



**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 a prova de conhecimentos específicos aplicada na 1ª fase do Processo de Seleção 2018, Edital Nº 005/2017-PPgITE, assim como o gabarito da mesma.

**GABARITO DA PROVA DE CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS**

<b>Nº QUESTÃO</b>	<b>OPÇÃO CORRETA</b>	<b>Nº QUESTÃO</b>	<b>OPÇÃO CORRETA</b>
01	C	21	B
02	B	22	C
03	D	23	A
04	A	24	C
05	D	25	B
06	D	26	A
07	B	27	B
08	B	28	C
09	B	29	D
10	B	30	B
11	B	31	B
12	A	32	D
13	A	33	B
14	A	34	C
15	D	35	C
16	D	36	C
17	D	37	A
18	A	38	C
19	C	39	B
20	C	40	C

Natal, 19 de novembro de 2017.

Charles Andryê Galvão Madeira  
Coordenador do PPgITE

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE  
INSTITUTO METRÓPOLE DIGITAL  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM INOVAÇÃO EM TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS  
EDITAL Nº 005/2017 – PPGITE  
1ª FASE DO PROCESSO DE SELEÇÃO 2018

Questão 1 (valor: 0,25)

De acordo com o Art. 2º da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN - Nº 9394/1996), em consonância com a Constituição Federal de 1988: “A educação, dever da família e do Estado, inspirada nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana, tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho”. Com base nisso, marque V para as sentenças verdadeiras e F para as falsas sobre princípios e fins da Educação Nacional.

- ( ) A experiência extra-escolar é um dos princípios básicos do ensino, assim como a vinculação entre a educação escolar, o trabalho e as práticas sociais.
- ( ) A igualdade de condições para o acesso e permanência na escola pelos estudantes varia conforme a dependência administrativa da instituição de ensino, se é pública ou privada.
- ( ) A prática pedagógica deve ser pautada na liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento, a arte e o saber de forma a garantir a pluralidade de ideias.
- ( ) O ensino deve ter também como base a valorização do profissional da educação escolar.
- ( ) O respeito à liberdade e o apreço à tolerância são baseadas na fé Cristã professada pela maioria das famílias brasileiras.

A sequência correta é:

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

Questão 2 (valor: 0,25)

O Governo Federal Brasileiro lançou em 1997 a principal, e ainda atual, política para promover o uso pedagógico da informática na rede pública de ensino. Dentre as ações está equipar escolas com computadores, recursos e conteúdos educacionais digitais. Em contrapartida, estados, Distrito Federal e municípios devem garantir a estrutura adequada para receber os laboratórios e formar os professores. De qual política pública se está falando?

- (a) Projeto Um Computador por Aluno (UCA).
- (b) Programa Nacional de Tecnologia Educacional (ProInfo).
- (c) Programa Nacional de Informática Educativa (Proninfe).
- (d) Projeto Educom.

Questão 3 (valor: 0,25)

Os Núcleos de Tecnologia Educacional (NTE), sejam estaduais ou municipais, são fruto da principal política pública de integração de tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) na Educação Básica pública no Brasil. Ainda na atualidade é função dos NTE:

- (a) desenvolver hardware e software educativos para equipar as escolas e fornecer helpdesk para suporte técnico aos laboratórios de informática.
- (b) garantir às escolas que a internet esteja funcionando para a boa realização dos trabalhos administrativo-pedagógicos.
- (c) equipar as escolas com hardware e software, mas sem qualquer acompanhamento a posteriori visto que isso deve ser responsabilidade da gestão escolar.
- (d) orientar as escolas quanto ao uso adequado das TDIC a partir de ações de formação docente e de apoio de suporte técnico aos laboratórios de informática educativa.

Questão 4 (valor: 0,25)

No dia 19 de junho de 2017 foi realizada a solenidade de inauguração da Rede Giga Metrópole que conectou mais de 300 escolas públicas da Grande Natal com internet de alta velocidade. Esta iniciativa é fruto de uma parceria entre o Instituto Metrópole Digital (IMD) e a Secretaria Estadual de Educação e da Cultura (SEEC) com vistas à contribuir com a educação pública do Rio Grande do Norte. Nesse contexto é correto afirmar que:

- (a) as possibilidades pedagógicas das escolas sejam ampliadas em razão da conectividade.
- (b) as aulas permaneçam ministradas da mesma forma pois a internet pouco agrega às aulas.
- (c) os alunos tenham mais opções de entretenimento na escola a partir de seus smartphones.
- (d) a secretaria da escola seja a maior beneficiada pela conexão à internet.

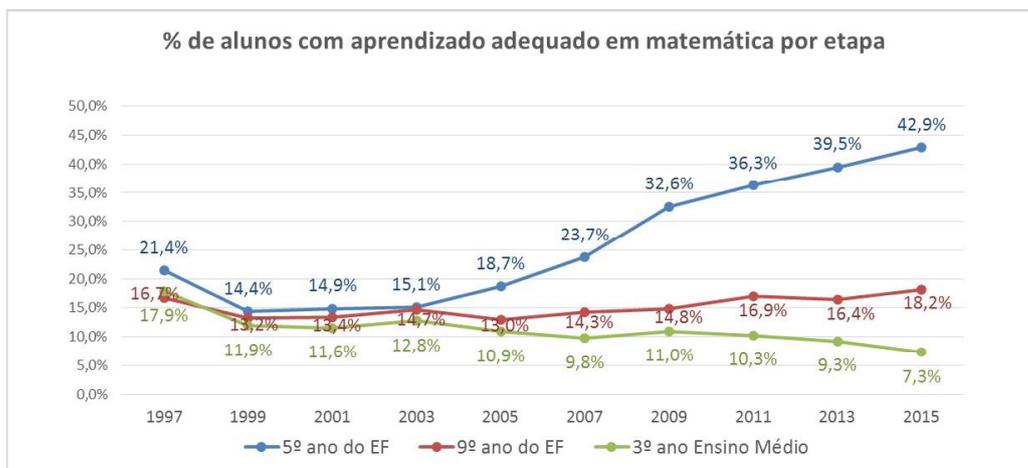
Questão 5 (valor: 0,25)

O Sociólogo Pedro Demo, projetando sua análise sobre as habilidades do século XXI, ressalta que as propostas de informática na educação tendem a ser mais “informáticas” do que “educacionais”, resultando, entre outras coisas em continuar fazendo a velha pedagogia com as tecnologias mais novas. Este fato, nos alerta a investir em um novo modelo de formação, em que haja fluência tecnológica, autoria, aprendizagem contínua, dentre outras habilidades. Nesse contexto é correto afirmar que:

- (a) o novo modelo de formação coloca as pessoas como consumidores de inovação, de programas e de informação, além de priorizar a fluência tecnológica, sem se preocupar com a criação, busca semântica e autoria.
- (b) o novo modelo de formação deve ter um bom manejo da informação, idealizando a postura do aluno como mero consumidor, sem se preocupar com questões reflexivas, críticas e autocríticas.
- (c) a melhor tecnologia na Escola ainda é o professor e uma das habilidades do século XXI é aprender permanentemente. Tal habilidade deve estar relacionada à pressão do mercado, ao avanço tecnológico e das novas tecnologias.
- (d) a nova alfabetização requer como habilidade uma fluência tecnológica e os aportes teóricos devem dar espaço ao uso adequado das novas tecnologias, em que é fundamental manter a postura de sujeito participativo e autor.

Questão 6 (valor: 0,25)

A figura abaixo descreve a série histórica referente ao monitoramento da Meta 3 do Todos Pela Educação, que consiste em todo aluno apresentar aprendizado adequado ao seu ano, obtida a partir dos resultados da Prova Brasil e do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Básica (Saeb) no período 1997-2015 para a disciplina de Matemática.



Fonte: Prova Brasil e Saeb (2015)

Baseado nesses resultados da disciplina de Matemática, considere as seguintes sentenças:

- I. Entre 2005 e 2015 houve queda de aproximadamente 30% no percentual de alunos com aprendizado inadequado no 5º ano do Ensino Fundamental.
- II. O desempenho dos alunos do 9º ano do Ensino Fundamental não apresentou variação relevante durante toda a série histórica.
- III. Os alunos do 5º ano do Ensino Fundamental obtiveram em 2011 o terceiro melhor resultado dentro do intervalo 2005-2013.
- IV. O desempenho dos alunos do 3º ano do Ensino Médio piorou de forma contínua durante quase toda a série histórica.
- V. O desempenho dos alunos do 9º ano do Ensino Fundamental reflete as dificuldades da etapa que ocorre depois do 5º ano, fazendo com que as melhorias obtidas nos anos iniciais não apareçam nas etapas subsequentes.

Pode-se afirmar que:

- (a) Somente II, IV e V estão corretas.
- (b) Somente IV e V estão corretas.
- (c) II, III, IV e V estão corretas.
- (d) I, II, IV e V estão corretas.

Questão 7 (valor: 0,25)

Sobre aspectos da Educação a Distância (EaD) no Brasil, marque V para as sentenças verdadeiras e F para as falsas.

- ( ) A Universidade Aberta do Brasil (UAB) é uma instituição de educação superior, criada pelo presidente Luiz Inácio Lula da Silva, para ofertar cursos de graduação e pós-graduação públicos a distância em todo o país.
- ( ) As escolas radiofônicas do Rio Grande do Norte, que deram origem ao Movimento de Educação de Base (MEB), tiveram destaque nacional como iniciativas exitosas de EaD no país com vistas à educação popular.
- ( ) As experiências de EaD que utilizam a correspondência não são consideradas para a área de Tecnologia Educacional uma vez que não utilizam recursos eletrônicos ou digitais como o Rádio, a TV e o Computador.
- ( ) Atualmente o Decreto Nº 9057/2017, sancionado pelo presidente Michel Temer, é responsável por regulamentar a EaD no Brasil.
- ( ) O Projeto Minerva, implementado durante o regime militar, não logrou êxito assim como outras experiências de EaD que procuraram utilizar a TV como meio de educação de massa.

A sequência correta é:

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

Questão 8 (valor: 0,25)

O movimento Educação para Todos da UNESCO é um compromisso global para fornecer educação básica de qualidade para todas as crianças, jovens e adultos, apoiado, em princípio, por 164 governos nacionais. Analise as sentenças que apresentam características do Movimento Educação para Todos:

- I. acesso aberto a programas que levam a qualificações plenas e reconhecidas, sendo ofertados por universidades abertas nacionais.
- II. recursos educacionais abertos que os professores ou alunos podem utilizar gratuitamente.
- III. acesso aberto a cursos ou programas que não são de crédito formal, embora possa ser possível adquirir certificados para a conclusão bem-sucedida. MOOCs são um bom exemplo.
- IV. recursos educacionais abertos sem licença de compartilhamento.

É correto afirmar que:

- (a) Todas as alternativas estão corretas.
- (b) Somente I, II e III estão corretas.
- (c) Somente II, III e IV estão corretas.
- (d) Somente I, III, e IV estão corretas.

Questão 9 (valor: 0,25)

A Cibercultura pode ser definida como um “conjunto de técnicas materiais e intelectuais, de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LÉVY, 1999, p. 17). Nesse contexto, o ciberespaço constitui-se como dispositivo de inteligência coletiva, pois permite que se desenvolvam sistemas de aprendizagem cooperativa por meio da troca de ideias, imagens e experiências. Analise as sentenças abaixo e responda quais delas são características desse contexto.

- I. Democratização no processo de ensinar e aprender.
- II. Aprendizagens personalizadas e aprendizagens coletivas.
- III. Educação online.
- IV. Currículo multirreferencial.

É correto afirmar que:

- (a) Somente III, e IV estão corretas.
- (b) Todas as alternativas estão corretas.
- (c) Somente II, III e IV estão corretas.
- (d) Somente I, III, e IV estão corretas.

Questão 10 (valor: 0,25)

Na primeira metade dos anos 2000, o governo federal brasileiro determinou a adoção preferencial de Software Livre como solução em informática em suas repartições. Essa determinação teve impacto significativo na instalação de laboratórios de informática educativa nas escolas públicas do país. Para atender as especificidades do contexto escolar, o Ministério da Educação (MEC) desenvolveu o sistema operacional denominado:

- (a) Edubuntu.
- (b) Linux Educacional.
- (c) Windows Educacional.
- (d) MecOS.

Questão 11 (valor: 0,25)

Nos últimos anos tem surgido uma preocupação para garantir a disseminação do conhecimento e acesso à informação e bens culturais produzidos pela humanidade em meio digital de forma irrestrita. Uma dessas iniciativas é apoiada pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) que a define como “qualquer tipo de ferramenta, material ou técnica de ensino e pesquisa, desde que seja suportado por uma mídia e esteja sob domínio público ou sob uma licença livre, de forma a permitir sua utilização ou adaptação por terceiros”. Essa iniciativa é conhecida por:

- (a) OA - Objetos de Aprendizagem.
- (b) REA - Recursos Educacionais Abertos.
- (c) SL - Softwares Livres.
- (d) CC - Creative Commons.

Questão 12 (valor: 0,25)

Relacione a coluna dos nomes de pensadores e pesquisadores da educação com a coluna dos aspectos de suas ideias na área de Tecnologia Educacional:

(1) B. F. Skinner	( ) Educação para transformação da Sociedade a partir da dialogicidade. Por esta razão as tecnologias de informação e comunicação passam a ter papel relevante nas trocas entre os sujeitos do processo educativo.
(2) Jean Piaget	( ) Esquemas mentais e fases de desenvolvimento servem de base para projetar atividades de recursos educativos digitais que coloquem o aluno ativo na construção do conhecimento.
(3) John Dewey	( ) Instrumentos simbólicos como a linguagem tem papel fundamental no desenvolvimento cognitivo entre pares. Práticas que exploram a colaboração entre os alunos têm base nessa concepção teórica.
(4) Lev Vygotsky	( ) Método de instrução programada que resultou na máquina de ensinar e serve de base para muitos softwares educativos ainda na atualidade.
(5) Paulo Freire	( ) Valoriza a aprendizagem na ação e defendeu a escola não como extensão da vida, mas a própria vida. Muitas das metodologias ativas são baseadas nos conceitos de Educação Progressiva.

Marque a alternativa que representa a sequência correta:

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

Questão 13 (valor: 0,25)

A figura abaixo ilustra o processo de interação entre aprendiz e computador. Os softwares educativos do tipo exercício e prática (drill and practice) têm respaldo nessa abordagem pedagógica que ficou conhecida como:



Fonte: Adaptado de Valente (1999)

- (a) Instrucionista.
- (b) Computacionista.
- (c) Construcionista.
- (d) Inovacionista.

Questão 14 (valor: 0,25)

O objeto de aprendizagem (OA) Histórias Fantásticas está disponível no repositório do Banco Internacional de Objetos Educacionais (BIOE). Uma atividade desse recurso digital permite ao usuário ilustrar um pequeno livro, escolhendo entre opções de cenários, personagens, objetos e animais para, depois, redigir sua história. Abaixo está o início de uma produção textual com o cenário sertão.



Fonte: <http://www.proativa.vdl.ufc.br/oa/historiasfantasticas/historiasfantasticas.html>

Analise as sentenças sobre o OA Histórias Fantásticas:

- I. Instiga a criatividade e autonomia do aluno a partir da livre produção artística e textual.
- II. É enfadonho pois não traz elementos de jogos.
- III. Não pode ser recombinação com outros recursos pedagógicos.
- IV. Apesar de ser digital pode gerar um material físico.

Pode-se afirmar que:

- (a) Somente I e IV estão corretas.
- (b) Somente I e II estão corretas.
- (c) Somente II e III estão corretas.
- (d) Somente III e IV estão corretas.

Questão 15 (valor: 0,25)

Sobre repositório de objetos de aprendizagem (OA), marque V para as sentenças verdadeiras e F para as falsas:

- ( ) A plataforma Objetos de Aprendizagem para Matemática (OBAMA), vinculado ao Instituto Metrópole Digital (IMD), disponibiliza sistema de busca de OAs por descritores da Prova Brasil e um ambiente para produção de planos de aula com os recursos catalogados.
- ( ) Além de recursos educativos multimidiáticos, o Portal do Professor, desenvolvido pelo Ministério da Educação (MEC), disponibiliza propostas de planos de aula e materiais de cursos de formação de professores.
- ( ) O projeto PhET, da Universidade do Colorado Boulder, disponibiliza simulações interativas para Ciências que oportunizam a aprendizagem discente por meio da exploração e da descoberta.
- ( ) O Banco Internacional de Objetos Educacionais (BIOE) é uma iniciativa da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) voltada para países latino-americanos.
- ( ) O Escolas na Rede é a customização da Secretaria da Educação e da Cultura (SEEC) do Rio Grande do Norte do repositório Escola Digital que disponibiliza: games, infográficos, vídeos e outros recursos que estimulam a aprendizagem.

A opção que representa a sequência correta é:

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

Questão 16 (valor: 0,25)

De acordo com Almeida e Valente (2011, p. 9): "A par das potencialidades da Web 2.0, nos deparamos com a chegada dos computadores portáteis ou os laptops educacionais conectados à internet na sala de aula, os quais estão nas mãos de alunos e professores para uso no momento em que necessitam". Sobre o trecho citado do livro "Tecnologias e currículo: trajetórias convergentes e divergentes" é correto afirmar que:

- (a) o domínio técnico das ferramentas e de suas funcionalidades deve ser o principal foco do processo de integração das tecnologias ao currículo.
- (b) todas as escolas hoje contam com computadores portáteis ou laptops, podendo usufruir do potencial tecnológico e educativo que esses equipamentos proporcionam.
- (c) é evidente que somente as escolas que possuem laboratório de informática podem provocar mudanças nas relações com o conhecimento e no currículo.
- (d) não é possível conceber a integração das tecnologias ao currículo sem aliar os modos de operação dos recursos tecnológicos com suas potencialidades pedagógicas.

Questão 17 (valor: 0,25)

A Tecnologia Assistiva (TA) pode ser definida como uma área do conhecimento de característica interdisciplinar. Engloba produtos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que objetivam promover a funcionalidade, relacionada à atividade e participação de pessoas com deficiência (PcD), incapacidades ou mobilidade reduzida. Essa tecnologia visa autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social da PcD. Um exemplo de TA para pessoas com deficiência visual é:

- (a) App tradutor de LIBRAS.
- (b) Legendagem.
- (c) Órteses.
- (d) Lupa digital.

Questão 18 (valor: 0,25)

Filatro (2008, p. 25) define Design Instrucional (DI) como “processo de identificar um problema de aprendizagem e desenhar, desenvolver, implementar e avaliar uma solução para esse problema”. Esse processo é amplamente utilizado em Educação a Distância (EaD) em projetos de planejamento de todo um curso como também de recursos educativos digitais, utilizados na experiência de aprendizagem com suporte do meio virtual. O Modelo ADDIE é bastante popular por descrever e orientar as etapas de um processo de DI. Relacione a coluna das etapas com a coluna que traz sua descrição.

(1) Analysis	( ) Dividida em duas partes correlacionadas, quais sejam: (i) Publicação para acesso pelo público-alvo; e (ii) Execução que é a utilização pelo usuário final.
(2) Design	( ) Etapa de programação ou construção do produção dos recursos ou curso e por isso, consome parte significativa do processo tanto no que diz respeito aos custos quanto ao tempo.
(3) Development	( ) Momento de validar se o curso ou recurso projetado atingiu os objetivos definidos.
(4) Implementation	( ) Ocorre o levantamento de informações como: perfil do público-alvo, necessidades formativas, recursos tecnológicos necessários e disponíveis, cronograma e previsão orçamentária entre outras.
(5) Evaluation	( ) Prevê o mapeamento e sequência das atividades e telas, a definição dos objetivos e mídias utilizadas e a construção do storyboard ou roteiro.

A opção que representa a sequência correta é:

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

Questão 19 (valor: 0,25)

Os Sistemas Colaborativos surgiram como ferramentas para responder a necessidade de trabalho coletivo, de socialização da informação, de um estilo de produção social colaborativo. Dentre as tecnologias utilizadas como Sistemas Colaborativos aplicadas ao ensino e aprendizagem é correto afirmar que:

- (a) Jogos multiusuários permitem múltiplos jogadores com interação apenas síncrona em ambientes de aprendizagem.
- (b) Wikipedia é uma enciclopédia aberta somente para pesquisa e com a edição restrita à pessoas de notório saber.
- (c) Redes Sociais podem ser utilizadas como ambientes virtuais de aprendizagem onde os participantes interagem com outras pessoas para construção de conhecimento.
- (d) Softwares Livres são programas de computador que todos podem usar, adaptar, recriar desde que, em contextos educacionais, o usuário conserve sua contribuição fechada a novos usuários.

Questão 20 (valor: 0,25)

São todos exemplos de plataformas digitais concebidas para o ensino e a aprendizagem:

- (a) Academia.edu, Coursera e LinkedIn.
- (b) Dropbox, Educopédia e Steam.
- (c) Hora do Código, Codecademy e Khan Academy.
- (d) GitHub, Snapchat e TV Escola.

Questão 21 (valor: 0,25)

O desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras demanda vários fatores, dentre os quais podemos destacar:

- (a) a aprendizagem sem ensino como promoção da autodidaxia, processo pelo qual o aluno é o único responsável pelo controle na produção do seu conhecimento.
- (b) a criação de espaços interativos e colaborativos que busquem trabalhar na perspectiva da diversidade tecnológica e pedagógica.
- (c) a mudança metodológica do professor, principalmente no que se refere ao seu papel, que deve ser de orientador técnico no uso das novas tecnologias de informação e comunicação.
- (d) o uso de recursos digitais e equipamentos de última geração, pois as tecnologias avançam rapidamente e logo se tornam obsoletas.

Questão 22 (valor: 0,25)

Sobre as metodologias ativas de ensino e aprendizagem podemos afirmar que:

- (a) as metodologias ativas oferecem um novo modo de colocar o professor no centro do processo de produção do conhecimento.
- (b) as tecnologias mudam, mas as práticas educativas devem permanecer as mesmas.
- (c) as metodologias ativas são modos de repensar o processo de ensino e aprendizagem no contexto da sociedade em rede.
- (d) as práticas educativas só serão consideradas inovadoras se utilizarem tecnologias digitais.

Questão 23 (valor: 0,25)

Design Thinking para Educadores é uma abordagem estruturada para gerar e aprimorar ideias (IDEO 2010). Nessa proposta de Metodologia Ativa são apresentadas cinco fases que ajudam em seu desenvolvimento, desde identificar um desafio até encontrar e construir a solução. Estas fases seguem a seguinte ordem:

- (a) descoberta; interpretação; ideação; experimentação; evolução.
- (b) descoberta, experimentação; ideação; interpretação; evolução.
- (c) descoberta; ideação; interpretação; evolução; experimentação.
- (d) descoberta, evolução; experimentação; ideação; interpretação.

Questão 24 (valor: 0,25)

A Robótica educacional é um termo utilizado para caracterizar ambientes de aprendizagem que utilizam robôs em sala de aula. Analise as sentenças a seguir:

- I. A programação não faz parte desse ambiente, pois a robótica educacional é focada no manuseio e montagem de artefatos robóticos.
- II. Através de diversas linguagens de programação é possível controlar kits de montagem compostos por peças diversas, motores e sensores.
- III. Está relacionada a cultura DIY (Do it Yourself) e ao movimento Maker.
- IV. A abordagem pedagógica que se baseia é o instrucionismo.

Nesse contexto é correto afirmar:

- (a) Somente III e IV estão corretas.
- (b) Somente I e II estão corretas.
- (c) Somente II e III estão corretas.
- (d) Somente I e IV estão corretas.

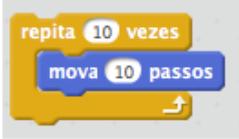
Questão 25 (valor: 0,25)

LOGO é uma linguagem de programação interpretada, voltada para crianças, jovens e até adultos. É utilizada como ferramenta de apoio ao ensino regular e por aprendizes em programação de computadores. Ela implementa a abordagem pedagógica construcionista. Quem foi seu principal idealizador?

- (a) Lev Vygotsky.
- (b) Seymour Papert.
- (c) Jerome Bruner.
- (d) Mitchel Resnick.

Questão 26 (valor: 0,25)

Scratch é um ambiente de programação visual que foi desenvolvido pelo MIT (Massachusetts Institute Technology) para o ensino de lógica de programação para jovens e adultos. Ele representa comandos como peças de um quebra-cabeça. Exemplo:

 <p>O comando Mova 10 Passos, movimenta um personagem 10 vezes.</p>	 <p>O comando repita 10 vezes, repete 10 vezes tudo o que estiver em seu interior.</p>	 <p>A junção desses dois comandos fará com que o personagem se mova 100 vezes.</p>
--	---	---

Quantas vezes o personagem irá se mover com o comando a seguir?



- (a) 250 vezes.
- (b) 20 vezes.
- (c) 750 vezes.
- (d) 500 vezes.

Questão 27 (valor: 0,25)

Em relação ao termo Design Thinking é correto afirmar:

- (a) Tem a prototipação como a etapa mais importante do processo pois necessita que a solução se torne tangível.
- (b) Conjunto de métodos e processos para abordar problemas, relacionados a futuras aquisições de informações, análise de conhecimento e propostas de soluções.
- (c) Faz parte de uma das etapas do Método Científico na resolução de problemas.
- (d) É um método de resolução de problemas focado nos dados.

Questão 28 (valor: 0,25)

Os sistemas colaborativos podem ser usados na educação pois permitem que alunos interajam entre si possibilitando um meio de aprendizagem com abordagem sociointeracionista. O Modelo 3C de Colaboração é frequentemente utilizado para classificar tais sistemas colaborativos. O significado dos 3C são:

- (a) Coordenação, Compartilhamento e Classificação.
- (b) Classificação, Comunicação e Compartilhamento.
- (c) Comunicação, Cooperação e Coordenação.
- (d) Cooperação, Coordenação e Classificação.

Questão 29 (valor: 0,25)

O Ensino Híbrido pode ser definido como:

- (a) práticas que integram o ambiente presencial com ferramentas de tecnologia assistiva.
- (b) práticas que integram o ambiente presencial com atividades em campo.
- (c) práticas que integram o ambiente virtual com atividades colaborativas.
- (d) práticas que integram o ambiente virtual e presencial.

Questão 30 (valor: 0,25)

A sala de aula invertida coloca o aluno como protagonista dos processos de ensino e aprendizagem e promove o desenvolvimento de uma aprendizagem ativa, investigativa e colaborativa. Para que aconteça a sala de aula invertida, o professor deve

- (a) promover uma aula dialógica e passiva.
- (b) mediar a aprendizagem a partir da apropriação prévia do conteúdo pelos alunos.
- (c) ser substituído pelo aluno.
- (d) promover o ritmo do aprendizado, sem considerar como o aluno aprende.

Questão 31 (valor: 0,25)

Segundo Tony Bates (2017), os MOOCs (Massive Open Online Courses) podem ser vistos como uma grande revolução na educação ou apenas como um exemplo do exagero que ocorre muitas vezes quando existe tecnologia envolvida, particularmente nos Estados Unidos. Analise as sentenças a seguir e assinale a alternativa que corresponde as principais características dos MOOCs.

- I. Massivos: nos quatro anos após seu lançamento em 2011, o Coursera afirmou que teve mais de 12 milhões de inscrições, sendo que 240.000 participantes foi o maior número de inscrições em um curso.
- II. Abertos: não há pré-requisitos para os participantes a não ser ter acesso a um computador ou um dispositivo móvel e a internet.
- III. Online: inicialmente, os MOOCs eram oferecidos totalmente online, mas as instituições estão negociando cada vez mais com os detentores dos direitos autorais para usar os materiais dos MOOCs no formato híbrido.
- IV. Cursos: uma característica que distingue um MOOC da maioria dos outros recursos educacionais abertos é que eles são organizados como cursos completos.

É correto afirmar que:

- (a) Somente II e III estão corretas.
- (b) Todas as alternativas estão corretas.
- (c) Somente II, III e IV estão corretas.
- (d) Somente I, II, e IV estão corretas.

Questão 32 (valor: 0,25)

Uma das tentativas de ampliar o modelo conectivista para larga escala são os MOOCs (Massive Open Online Courses) que surgem em diversas instituições que empregam o modelo EAD. Tendo o espírito de colaboração na essência dos MOOCs conectivistas, é correto afirmar que

- (a) boa parte dos conteúdos dos MOOCs não podem ser produzidos, remixados e compartilhados por seus participantes durante o próprio curso através de vídeos, áudios, animações e outros objetos de aprendizagem.
- (b) embora a qualidade dos materiais seja elevada, os modelos pedagógicos dos MOOCs são baseados fortemente na interação social, e mesmo sendo pensados para pequena escala há uma interação constante com o professor.
- (c) os MOOCs representam experiências de aprendizagem inovadoras com objetos de aprendizagem, mas sem pedagogias concretas associadas, não há necessidade de se preocupar com o design instrucional.
- (d) os MOOCs se constroem pelo envolvimento ativo dos alunos que auto-organizam sua participação em função de seus objetivos de aprendizagem, conhecimentos prévios e interesses comuns.

Questão 33 (valor: 0,25)

Em razão da evolução tecnológica e, conseqüentemente, da sociedade, a indústria dos jogos digitais vem se diversificando com o objetivo de tomar diversos rumos para atingir um público cada vez mais amplo. Um desses rumos é o da gamificação que visa a mudança de comportamento das pessoas a partir do engajamento. É correto afirmar que gamificação na educação é:

- (a) o uso de jogos no contexto específico da sala de aula.
- (b) o uso das ideias de concepção de jogos em qualquer atividade educacional.
- (c) o uso das ideias de concepção de jogos no contexto específico da educação a distância.
- (d) o uso de jogos em qualquer atividade educacional.

Questão 34 (valor: 0,25)

O uso de jogos na sala de aula é uma estratégia que pode promover aprendizagem significativa. Os elementos essenciais que devem ser observados nos jogos são:

- (a) sistemas de competição entre jogadores, regras, sistemas de feedback e participação voluntária.
- (b) sistemas de rede, regras, sistemas de feedback e participação voluntária.
- (c) objetivos, regras, sistemas de feedback e participação voluntária.
- (d) objetivos, regras, sistemas de feedback e participação involuntária.

Questão 35 (valor: 0,25)

O pensamento computacional é uma abordagem para resolução de problemas utilizada pelos cientistas da computação. É correto afirmar que o pensamento computacional

- (a) envolve a compreensão das áreas da computação e das características intrínsecas da profissão.
- (b) tem como base o uso de computadores para a construção de códigos.
- (c) tem como objetivo uma mudança mental nas pessoas para que aprendam a pensar logicamente.
- (d) envolve o entendimento de uma linguagem de programação específica.

Questão 36 (valor: 0,25)

Os jogos trazem em si características intrínsecas que estimulam a aprendizagem, permitindo a interação com o meio, a construção coletiva de conceitos e experiências, gerando assim conhecimento. Mas para que os jogos passem a ser ferramentas efetivas no processo de ensino e aprendizagem é necessário que o sistema de educação se adapte às necessidades da sociedade atual. Considerando essa afirmação, analise as sentenças abaixo e assinale aquelas que apresentam as características da metodologia baseada em jogos.

- I. Foco no interesse do aluno.
- II. Professor é o mentor do aluno.
- III. Feedback imediato.
- IV. Avaliação baseada em níveis.

É correto afirmar que:

- (a) Somente II e III estão corretas.
- (b) Somente I, II, e IV estão corretas.
- (c) Somente I, III e IV estão corretas.
- (d) Somente II, III e IV estão corretas.

Questão 37 (valor: 0,25)

Há muitos estudos acadêmicos sobre jogos digitais cujo foco é o tempo despendido pelos jogadores na atividade de jogar. Segundo Gentili (2011) aqueles que jogam de 1 a 2 horas/dia tendem a se beneficiar dos jogos, enquanto os que passam a jogar 3 horas ou mais/dia começam a sofrer suas consequências negativas. Estudos a respeito do tempo utilizado para jogar, discutem que:

- (a) jogadores, em média, despendem até 2 horas/dia jogando e há variações a depender da idade e gênero.
- (b) jogadores, independente de gênero, despendem 5 horas/dia jogando.
- (c) jogadores, em geral, não despendem mais do que 15 minutos/dia jogando.
- (d) jogadores, independente de gênero e idade despendem, em média, 3 horas/dia jogando.

Questão 38 (valor: 0,25)

As pesquisas recentes em pensamento computacional têm apontado uma série de atividades que podem ser realizadas para desenvolver as habilidades intrínsecas a essa abordagem para resolução de problemas. Marque V para as sentenças verdadeiras e F para as falsas relacionadas a estas atividades no contexto educacional:

- ( ) Computação desplugada e robótica educacional.
- ( ) Criação de narrativas e simulações digitais.
- ( ) Criação de jogos e programação em blocos visuais.
- ( ) Computação plugada e programação textual.

A opção que representa a sequência correta é:

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

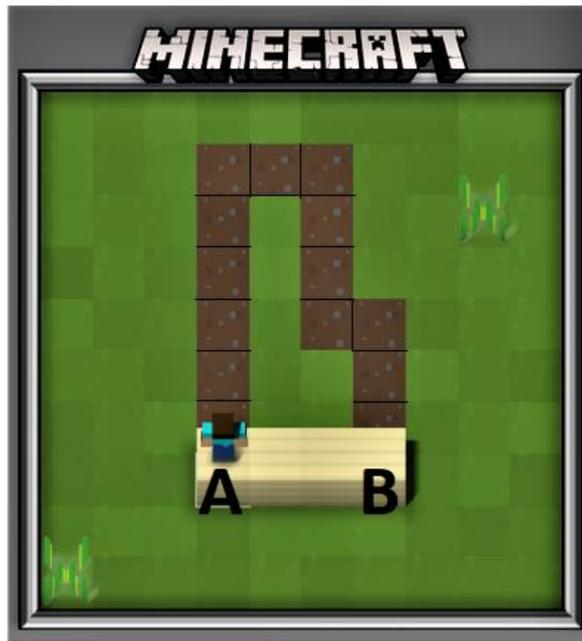
Questão 39 (valor: 0,25)

Apesar de quase a totalidade das escolas urbanas possuírem laboratórios de informática educativa, muitos professores ainda desconhecem as possibilidades pedagógicas. Considerando esta realidade, quais ferramentas você indicaria para professores que desejam realizar atividades com videoconferência, pesquisa acadêmica, edição de textos e manipulação de imagens, respectivamente:

- (a) Google HangOut, DuckDuckGo, LibreOffice Calc e VLC.
- (b) Skype, Google Scholar, LibreOffice Writer e Gimp.
- (c) Apppear, Yahoo!, LibreOffice Draw e Evince.
- (d) Messenger, Google, LibreOffice Impress e Tux Paint.

Questão 40 (valor: 0,25)

A figura abaixo representa um exemplo típico de cenário da plataforma da Hora do Código, ferramenta pedagógica que proporciona aos alunos uma introdução ao desenvolvimento do pensamento computacional. Nessa perspectiva, os alunos interagem com objetos digitais a partir de um ambiente de fácil uso a fim de solucionar problemas.



Fonte: <https://studio.code.org/>

Qual sequência de comandos conduz o personagem da posição A para a posição B seguindo o caminho do cenário?

- (a) Avance (3x), Vire à Direita, Avance, Avance, Avance, Vire à Direita, Avance (3x).
- (b) Avance, Avance, Vire à Direita, Avance, Vire à Esquerda, Avance, Vire à Direita, Avance, Avance.
- (c) Avance (6x), Vire à Direita, Avance (2x), Vire à Direita, Avance (3x), Vire à Esquerda, Avance, Vire à Direita, Avance (3x).
- (d) Avance, Avance, Avance, Vire à Direita, Avance, Avance, Avance, Vire à Esquerda, Vire à Direita, Avance, Avance, Avance.