



Ministério da Educação  
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul  
Câmpus Porto Alegre

**Pós-Graduação - Mestrado Profissional em Informática na Educação**  
**Edital número 18 de 19 de abril de 2018**

**Primeira Fase - Prova Objetiva**

Todo o material deverá  
ser devolvido ao final da prova.

**Número de Inscrição:** \_\_\_\_\_

**ORIENTAÇÕES PARA A REALIZAÇÃO DA PROVA:**

- Leia a raiz da questão e tente formular uma resposta antes de consultar as alternativas.
- Analise todas as alternativas, mesmo tendo localizado a resposta que você acredita ser a correta.
- Certifique-se de que as marcações na grade de respostas conferem com os números das questões.
- Serão consideradas apenas as respostas marcadas na “grade de respostas”.

**1. Marque a alternativa que não corresponde a uma característica da Web 2.0:**

- A) Os usuários são produtores de conteúdo, não apenas consumidores de conteúdo.
- B) **Somente o administrador cria o site e disponibiliza o seu conteúdo, sem a colaboração de outros usuários.**
- C) Os usuários interagem de forma dinâmica com o conteúdo e com outros usuários.
- D) Os conteúdos podem ser combinados gerando novas formas de conteúdo.
- E) Nenhuma das alternativas anteriores.

**2. Assinale a alternativa que corresponde a programas de informática na educação publicados pelo Governo Federal brasileiro.**

A) Programa Nacional de Informática na Educação (1997), Programa Banda Larga nas Escolas (2007), Programa Mais Educação e Tecnologia (2010).

**B) Programa Nacional de Informática Educativa (1989), Programa Nacional de Informática na Educação (1997), Programa Um Computador por Aluno (2005).**

C) Programa Nacional EDUCOM (1984), Programa Nacional de Tecnologia na Educação (1997), Programa Um Computador por Aluno (2005).

D) Programa Nacional EDUCOM (1984), Programa Nacional de Informática na Educação (1997), Programa Um Computador por Aluno (2005).

E) Programa Nacional de Inovação na Escola (1989), Programa Nacional de Informática Educativa (1997), Programa Computador para Cada Aluno (2005).

**3. Aprendizagem móvel (m-learning) pode ser definida como:**

A) Aprendizagem que acontece a qualquer hora e em qualquer lugar sem o apoio de dispositivos.

**B) Aprendizagem sustentada por tecnologia digital.**

C) Aprendizagem em ambientes itinerantes.

D) Aprendizagem em diferentes instituições de ensino.

E) Nenhuma das alternativas anteriores.

**4. A relação entre educação e tecnologia já é uma realidade. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei 9.394/1996) - LDBEN efetivou essa relação, revolucionando a forma de ensinar e de aprender. Nesse sentido, a LDBEN legalizou a inserção das tecnologias:**

A) Apenas na Educação Básica.

B) Apenas na Educação Superior.

C) No Ensino Médio e na Educação Superior.

**D) No Ensino Fundamental, no Ensino Médio e na Educação Superior.**

E) Apenas na Educação Profissional e na Educação de Jovens e Adultos.

**5. Segundo a obra de “Barba e Capella 2012 - Computadores em sala de aula”, o conceito de Escola 2.0 apresenta desafios e oportunidades sem precedentes para a educação, baseado na forma como produzimos, codificamos, armazenamos, reproduzimos e comunicamos a informação, atualmente. Nesse contexto, a Web 2.0 tem um papel importante tanto em termos de desafios, quanto oportunidades. Marque a alternativa a seguir que não corresponde às características da Web 2.0.**

- A) Conceito cunhado em 2004 por Tim O'reilly.
- B) Rede como plataforma de distribuição de software como serviço constantemente atualizado.
- C) Aumento expressivo de profissionais como Webmasters, responsáveis pela criação e distribuição de conteúdos digitais.**
- D) Aumento expressivo de banda e ampliação dos meios de distribuição de conteúdo.
- E) Usuários criam, armazenam e distribuem conteúdos digitais.

**6. As práticas de ensino mais progressistas realizadas no contexto da Educação a Distância - EAD devem ser orientadas pela perspectiva epistemológica:**

- A) Interacionista**
- B) Inatista
- C) Empirista
- D) Behaviorista
- E) Positivista

**7. Considerando a ideia de construção de conhecimento na sociedade da informação da obra “Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica de José Manuel Moran”, conhecer significa compreender todas as dimensões da realidade, captar e expressar essa totalidade de forma cada vez mais ampla e integral. Marque a alternativa abaixo que está em desacordo com a ideia do autor.**

- A) A forma mais habitual de processamento da informação é o lógico-sequencial.
- B) A construção do sentido se dá aos poucos em sequência concatenada.
- C) Processamos informação de forma hipertextual, contando histórias, com conexões e ampliações levando-nos a novos significados importantes e inesperados.
- D) Atualmente, cada vez mais, o processamento multimídico é utilizado.
- E) A crescente busca online de informação nos leva a uma avidez por respostas rápidas acumulando mais qualidade do que quantidade de informação para se transformar em conhecimento efetivo.**

**8. Um Objeto de Aprendizagem (OA) é um recurso digital que pode ser reutilizado para dar suporte à aprendizagem. Dentre as principais**

**características de um OA, assinale abaixo aquela que está corretamente descrita:**

- A) Interoperabilidade – adaptável a qualquer ambiente de ensino.
- B) Acessibilidade – acessível facilmente via internet para download.
- C) Durabilidade – possibilidade de continuar a ser usado, mas apenas na plataforma para qual foi criado.
- D) Reusabilidade – reutilizável diversas vezes, mas somente no mesmo contexto de aprendizagem e dentro do prazo de validade estipulado pelo autor.
- E) Disponibilidade - O OA deve ser indexado e armazenado de maneira que possa ser facilmente encontrado.

**9. São exemplos de ferramentas baseadas no conceito de computação na nuvem:**

- A) Pacote Office e Trello.
- B) Windows e Linux.
- C) Google Docs e OneDrive.
- D) Google Chrome e Internet Explorer.
- E) Nenhuma das anteriores.

**10. Qual das siglas abaixo corresponde a um padrão de metadados para objetos de aprendizagem utilizado em repositórios de objetos de aprendizagem?**

- A) HTTP
- B) EPROM
- C) SCRUM
- D) SCORM
- E) FTP

#### GRADE DE RESPOSTAS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
B	B	B	D	C	A	E	E	C	D