

Prefeitura Municipal de Campinorte do Estado de Goiás

CAMPINORTE-GO

Auxiliar Administrativo

JH010-19

Todos os direitos autorais desta obra são protegidos pela Lei nº 9.610, de 19/12/1998.
Proibida a reprodução, total ou parcialmente, sem autorização prévia expressa por escrito da editora e do autor. Se você conhece algum caso de "pirataria" de nossos materiais, denuncie pelo sac@novaconcursos.com.br.

OBRA

Prefeitura Municipal de Campinorte do Estado de Goiás

Auxiliar Administrativo

Edital N. 01 – Abertura e Regulamento Geral

AUTORES

Língua Portuguesa - Profª Zenaide Auxiliadora Pachegas Branco

Matemática - Profº Bruno Chierigatti e João de Sá Brasil

Noções de Informática - Profº Ovidio Lopes da Cruz Netto

Conhecimentos Gerais / História e Geografia - Profº Heitor Ferreira e Profª Zenaide Auxiliadora Pachegas Branco

Conhecimentos Específicos / Legislação - Profª Silvana Guimarães e Profº Fernando Zantedeschi

PRODUÇÃO EDITORIAL/REVISÃO

Elaine Cristina

Christine Liber

DIAGRAMAÇÃO

Elaine Cristina

Thais Regis

CAPA

Joel Ferreira dos Santos



www.novaconcursos.com.br

sac@novaconcursos.com.br

APRESENTAÇÃO

PARABÉNS! ESTE É O PASSAPORTE PARA SUA APROVAÇÃO.

A Nova Concursos tem um único propósito: mudar a vida das pessoas.

Vamos ajudar você a alcançar o tão desejado cargo público.

Nossos livros são elaborados por professores que atuam na área de Concursos Públicos. Assim a matéria é organizada de forma que otimize o tempo do candidato. Afinal corremos contra o tempo, por isso a preparação é muito importante.

Aproveitando, convidamos você para conhecer nossa linha de produtos "Cursos online", conteúdos preparatórios e por edital, ministrados pelos melhores professores do mercado.

Estar à frente é nosso objetivo, sempre.

Contamos com índice de aprovação de 87%*.

O que nos motiva é a busca da excelência. Aumentar este índice é nossa meta.

Acesse **www.novaconcursos.com.br** e conheça todos os nossos produtos.

Oferecemos uma solução completa com foco na sua aprovação, como: apostilas, livros, cursos online, questões comentadas e treinamentos com simulados online.

Desejamos-lhe muito sucesso nesta nova etapa da sua vida!

Obrigado e bons estudos!

*Índice de aprovação baseado em ferramentas internas de medição.

CURSO ONLINE



PASSO 1

Acesse:

www.novaconcursos.com.br/passaporte



PASSO 2

Digite o código do produto no campo indicado no site.

O código encontra-se no verso da capa da apostila.

*Utilize sempre os 8 primeiros dígitos.

Ex: JN001-19



PASSO 3

Pronto!

Você já pode acessar os conteúdos online.



SUMÁRIO

LÍNGUA PORTUGUESA

Interpretação de textos: princípios de coesão e coerência textuais.....	01
Ortografia.....	42
Variação linguística: as diversas modalidades do uso da língua.....	01
Níveis de linguagem.....	01
Acentuação gráfica.....	143
Uso da crase.....	143
Pontuação.....	140
Estrutura e formação das palavras.....	47
Concordância verbal e nominal.....	96
Figuras de linguagem.....	01
Classes de palavras.....	47
Termos da oração.....	47
Orações coordenadas e subordinadas.....	47

MATEMÁTICA

Números naturais e operações fracionárias e decimais.....	01
Expressão numérica e algébrica.....	01
Conjuntos.....	01
MMC e MDC.....	01
Razão.....	31
Proporção.....	31
Regra de três.....	34
Porcentagem.....	36
Juros Simples e Juros Compostos.....	36
Equação do 1º e 2º grau.....	25
Progressões.....	84
Estatística básica.....	68
Análise Combinatória: (Permutação, Arranjos, Combinação).....	84
Probabilidade.....	91
Estatística básica.....	68
Medidas de Comprimento e Superfície. Medidas de volume e Capacidade. Medida de Massa.....	45
Noções de lógica.....	95

NOÇÕES DE INFORMÁTICA

Editores de textos e planilhas eletrônicas, conceitos básicos de operação com arquivos em ambiente Windows, Word, conhecimentos básicos de Desktop (Área de Trabalho), conhecimentos básicos de arquivos e pastas (diretórios).....	06
Utilização do Windows Explorer: (copiar, mover arquivo, criar diretórios).....	35
Conhecimentos básicos de Internet e Excel.....	06

SUMÁRIO

CONHECIMENTOS GERAIS / HISTÓRIA E GEOGRAFIA

Cultura e sociedade brasileira: música, literatura, artes, arquitetura, rádio, cinema, teatro, jornais, revistas e televisão.....	01
Fatos e elementos de política brasileira.....	15
Meio ambiente e cidadania: problemas, políticas públicas, aspectos locais e nacionais.....	24
História e geografia do Estado de Goiás e do município de Campinorte.....	28

CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS / LEGISLAÇÃO

NOÇÕES DE GESTÃO DE PESSOAS NAS ORGANIZAÇÕES: Conceitos, importância, relação com os outros sistemas de organização. A função do órgão de gestão de pessoas: atribuições básicas e objetivos, políticas e sistemas de informações gerenciais.....	01
Comportamento organizacional: relações indivíduo/organização, motivação, liderança. Avaliação de desempenho na Administração Pública.....	06
Características básicas das organizações formais; tipos de estrutura organizacional, natureza, finalidades e critérios de estruturação; processo organizacional e as funções básicas de planejamento, direção, organização e controle; administradores, habilidades, papéis, função.....	20
NOÇÕES DE ADMINISTRAÇÃO DE RECURSOS MATERIAIS. Classificação de materiais. Tipos de classificação. Gestão de estoques. Compras. Modalidades de compra. Cadastro de fornecedores. Qualificação de fornecedores, operações de compras, preço e condições de compra, negociação, relacionamento com fornecedores e importações - gerenciamento da cadeia de fornecimento.....	32
Compras no setor público. Edital de licitação. Recebimento e armazenagem. Entrada. Conferência. Critérios e técnicas de armazenagem.....	44
Gestão patrimonial. Controle de bens. Inventário. Alterações e baixa de bens. Logística sustentável.....	48
NOÇÕES DE ARQUIVOLOGIA: Conceitos fundamentais de arquivologia. Gerenciamento da informação e a gestão de documentos. Diagnósticos. Arquivos correntes e intermediários. Protocolos. Avaliação de documentos. Arquivos permanentes. Tipologias documentais e suportes físicos. Microfilmagem. Automação. Preservação, conservação e restauração de documentos.....	55
Redação Oficial: As Comunicações Oficiais. Técnica Legislativa, Atos Normativos, Lei Ordinária, Lei Complementar, Lei Delegada, Medida Provisória, Decreto Legislativo, Decreto, Portaria, Apostila, etc.....	72
Noções de gestão e fiscalização de contratos e convênios: Transferências legais. Decreto nº 6.170/2007, Portaria Interministerial nº 507/2011, Contratos de repasse. Termo de Parceria.....	72
Lei nº 9.790/1999.....	105
Consórcio Público Lei 11.107/2005.....	108
Lei 8.666/1993.....	112
Lei Complementar nº 101/2000 e suas alterações.....	118
Lei 4.320/1964.....	121
Lei Orgânica e Estatuto dos Servidores do Município de Campinorte.....	132

ÍNDICE

NOÇÕES DE INFORMÁTICA

Conceitos básicos e modos de utilização de tecnologias, ferramentas, aplicativos e procedimentos de informática: tipos de computadores, conceitos de hardware e de software, instalação de periféricos.....	01
Edição de textos, planilhas e apresentações (ambiente Microsoft Office, versões 2010, 2013 e 365).....	06
Noções de sistema operacional (ambiente Windows, versões 7, 8 e 10).....	35
Redes de computadores: conceitos básicos, ferramentas, aplicativos e procedimentos de Internet e intranet.	42
Programas de navegação: Mozilla Firefox e Google Chrome.	42
Programa de correio eletrônico: MS Outlook.	42
Sítios de busca e pesquisa na Internet.....	42
Conceitos de organização e de gerenciamento de informações, arquivos, pastas e programas.....	57
Segurança da informação: procedimentos de segurança.	57
Noções de vírus, worms e pragas virtuais.....	59
Aplicativos para segurança (antivírus, firewall, antispyware etc.).	59
Procedimentos de backup.	63

CONCEITOS BÁSICOS E MODOS DE UTILIZAÇÃO DE TECNOLOGIAS, FERRAMENTAS, APLICATIVOS E PROCEDIMENTOS DE INFORMÁTICA: TIPOS DE COMPUTADORES, CONCEITOS DE HARDWARE E DE SOFTWARE, INSTALAÇÃO DE PERIFÉRICOS.

A Informática é um meio para diversos fins, com isso acaba atuando em todas as áreas do conhecimento. A sua utilização passou a ser um diferencial para pessoas e empresas, visto que, o controle da informação passou a ser algo fundamental para se obter maior flexibilidade no mercado de trabalho. Logo, o profissional, que melhor integrar sua área de atuação com a informática, atingirá, com mais rapidez, os seus objetivos e, consequentemente, o seu sucesso, por isso em quase todos editais de concursos públicos temos Informática.



#FicaDica

Informática pode ser considerada como significando "informação automática", ou seja, a utilização de métodos e técnicas no tratamento automático da informação. Para tal, é preciso uma ferramenta adequada: O computador.

A palavra informática originou-se da junção de duas outras palavras: informação e automática. Esse princípio básico descreve o propósito essencial da informática: trabalhar informações para atender as necessidades dos usuários de maneira rápida e eficiente, ou seja, de forma automática e muitas vezes instantânea.

O que é um computador?

O computador é uma máquina que processa dados, orientado por um conjunto de instruções e destinado a produzir resultados completos, com um mínimo de intervenção humana. Entre vários benefícios, podemos citar:

- : grande velocidade no processamento e disponibilização de informações;
- : precisão no fornecimento das informações;
- : propicia a redução de custos em várias atividades
- : próprio para execução de tarefas repetitivas;

Como ele funciona?

Em informática, e mais especialmente em computadores, a organização básica de um sistema será na forma de:



Figura 1: Etapas de um processamento de dados.

Vamos observar agora, alguns pontos fundamentais para o entendimento de informática em concursos públicos.

Hardware, são os componentes físicos do computador, ou seja, tudo que for tangível, ele é composto pelos periféricos, que podem ser de entrada, saída, entrada-saída ou apenas saída, além da CPU (Unidade Central de Processamento)

Software, são os programas que permitem o funcionamento e utilização da máquina (hardware), é a parte lógica do computador, e pode ser dividido em Sistemas Operacionais, Aplicativos, Utilitários ou Linguagens de Programação.

O primeiro software necessário para o funcionamento de um computador é o Sistema Operacional (Sistema Operacional). Os diferentes programas que você utiliza em um computador (como o Word, Excel, PowerPoint etc) são os aplicativos. Já os utilitários são os programas que auxiliam na manutenção do computador, o antivírus é o principal exemplo, e para finalizar temos as Linguagens de Programação que são programas que fazem outros programas, como o JAVA por exemplo.

Importante mencionar que os softwares podem ser livres ou pagos, no caso do livre, ele possui as seguintes características:

- O usuário pode executar o software, para qualquer uso.
- Existe a liberdade de estudar o funcionamento do programa e de adaptá-lo às suas necessidades.
- É permitido redistribuir cópias.
- O usuário tem a liberdade de melhorar o programa e de tornar as modificações públicas de modo que a comunidade inteira beneficie da melhoria.

Entre os principais sistemas operacionais pode-se destacar o Windows (Microsoft), em suas diferentes versões, o Macintosh (Apple) e o Linux (software livre criado pelo finlandês Linus Torvalds), que apresenta entre suas versões o Ubuntu, o Linux Educacional, entre outras.

É o principal software do computador, pois possibilita que todos os demais programas operem.



#FicaDica

Android é um Sistema Operacional desenvolvido pelo Google para funcionar em dispositivos móveis, como Smartphones e Tablets. Sua distribuição é livre, e qualquer pessoa pode ter acesso ao seu código-fonte e desenvolver aplicativos (apps) para funcionar neste Sistema Operacional. iOS, é o sistema operacional utilizado pelos aparelhos fabricados pela Apple, como o iPhone e o iPad.

Conceitos básicos de Hardware (Placa mãe, memórias, processadores (CPU) e disco de armazenamento HDs, CDs e DVDs)

Os gabinetes são dotados de fontes de alimentação de energia elétrica, botão de ligar e desligar, botão de reset, baias para encaixe de drives de DVD, CD, HD, saídas de ventilação e painel traseiro com recortes para encaixe de placas como placa mãe, placa de som, vídeo, rede, cada vez mais com saídas USBs e outras.

No fundo do gabinete existe uma placa de metal onde será fixada a placa mãe. Pelos furos nessa placa é possível verificar se será possível ou não fixar determinada placa mãe em um gabinete, pois eles têm que ser proporcionais aos furos encontrados na placa mãe para parafusá-la ou encaixá-la no gabinete.



#FicaDica

Placa-mãe, é a placa principal, formada por um conjunto de circuitos integrados ("chip set") que reconhece e gerencia o funcionamento dos demais componentes do computador.

Se o processador pode ser considerado o "cérebro" do computador, a placa-mãe (do inglês motherboard) representa a espinha dorsal, interligando os demais periféricos ao processador.

O disco rígido, do inglês *hard disk*, também conhecido como HD, serve como unidade de armazenamento permanente, guardando dados e programas.

Ele armazena os dados em discos magnéticos que mantêm a gravação por vários anos, se necessário.

Esses discos giram a uma alta velocidade e tem seus dados gravados ou acessados por um braço móvel composto por um conjunto de cabeças de leitura capazes de gravar ou acessar os dados em qualquer posição nos discos.

Dessa forma, os computadores digitais (que trabalham com valores discretos) são totalmente binários. Toda informação introduzida em um computador é convertida para a forma binária, através do emprego de um código qualquer de armazenamento, como veremos mais adiante.

A menor unidade de informação armazenável em um computador é o algarismo binário ou dígito binário, conhecido como bit (contração das palavras inglesas binarydigit). O bit pode ter, então, somente dois valores: 0 e 1.

Evidentemente, com possibilidades tão limitadas, o bit pouco pode representar isoladamente; por essa razão, as informações manipuladas por um computador são codificadas em grupos ordenados de bits, de modo a terem um significado útil.

O menor grupo ordenado de bits representando uma informação útil e inteligível para o ser humano é o byte (leia-se "baite").

Como os principais códigos de representação de caracteres utilizam grupos de oito bits por caracter, os conceitos de byte e caracter tornam-se semelhantes e as palavras, quase sinônimas.

É costume, no mercado, construírem memórias cujo acesso, armazenamento e recuperação de informações são efetuados byte a byte. Por essa razão, em anúncios de computadores, menciona-se que ele possui "512 mega bytes de memória"; por exemplo, na realidade, em face desse costume, quase sempre o termo byte é omitido por já subentender esse valor.

Para entender melhor essas unidades de memórias, veja a imagem abaixo:

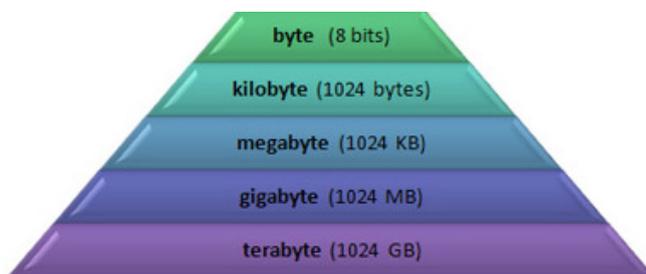


Figura 2: Unidade de medida de memórias

Em resumo, a cada degrau que você desce na Figura 3 é só você dividir por 1024 e a cada degrau que você sobe basta multiplicar por 1024. Vejamos dois exemplos abaixo:

Destacar essa tabela

Transformar 4 <u>gigabytes</u> em <u>kilobytes</u> : $4 * 1024 = 4096$ megabytes $4096 * 1024 = 4194304$ kilobytes.	Transformar 16422282522 <u>kilobytes</u> em <u>terabytes</u> : $16422282522 / 1024 = 16037385,28$ megabytes $16037385,28 / 1024 = 15661,51$ gigabytes $15661,51 / 1024 = 15,29$ terabytes.
---	---

USB é abreviação de "Universal Serial Bus". É a porta de entrada mais usada atualmente.

Além de ser usado para a conexão de todo o tipo de dispositivos, ele fornece uma pequena quantidade de energia. Por isso permite que os conectores USB sejam usados por carregadores, luzes, ventiladores e outros equipamentos.

A fonte de energia do computador ou, em inglês é responsável por converter a voltagem da energia elétrica, que chega pelas tomadas, em voltagens menores, capazes de ser suportadas pelos componentes do computador.

Monitor de vídeo

Normalmente um dispositivo que apresenta informações na tela de LCD, como um televisor atual.

Outros monitores são sensíveis ao toque (chamados de touchscreen), onde podemos escolher opções tocando em botões virtuais, apresentados na tela.

Impressora

Muito popular e conhecida por produzir informações impressas em papel.

Atualmente existem equipamentos chamados impressoras multifuncionais, que comportam impressora, scanner e fotocopiadoras num só equipamento.

Pen drive é a mídia portátil mais utilizada pelos usuários de computadores atualmente.

Ele não precisa recarregar energia para manter os dados armazenados. Isso o torna seguro e estável, ao contrário dos antigos disquetes. É utilizado através de uma porta USB (Universal Serial Bus).

Cartões de memória, são baseados na tecnologia flash, semelhante ao que ocorre com a memória RAM do computador, existe uma grande variedade de formato desses cartões.

São muito utilizados principalmente em câmeras fotográficas e telefones celulares. Podem ser utilizados também em microcomputadores.



#FicaDica

BIOS é o Basic Input/Output System, ou Sistema Básico de Entrada e Saída, trata-se de um mecanismo responsável por algumas atividades consideradas corriqueiras em um computador, mas que são de suma importância para o correto funcionamento de uma máquina.

Se a BIOS para de funcionar, o PC também para! Ao iniciar o PC, a BIOS faz uma varredura para detectar e identificar todos os componentes de hardware conectados à máquina.

Só depois de todo esse processo de identificação é que a BIOS passa o controle para o sistema operacional e o boot acontece de verdade.

Diferentemente da memória RAM, as memórias ROM (Read Only Memory – Memória Somente de Leitura) não são voláteis, mantendo os dados gravados após o desligamento do computador.

As primeiras ROM não permitiam a regravação de seu conteúdo. Atualmente, existem variações que possibilitam a regravação dos dados por meio de equipamentos especiais. Essas memórias são utilizadas para o armazenamento do BIOS.

O processador que é uma peça de computador que contém instruções para realizar tarefas lógicas e matemáticas. O processador é encaixado na placa mãe através do socket, ele que processa todas as informações do computador, sua velocidade é medida em Hertz e os fabricantes mais famosos são Intel e AMD.

O processador do computador (ou CPU – Unidade Central de Processamento) é uma das partes principais do hardware do computador e é responsável pelos cálculos, execução de tarefas e processamento de dados.

Contém um conjunto de restritos de células de memória chamados registradores que podem ser lidos e escritos muito mais rapidamente que em outros dispositivos de memória. Os registradores são unidades de memória que representam o meio mais caro e rápido de armazenamento de dados. Por isso são usados em pequenas quantidades nos processadores.

Em relação a sua arquitetura, se destacam os modelos RISC (Reduced Instruction Set Computer) e CISC (Complex Instruction Set Computer). Segundo Carter [s.d.]:

... RISC são arquiteturas de carga-armazenamento, enquanto que a maior parte das arquiteturas CISC permite que outras operações também façam referência à memória.

Possuem um clock interno de sincronização que define a velocidade com que o processamento ocorre. Essa velocidade é medida em Hertz. Segundo Amigo (2008):

Em um computador, a velocidade do clock se refere ao número de pulsos por segundo gerados por um oscilador (dispositivo eletrônico que gera sinais), que determina o tempo necessário para o processador executar uma instrução. Assim para avaliar a performance de um processador, medimos a quantidade de pulsos gerados em 1 segundo e, para tanto, utilizamos uma unidade de medida de frequência, o Hertz.

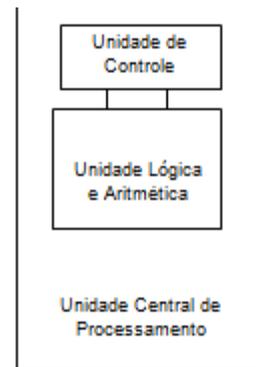


Figura 3: Esquema Processador

Na placa mãe são conectados outros tipos de placas, com seus circuitos que recebem e transmite dados para desempenhar tarefas como emissão de áudio, conexão à Internet e a outros computadores e, como não poderia faltar, possibilitar a saída de imagens no monitor.

Essas placas, muitas vezes, podem ter todo seu hardware reduzido a chips, conectados diretamente na placa mãe, utilizando todos os outros recursos necessários, que não estão implementados nesses chips, da própria motherboard. Geralmente esse fato implica na redução da velocidade, mas hoje essa redução é pouco considerada, uma vez que é aceitável para a maioria dos usuários.

No entanto, quando se pretende ter maior potência de som, melhor qualidade e até aceleração gráfica de imagens e uma rede mais veloz, a opção escolhida são as placas off board. Vamos conhecer mais sobre esse termo e sobre as placas de vídeo, som e rede:

Placas de vídeo são hardwares específicos para trabalhar e projetar a imagem exibida no monitor. Essas placas podem ser onboard, ou seja, com chipset embutido na

placa mãe, ou off board, conectadas em slots presentes na placa mãe. São considerados dispositivos de saída de dados, pois mostram ao usuário, na forma de imagens, o resultado do processamento de vários outros dados.

Você já deve ter visto placas de vídeo com especificações 1x, 2x, 8x e assim por diante. Quanto maior o número, maior será a quantidade de dados que passarão por segundo por essa placa, o que oferece imagens de vídeo, por exemplo, com velocidade cada vez mais próxima da realidade. Além dessa velocidade, existem outros itens importantes de serem observados em uma placa de vídeo: aceleração gráfica 3D, resolução, quantidade de cores e, como não poderíamos esquecer, qual o padrão de encaixe na placa mãe que ela deverá usar (atualmente seguem opções de PCI ou AGP). Vamos ver esses itens um a um:

Placas de som são hardwares específicos para trabalhar e projetar a sons, seja em caixas de som, fones de ouvido ou microfone. Essas placas podem ser onboard, ou seja, com chipset embutido na placa mãe, ou offboard, conectadas em slots presentes na placa mãe. São dispositivos de entrada e saída de dados, pois tanto permitem a inclusão de dados (com a entrada da voz pelo microfone, por exemplo) como a saída de som (através das caixas de som, por exemplo).

Placas de rede são hardwares específicos para integrar um computador a uma rede, de forma que ele possa enviar e receber informações. Essas placas podem ser onboard, ou seja, com chipset embutido na placa mãe, ou offboard, conectadas em slots presentes na placa mãe.



#FicaDica

Alguns dados importantes a serem observados em uma placa de rede são: a arquitetura de rede que atende os tipos de cabos de rede suportados e a taxa de transmissão.

Periféricos de computadores

Para entender o suficiente sobre periféricos para concurso público é importante entender que os periféricos são os componentes (hardwares) que estão sempre ligados ao centro dos computadores.

Os periféricos são classificados como:

Dispositivo de Entrada: É responsável em transmitir a informação ao computador. Exemplos: mouse, scanner, microfone, teclado, Web Cam, Trackball, Identificador Biométrico, Touchpad e outros.

Dispositivos de Saída: É responsável em receber a informação do computador. Exemplos: Monitor, Impressoras, Caixa de Som, Ploter, Projector de Vídeo e outros.

Dispositivo de Entrada e Saída: É responsável em transmitir e receber informação ao computador. Exemplos: Drive de Disquete, HD, CD-R/RW, DVD, Blu-ray, modem, Pen-Drive, Placa de Rede, Monitor Táctil, Dispositivo de Som e outros.



#FicaDica

Periféricos sempre podem ser classificados em três tipos: entrada, saída e entrada e saída.



EXERCÍCIOS COMENTADOS



Considerando a figura acima, que ilustra as propriedades de um dispositivo USB conectado a um computador com sistema operacional Windows 7, julgue os itens a seguir

1) Escrivão de Polícia CESPE 2013

As informações na figura mostrada permitem inferir que o dispositivo USB em questão usa o sistema de arquivo NTFS, porque o fabricante é Kingston.

() Certo () Errado

Resposta: Errado - *Por padrão os pendrives (de baixa capacidade) são formatados no sistema de arquivos FAT, mas a marca do dispositivo ou mesmo a janela ilustrada não apresenta informações para afirmar sobre qual sistema de arquivos está sendo utilizado.*

2) Escrivão de Polícia CESPE 2013

Ao se clicar o ícone  USB Mass Storage Device, será mostrado, no Resumo das Funções do Dispositivo, em que porta USB o dispositivo está conectado.

() Certo () Errado

Resposta: Certo - *Ao se clicar no ícone citado será demonstrada uma janela com informações/propriedades do dispositivo em questão, uma das informações que aparecem na janela é a porta em que o dispositivo USB foi/está conectado.*

3) Escrivão de Polícia CESPE 2013

Um clique duplo em  Kingston DataTraveler 2.0 USB Device fará que seja disponibilizada uma janela contendo funcionalidades para a formatação do dispositivo USB.

() Certo () Errado

ÍNDICE

CONHECIMENTOS GERAIS / HISTÓRIA E GEOGRAFIA

Cultura e sociedade brasileira: música, literatura, artes, arquitetura, rádio, cinema, teatro, jornais, revistas e televisão.....	01
Fatos e elementos de política brasileira.....	15
Meio ambiente e cidadania: problemas, políticas públicas, aspectos locais e nacionais.....	24
História e geografia do Estado de Goiás e do município de Campinorte.....	28

CULTURA E SOCIEDADE BRASILEIRA: MÚSICA, LITERATURA, ARTES, ARQUITETURA, RÁDIO, CINEMA, TEATRO, JORNAIS, REVISTAS E TELEVISÃO.

Música e Dança

A música e a dança estão frequentemente associadas aos índios e a sua cultura, variando de tribo para tribo. Em muitas sociedades indígenas a importância que a música tem na representação de ritos e mitos é muito grande. Cada tribo tem seus próprios instrumentos, havendo também os instrumentos que são utilizados em diferentes tribos no entanto de diferentes formas como é o caso do maracá ou chocalho, onde em determinadas sociedades indígenas como a dos Uaupés o uso do mesmo acontece em cerimônias religiosas, já outras tribos como a dos Timbiras é utilizado para marcar ritmo junto a um cântico por exemplo. A dança junto aos indígenas se difere da nossa por não dançarem em pares, a não ser por poucas exceções como acontece no alto Xingú. A dança pode ser realizada por um único indivíduo ou por grupos.

Literatura

INTRODUÇÃO À LITERATURA

A literatura está ligada à escrita, portanto sua origem perde-se nos tempos. Não há um único marco histórico do surgimento da escrita, já que os desenhos das cavernas são considerados escritos antigos. O hieróglifo é uma escrita do antigo Egito.

Desde que apareceu o ser humano, ele teve vontade de deixar resquícios de sua passagem pelo mundo. O homem sempre quis deixar sua marca para a posteridade, como é que ele fazia para caçar, mostrar seus feitos, seu heroísmo, sua força, dinamismo, coragem. Também quis mostrar como era o seu povo, os animais, o meio ambiente da época. Já se estava definindo o que seria literatura.

A Literatura é a arte de compor escritos artísticos, em prosa ou em verso, de acordo com princípios teóricos e práticos, o exercício dessa arte ou da eloquência e poesia.

A palavra "Literatura" vem do latim "*litteris*" que significa "Letras", e possivelmente uma tradução do grego "*grammatikee*". Em latim, literatura significa uma instrução ou um conjunto de saberes ou habilidades de escrever e ler bem, e se relaciona com as artes da gramática, da retórica e da poética. Por extensão, refere-se especificamente à arte ou ofício de escrever de forma artística. O termo "Literatura" também é usado como referência a um corpo ou um conjunto escolhido de textos como, por exemplo, a literatura médica, a literatura inglesa, literatura portuguesa, literatura japonesa etc.

Mais produtivo do que tentar definir Literatura talvez seja encontrar um caminho para decidir o que torna um texto, em sentido lato, literário. A definição de literatura está comumente associada à ideia de estética, ou melhor, da ocorrência de algum procedimento estético. Um texto é literário, portanto, quando consegue produzir

um efeito estético e quando provoca catarse, o efeito de definição aristotélica, no receptor. A própria natureza do caráter estético, contudo, reconduz à dificuldade de elaborar alguma definição verdadeiramente estável para o texto literário. Para simplificar, pode-se exemplificar através de uma comparação por oposição. Vamos opor o texto científico ao texto artístico: o texto científico emprega as palavras sem preocupação com a beleza, o efeito emocional. No texto artístico, ao contrário, essa será a preocupação maior do artista. É óbvio que também o escritor busca instruir e perpassar ao leitor uma determinada ideia; mas, diferentemente do texto científico, o literário une essa instrução à necessidade estética que toda obra de arte exige. O texto científico emprega as palavras no seu sentido dicionarizado, denotativo, enquanto o texto artístico busca empregar as palavras com liberdade, preferindo o seu sentido conotativo, figurado. O texto literário é, portanto, aquele que pretende emocionar e que, para isso, emprega a língua com liberdade e beleza, utilizando-se, muitas vezes, do sentido metafórico das palavras.

Prosa e Poesia

Os textos literários se dividem em duas partes: prosa e poesia. A POESIA é a linguagem subjetiva, metafísica, vaga com o mundo interior do poeta. É um texto curto com orações e períodos curtos, onde sobressai a beleza, a harmonia e o ritmo; é a mais velha composição do mundo. Com o surgimento do livro em placas de argila, começaram também as primeiras aulas. Tudo teria que ser decorado, pois não havia material onde escrever tudo e a toda hora. Nas casas-escola, os alunos decoravam os poemas com os conhecimentos, números, gramática, filosofia, etc.

Com os livros de argila e o uso de poemas, poder-se-ia transmitir muita coisa com pouco material. Estes livros ficavam nas bibliotecas, já que não se poderia carregar um livro de dez quilos pra lá e pra cá.

Prosa é a linguagem objetiva, usual, veículo natural do pensamento humano. A PROSA pode ser escrita de diversas formas como: romances, crítica, novela, conto, etc. Vejamos as diferenças entre um texto em forma de poesia e outro em forma de prosa:

POEMA

- Frases curtas.
- Destaque para a beleza dos versos.
- Uso de rimas: Porta/importa, minha/vizinha.
- Uso de métrica - contagem de sílabas poéticas.
- Texto escrito em forma de versos.

PROSA

- Frases longas, num só período.
- Não há beleza no texto, somente a informação.
- Texto objetivo: transmitir uma mensagem.
- Não há métrica, nem rima, nem ritmo.
- Texto escrito em forma de parágrafos.

ARTES

Artes Plásticas na Pré-História (de 15.000 a 3.000 a.C.)

As pinturas rupestres (em paredes de cavernas) mais antigas do Brasil foram encontradas na Serra da Capivara, no estado do Piauí. Na época entre 5000 a.C e 1100, povos da Amazônia fabricaram objetos de enfeites e de cerâmica. Destacam-se os vasos de cerâmica da ilha de Marajó e do rio Tapajós. A arte plumária (com penas de pássaros) feitas por índios e a pintura corporal, usando tintas derivadas da natureza, representam importantes exemplos da arte indígena.

As mais importantes pinturas rupestres do Brasil:

- **PEDRA PINTADA (PA), aqui, em 1996, a arqueóloga americana Anna Rosevelt achou pinturas com cerca de 11.000 anos.**
- PERUAÇU (MG), tem vários estilos de pinturas entre 2.000 a 10.000 anos. Exibe espetaculares desenhos geométricos.
- LAGOA SANTA (MG), suas pinturas de animais, conhecidas desde 1834, têm entre 2.000 e 10.000 anos de idade.
- SÃO RAIMUNDO NONATO (PI), segundo Niède Guindon, da Universidade Estadual de Campinas, possui vestígios humanos de 40.000 anos e pinturas de 15.000 anos.

Para seu conhecimento:

A tinta de pedra é feita de cacos de minério que forneciam as cores para as pinturas rupestres: os artistas raspavam as pedras para arrancar os pigmentos coloridos, o vermelho e o amarelo vinham do minério de ferro, o preto, do manganês. Misturado com cera de abelha ou resina de árvores o pigmento virava tinta.

Arte Indígena brasileira

Os olhos e as mentes intelectuais da humanidade começaram no séc. XX a reconhecer os povos nativos como culturas diferentes das civilizações oficiais e vislumbraram contribuições sociais e ambientais deixadas pelos guerreiros que tiveram o sonho como professores. Mas a maior contribuição que os povos da floresta podem deixar ao homem branco é a prática de ser uno com a natureza interna de si. A Tradição do Sol, da Lua e da Grande Mãe ensinam que tudo se desdobra de uma fonte única, formando uma trama sagrada de relações e inter-relações, de modo que tudo se conecta a tudo. O pulsar de uma estrela na noite é o mesmo que do coração. Homens, árvores, serras, rios e mares são um corpo, com ações interdependentes. Esse conceito só pode ser compreendido através do coração, ou seja, da natureza interna de cada um. Quando o humano das cidades petrificadas largarem as armas do intelecto, essa contribuição será compreendida. Nesse momento entraremos no Ciclo da Unicidade, e a Terra sem Males se manifestará no reino humano.

A arte indígena brasileira é um tipo de arte produzida pelos povos nativos brasileiros, antes, durante e depois da colonização portuguesa, que começou no século XV.

Devido à grande diversidade dos índios brasileiros, é difícil definir um padrão artístico, porém, a cerâmica, o trançado, os enfeites do corpo, as danças e os rituais merecem destaque. É importante saber que quando falamos que um objeto indígena é artístico, provavelmente estaremos lidando com conceitos da nossa civilização, porém, estranhos aos índios. Para eles, o objeto precisa ser perfeito ao produzido, e não na sua utilização.

Outro aspecto importante, é que a arte indígena é a representação de uma tribo, e não da personalidade de quem o faz. Por isso, essa arte é tão diversificada. Eles também usam apenas elementos naturais na composição da arte: madeira, palhas, cipós, resinas, ossos, dentes, couro, conchas, pedras, sementes, plumas, tintas, e etc. As peças de cerâmica mostram os muitos costumes dos povos indígenas.

As máscaras para os índios, são produzidas pelo homem comum, mas ao mesmo tempo, são a figura viva do sobrenatural. São feitas com troncos de árvores, cabaças, palhas, e são normalmente usadas em danças cerimoniais. As cores mais usadas pelos índios são: o vermelho muito vivo, o negro esverdeado, e o branco. A importância desse tipo de cor é que, ao fazerem a pintura corporal, eles têm a intenção de transmitir a alegria com cores vivas e intensas. Além do mais, através dessa pintura corporal, as tribos se organizam socialmente, como por exemplo: guerreiros, nobres e pessoas comuns.

Trançado e Tecelagem

Os trançados feitos pelos indígenas possuíam como matérias-primas as folhas, palmas, cipós, talas e fibras. Os indígenas produzem uma variada gama de peças de vestuário, cestas e redes, além de perneiras e abanos.

Os principais produtos que eram produzidos com esta arte de tecelagem eram as vestimentas, que caracterizam muito a sua cultura indígena, já que dependendo de qual cultura a vestimenta também muda.

Nos trabalhos de cestaria dos índios há uma definição bastante clara no estilo do trabalho, de forma que um estudioso da área pode através de um trabalho em trançado facilmente identificar a região ou até mesmo que tribo o produziu. As cestarias são utilizadas para o transporte de víveres, armazenamento, como recipientes, utensílios, cestas, assim como objetos como esteiras.

Cerâmica

As peças de cerâmica que se conservaram ao longo do tempo testemunham costumes de diferentes povos indígenas já desaparecidos, numa linguagem artística que nos impressiona. Elas possuem várias formas diferentes para cada local, como também figuras, isso explica a diversidade cultural presente na época indígena.

A fabricação de artefatos de cerâmica não é característica de todas as tribos indígenas. Entre os Xavantes, por exemplo, ela falta totalmente. Em algumas de suas confecções é bastante simples, mas o que é

importante ressaltar é que por mais elaborada que seja a cerâmica sua produção é sempre feita sem a ajuda da roda de oleiro. As cerâmicas são utilizadas na fabricação de bonecas, panela, vasos e outros recipientes. Muitas são produzidas visando atender a demanda dos turistas.

Máscaras

Para os indígenas, as máscaras têm um caráter duplo: ao mesmo tempo que são um artefato produzido por um homem comum, são a figura viva do ser sobrenatural que representam. Feitas com cascas de árvores, cabaças de palhas de buriti, geralmente são usadas em danças cerimoniais, representando personagens da mitologia indígena. Com seu simbolismo, as máscaras aproximam estas forças sobrenaturais ao indivíduo e materializam todos os códigos inscritos nos rituais e mitos, facilitando a leitura que cada um dos índios fará destes códigos.

Um aspecto recorrente nas mitologias indígenas é que em um passado distante aconteceram conflitos entre as entidades representadas pelas máscaras e os índios, porém no presente os índios preparam festas que servem para "alegrar" e controlar estas entidades. Assim os índios superam os confrontos passados, e influenciam as forças sobrenaturais em favor de seus interesses.

Arte Plumária

Essa é uma arte muito especial, pois ela não está associada a nenhum fim lucrativo e sim apenas à pura busca da beleza, com esta arte os índios criam mantos, diademas e colares. Uma das peças mais conhecidas é o "manto Tupinambá" confeccionada pelos Tupinambás, para serem usadas pelos pajés.

Existem dois grandes estilos na arte plumária, são eles, os trabalhos majestosos e grandes, como os diademas, e os delicados adornos de corpo, que está no colorido e na combinação dos matizes, que seriam um tipo de colar.

Arte em Pedras

A confecção de instrumentos de pedra (ex.: machadinhas) fora de extrema importância no passado indígena, mas nos dias atuais os índios não mais costumam produzir artefatos em pedra devido à inserção de instrumentos de ferro, que se mostraram mais eficientes e práticos, embora algumas tribos ainda utilizam estes artefatos para ocasiões especiais.

Esta arte acabou sendo também um dos fatos mais importantes ocorridos na arte indígena, pois foi um momento em que os índios se desenvolveram na caça, alimentação, vestimentas entre outros.

Arte em Madeira

A madeira é utilizada para a fabricação de diversos trabalhos nas sociedades indígenas. Vários artefatos são produzidos como ornamentos, máscaras, brinquedos,

bonecas, reprodução de animais e homens, pequenas estatuetas, canoas entre vários outros. Os karajá, por exemplo, produzem estatuetas na forma humana que nos faz lembrar de uma boneca. No alto Xingu os trabalhos em madeira são bastantes desenvolvidos. São produzidas máscaras, bancos esculpidos na forma animal, notando-se grande habilidade no trabalho, sendo sua demanda comercial muito grande advinda principalmente de turistas.

Além do mais, com a arte em madeira foi possível produzir a arma mais conhecida do índio que seria o arco, que até hoje é utilizado por eles.

Arte Corporal

Uma das características que mais marcam a cultura indígena é a pintura corporal. Ela pode ser comparada a necessidade e importância de uso de roupas do homem moderno.

A tinta que se usa, é extraída principalmente de jenipapo, carvão, urucum e calcário. Essa pintura corporal tem como objetivo, caracterizar e diferenciar os povos, determinar funções dentro de uma aldeia, mostrar valores, e em alguns casos, o "estado civil". Algumas índias até usam esse método para transmitir a ideia de que estão interessadas em arrumar um parceiro. Se duas tribos tiverem as mesmas pinturas corporais, uma luta pode ocorrer entre elas.

Em algumas tribos, os homens se pintam diferentes das mulheres para que se possam diferenciar, e pode ocorrer, que as pinturas masculinas sejam mais bem produzidas, dando uma posição de liderança.¹

Arte Africana

A arte afro-brasileira trilhou um longo percurso durante séculos, tendo nascida a partir de profundas raízes africanas, conquistando visível autonomia e criatividade própria. Percorreu uma trajetória de trocas, sobretudo com os europeus, em meio a um mundo escravocrata e católico que lhe acarretou perdas e ganhos, continuidade e mudança. Essa arte, realimentada pelas levas sucessivas de escravos que lhe inspira uma visão de mundo herdada da África, estava, porém, sujeita simultaneamente à dinâmica proveniente da evolução da sociedade brasileira. Participou de tal modo na construção e desenvolvimento de nossa sociedade que o sociólogo Gilberto Freyre, pioneiramente, considerou o negro como "um co-colonizador, apesar da sua condição de escravo".

A função primordial da arte africana, também chamada de arte negra, foi a de produzir valores emocionais para as comunidades às quais pertenceu e que possuíam um saber cultural já estabelecido. Acompanhava, assim, a vida cotidiana da comunidade, participando dos rituais da vida doméstica desde o nascimento, dos ritos de passagem, passando pela fatalidade da morte e continuando ainda na perene ligação com a ancestralidade. Essa arte não tinha o compromisso de ser retrato da realidade e se apresentou sem simetria e proporção. Na figura humana,

¹ Fonte: www.artedosindigenas.blogspot.com.br - Texto de Rafael Fernandes Pereira/Matheus Ribeiro/Lucas Trindade/Felipe Georg's/Thales Henrique e João Paulo Dantas

por exemplo, quase sempre a cabeça é demasiado grande, pois representa a personalidade, o saber, sobretudo quando é a de alguém mais velho; a língua, por vezes, ultrapassa a cavidade da boca, já que expressa a fala, que é a chave da tradição oral; a barriga e os seios femininos representam, em conjunto, a fertilidade; os pés, normalmente grandes, estão sempre bem fixados na terra.

De base rural-comunitária, a arte africana feriu diretamente os cânones europeus até quase o final do século XIX e, com o seu "expressionismo", conseguiu atrair pintores como Picasso e Braque, justamente quando enveredaram pelo cubismo. No entanto, por volta da mesma época, os europeus também reagiram com espanto a um outro tipo de arte africana: os "bronzes de Benin", levados para a Europa após a conquista colonial. O crítico alemão F. von Luncheon escreveu, em 1901: "Estes trabalhos de Benin (elaborados com a secular técnica da 'cera perdida') estão no patamar mais elevado da técnica de fundição da Europa. Cellini, e ninguém antes nem depois dele, poderia tê-los fundido melhor". Essas cabeças e estátuas em bronze já eram produzidas assim pelos iorubás desde o século XVI, conforme testemunharam os portugueses quando ali aportaram no tempo das grandes navegações.

Analisando a fraca presença dos negros brasileiros nas artes visuais contemporâneas – em flagrante contraste com o período do barroco, quando eram dominantes – Clarival do Prado Valadares (1988) menciona que essa presença passou a traduzir-se, quase que exclusivamente, no que se convencionou chamar de "arte primitiva". Essa arte, segundo ele, aceitavelmente dócil, era aquilo que se esperava do negro, uma arte adequada ao lugar que lhe era permitido ocupar na hierarquizada sociedade brasileira.

Compreende-se isso melhor ao se consultar *Quem é quem nas artes e letras do Brasil*, lançada pelo Ministério das Relações Exteriores em 1966. Das 298 fichas biográficas de artistas brasileiros ali listadas, somente 16 eram de negros. O mesmo Itamaraty – numa edição, em francês, do seu *Anuário de 1966* assinala que, no que diz respeito à cor "a maioria da população brasileira é constituída de brancos; a percentagem de mestiços é fraca". Essa "distração" étnica felizmente não só desapareceu dos anuários oficiais do Itamaraty como também aumentou a participação dos negros nas artes nacionais.

Porém, é preciso ter presente a mentalidade reinante durante a época do escravismo, em que qualquer tipo de trabalho, mesmo artístico, era considerado indigno de um branco da casa-grande. A única exceção a essa regra foram os padres que, quase todos, aprenderam as artes na metrópole. Para uma eficaz ação evangélica da Igreja foram indispensáveis várias artes, e não só a retórica dos sermões. Eram necessários muitos templos, que se espalharam por cada capitania. Cada um deles requisitou arquitetos, pintores, escultores, músicos (o padre mestiço José Maurício Nunes Garcia foi o músico mais reverenciado da época). E não esqueçamos os corais dos jesuítas, quase todos formados por negros, principalmente até meados do século XVIII.

No entanto, foi somente na época do barroco que os negros constituíram, de certo modo, uma elite na arte brasileira. O barroco brasileiro, com seu epicentro situado em

Minas Gerais (mas com núcleos importantes em Pernambuco, Bahia e Rio de Janeiro), beneficiou-se economicamente do chamado "ciclo do ouro" das décadas de 1729 a 1750. Do fecundo período barroco, resultaram os mais belos monumentos religiosos do Brasil, no dizer de Fernando Azevedo, que acrescenta terem sido os anos Setecentos o "século do Aleijadinho", o gênio mulato que deu aos "centros urbanos de Minas Gerais algumas das igrejas rococós mais belas do mundo". É natural, portanto, que muitos críticos considerem que, de fato, a história das artes no Brasil se iniciou com o estilo barroco.

Além das ordens religiosas – exclusivistas do ponto de vista racial, uma vez que não toleravam a participação de quem não provasse ter "sangue puro" (os judeus, por exemplo) –, outro fator benéfico para o aparecimento de artistas negros foram as irmandades, a quem estavam ligadas as corporações de ofícios. Separadas pela cor dos seus membros – brancos, pardos (ou mulatos) e pretos – essas irmandades competiam entre si, mas não se tratava de uma competição muito excludente, já que, com frequência, o talento era priorizado. Dois exemplos foram a Irmandade do Rosário dos Homens Pretos, que patrocinou a publicação, em Lisboa, do livro *Testemunho eucarístico de o Aleijadinho*, artista escolhido pela Irmandade de São Francisco, de brancos, para fazer a planta e para construir as suas duas mais belas igrejas, localizadas em Vila Rica e em São João Del Rei. Além de Aleijadinho, outro artista mulato de destaque foi o Mestre Valentim, também filho de pai português e de mãe escrava. Enquanto Aleijadinho atuou em Minas Gerais, no terreno da arte religiosa, arquitetura e escultura, o Mestre Valentim veio para o Rio de Janeiro, onde se imortalizou no campo do urbanismo e da construção civil.

De acordo com Myriam Andrade Ribeiro de Oliveira (2008), a sobrevivência desses dois nomes na memória coletiva brasileira não se explica somente pela qualidade de suas obras: "Há algo com raízes mais profundas na psicologia do povo brasileiro que arriscaríamos chamar de uma espécie de identidade nacional com esses dois artistas, ambos mulatos e, portanto, representantes autênticos da originalidade de uma cultura criada na periferia do mundo e que apresenta tal força e originalidade". Originalidade capaz de manifestar uma força expressionista, de talha geométrica angulosa, tão próxima da África, como se sente em Aleijadinho e também no Mestre Valentim, com os traços negroides de suas esculturas e pinturas.

Quem sugeriu o reconhecimento dessa "africanidade" na arte desses dois mestres, e em outros artistas menos estudados, foi o crítico George Nelson Prestan, que elaborou a teoria do "neoafricanismo" voltada para a evolução da arte da diáspora africana nas Américas. Emanuel Araújo lembra que Mário de Andrade chamava de "racialidade brasileira" essa marca deixada pelos nossos artistas negros. Já Sérgio Buarque de Holanda preferiu o termo "mulatismo". O crítico Augusto de Lima Júnior considera o mulatismo uma marca reconhecível em artistas, muitas vezes anônimos, dessa época, que também apresentaram traços negroides nas figuras humanas que pintaram.

Se no período colonial, a maior parte da nossa criação artística foi de autoria de negros, o mesmo não ocorreu nos séculos XIX e XX. O século XIX, com efeito,