

Conhecimentos Específicos - ACT

Questão 21

(Correta: A)

Desde pequenas, as crianças lidam diariamente com ambientes virtuais, seja no contato com videogames, celulares ou tablets. Por saberem se comunicar muito bem nesses ambientes, cabe aos professores explorarem esse conhecimento, também, na educação formal. De acordo com a BNCC, adotar a tecnologia na prática envolve pilares fundamentais do pensamento computacional, como:

I.A divisão do problema em partes menores, o que ajuda a gerenciar e a desenvolver uma solução.

II.A responsabilização por conectar e adaptar a criança ao ambiente entendendo a fase de desenvolvimento.

III.A filtragem e classificação de dados para categorizar o que precisa ser resolvido.

IV.A observação minuciosa e atenciosa do desenvolvimento infantil, a criança no centro do processo educativo.

V.A criação de instruções para solucionar o problema ou executar uma tarefa.

Está correto o que se afirma em:

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

Defesa da Questão

FONTE:

<http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/2>

cao

91-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file

Os pilares fundamentais envolvem as assertivas, I, III e V. A decomposição, que é a divisão do problema em partes menores, o que ajuda a gerenciar e a desenvolver uma solução, o reconhecimento de padrões, que é a identificação de similaridades para facilitar e agilizar a solução de problemas e abstração que é a filtragem e classificação de dados para categorizar o que precisa ser resolvido. As assertivas, II e IV, dizem respeito aos fundamentos do método Montessori, ambiente preparado, a criança no centro do processo educativo.

Questão 22

(Correta: E)

A BNCC da Computação, homologada em 2022, define as normas sobre como ensinar computação na educação básica em cada etapa de ensino. De acordo com as

etapas abaixo, e suas competências, relacione a 2ª coluna de acordo com a 1ª coluna.

1ª Coluna:

- 1.Educação infantil.
- 2.Ensino fundamental.
- 3.Ensino médio.

2ª Coluna:

(__) Criar e testar algoritmos brincando com objetos relacionados ao conhecimento do eu e do corpo de maneira individual e em grupo.

(__) Analisar situações do mundo contemporâneo, selecionando técnicas computacionais apropriadas para a solução de problemas.

(__) Compreender a computação como uma área de conhecimento que contribui para explicar o mundo atual e ser um agente ativo.

(__) Vivenciar e identificar diferentes formas de interação mediadas por artefatos computacionais.

(__) Desenvolver projetos para investigar desafios do mundo contemporâneo, construir soluções e tomar decisões éticas, democráticas e socialmente responsáveis.

A sequência CORRETA de cima para baixo é:

- (A) 2 - 3 - 1 - 2 - 1.
- (B) 3 - 2 - 1 - 2 - 3.
- (C) 2 - 1 - 3 - 2 - 2.
- (D) 3 - 1 - 2 - 1 - 2.
- (E) 1 - 3 - 2 - 1 - 3.

Defesa da Questão

FONTE:

eaa-bnccdda-computacaoom.br/2022/11/14/5-coisas-sobre-a-bncc-da-computacao/

De acordo com a BNCC, da computação a premissa na educação infantil é permitir a criança explorar e vivenciar experiências, sempre movidas pela ludicidade por meio da interação com seus pares. Na etapa do ensino fundamental, a competência a ser desenvolvida pelos alunos é: compreender a Computação como uma área de conhecimento que contribui para explicar o mundo atual e ser um agente ativo e consciente de transformação capaz de analisar criticamente seus impactos sociais, ambientais, culturais, econômicos, científicos, tecnológicos, legais e éticos. Já no ensino médio, o aprendizado está focado no desenvolvimento de projetos para investigar desafios do mundo contemporâneo, construir soluções e tomar decisões éticas, democráticas e socialmente responsáveis, articulando conceitos, experiências, procedimentos e linguagens próprias da computação de maneira colaborativa.

Questão 23

(Correta: C)

Nos últimos anos, as concepções a respeito do pensamento computacional passaram por profundas modificações que permitiram aproximar essa proposta ao dia a dia do aluno, ou seja, ao seu mundo real, tornando-a cada vez mais presente e concreta.

Nesse contexto, o pensamento computacional apresenta as seguintes características:

- I. Identificação, análise e implementação de soluções.
- II. Formulação de problemas, organização e análise lógica de dados.
- III. Concentração específica dos conceitos, princípios e métodos da matemática.
- IV. Soluções automatizadas por meio de algoritmos e representação por meio de abstrações.
- V. Relações quantitativas e medidas, envolvendo a criação e a utilização de modelos matemáticos.

Está correto o que se afirma em:

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

Defesa da Questão

FONTE: poos-graadacaouupm-higiennoopolsmmeetad--ouooadoo/distubios_desenvoovimmennoo2018/eevenoos/XI_CCcoo_de_ppisturbios_desenvolvimento/2018/eventos/XII_Ciclo_de_p

Na última década, o Pensamento Computacional tornou-se uma ferramenta para resolver problemas em praticamente todas as áreas de conhecimento e tem mudado a maneira de pensar as ciências. As práticas de PC não pretendem fazer com que seres humanos pensem como computadores, mas buscam representar a forma como os seres humanos, e não computadores, pensam e buscam resolver problemas. O PC deve ser estimulado desde cedo, assim como a escrita, a leitura e a aritmética (WING, 2006). Já Blikstein (2008) destaca que o PC contribui para o aumento do poder cognitivo e da criatividade, possibilitando benefícios à aprendizagem e à maneira de ver e compreender o mundo. O pensamento matemático é mais específico e se concentra principalmente em conceitos, princípios e métodos da matemática. Envolve a compreensão de números, operações matemáticas, geometria, álgebra, estatísticas, entre outros detalhes matemáticos. Embora o pensamento matemático esteja mais diretamente relacionado ao uso de conceitos matemáticos para resolver problemas específicos, o pensamento computacional é uma abordagem mais abrangente que pode ser aplicada a uma variedade de problemas em

diferentes áreas, não se limitando à matemática.

Questão 24

(Correta: D)

O Pensamento Computacional pode ser trabalhado com práticas plugadas ou desplugadas, respeitando os objetivos de aprendizagem de acordo com cada nível etário. De acordo com os exemplos de atividades abaixo, relacione a 2ª coluna de acordo com a 1ª coluna.

1ª coluna:

1. Plugadas.
2. Desplugadas.

2ª coluna:

(__) Atividades de visualização ou exploração de dispositivos eletrônicos lanterna, calculadora, televisão, celular, rádio e tablets, de forma a possibilitar que as crianças possam ligar e desligar os aparelhos.

(__) Um caça ao tesouro onde as pistas são situações reais de uso de tecnologia, segurança e ética, onde para avançar para a próxima pista, as crianças devem demonstrar ou oralizar o que fariam em cada situação.

(__) Um caça ao tesouro, e.g. escape room, com desafios que retratam situações reais de uso de tecnologia, segurança e ética, criando ambientes gratuitamente pelo Google Forms, Escape Factory ou Genial.ly.

(__) Brincadeiras que demonstrem dois estados como, Seu Mestre Mandou, Pega-gelo e Estátua.

A sequência correta de cima para baixo é:

- (A) 1 - 2 - 1 - 1.
- (B) 2 - 1 - 2 - 2.
- (C) 1 - 2 - 2 - 1.
- (D) 2 - 2 - 1 - 2.
- (E) 1 - 1 - 1 - 2.

Defesa da Questão

FONTE: 91-anneexo-ao-areeer-cnecebn-2-2022bbnccomputacao/ieenexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file

Os termos plugadas e desplugadas fazem referência a um conjunto de práticas desenvolvidas com o objetivo de trabalhar os fundamentos da Ciência da Computação, com conteúdos e atividades que privilegiam a atenção, criatividade, memória, raciocínio lógico e lúdico. Práticas realizadas de forma plugada envolvem o uso de algum tipo de dispositivo eletrônico, como o computador. A forma desplugada contempla as atividades desenvolvidas sem a necessidade de computadores ou outro dispositivo eletrônico que, em geral, acontecem utilizando jogos, desafios e quebra-cabeças.

Questão 25

(Correta: B)

A metodologia ativa se caracteriza pela inter-relação entre educação, cultura, sociedade, política e escola, sendo desenvolvida por meio de métodos ativos com a intenção de propiciar a aprendizagem. Nesse contexto, podemos afirmar que, as metodologias ativas:

I. Constituem alternativas pedagógicas que colocam o foco do processo de ensino e de aprendizagem no aprendiz.

II. Oferecem aulas centradas na transmissão do conhecimento, em apresentações sobre o conteúdo da disciplina.

III. Aprovam a abordagem pedagógica centrada no professor, que é quem transmite a informação aos alunos, sem envolvê-los no problema.

IV. Perpassam por diferentes ferramentas, como a discussão de situações-problemas, de casos clínicos, contextualização da realidade, exposição crítica e reflexiva e o uso de tecnologias.

V. Criam situações de aprendizagem nas quais os aprendizes possam fazer coisas, pensar e conceituar o que fazem e construir conhecimentos sobre os conteúdos envolvidos.

Está CORRETO o que se afirma em:

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

Defesa da Questão

FONTE: [sourcee/onntent//1MMetodologia--Ativaaspaa a-uma-EEucacaoolnovaadoaaBBaaicheeMMooannpdd](https://www.fazeducao.com.br/gamificacao-na-educacao)
[tivas-para-uma-Educacao-Inovadora-Bacich-e-Moran.pdf](https://www.fazeducao.com.br/gamificacao-na-educacao)

%220%20GUAUAAA%200PR%CC33%811TIC
OO%20DEE%20NNTROODD%20C3%87%83O
%0%CC3%0S%20METODODOLOGAS%20ATVAS%
83O%20C3%80S%20METODOLOGIAS%20ATIVAS%

Nas metodologias ativas, assertivas, I, IV e V, o professor atua como facilitador no processo de ensino-aprendizagem. Suas funções são as de provocar, construir, compreender e refletir, junto com o aluno, para orientar, direcionar e transformar a sua realidade. O aluno, em contrapartida, é o centro do processo, deve ter uma postura ativa, trabalhar com a autoaprendizagem, curiosidade, pesquisa e tomada de decisões, bem como gozar de autonomia e reflexão para que desenvolva uma atitude crítica e construtiva que o prepare à prática profissional. O processo de aprendizagem se dá a partir da problematização da realidade, ao relacionar a teoria à prática e ao objetivar a articulação do contexto social, com isso, visando à aproximação com a vida real e à observação, que, por conseguinte, permitem a comparação e a reflexão. As assertivas, I e III, estão relacionadas ao ensino tradicional, metodologia

expositiva.

Questão 26

(Correta: A)

A gamificação na educação é uma estratégia de engajamento que pode ser utilizada em diferentes momentos. Ao desenvolver a gamificação em sala de aula, é necessário:

I. Usar a estética e os elementos dos jogos, analógicos e digitais, com determinada intencionalidade pedagógica.

II. Trabalhar com narrativas de histórias de maneira envolvente, estimulando a criatividade dos alunos.

III. Utilizar games prontos, sem o uso de uma narrativa dispensando a criação de um recurso pelo professor.

IV. Separar os conteúdos de difícil compreensão como a matemática que são desfavorecidos pela gamificação.

V. Criar desafios coerentes com as competências a serem desenvolvidas durante a aula gamificada.

Está CORRETO o que se afirma em:

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

Defesa da Questão

FONTE: [ao tps://www.fazeducao.com.br/gamificacao-na-educacao](https://www.fazeducao.com.br/gamificacao-na-educacao)

[oloogaassat](https://www.fazeducao.com.br/gamificacao-na-educacao)

[aescola.org.br/conteudo/20633/especial-metodologias-ati](https://www.fazeducao.com.br/gamificacao-na-educacao)

[vas-modelos-alem-do-ensino-hibrido](https://www.fazeducao.com.br/gamificacao-na-educacao)

Aulas com conteúdos densos e de difícil compreensão são favorecidas pela gamificação. Ao experimentar os jogos, o aluno aprende mais facilmente, por meio da prática e da diversão que a atividade proporciona. Assim, fórmulas e conceitos que, no ensino tradicional, os alunos gastariam horas tentando decorar e memorizar, passam a ter uma fácil assimilação e produzem resultados mais eficientes. As assertivas, II e V, não focam no engajamento colocando – o como aluno protagonista. Segundo especialista, Tiago Eugênio, professor na pós-graduação de Metodologias Ativas do Instituto Singularidades, em São Paulo (SP), e autor do livro *Aula em Jogo: Descomplicando a gamificação para educadores*, a gamificação é diferente de um ensino com jogos que utiliza games prontos, pois nela o professor cria o seu recurso. "Usamos no máximo partes de um jogo, elementos dele, para motivar o estudante a fazer uma atividade fora do jogo [isto é, uma proposta pedagógica que não seria, normalmente, encontrada no jogo]", explica.

Questão 27

(Correta: C)

Leia o fragmento de texto abaixo.

"Atualmente a tecnologia é um instrumento que faz parte da nossa cultura e da nossa rotina, no entanto, a aplicação desta ferramenta na sala de aula ainda é um desafio para muitos educadores, seja por falta de recurso, seja pela falta de conhecimento da sua aplicação de forma eficaz no ambiente educacional. Uma alternativa para solucionar esse problema pode ser o emprego da cultura maker nesses espaços."

Fonte: https://www.abed.org.br/arquivos/Artigo_Movimento_Maker_autor_Rodrigo_Barbosa_Oliveira_e_Silva.pdf

Nesse contexto, podemos afirmar que, a cultura maker:

I. Explora os recursos para construir seus artefatos, registrando e refletindo sobre seus experimentos.

II. Depende mais da motivação extrínseca, como notas e recompensas, para o incentivo ao aprendizado.

III. Contribui para a construção e reconstrução do currículo, incentivando o experimento, a curiosidade e autonomia para os alunos.

IV. Utiliza a prática, partindo de uma situação ou desafio, de uma pergunta, levando o aluno a solucionar, criar e testar.

V. Segue um currículo padronizado, com menos espaço para a expressão criativa e a personalização do aprendizado.

Está CORRETO o que se afirma em:

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

Defesa da Questão

FONTE: [RReesummmo%20do%20iroo%20MMoovmeeno%20MMake%20na%20duca%CC3%A7%CC3%AAo.pdf](https://www.abed.org.br/arquivos/Artigo_Movimento_Maker_autor_Rodrigo_Barbosa_Oliveira_e_Silva.pdf)
[ento%20Maker%20na%20Educa%CC3%A7%CC3%A3o.pdf](https://www.abed.org.br/arquivos/Artigo_Movimento_Maker_autor_Rodrigo_Barbosa_Oliveira_e_Silva.pdf)
[esooccee/coonennt3/UULLTURA%20MAAKKEER](https://www.abed.org.br/arquivos/Artigo_Movimento_Maker_autor_Rodrigo_Barbosa_Oliveira_e_Silva.pdf)
[R-TSSSpdf](https://www.abed.org.br/arquivos/Artigo_Movimento_Maker_autor_Rodrigo_Barbosa_Oliveira_e_Silva.pdf)
[mod_resource/content/3/CULTURA%20MAKER-TSS.pdf](https://www.abed.org.br/arquivos/Artigo_Movimento_Maker_autor_Rodrigo_Barbosa_Oliveira_e_Silva.pdf)
[er__autoo_Rodrigo__BBarbooa__OOiveia__e_Sva.pdf](https://www.abed.org.br/arquivos/Artigo_Movimento_Maker_autor_Rodrigo_Barbosa_Oliveira_e_Silva.pdf)
[nto_Maker_autor_Rodrigo_Barbosa_Oliveira_e_Silva.pdf](https://www.abed.org.br/arquivos/Artigo_Movimento_Maker_autor_Rodrigo_Barbosa_Oliveira_e_Silva.pdf)
[57/mmar%CC3%B3stia_I_mme__baaurupdf?eq](https://www.abed.org.br/arquivos/Artigo_Movimento_Maker_autor_Rodrigo_Barbosa_Oliveira_e_Silva.pdf)
[ueene=3&iAAowwed=y](https://www.abed.org.br/arquivos/Artigo_Movimento_Maker_autor_Rodrigo_Barbosa_Oliveira_e_Silva.pdf)
[C3%B3stica_I_me_bauru.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://www.abed.org.br/arquivos/Artigo_Movimento_Maker_autor_Rodrigo_Barbosa_Oliveira_e_Silva.pdf)

Ao contrário do que acontece na educação tradicional, assertivas, II e V, onde os conteúdos são repassados de

forma isolada, neste tipo de educação a proposta é apresentar aos alunos a possibilidade de adquirir uma vasta rede de conhecimentos indissociáveis, organizados em uma estrutura fundamentada na autonomia, no interesse individual e no prazer de cada sujeito em permanecer no processo. As assertivas, I, III e IV, relaciona-se com a aprendizagem tática, onde o aluno se torna protagonista do processo construtivo do seu conhecimento, sendo o autor da solução dos problemas e do enredo de aprendizagem, cultura maker.

Questão 28

(Correta: E)

O Currículo Base da Educação Infantil e do Ensino Fundamental do Território Catarinense, teve como princípio pensar acerca da renovação e da reconstrução do currículo e dos atores sociais que se inscrevem nesse contexto, estabelecendo:

I.A diversidade como princípio formativo e fundamentando nos processos de ensino e de aprendizagem, reconhecendo, no ser humano, suas especificidades, potencialidades e possibilidades.

II.A unidade de produção de resultados vinculados o mais próximo possível do objeto estudado, sem a interferência do observador.

III.A diversidade representada pelos grupos sociais, de identidades singulares, que constituem os sujeitos históricos, nas suas relações com o ambiente e com outros grupos.

IV.A finalidade fundamental de uma abordagem menos holística da educação, focada nos aspectos acadêmicos e teóricos.

Está CORRETO o que se afirma em:

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

Defesa da Questão

FONTE: [VBEEEEdd-aSSKI9/veww](https://www.abed.org.br/arquivos/Artigo_Movimento_Maker_autor_Rodrigo_Barbosa_Oliveira_e_Silva.pdf)
[.com/file/d/1jDrgVos9yXXdhPEeIWfSIVBEEed-aSKI9/view](https://www.abed.org.br/arquivos/Artigo_Movimento_Maker_autor_Rodrigo_Barbosa_Oliveira_e_Silva.pdf)

As assertivas, I e III, estão relacionadas a diversidade como princípio formativo no currículo do território Catarinense, vem repercutindo necessariamente, nos conteúdos, na organização curricular, nos tempos e nos espaços escolares, no modelo de gestão e de avaliação, nos materiais didáticos, na formação inicial e continuada, nas relações humanas, no sujeito da educação e no modelo de sociedade que a Escola ajuda a construir. (SANTA CATARINA, 2014, p. 84). As assertivas II e IV, contemplam aspectos das teorias curriculares tradicionais, também chamadas de teorias técnicas, foram promovidas na primeira metade do século XX,

sobretudo por John Franklin Bobbitt, que associava as disciplinas curriculares a uma questão puramente mecânica. Nessa perspectiva, o sistema educacional estaria conceitualmente atrelado ao sistema industrial, que, na época, vivia os paradigmas da administração científica, também conhecida como Taylorismo. Nesse sentido, a elaboração do currículo limitava-se a ser uma atividade burocrática, desprovida de sentido e fundamentada na concepção de que o ensino estava centrado na figura do professor, que transmitia conhecimentos específicos aos alunos, estes vistos apenas como meros repetidores dos assuntos apresentados.

Questão 29

(Correta: B)

Leia o fragmento de texto abaixo.

[...] uma vez que as novas tecnologias se renovam continuamente, exigindo leitores experientes em várias mídias, as escolas precisam preparar os alunos também para o letramento digital, competências e formas de pensar adicionais ao que era previsto para o impresso. (ZACHARIAS, 2016, p. 17).

Nesse contexto, o letramento digital na escola, contempla:

I.A apropriação das tecnologias e o desenvolvimento de habilidades para produzir associações e compreensões.

II.A busca de informações na internet somente para saber encontrar textos, não pressupondo a seleção das informações pertinentes.

III.A habilidade para construir sentidos a partir de textos que mesclam palavras que se conectam a outros textos, por meio de hipertextos, links e hiperlinks.

IV.O domínio de técnicas e habilidades para acessar, interagir, processar e desenvolver uma multiplicidade de competências na leitura das mais variadas mídias.

V.A apropriação da tecnologia como uma questão apenas funcional de manusear o computador e fazer pesquisas.

Está correto o que se afirma em:

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

Defesa da Questão

FONTE:

rammenntodgtal#~~teex==Lerammeento%%200dgiaa%
%200dzz%220reeseioo%220ààs,soccias%%20nna%20
wwb%%
igital%20diz%20respeito%20às,sociais%20na%20web%

0211TRRRABALHHOO_CCOOMPPPLETTOEEVV1588
_MMDD1_SSAA1106_DD376_112720211511.df
ETO_EV158_MD1_SA106_ID376_12072021165112.pdf

A fonte digital pode gerar muitas formas de informações de texto, como imagens, sons, etc. Por isso, uma nova forma de alfabetização era necessária com o intuito de dar sentido a essas novas formas de apresentação. Segundo Bawden (2008), outros autores, o letramento digital deve ser mais do que a capacidade de usar fontes digitais por ser uma nova forma de pensamento crítico. Ser letrado digital implica saber se comunicar em diferentes situações, com propósitos variados, nesses ambientes, para fins pessoais ou profissionais. Uma situação seria a troca eletrônica de mensagens, via e-mail, sms, WhatsApp. A busca de informações na internet também implica saber encontrar textos e compreendê-los, o que pressupõe selecionar as informações pertinentes e avaliar sua credibilidade e não apenas como afirma a assertiva II, a busca de informações na internet somente para saber encontrar textos, não pressupondo a seleção das informações pertinentes. O letramento digital está relacionado as assertivas, I, III e IV, pois consiste em saber utilizar esses recursos para aplicá-los no cotidiano, em benefício do próprio usuário. Precisa-se, nesse caso, indagar o porquê de se fazer uma busca na web, ou seja, saber qual a finalidade dessa informação para a vida a fim de promover a aquisição de um (novo) conhecimento.

Questão 30

(Correta: A)

Observe a charge:



zajpg

:https://static.todamateria.com.br/upload/in/cl/inclusaodigitalpobreza.jpg

No contexto da charge, para que a inclusão digital ocorra, é necessário:

I.Políticas públicas que promovam a conectividade e a acessibilidade digital para todos os grupos socioeconômicos e demográfico.

II.Acesso equitativo a dispositivos tecnológicos e à Internet com treinamento e educação em habilidades digitais.

III.Aceitar que nem todos podem participar da sociedade

digital e os benefícios da tecnologia são para exclusivos para aqueles que possuem elevados níveis de ensino.

IV. Estabelecer o uso passivo da tecnologia fornecendo como um acesso restrito e temporário das ferramentas digitais.

V. Garantir que todas as pessoas tenham a capacidade e os recursos para utilizar efetivamente as ferramentas digitais.

Está CORRETO o que se afirma em:

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

Defesa da Questão

FONTE: [85223211200633.pdf
elo.org/scielobooks/qfgmr/pdf/bonilla-9788523212063.pdf](https://elo.org/scielobooks/qfgmr/pdf/bonilla-9788523212063.pdf)

A inclusão digital é entendida como aquela que permite ao cidadão atender às suas indigências de comunicação, informação e interação com indivíduos, e governo. Sabemos que cada indivíduo tem uma necessidade específica a informação, a que corresponde a um tipo de inclusão. Nesse sentido, para que aconteça a inclusão digital faz-se necessário, assertivas, I, II e V, assegurar políticas públicas que promovam a conectividade e a acessibilidade digital para todos os grupos socioeconômicos e demográfico, acesso equitativo a dispositivos tecnológicos e à Internet com treinamento e educação em habilidades digitais e garantir que todas as pessoas tenham a capacidade e os recursos para utilizar efetivamente as ferramentas digitais. A Inclusão Social, pode ser entendida como a ação de proporcionar para populações que são social e economicamente excluídas, no sentido de terem acesso muito reduzido aos bens, materiais, educacionais, culturais e terem recursos econômicos muito abaixo da média dos outros cidadãos, oportunidades e condições de serem incorporadas à parcela da sociedade que pode usufruir esses bens. Em um sentido mais amplo, a inclusão social envolve também o estabelecimento de condições para que todos os habitantes do país possam viver com adequada qualidade de vida e como cidadãos plenos, não sendo exclusivo aos que possuem elevados níveis de ensino, assertiva III e IV.