



INSTITUTO FEDERAL
Rio Grande do Norte

Concurso Público para Provimento de Cargos de Professor da Carreira do Magistério de Ensino Básico, Técnico e Tecnológico do Quadro Permanente de Pessoal do IFRN.

EDITAL Nº 01/2025

EBTT CONCURSO PÚBLICO
PROFESSOR DE ENSINO BÁSICO
TÉCNICO E TECNOLÓGICO



CADERNO DE PROVAS

EBTT – P4

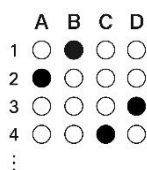
DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS

Edital Nº. 01/2025 – REITORIA/IFRN

Data: ___/___/___

INSTRUÇÕES GERAIS PARA A REALIZAÇÃO DA PROVA

- Use apenas caneta esferográfica de tinta na cor preta e fabricada em material transparente.
- Escreva a data, a sua assinatura e o seu número de inscrição no espaço indicado nesta capa.
- A prova terá duração máxima de 4 (quatro) horas, incluindo o tempo para responder a todas as questões do **Caderno de Provas** e preencher as **Folhas de Respostas**.
- O tempo mínimo de permanência na sala de provas é de 1 (uma) hora.
- Antes de retirar-se **definitivamente** da sala, entregue as **Folhas de Respostas** e o **Caderno de Provas** ao fiscal.
- Este **Caderno de Provas** contém, respectivamente, 30 (trinta) questões Objetivas e 01 (uma) questão Discursiva.
- Se o **Caderno de Provas** contiver alguma imperfeição gráfica que impeça a leitura, comunique isso imediatamente ao fiscal, para que seja efetuada de imediato a troca do Caderno.
- Cada questão de múltipla escolha apresenta apenas **uma** resposta correta. Para a marcação da opção escolhida na **Folha de Respostas**, pinte completamente o campo correspondente conforme a figura a seguir:



- Os rascunhos e as marcações feitas neste **Caderno de Provas** não serão considerados para efeito de avaliação.
- Interpretar as questões faz parte da avaliação; portanto, não é permitido solicitar esclarecimentos aos fiscais.
- O preenchimento das **Folhas de Respostas** é de sua inteira responsabilidade.
- A quantidade de questões e respectivas pontuações deste Caderno de Provas estão apresentadas a seguir:

<i>Provas</i>	<i>Número de questões</i>	<i>Pontos</i>
Objetiva de Legislação do Serviço Público Federal	05 questões	70 pontos
Objetiva de Conhecimentos Específicos	25 questões	
Discursiva	01 questão	30 pontos
PONTUAÇÃO TOTAL		100 pontos

ASSINATURA DO CANDIDATO:

NÚMERO DE INSCRIÇÃO:

PROVA DE LEGISLAÇÃO – QUESTÕES DE MÚLTIPLA ESCOLHA

1. Constitui forma de provimento de cargo público, de acordo com a Lei nº 8112/90, a
 - A) recondução, que consiste no retorno do servidor ao cargo de origem, quando invalidada sua demissão por decisão administrativa ou judicial.
 - B) reversão, que consiste no retorno à atividade de servidor aposentado, no mesmo cargo ou cargo resultante de sua transformação.
 - C) readaptação, que consiste no retorno à atividade de servidor aposentado por invalidez, quando junta médica oficial declarar insubsistentes os motivos da aposentadoria.
 - D) reintegração, que consiste na investidura de servidor em cargo de menor complexidade, quando inabilitado em estágio probatório de cargo efetivo originalmente provido.

2. Dentre as hipóteses de afastamento do servidor, a Lei nº 8112/90 prevê a concessão para atividade política e a licença para tratar de assuntos particulares. Sobre tais atos administrativos, é correto afirmar que
 - A) o primeiro é ato discricionário e revogável, enquanto o segundo é ato vinculado e irrevogável.
 - B) ambos são atos discricionários e revogáveis.
 - C) o primeiro é ato vinculado e irrevogável, enquanto o segundo é ato discricionário e revogável.
 - D) ambos são atos vinculados e irrevogáveis.

3. Segundo a Lei nº 8027/90, a conduta do servidor de se ausentar da repartição, durante o expediente, sem prévia autorização da chefia imediata, enseja a aplicação de pena de
 - A) advertência.
 - B) multa.
 - C) demissão.
 - D) suspensão.

4. O Decreto nº 1171/94 aprova o Código de Ética Profissional do Servidor Público Civil do Poder Executivo Federal. Segundo esse decreto, é dever do servidor público
 - A) contribuir para a previdência social com a alíquota definida em decreto, tendo em vista garantir a futura aposentadoria.
 - B) declarar, anualmente, os bens e fontes de renda que estejam em nome do servidor público, excluindo os de seu cônjuge e dependentes.
 - C) participar de cursos de capacitação e ações de desenvolvimento oferecidos pela administração pública, visando aprimorar suas habilidades e conhecimentos
 - D) comunicar, imediatamente, aos seus superiores, todo e qualquer ato ou fato contrário ao interesse público ou que possa comprometer o serviço.

5. De acordo com a Lei nº 12772/2012, que trata da carreira do Magistério do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico (EBTT), a progressão funcional será concedida em conformidade com
 - A) a obtenção de títulos acadêmicos em conjunto com a participação em cursos de aperfeiçoamento e em projetos de pesquisa e extensão.
 - B) a convergência de interstício de tempo na classe e a aprovação em avaliação de desempenho individual.
 - C) a avaliação unilateral da chefia imediata, baseada em critérios de reconhecimento do trabalho do servidor.
 - D) o tempo de efetivo exercício na classe atual, com mínimo de 36 meses, independentemente, de avaliação da chefia imediata.

PROVA DE CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS – QUESTÕES DE MÚLTIPLA ESCOLHA

6. Os jogos simuladores têm ganhado destaque por sua capacidade de representar sistemas complexos e permitir experiências imersivas que favorecem a aprendizagem situada. No contexto da sociedade contemporânea, os jogos simuladores têm contribuído significativamente para
- A) a substituição de formações presenciais, tornando obsoletas práticas educacionais convencionais em áreas técnicas e científicas.
 - B) o treinamento em contextos de alta complexidade e risco, como aviação, medicina e forças armadas, permitindo a aquisição de habilidades em ambientes controlados e com custo reduzido.
 - C) a ampliação da competitividade no mercado de games de entretenimento, apesar de não apresentarem aplicabilidade em ambientes formais de ensino.
 - D) o fortalecimento de experiências narrativas em jogos casuais, priorizando enredos ficcionais em detrimento de simulações realistas.
7. O desenvolvimento de jogos digitais é um processo multidisciplinar que envolve diferentes profissionais, cada um com funções específicas para garantir a qualidade do produto final. Essas funções se organizam em etapas estruturadas, desde a concepção da ideia até o lançamento do jogo. Assinale a opção que corretamente descreve um dos papéis fundamentais nesse processo.
- A) O artista técnico supervisiona a arte e a narrativa do jogo, escrevendo diálogos e criando enredos sem interação com a equipe de programação.
 - B) O game designer é responsável por definir mecânicas, regras e a experiência do jogador, garantindo que o jogo seja equilibrado e envolvente.
 - C) O programador é o responsável pela produção dos gráficos do jogo e a sua relação com a lógica dos personagens e NPC (*non-playable character*).
 - D) O produtor do jogo executa tarefas de codificação, sem envolvimento no gerenciamento de equipe e cronogramas.
8. Desde o surgimento dos primeiros jogos eletrônicos, a indústria de games passou por diversas transformações tecnológicas e culturais. Os primeiros jogos digitais foram desenvolvidos em ambientes acadêmicos e militares, evoluindo para o mercado de entretenimento comercial nas décadas seguintes. Desse modo, é um marco importante na história dos jogos digitais
- A) o "Tetris" (1984) foi o primeiro jogo digital da história, estabelecendo-se como o pioneiro em alcançar ampla distribuição em múltiplas plataformas.
 - B) o "Pong" (1972), da Atari, foi um dos primeiros jogos eletrônicos a alcançar sucesso comercial, popularizando os fliperamas.
 - C) a criação do primeiro jogo eletrônico ocorreu na década de 1990, com o advento dos consoles modernos como Super Nintendo e PlayStation.
 - D) o jogo "Spacewar!" (1962) foi desenvolvido originalmente para consoles domésticos, tornando-se um sucesso comercial imediato.
9. Os jogos digitais vêm ganhando cada vez mais espaço no ambiente educacional, sendo utilizados como ferramentas para o ensino e a aprendizagem. Segundo João Mattar (2009), os games podem engajar os alunos ao proporcionar experiências imersivas e interativas, estimulando diversas habilidades cognitivas. No contexto educacional, os games contribuem para a aprendizagem por meio
- A) do uso exclusivo de mecânicas competitivas, com foco nos alunos com altas habilidades.
 - B) do ensino tradicional, substituindo os métodos expositivos e livros didáticos.
 - C) da criação de ambientes interativos que estimulam a experimentação e a resolução de problemas.
 - D) da memorização de conteúdos, evitando interação e promovendo autonomia.

10. A criação de fases em jogos de plataforma 2D clássicos, como Super Mario Bros, baseia-se principalmente em
- A) estabelecer uma progressão de dificuldade gradual e posicionar estrategicamente obstáculos e recompensas.
 - B) gerar fases de forma procedural e aleatória, sem definição prévia de layouts.
 - C) utilizar exclusivamente cutscenes para direcionar o jogador.
 - D) manter mecânicas de jogo idênticas em todas as fases e manter o mesmo posicionamento de obstáculos e recompensas.
11. No desenvolvimento de jogos digitais, os motores de jogo e as bibliotecas gráficas desempenham papéis distintos. Um motor de jogo, como Unreal Engine ou Unity, diferencia-se de uma biblioteca gráfica (ex: OpenGL) por oferecer
- A) licenças proprietárias que impedem a exportação para múltiplas plataformas.
 - B) apenas funções de baixo nível para desenho de primitivas gráficas sem gerenciamento de cena e renderização.
 - C) suporte exclusivo para desenvolvimento em linguagens assembly.
 - D) um ecossistema integrado com ferramentas para física, IA, áudio e editor visual, além de renderização.
12. Os jogos criam um espaço separado da realidade cotidiana, onde regras e significados específicos são estabelecidos para a experiência lúdica. Johan Huizinga introduziu o conceito de Círculo Mágico, que delimita essa fronteira entre o mundo real e o universo do jogo, permitindo que os participantes entrem em um estado de imersão e aceitem suas regras temporárias. O Círculo Mágico no contexto dos jogos digitais representa
- A) um espaço simbólico onde as regras do jogo substituem temporariamente as regras da realidade.
 - B) a simulação da realidade, em que o jogador não percebe a diferença entre o jogo e o mundo real.
 - C) uma limitação imposta pelos desenvolvedores para restringir a liberdade do jogador no ambiente virtual.
 - D) um conceito ultrapassado, já que os jogos modernos não seguem mais regras fixas para a imersão.
13. Durante o desenvolvimento de jogos, a fase de prototipagem é essencial para explorar ideias e estruturar a experiência do jogador. Nessa etapa, diferentes abordagens podem ser adotadas para testar conceitos antes da produção da versão final do jogo. Considerando as práticas da indústria e as metodologias de design, na fase de prototipagem do jogo a prioridade é
- A) evitar testes com jogadores até a versão final do projeto.
 - B) produzir assets finais e trilha sonora antes de testar a jogabilidade e mecânicas do jogo.
 - C) replicar fielmente a interface do usuário em sua versão final.
 - D) validar mecânicas centrais com recursos mínimos, iterando com base em feedback.

14. No desenvolvimento de jogos digitais, é essencial equilibrar diferentes elementos para proporcionar uma experiência envolvente ao jogador. Jesse Schell (2019) propôs a Tétrade do Design de Jogos, que organiza os principais aspectos que influenciam a criação de um jogo. De acordo com a Tétrade de Schell, um jogo é estruturado por meio de
- A) mecânicas, estética, tecnologia e narrativa.
 - B) inteligência artificial, física, renderização e animação.
 - C) jogabilidade, engine, gráficos e trilha sonora.
 - D) programação, modelagem, testes e balanceamento.
15. O balanceamento em jogos competitivos, como *League of Legends*, requer ajustes frequentes nos personagens para garantir
- A) a eliminação de atualizações pós-lançamento para preservar a experiência original.
 - B) que todos os personagens tenham estatísticas idênticas, independentemente de suas habilidades.
 - C) equilíbrio entre viabilidade estratégica e diversidade de escolhas, evitando metas rígidas.
 - D) foco exclusivo em gráficos e narrativa, sem alterações nas mecânicas.
16. Em projetos de jogos indie, onde equipes compactas precisam otimizar tempo e recursos, a escolha da abordagem de documentação pode impactar significativamente a eficiência do projeto. Nesse cenário, o uso de um *One-Page Design* em vez de um *Game Design Document* tradicional é mais eficaz porque
- A) prioriza a descrição detalhada de *assets* gráficos em detrimento de sistemas de jogo, o que evita necessidades de ajustes no produto final.
 - B) elimina completamente a necessidade de documentação adicional durante todas as fases de desenvolvimento, otimizando o processo.
 - C) condensa as mecânicas essenciais e a visão criativa em um formato visualmente claro, facilitando o alinhamento rápido da equipe sem burocracia excessiva.
 - D) é exigido obrigatoriamente por investidores antes de qualquer financiamento, de modo a evitar risco para o investimento proposto.
17. Um estúdio independente brasileiro deseja lançar seu jogo digital em múltiplas plataformas com orçamento limitado. Neste contexto, ao planejar a distribuição de um jogo indie, um estúdio deve
- A) lançar simultaneamente em todas as plataformas possíveis, ainda que exija adaptações custosas.
 - B) priorizar uma loja digital com melhor taxa de royalties e depois expandir para outras plataformas.
 - C) distribuir apenas em formato físico (mídia impressa) para evitar taxas de lojas digitais.
 - D) evitar plataformas de PC e focar apenas em mobile, considerando a monetização do jogo.

18. No design de jogos, a experiência do jogador não é um elemento tangível, mas uma construção mental que emerge da interação entre o jogador e o jogo. Jesse Schell (2019) destaca que "o jogo possibilita a experiência, mas não é a experiência", ressaltando a importância de projetar mecânicas, narrativas e desafios que favoreçam essa imersão subjetiva. Considerando esse conceito, é correto afirmar que para um designer possibilitar uma experiência envolvente e satisfatória para o jogador, é necessário
- A) criar experiências de jogo, atenuando o perfil do público-alvo, pois a interpretação da experiência é subjetiva e independe do design.
 - B) concentrar apenas esforços nos gráficos e efeitos sonoros, pois são os principais fatores que determinam a qualidade da experiência do jogador.
 - C) priorizar a complexidade das mecânicas e controles, independentemente da acessibilidade, garantindo que jogadores experientes melhorem seu desempenho.
 - D) ajustar as mecânicas do jogo para que ofereçam desafios equilibrados e feedbacks significativos, promovendo um estado de fluxo e engajamento contínuo.
19. Em um jogo de plataforma 2D no Unity, com a câmera sempre centrada no jogador, a abordagem mais adequada para atualizar a posição da câmera é por meio do método
- A) `FixedUpdate()`, para que a posição da câmera seja atualizada em uma frequência fixa.
 - B) `LateUpdate()`, para que a atualização ocorra juntamente com os cálculos de física do jogo.
 - C) `LateUpdate()`, pois garante que a atualização da câmera ocorra após a movimentação do personagem.
 - D) `Update()`, já que é nesse método que se atualizam a posição do personagem e os cálculos físicos.
20. Para o desenvolvimento de um projeto de um jogo de RPG digital com nome IFRPG, considere as seguintes informações: RPG no estilo clássico, com visão isométrica e fases geradas de forma procedural. Nesse jogo, o controle do personagem jogador é feito através do mouse, clicando na posição desejada. Para fazer o personagem se mover pelo mapa, evitando obstáculos deve-se usar
- A) Máquina de estados.
 - B) WayPoints.
 - C) Árvore de decisão.
 - D) NavMesh.
21. Um determinado produtor está decidindo qual método de gerência de projeto deve ser usado para o desenvolvimento do seu jogo. Trata-se de um projeto com duração aproximada de 18 meses, cujo desenvolvimento será acompanhado de perto pela empresa publicadora, que poderá inclusive exigir novas funcionalidades ao longo do processo. Para esse projeto, é adequada a utilização da metodologia
- A) tradicional de Cascata, já que sua documentação rica facilita o acompanhamento pela publicadora.
 - B) tradicional de Cascata, com fases muito bem definidas e que não permitem retorno.
 - C) ágil Scrum, dado que seu formato iterar facilita o feedback com os *stakeholders*.
 - D) ágil Scrum, montando uma metodologia com iterações (*sprints*) de 3 (três) meses de duração.

22. No RPG 'Herói do IF', o jogador controla um bravo guerreiro em sua jornada para derrotar Mekyas, o dragão. Durante a aventura, o herói enfrenta monstros fantásticos e completa missões - tanto principais quanto secundárias. A cada inimigo derrotado ou missão concluída, o jogador recebe ouro, que pode ser usado para adquirir equipamentos, poções e itens colecionáveis. Além disso, o jogo oferece um modo multiplayer, no estilo MMORPG, e permite a customização da trilha sonora. Considerando esses elementos, os loops auxiliares do jogo são:
- A) multiplayer e missões secundárias.
 - B) sistema de colecionáveis e missões secundárias.
 - C) missões secundárias e sistema de customização.
 - D) missões e colecionáveis.
23. Sobre o documento de design de jogo, *Game Design Document* (GDD), é correto afirmar que
- A) o documento de design de jogo é fundamental e, portanto, deve ser sempre o maior e mais completo possível.
 - B) o formato pode variar de um documento tradicional extenso, um formato modularizado e até mesmo uma wiki.
 - C) o que caracteriza esse documento é a NBR 1972, definida pela Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT).
 - D) o documento de design de jogo é criado durante a fase de pré-produção e mantido estático após isso.
24. No processo de desenvolvimento de jogos, é essencial compreender as diferentes práticas e fases de produção envolvidas. Sobre essas práticas e fases, é correto afirmar que
- A) na fase de testes beta é comum que o jogo esteja completamente finalizado e não haja necessidade de ajustes ou feedback dos jogadores.
 - B) na fase de teste alfa os principais objetivos são testar apenas os gráficos e a trilha sonora, sem se preocupar com funcionalidades ou mecânicas do jogo.
 - C) os protótipos de teste para jogos digitais devem ser exclusivamente digitais, pois protótipos físicos não são eficazes para testes iniciais.
 - D) as reuniões do tipo "tempestade de ideias" são altamente recomendadas, especialmente na fase de pré-produção, pois ajudam a gerar e refinar conceitos criativos.
25. O universo dos jogos é diverso, com gêneros que possuem características únicas. Sobre os estilos de jogos, é correto afirmar que
- A) jogos do tipo *Metroidvania* possibilitam o acesso a novas áreas do mapa por meio de itens e habilidades, sem necessidade de visitar locais já explorados.
 - B) jogos do tipo mundo aberto permitem acesso ao mundo inteiro de uma só vez, exigindo, por isso, apenas um único design de nível.
 - C) jogos sérios têm como objetivo principal educar, ensinar ou informar, ainda que também possam entreter.
 - D) histórias visuais (*Visual Novels*) eliminam o conceito de progressão, por serem centradas na narrativa em vez da jogabilidade.

26. Dentro do motor de jogos Unity, um tipo comum de objeto de jogo é o Rigidbody, que possui entre suas opções configuráveis o item isKinematic. Sobre a diferença entre um GameObject com um Rigidbody padrão e outro com a opção isKinematic ativada, assinale a opção correta.
- A) Um Rigidbody kinematic só pode ter sua posição alterada por animação, nunca por script ou forças físicas. Um Rigidbody padrão aceita qualquer uma das três opções.
 - B) Um GameObject com Rigidbody kinematic não sofre o efeito da gravidade, mas pode ser afetado por quaisquer outras forças.
 - C) Um Rigidbody kinematic faz com que o objeto não sofra nem exerça efeitos de força ou colisão. Um Rigidbody padrão que colida com ele não sofrerá nenhum efeito.
 - D) Um Rigidbody kinematic não sofre a ação de forças, mas pode ser movido via scripts. Um Rigidbody padrão é controlado pelo motor de física da Unity.
27. Após uma reunião, você e sua equipe definem alguns pontos sobre o próximo projeto. Considerando as restrições da equipe, será melhor manter o jogo com artes e mecânicas mais simples, o que também exigirá menos recursos computacionais do jogador. Sobre a temática, pensou-se num jogo de fazenda, com o jogador evoluindo sua propriedade com o tempo e podendo interagir com outros jogadores pela Internet. Como o modelo de negócio pensado foi o *Free-to-Play*, é importante que a base de jogadores seja a maior possível. Considerando essa situação, a plataforma que melhor se adequa ao projeto é
- A) dispositivos móveis, via plataformas de aplicativos.
 - B) consoles de última geração, com incrível poder computacional.
 - C) computador pessoal via plataformas de distribuição.
 - D) aplicativo web, sem necessidade de instalação.
28. Durante o desenvolvimento de um jogo de tiro em terceira pessoa “Balas e Bazucas”, a equipe de design propôs duas novas mecânicas:
- Sempre que um jogador derrota 3 oponentes em menos de 1 minuto, ele recebe uma recarga automática da arma e recupera parte da vida.
 - Quando um jogador morre 3 vezes em menos de 5 minutos, ele renasce com uma arma especial aleatória.

Com base nos conceitos de loop de feedback no design de jogos, é correto afirmar que essas mecânicas

- A) são dois loops de feedback, sendo a primeira mecânica um exemplo de feedback positivo e a segunda, de feedback negativo.
- B) são dois loops de feedback positivo, pois ambas as situações reforçam o desempenho do jogador.
- C) são dois loops de feedback negativo, pois ambas as situações buscam equilibrar a experiência de jogo.
- D) não são nenhum dos dois tipos de loop de feedback, pois não influenciam diretamente o equilíbrio ou a progressão do jogador.

29. Durante o desenvolvimento de um jogo, utilizando Unity, aparece uma mensagem de erro ao tentar usar `SceneManager.LoadScene("NomeDaCena");`. A mensagem indica falha em encontrar “SceneManager” no espaço de nomes (*namespace*). A linha de código correta para resolver o problema é:
- A) `using UnityEngine.SceneManagement;`
 - B) `using UnityEngine.ManageScene;`
 - C) `using UnityEngine.SceneTools;`
 - D) `using UnityEngine.SceneControl;`
30. Imagine que você faz parte da equipe de desenvolvimento do jogo indie “Rei da Plataforma”, um Metroidvania bem-humorado que usa referências a figuras da realeza da cultura pop. O gênero está em alta e há um público interessado nesse tipo de jogo. No entanto, sua equipe é pequena e os salários não são competitivos, tornando difícil manter talentos no projeto. Para entender melhor os desafios e vantagens do jogo no mercado, a equipe decide aplicar uma análise SWOT (onde se identifica força, fraqueza, oportunidade e ameaça em uma determinada situação). Com base na situação relatada, a opção que apresenta uma força, uma fraqueza, uma oportunidade e uma ameaça para o projeto é:
- A) Força: O jogo pertence ao gênero Metroidvania, que está em alta;
Fraqueza: A equipe é pequena, o que pode impactar o desenvolvimento;
Oportunidade: A abordagem bem-humorada e as referências culturais podem atrair um público específico; e
Ameaça: A baixa remuneração pode levar à saída de desenvolvedores.
 - B) Força: O jogo pertence ao gênero Metroidvania, que está em alta;
Fraqueza: O orçamento limitado pode restringir o marketing e a divulgação;
Oportunidade: A abordagem bem-humorada e as referências culturais podem atrair um público específico; e
Ameaça: A equipe pequena torna o desenvolvimento mais ágil e eficiente.
 - C) Força: O jogo possui um estilo artístico diferenciado, que pode destacar-se no mercado;
Fraqueza: A equipe é pequena, o que pode impactar o desenvolvimento;
Oportunidade: O público nostálgico pode se interessar pelas referências culturais do jogo; e
Ameaça: O gênero Metroidvania está em queda e pode perder público.
 - D) Força: O jogo pertence ao gênero Metroidvania, que está em alta;
Fraqueza: O orçamento limitado pode restringir o marketing e a divulgação;
Oportunidade: O público nostálgico pode se interessar pelas referências culturais do jogo; e
Ameaça: O jogo já garantiu sucesso no mercado antes mesmo de ser lançado.

PROVA DISCURSIVA – QUESTÃO ÚNICA

Leia o excerto a seguir.

Em seu Projeto Político-Pedagógico (PPP), o IFRN

assume a necessidade de implementar um processo educativo que desvele práticas mediadoras e emancipatórias, capazes de contemplar, em consonância com o rigor científico e com a omnilateralidade humana, as dimensões culturais, linguísticas, artísticas, sociais, técnicas e tecnológicas. A educação, assim entendida, só é possível se “[...] esforçar-se no sentido da desocultação da realidade. Desocultação na qual o homem existencialize sua real vocação: a de transformar a realidade”. (FREIRE, *apud*, IFRN, 2012, p. 48).

Esse posicionamento fundamenta-se tanto nos princípios e nas diretrizes orientadores da prática pedagógica quanto nas concepções de ser humano, de sociedade, de cultura, de ciência, de tecnologia, de trabalho e de educação assumidas pelo IFRN e explicitadas em seu PPP (IFRN, 2012, p. 33-48).

PROPOSTA DE PRODUÇÃO TEXTUAL

Considerando a relevância da discussão sobre currículo integrado no âmbito da Educação Profissional e Tecnológica brasileira, escreva um **texto argumentativo** em que seja apresentado um ponto de vista sobre **a relação entre a formação humana integral fundamentada na omnilateralidade/politecnia e o posicionamento institucional exposto no PPP do IFRN.**

ORIENTAÇÕES ÀS PESSOAS CANDIDATAS

Sua produção textual deverá atender aos seguintes critérios:

- ser redigida no espaço destinado à versão definitiva na Folha de Resposta;
- ser redigida na norma-padrão (linguagem culta) da língua portuguesa escrita;
- ser redigida em prosa (e não em verso);
- conter, no mínimo, 20 (vinte) e, no máximo, 30 (trinta) linhas; e
- não estar assinada (nem mesmo com pseudônimo).

ATENÇÃO!

Será atribuída **NOTA ZERO** à produção textual em **qualquer UM** dos seguintes casos:

- se o espaço destinado ao texto definitivo na Folha de Resposta estiver em branco;
- se for redigida fora do espaço destinado ao texto definitivo na Folha de Resposta;
- se for redigida de forma ilegível;
- se não for redigida com caneta esferográfica de tinta na cor preta;
- se contiver quantidade mínima inferior a 20 (vinte) linhas;
- se fugir ao tema central ou à proposta da questão; e
- se contiver identificação da pessoa candidata fora do espaço reservado para esse fim.

RASCUNHO

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	