

Prefeitura Municipal de Ipumirim

Processo Seletivo – 01/2025

CADERNO DE PROVA

Organizadora:



AGENTE DE TECNOLOGIA

LEIA ATENTAMENTE AS INSTRUÇÕES:

- Durante a realização da prova não será permitido ao candidato, sob pena de exclusão do Processo Seletivo:
 - a) Qualquer espécie de consulta bibliográfica, utilização de livros, manuais ou anotações;
 - b) Comunicação entre candidatos;
 - c) Uso de máquina calculadora;
 - d) Uso de relógio de qualquer tipo;
 - e) Agendas eletrônicas, telefones celulares, smartphones, MP3, notebook, palmtop, tablet, BIP, walkman, gravador ou qualquer outro receptor ou transmissor;
 - f) Uso de óculos escuros, bonés, protetores auriculares e outros acessórios similares;
 - g) Perturbar de qualquer modo a execução dos trabalhos;

- Todas as respostas do Caderno de Prova deverão ser transportadas para o Cartão Resposta;

- Não serão computadas as questões não assinaladas ou que contenham mais de uma resposta, ementa ou rasura;

- O gabarito da letra escolhida deve ser pintado de forma a completar todo o círculo. Exemplo:

Alternativas



- Para a realização da Prova Escrita, o candidato deverá utilizar caneta esferográfica de tubo transparente nas cores azul ou preta;
- Não é permitido ao candidato a permanência no local de prova como também de utilizar os banheiros após a realização da prova, na entrega do caderno de provas e gabarito, o candidato deverá retirar-se do local;

- Ao terminar a prova, o candidato entregará ao fiscal o Caderno de Prova e o Cartão Resposta devidamente preenchido e assinado;
- A Prova escrita terá duração 02h30min (duas horas e trinta minutos), incluindo o tempo para preenchimento do cartão resposta. A duração mínima para realização da prova é de 30 (trinta) minutos.
- A Prova será composta por 20 questões de múltipla escolha, sendo cada questão composta de 05 alternativas (a, b, c, d, e), possuindo somente uma alternativa correta;
- Verifique se o Caderno de Provas está completo, sem falhas de impressão e se a quantidade de questões está correta;
- Você deverá transcrever as respostas das questões para o Cartão-Resposta, que será o único documento válido para a correção das provas.
- O preenchimento do Cartão Resposta é de inteira responsabilidade do candidato e não será substituído em caso de erro do candidato.

BOA PROVA!

Língua Portuguesa

O texto seguinte servirá de base para responder às questões de 1 a 2.

A felicidade é o fim que natureza humana visa. E, a felicidade é uma atividade, pois não está acessível àqueles que passam sua vida adormecidos. Ela não é uma disposição. À felicidade nada falta, ela é completamente auto-suficiente. É uma atividade que não visa a mais nada a não ser a si mesma. O homem feliz, basta a si mesmo.

Aristóteles

https://www.pensador.com/textos_de_grandes_pensadores/

Questão 01

Com base na norma-padrão da Língua Portuguesa, analise o trecho extraído do texto: "À felicidade nada falta, ela é completamente auto-suficiente." Considerando aspectos morfosintáticos e ortográficos, assinale a alternativa correta.

- (A) A ausência de conectivo entre as orações exige vírgula, pois esta sinaliza uma relação coordenativa de sentido implícito.
- (B) A crase foi empregada por motivo indevido, já que o verbo "faltar" não exige preposição e o substantivo "felicidade" está no singular.
- (C) O uso do hífen em "auto-suficiente" está desatualizado, pois a nova ortografia determina a junção direta com duplicação da consoante "s".
- (D) A vírgula entre as orações compromete a clareza, pois separa períodos com sujeitos distintos, o que viola as regras de pontuação.
- (E) O acento indicativo da crase pode ser dispensado, uma vez que o termo regido admite apenas artigo definido, não preposição.

Questão 02

Com base no texto, analise as proposições abaixo e assinale a alternativa que expressa a interpretação mais adequada ao conteúdo e ao sentido global do texto.

- (A) O texto se ancora na ideia de que a felicidade resulta de um estado contemplativo do espírito, acessível apenas àqueles que renunciam às atividades mundanas em favor da introspecção, o que a torna incompatível com a vida prática
- (B) O texto propõe que a felicidade consiste em uma disposição interna estável e passiva, dependente de circunstâncias externas, sendo incompatível com qualquer forma de ação consciente.
- (C) Ao afirmar que a felicidade "basta a si mesma", o texto pressupõe que se trata de um fenômeno exclusivamente emocional, que independe de racionalidade ou esforço volitivo, opondo-se à ideia de que seja uma construção ativa do sujeito.

- (D) A concepção de felicidade apresentada no texto alinha-se a uma visão utilitarista, em que o valor das ações humanas se mede pela sua capacidade de produzir bem-estar coletivo, sendo a autorrealização um efeito colateral.
- (E) A estrutura do texto evidencia uma concepção filosófica em que a felicidade é compreendida como finalidade última da existência humana, manifestando-se por meio de ações conscientes que não dependem de fatores externos para sua completude.

Raciocínio Lógico

Questão 03

Um tanque técnico em forma de cilindro será utilizado para testes industriais e possui raio interno de 3 m e altura de 5 m. Para fins de planejamento, é necessário determinar tanto a área da base circular quanto o volume total desse tanque. (considere $\pi = 3,14$).

- (A) A área da base é 30,00 m² e o volume é 150,0 m³.
- (B) A área da base é 31,40 m² e o volume é 157,0 m³.
- (C) A área da base é 25,12 m² e o volume é 125,6 m³.
- (D) A área da base é 28,26 m² e o volume é 141,3 m³.
- (E) A área da base é 26,50 m² e o volume é 132,5 m³.

Questão 04

Em um processo seletivo interno, a pontuação final de um candidato é calculada por meio de três avaliações: técnica, prática e comportamental. As notas obtidas foram 6,0; 8,0 e 7,0, com pesos respectivamente iguais a 2, 3 e 1. Para a classificação correta, é necessário determinar a média aritmética ponderada dessas avaliações. Analise as assertivas a seguir.

- I. A soma dos pesos utilizados no cálculo é igual a 6.
- II. A soma dos produtos entre notas e pesos é igual a 43.
- III. A média aritmética ponderada obtida é igual a 7,67.
- IV. Se todos os pesos fossem iguais, a média seria 7,0.

Está CORRETO o que se afirma em:

- (A) I, II e III, apenas.
- (B) II e III, apenas.
- (C) I, II e IV, apenas.
- (D) I e IV, apenas.
- (E) III e IV, apenas.

Conhecimentos Gerais

Questão 05

Nos últimos anos, o mercado brasileiro de veículos elétricos e híbridos tem mostrado expansão contínua, impulsionado tanto pela oferta crescente de modelos quanto pela expansão da infraestrutura de recarga, que tem avançado em várias regiões do país. Além disso, a eletrificação da frota também é observada em diferentes

A sequência CORRETA de preenchimento dos parênteses, de cima para baixo, é:

- (A) 2, 3, 1, 4.
- (B) 3, 1, 4, 2.
- (C) 4, 2, 3, 1.
- (D) 2, 1, 4, 3.
- (E) 2, 4, 1, 3.

Conhecimentos Específicos

Questão 09

A tecnologia pode otimizar a gestão pedagógica, facilitando o acompanhamento do desempenho escolar. Assinale a alternativa que indica como softwares de gestão e análise de dados contribuem para esse processo.

- (A) Eliminar a necessidade de reuniões pedagógicas, pois o sistema toma todas as decisões sobre a aprovação dos alunos.
- (B) Gerar relatórios e gráficos de desempenho que subsidiem a tomada de decisão da equipe pedagógica e a personalização do ensino.
- (C) Substituir a avaliação qualitativa do professor por notas geradas automaticamente por algoritmos sem contexto.
- (D) Servir apenas para o controle de frequência, sem oferecer dados relevantes sobre a aprendizagem dos alunos.
- (E) Aumentar a carga burocrática dos professores, exigindo o preenchimento manual de dados que não serão utilizados.

Questão 10

O ambiente virtual traz à tona novos desafios éticos, como o cyberbullying e a propagação de notícias falsas (fake news). O Agente de Tecnologia, ao trabalhar temas transversais, deve promover a formação de valores. Assinale a alternativa que indica uma ação educativa adequada para esse contexto.

- (A) Incentivar o anonimato na rede para que os alunos possam expressar suas opiniões sem sofrer consequências.
- (B) Bloquear todos os sites de interação social e notícias, impedindo que os alunos tenham contato com a realidade digital.
- (C) Promover debates e atividades sobre a "Netiqueta" e a responsabilidade digital, incentivando o respeito, a empatia e a verificação de fontes.
- (D) Punir severamente qualquer aluno que cometa um erro no uso do computador, sem oferecer espaço para diálogo ou reflexão.
- (E) Ignorar conflitos virtuais entre alunos, pois o que acontece na internet não é de responsabilidade da escola.

Questão 11

A teoria do Construcionismo, desenvolvida por Seymour Papert, propõe uma abordagem específica para o uso do computador na educação, diferenciando-se do instrucionismo tradicional. Analise as afirmativas a seguir sobre essa perspectiva.

I.No Construcionismo, o aprendizado ocorre de forma mais eficaz quando o aluno constrói um objeto de interesse pessoal, "ensinando" o computador a realizar tarefas.

II.O computador deve ser utilizado como uma máquina de ensinar, onde o software conduz o aluno passo a passo através de instruções programadas e recompensas.

III.O desenvolvimento do pensamento computacional e lógico é estimulado quando a criança programa o computador, depurando erros e testando hipóteses.

Está correto o que se afirma em:

- (A) I e II apenas.
- (B) I, II e III.
- (C) I e III apenas.
- (D) II apenas.
- (E) II e III apenas.

Questão 12

A inserção de computadores na escola não se resume à instalação de equipamentos, mas provoca mudanças profundas na cultura organizacional e no papel dos atores educativos. Assinale a alternativa que descreve corretamente a mudança no papel do professor diante da informatização da escola.

- (A) O professor deixa de ser o único detentor e transmissor do saber para atuar como mediador, orientando os alunos na busca e construção do conhecimento.
- (B) O professor é substituído pelo computador, que assume a função de transmitir os conteúdos de forma mais rápida e precisa.
- (C) O papel do professor permanece inalterado, pois o computador é apenas uma ferramenta técnica sem impacto na relação pedagógica.
- (D) O professor deve se ausentar da sala de aula quando os alunos utilizam computadores para promover a autonomia total.
- (E) O professor passa a atuar exclusivamente como técnico de informática, responsável pela manutenção dos equipamentos.

Questão 13

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) oferecem recursos variados que podem flexibilizar os tempos e espaços de aprendizagem. Acerca do uso das TICs na educação, registre V, para as afirmativas verdadeiras, e F, para as falsas:

()As TICs possibilitam a comunicação síncrona e assíncrona, permitindo que a aprendizagem ocorra além dos muros da escola e do horário de aula.

()O uso de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) é exclusivo para a Educação a Distância, sendo proibido no ensino presencial.

()A internet, como fonte de pesquisa, exige o desenvolvimento de competências para selecionar, avaliar e curar informações confiáveis.

()As TICs devem ser utilizadas apenas para reproduzir digitalmente as aulas expositivas, como slides com muito texto para leitura.

Assinale a alternativa que apresenta a sequência correta, de cima para baixo.

- (A) V, F, F, V.
- (B) F, V, V, F.
- (C) V, V, F, V.
- (D) F, F, V, V.
- (E) V, F, V, F.

Questão 14

A Mídia-Educação constitui um campo de conhecimento e intervenção pedagógica que busca integrar os meios de comunicação aos processos de ensino e aprendizagem, visando a formação de cidadãos críticos. Ao atuar como mediador nesse processo, o Agente de Tecnologia deve compreender que o objetivo primordial da Mídia-Educação nas escolas não se restringe ao uso instrumental dos equipamentos. Assinale a alternativa que define corretamente esse objetivo central.

- (A) Proibir o acesso a redes sociais e conteúdos online para evitar a dispersão e garantir o foco na transmissão tradicional de conhecimento.
- (B) Treinar os alunos exclusivamente para o manuseio técnico de softwares de edição de vídeo e imagem visando o mercado de trabalho.
- (C) Desenvolver a capacidade dos alunos de analisar criticamente, interpretar e produzir conteúdos midiáticos, promovendo a autonomia e a cidadania na cultura digital.
- (D) Substituir os livros didáticos impressos por tablets e computadores para modernizar a imagem da escola perante a comunidade.
- (E) Utilizar as mídias apenas como ferramentas de entretenimento para preencher o tempo livre dos alunos entre as aulas conteudistas.

Questão 15

O Pensamento Computacional é uma habilidade fundamental para a resolução de problemas na era digital, não se restringindo apenas à programação de computadores. Assinale a alternativa que apresenta os quatro pilares fundamentais que estruturam o Pensamento Computacional.

- (A) Digitação, Formatação, Edição e Impressão.
- (B) Decomposição, Reconhecimento de Padrões, Abstração e Algoritmos.
- (C) Pesquisa, Leitura, Escrita e Interpretação.
- (D) Soma, Subtração, Multiplicação e Divisão.
- (E) Hardware, Software, Internet e Banco de Dados.

Questão 16

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece competências gerais que perpassam todos os componentes curriculares. A Competência Geral 5 trata especificamente da cultura digital. Assinale a alternativa que resume essa competência.

- (A) Utilizar o computador apenas para jogos recreativos nos momentos de intervalo, sem integração com o currículo.
- (B) Restringir o uso de tecnologias digitais ao laboratório de informática, sob supervisão estrita, para evitar o acesso à informação.
- (C) Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais.
- (D) Aceitar passivamente todas as informações recebidas pela internet como verdades absolutas, sem questionamento.
- (E) Dominar linguagens de programação complexas para formar todos os alunos como programadores profissionais de software.

Questão 17

A convergência digital transformou a maneira como a informação é acessada e compartilhada na sociedade, impactando diretamente o ambiente escolar. O Agente de Tecnologia deve orientar o uso desses recursos para potencializar a aprendizagem. Assinale a alternativa correta sobre a integração entre mídia, tecnologia e educação.

- (A) A introdução da tecnologia na escola resolve automaticamente os problemas de aprendizagem, independentemente da metodologia utilizada.
- (B) A escola deve manter-se isolada das tecnologias digitais para preservar a cultura letrada tradicional, que é incompatível com a cultura digital.
- (C) A tecnologia na educação serve exclusivamente para armazenar dados administrativos, não devendo interferir nas práticas pedagógicas de sala de aula.
- (D) As tecnologias digitais permitem a integração de diferentes linguagens (texto, som, imagem) em um mesmo suporte, favorecendo a aprendizagem multimodal e interativa.
- (E) O uso de vídeos e animações em sala de aula dispensa a mediação do professor, pois a imagem por si só garante a apropriação do conhecimento.

Questão 18

O Projeto Político-Pedagógico (PPP) define a identidade e as metas da escola. A informática educativa deve estar articulada a esse documento para ter intencionalidade. Assinale a alternativa que reflete essa articulação correta.

- (A) O uso das tecnologias deve constar no PPP como um meio para alcançar os objetivos de aprendizagem e formação cidadã definidos pela comunidade escolar.
- (B) A informática deve ser um anexo técnico do PPP, desvinculada das concepções pedagógicas e dos valores da instituição.
- (C) A definição sobre o uso da informática cabe exclusivamente à Secretaria de Educação, não devendo ser discutida no PPP da escola.
- (D) O PPP deve proibir o uso de tecnologias para garantir que a escola mantenha seus métodos tradicionais de ensino inalterados.
- (E) O PPP deve citar a informática apenas para justificar a solicitação de verbas para compra de equipamentos, sem prever seu uso pedagógico.

Questão 19

Para garantir o funcionamento adequado dos laboratórios de informática, o Agente de Tecnologia deve distinguir os componentes físicos dos programas que executam tarefas. Acerca da distinção entre Hardware e Software e seus exemplos, registre V, para as afirmativas verdadeiras, e F, para as falsas:

(__)O Hardware compreende a parte física do computador, incluindo componentes como processador, memória RAM e disco rígido.

(__)O Sistema Operacional, como o Windows ou Linux, é classificado como Hardware, pois é essencial para ligar a máquina.

(__)Softwares aplicativos são programas projetados para ajudar o usuário a realizar tarefas específicas, como editores de texto e navegadores.

(__)Periféricos de entrada, como teclado e mouse, são considerados Software porque enviam comandos lógicos ao computador.

Assinale a alternativa que apresenta a sequência correta, de cima para baixo.

- (A) F, V, V, F.
- (B) F, F, V, V.
- (C) V, F, F, V.
- (D) V, F, V, F.
- (E) V, V, F, V.

Questão 20

A pedagogia de projetos, quando apoiada pela informática, favorece a interdisciplinaridade e a resolução colaborativa de problemas. Analise as afirmativas a

seguir sobre a informática na construção de projetos.

I.As ferramentas digitais devem ser integradas às etapas do projeto, servindo para pesquisa, coleta de dados, comunicação e produção do produto final.

II.O computador deve ser usado de forma isolada, apenas nas aulas de informática, sem conexão com os temas trabalhados em sala de aula.

III.A divulgação dos resultados do projeto pode ser ampliada através de blogs, sites ou redes sociais, dando visibilidade à produção dos alunos.

Está correto o que se afirma em:

- (A) I e II apenas.
- (B) III apenas.
- (C) II e III apenas.
- (D) I e III apenas.
- (E) I, II e III.

RASCUNHO

1		6		11		16	
2		7		12		17	
3		8		13		18	
4		9		14		19	
5		10		15		20	



BOA PROVA!