

ASSOCIAÇÃO CATARINENSE DAS FUNDAÇÕES EDUCACIONAIS

PROCESSO SELETIVO ACT 2024 / 2025

EDITAL 2362/2023

PARECER DOS RECURSOS INTERPOSTOS DA PROVA OBJETIVA

Área de Conhecimento: Tecnologias Educacionais

Questão: 21

Parecer da banca

Na questão supracitada, o candidato afirma que, a assertiva (IV) está correta, sendo assim sugere a possibilidade de duas alternativas corretas resposta da questão. Ao analisarmos a questão verificamos que, a questão trata-se dos pilares fundamentais do pensamento educacional que 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. Portanto, indefere-se o recurso.

Decisão da banca: Manter a questão e o gabarito

A Comissão Técnica do Processo Seletivo ACAFE homologa parecer da Banca de Elaboração de Questões Objetivas.

Florianópolis, 10 de novembro de 2023.

Comissão Técnica ACAFE



ASSOCIAÇÃO CATARINENSE DAS FUNDAÇÕES EDUCACIONAIS

PROCESSO SELETIVO ACT 2024 / 2025

EDITAL 2362/2023

PARECER DOS RECURSOS INTERPOSTOS DA PROVA OBJETIVA

Área de Conhecimento: Tecnologias Educacionais

Questão: 22

Parecer da banca

Na questão supracitada o candidato alega que "criar e testar algoritmos brincando [...], o que não condiz com o descrito na BNCC e é muito forte para o ensino de computação na educação infantil". Ao analisarmos a questão verificamos que, 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. Diante do exposto, indefere-se o recurso.

Decisão da banca: Manter a questão e o gabarito

A Comissão Técnica do Processo Seletivo ACAFE homologa parecer da Banca de Elaboração de Questões Objetivas.

Florianópolis, 10 de novembro de 2023.

Comissão Técnica ACAFE



ASSOCIAÇÃO CATARINENSE DAS FUNDAÇÕES EDUCACIONAIS

PROCESSO SELETIVO ACT 2024 / 2025

EDITAL 2362/2023

PARECER DOS RECURSOS INTERPOSTOS DA PROVA OBJETIVA

Área de Conhecimento: Tecnologias Educacionais

Questão: 23

Parecer da banca

Na questão supracitada, o candidato afirma que, a assertiva (IV) está correta, sendo assim sugere a possibilidade de duas alternativas corretas resposta da questão. Ao analisarmos a questão verificamos que, a questão trata-se dos pilares fundamentais do pensamento educacional que 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. Diante do exposto, indefere-se o recurso.

Decisão da banca: Manter a questão e o gabarito

A Comissão Técnica do Processo Seletivo ACAFE homologa parecer da Banca de Elaboração de Questões Objetivas.

Florianópolis, 10 de novembro de 2023.

Comissão Técnica ACAFE



ASSOCIAÇÃO CATARINENSE DAS FUNDAÇÕES EDUCACIONAIS

PROCESSO SELETIVO ACT 2024 / 2025

EDITAL 2362/2023

PARECER DOS RECURSOS INTERPOSTOS DA PROVA OBJETIVA

Área de Conhecimento: Tecnologias Educacionais

Questão: 24

Parecer da banca

De acordo com o documento computação, complemento a BNCC, as afirmativas elencadas na questão supracitada corresponde adequadamente a alternativa ( D )2 - 2 - 1 - 2, resposta do gabarito oficial. Veja as páginas abaixo do documento, na etapa da educação infantil:Ver Pág (7)Computação (Des)plugada: 1) Propor atividades de visualização ou exploração de dispositivos eletrônicos (e.g. lanterna, calculadora, televisão, celular, rádio, tablets) de forma a: (i) possibilitar que as crianças possam ligar e desligar os aparelhos.2) Participar de brincadeiras que demonstrem dois estados (ligado e desligado). Como brincadeiras de exemplo: (i) Seu Mestre Mandou; (ii) Pega-gelo / Pega-congelou; (iii) Estátua.Ver Pág (9)Computação desplugada: 1) Propor um caça ao tesouro onde as pistas são situações reais de uso de tecnologia, segurança e ética. Para avançar para a próxima pista, as crianças devem demonstrar ou oralizar o que fariam em cada situação.Computação plugada: 1) Propor um caça ao tesouro (e.g. escape room) com desafios que retratam situações reais de uso de tecnologia, segurança e ética. É possível criar ambientes como esse gratuitamente pelo Google Forms, Escape Factory ou Genial.ly;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. Diante do exposto, indefere-se o recurso.

Decisão da banca: Manter a questão e o gabarito

A Comissão Técnica do Processo Seletivo ACAFE homologa parecer da Banca de Elaboração de Questões Objetivas.

Florianópolis, 10 de novembro de 2023.

Comissão Técnica ACAFE



ASSOCIAÇÃO CATARINENSE DAS FUNDAÇÕES EDUCACIONAIS

PROCESSO SELETIVO ACT 2024 / 2025

EDITAL 2362/2023

PARECER DOS RECURSOS INTERPOSTOS DA PROVA OBJETIVA

Área de Conhecimento: Tecnologias Educacionais

Questão: 26

Parecer da banca

Na questão supracitada, o candidato alega que: "II. Trabalhar com narrativas de histórias de maneira envolvente, estimulando a criatividade dos alunos. Essa opção não envolve/menciona ou remete nada a gamificação, ou seja, a questão correta deve ser a letra B. Portanto discordo da afirmação do professor Tiago Eugênio.". Ao analisarmos a questão verificamos que, ao desenvolver gamificação em sala de aula, é necessário: II. trabalhar com narrativas de histórias de maneira envolvente, estimulando a criatividade dos alunos pois, de um modo geral, um jogo é sempre uma narrativa envolvendo algo ou alguém que embarca em uma jornada em busca de um objetivo maior e uma recompensa. É nesse contexto que as narrativas históricas desempenham um papel fundamental na gamificação, é por meio dela que os desafios e obstáculos ganham significado e motivação para serem enfrentados e superados. Essas narrativas podem trazer elementos emocionais, como personagens carismáticos, enredos estimulantes e desafios surpreendentes, que estimulam a curiosidade e o engajamento dos participantes, mantendo-os imersos na experiência. Histórias são capazes de despertar a imaginação, criar conexões emocionais e engajar as pessoas em jornadas mentais únicas. Pensando nisso, a gamificação surge como uma estratégia inovadora para fazer storytelling, usando dinâmicas de jogos para potencializar o impacto das narrativas e envolver quem as acompanha. Diante do exposto, indefere-se o recurso.

Decisão da banca: Manter a questão e o gabarito

A Comissão Técnica do Processo Seletivo ACAFE homologa parecer da Banca de Elaboração de Questões Objetivas.

Florianópolis, 10 de novembro de 2023.

Comissão Técnica ACAFE



ASSOCIAÇÃO CATARINENSE DAS FUNDAÇÕES EDUCACIONAIS

PROCESSO SELETIVO ACT 2024 / 2025

EDITAL 2362/2023

PARECER DOS RECURSOS INTERPOSTOS DA PROVA OBJETIVA

Área de Conhecimento: Tecnologias Educacionais

Questão: 28

Parecer da banca

A questão supracitada está de acordo com o conteúdo programático do edital, o Currículo Base da Educação Infantil e do Ensino Fundamental do Território Catarinense. Diante do exposto, indefere-se o recurso.

Decisão da banca: Manter a questão e o gabarito

A Comissão Técnica do Processo Seletivo ACAFE homologa parecer da Banca de Elaboração de Questões Objetivas.

Florianópolis, 10 de novembro de 2023.

Comissão Técnica ACAFE



ASSOCIAÇÃO CATARINENSE DAS FUNDAÇÕES EDUCACIONAIS

PROCESSO SELETIVO ACT 2024 / 2025

EDITAL 2362/2023

PARECER DOS RECURSOS INTERPOSTOS DA PROVA OBJETIVA

Área de Conhecimento: Tecnologias Educacionais

Questão: 29

Parecer da banca

De acordo com o documento computação, complemento a BNCC, as afirmativas elencadas na questão supracitada corresponde adequadamente a alternativa ( D )2 - 2 - 1 - 2, resposta do gabarito oficial. Veja as páginas abaixo do documento, na etapa da educação infantil:Ver Pág (7)Computação (Des)plugada: 1) Propor atividades de visualização ou exploração de dispositivos eletrônicos (e.g. lanterna, calculadora, televisão, celular, rádio, tablets) de forma a: (i) possibilitar que as crianças possam ligar e desligar os aparelhos.2) Participar de brincadeiras que demonstrem dois estados (ligado e desligado). Como brincadeiras de exemplo: (i) Seu Mestre Mandou; (ii) Pega-gelo / Pega-congelou; (iii) Estátua.Ver Pág (9)Computação desplugada: 1) Propor um caça ao tesouro onde as pistas são situações reais de uso de tecnologia, segurança e ética. Para avançar para a próxima pista, as crianças devem demonstrar ou oralizar o que fariam em cada situação.Computação plugada: 1) Propor um caça ao tesouro (e.g. escape room) com desafios que retratam situações reais de uso de tecnologia, segurança e ética. É possível criar ambientes como esse gratuitamente pelo Google Forms, Escape Factory ou Genial.ly;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. Diante do exposto, indefere-se o recurso.

Decisão da banca: Manter a questão e o gabarito

A Comissão Técnica do Processo Seletivo ACADE homologa parecer da Banca de Elaboração de Questões Objetivas.

Florianópolis, 10 de novembro de 2023.

Comissão Técnica ACADE



ASSOCIAÇÃO CATARINENSE DAS FUNDAÇÕES EDUCACIONAIS

PROCESSO SELETIVO ACT 2024 / 2025

EDITAL 2362/2023

PARECER DOS RECURSOS INTERPOSTOS DA PROVA OBJETIVA

Área de Conhecimento: Tecnologias Educacionais

Questão: 30

Parecer da banca

A justificativa do candidato não condiz com a questão supracitada.

Decisão da banca: Manter a questão e o gabarito

A Comissão Técnica do Processo Seletivo ACAFE homologa parecer da Banca de Elaboração de Questões Objetivas.

Florianópolis, 10 de novembro de 2023.

Comissão Técnica ACAFE

