

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO DO ESTADO DE SERGIPE

CARGOS: COMUM PARA TODOS OS CARGOS

Prova Discursiva – Estudo de Caso

Aplicação: 11/1/2026

PADRÃO DE RESPOSTA DEFINITIVO

Em relação ao primeiro aspecto, espera-se que o(a) candidato(a) observe que, segundo os dados do Censo Escolar 2024, entre todas as regiões brasileiras, a região Nordeste foi a que registrou, no período indicado (2022-2024), o maior aumento no número de matrículas em escolas de tempo integral em todos os níveis da educação básica, tendo o estado de Sergipe apresentado aumento de 5,4%.

Em relação ao segundo aspecto, espera-se que o(a) candidato(a) aborde políticas públicas que contribuem para o cumprimento das metas previstas na Agenda 2030 da ONU para a educação, podendo citar o Programa Escola em Tempo Integral, que fomenta a criação de matrículas em tempo integral (igual ou superior a 7 horas diárias, ou 35 horas semanais) em todas as etapas e modalidades da educação básica. O programa incentiva a ampliação da jornada na perspectiva da educação integral e prioriza as escolas que atendem estudantes em situação de maior vulnerabilidade socioeconômica, o que proporciona a alunos e professores uma vivência institucional mais ampla. Com o programa, espera-se que os alunos tenham uma melhor preparação para o ensino médio e aprendam a exercer o protagonismo em suas vidas estudantil e pessoal. Além disso, a educação em tempo integral oferece segurança aos pais e responsáveis, visto que os estudantes ficam em um ambiente seguro e bem estruturado, contando com o oferecimento de refeições durante o dia. **Pode-se também contemplar neste aspecto outras políticas públicas, tais como ampliação da jornada escolar, fortalecimento da educação integral, investimento em infraestrutura, capacitação docente e atendimento a estudantes em situação de vulnerabilidade. Considera-se válida a resposta que apresente o panorama da educação em tempo integral no estado de Sergipe com base em referências implícitas a dados oficiais e que descreva políticas públicas educacionais voltadas à ampliação da jornada escolar e ao fortalecimento da educação integral, ainda que sem a menção literal a programas governamentais, desde que fique evidenciada sua contribuição para o cumprimento das metas da Agenda 2030 para a educação.**

O(A) candidato(a) pode, ainda, mencionar que o governo de Sergipe tem fortalecido o ensino integral com infraestrutura e material pedagógico. A educação integral promove o desenvolvimento completo dos estudantes por meio de atividades educacionais e projetos de vida, oferecendo inovações pedagógicas, tecnológicas e de gestão, além de melhoria na infraestrutura, e a diminuição da taxa de evasão escolar e aumento da participação dos estudantes em atividades educacionais.

Por fim, o(a) candidato(a) pode concluir que as estratégias de fortalecimento do ensino contínuo envolvem o engajamento do governo do estado de Sergipe com as instituições de ensino da educação básica a partir dos centros de excelência da rede estadual e das matrizes curriculares que ampliaram a carga horária de todos os componentes da Base Nacional Comum Curricular. Tais ações visam tratar do currículo integrado para que a escola em tempo integral seja um espaço de exercício da cidadania e de possibilidades para um ensino equitativo e de qualidade, tal como se depreende da Agenda 2030.

QUESITOS AVALIADOS

Quesito 2.1 – Panorama da educação em tempo integral no estado de Sergipe

Conceito 0 – Não desenvolveu o aspecto ou o fez de forma totalmente equivocada.

Conceito 1 – Abordou o aspecto de forma apenas superficial, sem referência aos dados inicialmente apresentados.

Conceito 2 – Desenvolveu o aspecto de forma mediana, com referência parcial aos dados inicialmente apresentados.

Conceito 3 – Desenvolveu o aspecto de forma completa, com referência adequada aos dados inicialmente apresentados.

Quesito 2.2 – Políticas públicas que contribuem para o cumprimento das metas previstas na Agenda 2030 para a educação

Conceito 0 – Não abordou nenhuma política pública que contribui para o cumprimento das metas previstas na Agenda 2030 para a educação.

Conceito 1 – Apenas mencionou uma política pública relacionada à educação, sem explicitá-la.

Conceito 2 – Mencionou ao menos uma política pública relacionada à educação, mas explicou, de forma insuficiente, sua contribuição para o cumprimento das metas previstas na Agenda 2030 para a educação.

Conceito 3 – Mencionou ao menos uma política pública relacionada à educação e explicou corretamente sua contribuição para o cumprimento das metas previstas na Agenda 2030 para a educação.

Conceito 4 – Mencionou duas ou mais políticas públicas relacionadas à educação e explicou corretamente suas contribuições para o cumprimento das metas previstas na Agenda 2030 para a educação.

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO DO ESTADO DE SERGIPE

CARGO 9: PROFESSOR DE EDUCAÇÃO BÁSICA – ÁREA DE ATUAÇÃO: GRUPO I – ENSINO FUNDAMENTAL E ENSINO MÉDIO – DISCIPLINA: INFORMÁTICA/COMPUTAÇÃO

Prova Discursiva – Questão 1

Aplicação: 11/1/2026

PADRÃO DE RESPOSTA DEFINITIVO

Uma rede de computadores é um conjunto de dispositivos computacionais interconectados, capaz de compartilhar recursos e trocar informações por meio de regras previamente estabelecidas, denominadas protocolos de comunicação.

No contexto de redes de computadores, o emissor é o dispositivo responsável por enviar os dados. O meio de transmissão refere-se ao cabeamento ou ao ar, no caso da transmissão sem fio, e o receptor é o dispositivo que recebe e interpreta as informações transmitidas.

A atividade do professor pode consistir na montagem de uma pequena rede local em uma sala de aula ou em um laboratório, conectando dois ou mais computadores a um *switch*, por meio de cabos de rede. Pode-se, também, separar a turma em três grupos: dois grupos representando, cada um, um computador, e outro grupo representando o *switch*. Nessa atividade, um integrante de um dos grupos do computador escreveria um recado em um papel, levaria até o grupo que representa o *switch* e alguém desse grupo levaria o recado para o grupo do outro computador. O(A) candidato(a) pode sugerir outras atividades que expliquem como uma pequena rede local funciona.

Pode-se explicar que o endereçamento IP atribui para cada computador um identificador único, como um CPF ou uma matrícula única àquela rede. Pode-se demonstrar que, sem um endereço IP válido, não há como os dispositivos se comunicarem adequadamente. Em relação ao encapsulamento de dados, o professor pode explicar que cada informação é enviada e recebida como se fosse um formulário que contém dados de controle, como endereços de origem e destino.

Considera-se válida, ainda, a apresentação de atividades práticas de caráter conceitual e didático, ainda que sem detalhamento técnico aprofundado, desde que evidenciem o funcionamento básico de uma rede local (LAN), a comunicação entre dispositivos e o fluxo de dados. Também será considerada suficiente a explicação conceitual dos processos de endereçamento IP e encapsulamento de dados, quando demonstrada a compreensão de suas funções no processo de comunicação em rede.

QUESITOS AVALIADOS

Quesito 2.1 – Definição de rede de computadores

Conceito 0 – Não definiu rede de computadores ou o fez de forma totalmente equivocada.

Conceito 1 – Definiu de forma precária o conceito de redes de computadores.

Conceito 2 – Definiu de forma parcialmente correta o conceito de redes de computadores.

Conceito 3 – Definiu corretamente o conceito de redes de computadores.

Quesito 2.2 – Emissor, meio de transmissão e receptor no contexto de redes de computadores

Conceito 0 – Não explicou nenhum dos três elementos ou o fez de forma totalmente equivocada.

Conceito 1 – Explicou corretamente apenas um dos seguintes elementos: (i) emissor; (ii) meio de transmissão; (iii) receptor.

Conceito 2 – Explicou corretamente apenas dois dos elementos discriminados.

Conceito 3 – Explicou corretamente os três elementos.

Quesito 2.3 – Atividade prática de sala de aula para exploração do funcionamento de uma LAN

Conceito 0 – Não apresentou nenhuma atividade prática ou o fez de forma totalmente equivocada.

Conceito 1 – Apresentou, de maneira precária, superficial, a atividade prática requisitada.

Conceito 2 – Apresentou, apenas de maneira conceitual, o funcionamento de uma rede LAN.

Conceito 3 – Apresentou, de maneira conceitual e prática, porém apenas com vocabulário técnico, o funcionamento de uma rede LAN.

Conceito 4 – Apresentou, de maneira conceitual, prática e acessível, o funcionamento de uma rede LAN.

Quesito 2.4 – Exploração dos conceitos de endereçamento (IP) e encapsulamento de dados na atividade prática sugerida

Conceito 0 – Não atendeu ao solicitado ou o fez de forma totalmente equivocada.

Conceito 1 – Explicou, de maneira parcialmente correta, como apenas um dos dois conceitos podem ser explorados na atividade prática sugerida.

Conceito 2 – Explicou, de maneira parcialmente correta, como os dois conceitos podem ser explorados na atividade prática sugerida OU explicou corretamente como apenas um dos dois conceitos podem ser explorados na atividade prática sugerida.

Conceito 3 – Explicou corretamente como os dois conceitos podem ser explorados na atividade prática sugerida.

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO DO ESTADO DE SERGIPE

CARGO 9: PROFESSOR DE EDUCAÇÃO BÁSICA – ÁREA DE ATUAÇÃO: GRUPO I – ENSINO FUNDAMENTAL E ENSINO MÉDIO – DISCIPLINA: INFORMÁTICA/COMPUTAÇÃO

Prova Discursiva – Questão 2

Aplicação: 11/1/2026

PADRÃO DE RESPOSTA DEFINITIVO

As metodologias ativas representam uma mudança paradigmática fundamental no ensino de informática/computação, pois transformam o estudante de receptor passivo em protagonista ativo do processo de aprendizagem. Essas metodologias são essenciais para o desenvolvimento do pensamento computacional, porque promovem as quatro competências centrais definidas por Jeannette Wing: decomposição (capacidade de dividir problemas complexos em partes menores e gerenciáveis), reconhecimento de padrões (identificação de similaridades e regularidades), abstração (foco nos aspectos essenciais, ignorando detalhes irrelevantes) e algoritmos (desenvolvimento de sequências de passos para resolver problemas). Entre as principais metodologias ativas aplicáveis ao ensino de informática/computação, destacam-se as listadas a seguir, das quais o(a) candidato(a) deverá citar uma.

(i) **Aprendizagem baseada em projetos (PBL):** permite que os estudantes desenvolvam soluções tecnológicas para problemas reais, aplicando conceitos de programação, lógica e *design* de sistemas de forma integrada; durante o desenvolvimento de um projeto, como a criação de um aplicativo para resolver um problema da escola, os estudantes exercitam naturalmente a decomposição (dividindo o projeto em módulos), o reconhecimento de padrões (identificando funcionalidades similares) e a abstração (definindo interfaces e estruturas de dados).

(ii) **Gamificação:** utiliza elementos de jogos para tornar o aprendizado mais envolvente e motivador, no contexto da programação, por exemplo, desafios progressivos e sistemas de pontuação estimulam os estudantes a persistirem na resolução de problemas algorítmicos complexos, desenvolvendo resiliência e pensamento lógico.

(iii) **Sala de aula invertida:** os estudantes estudam conceitos teóricos em casa (através de videoaulas, tutoriais ou leituras) e utilizam o tempo em sala para atividades práticas, discussões e resolução colaborativa de problemas; essa abordagem maximiza o tempo dedicado à aplicação prática dos conceitos de programação e desenvolvimento de sistemas.

(iv) **Aprendizagem colaborativa:** promove o trabalho em equipe, simulando ambientes reais de desenvolvimento de *software*, onde a colaboração, comunicação e divisão de tarefas são fundamentais; os estudantes aprendem a usar ferramentas de versionamento de código, metodologias ágeis e práticas de programação em pares.

A avaliação formativa em informática/computação deve ser contínua, diversificada e alinhada com os objetivos de aprendizagem, o que proporciona *feedback* constante tanto para o professor quanto para o estudante. Diferentemente da avaliação somativa (que mede resultados), a avaliação formativa acompanha o processo de construção do conhecimento, o que permite ajustes pedagógicos oportunos e promove a autorregulação da aprendizagem. Para aulas práticas de informática, são adequadas as seguintes estratégias de avaliação formativa, devendo o(a) candidato(a) citar uma delas.

Estratégia 1: portfólio digital reflexivo

O portfólio digital é uma coleção organizada e reflexiva dos trabalhos, projetos e aprendizagens do estudante ao longo do tempo. No contexto da informática, pode incluir códigos desenvolvidos, documentação de projetos, reflexões sobre desafios enfrentados, evolução de algoritmos e soluções criativas para problemas propostos. Contribuições para o acompanhamento da aprendizagem:

(i) metacognição: o estudante desenvolve consciência sobre seu próprio processo de aprendizagem ao refletir sobre suas produções e evolução;

(ii) acompanhamento longitudinal: permite visualização da progressão das habilidades de programação, lógica e resolução de problemas ao longo do tempo;

(iii) *feedback* personalizado: o professor pode oferecer orientações específicas baseadas nas dificuldades e nos avanços evidenciados no portfólio;

(iv) autoavaliação: estimula o estudante a avaliar criticamente suas próprias produções e identificar áreas de melhoria;

e
(v) documentação do processo: registra não apenas os produtos, mas todo o processo de desenvolvimento, incluindo tentativas, erros e refinamentos.

Estratégia 2: observação sistemática com rubricas durante atividades práticas

Essa estratégia envolve a observação estruturada e documentada do desempenho dos estudantes durante atividades práticas de programação, resolução de problemas ou desenvolvimento de projetos. Utiliza rubricas específicas que descrevem diferentes níveis de proficiência para cada competência avaliada. Contribuições para o acompanhamento da aprendizagem:

(i) *feedback* imediato: permite intervenções pedagógicas quando as dificuldades surgem, o que evita a consolidação de conceitos incorretos;

(ii) avaliação autêntica: observa o estudante em situações reais de aplicação do conhecimento, não apenas em testes artificiais;

(iii) desenvolvimento de competências socioemocionais: avalia aspectos como persistência, colaboração, comunicação e gestão de frustração durante a resolução de problemas;

(iv) identificação de estilos de aprendizagem: permite reconhecer diferentes formas de abordar problemas e personalizar as estratégias de ensino; e

(v) registro sistemático: documenta evidências concretas do desenvolvimento de competências ao longo do tempo.

Outras estratégias relevantes são:

(i) avaliação por pares (*peer assessment*): os estudantes avaliam os trabalhos uns dos outros, usando critérios pré-estabelecidos. Essa estratégia desenvolve senso crítico, capacidade de análise e habilidades de comunicação, além de promover aprendizagem colaborativa;

(ii) autoavaliação reflexiva: os estudantes avaliam seu próprio desempenho e o processo de aprendizagem, usando questionários estruturados ou rubricas. Essa estratégia promove autonomia, metacognição e responsabilidade pelo próprio aprendizado; e

(iii) avaliação baseada em desempenho (*performance assessment*): avalia a capacidade do estudante de aplicar conhecimentos em situações práticas e contextualizadas, como desenvolvimento de soluções para problemas reais da comunidade escolar.

Todas essas estratégias contribuem para uma avaliação mais justa, abrangente e educativa, que valoriza o processo de aprendizagem tanto quanto os resultados, o que promove o desenvolvimento integral do estudante e sua preparação para os desafios do mundo digital contemporâneo.

QUESITOS AVALIADOS

Quesito 2.1 – Metodologia ativa e desenvolvimento do pensamento computacional

Conceito 0 – Não abordou o quesito ou o fez de forma totalmente equivocada.

Conceito 1 – Mencionou uma metodologia ativa, mas não mencionou o pensamento computacional.

Conceito 2 – Mencionou uma metodologia ativa e mencionou o pensamento computacional, porém não estabeleceu relação básica entre a metodologia citada e o desenvolvimento do pensamento computacional dos estudantes.

Conceito 3 – Mencionou uma metodologia ativa e estabeleceu relação adequada entre a metodologia citada e o desenvolvimento do pensamento computacional dos estudantes.

Quesito 2.2 – Estratégia de avaliação formativa e sua contribuição para o acompanhamento da aprendizagem dos estudantes

Conceito 0 – Não abordou o quesito ou o fez de forma totalmente equivocada.

Conceito 1 – Apresentou uma estratégia de avaliação formativa válida, mas não explicou sua contribuição para o acompanhamento da aprendizagem ou o fez de forma precária.

Conceito 2 – Apresentou uma estratégia de avaliação formativa válida e explicou, de forma parcialmente correta, sua contribuição para o acompanhamento da aprendizagem.

Conceito 3 – Apresentou uma estratégia de avaliação formativa válida e explicou corretamente sua contribuição para o acompanhamento da aprendizagem.