



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
REITORIA

Avenida Rio Branco, 50 – Santa Lúcia – 29056-255 – Vitória – ES
27 3357-7500

CONCURSO PÚBLICO
EDITAL Nº 03 / 2015

Professor do Magistério do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico

ÍNDICE DE INSCRIÇÃO	335
CAMPUS	Cefor
ÁREA/SUBÁREA	Tecnologias Educacionais e EaD

PROVA DE CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS | DISCURSIVA
MATRIZ DE CORREÇÃO

QUESTÃO 01

a) Distância Transacional (9.0 pontos)

O candidato deverá aplicar o conceito de Distância Transacional e suas implicações para aumentar ou diminuir as interações na Educação a Distância permitindo uma postura docente reflexiva.

Distância transacional

Moore e Kearsley (2008) apresentam a teoria da distância transacional cuja ideia básica está em afirmar que a distância consiste em um fenômeno pedagógico, e não simplesmente em uma questão de distância geográfica. Para os autores a distância representa: “[...] o hiato de compreensão e comunicação entre os professores e alunos causados pela distância geográfica que precisa ser suplantada por meio de procedimentos diferenciadores na elaboração da instrução e na facilitação da interação” (2008, p. 240). Para os autores deve-se distinguir a distância física da comunicativa.

Falar sobre Interação na Educação a Distância

Moore e Kearsley (2008) afirmam que “O ensino distância eficaz depende de uma compreensão profunda da natureza da interação e de como facilitá-la por meio de comunicações transmitidas com base em tecnologia. Foram identificados três tipos distintos de interação: interação do aluno com o conteúdo, interação com o instrutor e interação com outros alunos.” (2008, p. 152).

Falar sobre Postura Reflexiva Docente

Destacar a importância de uma prática reflexiva docente para a diminuição da distância pedagógica (Distância Transacional) por meio da comunicação e interação. Segundo Alarcão (2010) a noção de professor reflexivo é tida como uma pessoa que “[...] nas situações profissionais, tantas vezes incertas e imprevistas, atua de forma inteligente e flexível, situada e reativa.” (2010, p. 44).

b) Uso diversificado de Mídias (9.0 pontos)

O candidato deverá refletir sobre a importância do uso de diferentes mídias, quando do planejamento de um curso a distância, considerando o custo *versus* benefício, levando em consideração os diferentes estilos de aprendizagem permitindo diferentes formas de apresentar o conteúdo, bem como favorecer o atendimento a pessoas com deficiência.

Moore e Kearsley (2008) afirmam que “Em uma abordagem sistêmica completa, os criadores tentam usar uma combinação valiosa de todas as mídias, veiculadas pelas tecnologias mais convenientes, de modo que os alunos aproveitem os benefícios pedagógicos de cada uma delas”.

QUESTÃO 02

a) Cursos on-line Abertos de Massa (MOOC) (6.0 pontos)

O candidato deverá refletir sobre a oferta de cursos a distância para milhares de participantes e as limitações impostas em cursos massivos quanto a interação entre professor e alunos.

Segundo o relatório Horizon Report “Projetado para fornecer alta qualidade, a aprendizagem on-line em escala para as pessoas, independentemente de sua localização ou formação educacional, os MOOCs foram recebidos com entusiasmo devido ao seu potencial para chegar a um número inimaginável de alunos.” (NMC Horizon Report, 2013, p. 11).

Cabe refletir sobre a importância de que a aprendizagem se dê de forma personalizada e que para isso sejam desenvolvidas “[...] novas formas inovadoras e informais para que os alunos demonstrem o seu conhecimento em grande escala. Sistemas de revisão entre colegas, gurus de estudante, emblemas e outras formas de avaliação estão sendo explorados, mas não há veredito real ainda sobre o que é mais efetivo.” (NMC Horizon Report, 2013, p. 13).

b) Computação em Tablet (6.0 pontos)

O candidato deverá refletir sobre o uso de tablets na educação abordando questões relacionadas à aprendizagem móvel.

Segundo o relatório *Horizon Report* “A escolha de aplicativos de um estudante para o seu tablet torna mais fácil a construção de um ambiente de aprendizagem personalizado, com todos os recursos, ferramentas e outros materiais que eles precisem em um único dispositivo, e como a maioria dos tablets, a internet está entrelaçada em quase todos os aspectos dele.” (2013, p. 17).

A transição para tablets para os alunos é muito simples, pois a maioria já utiliza esse ou outro tipo de dispositivo semelhante.

Dado que a partir de um dispositivo móvel o aluno pode acessar diversos aplicativos dos mais variados tipos além do recurso de conexão à internet que favorece a pesquisa de conteúdos novas metodologias precisam ser pensadas quanto ao ensino-aprendizagem e os espaços formais dentro das instituições de ensino como laboratórios de informática devem ser repensados.

c) Jogos e Gameficação (6.0 pontos)

O candidato deverá ter clareza quanto a diferença entre os dois conceitos, jogos e gameficação, bem como estabelecer possibilidades de uso pedagógico de cada um.

Segundo o relatório *Horizon Report* “[...] quando se espera que os estudantes tenham pensamento crítico, a fim

de resolver problemas, simulações de jogos podem ser aproveitadas em qualquer disciplina para reforçar as aplicações de conceitos no mundo real.” (2013, p.23).

Cabe ao candidato destacar que o uso pedagógico de jogos pode favorecer o aprendizado tornando-o mais motivador, aumentando a concentração e a velocidade de aprendizado. Já a gamificação consiste em uma estratégia de aprendizagem, por meio da promoção de desafios, recompensas e competições que tornem o aprendizado mais atraente para o aluno, promovendo o pensamento crítico e uma melhor interação entre os alunos.

QUESTÃO 03

O candidato deverá mostrar conhecimento referente às cinco etapas do modelo ADDIE, destacando as principais ações de cada etapa.

a) análise; **(5.0 pontos)**

- Entender o problema;
- Fazer a análise contextual (levantamento das necessidades, a caracterização dos alunos e as restrições).

b) design; **(5.0 pontos)**

- Planejar a situação didática, definindo o mapeamento e sequenciamento dos conteúdos trabalhados, a definição das estratégias e atividades de aprendizagem para alcançar os objetivos traçados, a seleção de mídias e ferramentas apropriadas e a descrição dos materiais que deverão ser produzidos para utilização dos alunos e professores;
- Produzir documentos para que profissionais de diferentes áreas possam produzir a solução desejada;
- Produzir roteiros, *storyboard*, *templates*;
- Compreender os três tipos de design instrucional (DI): fixo, aberto e contextualizado.

c) desenvolvimento; **(3.0 pontos)**

- Produzir e/ou adaptar os recursos didáticos, a parametrização dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) e a preparação do suporte pedagógico, tecnológico e administrativo. Pode ser realizado tanto pela equipe interna e/ou contratada.
- Atender aos padrões de empacotamento de conteúdo.

d) implementação; **(2.0 pontos)**

- Aplicar a proposta desenvolvida. No caso da Educação a Distância, refere-se à publicação e a execução.
- Configurar as ferramentas necessárias, definir papéis e possibilitar a execução pelos alunos.

e) Avaliação; **(3.0 pontos)**

- Verificar a efetividade do recurso educacional proposto;
- Rever as estratégias implementadas;
- Deve permear todas as etapas do Design Instrucional;
- Pode ocorrer antes da execução, com característica de avaliação diagnóstica no início do processo, formativa ao longo do processo, que permite uma análise mais completa e oferece subsídios para o aperfeiçoamento da solução, por meio do *feedback* de alunos e professores, e, avaliação somativa, ao final do processo de ensino-aprendizagem no intuito de aplicar conceitos/notas.

QUESTÃO 04

Nesta questão o candidato deverá demonstrar conhecimento sobre software educacional e sobre as principais abordagens pedagógicas segundo Mizukami (1986), promovendo uma interlocução por meio do planejamento do uso pedagógico de *softwares* educacionais. Alguns aspectos que devem constar em cada abordagem:

- Tradicional (3.6 pontos): caracterizada pela transmissão de ideias, neste caso, o planejamento do uso pedagógico do software educacional apoia-se na concepção de que o software educacional possa ser uma tecnologia para transmitir conhecimento. Exemplos: apresentações e videoaulas com características de exposição de conteúdos.
- Comportamentalista (3.6 pontos): são softwares educacionais caracterizados pelo estímulo e respostas, normalmente, privam o aluno do fazer, de construir, de experimentar, em suma de ser um aprendiz ativo no processo da própria aprendizagem. Exemplos: apresentações, tutoriais com perguntas e respostas.
- Humanista (3.6 pontos): abordagem caracterizada pela importância dada à experiência pessoal, subjetiva e personalizada, ensino centrado no aluno. O software educacional que contemple esta abordagem deve prever formas de personalização e liberdade de uso. Exemplos: jogos, simulações, micromundo, programação, voltados para o indivíduo e/ou grupos de acordo com o interesse do aluno.
- Cognitivista (3.6 pontos): deve-se caracterizar o conhecimento como uma construção contínua, que visa à autonomia do aluno e aprender por si próprio. Exemplos: jogos, simulações, micromundo, programação, voltados para o indivíduo.
- Sociocultural (3.6 pontos): Diálogo e compreensão compartilhada, colaboração, conscientização. Exemplos: jogos, simulações, micromundo, programação, voltado para aprendizagem em grupos.

Considerações gerais:

Quando se pensa em planejamento de uso dos softwares educacionais, o que vale não é somente a característica pedagógica do recurso em si, e sim, como utilizá-lo como ferramenta de aprendizagem. Citamos alguns exemplos de softwares educacionais baseado nas abordagens pedagógicas solicitadas, mas se o candidato conseguir apresentar o conhecimento sobre as abordagens e o que implica nas características do software educacional o objetivo desta questão também será considerado como atingido.

QUESTÃO 05

Nesta questão o candidato deverá mostrar seu conhecimento referente aos principais recursos do *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment* (Moodle) por meio do planejamento de uma atividade.

- a) nome do recurso; (0.5 pontos)

Escrever o recurso escolhido (Tarefa, Fórum ou Wiki).

- b) objetivo de aprendizagem; (2.5 pontos)

Iniciar com um verbo o objetivo de aprendizagem, destacando o recurso escolhido. O objetivo deve estar direcionado a aprendizagem que se pretende que o aluno alcance.

- c) descrição detalhada da atividade proposta; (10.0 pontos)

Nesta questão o candidato deverá ser criativo, detalhar a proposta e propor uma atividade utilizando o recurso escolhido. Este item deve ter coerência com o item a e b.

d) recursos utilizados; **(2.0 pontos)**

Descrever os recursos que serão utilizados na execução da atividade. Por exemplo: Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), computador com acesso à Internet, celular, tablet, etc.

e) forma de avaliação; **(3.0 pontos)**

Descrever como será avaliada a atividade, identificar o instrumento que será utilizado, bem como, pontuação, critérios de avaliação, resultados obtidos, etc.

Assinatura Presidente

Assinatura Membro