



PREFEITURA DE VILA VELHA / ES - MAGISTÉRIO

PB - PROFESSOR TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS

Código da Prova

P12 X
TARDE

 Verifique se o Código da Prova é o mesmo do seu cartão de respostas.

 Duração da prova: **4 horas**

**TRANSCREVA, EM ESPAÇO DETERMINADO NO SEU CARTÃO DE RESPOSTAS,
A FRASE ABAIXO PARA O EXAME GRAFOTÉCNICO:**

”Poesia é voar fora da asa.” (Manoel de Barros)



ATENÇÃO

Este caderno contém (cinquenta) questões de múltipla escolha, cada uma com 05 (cinco) alternativas de resposta – A, B, C, D e E – e uma questão discursiva.

**Verifique se este material está em ordem. Caso contrário, notifique imediatamente o fiscal.
O tempo de duração da prova inclui o preenchimento do cartão de respostas e folha de resposta.**

LEIA AS INSTRUÇÕES ABAIXO:

Siga, atentamente, as formas corretas de preenchimento do cartão de respostas e da folha de respostas, conforme estabelecido nos próprios.

Por motivo de segurança:

- O candidato só poderá retirar-se definitivamente da sala após 1 (uma) hora do início efetivo da prova.
- Somente faltando 1 (uma) hora para o término da prova, o candidato poderá retirar-se levando o seu caderno de questões.
- O candidato que optar por se retirar sem levar o seu caderno de questões não poderá copiar suas respostas por qualquer meio.
- Ao terminar a prova, o candidato deverá se retirar imediatamente do local da prova, não sendo possível nem mesmo a utilização dos banheiros e/ou bebedouros.

Candidato, ao terminar a prova, é de sua responsabilidade entregar ao fiscal o cartão de respostas da Prova Objetiva assinado e a folha de resposta desidentificada. Não se esqueça dos seus pertences.

Os três últimos candidatos deverão permanecer na sala até que o último candidato entregue o cartão de respostas e a folha de resposta. O fiscal de sala não está autorizado a alterar quaisquer dessas instruções. Em caso de dúvida, solicite a presença do coordenador local.

BOA PROVA!

LÍNGUA PORTUGUESA

Leia o texto abaixo e responda ao que se pede.

Poema tirado de uma notícia de jornal

João Gostoso era carregador de feira
livre e morava no morro da Babilônia
num barracão sem número
Uma noite ele chegou no bar Vinte de
Novembro
Bebeu
Cantou
Dançou
Depois se atirou na lagoa Rodrigo de
Freitas e morreu afogado.

Manuel Bandeira

Questão 1

Dentre as características presentes nas alternativas abaixo, a alternativa em que elas NÃO justificam o título do texto é:

- (A) a objetividade, a impessoalidade e a aparente imparcialidade do eu lírico.
- (B) a narração em 3ª pessoa é neutra, contrastando a linguagem poética.
- (C) o personagem representa uma alegoria de muitos brasileiros que vivem à margem da sociedade.
- (D) o eu lírico, conturbado, revela a insatisfação do personagem com sua vida, culminando no suicídio.
- (E) paródia da linguagem jornalística denunciando o destino violento das pessoas simples.

Questão 2

Observe o período abaixo.

“João Gostoso era carregador de feira livre e morava no morro da Babilônia num barracão sem número”.

Pode-se afirmar que:

- I – há um período simples.
- II – há um período composto por coordenação.
- III – “Gostoso” é um aposto enumerativo.
- IV – há, na segunda oração, adjunto adverbial de lugar.
- V – “de feira livre” tem a função de adjunto adnominal.

Estão corretos apenas os itens:

- (A) II, III, IV.
- (B) II, IV.
- (C) II, IV, V.
- (D) I, III, V.
- (E) III, V.

Questão 3

No trecho “Depois **se atirou** na lagoa Rodrigo de Freitas e **morreu afogado**.”, os termos em destaque, quanto aos aspectos gramatical, sintático e semântico, podem ser analisados, respectivamente, da seguinte forma:

- (A) verbo significativo/ verbo transitivo indireto/ objeto indireto.
- (B) verbo de ação/verbo intransitivo/predicativo do sujeito.
- (C) verbo de ligação/verbo transitivo direto/objeto direto.
- (D) verbo na voz passiva/ verbo de ação/predicativo do sujeito.
- (E) verbo pronominal/ verbo intransitivo/adjunto adverbial.

Questão 4

Em “João morreu no doce contato das águas plácidas da Lagoa.”, ocorre a seguinte figura de linguagem:

- (A) Metáfora.
- (B) Sinestesia.
- (C) Paradoxo.
- (D) Metonímia.
- (E) Antonomásia.

Questão 5

A opção correta quanto à regência verbal é:

- (A) Assiste-lhe o direito de solicitar as informações sobre a empresa.
- (B) Assisti o seu destempero junto ao ciclista, disse o guarda ao motorista.
- (C) Não lhe conheço bem para entregar a encomenda em confiança.
- (D) O policial queria ajudar a ela, mas não havia entendimento sobre a questão.
- (E) Explicava ao aluno de que não se atrasasse para a prova.

RACIOCÍNIO LÓGICO QUANTITATIVO**Questão 6**

Se jogarmos quatro dados de 6 faces simultaneamente, de todas as combinações possíveis de resultado, em quantas o quarto dado terá como resultado um 6?

- (A) 1.296.
- (B) 216.
- (C) 120.
- (D) 60.
- (E) 300.

Questão 7

Em um grupo de 500 pessoas, 60% são mulheres e 40% dessas mulheres são estudantes. Sabe-se também que 20% dos homens do grupo são estudantes. Se for escolhida uma pessoa desse grupo aleatoriamente, a probabilidade de a pessoa ser estudante ou ser mulher é de:

- (A) 24%.
- (B) 19%.
- (C) 32%.
- (D) 68%.
- (E) 60%.

Questão 8

Em uma progressão aritmética, a soma do quarto termo com o sétimo termo é 41. A soma dos primeiros dez termos dessa progressão é:

- (A) 205.
- (B) 325.
- (C) 242.
- (D) 171.
- (E) 282.

Questão 9

Em uma escola, os alunos têm três opções de atividades extracurriculares: arte, música e esporte coletivo. Eles devem participar de, pelo menos, uma atividade. Dos 110 estudantes na escola, 55 escolheram música, 60 escolheram esporte e 40 escolheram arte. Se 35 alunos escolheram exatamente duas atividades, o número de alunos que escolheu fazer as três atividades foi:

- (A) 2.
- (B) 3.
- (C) 5.
- (D) 6.
- (E) 7.

Questão 10

Marina é professora de Matemática e está organizando uma olimpíada com seus alunos. Durante a olimpíada, cada aluno participante realizará duas provas. Ela precisará corrigir as provas em 1 hora e meia para que o resultado da olimpíada saia no horário programado. Considerando que ela corrige 24 provas em uma hora, a quantidade limite de alunos que poderão participar da olimpíada se ela tiver ajuda de um professor com o mesmo ritmo de correção que ela, de forma que o resultado da olimpíada não atrase, será de:

- (A) 72.
- (B) 36.
- (C) 54.
- (D) 18.
- (E) 48.

LEGISLAÇÃO EDUCACIONAL**Questão 11**

A formação inicial de professores é de responsabilidade das universidades e teve mudanças importantes a partir da Lei de Diretrizes e Bases nº 9394/96. Uma delas foi a criação dos Institutos Superiores de Educação, que deveriam ser centros formadores, disseminadores, sistematizadores e produtores do conhecimento referente ao processo de ensino, de aprendizagem e de educação escolar, com o objetivo de promover a formação geral dos futuros professores de educação básica e, ainda, favorecer o conhecimento e o domínio dos conteúdos específicos ensinados nas diversas etapas da educação básica e das metodologias e tecnologias a eles associados, bem como desenvolver habilidades para a condução dos demais aspectos inerentes ao trabalho coletivo da escola.

A outra mudança, foi:

- (A) a formação docente, exceto para a educação superior, incluirá prática de ensino de, no mínimo, seiscentas horas.
- (B) o ingresso de professores das redes públicas de educação básica a cursos superiores de pedagogia e licenciatura será de livre acesso.
- (C) os currículos dos cursos de formação de docentes terão por referência os programas pré-aprovados pelas Universidades.
- (D) a exigência da formação em cursos de nível superior para os professores atuarem na educação infantil e nas séries iniciais do ensino fundamental.
- (E) o MEC passa a se responsabilizar e promover a formação inicial, a continuada e a capacitação dos profissionais de magistério.

Questão 12

A Lei nº 4.100, de 22 de outubro de 2003, que institui o Sistema Municipal de Ensino do Município de Vila Velha/ES, e disciplina seu funcionamento, expressa em seu Capítulo III, Da Educação Infantil e Do Ensino Fundamental, no art. 29 que, na rede pública municipal, o atendimento em creches deverá fazer-se, prioritariamente, a partir de:

- (A) oito meses.
- (B) doze meses.
- (C) seis meses.
- (D) quatorze meses.
- (E) quatro meses.

Questão 13

A mobilidade escolar ou a conhecida transferência é objeto de regramento na LDB e em outros instrumentos normativos do CNE e dos Conselhos de Educação Estaduais e Municipais.

As mobilidades, de modo geral, ocorrem por necessidade dos adultos responsáveis pelo menor que não pode deixar de ser atendido frente a uma escolha que não foi sua.

Nesse sentido, não há como recusar matrícula em algum estabelecimento de ensino que favoreça o deslocamento do aluno transferido. Mas, acima dessas questões administrativas, não há como recusar a continuidade dos estudos iniciados em outra escola, de forma que o aluno não se sinta despreparado para avançar em seu percurso de aprendizagem ou que não se sinta retrocedendo em conquistas já efetivadas.

Em observações e acompanhamento de alguns estudos, indicam que essa questão tem sido descuidada gerando, inúmeras vezes, nos alunos transferidos, uma sensação de abandono ou descaso.

Por tudo isso, ao tratar da mobilidade interséries e interescolas ou sistemas e, pensando prioritariamente na dimensão pedagógica que envolve o currículo escolar e a avaliação, a LDB estabeleceu no § 1º do art. 23 que:

- (A) poderão organizar-se classes, ou turmas, com alunos de séries distintas, com níveis equivalentes de adiantamento na matéria, para qualquer componente curricular.
- (B) a escola poderá reclassificar os alunos, inclusive quando se tratar de transferências entre estabelecimentos situados no País e no exterior, tendo como base as normas curriculares gerais.
- (C) o calendário escolar deverá adequar-se às peculiaridades locais, inclusive climáticas e econômicas a critério do respectivo sistema de ensino, sem com isso reduzir o número de horas letivas.
- (D) nos estabelecimentos que adotam a progressão regular por série, o regimento escolar pode admitir formas de progressão parcial, desde que preservada a sequência do currículo.
- (E) a classificação em qualquer série ou etapa por promoção, para alunos que cursaram, com aproveitamento, a série ou fase anterior, em qualquer escola.

Questão 14

A Lei nº 5.629, de 24 de junho de 2015, do Município de Vila Velha, Estado do Espírito Santo, que Aprova o Plano Municipal de Educação - PME e dá outras providências, apresenta como Meta 5: alfabetizar todas as crianças, no máximo, até o final do 3º (terceiro) ano do Ensino Fundamental.

Dentro da referida Meta, a Estratégia 5.6 diz que os alunos que, ao final do 3º ano do Ensino Fundamental, não estiverem alfabetizados:

- (A) poderão ser aprovados, após avaliação.
- (B) deverão ser remanejados para outra turma.
- (C) serão readaptados na série subsequente.
- (D) terão direito à recuperação paralela.
- (E) ficarão retidos na série, após avaliação.

Questão 15

De acordo com o Decreto nº 258, de 29 de dezembro de 2014, que estabelece critérios para implantação, organização e funcionamento do projeto de educação em tempo integral e normatiza medidas a serem adotadas pelas Unidades de Ensino, em seu artigo 3º, estabelece que a carga horária diária das Unidades Escolares participantes do Projeto de Educação em Tempo Integral é de, no mínimo:

- (A) 7 horas de efetivo trabalho escolar, perfazendo uma carga horária anual de, pelo menos, 1.407 (mil e quatrocentos e sete) horas/aula.
- (B) 8 horas de efetivo trabalho escolar, perfazendo uma carga horária anual de, pelo menos, 1.407 (mil e quatrocentos e sete) horas/aula.
- (C) 7 horas de efetivo trabalho escolar, perfazendo uma carga horária anual de, pelo menos, 1.200 (mil e duzentos) horas/aula.
- (D) 6 horas de efetivo trabalho escolar, perfazendo uma carga horária anual de, pelo menos, 1.305 (mil e trezentos e cinco) horas/aula.
- (E) 6 horas de efetivo trabalho escolar, perfazendo uma carga horária anual de, pelo menos, 1.407 (mil e quatrocentos e sete) horas/aula.

TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS

Questão 16

A legislação que regula o uso da Internet no Brasil por meio da previsão de princípios, garantias, direitos e deveres para quem usa a rede, é chamada:

- (A) Lei estadual da internet.
- (B) Comissão Nacional da internet.
- (C) Lei da Regulação Digital.
- (D) Marco Civil da internet.
- (E) Estatuto das Mídias sociais.

Questão 17

O programa do MEC para educação a distância, que visa proporcionar formação continuada para o uso pedagógico das diferentes tecnologias da informação e da comunicação é denominado:

- (A) Mídias na Educação.
- (B) Educação Pedagógica a distância.
- (C) Internet na sala de aula.
- (D) Universidade aberta do Brasil.
- (E) O Computador em sala de aula.

Questão 18

Ao alocar recursos, sob demanda, de um servidor e armazenamento de dados em um Data Center remoto, localizado em qualquer ponto do planeta, com acesso pela internet, você estará utilizando o que chamamos de:

- (A) On-Line.
- (B) Real Time.
- (C) FTP.
- (D) Computação na Nuvem.
- (E) Computação Quântica.

Questão 19

Smartphones e tablets têm à sua disposição uma grande quantidade de aplicativos para uso em educação. Esses aplicativos são chamados:

- (A) IOS.
- (B) Android.
- (C) APPS.
- (D) Linux.
- (E) Blogs.

Questão 20

Das ferramentas abaixo, aquela que é uma enciclopédia baseada na web e escrita de maneira colaborativa denomina-se:

- (A) Enciclopédia Barsa.
- (B) Google maps.
- (C) Compédia.
- (D) Googleplex.
- (E) Wikipédia.

CONHECIMENTOS PEDAGÓGICOS

Questão 21

O Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI propõe que a educação deve organizar-se em torno de quatro aprendizagens fundamentais que, ao longo de toda a vida, serão de algum modo para cada indivíduo, os pilares do conhecimento.

Considere as afirmativas sobre esses pilares do conhecimento.

I - O único pilar que deve ser objeto de atenção por parte do ensino estruturado é “aprender a conhecer”.

II - Cada um dos quatros pilares deve ser objeto de igual atenção por parte do ensino estruturado.

III - Os quatro pilares propostos são independentes uns dos outros, pois não há relação entre os mesmos.

IV - Existem entre os quatro pilares múltiplos pontos de contato, de relacionamento e de permuta.

Estão corretas, apenas, as seguintes afirmativas.

- (A) I e II.
- (B) I e III.
- (C) I e IV.
- (D) II e III.
- (E) II e IV.

Questão 22

Em um debate sobre as relações entre processos de aprendizagem e desenvolvimento, foi defendida, entre outras, a seguinte posição:

É necessário esperar a criança apresentar um nível de desenvolvimento particular para começar a educação escolar.

Considerando a noção de zona de desenvolvimento proximal apresentada por Vygotsky, sobre esse posicionamento é correto afirmar que:

- (A) está baseado na noção de zona de desenvolvimento proximal que desconsidera as interações sociais no desenvolvimento.
- (B) não seria o mais produtivo, pois não existe relação entre processos de aprendizagem, educação escolar e desenvolvimento.
- (C) não seria o mais produtivo, pois a exposição a novas aprendizagens pode funcionar como fator construtivo do desenvolvimento.
- (D) seria o mais produtivo, pois a educação escolar deve ser considerada meio poderoso de reforço do desenvolvimento.
- (E) seria o mais produtivo, pois a exposição a novas aprendizagens não é considerada um fator construtivo de desenvolvimento.

Questão 23

Segundo José Carlos Libâneo, utilizando como critério a posição que adotam em relação aos condicionantes sociopolíticos da escola, as tendências pedagógicas foram classificadas em liberais e progressistas.

Considere as afirmativas sobre o papel da escola, a atuação do professor e os conteúdos de ensino na tendência pedagógica crítico-social dos conteúdos.

I- A atuação da escola consiste na preparação do aluno para o mundo adulto e suas contradições, fornecendo-lhe um instrumental, por meio de aquisição de conteúdos e da socialização, para uma participação organizada e ativa na democratização da sociedade.

II- Os conteúdos não devem ser apenas ensinados, ainda que bem ensinados; é preciso que se liguem, de forma indissociável, à sua significação humana e social.

III- A forma de conceber os conteúdos estabelece oposição entre cultura erudita e cultura popular ou espontânea, numa relação de descontinuidade.

IV- O papel de mediação em torno da análise dos conteúdos é exercido pelo professor sempre de forma não-diretiva, evitando a intervenção pedagógica.

Estão corretos apenas os itens:

- (A) I e II.
- (B) I e III.
- (C) II e III.
- (D) II e IV.
- (E) III e IV.

Questão 24

As aprendizagens essenciais definidas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) devem concorrer para assegurar aos estudantes o desenvolvimento de dez competências gerais, que consubstanciam, no âmbito pedagógico, os direitos de aprendizagem e desenvolvimento.

Com relação às dez competências gerais, é correto afirmar que são propostas para as seguintes etapas da Educação Básica:

- (A) Anos Iniciais, Anos Finais e Ensino Fundamental.
- (B) Anos Iniciais, Anos Finais e Ensino Médio.
- (C) Educação Infantil, Anos Iniciais e Ensino Médio.
- (D) Educação Infantil, Ensino Fundamental e Anos Finais.
- (E) Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio.

Questão 25

Considere as seguintes afirmativas com relação às metodologias ativas.

I- A função do professor deve ser atuar como mediador entre o conhecimento e os alunos, estimulando essa interação e ajudando nas dificuldades.

II- O professor perde a sua função e pode ser substituído pela tecnologia ou perder sua razão de existir.

III- A aprendizagem baseada em projetos e a aprendizagem baseada em problemas são práticas de ensino-aprendizagem comuns nas metodologias ativas.

IV- Nessas metodologias, o aprendizado está centrado na figura do professor.

Estão corretos apenas os itens:

- (A) I e II.
- (B) I e III.
- (C) I e IV.
- (D) II e III.
- (E) III e IV.

Questão 26

A teoria das inteligências múltiplas, elaborada pelo cientista Howard Gardner, causou impacto nos meios pedagógicos.

Considere as seguintes afirmativas a respeito da teoria das inteligências múltiplas.

I- O tipo de inteligência que deve ser mais valorizado é a lógica-matemática.

II- Há outros tipos de inteligência, além da linguística e da lógico-matemática.

III- A inteligência não é única e não pode ser medida e padronizada.

IV- As pessoas nascem com determinada quantidade de inteligência que serve de limite para as diferentes realizações.

Estão corretas apenas as afirmativas:

- (A) I e II.
- (B) I e III.
- (C) I e IV.
- (D) II e III.
- (E) II e IV.

Questão 27

Uma professora realizou uma ação avaliativa no início de um processo de ensino e aprendizagem. Seu objetivo era obter informações sobre os conhecimentos, aptidões e competências dos estudantes, visando à delimitação das intervenções mais adequadas.

A principal função da avaliação que foi realizada denomina-se:

- (A) classificatória.
- (B) contínua.
- (C) diagnóstica.
- (D) hierárquica.
- (E) somativa.

Questão 28

De acordo com a legislação vigente, as escolas devem desenvolver práticas inclusivas.

Considere as seguintes afirmativas com relação à perspectiva da educação inclusiva no espaço escolar.

I- A escola deve evitar o contato entre estudantes que não apresentam deficiências e os que apresentam.

II- A escola deve promover o contato entre estudantes que não apresentam deficiência e os que apresentam, atuando de forma a evitar situações que envolvam intimidação vexatória.

III- O professor deve acompanhar, sem o auxílio de outros profissionais, a aprendizagem dos estudantes com deficiência, e altas habilidades/superdotação e transtornos globais do desenvolvimento.

IV- A escola deve elaborar uma proposta pedagógica que atenda aos grupos e às necessidades individuais.

Estão corretas, apenas, as afirmativas:

- (A) I e II.
- (B) I e III.
- (C) II e III.
- (D) II e IV.
- (E) III e IV.

Questão 29

De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais, o Projeto Político Pedagógico (PPP) é um dos meios de viabilizar a escola democrática e de qualidade para todos.

Considere as seguintes afirmativas sobre o PPP.

I- deve contemplar a concepção sobre educação, conhecimento, avaliação e mobilidade escolar.

II- deve ser construído somente por professores.

III- deve contemplar as bases norteadoras da organização do trabalho pedagógico.

IV- não deve tratar do programa de formação continuada dos profissionais da educação

Estão corretas apenas as afirmativas:

- (A) I e II.
- (B) I e III.
- (C) I e IV.
- (D) II e III.
- (E) II e IV.

Questão 30

A Nota técnica nº4/2014 do MEC orienta quanto a documentos comprobatórios de alunos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação no Censo Escolar.

Segundo essa nota técnica, cabe ao professor que atua no Atendimento Escolar Especializado:

- (A) elaborar o plano de Atendimento Educacional Especializado.
- (B) estabelecer como condição para a matrícula a apresentação de um diagnóstico clínico.
- (C) evitar contato com as famílias e com os demais profissionais de saúde.
- (D) garantir o atendimento somente a partir do acesso da escola ao diagnóstico clínico.
- (E) realizar estudo de caso somente se houver a apresentação de laudo médico do aluno.

CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

Questão 31

De acordo com a *Free Software Foundation*, a definição de software livre apresenta os critérios utilizados para definir se um programa de computador se qualifica como software livre ou não. Esta definição está baseada em um número de características essenciais que a licença do programa deve ter.

Dentre elas:

- (A) ser executado somente no seu formato padronizado.
- (B) ter seu código-fonte acessível somente a tecnólogos credenciados.
- (C) ter seu funcionamento estudado por instituições qualificadas.
- (D) ser distribuído gratuitamente, de forma não-comercial.
- (E) ter cópias compartilhadas através de contrato de permissão de uso.

Questão 32

Fundada em 1985 por Richard Stallman, considerado o pai do Software Livre, a Free Software Foundation (FSF) é uma organização que leva adiante os princípios de Stallman, que sempre foi contra softwares proprietários.

Também é de autoria dele o projeto GNU que, junto do Kernel desenvolvido por Torvalds, formaria mais tarde o sistema operacional:

- (A) Ubuntu.
- (B) Linux.
- (C) Unix.
- (D) MAC OS.
- (E) Windows.

Questão 33

Para o Prof. José Armando Valente, o professor precisa conhecer as diferentes modalidades de uso da Informática na Educação e entender os recursos que elas oferecem para a construção de conhecimento.

No caso de busca e acesso à informação na Internet, essa informação não deve ser utilizada sem antes ser criticada e discutida.

O autor diz que essa visão crítica, em geral, não tem sido exigida nas atividades de uso da Informática e ela não pode ser feita pelo computador.

Essa reflexão crítica cabe ao:

- (A) aluno.
- (B) professor de Informática.
- (C) gestor escolar.
- (D) coordenador pedagógico.
- (E) professor.

Questão 34

Os Mapas Conceituais, normalmente, têm uma organização hierárquica e, muitas vezes, incluem setas. Mas não devem ser confundidos com organogramas ou diagramas de fluxo, pois não implicam sequência, temporalidade ou direcionalidade, nem hierarquias organizacionais ou de poder.

Mapas conceituais são diagramas de significados, de relações significativas; de hierarquias conceituais, se for o caso. Ou seja, são estruturas gráficas que ajudam a organizar ideias, conceitos e informações de modo esquematizado.

Isso também os diferencia das redes semânticas que não necessariamente se organizam por níveis hierárquicos, e não obrigatoriamente incluem apenas conceitos. (Marco Moreira, in: Mapas Conceituais e Aprendizagem Significativa. Adaptação)

Nesse sentido, os Mapas Conceituais não buscam classificar conceitos, mas sim:

- (A) relacioná-los e hierarquizá-los.
- (B) gerá-los e ressignificá-los.
- (C) apreendê-los e divulgá-los.
- (D) organizá-los e realocá-los.
- (E) listá-los e rearrumá-los.

Questão 35

O psicólogo americano Ausubel propõe que a base do processo de aprendizagem do indivíduo é o relacionamento entre aquilo que ele já sabe, que são seus conhecimentos prévios e que já estão incorporados à sua estrutura cognitiva, com as novas informações advindas de seus estudos, sua atuação científica, social, pessoal, educacional, social etc., gerando significado.

Ao confrontar as novas informações com aquilo que já sabe, novos significados são gerados, assim como novas compreensões, resultando no aprendizado. Ausubel aponta, ainda, que a aprendizagem que ocorre sem a atribuição de significados pessoais e advindos da trajetória do sujeito é uma aprendizagem mecânica e não significativa.

(Paula Gobato, in: Aprendizagem significativa e mapas conceituais. Adaptado)

Neste sentido, os organizadores gráficos, em especial os mapas conceituais, auxiliam na organização do pensamento, no cruzamento de conhecimentos prévios e novos, e as conexões estabelecidas entre si, possibilitando:

- (A) o aperfeiçoamento de habilidades.
- (B) a distribuição dos conteúdos.
- (C) a aprendizagem ativa do aluno.
- (D) o exercício da repetição.
- (E) a interação entre objetos.

Questão 36

Para que o ensino da robótica seja de fato um diferencial na aprendizagem do aluno, a escola tem que ter objetivos muito claros do que quer com o uso da tecnologia no ambiente escolar.

O gestor deve entender o que é a robótica e pesquisar que tipo de recursos pode adquirir. Muitas vezes a tecnologia é vista como um otimizador do tempo, mas é necessário pensar em uma carga horária que seja suficiente para o aluno construir e refletir.

(Educador e Pesquisador Flávio Rodrigues Campos, in: O que é a robótica educacional e quais são os ganhos para o aprendizado. Adaptado)

Para o pesquisador, a tecnologia não pode ser uma ferramenta para fazer o aluno aprender mais rápido; ela serve para dar:

- (A) acessibilidade, respostas certas e ensinar a pesquisar.
- (B) fundamentação, eficiência e facilitar a comunicação.
- (C) autonomia, emancipação e estimular a criatividade.
- (D) cidadania ativa, recursos variados e trocar experiências.
- (E) conscientização, otimização e compartilhar saberes.

Questão 37

No início dos anos 1960, a ideia de ter um computador pessoal a um preço acessível não passava de ficção científica. Foi quando o matemático americano Seymour Papert sugeriu que os computadores fossem utilizados como ferramenta para potencializar a aprendizagem e a criatividade das crianças.

Para o matemático, também um dos fundadores do Laboratório de Inteligência Artificial do MIT, a máquina é capaz de mudar a forma de aprender das crianças, considerando que ela se dá por meio da criação, reflexão e depuração das ideias.

Influenciado pelas ideias de Jean Piaget, com quem trabalhou na Universidade de Genebra, Papert desenvolveu nos anos seguintes, como professor do Massachusetts Institute of Technology (MIT), o:

- (A) construcionismo.
- (B) sócio-interacionismo.
- (C) tecnologismo.
- (D) construtivismo.
- (E) comportamentalismo.

Questão 38

Além de aplicar, na prática, algumas disciplinas teóricas estudadas em sala de aula, a robótica educacional estimula o espírito investigativo do aluno, de forma que encontre desafios e as devidas soluções para eles. E, ainda, desenvolve o trabalho em equipe, o planejamento, a cooperação, o diálogo, a pesquisa e a tomada de decisões. E o que torna a robótica ainda mais eficiente e contextualizada, é o fato de representar um aprendizado:

- (A) acadêmico.
- (B) filosófico.
- (C) multiplicador.
- (D) contemporâneo.
- (E) multidisciplinar.

Questão 39

Pela primeira vez na História, o grupo de alunos das escolas de ensino básico é completamente formado por uma geração nativa digital. Eles não conhecem o mundo sem computadores, celulares e outros dispositivos conectados. Eles veem seus pais recorrendo às tecnologias para solucionar as demandas do dia a dia e também a utilizam para entretenimento. Nesse contexto, os jogos digitais têm um destaque muito grande. Eles conseguem engajar as crianças, que são capazes de ficar horas diante dessas telas.

Usando os princípios da [gamificação](#), muitas dessas ferramentas propõem desafios de dificuldade progressiva, fazendo com que o jogador mobilize uma série de recursos cognitivos para vencê-los.

(<https://gutennews.com.br/>)

Alguns desses jogos também podem ser utilizados como ferramentas de aprendizagem.

Tendo o professor como incentivador e gerenciador desse processo, os jogos digitais se tornam aliados importantes para engajar alunos, tais como:

- (A) ensinar a digitar velocemente e ampliar a visão periférica.
- (B) estimular o raciocínio lógico e facilitar a socialização.
- (C) modelar habilidades e ampliar o vocabulário específico.
- (D) influenciar nos resultados e preparar para a competição.
- (E) transmitir a ideia de previsibilidade e ajudar a superar medos.

Questão 40

Os jogos sempre estiveram na vida das pessoas e em sala de aula, porém, com o avanço da tecnologia as formas de aprendizagem utilizando estes elementos se transformaram. Os antigos jogos de tabuleiro ou cartas foram substituídos pelos digitais e, conseqüentemente, pelos jogos de videogame e computador.

(<https://gutennews.com.br/>)

O poder dos jogos no ambiente educacional pode ser grande, e normalmente envolve quatro pontos principais, que influenciam na aprendizagem, que são:

- (A) capacidade de comunicar, de trabalhar com os outros, de gerenciar grupos e de resolver conflitos.
- (B) dedicação elevada, foco nas diferentes atividades, espírito de liderança e honestidade em todas as etapas.
- (C) adaptação ao ambiente, assimilação de ideias novas, aceitação da divergência e organização das convergências.
- (D) desafios de vários níveis, compreensão de narrativas, personalização e recompensa em desenvolver habilidades.
- (E) autonomia para aprender, cooperação mútua, senso crítico e respeito às discordâncias competitivas.

Questão 41

A linguagem informática tem ultrapassado cada vez mais as barreiras dos especialistas e alcançado um grande número de pessoas. Em todos os espaços estão presentes as linguagens computacionais: em supermercados, caixas eletrônicos, serviços de atendimento ao cliente, lojas de entretenimento etc., ou seja, percebe-se que o acesso a essas linguagens “digitais” tem sido cada vez mais comum entre os sujeitos, o que gera mudanças culturais profundas. Nesse contexto surgiu uma nova cultura, que pode ser definida dessa maneira, porque possui:

- (A) fundamentos socioculturais demarcados pelo meio acadêmico.
- (B) documentação evolutiva dos processos de criação e manutenção.
- (C) base processual das tradições e valores intelectuais, morais e espirituais.
- (D) padrões socialmente transmitidos e compartilhados de comportamentos.
- (E) estruturas sociais ligadas à criação e difusão do conhecimento.

Questão 42

O uso de jogos e outras estratégias alternativas na escola ainda recebe muita resistência por parte dos professores, por vários motivos: desde a insegurança em lidar com as tecnologias, por serem de uma geração que tem pouca intimidade com recursos tecnológicos, até a total tecnofobia. (<http://www.nutes.ufrj.br>)

Propostas que utilizam jogos quase sempre são mal vistas por muitos professores, por considerarem que os jogos oferecem apenas:

- (A) entretenimento.
- (B) competências.
- (C) autonomia.
- (D) socialização.
- (E) habilidades.

Questão 43

Para Squire, os “Jogos não são apenas uma ferramenta para se ensinar as mesmas coisas de uma nova maneira, mas sim catalisadores que mobilizam os conhecimentos dos alunos, e os encorajam a pensar sistemicamente suas interações com o mundo.”

Assim, entende-se que os jogos digitais possuem um potencial realmente modificador sobre as abordagens utilizadas no processo educacional, favorecendo o desenvolvimento de uma visão de mundo:

- (A) competitiva, que traz uma concepção de sucesso para a vida.
- (B) mais complexa, porque articula saberes de diferentes áreas.
- (C) menos segura, porque baseada na transitoriedade contemporânea.
- (D) visionária, porque trabalha com representações simbólicas.
- (E) realista, uma vez que mostra os acontecimentos em tempo real.

Questão 44

Para o Prof. José Marcos Couto, o grande paradigma do modelo educacional 4.0 está na ideia de que a escola necessita preparar os seus alunos para um contexto social e, especialmente, do mundo do trabalho, em que a informação é facilmente acessível, os sistemas cotidianos são automatizados, há uma exigência constante para a inovação e as habilidades e conhecimentos não são estanques. É a era da internet das coisas, em velocidade de conexão 5G.

O termo 4.0 - estabelecido com a consolidação da rede mundial de computadores nas relações de trabalho - faz referência:

- (A) à quarta geração ciber- tecno-eletrônica.
- (B) ao quarto elemento proposto para explicar a natureza.
- (C) à “Quarta Revolução Industrial”.
- (D) ao quarto temperamento do ser humano.
- (E) ao quarto pilar da Educação para o Século XXI.

Questão 45

Pensar na perspectiva de uma gestão 4.0, é ter em mente o desenvolvimento de processos que permearão diferentes espaços da escola, com ações em frentes variadas.

Segundo o Prof. José Marcos Couto Júnior, pelo menos três pilares são importantes nesta composição: a divulgação nas redes, o fomento de práticas docentes que envolvam ferramentas tecnológicas e:

- (A) a preparação dos alunos para um futuro incerto em que novas profissões surgirão.
- (B) o intercâmbio regular com professores e alunos de outras instituições brasileiras ou não.
- (C) a criação de projetos de cunho social que envolvam a comunidade escolar e outras escolas.
- (D) o estímulo à aprendizagem atualizada no que diz respeito às Línguas Estrangeiras.
- (E) o incentivo do protagonismo dos alunos para que inovem por meio da tecnologia.

Questão 46

O estímulo às práticas pedagógicas que dialoguem com ferramentas tecnológicas é o elemento central do processo educacional 4.0. Isto porque, ao mesmo tempo em que preparam os alunos para o contexto digital, elas configuram-se como um pilar que garante a aprendizagem dos discentes. (José Marcos Couto Júnior, in: Ainda somos os mesmos? A linguagem digital na gestão em tempos de Educação 4.0. Adaptado)

É nesta ação que o professor tem a oportunidade de ensinar aos estudantes a diferença entre:

- (A) conceito e conteúdo.
- (B) habilidade e competência.
- (C) ética e moral.
- (D) formação e constituição.
- (E) informação e conhecimento.

Questão 47

Um dos principais estímulos sobre a informática para pessoas com deficiência é a possibilidade de maior interação social. Existem programas que se adaptam à deficiência de cada aluno, como a lupa para pessoas com deficiência visual, a adaptação do mouse para deficiência motora, entre outros.

Um computador e um software podem se tornar o meio através do qual um aluno com deficiência auditiva estabelece sua comunicação com o mundo. Da mesma forma, pode ser o guia para o aluno com dificuldades visuais.

Algumas escolas já contam com tecnologias assistivas, materiais didáticos e pedagógicos especiais, softwares educacionais que são usados na perspectiva de motivar e valorizar o saber desses alunos, que acabam sendo segregados, sem o devido atendimento e sem a possibilidade de se desenvolverem, apesar de suas limitações.

Segundo Schirmer, a Tecnologia Assistiva é uma expressão utilizada para identificar todo o arsenal de recursos e serviços que contribuem para proporcionar ou ampliar habilidades funcionais de pessoas com deficiências e, consequentemente, promover:

- (A) socialização e ludicidade.
- (B) movimento e execução.
- (C) autonomia e inclusão.
- (D) cooperação e solidariedade.
- (E) estrutura e realização.

Questão 48

A relevância pedagógica do uso de ambientes virtuais passa, necessariamente, pela compreensão das possibilidades de cada ferramenta dos ambientes.

A definição do nível de abertura de um AVA, precisa levar em consideração aspectos relativos à promoção da autonomia do estudante, procurando-se dimensionar as atividades como estruturas que não reduzam as possibilidades de interação.

A constituição de grupos e o uso do AVA deve procurar garantir, entre os alunos:

- (A) o incentivo ao desenvolvimento e o desempenho pessoal de cada um.
- (B) a manutenção da ordem na classe e o cuidado com os materiais.
- (C) o compromisso com o alcance de metas e objetivos planejados.
- (D) a igualdade de participação e a cooperação mútua na realização das tarefas.
- (E) a conscientização sobre as regras conhecidas como 'netiquetas'.

Questão 49

A Inteligência Artificial não está presente apenas nos filmes, centros de pesquisas ou empresas de tecnologia, mas em nosso cotidiano, à nossa porta.

Os estudos e aplicações de IA visam aprimorar a computação cognitiva, por meio do desenvolvimento de algoritmos que permitam às máquinas adquirirem capacidades antes apenas atribuídas a seres humanos, tais como, a resolução de problemas, a compreensão da linguagem natural das conversações, a visão, a apreensão e a interpretação de conteúdo. (<https://www.ibm.com>)

A ideia de IA com potencial de substituir o ser humano ou de automatizar determinadas atividades é, mais propriamente, uma visão desta última década, substituída pelo desenvolvimento de aplicações que ampliam ou complementam as habilidades cognitivas do homem, o que é denominado de:

- (A) inteligência ampliada.
- (B) sistema complexo.
- (C) tecnologia alterada.
- (D) algoritmo adaptado.
- (E) linguagem diferenciada.

Questão 50

A internet é marcada pela possibilidade do anonimato e por uma certa falta de clareza no que se refere às regras de funcionamento, o que pode, de alguma forma, alterar as noções de certo e errado, ou seja, modificar o curso do desenvolvimento moral dos sujeitos.

Muitas escolas ainda não sabem como lidar com os meios de comunicação cada vez mais presentes, influentes e ao alcance dos alunos. Existe ainda um grande questionamento sobre o que pode resultar dessas relações que surgem nos ambientes virtuais, uma vez que cada um pode se apresentar como quer e não como realmente é.

A internet, de certa forma, desperta em alguns jovens o sentimento de que não existem normas, regras e nem moralidade que regule a vida na Rede, de maneira que pode ser usada para o bem ou para o mal.

Nesse sentido, é importante que a escola:

- (A) instale filtros de segurança nos equipamentos para impedir o acesso a sites e demais aplicativos que não sejam pedagógicos.
- (B) proponha discussões referentes a esta forma de sociabilidade e trocas de informação sobre o que pode acontecer na Rede.
- (C) mantenha as famílias sempre bem informadas sobre o tipo de trabalho que é realizado nas aulas que utilizam computadores.
- (D) crie um regulamento interno para a utilização dos computadores, expressando os direitos e os deveres dos alunos.
- (E) assegurar o controle das turmas com a observação constante de um professor ou inspetor junto aos alunos.

DISCURSIVA

Você deverá escolher uma das propostas para fazer a sua Prova Discursiva.

Questão 1

Proposta 1 (Legislação Educacional)

Textos:

Art. 1º É aprovado o Plano Municipal de Educação - PME, com vigência pelo prazo de 10 (dez) anos, a contar da data de publicação desta Lei, na forma do Anexo Único, com vistas ao cumprimento do disposto no art. 214 da Constituição Federal e da Lei Federal e no art. 215 da Lei Orgânica Municipal, assim como na Lei Federal nº 13.005, de 25 de junho de 2014.

(...)

Art. 7º O Município atuará em regime de colaboração, com a União e o Estado, visando ao alcance das metas e à implementação das estratégias objeto deste Plano.

(...)

Meta 2: universalizar o ensino fundamental de 9 (nove) anos para toda a população de 6 (seis) a 14 (quatorze) anos e garantir que pelo menos 95% (noventa e cinco por cento) dos alunos concluam essa etapa na idade recomendada, até o último ano de vigência deste PME.

Lei Municipal nº 5629/2015, Vila Velha, ES

“O Ensino Fundamental com nove anos de duração, de matrícula obrigatória para as crianças a partir dos 06 anos de idade, tem duas fases sequentes com características próprias, chamadas de anos iniciais, com cinco anos de duração, em regra para estudantes de 06 a 10 anos de idade; e anos finais, com quatro anos de duração, para os de 11 a 14 anos.

Os objetivos deste nível de ensino intensificam-se, gradativamente, no processo educativo, mediante o desenvolvimento da capacidade de aprender - tendo como meios básicos o pleno domínio da leitura, da escrita e do cálculo - , e a compreensão do ambiente natural e social, do sistema político, da economia, da tecnologia, das artes, da cultura e dos valores em que se fundamenta a sociedade, entre outros”.

<http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=767>

Três novas unidades serão inauguradas já a partir do início do próximo ano: as Umeis de Alecrim e Praia das Gaivotas; e a nova Umef Gil Bernardes, localizada em Alvorada. As escolas estão sendo construídas com recursos próprios da Prefeitura de Vila Velha, que está edificando, também, outras seis Umeis: Ulisses Guimarães, Jabaeté, São Conrado, Jaburuna, Centro (Sítio Batalha) e São Torquato.

<http://www.vilavelha.es.gov.br/noticias/2019/12/calendario-2020-inicio-das-aulas-na-rede-municipal-marcado-para-5-de-fevereiro-27942>

Após ler os textos motivadores e focalizar a Lei Municipal nº 5629/2015, produza um texto dissertativo sobre o tema:

Estratégias para a consecução da meta 2, de universalização e conclusão do ensino fundamental no Município de Vila Velha.

- Você deverá analisar pelo menos três estratégias.
- Seu texto não deverá conter fragmentos dos textos motivadores.
- Seu texto deverá ter de 25 a 30 linhas e deverá ser redigido na modalidade padrão da Língua Portuguesa.
- Apresente exemplos, citações, utilizando conhecimentos adquiridos com seu estudo.

Proposta 2 (Conhecimentos Pedagógicos)

Textos

“Diferentes categorias de trabalho, particularmente aquelas que envolvem o trabalho mecânico repetitivo e o trabalho manual de precisão, já estão sendo automatizadas. Outras categorias seguirão o mesmo caminho, enquanto a capacidade de processamento continuar a crescer exponencialmente. Antes do previsto pela maioria, o trabalho de diversos profissionais diferentes poderá ser parcial ou completamente automatizado, a saber, advogados, analistas financeiros, médicos, jornalistas, contadores, corretor de seguros ou bibliotecários”.

Schwab, Klaus. A quarta revolução industrial. 1ed. São Paulo: Edipro. 2016

“Muitas pessoas estão compreendendo que não podemos voltar atrás no progresso tecnológico. Então eu acredito que precisamos educar nossas crianças para que elas aprendam a ler profundamente em papel, mas que sejam ensinadas a ler conscientemente em telas com o máximo de propósito. Eu creio que possamos fazer isso. E acredito que há aspectos da tela que sejam muito benéficos. Trabalho com dislexia, e é maravilhoso que algumas de nossas crianças disléxicas possam usar as características das telas para ajudá-las a ler, aumentando as fontes ou o espaçamento entre as palavras. Há também empresas de tecnologia que estão tentando usar o conhecimento de pessoas como eu para aprimorar suas telas. Todos nós estamos em um momento de transição. Se eu puder aconselhar as pessoas, diria para ler o máximo possível em papel até que surjam telas que permitam mais facilmente a leitura profunda. Independentemente do quão dominantes as telas sejam em nossas vidas, não deixe que elas sejam tudo”.

Maryanne Wolf, neurocientista americana em entrevista ao Estadão em 29/06/19.

“Ao longo da Educação Básica, as aprendizagens essenciais definidas na BNCC devem concorrer para assegurar aos estudantes o desenvolvimento de dez competências gerais, que consubstanciam, no âmbito pedagógico, os direitos de aprendizagem e desenvolvimento.

Na BNCC, competência é definida como a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho”.

http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=79601-anexo-texto-bncc-reexportado-pdf-2&category_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192

Após a leitura dos textos motivadores e com base nos seus conhecimentos, produza um texto dissertativo sobre o seguinte tema:

A importância do desenvolvimento de competências e habilidades na educação de hoje.

- Seu texto deverá ter de 25 a 30 linhas e ser redigido na modalidade padrão da língua Portuguesa.
- Seu texto não deverá conter partes dos textos motivadores.
- Apresente exemplos e citações, utilizando conhecimentos de sua área específica.

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	

RASCUNHO