



JOINVILLE - SC

PREFEITURA MUNICIPAL DE JOINVILLE -
SANTA CATARINA

Auxiliar de Desenvolvimento
Infantojuvenil

EDITAL SEI Nº 0020462783/2024 - SGP.UDS

CÓD: SL-064MR-24
7908433251019

Língua Portuguesa

1. Leitura e interpretação de texto	7
2. Tipologia textual e gêneros textuais	8
3. Ortografia: emprego das letra.....	15
4. Classes de palavras: substantivo, adjetivo, numeral, pronome, verbo, advérbio, preposição e conjunção: emprego e sentido que imprimem às relações que estabelecem	19
5. Sintaxe: reconhecimento dos termos da oração; reconhecimento das orações num período.....	27
6. Concordância verbal; Concordância nominal	30
7. Colocação de pronomes	31
8. Ocorrência da crase	32
9. Regência verbal; Regência nominal	32
10. Processo de formação das palavras	35
11. Coesão	37
12. Sentido próprio e figurado das palavras	37
13. Pontuação	38
14. Figuras de Linguagem	40
15. Acentuação gráfica.....	42

Matemática

1. Números relativos inteiros e fracionários, operações e suas propriedades (adição, subtração, multiplicação, divisão, potenciação e radiciação); Frações ordinárias e decimais, números decimais, propriedades e operações; Conjunto de Números Reais e Conjunto de Números Racionais.....	53
2. Múltiplos e divisores, máximo divisor comum e mínimo múltiplo comum	67
3. Expressões numéricas.....	70
4. Equações do 1º e 2º graus; Sistemas de equações do 1º e 2º graus	70
5. Estudo do triângulo retângulo; relações métricas no triângulo retângulo; relações trigonométricas (seno, cosseno e tangente).; Teorema de Pitágoras; ngulos; Geometria – Área e Volume	75
6. Sistema de medidas de tempo, sistema métrico decimal.....	81
7. Números e grandezas proporcionais, razões e proporções	84
8. Regra de três simples e composta	86
9. Porcentagem; Juros simples – juros, capital, tempo, taxas e montante	87
10. Média Aritmética simples e ponderada.....	89
11. Problemas envolvendo os itens do programa.....	90

Noções de Informática

1. Noções de Informática básica: Windows 7 e Windows 8	97
2. Conceito de Internet e Intranet Parâmetros de pesquisa na internet: Site de busca Google.....	109
3. Correio Eletrônico: Envio e recebimento de e-mails, envio de arquivos em anexo	115
4. Aplicativos de Trabalho: Office 2010, elaboração e manipulação de textos, planilhas e apresentações, entre outras ligadas a noções básicas de informática	118

Políticas e Legislações da Saúde

1. Conceitos Básicos da Educação Nacional contidos na LDB 9394/96 – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional atualizada.....	137
2. Direitos e Deveres da criança e do adolescente previstos na Lei 8069/1990 – Estatuto da Criança e do Adolescente atualizado.....	154
3. Lei nº 11.185 / 2005 – altera o artigo 11 da Lei 8069/90.....	192
4. Constituição Federal de 1988, art. 5º (Dos Direitos e deveres Individuais e Coletivos), art. 205 a 214 (Da Educação).....	192
5. Política Nacional de educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva/2008.....	198
6. Decreto nº 7.611 de 17 de novembro de 2011.....	204
7. Lei nº 13.146/2015 – Lei Brasileira de Inclusão.....	205
8. Resolução CNE/CEB nº4/2009 – Institui as Diretrizes Operacionais para o atendimento Educacional Especializado.....	222
9. Lei nº 14.113/20 institui o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação (FUNDEB).....	224

Conhecimentos Específicos Auxiliar de Desenvolvimento Infantojuvenil

1. A importância da interação Auxiliar de Desenvolvimento Infantil e as crianças.....	243
2. Contribuições da Abordagem Pikler.....	243
3. Contribuições da Abordagem Reggio Emilia.....	243
4. As concepções de criança e Infância.....	244
5. Cuidar e Educar na Educação Infantil.....	254
6. Diretrizes Curriculares para a Educação Infantil (2010).....	255
7. BNCC – Base Nacional Comum Curricular.....	257
8. Parâmetros Nacionais de Qualidade da Educação Infantil (2018).....	298
9. Lei nº. 9.394/96 – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Dos Princípios e Fins da Educação Nacional; Do Direito à Educação e do Dever de Educar; Dos Níveis e das Modalidades de Educação e Ensino; Da Educação Básica; Das Disposições Gerais e Da Educação Infantil; Da Educação Especial).....	317
10. Noções de primeiros socorros.....	317
11. Noções sobre higiene e limpeza do ambiente escolar.....	331
12. Brinquedos e brincadeiras de creches: Manual de Orientação Pedagógica – MEC com apoio da UNICEF.....	332
13. Brinquedos e brincadeiras de creches: manual de orientação pedagógica.....	339
14. Critérios para um atendimento em creches que respeite os direitos fundamentais da criança e a igualdade racial.....	379
15. A importância do lúdico no desenvolvimento de jogos, brinquedos, brincadeiras na Educação Infantil.....	379
16. A organização do tempo e do espaço nas atividades da Educação Infantil.....	383
17. Rotina na Educação Infantil.....	383
18. Diretriz Municipal de Educação Infantil de Joinville.....	384

- Para auxiliar a construção da identidade, contar histórias dos povos, selecionar livros, bonecas, quebra-cabeças com vários tipos físicos, apontando a cor da pele, as características faciais e as práticas das famílias e comunidades, valorizando-as, para a construção de identidades positivas. Exposições turísticas pedindo para as crianças vestirem roupas típicas de vários países ou trazerem comidas regionais não ajuda a construção da identidade.

g. Valorização das diferenças nas crianças

As crianças já começam a construir identidades próprias e a perceber as diferenças de traços físicos, cor, linguagem. É essencial o trabalho pedagógico da professora para a valorização da diversidade.

Algumas sugestões

- Quadros e cartões pintados por deficientes físicos com os pés e as mãos fazem a criança perceber que eles também têm saberes e que podem aprender e realizar coisas maravilhosas.

- Brincar de andar pela sala, com olhos vendados como as crianças cegas, ajuda a compreender suas dificuldades, como elas se organizam e como ajudá-las.

- Brincar de botar a mão dentro de uma caixa, com os olhos vendados, para explorar o seu conteúdo, pelo tato.

- Desligar o som da TV e tentar entender o que se diz, para compreender a situação da criança surda.

- Colocar nas mãos meias de tecido grosso e tentar abotoar uma blusa ou amarrar o sapato, para compreender as dificuldades das crianças com paralisia cerebral.

- Utilizar brincadeiras em que as crianças se colocam no lugar daquelas que têm deficiência é uma forma de compreender tais dificuldades, para valorizá-las.

- Adaptar brinquedos para crianças com deficiência com auxílio dos pais. Ligar e desligar uma caixa de música, um karaôquê ou MP3 para ouvir música, cantar e dançar podem ser facilitados com pequenas adaptações do botão que aciona o aparelho. Com auxílio de pais que entendem de eletricidade, substituir o botão pequeno por uma plataforma maior, de modo a controlar o aparelho com um simples bater de mão na plataforma.

ATENÇÃO

Crianças com deficiências e que têm dificuldades de manipulação têm direitos iguais aos outros de usar os brinquedos tecnológicos.

h. Desenvolvimento de projetos e o conhecimento do mundo físico, social e matemático

Crianças que avançam no terceiro ano de vida já dispõem de vários conhecimentos, sabem tomar decisões e conduzir projetos por elas definidos. Escutar a criança significa “dar voz” a ela, dar atenção às suas propostas para planejar junto como desenvolver suas ideias.

RELATO DAS CRIANÇAS

É comum, após ouvir histórias que dão prazer, as crianças decidirem fazer o personagem que gostaram, construindo, por exemplo, uma bruxa ou dinossauro do tamanho gigante. Um grupo de crianças de 3 anos e meio, em uma escola municipal de educação infantil na cidade de São Paulo, decidiu construir uma bruxa do tamanho gigante cujas atividades aqui detalhamos.

Descrição do projeto passo-a-passo

- Após ouvir várias histórias sobre as bruxas, as crianças brincam de representar bruxas, falam sobre elas o tempo todo.

- A professora registra esse interesse, que perdura por várias semanas.

- Então, as crianças decidem fazer uma bruxa gigante. A ideia é acolhida pela professora, que pergunta como ela será feita.

- Começam a discutir o que vão usar para essa construção. Uma das crianças levanta a ideia de utilizar caixas de papelão (de sapato, de camisa), semelhantes às existentes na área da construção.

- Solicitam as caixas à coordenadora, explicando a proposta do grupo.

- Começam a montagem da bruxa, após escolher as caixas, medindo-as para fazer o corpo, os braços e pernas.

- Terminado o corpo, decidem utilizar fios de lã para fazer o cabelo..., mas, e o chapéu?

- Para fazer o chapéu, pesquisam na biblioteca e analisam vários livros com imagens sobre bruxas, até decidirem o tipo de chapéu que mais apreciam.

- Escolhem uma cartolina preta e surge nova discussão: como fazer o chapéu? Uma das crianças diz que pode ser parecido com o saquinho de pipoca e começam a enrolar até ficar com o formato escolhido.

- Faltava a roupa. A professora traz um tecido preto e ensina as crianças a prender o tecido com pregador. Em seguida, as crianças decidem que a bruxa terá um nome: surgem três possibilidades - Bruxa malvada, Bruxa Boa e Bruxa Keka. Fazem a votação. A cada voto para Bruxa Keka as crianças marcam com um traço. No final, ganha o nome KEKA porque tem mais marcas. Assim, as crianças também vão entrando no mundo da matemática.

- Terminada a construção da Bruxa Keka, as crianças começam a inventar uma nova bruxa: criam histórias, fazem desenhos e pintam. Ou seja elaboram coletivamente outras narrativas, das quais fazem parte também suas vivências. Assim, as crianças tornam-se escritoras, trazendo para dentro da história coletiva a sua própria história.

- Durante o desenvolvimento do projeto, as crianças desenhavam bruxas, brincam de ser bruxa, correndo pelo pátio, contando as histórias, fazendo bruxas com massinhas.

- A professora registra e expõe uma das narrativas no corredor, para divulgação entre as próprias crianças, pais e comunidade.

REFLEXÕES

- Desse modo as crianças utilizaram várias linguagens (oral, visual, escrita, matemática) e ampliaram suas experiências, ao entrar em contato com objetos do mundo físico (caixas, tintas, cola, tesoura, tecido, lã). Com auxílio da professora e da coordenadora, realizaram seu projeto de construção da bruxa.

- A autoestima cresce quando elas se dão conta de que são capazes, não só de fazer a bruxa do tamanho gigante, mas dar explicações sobre seu processo de construção, pois aprenderam a fazer o seu chapéu e a roupa, além das histórias, dos desenhos e pinturas que elaboraram.

Outras sugestões

- A observação das brincadeiras pode desencadear variados projetos, quando a professora escuta as crianças. Algumas pistas:

- Brincar de fazer sombras. Pisar na sombra dos outros pode gerar interessantes reflexões.

d. Espaço do banho

O espaço da troca e banho deve estar integrado à sala de atividades e ao espaço do sono. Uma cortina isola a área de banho quando necessário. Esse ambiente integrado facilita à professora visualizar as crianças, que brincam nos outros ambientes.

A integração dos ambientes facilita o contato visual entre o adulto e o bebê, oferecendo-lhe segurança e autonomia para sentir-se capaz de escolher um canto para brincar sozinho ou coletivamente. Cuidar/educar/brincar estão em harmonia em um ambiente de bem-estar que atende com qualidade ao projeto educativo para bebês, respeitando suas especificidades e necessidades cotidianas.

e. Solário e jardim sensorial

O solário é um espaço externo interligado à sala do berçário. Pode ser um jardim sensorial ou um parque infantil para os bebês. Jardim é uma palavra cuja origem está associada ao paraíso: um espaço agradável, de paz, de boas sensações, belo, com plantas, água, areia e brinquedos.

Se o jardim for imaginado como o paraíso para as crianças, que espaço seria esse?

Na educação infantil, a tradição o define como um espaço externo, uma área com brinquedos e areia para brincar.

Mais do que isso, o jardim deve ser, também, um espaço que desperta a curiosidade, leva a experiências olfativas, sensitivas, sonoras e visuais mas, fundamentalmente, um espaço de bem-estar, agradável, que oferece boas experiências, onde seja muito agradável de estar, interagir, brincar e fazer descobertas cotidianas.

O jardim sensorial requer a escolha de suas plantas pelos aromas que exalam, como manjeriço, hortelã, camomila, orégano, lavanda e pelo sabor que se experimenta ao serem colocadas na boca. Por ser um espaço de experimentação, não se deve colocar plantas ornamentais que ofereçam risco às crianças.

Os pisos servem para andar, correr e brincar, portanto deve-se atentar para a diversidade de materiais que possibilitem todas essas atividades: brincar com pedrinhas, com giz no chão, correr na areia, andar sobre cascas de árvores e folhas secas são experiências diferenciadas que podem ser construídas a cada dia.

Para as caixas de areia, sugere-se no mínimo duas - uma com areia grossa e outra com areia fina. Assim oferece-se à criança diferenças de textura, a possibilidade de construir castelos com dois tipos de areias e agregar outros materiais como pedras, casca de árvores, frutos etc., que ela mesma possa recolher no jardim.

Cantos com pisos mais duros como cimento e outros, com pisos macios e molhados como terra e lama, favorecem a exploração multissensorial desse espaço. A curiosidade será aguçada se, por exemplo, instalar-se um sino de bambu que emita som ao ser movimentado pelo vento, um móvel com bandeiras coloridas e outro com frutos secos, para serem explorados por crianças e professoras no dia-a-dia da instituição. Sons, cheiros e texturas, em forma de elementos móveis e variáveis (perceíveis ou perenes) devem ser trocados sistematicamente, inserindo a novidade, elemento surpresa no brincar, possibilitando descobertas diferente a cada dia.

Além disso, o jardim-parque deve conter um canto com água e areia, uma área para correr e/ou exercitar os primeiros passos, um espaço para montar uma cabana e outro, maior, para brincar de roda.

PARQUE

As ilustrações a seguir apresentam um parque para bebês e crianças pequenas. O brinquedo deve ser de madeira e desmontável, possibilitando que professoras, em conjunto com funcionários da instituição o movam, separando suas partes e criando o espaço de brincar.

É interessante que o jardim, composto por ervas aromáticas apresente, também, um pequeno relevo. O panorama do parque, que deve ainda conter um anfiteatro e um palco, muda conforme a disposição dos brinquedos, sendo inúmeras essas possibilidades. Indica-se, ainda, o acréscimo de tecidos, cordas e elementos da natureza, que enriquecem o brincar e criam um novo visual para o parque.

Na creche, os projetos de parque devem prever esse conceito de brincar em um ambiente que se transforme e ofereça sempre novas experiências às crianças.

Os brinquedos tradicionais como escorregadores, gangorras e gira-giras são fixos e imobilizam o espaço.

Para diversificar a brincadeira e encantar as crianças, pode-se fazer pequenas modificações no uso desses espaços:

- Colocar elementos móveis agregados ao brinquedo, como tecidos de malha, Jersey ou de outras texturas e cores;
- Um tecido de 2 a 3 metros transforma o trepa-trepa em uma cabana;
- Tiras de pano criam movimentos que encantam as crianças;
- Um tecido de chita pendurado entre uma árvore e outra cria um colorido e recria áreas para uma cabana, uma casinha para brincadeiras simbólicas ou para “ler” livros com os amigos.

Sugestões de elementos para parque infantil

- Duas caixas de areia
- Diversidades de pisos
- Áreas com sombra e áreas ensolaradas
- Cantos com plantas sensoriais como temperos e aromáticas
- Plantas comestíveis (tipo hortelã, manjeriço, alface, orégano, rúcula, erva-doce etc.)
- Brinquedos que podem mudar de lugar (ver ilustrações)
- Espaço de correr
- Espaço para brincar de roda, com bola e com triciclo
- Cantos para montar cabanas. Para os menorzinhos, uma corda estendida tipo varal com lençóis ou tecidos pendurados é um ótimo divisor de espaço, além de propiciar divertidas brincadeiras de esconder-achar.

ATENÇÃO:

Quando se oferecem poucas possibilidades de ação, como subir e escorregar, ou se reduz o piso a um único tipo (cimentado) e os objetos da caixa de areia a simples baldes de plástico (em geral sucatas de baixa qualidade), limita-se a riqueza da brincadeira. O brincar, para criança, é muito importante e não pode ser cerceado, limitado pela pobreza de espaço e material e pela falta de interações do adulto durante as brincadeiras.

O parque infantil é um espaço riquíssimo para invenções, imaginação e fantasia e para ampliar experiências das crianças. Instalado junto à sala de atividades, integra-se o aprendizado ao lazer com a mesma valoração.

e. Parque

O parque infantil, instalado junto às salas de atividades, é um ganho para crianças e professoras no cotidiano das instituições de educação infantil. Planejado nos mesmos moldes do parque para os bebês, propõe que o espaço externo seja um potencializador da imaginação, de encantamento, de experiências, de desafios e exercício da sensorialidade.

Nesta proposta, sugerem-se um canto com areia, uma área para plantas sensoriais como temperos, flores e verduras e um espaço cimentado com desenho no piso para brincadeiras de triciclo, corrida e jogos corporais coletivos. No canto do jardim das plantas sensoriais, pode haver uma pequena casa ou cabana para o início da imitação (não significa construí-la em alvenaria ou madeira). Próximo ao tanque de areia, cria-se um espaço com água, valorizando as brincadeiras, incrementando e ampliando o brincar mais complexo.

Nessa composição, o jardim projetado oferece:

- Areia
- Diversidade de pisos
- Áreas com sombra e áreas ensolaradas
- Cantos com plantas sensoriais como temperos e aromáticas
- Plantas comestíveis
- Espaço de corrida
- Espaço para brincar de bola, triciclo, de roda
- Cantos para montar cabanas ou uma corda estendida do tipo varal, com lençóis pendurados, ótimo divisor de espaço que propicia divertidas brincadeiras de esconder-achar.

f. Brinquedos para espaço externo

- 5 triciclos sem pedal
- 5 triciclos com pedal e assento regulável
- 5 carros para entrar e empurrar
- 5 baldes grandes de plástico
- 5 baldes médios de alumínio
- 5 baldes pequenos de plástico
- 10 pás grandes de plástico resistente
- 10 canecas de tamanhos e materiais diversos (metal e plástico)
- 5 peneiras de plástico de tamanhos diversos
- 5 canos de PVC de ¾ comprimento de 30 cm – cor marrom
- 5 canos de PVC de ½ comprimento de 50 cm – cor branca
- 5 canos de PVC de 1 ½ comprimento de 50 cm – a cor branca
- Tecidos para pendurar formando varal de roupas
- 10 peças de tecido estampados de algodão com cores diversas. Comp. 2m largura 1.40m

3. Parque infantil como espaço de aprendizagem, experimentação, socialização e construção da cultura lúdica

Brincar no parque faz parte da educação infantil. Porém, nem sempre é visto assim pelas professoras, que não consideram que o brincar nas áreas externas seja capaz de atuar positivamente na construção de atividades curriculares das crianças.

Entretanto, é comum encontrar, em muitas instituições, áreas externas precárias, com mato alto e equipamentos quebrados. Em alguns casos é negado aos bebês o direito de brincar nessas áreas, pela falta de pisos adequados para engatinhar ou um canto com sombra. São áreas que constam apenas nos projetos, mas que não receberam a devida atenção, revelando-se impróprias para o uso cotidiano pelas crianças.

A falta de manutenção, o descuido de alguns serviços por parte das políticas públicas e a depredação são fatores que cerceiam o direito das crianças brincarem nas áreas externas: os balanços com frequência estão quebrados, faltam peças nas gangorras, as caixas de areia muitas vezes não estão higienizadas adequadamente, tornando-se focos de doenças, há lixo amontoado e faltam os cuidados mínimos para receber as crianças.

Nesse contexto pergunta-se:

- Por que os parques não contemplam os direitos das crianças de brincarem de forma saudável em espaços externos de qualidade, que atendam às suas especificidades?
- Por que esses espaços não respeitam as especificidades das crianças pequenas?
- Por que não se oferecem com mais frequência situações que propiciem atividades de exploração e ampliação de experiências para as crianças?

As respostas nem sempre são fáceis e dependem de fatores que incluem concepções sobre a educação e a criança, valorização da brincadeira no currículo, além de questões relativas ao orçamento, entre outras, que mobilizam o direcionamento das políticas públicas.

Um parque que atenda a essas especificações deve prever:

- Plenitude, com espaços que aconchegam e outros que desafiam, espaços para brincar sozinho, para olhar e explorar, outros para brincadeiras coletivas, para correr e escalar.
- Áreas sombreadas para descanso e áreas ensolaradas para aquecer-se nos dias frios.
- Canteiros com plantas coloridas, ervas aromáticas, pedrinhas para coleções e caixas de areia para construir castelos e áreas para brincar com água.
- Brinquedos para escalar, escorregar, árvores frutíferas para colher frutas doces e gostosas, ampliando a qualidade da educação infantil.
- Uma proposta ideal de parque é possível e acessível a todas as instituições, por meio de esforços coletivos. A construção desses espaços inclui ações simples e pontuais, como revelam as autoras Goldschmied e Jackson (2006).

O espaço externo é rico para o olhar curioso das crianças, que gostam de colecionar pequenos bichinhos, pedras, folhas e cascalhos e limpar as áreas já que estão aprendendo a se auto organizar.

Algumas sugestões

- O jardim, com diferentes espécies de plantas, coloridas e de formas diferentes, ervas aromáticas, árvores que fazem sombra, arbustos para esconder-se, áreas com grama, pedrinhas e cascalhos, caminhos para percorrer, morros para escalar e descer, oferece muitas oportunidades para brincar e vivenciar experiências do mundo físico, além da exploração motora e da vivência social, que despertam a curiosidade das crianças e podem gerar projetos de estudos.
- Para dar qualidade a esse brincar, pode-se reservar momentos para que a professora atenda a pequenos grupos e converse com cada criança durante as brincadeiras. Essa mediação faz a diferença e amplia a qualidade do brincar nos espaços externos.
- As crianças podem divertir-se auxiliando na limpeza, catando e varrendo as folhas, galhinhos e pedaços de papel do chão, empilhando em carrinhos de mão com as mãos e as espátulas, conversando sobre a importância da limpeza do ambiente.

Desenvolvimento físico: Os jogos ajudam a desenvolver habilidades motoras importantes, como coordenação, equilíbrio, força muscular e resistência. Jogos ao ar livre, como pular corda, andar de bicicleta ou jogar bola, promovem o movimento e a atividade física, essenciais para um crescimento saudável e o fortalecimento dos músculos e ossos.

Desenvolvimento cognitivo: Os jogos estimulam o pensamento crítico, a resolução de problemas, a memória, a concentração e o raciocínio lógico. Jogos de tabuleiro, quebra-cabeças e jogos eletrônicos educativos podem contribuir para o desenvolvimento cognitivo das crianças, ajudando-as a adquirir novas habilidades, melhorar a capacidade de tomar decisões e estimular a criatividade.

Desenvolvimento emocional: Os jogos permitem que as crianças expressem suas emoções e desenvolvam habilidades sociais e emocionais, como a empatia, o respeito, a paciência e a capacidade de trabalhar em equipe. Jogos de faz-de-conta, por exemplo, ajudam as crianças a explorarem diferentes papéis e a lidarem com emoções complexas, promovendo o desenvolvimento da inteligência emocional.

Desenvolvimento social: Os jogos proporcionam oportunidades de interação social, ajudando as crianças a aprenderem a se comunicar, compartilhar, cooperar, negociar e resolver conflitos. Jogos multiplayer podem ajudar as crianças a construir relações sociais e a desenvolverem habilidades de trabalho em equipe, enquanto jogos competitivos podem ensinar-lhes sobre fair play e a lidar com vitórias e derrotas de forma saudável.

Além disso, os jogos também estimulam a imaginação, a criatividade e a curiosidade das crianças, proporcionando uma forma de aprendizado divertida e envolvente. Portanto, é importante que os pais e educadores incentivem o jogo nas crianças, oferecendo uma variedade de jogos adequados à idade e incentivando uma participação ativa e equilibrada nessas atividades.

— O jogo e o lúdico como recurso pedagógico

Na busca por respostas sobre como tornar o ensino agradável tanto para os alunos quanto para os professores descobrimos que o uso de jogos bem como de atividades lúdicas, como recursos metodológicos, podem ser a saída para melhorar o processo de ensino/aprendizagem e tornar o trabalho educacional realizado em nossas escolas mais dinâmico e prazeroso. Toda prática pedagógica deve proporcionar alegria aos alunos no processo de aprendizagem¹⁹.

Existem estudiosos que defendem a utilização de jogos e atividades lúdicas como ferramenta facilitadora do processo de ensino e aprendizagem. Para eles, o trabalho utilizando a ludicidade contribui para que haja a interação entre docente e discente.

O lúdico é eminentemente educativo no sentido em que constitui a força impulsora de nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, o princípio de toda descoberta e toda criação. É através do lúdico o sujeito toma consciência do seu meio, de tudo que está a sua volta, estabelecendo relações com esse meio, aprendendo com ele e através dele.

O que a ludicidade traz de novo é o fato de que quando o ser humano age de forma lúdica vivencia uma experiência plena, isto é, ele se envolve profundamente na execução da atividade. Sendo assim, o trabalho utilizando a ludicidade pode contribuir para que o aluno tenha maior interesse pela atividade e se comprometa com sua realização de forma prazerosa.

Os jogos e as brincadeiras são atividades lúdicas que estão presentes em toda atividade humana. Por meio dessas atividades, o indivíduo se socializa, elabora conceitos, formula ideias, estabelece relações lógicas e integra percepções. Essas atividades fazem parte da construção do sujeito.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, e facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

O lúdico é um recurso pedagógico que pode ser mais utilizado, pois possui componentes do cotidiano e desperta o interesse do educando, que se torna sujeito ativo do processo de construção do conhecimento. Através do lúdico, o professor tem a chance de tornar sua prática pedagógica inovadora, pois além de desenvolver atividades divertidas, o professor pode proporcionar situações de interação entre os alunos melhorando a forma de relacionamentos entre os mesmos.

O uso de jogos educativos com fins pedagógicos, nos leva para situações de ensino-aprendizagem visto que a criança aprende de forma prazerosa e participativa. No que se refere ao aspecto cognitivo, o jogo contribui para que a criança adquira conhecimento e desenvolva habilidades e competências.

Nesse sentido, o professor deve procurar proporcionar situações de aprendizagem motivadoras, de acordo com o nível de desenvolvimento cognitivo do aluno, em atividades que possam desafiá-lo, despertando assim seu interesse pelo que está sendo ensinado em sala de aula. O processo de construção do saber através do jogo como recurso pedagógico ocorre porque, ao participar da ação lúdica, a criança inicialmente estabelece metas, constrói estratégias, planeja, utilizando, assim, o raciocínio e o pensamento.

Essas ações são imprescindíveis para que ocorra, de fato, a aprendizagem. Portanto, o uso de atividades lúdicas como brincadeiras, jogos, músicas, expressão corporal, como prática pedagógica, além de contribuir para o aprendizado dos alunos possibilita ao professor o preparo de aulas mais dinâmicas e interessantes.

Segundo Vygotsky, o brincar relaciona-se ainda com a aprendizagem. Brincar é aprender; na brincadeira, reside a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem.

Nesse sentido a utilização de jogos e atividades lúdicas, como ferramenta de ensino e facilitadora da aprendizagem, pode contribuir para melhorar a prática pedagógica do professor, despertando o interesse dos alunos pelas atividades desenvolvidas na sala de aula e, na escola de modo geral.

¹⁹ http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uepg_ped_pdp_marcia_cristina_da_silveira_kiya.pdf

Por isso, para atender você da melhor forma, os materiais são organizados de acordo com o título do tópico a que se referem e podem ser acessados seguindo os passos indicados na página 2 deste material, ou por meio de seu login e senha na Área do Aluno.

Visto a importância das leis indicadas, lá você acompanha melhor quaisquer atualizações que surgirem depois da publicação da apostila.

Se preferir, indicamos também acesso direto ao arquivo pelo link a seguir: <https://www.joinville.sc.gov.br/wp-content/uploads/2019/08/Diretriz-Municipal-de-Educa%C3%A7%C3%A3o-Infantil-de-Joinville-2019.pdf>

QUESTÕES

1. IVIN - 2023 - Prefeitura de Valença do Piauí - PI - Professor – Educação Infantil- Considerando o que está disposto no art. 5º, da Resolução CNE/CEB nº 5/2009, que fixa Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, identifique as afirmativas abaixo como verdadeiras (V) ou falsas (F):

- () As vagas em creches e pré-escolas podem, se possível, ser oferecidas próximas às residências das crianças.
- () É obrigatório matricular na educação infantil crianças que completam quatro ou cinco anos até o dia 31 de março do ano em que ocorrer a matrícula.
- () As crianças que completam seis anos após o dia 31 de março devem ser matriculadas na educação infantil.
- () Tanto o critério da frequência na educação infantil quanto da idade são precondições para a matrícula da criança no ensino fundamental.

Assinale a alternativa que indica a sequência correta, de cima para baixo:

- (A) F-V-V-V.
- (B) F-V-V-F.
- (C) F-F-V-V.
- (D) V-F-F-V.
- (E) V-V-V-F.

2. CPCON - 2023 - Prefeitura de Catolé do Rocha - PB - Auxiliar de Desenvolvimento Infantil-

“Na Educação Infantil, as aprendizagens essenciais compreendem tanto comportamentos, habilidades e conhecimentos quanto vivências que promovem aprendizagem e desenvolvimento nos diversos campos de experiências, sempre tomando as interações e a brincadeira como eixos estruturantes. Essas aprendizagens, portanto, constituem-se como objetivos de aprendizagem e desenvolvimento.” (BRASIL, 2017, p. 44). Disponível em: < http://base-nacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versao-final_site.pdf>. Acesso em: 25 out. 2022.

Preencha a segunda coluna de acordo com a primeira relacionado os objetivos de aprendizagem aos campos de aprendizagem da BNCC - educação infantil (BRASIL, 2017).

1. Interagir com crianças da mesma faixa etária e adultos ao explorar espaços, materiais, objetos, brinquedos.
2. Deslocar seu corpo no espaço, orientando-se por noções como em frente, atrás, no alto, embaixo, dentro, fora etc., ao se envolver em brincadeiras e atividades de diferentes naturezas.
3. Inventar brincadeiras cantadas, poemas e canções, criando rimas, aliterações e ritmos.

4. Traçar marcas gráficas, em diferentes suportes, usando instrumentos riscantes e tintas.

5. Compartilhar com outras crianças situações de cuidado de plantas e animais nos espaços da instituição e fora dela.

- () Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.
- () Corpo, gestos e movimentos. () Escuta, fala, pensamento e imaginação. () O eu, o outro e o nós. () Traços, sons, cores e formas.

A sequência CORRETA de preenchimento dos parênteses é:

- (A) 5, 2, 3, 1, 4.
- (B) 2, 5, 3, 1, 4.
- (C) 5, 3, 2, 1, 4.
- (D) 4, 2, 3, 1, 5.
- (E) 1, 2, 3, 4, 5.

3. CPCON - 2023 - Prefeitura de Catolé do Rocha - PB - Auxiliar de Desenvolvimento Infantil- Sobre as relações entre aprendizagem e o desenvolvimento da criança na perspectiva sociocultural, é CORRETO afirmar que:

- (A) é preciso haver um determinado nível de desenvolvimento para que certos níveis de aprendizagem sejam possíveis.
- (B) são complexas e se estabelecem sobre uma base dialética em que a aprendizagem gera desenvolvimento, que, por sua vez, gera aprendizagens novas e diferenciadas.
- (C) aprendizagem é desenvolvimento, sendo este entendido como acúmulo de repostas aprendidas.
- (D) desenvolvimento é um processo maturacional que ocorre antes da aprendizagem, ou seja, são processos independentes.
- (E) aprendizagem e desenvolvimento ocorrem espontaneamente e variam de acordo com o estágio de desenvolvimento em que a criança se encontra.

4. INSTITUTO MAIS - 2023 - Prefeitura de Santana de Parnaíba - SP - Auxiliar de Desenvolvimento- A rotina representa, também, a estrutura sobre a qual será organizado o tempo didático, ou seja, o tempo de trabalho educativo realizado com as crianças. A rotina deve envolver

I. os cuidados. II. as brincadeiras. III. as situações de aprendizagens orientadas.

É correto o que se afirma em

- (A) I e II, apenas.
- (B) I e III, apenas.
- (C) II e III, apenas.
- (D) I, II e III.

5. INSTITUTO MAIS - 2023 - Prefeitura de Santana de Parnaíba - SP - Auxiliar de Desenvolvimento- Aprender a conviver e relacionar-se com pessoas que possuem habilidades e competências diferentes, que possuem expressões culturais e marcas sociais próprias, é condição necessária para o desenvolvimento de valores _____, como a dignidade do ser humano, o respeito ao outro, a igualdade, a equidade e a solidariedade.

Assinale a alternativa que preenche corretamente a lacuna.

- (A) morais
- (B) culturais
- (C) éticos
- (D) estéticos

