

CONCURSO PÚBLICO

TÉCNICO EM EAD / DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA

Designer Instrucional

Data: 20/10/2013

Duração: 5 horas

Caro(a) Candidato(a), leia atentamente e siga as instruções abaixo.

01- A lista de presença deve, obrigatoriamente, ser assinada no recebimento do **Cartão de Respostas** e assinada novamente na sua entrega, na presença e nos locais indicados pelo fiscal da sala.

02- Você recebeu do fiscal o seguinte material:

a) Este **Caderno**, com 60 (sessenta) questões da Prova Objetiva, sem repetição ou falha, conforme distribuição abaixo, e os temas para a Prova Discursiva:

Português	Inglês	Conhecimentos Específicos	Discursiva
01 a 10	11 a 20	21 a 60	2 Temas

b) Um **Cartão de Respostas** destinado às respostas das questões objetivas formuladas nas provas.

c) Um **Caderno de Prova Discursiva**.

03- Verifique se este material está em ordem e se o seu nome e número de inscrição conferem com os que aparecem no **Cartão de Respostas**. Caso contrário, notifique **imediatamente** o fiscal.

04- Após a conferência, o candidato deverá assinar no espaço próprio do **Cartão de Respostas**, com caneta esferográfica de tinta na cor **azul** ou **preta**.

05- No **Cartão de Respostas**, a marcação da alternativa correta deve ser feita cobrindo a letra e preenchendo todo o espaço interno do quadrado, com caneta esferográfica de tinta na cor **azul** ou **preta**, de forma contínua e densa.

Exemplo:

A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	E
---	---	-------------------------------------	---	---

06- Para cada uma das questões objetivas, são apresentadas 5 (cinco) alternativas classificadas com as letras (A, B, C, D e E), mas só uma responde adequadamente à questão proposta. Você só deve assinalar **uma alternativa**. A marcação em mais de uma alternativa anula a questão, mesmo que uma das respostas esteja correta.

07- Será eliminado do Processo Seletivo o candidato que:

a) Utilizar ou consultar cadernos, livros, notas de estudo, calculadoras, telefones celulares, pagers, walkmans, régulas, esquadros, transferidores, compassos, MP3, Ipod, Ipad e quaisquer outros recursos analógicos.

b) Ausentar-se da sala, a qualquer tempo, portando o **Cartão de Respostas**.

Observações: Por motivo de segurança, o candidato só poderá retirar-se da sala após 1 (uma) hora a partir do início da prova.

O candidato que optar por se retirar sem levar seu Caderno de Questões não poderá copiar sua marcação de respostas, em qualquer hipótese ou meio. O descumprimento dessa determinação será registrado em ata, acarretando a eliminação do candidato.

Somente decorridas 4 horas de prova, o candidato poderá retirar-se levando o seu Caderno de Questões.

08- Reserve os 30 (trinta) minutos finais para marcar seu **Cartão de Respostas**. Os rascunhos e as marcações assinaladas no **Caderno de Questões** não serão levados em conta.

PORTUGUÊS

TEXTO1

OUTRO FRACASSO

Veríssimo, *O Globo*, 08/09/2013

Estou escrevendo sem saber se já atacaram a Síria. O que dá para saber sem esperar os fatos é que, mais uma vez, as Nações Unidas não tiveram nada a ver com o assunto. A ONU é um monumento aos melhores sentimentos humanos e ao mesmo tempo uma prova de como os bons sentimentos pouco podem, portanto um monumento à inconsequência.

O fracasso da ONU na sua missão mais importante, que é evitar as guerras, torna as suas mil e uma utilidades supérfluas. Pouca gente sabe tudo que a ONU faz nos campos da saúde, da agricultura, dos direitos humanos etc., como pouca gente sabia que a Liga das Nações, sua precursora, também promovia cooperação técnica entre nações e programas sociais, além de tentar inutilmente manter a paz. O principal ideal que a ONU herdou da Liga foi a do debate substituindo a guerra, e a racionalidade superando as desavenças tribais. Nisso, suas únicas diferenças da Liga das Nações são que uma sobrevive à frustração que liquidou a outra e tem a adesão dos Estados Unidos, que a outra não tinha.

Apesar de o presidente americano durante a Primeira Guerra Mundial, Woodrow Wilson, ter sido um entusiasta da Liga que acabaria com todas as guerras, o Congresso americano rejeitou a participação dos Estados Unidos na organização, o que matou Wilson de desgosto. O Congresso aprovou a entrada do país na ONU depois da Segunda Guerra, mas a antipatia continuou. O desdém pela ONU ou por qualquer entidade supranacional é uma constante do conservadorismo americano. E, no entanto, a ONU já dura mais que o dobro que durou a Liga das Nações. Ela também é um monumento à perseverança sem nada que a justifique.

Talvez se deva adotar a ONU como símbolo justamente dessa insensata insistência, dessa inconsequência heroica. Com todas as suas contradições e frustrações, ela representa a teimosia da razão em existir num mundo que teima em desmoralizá-la. Pode persistir como uma cidadela do Bem, na falta de palavra menos vaporosa, nem que seja só pra gente fingir que acredita neles, na ONU e no Bem, porque a alternativa é a desistência. É aceitar que, incapaz de vencer o desprezo e a prepotência dos que a desacreditam, a ideia de uma comunidade mundial esteja começando a sua segunda agonia.

A Liga das Nações durou até 1946, mas agonizou durante 20 sangrentos anos, até morrer de irrelevância. A ONU, depois de mais este fracasso, só terá levado mais tempo para se convencer de sua própria irrelevância.

01. Ao dizer, no primeiro parágrafo, que as “Nações Unidas não tiveram nada a ver com o assunto”, o autor do texto pretende opinar que as Nações Unidas:

- A) não provocaram a complicada situação da Síria
- B) não se importaram com os problemas que a população síria enfrenta
- C) não participaram efetivamente da discussão do problema
- D) não agem prontamente diante das complicações mundiais
- E) obedecem rigorosamente aos interesses das grandes potências

02. Ao afirmar que as Nações Unidas são “um monumento à inconsequência”, o autor do texto critica a ONU pela seguinte razão:

- A) falta de resultados práticos
- B) irresponsabilidade dos seus dirigentes
- C) demora em tomar decisões importantes
- D) desinteresse pelos problemas que afetam países pobres
- E) gastos imensos e injustificados da Organização

03. No início do texto, o autor diz aos leitores que está “escrevendo sem saber se já atacaram a Síria”; essa afirmação tem a função de:

- A) mostrar ao leitor que o cronista está distante dos acontecimentos
- B) indicar que suas posições podem ser desmentidas pelos fatos
- C) demonstrar que se trata de um texto preditivo e não de análise
- D) contestar previamente as críticas apressadas
- E) destacar que o fato, ou não, do ataque à Síria não muda a imagem da ONU

04. O texto é escrito em língua culta, mas, em alguns trechos, permite-se o emprego da linguagem coloquial, que é o que ocorre no seguinte segmento:

- A) “Estou escrevendo sem saber se já atacaram a Síria”
- B) “O que dá para saber sem esperar os fatos é que, mais uma vez, as Nações Unidas não tiveram nada a ver com o assunto”
- C) “A ONU é um monumento aos melhores sentimentos humanos e ao mesmo tempo uma prova de como os bons sentimentos pouco podem, portanto um monumento à inconsequência”
- D) “A Liga das Nações durou até 1946, mas agonizou durante 20 sangrentos anos, até morrer de irrelevância”
- E) “...a Liga das Nações, sua precursora, também promovia cooperação técnica entre nações e programas sociais, além de tentar inutilmente manter a paz”

05. “Nisso, suas únicas diferenças da Liga das Nações são que uma sobrevive à frustração que liquidou a outra e tem a adesão dos Estados Unidos, que a outra não tinha”. Se, em lugar dos termos sublinhados, tivessem sido empregados pronomes demonstrativos, as formas respectivas desses pronomes seriam:

- A) aquela / esta
- B) esta / aquela
- C) essa / aquela
- D) aquela / essa
- E) esta / essa

06. “O fracasso da ONU na sua missão mais importante, que é evitar as guerras, torna as suas mil e uma utilidades supérfluas. Pouca gente sabe tudo que a ONU faz nos campos da saúde, da agricultura, dos direitos humanos etc., como pouca gente sabia que a Liga das Nações, sua precursora, também promovia cooperação técnica entre nações e programas sociais, além de tentar inutilmente manter a paz”.

O período abaixo cujo significado é incoerente em função do que está expresso nesse segmento do texto é:

- A) Apesar das mil e uma utilidades da ONU, elas se tornam supérfluas diante do fracasso de sua principal missão, que é evitar as guerras.
- B) Tal qual no caso da Liga das Nações, pouca gente sabe das demais ações da ONU no campo social ou econômico.
- C) Embora tentasse inutilmente manter a paz, a Liga das Nações também promovia cooperação técnica entre nações.
- D) A Liga das Nações e a ONU se aproximavam ideologicamente pela semelhança nas ações cooperativas.
- E) Mesmo atuando nos campos da saúde, da agricultura, dos direitos humanos etc., pouca gente toma conhecimento dessa atuação.

07. Em algumas passagens do texto, o autor emprega orações reduzidas. A alternativa em que a substituição da oração reduzida por uma forma nominal foi feita de forma equivocada é:

- A) “além de tentar inutilmente manter a paz” / além da tentativa inútil de manter a paz
- B) “foi o do debate substituindo a guerra” / foi o do debate em substituição à guerra
- C) “a racionalidade superando as desavenças tribais” / a racionalidade na superação das desavenças tribais
- D) “O que dá para saber sem esperar os fatos” / o que dá para saber sem a esperança nos fatos
- E) “ela representa a teimosia da razão em existir num mundo que teima em desmoralizá-la” / ela representa a teimosia da razão em existir num mundo que teima em sua desmoralização

08. “Apesar de o presidente americano durante a Primeira Guerra Mundial, Woodrow Wilson, ter sido um entusiasta da Liga que acabaria com todas as guerras, o Congresso americano rejeitou a participação dos Estados Unidos na organização, o que matou Wilson de desgosto”.

Na progressão de um texto, muitos elementos retomam elementos anteriores de modo a construir coesão entre esses elementos; nesse caso, os três primeiros elementos de coesão nesse segmento do texto são:

- A) Woodrow Wilson / que(1) / guerras
- B) que(1) / organização / o
- C) o presidente americano / Woodrow Wilson / Primeira Guerra
- D) Estados Unidos / organização / que(2)
- E) organização / que(2) / Wilson

09. “O Congresso aprovou a entrada do país na ONU depois da Segunda Guerra”; a forma de reescrever-se essa frase do texto de modo a torná-la gramaticalmente errada ou com modificação do sentido original é:

- A) Depois da Segunda Guerra, a entrada do país na ONU foi aprovada pelo Congresso.
- B) Depois da Segunda Guerra, o Congresso aprovou a entrada do país na ONU.
- C) O Congresso, depois da Segunda Guerra, aprovou a entrada do país na ONU.
- D) O Congresso aprovou depois da Segunda Guerra a entrada do país na ONU.
- E) Depois da Segunda Guerra, foi aprovada pelo Congresso a entrada do país na ONU.

10. “...a ONU já dura mais que o dobro que durou a Liga das Nações. Ela também é um monumento à perseverança sem nada que a justifique”.

Nesse segmento do texto, o pronome sublinhado fica pouco claro; o modo de, corretamente, explicitar o seu significado é:

- A) sem nada que justifique ela
- B) sem nada que justifique a ONU
- C) sem nada em que ela seja justificada
- D) sem nada que justifique essa perseverança
- E) sem nada justificá-la

INGLÊS

CREATING YOUR FIRST ASSOCIATION E-LEARNING COURSE

By Caitlin McGrath
Writer at *Digitec Interactive*
www.knowledgedirectweb.com
January 28th, 2013

After selecting a learning management system (LMS), the next logical step for an association is to begin creating your course catalog. However, for many associations, creating online learning courses is uncharted territory, especially if this is a brand new course. To be successful, a course should help the learner acquire the skills and knowledge they truly need. This text will offer some tips for creating more engaging and *more effective* e-Learning by following the simple “**Current Situation – Ideal Situation**” model.

What is the Skills Gap?

Nothing kills engagement quicker than a course that is not focused on what the learner really needs to know. Setting clear pre-requisites can help you start out with a better understanding of what the learner already knows. Another way to fine-tune your learning is to perform what is called a *Skills Gap Analysis*. By starting with some assumptions about the learner’s pre-requisite knowledge, a *Skills Gap Analysis* will help you determine what your learners need to know so that you can zero-in on the desired outcomes for the course.

In order to carry out a *Skills Gap Analysis*, first decide what your typical learner already knows. This is your “Current Situation”. Then, identify what the learner needs to know to achieve the “Ideal Situation”. The space between those two points is the “gap” you are going to create to fill your course content. The gap should help you pinpoint a set of clear and measurable learning objectives.

Developing the Learning Objectives

The learning objective is extremely important, because it sets clear expectations for the learner – and for you, the developer, to build to. Technically, a learning objective should have a measurable action, standard and condition. The more specific your objectives, the easier it will be to design the assessments for your course. An assessment could be a test item, activity, etc. that measures the learner’s achievement. Thus, the content needs to cover only the subject matter that supports that objective.

In case most learners do not succeed in a particular test or quiz, the content may need to be reworked to ensure the learner has adequate knowledge in order to complete the objective. By keeping your course development focused and targeted, you will have a better chance of achieving that “Ideal Condition” which will make subject matter experts happy and your learners extremely grateful.

11. The title anticipates the main theme of the text and also defines its target audience.

The audience aimed at by the author consists of:

- A) online editors
- B) association investors
- C) e-Learning customers
- D) instructional designers
- E) subject matter experts

12. Observe the fragment:

However, for many associations, creating online learning courses is uncharted territory, especially if this is a brand new course. (L. 3-5)

The underlined expression above, in the context, conveys the meaning of:

- A) unfamiliar task
- B) unknown region
- C) undiscovered field
- D) unacceptable solution
- E) undetermined criterion

13. In the construction of arguments, paragraphs may be assigned distinctive roles.

The major role of the first paragraph is best characterized as:

- A) critical comparison
- B) experiential advice
- C) concept description
- D) deductive reasoning
- E) factual counterargument

14. Some linguistic devices indicate the degree to which an observation is possible, probable, likely, certain, permitted, or prohibited. In English, these notions are most commonly expressed by modal auxiliaries.

The modal auxiliaries in "Setting clear pre-requisites can help you..." (L. 11-12) and "... the content may need to be reworked..." (L. 35) convey the notion of:

- A) ability
- B) certainty
- C) possibility
- D) deduction
- E) permission

15. Understanding word-building and affixation in a foreign language is one of the main ways of enriching vocabulary.

The suffix *-er* in *learner* (L. 5) contrasts functionally with suffixation in:

- A) seller
- B) quicker
- C) adviser
- D) supporter
- E) developer

16. Observe the fragment:

...so that you can zero-in on the desired outcomes for the course. (L. 17-18)

The meaning of the underlined phrasal verb above is parallel to:

- A) reach
- B) identify
- C) achieve
- D) discover
- E) concentrate

17. In paragraph 3, the author describes the process of carrying out a *Skills Gap Analysis*.

The main purpose for the application of the analysis consists of:

- A) word decoding
- B) ideological belief
- C) goal assessment
- D) motivational boost
- E) cultural adaptability

18. Observe the fragment:

In order to carry out a Skills Gap Analysis, first decide what your typical learner already knows. This is your "Current Situation". (L. 19-20)

The demonstrative *this* in the sentence refers to:

- A) typical learner
- B) situation change
- C) analysis application
- D) learner knowledge
- E) instructional assessment

19. Observe the fragments:

Thus, the content needs to cover only the subject matter that supports that objective (L. 32-33)

...the learner has adequate knowledge in order to complete the objective. (L. 35-36)

The underlined connectors convey, respectively, the meanings of:

- A) result and purpose
- B) emphasis and causation
- C) contrast and concession
- D) addition and summation
- E) explanation and justification

20. In the conclusion, the author expresses her concern over not achieving the "Ideal Condition". According to the text, this problem may be solved by means of:

- A) balancing needs
- B) revising contents
- C) practicing gratitude
- D) boosting motivation
- E) increasing materials

CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

21. "Modelo de design instrucional cujo foco são os conteúdos e, em geral, as atividades realizadas pelo aluno são "empacotadas" seguindo um modelo de sequenciamento compatível ou semelhante ao padrão *Scorm*. Nele, as ferramentas pedagógicas do ambiente virtual, bem como suas ferramentas comunicacionais, são menos utilizadas do que as ferramentas de administração, usadas para o gerenciamento de inscrições, o monitoramento de acessos e a consolidação de resultados de avaliação. É por essa razão que, nesse caso, o designer instrucional dedica a maior parte de seu trabalho à especificação de conteúdos multimídia, por meio de roteiros ou *storyboards*. Contudo, esse profissional deve estar atento para assegurar a comunicação entre os objetos de aprendizagem e as ferramentas de administração do ambiente virtual."

Conforme Filatro (2008), esse é o modelo de design instrucional:

- A) fixo
- B) aberto
- C) contextualizado
- D) na prática
- E) contemporâneo

22. "Concepção em que o Design Instrucional que se baseia, principalmente, no aprendizado eletrônico imersivo. Sua ênfase está na configuração de ambientes personalizados, segundo unidades de aprendizagem específicas. Nesse modelo, implementar uma ação educacional implica lidar com incertezas, agir individualmente e reagir espontaneamente às influências contextuais – fator cuja importância vem sendo cada vez mais reconhecida nas diversas comunidades relacionadas ao aprendizado eletrônico. Nas fases de design e desenvolvimento, o designer instrucional estrutura um conjunto de atividades independentes, distintas umas das outras por objetivos de aprendizagem explícitos e pelas relações estabelecidas entre pessoas, conteúdos e ferramentas."

Conforme Filatro (2008), essa é a definição de design instrucional:

- A) fixo
- B) aberto
- C) contextualizado
- D) na prática
- E) contemporâneo

23. Conforme João Mattar (2010), o planejamento do ambiente de aprendizagem é importante para influenciar percepções e expectativas, para energizar os alunos e envolvê-los. Eles devem ser preparados para mudanças, flexibilidade, adaptabilidade, troca de ideias, interação, aprendizagem, integração com uma comunidade mais ampla, acesso à tecnologia e ampliação da mobilidade.

Nesse caso o autor se refere ao planejamento de:

- A) AVAs
- B) objetos de aprendizagem
- C) interfaces
- D) avaliações
- E) games

24. É mais adequado oferecer aos alunos um AVA com percurso de aprendizagem que apresente uma estrutura linear, ou seja, predefinida e mais estruturada, quando:

- A) a motivação do aluno é elevada
- B) a aprendizagem não demanda ordenação específica
- C) conhecimentos prévios são desnecessários
- D) inexistência de especificidade de tarefa
- E) o objetivo é a resolução de problemas

25. Considerando os processos de seleção, integração, armazenamento e recuperação da informação na memória humana, é sabido que apreendemos apenas parcialmente aquilo que vemos ou ouvimos, dependendo da dificuldade inerente ao material – como quantos elementos são representados e qual a relação entre eles – e, também, de como a mensagem é organizada e apresentada. Dessa forma, o designer instrucional deve adotar princípios que reduzam a carga cognitiva, liberando a memória de trabalho para os processos de integração com os modelos mentais. Isso significa eliminar informações visuais irrelevantes, omitir música de fundo e som ambiente que não estejam relacionados ao conteúdo e apresentar textos objetivos.

O texto apresentado se refere à:

- A) armazenamento de metadados
- B) carga cognitiva intrínseca e extrínseca
- C) usabilidade e legibilidade
- D) teoria da Gestalt
- E) teoria da memória afetiva

26. Os ambientes *on line* de aprendizagem são compostos por um conjunto de dispositivos que permitem produzir, disponibilizar e compartilhar conteúdo digitalizado em diversos formatos e linguagens (textos, áudio, imagens estáticas e dinâmicas) mixadas ou não. E, ainda, ferramentas para a interatividade entre os interlocutores que podem ser síncronas, de comunicação em tempo real (como *chats* e *webconferências*), ou assíncronas, de comunicação em diferentes tempos (como correio eletrônico, fóruns, listas de discussão, portfólios, diários, *blogs*, glossários, *wikis*).

As ferramentas apresentadas no texto são, respectivamente:

- A) CMSs e LMSs
- B) fóruns e redes sociais
- C) interfaces de conteúdo e interfaces de comunicação
- D) mídias de massa e mídia digital
- E) AVAs e LMSs

27. Conforme Santos e Silva (2009), num determinado contexto pedagógico, o desenho didático produzido não se transforma ao longo da docência, limitando-se à execução de conteúdos e de situações de aprendizagem fechados, como pacotes de informação. Essa postura revela a separação entre aqueles que pensam e produzem o desenho didático (equipe de produção) e aqueles que o executam (professores-tutores). Aos cursistas, cabe a obrigação do cumprimento das tarefas que abrem poucas brechas para a co-autoria do processo concebido como programa que “é uma sequência de ações predeterminadas que só pode se realizar num ambiente com poucas eventualidades e desordens”.

O contexto pedagógico abordado no texto é o da pedagogia:

- A) comportamentalista
- B) situada
- C) construtivista
- D) da transmissão
- E) bancária

28. Sobre avaliação da aprendizagem, quando perguntamos ao aluno “Qual é a sua posição/opinião sobre o assunto abordado?” esse é um tipo de questão que requer que o mesmo confronte dados, informações, teorias e produtos com um ou mais critérios de julgamento.

Esse tipo de pergunta avalia a competência de:

- A) análise
- B) avaliação
- C) aplicação
- D) compreensão
- E) memorização

29. Conforme Filatro (2008), durante o ciclo de aprendizagem, há um momento em que ocorre o evento da retroalimentação ou devolutiva, que se caracteriza como uma espécie de conceito-mãe que engloba várias práticas em educação, do controle operacional de tarefas realizadas pelos alunos até o retorno qualificado sobre os processos de construção de significados; da devolutiva massificada sobre os resultados pontuais até um acompanhamento personalizado de longo prazo; de uma realimentação automatizada gerada eletronicamente, até uma alimentação construída entre pares. Seja como for, esse conceito envolve retornar uma informação ao aluno, durante ou após a conclusão de uma atividade.

A instância do ciclo da aprendizagem, assim caracterizada, chama-se:

- A) feedback
- B) avaliação
- C) atividade
- D) conteúdo
- E) competência

30. Leia, atentamente, a lista abaixo, sobre atividades de aprendizagem que podem ser desenvolvidas conforme uma determinada estratégia de aprendizagem:

- estudar ou elaborar mapas conceituais
- estruturar um tema na forma de perguntas e respostas
- elaborar taxonomias ou classificações hierárquicas
- categorizar itens em grupos, atribuindo-lhes maior significado
- comparar ideias e objetos em busca de semelhanças e diferenças
- sequenciar objetos ou ideias no tempo ou no espaço

Essas são exemplos de atividades relacionadas a estratégia de aprendizagem conhecida como estratégia de:

- A) recordação
- B) elaboração
- C) organização
- D) criatividade
- E) pensamento crítico

31. Leia, atentamente, o texto abaixo:

São pedaços de conhecimento autocontidos que diferem dos recursos de aprendizagem digitais em dois aspectos:

- são identificados por descritores que trazem dados sobre autores, palavras-chave, assunto, versão, localização, regras de uso e propriedade intelectual, requisitos técnicos, tipo de mídia utilizada e nível de interatividade, entre outros. Esses descritores são chamados metadados e permitem que sejam feitas buscas rápidas em repositórios de objetos.
- Seus elementos internos são organizados por meio de um mecanismo de empacotamento de conteúdos que representa a estruturação desses conteúdos e o conjunto de regras para sequenciar a sua apresentação.

Os elementos de aprendizagem assim descritos são:

- A) atividades
- B) conteúdos
- C) processos
- D) ferramentas
- E) objetos

32. Questões cuja a competência a ser ativada é a de memorização devem ser formadas utilizando:

- A) Quem?; O que?; Onde?; Quando?
- B) Porque?; Como?; De que forma?;
- C) Quais são as possíveis consequências de...?
- D) Qual é a sua opinião?
- E) Se então; Caso...

33. Os objetivos da aprendizagem variam conforme seus domínios o que implica em abordagens e instrumentos de avaliação diferenciados. Os domínios da aprendizagem são:

- A) competência, habilidade e motivação
- B) memorização, aplicação e avaliação
- C) compreensão, análise e síntese
- D) unidade, atividade e conteúdo
- E) afetivo, psicomotor e cognitivo

34. Conforme Filatro (2008), a diferença entre interatividade e interação é que:

- A) a interação diz respeito à relação entre pessoas e a interatividade à relação entre sistemas
- B) a interatividade é a capacidade de um sistema de propiciar a interação
- C) a interação ocorre no meio analógico e a interatividade no meio digital
- D) a interação refere-se à relação entre sistemas e a interatividade diz respeito à relação entre pessoas
- E) em AVAs, a interação requer a participação de um educador e a interatividade acontece sem a participação do mesmo

35. Quando um produto multimídia a ser desenvolvido envolve muita interação e animação, a descrição textual das atividades a projetar pode ser insuficiente para representar a síntese dos vários elementos que precisam ser visualizados. Desse modo, na fase de pré-produção, anterior ao desenvolvimento do produto propriamente dito, é necessário desenvolver uma série de esquetes e anotações que mostrem visualmente, como a sequência de ações se constituirá.

O componente do processo de Design Instrucional apresentado é chamado de:

- A) animação
- B) documentação de apoio
- C) feedback
- D) storyboard
- E) mapa conceitual

36. Uma seta apontando para uma parte relevante da tela ou uma figura posicionada ao lado de um texto, são exemplos de recursos gráficos que direcionam a atenção para elementos importantes e minimizam a divisão da atenção. Os recursos apresentados caracterizam-se como:

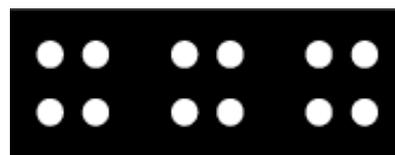
- A) apoio à motivação
- B) ativação de conhecimentos prévios
- C) apoio à atenção
- D) construção de modelos mentais
- E) apoio à transferência da aprendizagem

37. Conforme Santos e Silva (2009), o desenho didático é a arquitetura de conteúdos e de situações de aprendizagem para estruturar uma sala da aula *on line*.

A sala de aula *on line* é composta basicamente por:

- A) fórum, *chats* e *blogs*
- B) alunos, tutores e professores
- C) situações de aprendizagem
- D) alunos, tutores e mídias sociais
- E) interfaces de conteúdo e de comunicação

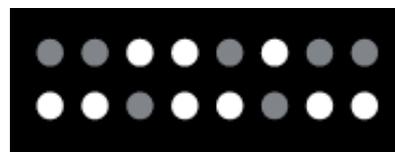
38. Quando olhamos para uma paisagem, uma página impressa ou uma interface de computador, temos a tendência natural de organizar o que vemos. Assim, no nível perceptivo, os vários elementos que compõem o campo visual acabam organizando-se, definindo estruturas, resolvendo ambiguidades e impondo conexões:



A imagem apresentada exemplifica o Princípio da Gestalt conhecido como:

- A) proximidade
- B) continuidade
- C) semelhança
- D) figura-fundo
- E) fechamento

39. Observe, atentamente, a imagem a seguir:



Essa imagem traduz o Princípio da Gestalt chamado:

- A) fechamento
- B) continuidade
- C) semelhança
- D) figura-fundo
- E) proximidade

40. Considerando as especificidades da EAD, sobretudo no tocante à linguagem, os elementos de eficácia da comunicação que devem ser observados são:

- A) dialogia, intertextualidade, consistência, rapidez e clareza
- B) persuasão, subtexto, estética, rapidez e concordância
- C) tema, dialogia, concordância, alegoria e intertextualidade
- D) rapidez, persuasão, tema, subtexto e estética.
- E) persuasão, intertextualidade, estética e concordância

41. Segundo Rodrigues (2007:83), “Uma aula em EAD é produzida por alguém que domina um determinado conteúdo e deseja que seu leitor/aluno aprenda esse conteúdo”. A sequência de etapas que pode ser elencada como estratégia de elaboração para uma aula dessa natureza é:

- A) conceituação, avaliação e combinação
- B) apreciação, conceituação e seleção
- C) seleção, combinação e avaliação
- D) acepção, apreciação e exposição
- E) conceituação, acepção e avaliação

42. Os conteúdos e situações de aprendizagem propostos em uma sala de aula *on line* devem dialogar com algumas formas de recepção não usuais na mídia de massa. Essas formas de recepção são:

- A) validação, interatividade e memorização
- B) percepção, transcrição e validação
- C) memorização, tradução e planejamento
- D) imersão, operatividade e interatividade
- E) planejamento, imersão e validação

43. De acordo com Edméa Santos e Marco Silva, ao refletirem sobre o *espírito do nosso tempo* em *O desenho didático interativo na educação on line* (2009), “Nesse cenário, a educação a distância encontra-se diante da oportunidade de se apresentar com uma disposição comunicacional, que nunca lhe foi facultada pelos seus usuais meios de transmissão (rádio, impresso e televisão): a interatividade *on line*. Essa disposição comunicacional vem revolucionar a educação a distância porque, graças às disposições técnicas do computador em rede, potencializa a docência e a aprendizagem”. Essa visão se opõe a da pedagogia:

- A) da transmissão
- B) construtivista
- C) comportamental
- D) freiriana
- E) montessoriana

44. O cenário sociotécnico atual oportuniza à educação *on line* novas formas de interação entre professores e alunos. Essas novas possibilidades têm no computador conectado à Internet um forte aliado. As características que fazem do computador um suporte decisivo para a transformação dessas relações são as de um espaço de:

- A) armazenamento, classificação e compartilhamento de informações capaz de permitir aos interagentes a memorização espontânea do conteúdo estudado, pois pautado em imagens
- B) adentramento e de manipulação em janelas móveis, plásticas e abertas a múltiplas conexões entre conteúdos e interagentes geograficamente dispersos
- C) adentramento e de manipulação em janelas perenes, inelásticas e passíveis de uniformidade, o que garante aos interagentes o estabelecimento de conexões estáveis
- D) dissipação, catalogação e compartilhamento de informações capaz de permitir aos interagentes a adoção de rotinas de aprendizagem
- E) cerceamento do redimensionamento da mensagem, da emissão e da recepção para além da distribuição de pacotes de informação de A para B ou de A sobre B, própria dos meios de massa tradicionalmente utilizados em educação a distância

45. As interfaces de conteúdo, no contexto dos ambientes online de aprendizagem, são:

- A) dispositivos que permitem produzir, disponibilizar e compartilhar conteúdo digitalizado em diversos formatos e linguagens (textos, áudio, imagens estáticas e dinâmicas) mixadas ou não
- B) meios reservados à interatividade entre os interlocutores, podendo ser síncronas (como chats e webconferências), ou assíncronas (como correio eletrônico, fóruns, listas de discussão, portfólios, diários, *blogs*, glossários, *wikis*)
- C) o conjunto de ferramentas infotécnicas que definem as relações que serão estabelecidas entre os sujeitos e os objetos técnicos com os quais irá interagir ao longo do processo de construção do conhecimento
- D) meios dotados de intencionalidade pedagógica, capazes de garantir à educação *on line* o status obra tácita, perene e reativa
- E) meios reservados à inibição da interatividade entre os interlocutores, delimitando espaços de comunicações síncronas (como chats e webconferências) e assíncronas (como correio eletrônico, fóruns, listas de discussão, portfólios, diários, *blogs*, glossários, *wikis*)

46. Edméa Santos e Marco Silva, em *O desenho didático interativo na educação on line* (2009) argumentam que “Os fundamentos da interatividade podem ser encontrados em sua complexidade nas disposições técnicas do computador *on line*”. Tais fundamentos são:

- A) mobilização-assimilação, unidirecionalidade-homogeneização e estabilidade-periodicidade
- B) bidirecionalidade-hibridação, mobilização-assimilação e permutabilidade-potencialidade
- C) participação-intervenção, bidirecionalidade-hibridação e permutabilidade-potencialidade
- D) estabilidade-periodicidade, participação-intervenção e unidirecionalidade-homogeneização
- E) bidirecionalidade-hibridação, estabilidade-periodicidade e participação-intervenção

47. Uma das preocupações, quando se planeja a oferta de um curso à distância, deve ser a elaboração do seu desenho didático. Entre as funções do desenho didático podemos citar:

- A) planejar a formatação do ambiente virtual de aprendizagem, de modo a condicionar a ação do professor e do aluno, impedindo o mau uso das ferramentas disponíveis
- B) elaborar o conjunto das interações possíveis entre os sujeitos da aprendizagem, mapeando suas possibilidades de atualização e coibindo desvios nocivos ao percurso do aprendente
- C) criar as condições infotécnicas para que o professor organize o conteúdo a ser trabalhado, sem deixar brechas para procedimentos inoportunos de co-criação didática
- D) desenvolver a arquitetura de conteúdos e de situações de aprendizagem para estruturar uma sala de aula *on line*, contemplando as interfaces de conteúdo e de comunicação
- E) mapear os percursos de utilização mais comuns entre os alunos, intentando produzir alternativas didáticas que subvertam os passeios inferenciais do discente

48. No contexto do computador *on line*, o desenho didático deve ser uma produção coletiva. As características a serem consideradas, na composição da equipe que realizará tais procedimentos, são:

- A) capacidade de centralização e liderança
- B) espírito competitivo e empatia
- C) disposição para articular saberes e empatia
- D) empatia e capacidade de centralização
- E) disposição para articular saberes e espírito competitivo

49. A sala de aula *on line*, quando sensível às mudanças da atual dinâmica comunicacional, deve oportunizar por meio de sua arquitetura da informação, a realização do trabalho docente percebido como:

- A) mobilizador da inteligência coletiva
- B) polo transmissor de conhecimento
- C) autor de sistematizações inelásticas
- D) formulador de conteúdos centralizados
- E) agente do processo de aprendizagem

50. Observe as informações abaixo, referentes a uma estratégia de aprendizagem:

- Sua base usual é a dinâmica de grupo de discussão facilitada por um tutor.
- Foi originalmente utilizada na área médica, para aprimorar o desenvolvimento de habilidades de tomada de decisão dos estudantes.
- É uma estratégia pedagógica voltada para a proposição de situações reais, significativas e contextualizadas.

As informações acima estão relacionadas ao método de aprendizagem conhecido como:

- A) estudo dirigido
- B) estudo de texto
- C) tempestade cerebral
- D) resolução de problemas
- E) aula expositiva dialogada

51. Os tópicos abaixo enumeram algumas funções de parte importante da arquitetura pedagógica (AP).

- Definição dos objetivos da aprendizagem em termos de “lista de intenções”.
- Organização social da classe em que se estabelecem agrupamentos e separações.
- Definição de papéis, direitos e deveres de cada “ator” (seja ele aluno, professor ou tutor).
- Sistematização do tempo e do espaço, levando em conta as questões que a virtualidade propicia em termos de flexibilização.

Os elementos constitutivos da AP a que se referem esses tópicos são:

- A) aspectos metodológicos
- B) aspectos tecnológicos
- C) aspectos organizacionais
- D) desenho didático
- E) arquitetura da informação

52. Da mesma forma que acontece com a proposta pedagógica, não basta exportar para a EAD os mesmos materiais utilizados no ensino presencial. O conteúdo proposto deve considerar as singularidades do ambiente virtual de aprendizagem e as condições infotécnicas dos atores envolvidos no processo. O reuso de objetos de aprendizagem na EAD deve levar em conta que:

- A) se os objetivos forem eficazes no ensino presencial, precisam apenas de pequenas alterações para adaptarem-se à EAD
- B) o material preparado para uma aula presencial, por reunir características próprias deste modelo de interação, não poderão ser adaptados para o ambiente virtual de aprendizagem
- C) a reutilização desses objetos será permitida sempre que não houver correspondente adequado no meio virtual
- D) poderão ser integrados ao ambiente virtual de aprendizagem, desde que se informe ao cursista a origem de tais objetos, dando os devidos créditos ao autor, por recomendação da Lei de Direitos Autorais
- E) as apresentações de uma aula presencial podem ser utilizadas na aula virtual, desde que integradas com o resto do material, isto é, convertendo-se em complemento ou material de apoio

53. Patricia Alejandra Behar, em *Modelos pedagógicos em educação a distância* (2009), argumenta que estamos diante de um novo domínio na educação, passando de uma relação de *um para muitos* e/ou *muitos para muitos*, com espaço-tempo definidos, em que predomina a comunicação oral, para uma interação de *um para muitos*, *um para um* e, inclusive, *muitos para muitos*. Esse novo domínio é baseado em uma comunicação que não exige copresença espacial e temporal. A essa comunicação damos o nome de:

- A) unilateral
- B) multimedial
- C) interfuncional
- D) segmentada
- E) intrapessoal

54. Uma revolução tecnológica e cultural sem precedentes foi iniciada com o advento da tecnologia digital. Nesse contexto, novas práticas comunicacionais passam a definir *estilos de habitar* dos interagentes conectados ao computador *on line*. Criam-se formas colaborativas de interação por meio de *e-mails*, *blogs*, *videologs*, *jornalismo on line*, *Wikipédia* e demais *espaçostempos* de co-criação. Tais dinâmicas complexificam as estratégias comunicacionais e pedagógicas da EAD, visto que os sujeitos interagentes, ao entrarem em contato com o AVA, desejam:

- A) receber informações didáticas, passíveis de serem retransmitidas sem perda ou alteração substancial do conteúdo original
- B) transitar entre formas de saber elaboradas previamente por um instrutor atento às demandas da interatividade da era digital
- C) dirimir as possibilidades de interconexões, criando *espaçostempos* individuais e autônomos para a aprendizagem personalizada
- D) integrar conhecimentos em uma plataforma única, sistematizando modelos de alocação didática facilmente recuperados, pois classificados em estruturas inelásticas
- E) editar, co-criar, difundir informações, construindo laços comunitários de coletivização dos saberes

55. Ao libertar o usuário dos modelos informacionais, próprios da mídia de massa e dos sistemas de ensino predominantes no século XX, este novo paradigma tecnológico ressignifica a relação do indivíduo com a informação, permitindo que ele migre da condição de consumidor-espectador-passivo para a posição de sujeito-operativo-participativo-criativo.

O sistema interativo assim definido é chamado de:

- A) *software*
- B) AVA
- C) *storyboard*
- D) hipertexto
- E) ciberativismo

56. O caráter aberto e exploratório da sala de aula *on line* demanda uma estrutura que seja capaz de garantir aos interagentes percursos fluidos, elásticos e criativos. Nesse sentido, a elaboração do *web*-roteiro é de suma importância para o desenho didático e, seu formato mais adequado no contexto do computador *on line*, é o:

- A) dual
- B) hierárquico
- C) hipertextual
- D) mediatizado
- E) linear

57. A emergência do conceito de *nativos digitais* apresentou à educação *on line* um dos seus mais instigante desafios: conjugar reflexão e senso crítico oportunizando formas dinâmicas de aprendizado. O público desse modelo se define como:

- A) individualista, anti-social, ambíguo e verbal
- B) sensorial, conectado, individualista e ambíguo
- C) sensorial, anti-social, verbal e experiencial
- D) alfabetizado digitalmente, imediato, individualista e verbal
- E) alfabetizado digitalmente, conectado, experiencial e imediato

58. A elaboração de materiais didáticos, baseados no conceito de *jogabilidade*, se inspira no universo dos *games* para atrair a atenção do aprendente. Com isso, pretende-se garantir:

- A) engajamento, *feedback* imediato e útil, experimentação e adaptabilidade
- B) autonomia, instrução, flexibilidade e linearidade
- C) adaptabilidade, autonomia, engajamento e linearidade
- D) generalização, impessoalidade, engajamento e rigidez
- E) experimentação, rigidez, *feedback* imediato e útil e impessoalidade

59. A *Web 2.0* é caracterizada por uma cultura de compartilhamento e interoperabilidade. Os usuários participam da produção das informações e podem personalizar os ambientes digitais. Alguns exemplos de aplicações tecnológicas da *Web 2.0* são:

- A) wikipédia, suíte de aplicativos e navegadores *web*
- B) *blogs*, páginas pessoais em formato HTML e wikipédia
- C) wikipédia, *google docs* e *blogs*
- D) enciclopédias em formato multimídia, suíte de aplicativos e *google*
- E) navegadores *web*, páginas pessoais em formato HTML e *google docs*

60. Michel Moore (1977) argumenta que, embora alunos e professores possam estar separados física e temporalmente no aprendizado eletrônico, esses sujeitos interagem caso sejam consideradas algumas variáveis: diálogo, estrutura predeterminada do curso e autonomia do aluno. Essa variável do aprendizado eletrônico recebe o nome de:

- A) diálogo didático
- B) distância transacional
- C) conversa instrucional
- D) *mindtools*
- E) *learning management systems*

PROPOSTAS PARA A PROVA DISCURSIVA

Utilize o espaço disponível para rascunho neste Caderno de Questões e transcreva o seu texto para o local indicado no Caderno da Prova Discursiva.

Responda cada questão, utilizando o mínimo de 30 (trinta) linhas e o máximo de 40 (quarenta) linhas.

QUESTÃO 01

O desenho didático é a arquitetura de conteúdos e de situações de aprendizagem para estruturar uma sala de aula *on line*, contemplando as interfaces de conteúdo e de comunicação. Antes da criação dos conteúdos e das situações de aprendizagem a serem disponibilizados nas interfaces, é necessário atentar para algumas questões de planejamento. Sobre esse planejamento prévio, enumere e comente quais são as questões/âmbitos/demandas que o Designer Instrucional deve abordar ao elaborar uma sala de aula *on line*.

GRADE DE AVALIAÇÃO - QUESTÃO 01

CONTEÚDO/CRITÉRIO	PONTUAÇÃO
A- Explicitar/Enumerar âmbitos a serem planejados	0 a 6
B- Detalhamento de ações em cada âmbito	0 a 8
C- Clareza, coesão e coerência	0 a 3
D- Correção gramatical	0 a 3

QUESTÃO 02

Discorra sobre o aprendizado baseado em jogos digitais tendo como ponto de partida a definição de *nativos digitais*.

GRADE DE AVALIAÇÃO - QUESTÃO 02

CONTEÚDO/CRITÉRIO	PONTUAÇÃO
A- Detalhamento do conceito "aprendizagem baseada em jogos"	0 a 6
B- Detalhamento do perfil "nativo digital"	0 a 8
C- Clareza, coesão e coerência	0 a 3
D- Correção gramatical	0 a 3