



PROCESSO SELETIVO SIMPLIFICADO

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE LUCAS DO RIO VERDE - MT - SME

EDITAL N.º 003/2025

PROFESSOR DE ARTE

Duração: 2h (duas horas)

Leia atentamente as instruções abaixo:

01 Você recebeu do fiscal o seguinte material:

a) Este caderno, com **20 (vinte)** questões da prova objetiva, sem repetição ou falha, conforme distribuição abaixo:

CONHECIMENTOS BÁSICOS		CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS
LÍNGUA PORTUGUESA	CONHECIMENTOS PEDAGÓGICOS	
1 a 5	6 a 10	11 a 20

b) Um cartão de respostas destinado à marcação da alternativa correta.

- 02 Verifique se este material está em ordem e se o seu nome, RG, cargo e número de inscrição conferem com os dados que aparecem no cartão de respostas. Caso contrário, notifique imediatamente o fiscal.
- 03 Após a conferência, o candidato deverá assinar no espaço próprio do cartão de respostas, com caneta esferográfica de tinta na cor azul ou preta.
- 04 No cartão de respostas da prova objetiva, a marcação da alternativa correta deve ser feita cobrindo a letra correspondente ao número da questão e preenchendo todo o espaço interno, com caneta esferográfica de tinta na cor azul ou preta, de forma contínua e densa.

Exemplo: A B C D

- 05 Para cada uma das questões objetivas, são apresentadas **4 (quatro) alternativas** classificadas com as letras (A, B, C e D), mas só uma responde adequadamente à questão proposta. Você só deve assinalar uma alternativa. A marcação em mais de uma alternativa anula a questão, mesmo que uma das respostas esteja correta.
- 06 O candidato poderá entregar seu cartão de respostas, seu caderno de questões e retirar-se da sala de prova somente depois de decorridos **30 (trinta) minutos** do início da prova. O candidato que insistir em sair da sala de prova, descumprindo o aqui disposto, deverá assinar o Termo de Ocorrência declarando sua desistência do certame, que será lavrado pelo Coordenador do local.
- 07 Ao candidato, será permitido levar seu caderno de questões a partir de **30 (trinta) minutos** para o término da prova e desde que permaneça em sala até esse momento.
- 08 Não será permitida a cópia de gabarito no local de prova. Ao terminar a prova de conhecimentos, o candidato entregará, obrigatoriamente, o seu cartão de respostas. **O candidato que se retirar da sala levando o cartão de respostas estará automaticamente eliminado do certame.**
- 09 Reserve os **30 (trinta) minutos** finais para marcar seu cartão de respostas. Os rascunhos e as marcações assinaladas no caderno de questões não serão levados em consideração.
- 10 Os **3 (três)** últimos candidatos permanecerão sentados até que todos concluíam a prova ou que termine o seu tempo de duração, devendo assinar a ata de sala e retirar-se juntos.

LÍNGUA PORTUGUESA

Leia o texto a seguir:

Como os videogames estão moldando uma geração de meninos, para o bem e para o mal

Na última década e meia, meninos e homens jovens de 15 a 24 anos mais do que dobraram o tempo médio que passam jogando, chegando a cerca de dez horas por semana, de acordo com uma ampla pesquisa.

Alguns professores dizem que os jogos atrapalham a concentração nas salas de aula. Já os economistas os vinculam ao declínio nas horas de trabalho dos homens jovens.

Os games, no entanto, também desempenham um papel importante na vida dos jovens. Eles se tornaram uma forma central de socialização e proporcionam, especialmente aos meninos, um senso de pertencimento.

O aumento no tempo que meninos e homens jovens passaram jogando foi maior que de qualquer atividade medida pela Pesquisa Americana de Uso do Tempo, levantamento federal que todos os anos pergunta a uma amostra nacionalmente representativa de milhares de pessoas o que elas fizeram a cada minuto de um dia — a categoria inclui outros tipos de jogos, como cartas, mas as evidências sugerem que são os videogames são os principais.

O aumento coincidiu com mudanças tecnológicas que tornaram os jogos muito mais envolventes. Os games passaram de uma atividade feita em casa em console ou computador para algo feito também no telefone, em qualquer lugar e a qualquer hora.

Embora os pais se preocupem desde sempre com videogames (querem saber, por exemplo, se jogar certos jogos estimula a violência, uma conexão que não foi comprovada), uma preocupação nova e urgente diz respeito ao tempo gasto jogando. À medida que esse tempo aumenta, o receio é que os games tenham substituído outras atividades na vida de meninos e homens jovens —incluindo atividade física, socialização presencial, lição de casa, trabalho e sono.

"Os meninos preferem jogar Minecraft ou Fortnite a brincar lá fora," diz Susan Donohoe, professora do ensino fundamental em Portland, Maine (EUA). "Eles estão vivendo uma vida virtual em detrimento de brincadeiras e tarefas reais ao ar livre, que desenvolvem habilidades sociais e responsabilidade."

Fonte: <https://www1.folha.uol.com.br/equilibrio/2025/10/como-os-videogames-estao-moldando-uma-geracao-de-meninos-para-o-bem-e-para-o-mal.shtml>. Acesso em 09/10/2025

1. O texto combina opiniões de professores, economistas e pais. Essa pluralidade de vozes tem a função de:

- A) apresentar visões apenas positivas sobre os jogos
- B) reforçar a autoridade científica de um único ponto de vista
- C) desqualificar argumentos baseados na experiência cotidiana
- D) demonstrar a falta de consenso sobre o impacto dos videogames

2. O aumento do tempo gasto com videogames (4º parágrafo) é explicado, no texto, como consequência de:

- A) redução da oferta de atividades esportivas entre jovens
- B) políticas públicas voltadas ao incentivo da tecnologia digital
- C) campanhas de marketing voltadas exclusivamente a meninos
- D) transformações tecnológicas que tornaram os jogos mais acessíveis e envolventes

3. O texto apresenta uma coerência baseada na oposição entre:

- A) benefícios tecnológicos e prejuízos comportamentais
- B) lazer e responsabilidade social
- C) infância e maturidade
- D) pais e filhos

4. "O aumento **coincidiu** com mudanças tecnológicas que tornaram os jogos muito mais envolventes" (5º parágrafo). A forma verbal em destaque está flexionada no:

- A) infinitivo pessoal
- B) pretérito perfeito do indicativo
- C) pretérito imperfeito do indicativo
- D) pretérito imperfeito do subjuntivo

5. "À medida que esse tempo aumenta, o receio é que os games tenham substituído outras atividades na vida de meninos e homens **jovens**" (6º parágrafo). O termo em destaque pode ser classificado sintaticamente como:

- A) sujeito
- B) predicativo
- C) adjunto adnominal
- D) predicativo do objeto

CONHECIMENTOS PEDAGÓGICOS

6. Conforme estabelece a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (Lei n.º 9.394/1996), a Educação Básica deve atender a objetivos amplos que envolvem o desenvolvimento do educando e sua formação integral. O objetivo da Educação Básica é:

- A) proporcionar apenas o acesso ao ensino superior, assegurando a competitividade entre os estudantes
- B) formar o cidadão crítico e consciente, garantindo-lhe uma formação comum indispensável para o exercício da cidadania e para o prosseguimento dos estudos
- C) atender exclusivamente à preparação profissional, priorizando as demandas econômicas e produtivas da sociedade
- D) garantir o domínio de conteúdos formais, sem considerar os valores éticos e sociais do educando

7. O Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069/1990) assegura que toda criança e adolescente tem direito à educação, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, ao preparo para o exercício da cidadania e à qualificação para o trabalho. De acordo com o ECA, o Estado tem o dever de assegurar:

- A) ensino fundamental obrigatório e gratuito, inclusive para aqueles que não tiveram acesso na idade própria
- B) acesso à escola apenas às crianças em situação de vulnerabilidade social
- C) direito exclusivo às famílias à educação formal e moral dos filhos
- D) matrícula escolar mediante comprovação de renda familiar e de residência fixa

8. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) define dez competências gerais que orientam a formação dos estudantes da Educação Básica, integrando conhecimentos, habilidades e valores necessários ao exercício da cidadania. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem expandir sua compreensão de mundo e atuar de forma pessoal e coletiva sem preconceitos, está diretamente associado a:

- A) responsabilidade e cidadania
- B) pensamento científico, crítico e criativo
- C) conhecimento
- D) trabalho e projeto de vida

9. O Plano Municipal de Educação (PME) do município de Lucas do Rio Verde - MT, em conformidade com o Plano Nacional de Educação, prevê uma de suas metas: Elevar a taxa de alfabetização da população com 15 anos ou mais para 95 % (noventa e cinco por cento), erradicar o analfabetismo absoluto e reduzir o analfabetismo funcional em 75% (setenta e cinco por cento), em regime de colaboração com a União e o Estado, até o final da vigência deste plano. Esta proposta está relacionada à meta:

- A) 05
- B) 06
- C) 08
- D) 10

10. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação (Lei n.º 9.394/1996) garante o direito à educação mesmo quando o estudante da educação básica encontra-se impossibilitado de frequentar a escola. Essa previsão legal reforça a continuidade do processo de ensino e aprendizagem em diferentes contextos, de modo a assegurar o acompanhamento pedagógico ao educando. De acordo com o Art. 4º-A da LDB, esse atendimento deve ocorrer:

- A) no ambiente hospitalar ou domiciliar, quando o estudante estiver afastado das atividades escolares por tempo prolongado
- B) em regime de educação a distância, independentemente da situação clínica do aluno
- C) apenas em instituições filantrópicas conveniadas, mediante encaminhamento médico
- D) somente após a alta médica, mediante plano de reintegração escolar elaborado pela equipe pedagógica

CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

11. A Sala de Aula Invertida (ou Flipped Classroom) é uma metodologia ativa que tem sido explorada em diversas áreas do conhecimento, incluindo a Educação Artística. Essa abordagem inova na organização do tempo e do espaço de aprendizagem, propondo que o aluno tenha o primeiro contato com o conteúdo fora da sala de aula. No contexto do ensino da Arte no Ensino Fundamental, a aplicação da metodologia da Sala de Aula Invertida é mais eficaz quando o tempo em sala de aula é utilizado para:

- A) incentivar a reprodução exata de obras canônicas, utilizando o professor como modelo para a demonstração técnica
- B) transmitir ao aluno o conteúdo factual (datas, nomes de artistas e estilos) que ele deveria ter estudado previamente
- C) aplicar provas e testes de memorização para verificar se o aluno assistiu aos vídeos sobre a História da Arte em casa
- D) privilegiar a leitura e análise crítica das obras de arte, a experimentação prática e a criação artística orientada pelo professor

12. A metodologia triangular no ensino das artes, proposta por Ana Mae Barbosa, é composta por três eixos fundamentais que devem ser trabalhados de forma integrada. Esses três eixos são:

- A) apreciação, produção e contextualização
- B) criação, teoria e história da arte
- C) técnica, avaliação e exposição
- D) desenho, pintura e escultura

13. As diferentes concepções de ensino e aprendizagem influenciam diretamente as práticas pedagógicas. De acordo com a abordagem socioconstrutivista, o papel do professor no processo de ensino é:

- A) transmitir conteúdos adequados e avaliar a memorização dos alunos
- B) reforçar estímulos e premiações para moldar o comportamento dos alunos
- C) organizar o ambiente de aprendizagem e mediar a construção do conhecimento pelos alunos
- D) repetir exercícios propiciando que os alunos assimilem e reproduzam as respostas corretas

14. A abordagem interdisciplinar no currículo do Ensino Fundamental visa:

- A) dividir harmoniosamente os conteúdos em disciplinas independentes
- B) integrar os saberes de diferentes áreas, promovendo uma aprendizagem significativa e contextualizada
- C) conduzir o maior número possível de disciplinas por meio de projetos culturais, artísticos e comunitários
- D) ampliar o número de conteúdos artísticos trabalhados em sala de aula para facilitar comparações e associações com os outros campos disciplinares

15. A Educação Artística no Ensino Fundamental, quando integrada às demais áreas do conhecimento, contribui para:

- A) reforçar a memorização mecânica de fórmulas e conceitos exatos
- B) desenvolver sobretudo as habilidades técnicas fundamentais ao desenho e à pintura
- C) promover o pensamento crítico, a criatividade e a expressão, enriquecendo o processo de aprendizagem em diferentes áreas
- D) facilitar a assimilação dos conteúdos de todas as disciplinas por meio de práticas artísticas e atividades recreativas e interativas

16. Para a Educação Artística no Ensino Fundamental, o principal foco de sua pedagógica deve ser:

- A) investir na transmissão de conhecimentos técnicos de desenho, dança e música de acordo com modelos clássicos
- B) privilegiar a apreciação das manifestações artísticas superiores às produções culturais populares
- C) priorizar atividades manuais de complexidade gradual que garantam a uniformidade nos resultados artísticos
- D) estimular a expressão, a criatividade e a leitura crítica da arte, considerando a diversidade cultural dos alunos

17. A BNCC propõe que a abordagem das linguagens articule seis dimensões do conhecimento que, de forma indissociável e simultânea, caracterizam a singularidade da experiência artística, dentre essas dimensões estão:

- A) estesia, expressão e fruição
- B) ação, produção e imaginação
- C) interpretação, gosto e estética
- D) criação, imaginação e interpretação

18. A prática investigativa constitui o modo de produção e organização dos conhecimentos em Arte, pois é:

- A) na produção artística que os alunos revelam seus dons e capacidades, sensibilidade e interesse cultural
- B) no percurso do fazer artístico que os alunos criam, experimentam, desenvolvem e percebem uma poética pessoal
- C) por meio da pesquisa que se estabelece o correto e o errado na criação artística
- D) por meio da curiosidade que se manifestam as diferenças de talentos

19. Segundo a proposta triangular para o ensino da arte, a contextualização se refere:

- A) ao tempo e espaço da criação da obra de arte de modo a permitir a compreensão dos fatores que condicionaram a sua criação
- B) à vida do artista, seus interesses e trajetória no universo da arte
- C) à força estética da obra e sua capacidade de envolver o espectador
- D) às características formais da obra analisada

20. O processo de ensino e aprendizagem em Arte pressupõe que os conhecimentos e as experiências artísticas são constituídos por materialidades verbais e não verbais, sensíveis, corporais, visuais, plásticas e sonoras, portanto, é importante:

- A) considerar os princípios de beleza, qualidade técnica e performance artística
- B) levar em conta sua natureza vivencial, experiencial e subjetiva
- C) destacar a qualidade e contexto cultural da obra de arte
- D) valorizar o poder de estímulo sensorial da obra de arte

RASCUNHO

RA SCUNHO