

-- CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS --

De acordo com Pierre Bourdieu, as desigualdades escolares são reflexo das desigualdades sociais. No que se refere às teorias sociais desse teórico, julgue os itens a seguir, relativos às relações entre educação e sociedade.

- 51** De acordo com Bourdieu, as classes médias tendem a investir sistematicamente na escolarização dos filhos, comportamento que se explica, entre outros fatores, pelas chances objetivamente superiores (em comparação com as classes populares) de os filhos das classes médias alcançarem o sucesso escolar, bem como pelas expectativas de futuro sustentadas por esse grupo social.
- 52** Bourdieu apresenta uma visão otimista da escolarização ao afirmar que a ampliação do acesso à escola pública contribui para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária.
- 53** Segundo Bourdieu, os indivíduos são caracterizados por uma bagagem socialmente herdada, a qual inclui determinados componentes objetivos, externos ao indivíduo, e que podem ser postos a serviço do sucesso escolar.

Em relação ao desenvolvimento histórico das concepções pedagógicas no Brasil, julgue os próximos itens.

- 54** A *ratio studiorum* negava a pedagogia tradicional.
- 55** Inspirada no movimento escolanovista e nas práticas de alfabetização de Paulo Freire, uma concepção humanista de educação difundida pela Igreja Católica emergiu no país ao longo dos anos 60 do século XX.
- 56** A partir da instituição do regime militar em 1964, implanta-se na educação brasileira uma concepção crítica de formação humana.
- 57** A pedagogia histórico-crítica surge na década de 80 do século XX como proposta contra-hegemônica, na qual a educação é entendida como mediadora da prática social.

Acerca do projeto político-pedagógico (PPP), julgue os seguintes itens.

- 58** O processo de construção e implementação do PPP deve priorizar a formulação de soluções para problemas presentes, devendo ser contemplados em outros documentos da escola os aspectos relativos a intervenções em realidades futuras.
- 59** O PPP é uma exigência para a gestão escolar e do ambiente organizacional, expressa na legislação educacional desde o período do regime militar.
- 60** O PPP fortalece a participação das organizações estudantis e da comunidade em geral na gestão das escolas.

As avaliações de larga escala, nos últimos anos, têm utilizado matrizes de competências e habilidades como parâmetro de correção. A esse respeito, julgue os itens a seguir.

- 61** Mensuram competências e habilidades as avaliações que exigem conhecimentos interdisciplinares e resolução de situações-problema contextualizadas aplicadas a situações práticas.
- 62** A maioria das matrizes compreende que o estudante competente é aquele que utiliza as estruturas da inteligência para estabelecer relações entre objetos, situações, fenômenos e pessoas.
- 63** Questões de avaliação que fornecem informações necessárias à resolução do problema proposto, tais como fórmulas matemáticas ou conceitos básicos, estão pautadas no ensino tradicional e na memorização.

No que se refere ao currículo e à construção do conhecimento no âmbito da pedagogia, julgue os itens a seguir.

- 64** As teorias curriculares críticas e pós-críticas se concentram majoritariamente em estudos relativos à organização e à transmissão de conhecimentos nos espaços escolares formais.
- 65** O currículo, ao selecionar e organizar o conhecimento, desempenha o papel de mediador entre os saberes acadêmicos e as experiências culturais; no entanto, a crítica pós-moderna aponta que, ao definir o que é considerado conhecimento legítimo, o currículo pode fortalecer estruturas de poder e excluir conhecimentos de grupos sociais periféricos.
- 66** A relação entre currículo e conhecimento é estática e baseada em verdades absolutas.
- 67** Embora sejam divergentes as formas de organização do currículo disciplinar, do currículo interdisciplinar e do currículo baseado em competências, os elementos centrais de todas essas abordagens são o conteúdo e o foco na especialização.
- 68** Na educação corporativa, o currículo deve ser baseado em conhecimentos exclusivamente técnicos e especializados, pois nesse caso o foco principal é a incrementação do desempenho operacional.

No que se refere às teorias de aprendizagem, julgue os seguintes itens.

- 69** Conforme a teoria sociocultural de aprendizagem, o desenvolvimento cognitivo e a aprendizagem são processos socialmente mediados, nos quais a interação e o uso de ferramentas culturais exercem papéis centrais.
- 70** Segundo as teorias construtivistas, o desenvolvimento cognitivo é determinado majoritariamente pela maturação biológica do indivíduo, sendo o ambiente e as interações sociais fatores que possuem pouca ou nenhuma influência sobre essa dinâmica.
- 71** De acordo com a teoria de aprendizagem social, o comportamento humano não se limita à aprendizagem por meio de experiências diretas, havendo também a denominada aprendizagem vicária, que engloba a influência de fatores como a observação de outras pessoas ou do ambiente social.
- 72** A aplicação das teorias de aprendizagem em espaços não escolares, como empresas e organizações, é relevante para promover o desenvolvimento de competências e habilidades profissionais.

Acerca da ação pedagógica e do trabalho com projetos, bem como da metodologia de projetos e do planejamento de ensino, julgue os próximos itens.

- 73** A prática pedagógica no âmbito da metodologia de projetos, embora orientada por teorias, deve ser reelaborada constantemente para se adequar ao contexto, à realidade dos sujeitos sociais e às necessidades da função coletiva, sem que isso signifique uma ruptura com os fundamentos teóricos que embasam a referida prática.
- 74** Os projetos de ensino, apesar de caracterizados pela exploração interdisciplinar e prática de temas e pela investigação colaborativa e coletiva, também possibilitam o desenvolvimento de habilidades individuais.
- 75** No planejamento de ensino em instituições não formais, a flexibilidade do currículo permite uma abordagem espontânea e improvisada, dispensando a necessidade de objetivos educacionais estruturados e de avaliação formal dos resultados de aprendizagem.
- 76** A metodologia de projetos visa ao desenvolvimento de autonomia e competências de resolução de problemas pelos alunos, mas a sua aplicação em ambientes de educação a distância é limitada pela falta de interação e colaboração entre os participantes.

Acerca da educação corporativa e das escolas de governo, julgue os itens a seguir.

- 77** As escolas de governo devem exercer um papel de antecipação em busca de novas tendências e melhores práticas, além de um papel de relevância e influência na própria formulação das políticas voltadas para a melhoria da gestão pública.
- 78** No âmbito da educação corporativa, a implementação de escolas de governo busca possibilitar o desenvolvimento de competências e habilidades necessárias à formação e ao aperfeiçoamento de servidores públicos, sendo a participação nos cursos um dos requisitos para a promoção na carreira.
- 79** As escolas de governo não podem ser consideradas universidades corporativas, termo bastante utilizado na área empresarial, uma vez que a missão e a organização desses dois tipos de educação corporativa são divergentes.

Julgue os itens subsequentes, relativos às trilhas de aprendizagem organizacional, à capacitação e ao desenvolvimento de pessoal e às ações de planejamento estratégico institucional.

- 80** A capacitação e o desenvolvimento dos profissionais se restringe ao treinamento de ações a serem executadas no cotidiano das instituições.
- 81** Nas trilhas de aprendizagem organizacional, trabalham-se questões internas da organização, o que contribui para o fortalecimento da cultura organizacional.
- 82** Trilha de aprendizagem organizacional agrupada é aquela na qual o ensino segue uma sequência, sendo os módulos realizados de acordo com a ordem apresentada pelo(a) idealizador(a).

Em relação à educação a distância (EaD), julgue os próximos itens.

- 83** Os professores-tutores *online* necessitam de competências e saberes orientados para o desenvolvimento de seu trabalho docente com organização, correção, presteza, cordialidade e sensibilidade, fatores necessários à criação e à manutenção de um ambiente de interfaces tecnológicas propício à educação.
- 84** A docência *online* deve ser exercida, exclusivamente, por meio de aulas síncronas, realizadas com o auxílio de recursos tecnológicos, uma vez que estas apresentam maior benefício ao processo de aprendizagem.
- 85** Na EaD, constata-se diferentes papéis docentes, tais como os de professor-responsável, que se responsabiliza pelo planejamento de uma disciplina; professor-conteudista, que elabora materiais didáticos; professor-formador, que forma e acompanha os tutores; e professor-tutor, que faz a mediação das interações entre educador e educando.

No que se refere ao planejamento educacional, julgue os seguintes itens.

- 86** Os objetivos de aprendizagem estão relacionados aos conteúdos que se pretende que o aluno apreenda até o final do curso ou da disciplina.
- 87** No contexto da EaD, o planejamento de ensino é realizado por meio da substituição da fala e da escuta síncronas pela escrita e leitura assíncronas.

Acerca dos níveis de avaliação de ações de capacitação, julgue os próximos itens.

- 88** Na elaboração de instrumentos avaliativos, os docentes devem estar atentos aos objetivos do curso, cujo desenvolvimento deve propor avaliações formativas, a fim de acompanhar o progresso da aprendizagem dos alunos.
- 89** A avaliação somativa tem capacidade de informar, situar e classificar os estudantes, e coloca em evidência a perspectiva de conclusão, uma vez que ocorre no final de um processo educativo.

No que se refere às atividades e aos recursos disponibilizados pela plataforma Moodle de aprendizagem virtual, julgue os itens a seguir.

- 90** A fragilidade operacional da plataforma Moodle está na impossibilidade de se fazer *upload* das atividades realizadas pelos participantes do curso.
- 91** O Moodle é uma plataforma de aprendizagem de código aberto.
- 92** O Moodle é uma plataforma de aprendizagem virtual que permite aos professores criar cursos *online*, oferecer conteúdos e aplicar avaliações, a partir de ferramentas interativas como fóruns, *quizzes* e atividades colaborativas.
- 93** O Moodle permite a personalização e a centralização de ambientes de aprendizagem de acordo com as necessidades dos estudantes, além de apoiar integração com outras ferramentas tecnológicas, promovendo uma educação mais acessível e dinâmica.
- 94** A plataforma Moodle possibilita o acompanhamento em tempo real do progresso dos alunos e facilita a comunicação entre professores e estudantes, tornando desnecessárias estratégias adicionais de engajamento ou *feedback*, já que as ferramentas oferecidas são suficientes para o processo de aprendizagem.

Em relação à construção coletiva e à gestão do conhecimento nas organizações, bem como à ação pedagógica em projetos sociais, julgue os itens subsequentes.

- 95** O uso de fóruns, via plataformas digitais, em ambientes organizacionais é uma estratégia eficaz para promover a construção coletiva do conhecimento, pois permite que os colaboradores troquem ideias e solucionem problemas coletivamente, contribuindo, assim, para o desenvolvimento de uma cultura de aprendizagem contínua e eficaz.
- 96** Nas organizações, a gestão do conhecimento depende da construção coletiva de saberes, pois é por meio da troca de informações e experiências entre os colaboradores que o conhecimento tácito se transforma em conhecimento explícito e acessível a todos.
- 97** A gestão do conhecimento nas organizações é caracterizada pela ausência de currículos rígidos e estruturados e pela informalidade dos processos de aprendizagem, de modo que a experiência imediata dos participantes de determinado curso substitui o registro e a disseminação do conhecimento nele apreendido.
- 98** Em projetos sociais, a ação pedagógica deve ser flexível e adaptável às necessidades da comunidade atendida, mas essa flexibilidade não pode comprometer a definição de objetivos claros e a avaliação dos resultados, já que a ausência desses elementos pode comprometer o impacto das iniciativas educacionais.
- 99** Nas ações pedagógicas em projetos sociais, devido às restrições de infraestrutura que muitas vezes existem em comunidades vulneráveis, as tecnologias digitais são irrelevantes, devendo-se adotar abordagens pedagógicas tradicionais para a promoção de competências e para a inclusão.
- 100** O uso de recursos digitais na aprendizagem organizacional tem influência no desenvolvimento de competências colaborativas e criativas, bem como amplia significativamente a capacidade de inovação da organização.
- 101** Na gestão do conhecimento organizacional, a criação de comunidades de prática e o uso de ferramentas tecnológicas colaborativas são indispensáveis para o compartilhamento de experiências e para a difusão do conhecimento, além de tornarem a gestão do conhecimento autossustentável.
- 102** No âmbito da gestão de conhecimento organizacional, as comunidades de práticas são grupos de pessoas com interesses comuns que se reúnem para trocar experiências e conhecimentos, a partir de objetivos definidos e alinhados a metas organizacionais.

Julgue os itens que se seguem, relativos a conceitos de gamificação na educação.

- 103** A gamificação pode ser considerada uma proposta de engajamento na educação corporativa, podendo ser usada para promover o trabalho em equipe, a resolução de problemas, o alcance dos objetivos propostos, a interatividade entre os membros da equipe e o engajamento.
- 104** A gamificação, palavra originada do termo em inglês *gamification*, pode ser entendida como a utilização de elementos de jogos — como narrativa, *feedback*, cooperação, pontuações etc. — em contextos externos a jogos, com vistas a promover e aumentar a motivação dos indivíduos envolvidos com relação à atividade que estão realizando.
- 105** Para ser eficientemente concretizada na educação, a gamificação requer o uso de tecnologias da informação e de comunicação.

No que concerne a conceitos relacionados ao processo de inovação na educação, bem como ao uso de ferramentas de inteligência artificial (IA) para a construção de conteúdos e objetos de aprendizagem, julgue os itens seguintes.

- 106** A utilização de IA na criação de conteúdo apresenta desafios que levantam preocupações sobre a qualidade e a autenticidade do material gerado por algoritmos, tornando fundamental garantir que o conteúdo produzido seja preciso, confiável e adequado aos objetivos educacionais.
- 107** Embora a IA venha desempenhando um papel cada vez mais relevante em diversas áreas, a educação se destaca como exceção, uma vez que a utilização da IA como ferramenta de apoio à educação tem sido maléfica e de grande prejuízo para o processo de aprendizagem nos contextos educacionais.
- 108** A utilização de algoritmos de IA na criação de conteúdo educativo pode permitir a geração automática de materiais diversificados e adaptados às necessidades dos indivíduos.

Considerando a perspectiva da educação inclusiva e conceitos relacionados à acessibilidade, julgue os itens a seguir.

- 109** O Estatuto da Pessoa com Deficiência não dispõe, até o momento, de título específico relacionado à inclusão, embora apresente título destinado a tratar especificamente da acessibilidade.
- 110** Inclusão e acessibilidade apresentam diferenças conceituais: a inclusão se refere a um conjunto de atitudes e artifícios utilizados para garantir que diferenças de classe social, idade, educação, gênero, raça e condições físicas e mentais não sejam barreiras para o acesso a bens, serviços e oportunidades que são de direito de todos; enquanto a acessibilidade se relaciona à transformação do ambiente físico e digital para a autonomia e liberdade de qualquer pessoa com deficiência.
- 111** A acessibilidade é considerada, acadêmica e socialmente, como inseparável das possibilidades tecnológicas, e o próprio aparato jurídico relacionado à acessibilidade estabeleceu e disseminou, concomitantemente, a noção de tecnologia assistiva.

No que se refere à educação museal e à educação patrimonial, julgue os itens subsequentes.

- 112** De acordo com o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), a educação patrimonial se constitui especificamente de processos educativos formais que têm como foco o patrimônio cultural.
- 113** O Programa Educativo e Cultural (PEC) é um documento fundamental para orientar o planejamento dos museus, sendo inclusive dever dessas instituições elaborá-lo e implementá-lo, pois é a partir do PEC que se definem a identidade, os objetivos e as estratégias de cada instituição.
- 114** A educação museal e a educação patrimonial tem se consolidado como campos de conhecimento distintos, com a criação de diretrizes, normativas e políticas públicas próprias.
- 115** O Serviço do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (SPHAN), instituição que funcionou até ser transformada no Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), priorizava, em seus tombamentos, a arte colonial brasileira e a arquitetura religiosa.
- 116** A Política Nacional de Educação Museal (PNEM) é uma orientação para a realização de ações que fortaleçam o campo profissional da educação museal e garantam condições mínimas para a realização das práticas educacionais nos museus e processos museais.

Com base na Resolução CNJ n.º 324/2020, que institui diretrizes e normas de gestão de memória e de gestão documental e dispõe sobre o Programa Nacional de Gestão Documental e Memória do Poder Judiciário (PRONAME), julgue os itens a seguir.

- 117** São instrumentos do PRONAME os sistemas informatizados de gestão de documentos e processos administrativos e judiciais; o plano de classificação e a tabela de temporalidade dos documentos da administração do Poder Judiciário; e a listagem de verificação para baixa definitiva de autos.
- 118** Para que haja avanços nas ações de resgate, preservação, valorização e divulgação do patrimônio histórico-cultural do Poder Judiciário, é necessária a coordenação eficaz das políticas de gestão da memória não apenas por parte do CNJ, mas também pelos vários tribunais do país.
- 119** De acordo com a referida Resolução, a gestão documental é compreendida como o conjunto de procedimentos e operações técnicas referentes à produção, à tramitação, ao uso, à avaliação e ao arquivamento de documentos e processos recebidos e tramitados pelos órgãos do Poder Judiciário no exercício das suas atividades, inclusive administrativas, independentemente do suporte de registro da informação.
- 120** A referida Resolução foi instituída considerando a necessidade de aperfeiçoamento de uma recomendação anterior do CNJ, que dispunha sobre o funcionamento do PRONAME e de seus instrumentos.
-

Espaço livre
