

Edital 016/2025

Processo Seletivo Professores do EMI

Técnico em Computação Gráfica

Instruções ao Candidato

- I. Ao receber a prova, confira se a mesma está completa com 50 questões: sendo as 10 primeiras de Língua Portuguesa, 10 de Educação Profissional, 10 de Didática e as 20 últimas de Conhecimento Específico;
- II. Caso a PROVA esteja incompleta ou tenha qualquer defeito de digitação, solicite ao Fiscal da sala, antes de iniciar a prova, que tome as providências cabíveis;
- III. Sobre as mesas / carteiras apenas caneta **AZUL** ou **PRETA**, documento de identidade, prova e cartão resposta;
- IV. Os celulares devem ser **DESLIGADOS**;
- V. A prova iniciará às 14h e terminará, impreterivelmente, às 18h.
- VI. O candidato só poderá entregar a prova após uma hora do início da mesma;
- VII. O **CARTÃO-RESPOSTA** será distribuído após 30 minutos do início da prova;
- VIII. Não será permitido levar a prova, sob pena de desclassificação;
- IX. As respostas devem ser marcadas no **CARTÃO-RESPOSTA** com caneta **AZUL** ou **PRETA**, conforme modelo a seguir, preenchendo todo o círculo;
- X. Questões rasuradas, manchadas, com duas ou mais marcações, serão anuladas;
- XI. Em hipótese alguma será entregue outro cartão resposta para o candidato;
- XII. Será excluído do Processo Seletivo o candidato que faltar, chegar atrasado à prova, ou que, durante a realização, for surpreendido em comunicação com outro candidato, por escrito ou através de equipamentos eletrônicos, ou ainda, que venha a tumultuar a realização das avaliações, podendo responder penalmente pelos atos ilícitos praticados;
- XIII. Ao finalizar a **PROVA** avise ao fiscal da sala e entregue seu **CARTÃO-RESPOSTA**, devidamente assinado e o **CADERNO DE PROVA**;
- XIV. Assine a lista de presença e verifique se não esqueceu algum objeto.

01	<input type="radio"/> A	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> C	<input type="radio"/> D	<input type="radio"/> E
02	<input type="radio"/> A	<input type="radio"/> B	<input type="radio"/> C	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> E
03	<input type="radio"/> A	<input type="radio"/> B	<input type="radio"/> C	<input type="radio"/> D	<input checked="" type="radio"/>
04	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> B	<input type="radio"/> C	<input type="radio"/> D	<input type="radio"/> E

Nome: _____ Curso: _____

CPF: _____ Local de Prova: _____ Sala: _____

Divulgação do GABARITO PRELIMINAR no site www.centec.org.br conforme calendário.

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

LÍNGUA PORTUGUESA

Texto 1

A Formação do Educador - Por Rubem Alves

Postado por [Filosofia e Psicanálise em outubro 29, 2017](#)
Crônica escrita por Rubem Alves

Sonho com uma escola em que se cultivem pelo menos três coisas.

Primeiro, a sabedoria de viver juntos: o olhar manso, a paciência de ouvir, o prazer em cooperar. A sabedoria de viver juntos é a base de tudo o mais.

Segundo, a arte de pensar, porque é a partir dela que se constroem todos os saberes. Pensar é saber o que fazer com as informações. Informação sem pensamento é coisa morta. A arte de pensar tem a ver com um permanente espantar-se diante do assombro do mundo, fazer perguntas diante do desconhecido, não ter medo de errar porque os saberes se encontram sempre depois de muitos erros.

Terceiro, o prazer de ler. Jamais o hábito da leitura, porque o hábito pertence ao mundo dos deveres, dos automatismos: cortar as unhas, escovar os dentes, rezar de noite. Não hábito mas leitura amorosa. Na leitura amorosa entramos em mundos desconhecidos e isso nos faz mais ricos interiormente. Quem aprendeu a amar os livros tem a chave do conhecimento.

Mas essa escola não se constrói por meio de leis e parafernália tecnológica. De que vale uma cozinha dotada das panelas mais modernas se o cozinheiro não sabe cozinhar? É o cozinheiro que faz a comida boa mesmo em panela velha. O cozinheiro está para a comida boa da mesma forma como o educador está para o prazer de pensar e aprender. Sem o educador o sonho da escola não se realiza.

A questão crucial da educação, portanto, é a formação do educador. “Como educar os educadores?” Imagine que você quer ensinar a voar. Na imaginação tudo é possível. Os mestres do voo são os pássaros. Aí você aprisiona um pássaro numa gaiola e pede que ele o ensine a voar. Pássaros engaiolados não podem ensinar o voo. Por mais que eles expliquem a teoria do voo, eles só ensinarão gaiolas.

Marshal MacLuhan disse que a mensagem, aquilo que se comunica efetivamente, não é o seu conteúdo consciente, mas o pacote em que a mensagem é transmitida. “O meio é a mensagem”. Se o meio para se aprender o voo dos pássaros é a gaiola, o que se aprende não é o voo, é a gaiola.

Aplicando-se essa metáfora à educação podemos dizer que a mensagem que educa não são os conteúdos curriculares, a teoria que se ensina nas aulas, educação libertária etc. A mensagem verdadeira, aquilo

que se aprende, é o “embrulho” em que esses conteúdos curriculares são supostamente ensinados. Tenho a suspeita, entretanto, que se pretende formar educadores em gaiolas idênticas àquelas que desejamos destruir.

Os alunos se assentam em carteiras. Professores dão aulas. Os alunos anotam. Tudo de acordo com a “grade curricular”. “Grade” = “gaiola”. Essa expressão revela a qualidade do “espaço” educacional em que vivem os aprendizes de educador.

O tempo do pensamento também está submetido às grades do relógio. Toca a campainha. É hora de pensar “psicologia”. Toca a campainha. É hora de parar de pensar “psicologia”. É hora de pensar “método”...

Os futuros educadores fazem provas e escrevem “papers” pelos quais receberão notas que lhes permitirão tirar o diploma que atesta que eles aprenderam os saberes que fazem um educador.

Desejamos quebrar as gaiolas para que os aprendizes aprendam a arte do voo. Mas, para que isso aconteça é preciso que as escolas que preparam educadores sejam a própria experiência do voo.

Fonte: Instituto Rubem Alves. *A Formação do Educador*. Disponível em: <http://www.institutorubemalves.org.br/rubem-alves/carpe-diem/cronicas/a-formacao-do-educador/>. Acessado em: 26 abr. de 2025.

01. A principal crítica do texto é:

- a) O espaço escolar se compara a uma prisão com hábitos regrados.
- b) A tecnologia moderna é suficiente para revolucionar a educação.
- c) O maior problema da educação é a ausência de livros nas escolas.
- d) O ensino tradicional é eficaz para formar educadores livres.
- e) As aulas práticas são mais importantes que o pensamento crítico.

02. Segundo o autor, para que o educador seja essencial ao aprendizado na escola é necessário que ele:

- a) Siga rigorosamente os horários e as normas da escola.
- b) Utilize metodologias inovadoras e tecnologia de ponta.
- c) Transmita apenas o conteúdo curricular de maneira disciplinada.
- d) Seja uma experiência viva de liberdade e pensamento crítico.

e) Prepare os alunos exclusivamente para as avaliações e provas.

03. No texto de Rubem Alves, a metáfora do pássaro engaiolado representa:

- a) A educação que prende o pensamento e impede o desenvolvimento da liberdade.
- b) A formação dos educadores em ambientes livres e inovadores.
- c) O domínio das tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem.
- d) A prática de aulas ao ar livre para estimular a criatividade dos alunos.
- e) A importância do ensino teórico para a formação crítica dos estudantes.

04. No trecho: "Marshal MacLuhan disse que a mensagem, aquilo que se comunica efetivamente, não é o seu conteúdo consciente, mas o pacote em que a mensagem é transmitida".

A oração destacada pode ser classificada como oração subordinada substantiva:

- a) subjetiva.
- b) objetiva Direta.
- c) objetiva Indireta.
- d) completiva nominal.
- e) apositiva.

05. A alternativa que apresenta a acentuação gráfica CORRETA em todas as palavras é:

- a) ímã - hífen – raízes.
- b) lêem – feiúra – raíz.
- c) enjôo – jibóia – juiz.
- d) alibi – androide – júri.
- e) idéia - hífens – véu.

06. Marque a alternativa em que todas as palavras devem ser preenchidas CH:

- a) en_ame / en_er.
- b) fai_a / me_ericó.
- c) en_umaçar / en_arcar.
- d) gua_e / trou_a.
- e) en_erto / en_ergar.

Texto 2

Há escolas que são gaiolas e há escolas que são asas. Escolas que são gaiolas existem para que os pássaros desaprendam a arte do voo. Pássaros engaiolados são pássaros sob controle. Engaiolados, o seu dono pode levá-los para onde quiser. Pássaros engaiolados sempre têm um dono. Deixaram de ser pássaros. Porque a essência dos pássaros é o voo. Escolas que são asas não amam pássaros engaiolados.

O que elas amam são pássaros em voo. Existem para dar aos pássaros coragem para voar. Ensinar o voo, isso elas não podem fazer, porque o voo já nasce dentro dos pássaros. O voo não pode ser ensinado. Só pode ser encorajado.

Fonte: Rubem Alves, crônica "Gaiolas e asas". Opinião/Folha de S.Paulo, 5 de dezembro de 2001.

07. Todo o texto é composto por meio de uma metáfora. Assinale o item que contém um trecho que exemplifica o uso dessa figura de linguagem.

- a) Porque a essência dos pássaros é o voo.
- b) O que elas amam são pássaros em voo.
- c) Pássaros engaiolados sempre têm um dono.
- d) Há escolas que são gaiolas.
- e) O voo não pode ser ensinado.

08. No trecho: "Escolas que são asas não amam pássaros engaiolados.". Além da metáfora, o autor recorre a qual figura de linguagem?

- a) Prosopopeia.
- b) Metáfora.
- c) Antítese.
- d) Hipérbole.
- e) Comparação.

Leia o trecho a seguir para responder a questão 09:

"Escolas que são asas não amam pássaros engaiolados. O que elas amam são pássaros em voo. Existem para dar aos pássaros coragem para voar. Ensinar o voo, isso elas não podem fazer, porque o voo já nasce dentro dos pássaros. O voo não pode ser ensinado. Só pode ser encorajado."

09. No trecho acima, o vocábulo "isso" retoma qual ideia anteriormente expressa?

- a) Encorajar o voo.
- b) Dar coragem para o voo.
- c) Nascer o voo dentro dos pássaros.
- d) O voo dos pássaros.
- e) Ensinar o voo.

10.



Fonte: Disponível em <<http://diogoprofessor.blogspot.com.br/2014/01/atividades-sobre-numeral-6-ano-ii.html>>. Acesso em: 19/02/2019.

No fragmento destacado do segundo balão: "Se continuarmos engordando, faremos um quádruplo

perfeito!”. A oração destacada é classificada como oração adverbial:

- a) Causal.
- b) Consecutiva.
- c) Condicional.
- d) Conformativa.
- e) Temporal.

EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

11. Segundo o Decreto 5.154 de 23 de julho de 2004, a oferta da educação profissional articulada ao ensino médio oferecida somente a quem já tenha concluído o ensino fundamental de modo a conduzir o aluno a uma habilitação técnica de nível médio, na mesma instituição de ensino com matrícula única é chamada de:

- a) Concomitante.
- b) Curricular.
- c) Integrada.
- d) Subsequente.
- e) Pronatec.

12. Observe as assertivas abaixo:

- I. A centralidade do trabalho como princípio educativo.
- II. A obrigatoriedade de estágio supervisionado.
- III. A indissociabilidade entre teoria e prática.
- IV. A priorização curricular em Língua Portuguesa e Matemática.

De acordo com o Decreto 5.154 de 23 de julho de 2004, são premissas da educação profissional o que se afirma em:

- a) I e II, apenas.
- b) I e III, apenas.
- c) III e IV, apenas.
- d) I, II e III, apenas.
- e) I, II, III e IV.

13. O decreto N° 30.933 de 29 de julho de 2012, institui o programa de estágio para alunos e egressos do ensino médio da rede pública estadual voltados à formação técnica e qualificação profissional. De acordo com esse decreto, o estágio supervisionado é:

- a) Necessariamente obrigatório, independente das diretrizes curriculares do projeto pedagógico do curso ao qual o aluno está matriculado.
- b) Obrigatório se sinalizado pelo aluno no momento da matrícula na escola em que o discente foi selecionado.

- c) Não obrigatório e desenvolvido como atividade opcional, acrescida a carga horária regular e obrigatória.
- d) Obrigatório ou não obrigatório, conforme determinação das diretrizes curriculares do projeto pedagógico do curso ao qual o aluno se matriculou.
- e) Obrigatório ou não obrigatório, conforme escolha do aluno no momento da matrícula na escola ao qual foi selecionado.

14. A lei N° 14.945, de 31 de julho de 2024 altera o inciso I do Art. 24 da Lei 9.394 de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional) que passa a vigorar com a seguinte redação:

“Art. 24.

I. a carga horária anual mínima será de 800 (oitocentas) horas para o ensino fundamental e de 1.000 (mil) horas para o ensino médio, distribuídas, por no mínimo, 200 (duzentos) dias de efetivo trabalho escolar, excluído o tempo reservado aos exames finais, quando houver.”

No entanto, o § 1º deste mesmo artigo (Art. 24) estabelece uma ampliação progressiva de carga horária para:

- a) 1.100 horas, considerando os prazos e metas estabelecidas pelo Plano Estadual de Educação.
- b) 1.200 horas, considerando os prazos e metas estabelecidas pela Plano Nacional de Educação.
- c) 1.300 horas, considerando os prazos e metas estabelecidas pelo Plano Estadual de Educação.
- d) 1.400 horas, considerando os prazos e metas estabelecidas pelo Plano Nacional de Educação.
- e) 1.500 horas considerando os prazos e metas estabelecidas pelo Plano Nacional de Educação.

15. A Lei 9.394 de 20 de dezembro de 1996 prevê em seu Art. 35-C que a formação geral básica terá uma carga horária mínima de 2.400 (duas mil e quatrocentas) horas e ocorrerá mediante articulação da Base Nacional Comum Curricular e da parte diversificada do Currículo, no entanto, estabelece no parágrafo único deste artigo que no caso da formação técnica e profissional prevista no inciso V do *caput* do art. 36, desta mesma lei, a carga horária mínima da formação geral básica será de:

- a) 2.100 (duas mil e cem) horas, admitindo-se que até 300 (trezentas) horas sejam destinadas ao aprofundamento da Base Nacional Comum Curricular diretamente relacionada à formação técnica oferecida.

- b) 2.150 (duas mil e cem e cinquenta) horas, admitindo-se que até 250 (duzentas e cinquenta) horas sejam destinadas ao aprofundamento da Base Nacional Comum Curricular diretamente relacionada à formação técnica oferecida.
- c) 2.200 (duas mil e duzentas) horas, admitindo-se que até 200 (duzentas) horas sejam destinadas ao aprofundamento da Base Nacional Comum Curricular diretamente relacionada à formação técnica oferecida.
- d) 2.250 (duas mil e duzentas e cinquenta) horas, admitindo-se que até 150 (cento e cinquenta) horas sejam destinadas ao aprofundamento da Base Nacional Comum Curricular diretamente relacionada à formação técnica oferecida.
- e) 2.300 (duas mil e trezentas) horas, admitindo-se que até 100 (cem) horas sejam destinadas ao aprofundamento da Base Nacional Comum Curricular diretamente relacionada à formação técnica oferecida.

16. A resolução nº 466/2018 do CEE-CE que regulamenta a Educação Profissional Técnica de Nível Médio no Sistema de Ensino do Estado do Ceará em seu Art. 11, § 1º, prevê que as etapas ou módulos da organização curricular dos cursos técnicos de nível médio, quando concluídos, poderão conferir certificação de qualificação profissional desde que concluída uma carga horária mínima da fixada nacionalmente para habilitação do eixo tecnológico e estar vinculada a uma qualificação reconhecida no mercado de trabalho e cadastrado no CBO.

Qual é essa porcentagem mínima que trata o parágrafo § 1º do Artigo em questão?

- a) 10 %.
- b) 20 %.
- c) 30 %.
- d) 40 %.
- e) 50 %.

17. Segundo a resolução 466/2018 do CEE – CE de quem é a responsabilidade do registro dos diplomas e certificados dos alunos, em livros apropriados?

- a) Do Conselho Municipal de Educação.
- b) Do Conselho Estadual de Educação.
- c) Do Ministério da Educação.
- d) Da Regional de Educação.
- e) Da Instituição Educacional.

18. Qual a data limite, levando-se em consideração a resolução 466/2018 do CEE-CE, para o envio à

Secretaria Estadual da Educação – SEDUC, em formato eletrônico, do Relatório Anual de Atividades?

- a) 30 de abril.
- b) 29 de março.
- c) 30 de maio.
- d) 01 de junho.
- e) 05 de agosto.

19. De acordo como o inciso III do Art. 13 da Resolução CNE/CEB nº 2, de 13 de novembro de 2024 que institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio – DCNEM quando articuladas e integradas a um itinerário de formação técnica e profissional de 800 horas, a carga horária mínima necessária de formação geral básica é de:

- a) 2.100 horas.
- b) 2.200 horas.
- c) 2.400 horas.
- d) 3.000 horas.
- e) 3.200 horas

20. Qual o ano limite para os estudantes ingressantes no Ensino Médio estejam matriculados numa rede organizada à luz da resolução Resolução CNE/CEB nº 2, de 13 de novembro de 2024?

- a) 2025.
- b) 2026.
- c) 2027.
- d) 2028.
- e) 2029.

DIDÁTICA

21. O planejamento pedagógico é fundamental para assegurar a qualidade do processo de ensino e aprendizagem. Sobre esse tema, assinale a alternativa CORRETA:

- a) A Avaliação Somativa envolve a descrição, a classificação e a determinação do valor de aspectos do comportamento do aluno.
- b) O Plano de Ensino é a previsão dos objetivos e tarefas do trabalho docente para um ano ou semestre.
- c) A Avaliação Somativa busca conhecer ideias e conhecimentos prévios do aluno.
- d) O Plano de Ensino expressa orientações gerais que sintetizam as ligações da escola com o sistema escolar mais amplo.
- e) O Projeto Político Pedagógico (PPP) é uma peça burocrática com orientações para os trabalhos a serem realizados na escola, de caráter facultativo.

22. Sobre as contribuições de Vygotsky para as teorias do desenvolvimento e da aprendizagem, assinale a alternativa que melhor representa o núcleo central de sua teoria:

- a) Raciocínio lógico como base para a construção do conhecimento.
- b) Mediação social e cultural no processo de aprendizagem.
- c) Segmentação dos estágios de desenvolvimento cognitivo.
- d) Dedução como mecanismo primário de assimilação de conceitos.
- e) Maturação biológica como fator determinante para o avanço das habilidades cognitivos.

23. A compreensão dos desafios na aprendizagem da leitura e da escrita requer a análise de fatores que influenciam esse processo. Sobre esse tema, marque como VERDADEIRA (V) ou FALSA (F) as seguintes afirmativas:

- () As dificuldades de leitura e escrita estão frequentemente ligadas a alterações em regiões cerebrais relacionadas à linguagem e ao processamento cognitivo.
 - () Problemas de aprendizagem são exclusivamente causados por fatores neurológicos, sem qualquer relação com aspectos emocionais ou ambientais.
 - () Identificar precocemente dificuldades na alfabetização permite a aplicação de métodos de apoio mais eficientes, reduzindo seus efeitos negativos.
 - () Dificuldades de aprendizagem são irreversíveis, não podendo ser amenizadas por meio de práticas pedagógicas.
 - () Entender as bases neurológicas das dificuldades de aprendizagem auxilia educadores a criar abordagens de ensino mais personalizadas.
- Assinale a alternativa que contém a sequência CORRETA, considerando as afirmativas de cima para baixo.**

- a) F, F, V, F, V.
- b) V, F, V, V, V.
- c) V, F, F, F, V.
- d) V, V, V, F, V.
- e) V, F, V, F, V.

24. No contexto da incorporação das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) na educação, sob uma perspectiva crítica, qual das alternativas abaixo apresenta uma afirmação INCORRETA sobre seu papel e aplicação pedagógica?

- a) As TIC devem ser entendidas como construções históricas e sociais, reflexo da atividade humana e das dinâmicas de poder, carregadas de intencionalidades e interesses diversos.
- b) A utilização das TIC na educação deve priorizar, acima de tudo, a formação para o mercado de trabalho, alinhando-se à competitividade exigida pela globalização, em detrimento de uma abordagem crítica e emancipatória.
- c) Ferramentas interativas, como chats e fóruns online, representam recursos valiosos para a construção de diálogos e aprendizagens colaborativas no espaço educativo.
- d) Em uma sociedade tecnológica, a escola deve adotar as TIC não só para garantir acesso, mas também para desenvolver uma consciência crítica sobre seu uso e seu potencial transformador na educação.
- e) Substituir completamente os métodos tradicionais de ensino.

25.O Documento Base da Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica (SETEC/MEC, 2007) define o Ensino Médio Integrado a partir de uma concepção filosófica de formação humana, que busca articular todas as dimensões da vida no processo educativo, promovendo uma formação omnilateral (integral) dos indivíduos. Considerando essa perspectiva, quais são as três dimensões fundamentais destacadas no documento como eixos estruturantes dessa integração?

- a) Ciência, Cultura e Trabalho – Reconhecendo o saber científico, a produção cultural e a prática laboral como pilares da formação humana.
- b) Tecnologia, Cultura e Empreendedorismo – Priorizando inovação técnica, expressões artísticas e competências mercadológicas.
- c) Liberdade, Igualdade e Fraternidade – Baseando-se nos princípios iluministas, sem relação direta com a integração curricular proposta.
- d) Justiça, Liberdade e Trabalho – Abordando valores sociopolíticos, mas sem abranger a dimensão educacional integral.
- e) Ética, Sustentabilidade e Comunicação – Focando em aspectos contemporâneos, porém não citados como centrais no documento.

26. No contexto das diversas teorias educacionais, a relação professor-aluno pode se desenvolver ou mesmo se fragilizar dependendo da abordagem pedagógica adotada. Desse modo, a experiência que apresenta o processo ensino-aprendizagem de forma a valorizar as habilidades de cada estudante,

bem como a aprendizagem é centrada no próprio sujeito, valorizando-se a experiência, a autoavaliação, a criatividade e a independência, refere-se à:

- a) Abordagem humanista - Foca no desenvolvimento integral do aluno, considerando seus aspectos emocionais e cognitivos, com ênfase na liberdade de aprendizagem e autodescoberta.
- b) Abordagem comportamentalista - Baseia-se no condicionamento e reforço de comportamentos observáveis, com objetivos de aprendizagem rigidamente definidos.
- c) Abordagem cognitivista – Centrada nos processos mentais de aquisição e organização do conhecimento, enfatizando estratégias de pensamento.
- d) Abordagem tradicional – Caracterizada pela transmissão vertical de conhecimentos, com o professor como detentor do saber e alunos como receptores passivos.
- e) Abordagem sociocultural – Destaca a importância das interações sociais e do contexto cultural no processo de aprendizagem.

27. A Pedagogia Tradicional, segundo Libâneo, caracteriza-se por:
(LIBÂNEO, José Carlos. *Didática*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2013.)

- a) Foco no aluno como sujeito ativo do processo de aprendizagem.
- b) Ênfase na transmissão de conhecimentos através da autoridade docente.
- c) Priorização de metodologias centradas na experiência do educando.
- d) Rejeição a qualquer forma de avaliação sistemática.
- e) Eliminação de conteúdos programáticos pré-estabelecidos.

28. Um currículo baseado na perspectiva multicultural demanda uma preparação docente que:

- a) O currículo com enfoque multicultural pressupõe que a formação inicial do professor já seja suficiente, dispensando atualizações, pois uma boa preparação no início da carreira garante todos os conhecimentos necessários para a prática docente.
- b) A formação do professor deve ser continuada apenas para incorporar novas metodologias de ensino e transmitir o conteúdo, considerando que a principal função da escola é apenas repassar conhecimentos.
- c) A formação inicial precisa ser abrangente, contemplando a diversidade cultural dos alunos, e a formação continuada deve atualizar o professor

quanto às mudanças e às diferentes culturas presentes no ambiente escolar.

- d) A formação inicial deve ser sólida, principalmente no domínio da norma culta, pois o papel social da escola se limita ao preparo dos alunos para o crescimento econômico.
- e) A preparação docente deve se restringir aos aspectos técnicos e metodológicos, já que esses são os únicos conhecimentos considerados relevantes para garantir a eficácia do ensino e da aprendizagem.

29. Para Frigotto, a formação profissional crítica deve:
(FRIGOTTO, Gaudêncio. *A produtividade da escola improdutiva: limites da renovação educacional*. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2005.)

- a) Atender de forma acrítica às exigências imediatas do mercado de trabalho, priorizando a adaptação às suas demandas.
- b) Separar os saberes técnicos dos científicos, tratando-os como esferas distintas na formação do profissional.
- c) Integrar os saberes do trabalho, da ciência e da cultura como base para promover a autonomia e a emancipação do sujeito.
- d) Desconsiderar as desigualdades sociais existentes, focando apenas no mérito individual como critério de formação.
- e) Direcionar-se essencialmente ao desenvolvimento de competências práticas e técnicas, sem aprofundar aspectos teóricos e críticos.

30. Para que possa representar a realidade da escola, um Projeto Político-Pedagógico precisa ser:

- a) Revisado por instâncias legais, para que esteja alinhado à legislação vigente.
- b) Fruto da construção coletiva de múltiplos atores da comunidade escolar.
- c) Refeito todos os anos, buscando sempre a melhoria das técnicas e da redução da burocracia.
- d) Unificado com os demais projetos das escolas da rede, de modo que haja uma uniformidade nas ações educativas.
- e) Flexível e adaptável às necessidades locais, permitindo ajustes conforme o contexto sociocultural da escola.

COMPUTAÇÃO GRÁFICA

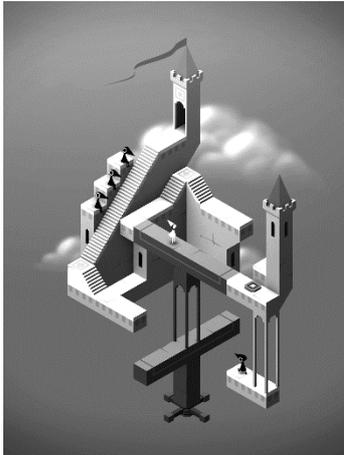


Imagem do jogo Monument Valley (2014)

31.A utilização da perspectiva isométrica é uma escolha muito popular nos videogames, em especial na esfera de jogos indie. Jogos como Monument Valley, Hades e Disco Elysium demonstram como essa técnica pode ser aplicada com eficiência tanto para criar ambientes visualmente atraentes quanto para reforçar a jogabilidade.

Qual das alternativas a seguir apresenta uma afirmação INCORRETA sobre o uso da perspectiva isométrica em representações visuais de jogos digitais?

- a) A projeção isométrica evita o uso de ponto de fuga e mantém a escala dos objetos constante em todos os eixos, o que favorece uma leitura espacial estável.
- b) Em vistas isométricas convencionais, os eixos tridimensionais formam entre si ângulos de 120° , o que proporciona uma representação balanceada entre profundidade e simplicidade gráfica.
- c) A aplicação da perspectiva isométrica exige interpolação de profundidade e variações focais para simular o campo de visão humano em tempo real.
- d) A clareza estrutural da visão isométrica contribui para o design de níveis em gêneros como estratégia e simulação, pois permite visualizar várias camadas do ambiente ao mesmo tempo.
- e) A construção modular de ambientes isométricos se beneficia do uso de tiles (ladrilhos) pré-desenhados, otimizando a produção e a repetição visual de elementos gráficos.

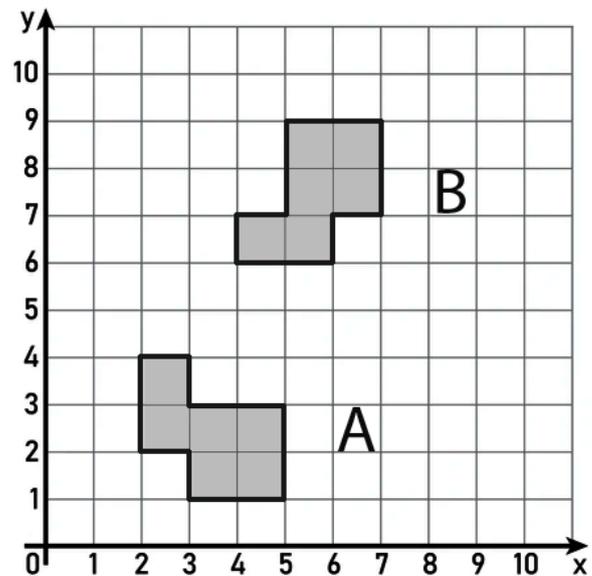


Imagem de autoria própria.

32.Considerando que o objeto A está dentro do plano XY em uma ferramenta de CAD e que ela é modificada até se tornar B, qual das afirmativas seguintes indica CORRETAMENTE as transformações utilizadas:

- a) Foi feita uma translação de +3 em X e +5 em Y, além de uma rotação de 90° no sentido anti-horário no ponto central da figura.
- b) Foi feita uma translação de +2 em X e +5 em Y, além de uma rotação de 90° no sentido horário no ponto central da figura.
- c) Foi utilizada uma escala de ampliação de 2, tendo como pivô o ponto (1, 0).
- d) Foi realizada uma rotação de 90° no sentido anti-horário, tendo como pivô o ponto (2, 6).
- e) Foi realizada uma rotação de 180° , tendo como pivô o ponto (5, 5).

33.Sobre a evolução das Interfaces de Usuário (UI) e sua interação com os usuários, analise as alternativas a seguir e identifique o único item INCORRETO:

- a) As primeiras interfaces de usuário eram baseadas em texto e exigiam que os usuários digitassem comandos em um terminal.
- b) A introdução da interface gráfica (GUI) facilitou a interação dos usuários ao permitir o uso de elementos visuais, como janelas, ícones e menus.

- c) A popularização das telas sensíveis ao toque revolucionou a interação com dispositivos móveis, eliminando completamente o uso de botões físicos.
- d) As interfaces conversacionais, como assistentes virtuais e chatbots, representam uma evolução que busca tornar a interação mais natural por meio de linguagem humana.
- e) O design responsivo foi um avanço importante para garantir que interfaces se adaptem a diferentes tamanhos de tela, melhorando a experiência do usuário.

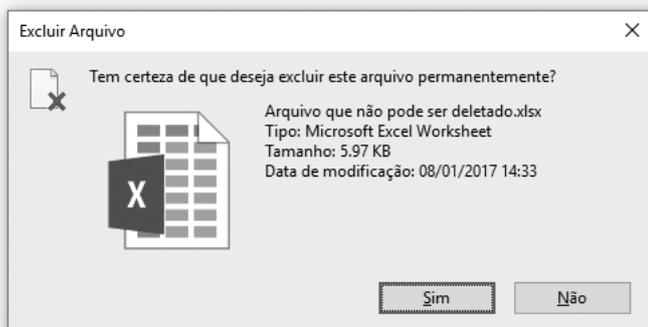


Imagem retirada do Google.

34. A usabilidade é um dos principais pilares no desenvolvimento de interfaces. Pensando nisso, Jakob Nielsen, referência na área de design de interação, propôs um conjunto de 10 heurísticas de usabilidade — princípios que ajudam a avaliar se uma interface é intuitiva, eficiente e fácil de usar. Essas heurísticas são amplamente utilizadas por profissionais de UX/UI, desenvolvedores e designers ao projetar ou revisar sistemas, sites e aplicativos.

Tendo isso em mente, qual das heurísticas de usabilidade de Nielsen abaixo melhor representa a situação da figura acima?

- a) Controle e liberdade do usuário.
- b) Prevenção de erros.
- c) Consistência e padronização.
- d) Ajuda e documentação.
- e) Eficiência e flexibilidade de uso.

35. Os 12 princípios de animação no livro The Illusion of Life (1981), por Frank Thomas e Ollie Johnston, tinham como objetivo sistematizar os fundamentos da animação tradicional para tornar os

personagens mais críveis, expressivos e emocionalmente envolventes.

Esses princípios foram criados com base na experiência dos autores como animadores veteranos da Disney, especialmente durante a chamada "Era de Ouro da Animação". Eles perceberam que, embora os desenhos fossem estilizados e irreais, era possível transmitir vida, peso, emoção e personalidade por meio de técnicas específicas.

Sobre os princípios da animação, identifique se as afirmações a seguir são verdadeiras ou falsas:

- I. **Straight Ahead e Pose to Pose são técnicas opostas de animação, sendo a primeira mais controlada e planejada, enquanto a segunda é mais espontânea e fluida.**
- II. **Timing e Spacing estão diretamente relacionados, onde o timing define a duração da animação e o spacing determina a variação do espaçamento entre os frames para criar diferentes efeitos visuais.**
- III. **Slow In e Slow Out consiste na aceleração e desaceleração dos movimentos, adicionando mais frames no início e no final da ação para torná-la mais natural.**
- IV. **Squash e Stretch é um princípio que altera a forma dos objetos para enfatizar a sensação de peso e elasticidade, mas sem modificar seu volume total.**
- V. **Curvas na animação são utilizadas apenas para definir caminhos suaves no deslocamento dos personagens, sem influência sobre a naturalidade do movimento.**

Assinale a alternativa com todos os itens VERDADEIROS:

- a) I, II, III e V.
- b) II, III e IV.
- c) I, II, e IV.
- d) II, III, IV e V.
- e) Todas as afirmativas são verdadeiras.

36. Sobre os tipos de animação que podem ser criados no Adobe Animate, assinale a alternativa INCORRETA:

- a) No Adobe Animate, é possível criar animações quadro a quadro (frame-by-frame), onde cada frame é desenhado manualmente.

- b) O programa suporta animações baseadas em interpolação de movimento, que permitem animar propriedades como posição, escala e rotação automaticamente entre quadros-chave.
- c) Animações de morphing (transformação gradual de formas) são suportadas pelo Adobe Animate através da interpolação de formas vetoriais.
- d) O Adobe Animate não possui ferramentas integradas para modelagem 3D detalhada, sendo focado em gráficos vetoriais e animações 2D.
- e) Animações com esqueletos (rigging) e articulações não são possíveis no Adobe Animate, sendo exclusivo de softwares 3D.

37. Relacione as colunas a seguir, associando corretamente os conceitos aos seus respectivos significados dentro do processo de animação 3D no Blender.

Conceitos de animação 3D:

1. Interpolação de keyframes.
2. Rigging de personagem.
3. Simulação de física.
4. Curvas de animação no Graph Editor.
5. Controladores (Controllers).

Significados:

- () Utilizados para automatizar movimentos de objetos e personagens com base em parâmetros definidos, como a rotação ou a posição.
- () Refere-se ao processo de conectar os ossos a um esqueleto, permitindo que o personagem seja animado com mais controle e realismo.
- () Refere-se ao cálculo de transições suaves entre keyframes, permitindo que a animação seja fluida sem a necessidade de definir cada posição intermediária manualmente.
- () Permite a simulação realista de fenômenos físicos, como colisões, gravidade e tecidos em movimento, para criar animações mais dinâmicas.
- () Usado para editar e refinar as curvas de animação, permitindo ajustes precisos nas mudanças de posição, rotação ou escala ao longo do tempo.

Assinale a alternativa CORRETA:

- a) 5 – 2 – 1 – 3 – 4.
- b) 2 – 1 – 4 – 3 – 5.
- c) 4 – 1 – 3 – 2 – 5.
- d) 1 – 5 – 2 – 3 – 4.

- e) 4 – 1 – 5 – 2 – 3.

38. O parenteamento é um tipo de relacionamento onde ocorre a herança das informações entre pais e filhos. Esse conceito é aplicado também em ambientes 3D na forma da relação de hierarquia entre dois ou mais objetos. Tendo isso em mente, temos a sequência de parenteamento $A > B > C$, onde A é o pai de B, que é pai de C, e nela são aplicadas as seguintes transformações:

- I. Altera a escala de B.
- II. Movimentar C.
- III. Rotacionar A.

Qual das afirmativas abaixo descreve CORRETAMENTE as transformações na sequência $A > B > C$?

- a) A escala é alterada em B e A.
- b) A posição é alterada para A, B e C.
- c) A rotação altera unicamente A.
- d) A escala afeta unicamente B.
- e) A posição é alterada apenas para C.

39. Com base nas descrições técnicas apresentadas por André Villas-Boas em Produção Gráfica para Designers (3ª ed., 2008), que oferece um panorama dos principais processos de impressão utilizados no design gráfico contemporâneo, analise as afirmativas a seguir e assinale a alternativa INCORRETA:

- a) A xilogravura é uma técnica de impressão que utiliza uma matriz de madeira entalhada para transferir tinta ao papel, caracterizando-se por ser uma impressão em relevo similar à tipografia tradicional.
- b) A serigrafia é um processo de impressão em que a tinta é forçada a passar por uma tela vazada em áreas específicas para formar a imagem.
- c) A impressão offset é ideal para grandes tiragens devido à sua alta qualidade e eficiência em volumes elevados, transferindo a tinta diretamente da chapa para o papel.
- d) A impressão flexográfica é geralmente usada para materiais flexíveis como embalagens plásticas, utilizando tintas à base de água ou solvente.
- e) A impressão digital é mais econômica para pequenas quantidades, pois não requer a produção de chapas,

mas mantém um custo constante por unidade mesmo em grandes volumes.

40.O Design Thinking de Ambrose e Harris é uma abordagem criativa e centrada no usuário, aplicada à criação de peças gráficas. Ele consiste em várias etapas que ajudam o designer a entender o problema, explorar soluções e entregar uma peça final eficaz. O processo é iterativo, permitindo ajustes contínuos com base em feedback. Sobre o conceito de hierarquia visual na criação de um layout gráfico, identifique se as afirmações a seguir são verdadeiras ou falsas:

- I. A etapa de definição do problema inclui o levantamento de informações com o cliente e a identificação do público-alvo e das restrições do projeto.
- II. A fase de pesquisa tem como foco principal a criação do layout final da peça gráfica.
- III. A geração de ideias envolve a criação de esboços, seleção de estilos visuais e testes finais com o cliente.
- IV. A prototipagem consiste em transformar ideias em versões parciais da peça gráfica, como mockups e layouts preliminares.
- V. A etapa de finalização e entrega inclui a organização dos arquivos e a geração de versões prontas para impressão ou publicação digital.

Assinale a alternativa com todos os itens VERDADEIROS:

- a) Apenas IV.
- b) I e III.
- c) I, II e IV.
- d) I, IV e V.
- e) I, III, IV e V.

41."As cores são capazes de trazer diferentes sensações e reações em nosso inconsciente, como também em nossos órgãos dos sentidos, afetando até mesmo nossos estímulos fisiológicos. Dependendo do uso ou objeto, uma mesma cor pode ser apresentada de forma diferenciada em diferentes materiais. A escolha sempre vai depender do resultado final que se pretende alcançar." (ROCHA, 2019. O estudo da cor na

criação de ambientes. Revista de Iniciação Científica, Tecnológica e Artística. Edição Temática em Comunicação, Arquitetura e Design Vol. 7 no 2). Em relação às cores do círculo cromático, identifique a alternativa CORRETA:

- a) São consideradas cores quentes aquelas que estão contidas entre o violeta e o verde.
- b) Cores complementares são aquelas que estão em posições adjacentes no círculo cromático dando a sensação de que são uma continuidade uma da outra.
- c) Cores análogas são aquelas localizadas em posições opostas no círculo cromático e criam contraste visual por serem de posições antagônicas.
- d) A mistura de cores primárias no círculo cromático resulta em cores secundárias, como o verde e vermelho.
- e) As cores terciárias no círculo cromático são formadas pela combinação de uma cor primária e uma secundária.

42. Leia as afirmações a seguir acerca do uso da luz e sombra em representações visuais e identifique se elas são verdadeiras ou falsas:

- I. Um objeto, quando iluminado por um único ponto de luz, possui dois tipos de sombra: a própria e a projetada, em que, respectivamente, a primeira é definida por ser a sombra que o próprio objeto cria a partir da incidência da luz, e a segunda é a sombra criada pelo objeto na superfície que ele se encontra.
- II. A técnica de luz e sombra adiciona volume, profundidade e também dá destaque às formas de um desenho, pois ao simular como a luz interage com uma superfície, ela cria a ilusão de tridimensionalidade.
- III. Ao usar uma luz intensa sobre um objeto específico e manter o restante da cena em sombra, o artista está intencionalmente guiando o olhar do observador. Isso estabelece uma hierarquia visual.
- IV. A tensão emocional é mais evidenciada quando se utiliza luz dramática, com pouco contraste de luz e sombra.

Assinale a alternativa com todos os itens VERDADEIROS:

- a) Apenas III.
- b) I e III.
- c) II e IV.

- d) I, II e III.
e) Todos são verdadeiros.

43. Sobre os princípios da composição da imagem digital e os modos de cor utilizados em sistemas gráficos, identifique se as afirmações a seguir são verdadeiras ou falsas:

- I. O RGB é um modo de cor aditivo (sua soma é o branco), já o CMYK é um modo subtrativo (sua soma é o preto).
- II. Cada pixel é formado por três canais de informação, referentes ao tanto de vermelho (R), verde (G) e azul (B) respectivamente.
- III. Cada cor dentro do pixel, em uma profundidade de 8 bits, tem um valor entre 0 e 255, e a variação desses valores gera as diversas cores.
- IV. Um pixel com valor (0, 0, 0) é um pixel branco.

Com base nas informações apresentadas, assinale a alternativa CORRETA:

- a) I e II.
- b) I, II e III.
- c) I, II e IV.
- d) Todas estão certas.
- e) Nenhuma está certa.

44. Acerca de ajustes de Níveis, Curvas, Matiz e Saturação da edição de imagens, identifique se as afirmações a seguir são verdadeiras ou falsas:

- I. O ajuste de Níveis apresenta apenas dois controles deslizantes que representam, respectivamente, os tons escuros (preto) e claros (branco).
- II. O ajuste de Curvas permite a manipulação de diversos pontos ao longo da curva tonal, possibilitando ajustes precisos.
- III. O controle de Matiz altera a tonalidade da cor na imagem, podendo transformá-la conforme o deslocamento do controle deslizante para valores positivos ou negativos.
- IV. A Saturação refere-se à iluminação da cor, e não à sua intensidade; aumentar a saturação torna as cores mais vivas, enquanto reduzi-la leva à descoloração.

Assinale a alternativa com todos os itens VERDADEIROS:

- a) I e II.
- b) I, II e III.

- c) II e III.
- d) II, III e IV.
- e) III e IV.

45. Um designer está criando ilustrações digitais no Adobe Photoshop. Ele percebe que seus traços são irregulares apresentando aparência “trêmula”. A configuração atual de seu pincel consta que o recurso Suavização (smoothing) está desativado e que o espaçamento está em 20%. Descrita a situação, identifique se as afirmações a seguir são verdadeiras ou falsas:

- I. A ativação do recurso Suavização ajuda a estabilizar o traço, interpolando suavemente os pontos desenhados, o que reduz a aparência tremida.
- II. Reduzir ainda mais o valor de Espaçamento pode contribuir para um traçado mais fluido e contínuo, principalmente em curvas.
- III. O parâmetro Fluxo deve ser diminuído para 90% para compensar a suavização e evitar transparências indesejadas.
- IV. A substituição da ferramenta Pincel pela ferramenta lápis resolve o problema ao aplicar vetores automaticamente.

Assinale a alternativa com todos os itens VERDADEIROS:

- a) Apenas I.
- b) I e II.
- c) I, II e III.
- d) II e III.
- e) II, III e IV.

46. Os modos de mesclagem (blending modes) são recursos extremamente versáteis em softwares de edição de imagem, como Photoshop, pois permitem combinar camadas de formas diferentes, criando efeitos visuais variados.

Compreender o comportamento de cada modo de mesclagem é essencial para quem trabalha com design gráfico, fotografia e arte digital, pois amplia as possibilidades criativas e facilita ajustes na composição visual. Com isso em mente, associe CORRETAMENTE cada modo de mesclagem com o caso de uso mais adequado:

Modos de Mesclagem:

1. Multiplicação (Multiply).

2. Sobrepor (Overlay).
3. Clarear (Lighten).
4. Diferença (Difference).
5. Tela (Screen).

Casos de uso:

- () Um artista deseja verificar sobreposições de formas vetoriais e utiliza esse modo para evidenciar diferenças entre camadas.
- () Um designer quer aplicar uma textura antiga sobre uma imagem colorida, escurecendo-a de forma natural sem perder detalhes.
- () Um editor mescla duas fotos de nuvens e deseja manter apenas as partes mais claras da imagem superior.
- () Um designer quer intensificar o contraste de uma imagem duplicando a camada para deixar cores e sombras mais vibrantes.
- () Um designer de interfaces deseja aplicar um efeito de brilho branco sobre um botão sem apagar a cor original.

Assinale a alternativa CORRETA:

- a) 5 – 2 – 1 – 4 – 3.
- b) 2 – 1 – 4 – 3 – 5.
- c) 4 – 1 – 3 – 2 – 5.
- d) 1 – 5 – 2 – 3 – 4.
- e) 4 – 1 – 5 – 2 – 3.

47. Identifique se as afirmações a seguir são verdadeiras ou falsas, de acordo com os princípios da comunicação visual:

- I. A escolha da linguagem visual deve sempre priorizar a estética, mesmo que não esteja alinhada ao público-alvo.
- II. O meio de veiculação influencia diretamente as decisões de formato, tamanho e legibilidade de um projeto visual.
- III. A mensagem pode ser fortalecida quando os elementos visuais são escolhidos de acordo com as características do público.
- IV. Projetos de comunicação visual bem-sucedidos consideram o equilíbrio entre conteúdo, contexto de exibição e perfil do público.
- V. A cor e a tipografia de uma peça visual não influenciam diretamente como o público percebe a credibilidade da mensagem transmitida.

Assinale a alternativa com todos os itens VERDADEIROS:

- a) II, III e IV.
- b) III e V.
- c) I, III e V.
- d) II e IV.
- e) I, II e IV.

48. Sobre os elementos que compõem o branding de uma marca, identifique se as afirmações a seguir são verdadeiras ou falsas:

- I. A identidade visual, composta por elementos como logotipo, cores e tipografia, é o único fator determinante para o sucesso do branding de uma marca, dispensando outros aspectos estratégicos.
- II. O tom de voz da marca, que define a maneira como a empresa se expressa em suas comunicações, é um elemento essencial do branding e deve ser adaptado ao perfil do público-alvo para reforçar a identidade da marca.
- III. A definição clara da missão, visão e valores de uma organização é parte fundamental do branding, pois esses conceitos direcionam não apenas a comunicação externa, mas também as decisões internas da empresa.
- IV. A experiência que o consumidor tem ao interagir com os produtos, serviços ou canais de uma marca é um componente importante do branding, já que essas experiências moldam a percepção pública e fortalecem a imagem da marca no mercado.

Assinale a alternativa com todos os itens VERDADEIROS:

- a) Apenas I.
- b) I e II.
- c) I, II e III.
- d) II e III.
- e) II, III e IV.

49. Complete as frases a seguir com o termo mais adequado: Realidade Aumentada (RA) ou Realidade Virtual (RV).

- I. _____ permite a inserção de objetos virtuais no ambiente real, usando dispositivos como câmeras de celular ou óculos inteligentes.
- II. _____ substitui completamente o mundo real por um ambiente digital imersivo, acessado

normalmente por meio de capacetes ou óculos especiais.

- III. Aplicativos que mostram móveis digitais sobrepostos ao ambiente real utilizam a tecnologia de _____.
- IV. Filtros de redes sociais que aplicam efeitos no rosto do usuário em tempo real são um exemplo comum de _____.
- V. Em jogos onde o usuário é transportado para um universo totalmente virtual e interage com objetos digitais sem ver o mundo real, estamos falando de _____.

- d) I e III.
e) Todas estão corretas.

Assinale a alternativa CORRETA:

- a) RV – RA – RV – RV – RA.
b) RA – RV – RV – RV – RA.
c) RV – RA – RA – RA – RV.
d) RA – RV – RA – RA – RV.
e) RA – RV – RV – RA – RV.

50. A remoção automática do fundo em imagens e vídeos é uma aplicação cada vez mais comum da visão computacional dentro de inteligências artificiais (IA). Para realizar essa tarefa, os aplicativos utilizam diversas técnicas que envolvem a detecção, classificação, segmentação e tracking dos objetos principais presentes na cena.

Sobre as funcionalidades de aplicativos que usam inteligência artificial para remover o fundo de imagens ou vídeos, identifique se as afirmações a seguir são verdadeiras ou falsas:

- I. O tracking de objetos em vídeo é utilizado para manter a consistência da máscara de segmentação ao longo dos quadros, minimizando flickers e erros de segmentação entre frames.
- II. Técnicas de segmentação de instância permitem diferenciar objetos sobrepostos, gerando máscaras individuais para cada um.
- III. A segmentação baseada em aprendizado profundo não consegue lidar com mudanças de iluminação e pose, tornando a remoção de fundo inconsistente em vídeos reais.

Assinale a alternativa com todos os itens VERDADEIROS:

- a) Apenas I.
b) Apenas II.
c) I e II.