

Conhecimentos Específicos - ACT

Questão 21

(Correta: C)

O modelo de aplicação do Design Educacional mais difundido e utilizado atualmente é conhecido como ADDIE.

Marque a alternativa CORRETA que corresponde a sequência das etapas acima desse modelo.

- (A) Avaliação, Implementação, Projeto, Análise e Desenvolvimento.
- (B) Projeto, Análise, Implementação, Projeto e Desenvolvimento.
- (C) Análise, Projeto, Desenvolvimento, Implementação e Avaliação.
- (D) Implementação, Análise, Desenvolvimento, Avaliação e Projeto.
- (E) Projeto, Desenvolvimento, Análise, Implementação e Avaliação.

Defesa da Questão

Fonte: <https://moodle.ead.ifsc.edu.br/mod/book/view.php?id=82437&chapterid=16225>

O modelo de aplicação do Design Instrucional mais difundido e utilizado atualmente (SILVA, 2013) é conhecido como ADDIE, acrônimo do inglês para as etapas de:

- 1 Análise (Analysis)
- 2 Projeto (Design)
- 3 Desenvolvimento (Development)
- 4 Implementação (Implementation)
- 5 Avaliação (Evaluation)

Questão 22

(Correta: A)

A legislação brasileira que ampara a educação a distância passa por diversas leis, decretos, portarias e resoluções, que têm como função a definição de todo o detalhamento e regras de aplicação da modalidade.

Marque a alternativa CORRETA que corresponde a portaria ou resolução que oficialmente, a figura do tutor como um profissional da Educação.

- (A) Resolução Nº 1, de 11 de março de 2016.
- (B) Decreto Nº 6.303, de 12 de dezembro de 2007.
- (C) Decreto Nº 5.773, de 09 de maio de 2006.
- (D) Decreto Nº 5.622, de 19 de dezembro de 2005.
- (E) Portaria Nº 1.134, de 10 de outubro de 2016.

Defesa da Questão

Fonte: <https://moodle.ead.ifsc.edu.br/mod/book/view.php?id=68804&chapterid=11391>

=68804&chapterid=11391

Como por exemplo a Resolução Nº 1, de 11 de março de 2016, do Conselho Nacional de Educação (CNE), que apresenta as Diretrizes e Normas Nacionais para a oferta de Programas e Cursos de Educação Superior na Modalidade a Distância. Trata-se de um documento atual e relevante para o cenário atual do desenvolvimento da EaD no país e, de modo particular, porque nele temos institucionalizado, oficialmente, a figura do tutor como um profissional da Educação.

Questão 23

(Correta: E)

Para entender melhor como funciona a produção dos REA, vale a pena pensar em todo um "ciclo de vida" para o recurso educacional:

- (I)Encontrar.
- (II)Criar.
- (III)Adaptar.
- (IV)Usar.
- (V)Compartilhar.

Enumere as lacunas abaixo de acordo com os tópicos acima.

(__)Uma vez finalizado os REA, você pode disponibilizá-lo à comunidade, de dentro e de fora da escola , que poderá reusá-lo e assim recomençar o ciclo de vida novamente.

(__)Nessa etapa, você pode tanto criar seu recurso "do zero", como pode combinar os recursos que você encontrou para montar um novo recurso.

(__)O primeiro passo é procurar recursos capazes de atender adequadamente a sua necessidade. Você pode utilizar ferramentas de busca na Internet ou ainda recorrer ao seu próprio material, como por exemplo: anotações de aula do ano anterior, projetos e atividades antigas etc.

(__)Ao compor novos recursos, quase sempre será necessário fazer algumas adaptações no material que você encontrou para que ele se adeque ao seu contexto. Esse processo pode incluir correções, melhoramentos, contextualização e algumas vezes pode ser necessário refazer completamente o material.

(__)Finalmente você pode usar os REA na sala de aula, na Internet, em reuniões pedagógicas etc.

Marque a alternativa CORRETA que corresponde a sequência de cima para baixo das lacunas acima.

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

Defesa da Questão

Fonte: https://educacaoaberta.org/cadernorea/o_que

Para entender melhor como funciona a produção dos REA, vale a pena pensar em todo um "ciclo de vida" para o recurso educacional. Na perspectiva de um professor, começa com uma tarefa que faz parte do cotidiano: o desejo ou a necessidade de aprender ou ensinar algo.

Encontrar: o primeiro passo é procurar recursos capazes de atender adequadamente a sua necessidade. Você pode utilizar ferramentas de busca na Internet ou ainda recorrer ao seu próprio material, como por exemplo: anotações de aula do ano anterior, projetos e atividades antigas etc.

Criar: nessa etapa, você pode tanto criar seu recurso "do zero", como pode combinar os recursos que você encontrou para montar um novo recurso.

Adaptar: ao compor novos recursos, quase sempre será necessário fazer algumas adaptações no material que você encontrou para que ele se adeque ao seu contexto. Esse processo pode incluir correções, melhoramentos, contextualização e algumas vezes pode ser necessário refazer completamente o material.

Usar: finalmente você pode usar os REA na sala de aula, na Internet, em reuniões pedagógicas etc.

Compartilhar: uma vez finalizado os REA, você pode disponibilizá-lo à comunidade, de dentro e de fora da escola, que poderá reusá-lo e assim recomençar o ciclo de vida novamente.

Questão 24

(Correta: B)

Os recursos correspondem a equipamentos, sistemas ou produtos que possam aumentar, manter ou melhorar a capacidade funcional das pessoas com deficiência. Abaixo alguns desses recursos de tecnologias assistivas.

(I)Hand Talk.

(II)Livox.

(III)Mecdaisy.

(IV)NVDA.

Enumere as colunas abaixo de acordo os recursos de tecnologias assistivas acima.

(__)É um software de comunicação alternativa baseado em cartões que permite que pessoas com deficiências não verbais se comuniquem.

(__)Possibilita a geração de livros digitais falados e sua reprodução em áudio, gravado ou sintetizado, lançado pelo MEC e desenvolvido pela UFRJ.

(__)É um tradutor de línguas de sinais. Disponível gratuitamente para celulares, ele faz a interpretação automática de texto e voz para a Língua Brasileira de Sinais (Libras), sendo auxiliado por um avatar chamado Hugo.

(__)É um leitor de tela para computadores com Windows. Criado em 2006 pelo australiano Michael Curran, o software permite que pessoas cegas ou com baixa visão naveguem pelo computador com mais facilidade.

Marque a alternativa CORRETA que corresponde a sequência das lacunas acima.

(A) I, II, III, IV.

(B) II, III, I, IV.

(C) IV, III, II, I.

(D) III, II, IV, I.

(E) III, II, I, IV.

Defesa da Questão

FONTE: https://professor.escoladigital.pr.gov.br/tecnologias_assistivas

Conforme a fonte segue a defesa

O **Hand Talk** é um aplicativo para dispositivos móveis utilizado, principalmente, por surdos e mudos e tem a função de converter textos, imagens e áudios para a Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS), por meio de uma personagem chamada Hugo.

Mecdaisy = Possibilita a geração de livros digitais falados e sua reprodução em áudio, gravado ou sintetizado, lançado pelo MEC e desenvolvido pela UFRJ. conforme a fonte: <https://www.protagonismodigital.sed.ms.gov.br/odas/mecdaisy>

Livox = É um software de comunicação alternativa baseado em cartões que permite que pessoas com deficiências não verbais se comuniquem. Conforme a fonte: <https://www.protagonismodigital.sed.ms.gov.br/odas/mecdaisy>

NVDA = É um leitor de tela para computadores com Windows. Criado em 2006 pelo australiano Michael Curran, o software permite que pessoas cegas ou com baixa visão naveguem pelo computador com mais facilidade. Conforme a fonte: <https://www.protagonismodigital.sed.ms.gov.br/odas/mecdaisy>

Questão 25

(Correta: A)

O aluno interage socialmente com os demais, para trabalharem em conjunto com uma finalidade em comum. Diferente do modelo tradicional, o professor deixa de ser o único agente do conhecimento e passa a ser um guia e orientador da aprendizagem.

Fonte: <https://institutoconectomus.com.br/coletividade-e-aprendizagem/>

Marque a alternativa CORRETA relacionada ao contexto

acima.

- (A) Aprendizagem colaborativa.
- (B) Aprendizagem baseada em problemas.
- (C) Aprendizagem significativa.
- (D) Aprendizagem passiva.
- (E) Aprendizagem criativa.

Defesa da Questão

Fonte: <https://institutoconectomus.com.br/coletividade-e-aprendizagem/>

-Na prática da aprendizagem colaborativa, o aluno interage socialmente com os demais, para trabalharem em conjunto com uma finalidade em comum. Diferente do modelo tradicional, o professor deixa de ser o único agente do conhecimento e passa a ser um guia e orientador da aprendizagem.

Questão 26

(Correta: D)

Faz a interação entre dispositivos conectados na rede, chamados de dispositivos inteligentes, com o uso de sensores altamente desenvolvidos capazes de interpretar situações e auxiliar no desempenho de atividades corriqueiras.

Marque a alternativa CORRETA relacionada ao contexto acima.

- (A) Rede Wifi Mesh.
- (B) Inteligência Artificial.
- (C) Robótica.
- (D) Internet das Coisas.
- (E) Internet 5G.

Defesa da Questão

Fonte: <https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/70452>

- A internet das coisas, ou IoT (abreviatura em inglês para Internet of Things), ganhou muita repercussão da década de 2010 para cá, e tem sido denominada como a internet do futuro. Para Zabadal e Castro (2017), internet das coisas é o termo utilizado para definir a interação entre os objetos ou dispositivos inteligentes

Questão 27

(Correta: C)

Incentiva a criação e uso de jogos com finalidades didáticas como jogos digitais, jogos de perguntas e respostas, jogos de cartas.

Marque a alternativa CORRETA relacionada ao contexto acima.

- (A) Tecnologias Colaborativas.

- (B) Tecnologias Interativas.
- (C) Aprendizagem baseada em games.
- (D) Tecnologias Assistivas.
- (E) Gamificação.

Defesa da Questão

Fonte: <https://educacional.com.br/novidades/gamificacao-aprendizagem-baseada-em-games/>

- Apesar dos termos serem parecidos e remeterem ao universo dos jogos, eles são diferentes. Enquanto a gamificação tem foco no engajamento dos participantes no processo de ensino e aprendizado, a aprendizagem baseada em games tem o objetivo de sustentar o ensino de forma legítima, fazendo com que o estudante aprenda brincando.

Questão 28

(Correta: B)

Conhecida como Lei Carolina Dieckmann, apesar de ganhar espaço na mídia com o caso da atriz, o texto já era reivindicado pelo sistema financeiro.

Marque a alternativa CORRETA que corresponde ao crime relacionado a lei criada acima.

- (A) Crimes feminicídio.
- (B) Crimes de crimes Cibernéticos.
- (C) Crimes financeiros.
- (D) Crimes homofobia.
- (E) Crimes passionais.

Defesa da Questão

Fonte: <https://www.cnj.jus.br/crimes-digitais-o-que-sao-como-denunciar-e-quais-leis-tipificam-como-crime/>

- A primeira delas é a Lei dos Crimes Cibernéticos (12.737/2012), conhecida como Lei Carolina Dieckmann, que tipifica atos como invadir computadores, violar dados de usuários ou "derrubar" sites. Apesar de ganhar espaço na mídia com o caso da atriz, o texto já era reivindicado pelo sistema financeiro diante do grande volume de golpes e roubos de senhas pela internet.

Questão 29

(Correta: E)

Termo que se refere a grupos de pessoas que interagem, através de redes digitais (computadores, intranets e internet), segundo objetivos pedagógicos comuns, compartilhando, analisando e avaliando informações e apoiando-se mutuamente na construção do conhecimento.

Marque a alternativa CORRETA que está relacionada ao contexto acima.

- (A) Comunidade Virtual de Pesquisa.
- (B) Comunidade Virtual de Práticas.
- (C) Comunidade Virtual de Inquérito.
- (D) Comunidade Assistiva.
- (E) Comunidade Virtual de Aprendizagem.

Defesa da Questão

Fonte: <https://www.educabrasil.com.br/comunidades>

-virtuais-de-aprendizagem/

- Termo que se refere a grupos de pessoas que interagem, através de redes digitais (computadores, intranets e internet), segundo objetivos pedagógicos comuns, compartilhando, analisando e avaliando informações e apoiando-se mutuamente na construção do conhecimento.

Questão 30

(Correta: A)

São definidos como qualquer entidade, digital ou não digital, que pode ser usada, reutilizada ou referenciada durante a aprendizagem apoiada em tecnologia.

Marque a alternativa CORRETA que está relacionada ao contexto acima.

- (A) Objetos de Aprendizagem.
- (B) Objetos de Estudos.
- (C) Objetos de Delegação.
- (D) Objetos de Conhecimento.
- (E) Objeto de Análise.

Defesa da Questão

Fonte: [https://moodle.ead.ifsc.edu.br/mod/book/view.php?](https://moodle.ead.ifsc.edu.br/mod/book/view.php?id=82391&chapterid=16194)

id=82391&chapterid=16194

- Objetos de Aprendizagem são definidos como qualquer entidade, digital ou não digital, que pode ser usada, reutilizada ou referenciada durante a aprendizagem apoiada em tecnologia. Exemplos de tecnologia no quadro da aprendizagem incluem sistemas de treinamento baseados em computador, ambientes de aprendizagem interativos, sistemas inteligentes de instrução auxiliada por computador, sistemas de educação a distância e ambientes de aprendizagem colaborativa.