



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
INSTITUTO METRÓPOLE DIGITAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM INOVAÇÃO EM TECNOLOGIAS
EDUCACIONAIS

A coordenação do Programa de Pós-graduação em Inovação em Tecnologias Educacionais (PPgITE) da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), torna público o gabarito da Prova de Conhecimentos Específicos (Etapa 2) do Edital N° 006/2021-PPgITE, referente ao Processo Seletivo 2021 - Turma 2022, para ingresso no curso de Mestrado Profissional.

N° QUESTÃO	OPÇÃO CORRETA	N° QUESTÃO	OPÇÃO CORRETA	N° QUESTÃO	OPÇÃO CORRETA	N° QUESTÃO	OPÇÃO CORRETA
1	D	11	B	21	D	31	B
2	B	12	C	22	B	32	C
3	B	13	D	23	D	33	A
4	C	14	C	24	A	34	A
5	D	15	A	25	A	35	D
6	B	16	C	26	C	36	B
7	A	17	C	27	D	37	B
8	C	18	D	28	B	38	A
9	A	19	D	29	C	39	B
10	C	20	D	30	A	40	A

Natal, 03 de dezembro de 2021.

Dennys Leite Maia
Coordenador do PPgITE



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
INSTITUTO METRÓPOLE DIGITAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM INOVAÇÃO EM TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS

CADERNO DE PROVA

EDITAL Nº 006/2021 – PPgITE

03 de Dezembro de 2021

INSTRUÇÕES GERAIS PARA A REALIZAÇÃO DA PROVA

1. Use apenas caneta esferográfica azul ou preta.
2. Escreva o seu número de inscrição e nome nos campos indicados neste Caderno de Prova.
3. Escreva o seu número de inscrição no campo **Matrícula** da Folha de Respostas, no qual cada um dos dígitos, com exceção do primeiro, deve ser marcado no espaço apropriado. Exemplo: Para o número **123456**, marque **23456** na Folha.
4. Date e assine a Folha de Respostas.
5. A quantidade de questões deste Caderno de Prova e suas respectivas pontuações estão apresentadas a seguir:

Total de questões de múltipla escolha	Pontuação por questão	Total de pontuação
40	0,25	10

6. Confira, com máxima atenção, o Caderno de Prova, observando o número de questões contidas e se há defeito(s) de encadernação ou de impressão que dificultem a leitura.
7. A prova terá 4 (quatro) horas de duração, exceção feita ao(à) candidato(a) cuja solicitação tenha sido atendida de acordo com o item 5.12 do Edital, que terá tempo adicional de 1 (uma) hora para realização da prova, incluindo o tempo para preenchimento da Folha de Respostas.
8. Durante a realização da prova não será permitido ao candidato portar telefone celular, notebook, dicionário, apostila, livros, periódicos ou qualquer outro tipo de material eletrônico ou didático.
9. Na Folha de Respostas, marque, no espaço apropriado, a opção que julgar correta para cada questão.
10. A Folha de Respostas deverá ser manuseada de forma que não seja rasurada, dobrada ou amassada, pois ela não será substituída por esses motivos.
11. Não serão computadas as questões não assinaladas, questões que contenham mais de uma marcação, emenda ou rasura, ainda que legível.
12. Ao retirar-se definitivamente da sala, o Caderno de Prova e a Folha de Respostas devem ser entregues ao fiscal.

Número de inscrição: _____

Nome do(a) candidato(a): _____

QUESTÃO 01

Após mais de 20 anos, o Brasil estabeleceu uma nova política pública no campo da Tecnologia Educacional. Instituída por meio da Lei Nº. 14.180, em 01 de julho de 2021, a Política de Inovação Educação Conectada tem como objetivo apoiar a universalização do acesso à internet em alta velocidade e fomentar o uso pedagógico de tecnologias digitais na Educação Básica. Dentre os oito princípios destacados nessa política está "amplo acesso aos recursos educacionais digitais de qualidade". Considerando o Programa Educação Conectada, que serviu de base para a nova política, uma ação estratégica dessas políticas públicas, relativa aquele princípio foi:

- a) o Portal do Professor.
- b) o Portal Domínio Público.
- c) a Plataforma Banco Internacional de Objetos Educacionais (BIOE).
- d) a Plataforma Integrada MEC de Recursos Educacionais Digitais (MEC-RED).

QUESTÃO 02

Na Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018) são apresentadas competências gerais da Educação Básica que se inter-relacionam e desdobram-se no tratamento didático proposto para as três etapas da Educação Básica (Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio), articulando-se na construção de conhecimentos, no desenvolvimento de habilidades e na formação de atitudes e valores, nos termos da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN, Lei Nº 9.394/1996). Sobre isso, analise as assertivas a seguir:

- I. Estimular o exercício da curiosidade intelectual para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções com base nos conhecimentos de áreas das Ciências Exatas e da Terra é uma das competências gerais da Educação Básica.
- II. As competências gerais da Educação Básica propõem a formação de um indivíduo capaz de utilizar diferentes linguagens e conhecimentos para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
- III. O domínio de tecnologias digitais de informação e comunicação é posto nas competências gerais da Educação Básica como uma condição primária para o sucesso dos alunos nas práticas escolares.
- IV. Compreender, usar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação deve ocorrer de forma crítica, significativa, ética e reflexiva para, dentre outras ações, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

É correto o que se afirma em:

- a) I, III e IV, apenas.
- b) II e IV, apenas.
- c) II e III, apenas.
- d) IV, apenas.

QUESTÃO 03

Alguns pesquisadores, a exemplo de Brito (2019), afirmam que a surdez é uma das condições especiais com que o profissional da área das Ciências Humanas e Ciências Aplicadas pode se deparar em sua prática. Sabendo que a forma de comunicação do surdo no Brasil é por meio da Língua Brasileira de Sinais (Libras), torna-se relevante pesquisar sobre como está ocorrendo a formação profissional nos cursos de graduação e bacharelado e se os conteúdos referentes à educação de surdos, especificamente com relação à Libras, são trabalhados. Considerando o uso de Metodologias Ativas (MA) numa perspectiva inclusiva, analise as afirmações abaixo, marque "V" para as sentenças verdadeiras e "F" para as falsas e, depois, escolha a opção que represente a sequência de sua resposta:

- () O uso de MA no processo de ensino e aprendizagem não contempla uma perspectiva inclusiva, pois alunos com deficiência necessitam de estratégias específicas para seu aprendizado.
- () O uso de MA é uma concepção educativa que estimula processos de ensino e aprendizagem crítico-reflexivos e, que, em conjunto com a tecnologia assistiva, pode vir a representar o caminho para tornar o ensino mais acessível.
- () Algumas matrizes curriculares de Licenciaturas mencionam a oferta de disciplinas optativas que contemplem as discussões acerca da educação de pessoas com deficiência, não sendo necessário que os cursos de Bacharelado tenham opções disponíveis de disciplinas optativas desse tipo para escolha.

- () Atualmente os cursos de Licenciatura, em sua formação inicial ofertam, obrigatoriamente, as disciplinas de Libras e Educação Especial, contemplando a formação para esta área.
- () O professor precisa ter fluência digital, que se refere à utilização dos recursos tecnológicos, para desempenhar atividades presenciais e virtuais.

A sequência correta é:

- a) (V); (F); (F); (V); (V).
- b) (F); (V); (F); (F); (F).
- c) (V); (F); (V); (V); (V).
- d) (F); (V); (F); (V); (F).

QUESTÃO 04

Para cada evolução tecnológica assimilada, a vida da pessoa com deficiência muda. A influência é tão grande que é como se os artefatos tecnológicos passassem a fazer parte da própria pessoa. O ser “deficiente tecnologizado” tem mais poder. E isso faz toda a diferença para ele, para sua família e seus amigos, no trabalho, e para toda a sociedade (SONZA *et al.*, 2011 *apud* BORGES; DIAS; OLIVEIRA, 2021). Diante da afirmativa, e ainda de acordo com os autores, marque a opção correta:

- a) O Atendimento Educacional Especializado (AEE) é um serviço da Educação Especial que substitui a sala de aula regular.
- b) O Atendimento Educacional Especializado (AEE) definirá os tipos de: Tecnologia Assistiva, avaliação e estratégias metodológicas a serem usadas pelo professor regente, assim como órteses e próteses que melhor se adequem ao aluno.
- c) Do ponto de vista organizacional, com base na Lei nº 6.571/08, a viabilização do uso de Tecnologia Assistiva no ambiente escolar é uma das funções do que se denomina Atendimento Educacional Especializado (AEE).
- d) Os alunos com deficiência têm aulas substitutivas no Atendimento Educacional Especializado (AEE), em salas especiais, chamadas “Salas de Recurso Multifuncionais”, atendendo a nº Lei 14.191, de 2021.

QUESTÃO 05

Analise os itens abaixo e identifique quais constituem princípios da Educação Integral.

- I. Centralidade no estudante.
- II. Aprendizagem permanente.
- III. Gestão democrática.
- IV. Direito à tecnologia.

É correto o que se afirma em:

- a) todos.
- b) I e II, apenas.
- c) III e IV, apenas.
- d) I, II e III, apenas.

QUESTÃO 06

Nas últimas eleições presidenciais nos EUA e no Brasil foram utilizadas muitas *Fake News* para interferir no comportamento das pessoas. Sobre as *Fake News*, é correto afirmar que:

- a) são produzidas por hackers que buscam promover confusão para facilitar a invasão de sistemas de segurança e a modificação de dados em computadores.
- b) são notícias falsas divulgadas com a intenção deliberada de promover a desinformação ou proliferação de boatos.
- c) são disseminados pelos seguidores, que são usuários de uma rede social a fim de receber as suas principais atualizações.
- d) o Brasil ainda não possui uma legislação específica que permita a punição de crimes digitais, tais como a divulgação deliberada de notícias falsas.

QUESTÃO 07

Buscando auxiliar a gestão de uma escola pública de Ensino Fundamental, os professores utilizaram o processo de *Design Thinking* para o levantamento de demandas e cocriação de propostas no sentido de implementar o uso da tecnologia na educação. Uma das etapas foi a obtenção da opinião de todas as pessoas envolvidas a respeito do que pensavam ser prioritário para se concretizar esse projeto. O resultado foi uma consolidação de dados na tabela abaixo:

Tabela – Prioridades citadas no levantamento de demandas para a implementação do uso da tecnologia na Escola Seymour Skinner.

Prioridades	Diretor, Coordenadores e Professores	Alunos*
Revitalizar o laboratório de informática	10	130
Aumentar a velocidade da internet	6	70
Adaptar os acessos para atender PCD	1	45
Formação de professores	7	90
Conscientização dos alunos	4	75
Comprar novos equipamentos	2	80
Total	30	490

*Nota: Cada aluno levou o questionário para casa e o trouxe respondido, independente de o pai ou responsável já tê-lo respondido para outro estudante.

Fonte: Dados hipotéticos

Pode-se observar que os dados trouxeram as seguintes conclusões:

- I. Comparando os grupos de *personas*, é possível afirmar que a prioridade ‘Revitalizar o laboratório de informática’ aparece como mais citada nesta pesquisa.
- II. Apesar de essencial para a implementação do uso da tecnologia na escola, a prioridade ‘Formação de professores’ foi a menos citada nos dois grupos, o que provavelmente não será atendido pela gestão.
- III. A terceira prioridade mais citada é diferente para os dois grupos de *personas*, o que significa observar que, para o grupo de Alunos, ‘Comprar novos equipamentos’ é mais importante do que ‘Aumentar a velocidade da internet’.

É correto o que se afirma em:

- a) I e III, apenas.
- b) I, apenas.
- c) II e III, apenas.
- d) I, II e III, apenas.

QUESTÃO 08

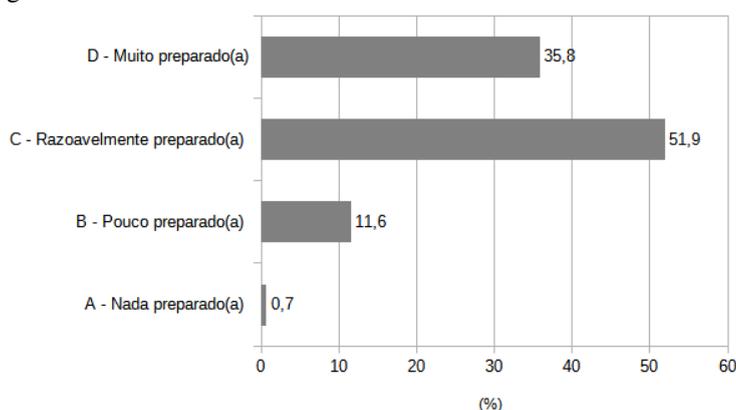
Numa situação hipotética de Educação Infantil, um grupo de crianças, durante a roda inicial, vem trazendo constantemente falas em que expressam as suas vivências cotidianas com as mídias e tecnologias. Elas relatam o uso de smartphones e tablets, de plataformas de streaming, de acesso a jogos digitais, de participação em clubes de robótica, dentre outras situações. Entretanto, a turma encontra-se envolvida em outros estudos importantes para aquele grupo. Diante desse fato, é totalmente correto afirmar:

- a) Mesmo sabendo da importância desses temas, faz-se necessário seguir com o plano de aulas já construído pelo professor, uma vez que o assunto em curso é mais importante e precisa ser concluído.
- b) Os assuntos trazidos pelos alunos, na maior parte das vezes, não coadunam com os conteúdos do currículo escolar, o que torna inviável considerar tais ideias, tendo em vista que os professores precisam seguir os assuntos previstos para o ano letivo.
- c) O professor pode aproveitar a oportunidade do que está sendo estudado e inserir algum ponto em que as tecnologias possam ser integradas, de modo a contemplar as inclinações do grupo sobre a temática em foco.
- d) Só é possível realizar um trabalho consistente nesse âmbito se houver a posse de equipamentos tecnológicos nas instituições de ensino. Portanto, torna-se inviável um trabalho dessa natureza em contextos educativos desfavorecidos.

QUESTÃO 09

O Sistema de Avaliação da Educação Básica (Saeb) é um conjunto de avaliações externas em larga escala que permite ao Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep) realizar um diagnóstico da educação básica brasileira e de fatores que podem interferir no desempenho do estudante. Um dos questionários é aplicado aos professores, que respondem acerca de informações pessoais e profissionais, hábitos culturais, condições de trabalho, entre outros. No questionário de 2019, perguntou-se o seguinte: “Em que medida você se sente preparado(a) para usar novas tecnologias de informação e comunicação na prática pedagógica?”. O gráfico abaixo apresenta o resultado para as respostas válidas (excluídas as não respostas ou dupla marcação) dadas por todos os professores do Brasil:

Gráfico - Percentual de professores brasileiros segundo o sentimento de estar preparado(a) para usar novas tecnologias de informação e comunicação na prática pedagógica.



Fonte: Dados do Saeb (INEP, 2019).

Descrição do gráfico: O gráfico mostra quatro barras horizontais na cor cinza, na qual cada barra está associada a uma categoria possível de resposta para a pergunta que é citada no enunciado. O tamanho das barras são proporcionais ao percentual de professores que respondeu em cada categoria, sendo: categoria A - Nada preparado(a), representando 0,7% do total de respostas; B - Pouco preparado(a), com 11,6% do total de respostas; C - Razoavelmente preparado(a), com 51,9% do total de respostas e D - Muito preparado(a), com 35,8% do total de respostas.

A partir do gráfico é possível concluir que:

- I. nenhum professor declarou sentir-se “Nada preparado” para o uso de novas tecnologias de informação e comunicação.
- II. existem mais professores que se sentem “Muito preparado” do que “Pouco preparado” para o uso de novas tecnologias da informação e comunicação na prática pedagógica.
- III. mais de 25% dos professores responderam “Nada preparado” e “Pouco preparado” para o uso de novas tecnologias da informação e comunicação na prática pedagógica .
- IV. mais da metade dos professores encontra-se “Razoavelmente preparado” para usar novas tecnologias da informação e comunicação na prática pedagógica.

É correto o que se afirma em:

- a) II e IV, apenas.
- b) I e III, apenas.
- c) I e II, apenas.
- d) III e IV, apenas.

QUESTÃO 10

Analise as seguintes afirmações relativas à Educação a Distância (EaD):

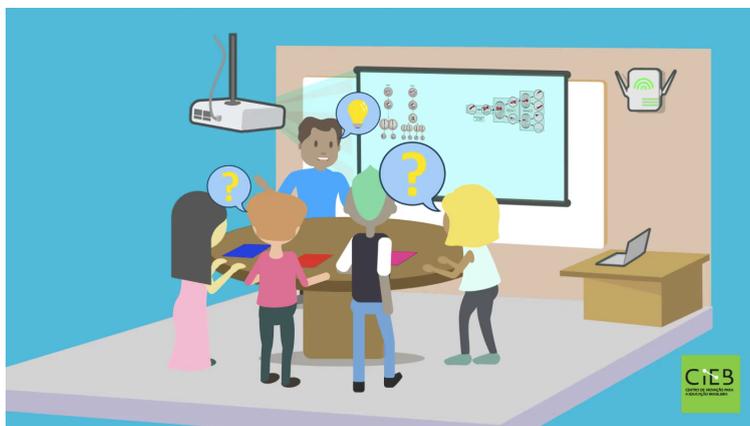
- I. Pode acontecer EaD sem *e-learning*; ou seja sem o uso de tecnologias digitais (software, vídeos, podcasts, etc) para que ocorra mediação para ensinar;
- II. Aprendizagem híbrida ou *Blended learning*, modalidade em que os cursos combinam diversos tipos de meios de aprendizagem, tanto por meio de tecnologias digitais (*e-learning*), como presencial;
- III. O ensino a distância é um sistema tecnológico de comunicação multidirecional, que pode ser massivo, baseado em uma ação sistemática e conjunta de recursos didáticos;
- IV. No ensino remoto há uma adaptação do curso presencial para o formato remoto, mas acontece fundamentalmente com professores e alunos reunidos fisicamente no mesmo espaço e no tempo.

É correto o que se afirma em:

- a) I e II, apenas.
- b) II e IV, apenas.
- c) I, II e III, apenas.
- d) I, III e IV, apenas.

QUESTÃO 11

Observe a imagem abaixo:



Fonte: CIEB.

Descrição da imagem: ilustração de um ambiente com um professor com balão de diálogo com o desenho de uma lâmpada acesa, numa mesa redonda, com quatro estudantes ao redor, e dois deles com balões de diálogo com um sinal de interrogação. Todos estão de pé, com tablets, sob mesa. Acima da mesa em que as pessoas estão, há um projetor multimídia fixado no teto, apresentando conteúdo (não identificável) numa lousa digital ou tela de projeção. Ao lado superior direito da tela há um roteador de internet. Abaixo dele, está uma mesa menor com um notebook sobre ela.

O fundamento epistemológico a que se relaciona a situação pedagógica da ilustração é:

- a) Empirista.
- b) Interacionista.
- c) Racionalista.
- d) Instrucionista.

QUESTÃO 12

Existem um conjunto de fundamentos que orientam o uso de tecnologias na educação. Relacione a coluna com os nomes de alguns teóricos da aprendizagem, marcando o número a qual correspondem ao item da coluna com os termos relacionados à sua elaboração teórica:

- | | |
|--------------------|---------------------------|
| (1) B. F. Skinner | () Conectivismo |
| (2) George Siemens | () Construcionismo |
| (3) Jean Piaget | () Construtivismo |
| (4) Lev Vygotsky | () Educação Emancipadora |
| (5) Nelson Pretto | () Ética Hacker |
| (6) Paulo Freire | () Instrução Programada |
| (7) Pierre Lèvy | () Inteligência Coletiva |
| (8) Seymour Papert | () Sociointeracionismo |

A relação correta é:

- a) (7); (3); (8); (4); (2); (5); (1); (6).
- b) (2); (3); (8); (6); (5); (1); (4); (7).
- c) (2); (8); (3); (6); (5); (1); (7); (4).
- d) (7); (8); (3); (4); (2); (5); (1); (6).

QUESTÃO 13

Considerando a relevância que a acessibilidade e as possibilidades tecnológicas acessíveis representam com vistas a apresentar a trajetória da inclusão, podemos afirmar que o propósito da Tecnologia Assistiva está em:

- a) ser um conjunto de artefatos disponibilizados às pessoas com necessidades especiais, visando proporcionar ou ampliar habilidades funcionais de pessoas apenas com deficiência grave.
- b) possibilitar a produção e a utilização da Tecnologia Assistiva, é preciso conhecer as habilidades das pessoas com deficiência, sem se preocupar com alternativas para a comunicação e mobilidade.
- c) oportunizar a realização de atividades cotidianas de pessoas, promover vida independente e inclusão, embora, a indicação da tecnologia mais apropriada independe das características individuais de cada sujeito.
- d) compor uma área do conhecimento e de pesquisa que tem se destacado pelas possibilidades de propiciar uma maior independência, qualidade de vida e inclusão social das pessoas com deficiência.

QUESTÃO 14

Uma tendência evolutiva fundamental da nossa espécie constitui-se em criar instrumentos cada vez mais complexos que possibilitam ultrapassar as limitações próprias do corpo e da mente humana; assim foi no passado, com a criação dos instrumentos de caça no paleolítico, e na atualidade, com o advento da internet e das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) do século XXI. A internet e as demais TDICs são instrumentos socioculturais que promovem transformações quando inseridos no contexto escolar. A psicologia educacional costuma abordar essas transformações a partir de duas dimensões: a prática educacional e as concepções de aprendizagem que sustentam as experiências educacionais com uso das TDICs. A partir do exposto, relacione a coluna com os modelos psicológicos, marcando "T" para modelos Transmissivos e "C" para modelos Construtivistas, no item da coluna com as aplicações educacionais das TDICs:

- | | |
|-----------------------------|---|
| (T) Modelos Transmissivos | () Programas de exercitação e de prática ortográfica aplicados por professores em aulas de Língua Portuguesa. |
| (C) Modelos Construtivistas | () Utilização do software LOGO nas aulas de Geometria e Matemática, com uso de situações problemas. |
| | () Uso de softwares tutoriais, como um livro animado ou um vídeo interativo, em que a presença de interação aluno – máquina se faz na leitura da tela e na escuta da informação fornecida pelo software. |
| | () Experiência com software <i>Tinkercad</i> em projeto com uso de modelagem 3D. |
| | () Produção coletiva de <i>folders</i> digitais com utilização da ferramenta <i>Canva</i> , tendo como foco o tema gêneros textuais informativos. |

A relação correta é:

- a) (T); (T); (C); (T); (C).
- b) (C); (T); (C); (C); (T).
- c) (T); (C); (T); (C); (C).
- d) (C); (C); (T); (C); (T).

QUESTÃO 15

A acessibilidade e a tecnologia assistiva permitem que as pessoas rompam barreiras, promovendo a diversidade e a inclusão digital. Indique a afirmação verdadeira sobre acessibilidade e tecnologia assistiva.

- a) Tecnologia assistiva pode contribuir para a autonomia de pessoas com deficiência.
- b) A tecnologia assistiva é útil apenas para quem tem limitações sensoriais ou motoras.
- c) Pessoas sem deficiência não enfrentam barreiras de acessibilidade.
- d) Tecnologia assistiva precisa ser digital para ser útil e acessível.

QUESTÃO 16

O HandTalk e ProDeaf são dispositivos para smartphones e tablets que traduzem um texto falado ou digitado para Língua Brasileira de Sinais (Libras), usando avatares animados de computação gráfica. Acerca desses dispositivos e a educação de pessoas surdas podemos afirmar que:

- a) A solução significa necessariamente ser algo de alta tecnologia. Para os surdos não pode ser algo fácil de criar, uma coisa simples, de baixa tecnologia, que é criada pela família ou professor, mas uma solução que pode ser criativa e fazer toda diferença.
- b) É somente por meio do uso da tecnologia digital que a pessoa com deficiência se torna um “indivíduo equalizado ou amplificado” e pode ter um desempenho comparável (em algumas áreas) ao de uma pessoa sem deficiência.
- c) Entre as inúmeras possibilidades existentes, é preciso escolher a tecnologia mais adequada a cada caso. E, para escolher, é preciso conhecê-la, identificando quais são as necessidades relativas à deficiência em questão.
- d) É preciso focar no que a pessoa não é capaz de fazer, para que ela tenha condição de realizar, com o princípio de que é necessário estabelecer condições adequadas de acessibilidade, para que seja possível amplificar os potenciais individuais.

QUESTÃO 17

Bersch (2008), com base em documento do Comitê de Ajudas Técnicas (CORDE) – Ata VII, traz a definição brasileira de Tecnologia Assistiva (TA) como: “(...) uma área do conhecimento, de característica interdisciplinar, que engloba produtos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que objetivam promover a funcionalidade, relacionada à atividade e participação, de pessoas com deficiência, incapacidades ou mobilidade reduzida, visando sua autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social”. Segundo a autora, sobre TA enquanto área do conhecimento, é correto afirmar que:

- a) deve ser entendida como recurso dos profissionais de diferentes áreas e não para usuários inexperientes.
- b) assim como a tecnologia médica, é desenvolvida para avaliação e terapêutica da saúde da pessoa com deficiência.
- c) é um auxílio que promoverá a ampliação de uma habilidade funcional, sem prejuízo, minimizando impedimentos, por circunstância de deficiência ou pelo envelhecimento.
- d) na escola, a TA e a tecnologia educacional (projetada para favorecer o ensino e aprendizagem) estão disponíveis para os alunos com deficiência.

QUESTÃO 18

A produção de audiovisuais na escola vem ganhando destaque nos últimos anos, sobretudo devido ao potencial dessa atividade para o desenvolvimento dos processos de ensinar e aprender. Marque a opção correta dentre as afirmações abaixo:

- a) Fazer um audiovisual privilegia, unicamente, o trabalho com a linguagem visual, permitindo o desenvolvimento de habilidades ligadas às imagens em movimento.
- b) A produção de audiovisuais é extremamente benéfica para a prática educativa, sendo mais adequada para estudantes do Ensino Fundamental e Médio.
- c) No trabalho com a linguagem audiovisual, o único gênero textual que pode ser trabalhado é a sinopse, na qual é possível apresentar a trama construída.
- d) Quando se produz um audiovisual na escola, os alunos têm a condição de participar de todo o processo, desde a concepção até a edição e produção final.

QUESTÃO 19

Mark Prensky (2001) cunhou o termo nativos digitais e essa expressão se popularizou no meio acadêmico, científico e escolar. Em paralelo e de forma complementar, outros autores também realizaram uma incursão teórica a respeito das pessoas que nasceram a partir da década de 1990 (HOWE; STRAUSS, 2000; MONEREO, 2004; ROWLANDS *et al.*, 2008), período em que acompanhamos a evolução e a inserção gradativa das tecnologias digitais no cotidiano. Atualmente, a terminologia vem sendo revisitada e algumas conclusões foram postas em debate. Sobre a discussão em torno do termo, é correto afirmar que:

- a) Os pesquisadores percebem que o termo nativos digitais encontra-se atual e pulsante, de modo que as ideias apresentadas corroboram com o momento que vivemos.
- b) Estudos recentes corroboram que todos os jovens têm os mesmos níveis de acesso e possuem competência tecnológica como apregoado na ideia dos nativos digitais.
- c) A supervalorização das supostas competências dos nativos digitais pode fazer com que as crianças e os jovens considerem os adultos (imigrantes digitais) mediadores.
- d) Alguns autores consideram que as afirmações de Prensky são estereotipadas, desconsiderando aspectos como: nível socioeconômico, pedagógico, social e cultural.

QUESTÃO 20

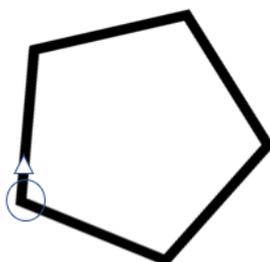
Durante uma aula de robótica educacional no Núcleo de Educação da Infância (NEI) da UFRN, foi apresentado para os alunos um drone. Os aprendizes tiveram a oportunidade de conhecer os componentes eletrônicos do equipamento, assim como observá-lo voando. No dia seguinte, como atividade de computação desplugada, os alunos tiveram que programar um drone imaginário com as regras a seguir. Os comandos a serem utilizados no robô drone foram simplificados, permitindo que ele suba automaticamente para uma altitude segura e só possa executar comandos em duas dimensões, nos eixos x e y .

O drone só consegue avançar ou andar para trás um número de metros e virar à esquerda ou à direita com base em graus. Também foi apresentado aos alunos um comando que repetia tudo que estivesse contido nele um número de vezes pré-determinado. Os aprendizes utilizaram uma linguagem em blocos para a representação de seus comandos, ao final da aula a turma conseguiu gerar três códigos que faziam o drone desenhar formas no céu, conforme mostra-se abaixo:

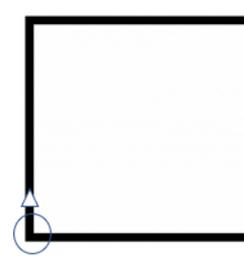
C1



C2



C3



Descrição do gráfico: Três colunas identificadas por C1, C2 e C3. Coluna C1 contém informações de um comando: repita 4 vezes, faça avançar 100, vire à direita 90°. No fim da coluna tem o desenho de uma estrela com 5 pontas. Um círculo branco com uma seta marca uma ponta inferior da estrela demarcando o início para seguir o comando. Coluna C2 contém informações de um comando: repita 5 vezes, faça avançar 100, vire à direita 72°. No fim da coluna tem o desenho de um pentágono. Um círculo branco com uma seta marca uma ponta inferior do pentágono demarcando o início para seguir o comando. Coluna C3 contém informações de um comando: repita 5 vezes, faça avançar 100, vire à direita 144°. No fim da coluna tem o desenho de um quadrado. Um círculo branco com uma seta marca uma ponta inferior do quadrado demarcando o início para seguir o comando.

Com base no exposto, marque a alternativa que contenha a correspondência correta entre o código e a forma desenhada pelo trajeto do drone no céu.

- a) C1 = Quadrado; C2 = Pentágono; C3 = Estrela.
- b) C1 = Estrela; C2 = Quadrado; C3 = Pentágono.
- c) C1 = Estrela; C2 = Pentágono; C3 = Quadrado.
- d) C1 = Quadrado; C2 = Estrela; C3 = Pentágono.

QUESTÃO 21

Nas últimas décadas, as instituições de ensino no Brasil têm promovido o encontro dos estudantes com as mídias e tecnologias digitais, embora o processo de inserção venha ocorrendo em ritmo desacelerado. Em relação às práticas adotadas pelos professores, de forma geral, é possível afirmar que:

- a) os professores possuem conhecimentos a respeito das mídias e tecnologias digitais e, por isso, vem as utilizando de diferentes formas, com foco no uso como ferramenta pedagógica.
- b) boa parte dos estudantes, mesmo aqueles oriundos de escolas públicas, possuem smartphones, permitindo que os professores desenvolvam estratégias didático-pedagógicas que considerem as potencialidades desses recursos.
- c) todas as escolas, sejam elas públicas ou privadas, possuem laboratórios de informática graças à implementação de políticas governamentais que permitiram a chegada desses equipamentos nas instituições de ensino.
- d) as mídias e tecnologias digitais vêm sendo utilizadas, na sua maioria, com enfoque instrumental e utilitarista, privilegiando um emprego desses aparatos como ferramenta pedagógica.

QUESTÃO 22

O uso da tecnologia digital na escola não é novidade. Elas integram o ambiente da sala de aula, complementando e até mesmo, algumas vezes, substituindo o quadro de giz. Após sua chegada, o computador tem sido um importante recurso, ao qual a escola não pode mais fechar as portas. Considerando o uso das novas tecnologias na escola, analise as afirmações abaixo, marque “V” para as sentenças verdadeiras e “F” para as falsas e, depois, escolha a opção que represente a sequência de sua resposta.

- () A implantação de recursos de informática na escola não pode ser confundida com a simples instalação de computadores e a utilização da internet ou de softwares para treinar procedimentos.
- () A tecnologia digital, se bem empregada, pode trazer valiosas contribuições ao processo ensino e aprendizagem, mas sua aplicação envolve, muitas vezes, mudanças na estrutura do ambiente escolar.
- () A tecnologia digital na escola tem sido a solução de todos os problemas, pois houve um grande avanço no número de usuários tendo em vista a redução do preço dos equipamentos e a utilização dos computadores em rede.
- () A tecnologia digital favorece a mudança no estilo das aulas, em que o professor tem papel ativo e o aluno papel passivo, pois sendo a ferramenta utilizada na aprendizagem, não é o professor e sim o computador que ensina o aluno.

A sequência correta é:

- a) (F); (F); (V); (F).
- b) (V); (V); (F); (F).
- c) (F); (F); (V); (V).
- d) (V); (V); (F); (V).

QUESTÃO 23

Plágio é o ato de assinar ou apresentar uma obra intelectual de qualquer natureza (texto, música, fotografia, obra audiovisual, etc), contendo partes de uma obra que pertença a outra pessoa sem colocar os créditos para o autor original. Em relação à possibilidade de utilizar recursos e materiais no processo de inovação pedagógica, sem que isso se caracterize em plágio, analise as afirmativas a seguir.

- I. Tudo o que está disponível on-line é protegido por direitos autorais e seu uso indevido pode resultar em violação de direitos alheios, exceto para finalidades pedagógicas.
- II. Existem aqueles materiais cujo prazo de proteção já expirou e agora estão em domínio público, e qualquer uso deles pode ser feito.

- III. Existem também as obras que estão sujeitas a uma licença pública, como as Creative Commons, cujo alcance varia de acordo com o tipo de licença.
- IV. A promoção de uma educação aberta baseada no uso de recursos educacionais abertos é uma boa alternativa para utilizar materiais de terceiros sem permissão.

É correto o que se afirma em:

- a) I, III e IV, apenas.
- b) I, II e IV, apenas.
- c) II, III e IV, apenas.
- d) II e III, apenas.

QUESTÃO 24

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) da Educação Infantil ao Ensino Fundamental aborda temas de tecnologia digitais e computação de forma transversal em todas as áreas do conhecimento e componentes curriculares. Assim, o Pensamento Computacional, deve ser incentivado e explorado entre os alunos. De acordo com o Centro de Inovação para Educação Brasileira (CIEB), para que o Pensamento Computacional seja exercitado, quatro pilares são fundamentais: i) Abstração; ii) Reconhecimento de Padrões; iii) Decomposição e iv) Algoritmos. Um desses pilares envolve a filtragem dos dados e sua classificação, ignorando elementos que não são necessários. Esse conceito refere-se ao pilar:

- a) Abstração.
- b) Reconhecimento de Padrões.
- c) Decomposição.
- d) Algoritmos.

QUESTÃO 25

Apesar do crescente reconhecimento da necessidade de uma educação que privilegie a criatividade e a inovação das práticas pedagógicas, persiste nos sistemas educacionais elementos que dificultam a expressividade e tolhem o processo criativo dos estudantes. É comum uma educação com ênfase na reprodução do conhecimento e na memorização de ensinamentos, exigindo dos estudantes saberes há muito ultrapassados. Para concretização de práticas criativas e inovadoras na escola é preciso identificar fatores inibidores da criatividade no contexto educacional, para que não se estimule, bem como ressignificar o papel do(a) docente na sala de aula, sobretudo quando integramos as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs) nos processos de ensino e aprendizagem. Considerando o exposto, analise as afirmações abaixo, marque “V” para as sentenças verdadeiras e “F” para as falsas e, depois, escolha a opção que represente a sequência de sua resposta.

- () O professor e a professora criativo(a) pautam seu fazer em metas de qualidade claramente definidas e nível de decisão adequado. O afeto e a emoção pouco relacionam-se com o estímulo à criação.
- () Podemos estimular a criatividade dos(as) alunos(as) somente os(as) expondo a exercícios de criatividade. Potencializa-se quando introduzimos as TDICs nas práticas em sala de aula.
- () Para promoção da criatividade e de práticas inovadoras na escola é necessário pensar em três componentes principais: discentes, docentes e o currículo. O(A) professor(a) deve usar estratégias para encorajar os alunos a se expressarem.
- () A criatividade está restrita à expressão artística. Alguns a consideram como um dom e pequena parte da população tem acesso a essa competência, por isso não podemos ensinar e desenvolver o processo criativo humano.
- () O(a) professor(a) comprometido(a) com o desenvolvimento da criatividade é flexível, estabelece uma relação positiva com os estudantes, estimula o questionamento em sala de aula e mostra-se disponível.
- () A criatividade não sofre influências socioculturais, o desenvolvimento do processo criativo está relacionado somente a fatores relacionados a ajustes de comportamento.

A sequência correta é:

- a) (F); (F); (V); (F); (V); (F).
- b) (V); (V); (F); (V); (F); (V).
- c) (V); (V); (V); (F); (F); (V).
- d) (F); (F); (F); (V); (V); (F).

QUESTÃO 26

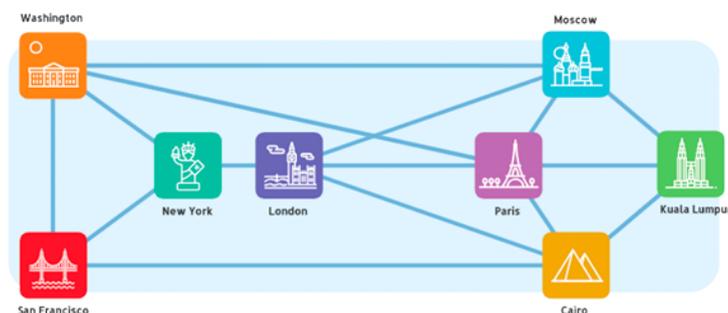
Segundo Moran (2013, p. 13), “(...) a educação inovadora se apoia em um conjunto de propostas com alguns grandes eixos que lhe servem de guia e de base”. Analise as alternativas a seguir e marque aquela que indica eixos da educação inovadora.

- a) conhecimento integrador e inovador; aprendizagem pelo entretenimento; uso de tecnologias digitais; e, construção de valores individuais.
- b) uso de tecnologias digitais; desenvolvimento da autoestima e autoconhecimento; empreendedorismo; e, construção de valores sociais.
- c) conhecimento integrador e inovador; desenvolvimento da autoestima e autoconhecimento; empreendedorismo; e, construção de alunos cidadãos.
- d) desenvolvimento da autoestima e autoconhecimento; aprendizagem pelo entretenimento; uso de tecnologias digitais; e, construção de alunos cidadãos.

QUESTÃO 27

O Pensamento Computacional (PC) é uma oportunidade para os alunos desenvolverem competências e habilidades cognitivas que têm desdobramentos em todas as demais disciplinas. Uma forma de exercitar tais habilidades é realizando desafios baseados no conceito de PC. Vamos exercitar?

Uma companhia aérea tem muitas rotas de voo conectando várias cidades importantes, conforme mostra a figura a seguir:



Fonte: Adaptado de BEBRAS (2020)

Descrição da imagem: A figura mostra um diagrama, com linhas azuis que traçam rotas que a companhia aérea opera entre algumas cidades importantes do mundo. A cidade de Washington está ligada às cidades de San Francisco, New York, Paris e Moscow. San Francisco está ligada a Washington, New York e Cairo. New York está ligada a Washington, San Francisco e London. London está ligada à New York, Moscow, Paris e Cairo. Paris está ligada a London, Cairo, Kuala Lumpur e Moscow. Cairo está ligada a San Francisco, London, Paris e Kuala Lumpur. Moscow está ligada a Washington, London, Paris e Kuala Lumpur e por fim, Kuala Lumpur está ligada a Moscow, Paris e Cairo.

Para reduzir as emissões de CO₂, a companhia aérea tem que cancelar algumas das rotas de voo sem impedir que os clientes possam voar para qualquer cidade. Exemplo: Se a rota de voo entre São Francisco e Washington for cancelada, os clientes ainda poderão voar de São Francisco para Nova Iorque e, em seguida, de Nova Iorque para Washington.

Pergunta: Para as rotas de voo mostradas acima, qual é o número máximo de rotas que a companhia aérea pode cancelar?

- a) 5.
- b) 6.
- c) 7.
- d) 8.

QUESTÃO 28

Leia e analise o fragmento da notícia a seguir:

PROFESSOR USA *FAKE NEWS* PARA ENSINAR CIÊNCIA NA ESCOLA

Alvo de debate ao redor do mundo por seu possível impacto na democracia, as *fake news* [...] têm sido usadas em uma escola particular do interior paulista para ensinar pensamento crítico e pesquisa científica.

A iniciativa é do professor de Ciências, Estêvão Zilioli, de Ourinhos (a 360 km de São Paulo), que desenvolveu um curso semanal voluntário no contraturno para alunos do Ensino Médio. Os próprios estudantes buscam as notícias de cunho duvidoso para análise em sala de aula.

A ideia é que eles próprios se perguntem: essa notícia tem fontes e dados confiáveis? Merece ser acreditada - e compartilhada? "Eles trazem as notícias das quais ficam desconfiados. Começamos com notícias de Ciências e Saúde, mas os alunos se interessaram também por notícias de entretenimento e política, por estarmos em um ano eleitoral", conta Zilioli à BBC Brasil. "O método de checagem é o mesmo para todas: buscar informações de fontes confiáveis. Estou falando de método científico, de busca de informações seguras que possam ser demonstradas, até para eles entenderem que não é simples provar as coisas."

A aula se centra em discutir as notícias e em encontrar formas de checar as informações online - buscando as fontes originais dos fatos ou pesquisando em artigos acadêmicos, periódicos científicos, IBGE e sites de tribunais eleitorais, por exemplo.

[...]

A ideia fez o professor ser selecionado para o projeto Inovadores, do Google, que o ajudou a idealizar um site - batizado pelos alunos de Ourinhos de *HoaxBusters*, ou Caça-boatos -, que terá uma espécie de "termômetro" para identificar o quanto cada notícia analisada tem de veracidade.

Fonte: bbc.com/portuguese/brasil-43789480

Qual é a característica, determinante, para classificarmos a experiência como uma prática pedagógica inovadora?

- a) Uso intensivo de tecnologias digitais.
- b) Protagonismo discente.
- c) Autonomia docente.
- d) Uso do contraturno.

QUESTÃO 29

Analise as citações a seguir:

"As borboletas não existiriam se a vida não passasse por um processo de metamorfose silenciosa e solitária." (Rubem Alves).

"Platão chamava de lendas as histórias contadas por Homero. Gregos eram aqueles que compartilhavam essas histórias. Discordando da Pedagogia e Homero, Platão defendia a Paideia, visando a formação do homem e do cidadão. De forma similar, os Persas acreditavam que tudo que um nobre precisava saber era andar a cavalo e atirar de arco e flecha. A China de Confúcio estava muito mais avançada." (MACHADO *et al.* Práticas inovadoras em metodologias ativas. Florianópolis: Contexto Digital, 2017. 174 p.).

Uma educação inovadora é aquela que se alinha à ideias defendidas por teóricos clássicos que muito contribuíram para pensarmos os processos educacionais. Sobre essas ideias, analise as afirmações abaixo, marque "V" para as sentenças verdadeiras e "F" para as falsas e, depois, escolha a opção que represente a sequência de sua resposta.

- () Para José Moran, a escola se torna relevante para ensinar e aprender quando é capaz de acompanhar o dinamismo das transformações digitais, econômicas e sociais, redesenhando os espaços, currículos e metodologias.
- () Para Paulo Freire, a educação precisa ser libertadora, pressupondo um estudante autônomo, que auto gereencie e auto governe seu processo formativo, relacionando a sua história e passando a ressignificar suas descobertas.

- () Ivan Illich defendia a desescolarização da sociedade, pois para o autor não basta educar, é preciso educar com sabedoria. O que significa integrar os diferentes espaços formativos, de modo a diversificar as experiências de aprendizagem.
- () Maria Montessori argumentava que o ato de ensinar e aprender se inicia por meio da relação dialógica, em que há o envolvimento e a motivação para (re)conhecer interpretações diferentes, enquanto sujeitos de conhecimento.

A sequência correta é:

- a) (V); (V); (F); (F).
 b) (F); (F); (V); (V).
 c) (V); (V); (V); (V).
 d) (F); (F); (F); (F).

QUESTÃO 30

Leia a tirinha abaixo:



Fonte: Quino (1991).

Descrição da imagem: A tirinha, em preto e branco, com dois quadros, apresenta duas personagens: uma menina cabelos claros, em pé em cima de uma cama colocando um mapa na parede; e uma outra menina, de cabelos pretos, em pé, em frente a cama, nas costas da menina de cabelos claros. No quadrinho 1 a menina de cabelos pretos questiona: "Mas você está colocando o mapa ao contrário!" No quadrinho 2, a menina de cabelos claros volta-se para a menina de cabelos pretos e responde: "Ao contrário do que? A terra está no espaço, e o espaço não tem nem acima, nem abaixo".

Com base na tirinha, inovar em educação é:

- a) transformar a mentalidade educacional, ressignificando espaços formativos de modo a corresponder com as mudanças sociais provocadas pelas tecnologias digitais.
- b) utilizar necessariamente tecnologias digitais, de modo a criar novas práticas educativas que desenvolvam a aprendizagem e a construção de conhecimentos.
- c) dominar e utilizar as variadas tecnologias digitais oriundas da sociedade contemporânea, de modo a promover uma educação para o Século XXI.
- d) abandonar ferramentas ultrapassadas que não condizem com as novas gerações, bastante familiarizadas com as tecnologias digitais e seu funcionamento.

QUESTÃO 31

A Educação STEAM (acrônimo em Língua Inglesa para: Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática) é uma abordagem pedagógica vista como uma tendência para o desenvolvimento de práticas inovadoras centradas no aprendiz. Baseada numa concepção interacionista de aprendizagem, a abordagem procura aproximar tanto os processos e procedimentos das áreas que a congrega, quanto destacar a interdisciplinaridade dos campos do saber na busca por soluções de problemas a partir da investigação. Entretanto, Educação STEAM não é uma metodologia de ensino e aprendizagem, mas uma forma de trabalho pedagógico e, por isso, se vale de algumas metodologias ativas. Considerando as características da Educação STEAM, qual das metodologias ativas abaixo é mais alinhada ao seu desenvolvimento?

- a) Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais.
- b) Aprendizagem Baseada em Projetos.
- c) Aprendizagem por Pares.
- d) Aprendizagem Situada.

QUESTÃO 32

O uso das novas tecnologias na educação pode promover algumas mudanças na abordagem pedagógica, tornando o processo de ensino e aprendizagem dinâmico e criativo. Diversas habilidades podem ser praticadas no ensino escolar, facilitando os tipos de comunicação e interação entre os professores e os alunos. Considerando o uso de tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem numa perspectiva inclusiva, analise as afirmações abaixo, marque “V” para as sentenças verdadeiras e “F” para as falsas e, depois, escolha a opção que represente a sequência de sua resposta.

- () Com a utilização de tecnologia em sala de aula, o professor assume um papel secundário no processo de ensino e aprendizagem.
- () A internet é útil para a realização de pesquisas acadêmicas, pois, a partir dela, o aluno com e sem deficiência pode copiar qualquer conteúdo sem citar autoria ou fonte.
- () O uso de recursos multimidiáticos, como imagens, áudios e vídeos, quando bem aplicados, constitui um meio mais acessível de aprendizagem.
- () A simples permissão da utilização de um computador pelo aluno, por si só, já garante a melhoria do processo de ensino e aprendizagem para alunos com deficiência.

A sequência correta é:

- a) (V); (V); (F); (F).
- b) (V); (F); (F); (V).
- c) (F); (F); (V); (F).
- d) (F); (V); (V); (V).

QUESTÃO 33

As tecnologias de informação e comunicação possibilitam novas oportunidades de ensino e aprendizagem. Os jogos digitais são recursos importantes que podem enriquecer as aulas pela possibilidade de explorar conceitos diversos de forma lúdica e pelo engajamento dos jogadores (alunos). Pesquisas apontam os benefícios, relatam diferentes experiências e chamam atenção para as características dos jogos que promovem a aprendizagem. Os aspectos relacionados à concepção, ao desenvolvimento e ao uso de jogos nos processos de aprendizagem é chamado de Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (CRUZ; RAMOS, 2021). Nesse contexto, avalie as afirmações a seguir:

- I. A Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais tem um grande potencial motivador porque é divertida e versátil, adaptando-se a diversas disciplinas, desenvolvendo habilidades, podendo ser combinada com outras estratégias pedagógicas e recursos.
- II. Habilidades cognitivas podem ser desenvolvidas enquanto o jogador (aluno) interage com o jogo, pois ao jogar resolve desafios fazendo o uso de conhecimentos e experiências prévias.
- III. Dentre as possibilidades básicas da Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais destacam-se: a integração de jogos digitais educacionais ao currículo e a utilização de jogos digitais educativos para trabalhar determinadas habilidades e conteúdos.
- IV. Os games ou jogos digitais, uma das mídias mais populares da atualidade, estão presentes na sala de aula em razão da popularidade que a metodologia ativa de gamificação atingiu nos últimos anos.

É correto o que se afirma em:

- a) I, II e III, apenas.
- b) I, II e IV, apenas.
- c) II e III, apenas.
- d) III e IV, apenas.

QUESTÃO 34

Para que a escola possa inovar e criar no processo de ensino e aprendizagem, é interessante que seja aplicada a tecnologia educacional em atividades curriculares, no registro da vida escolar e como via de comunicação entre os alunos, _____, _____ e _____.

Assinale a alternativa que completa corretamente a frase:

- a) professores / comunidade escolar / gestão escolar.
- b) mediadores / família / diretores.
- c) professores / comunidade escolar / especialistas de TI (tecnologia de informação).
- d) jovens / colaboradores / especialistas de TI (tecnologia de informação).

QUESTÃO 35

Aprendizagem Baseada em Problemas e a Aprendizagem Baseada em Projetos possuem suas similaridades e diferenças (ANTUNES; NASCIMENTO; QUEIROZ, 2019). É importante ressaltar que as duas metodologias favorecem a aprendizagem contextualizada e significativa, são centradas no aluno e favorecem a interdisciplinaridade. Porém, precisamos identificar suas diferenças. Considerando a Aprendizagem Baseada em Projetos, analise as afirmações abaixo, marque “V” para as sentenças verdadeiras e “F” para as falsas e, depois, escolha a opção que represente a sequência de sua resposta.

- () Proposta de desenvolver algo novo.
- () Produto final não é obrigatório.
- () Curta duração.
- () Percurso com etapas mais abertas e flexíveis.

A sequência correta é:

- a) (F); (V); (F); (V).
- b) (V); (V); (V); (F).
- c) (F); (F); (V); (V).
- d) (V); (F); (F); (V).

QUESTÃO 36

Inserir as tecnologias digitais e as metodologias ativas de forma integrada ao currículo requer uma reflexão sobre alguns componentes fundamentais desse processo. Podemos citar os componentes:

- I. o papel do professor e dos estudantes em uma proposta de condução da atividade didática que privilegia as metodologias ativas.
- II. o papel formativo da avaliação e a contribuição das tecnologias digitais na personalização do ensino.
- III. a organização do espaço, que requer uma nova configuração para estimular ações colaborativas.
- IV. a avaliação como um recurso essencial no processo de personalização e o quanto o uso das tecnologias digitais pode potencializar sua eficiência educacional.

É correto o que se afirma em:

- a) I, II e III, apenas.
- b) todas.
- c) nenhuma.
- d) I e IV, apenas.

QUESTÃO 37

De acordo com Damiani (2008), grupos colaborativos são aqueles em que todos os componentes compartilham as decisões tomadas e são responsáveis pela qualidade do que é produzido em conjunto, conforme suas possibilidades e interesses. Tal conceito é fundamental para a Aprendizagem Colaborativa, onde os estudantes realizam atividades em grupo, interagem, para juntos construir o conhecimento.

Para que aconteça a colaboração, 3Cs são fundamentais, que são:

- a) Cooperação, Conexão, Comunicação.
- b) Cooperação, Comunicação e Coordenação.
- c) Comunicação, Contextualização, Coordenação.
- d) Comunicação, Contextualização, Conexão.

QUESTÃO 38

A produção de jogos digitais em sala de aula é uma das atividades que coloca os aprendizes na condição de autores, desafiados a construir seus próprios jogos de forma criativa. Essa atividade pode favorecer o desenvolvimento do Pensamento Computacional, pois ao desenvolvê-la os aprendizes pensam na resolução de uma problemática nela envolvida, sua decomposição, a construção de algoritmos para resolução do problema e a identificação de características comuns entre os problemas e suas soluções. Considerando a produção de jogos digitais em sala de aula e o desenvolvimento do pensamento computacional, analise as afirmações abaixo, marque “V” para as sentenças verdadeiras e “F” para as falsas e, depois, escolha a opção que represente a sequência de sua resposta.

- () O pensamento computacional refere-se à capacidade de solucionar problemas a partir de conhecimentos e práticas da computação, englobando sistematizar, representar, analisar e resolver problemas.
- () A criação de jogos digitais em sala de aula pode ser utilizada como estratégia para o ensino da computação na educação básica, para a aprendizagem dos diversos conteúdos e para o desenvolvimento do pensamento computacional.
- () Ao criar jogos digitais os estudantes aprendem a selecionar, criar e gerir múltiplas formas de mídia, incluindo textos, imagens, animações e áudios, desde que tenha a participação da comunidade escolar.
- () A maioria dos professores reúne os conhecimentos necessários para utilizar a produção de jogos digitais como estratégia de ensino e aprendizagem, visto que os cursos de licenciatura têm se mostrado preocupados com esta formação.

A sequência correta é:

- a) (V); (V); (F); (F).
- b) (F); (F); (V); (V).
- c) (V); (F); (V); (F).
- d) (F); (V); (F); (F).

QUESTÃO 39

Os cursos híbridos enquadram-se em algum de quatro modelos principais segundo o Clayton Christensen Institute. São eles: i) Rotação; ii) Flex; iii) À la Carte; e iv) Virtual Enriquecido. Sobre o modelo de Rotação podemos dizer que:

- a) divide o tempo da aula entre atividades on-line e presenciais.
- b) a sala de aula invertida é um dos tipos desse modelo.
- c) a atividade tem uma lista a ser cumprida, com ênfase na aprendizagem on-line.
- d) o aluno escolhe apenas a(s) atividade(s) que deseja realizar.

QUESTÃO 40

O Instituto Educadigital (2010), no livro Design Thinking (DT) para Educadores, nos provoca inicialmente com a pergunta: “*Como a sala de aula poderia ser repensada para atender às necessidades dos meus alunos?*” e apresenta uma cena escolar de um professor de Ensino Fundamental da cidade de Nova Iorque, Michael Schurr, afirmando que este utiliza “(...) o design para reimaginar sua sala de aula pelo olhar de seus alunos”. Então, de acordo com o livro, pode-se afirmar sobre o DT que:

- a) o processo do design o coloca em ação e permite que o professor possa, junto à comunidade escolar, enfrentar desafios nas experiências e ambientes de aprendizagem.
- b) não segue uma abordagem estruturada, entretanto, permite que o professor recrie seu planejamento, o desenvolvimento de experiências e ambientes de aprendizagem.
- c) a fase de Descoberta incorpora etapas como: contar histórias, procurar por significados e estruturar oportunidades de forma criativa.
- d) só é capaz de ofertar ferramentas e o poder de criar mudança educacional significativa se o professor tiver todas as respostas para os problemas levantados.

Boa prova!