

Edital 021/2026

# Processo Seletivo Professores do EMI

Instruções ao Candidato

Técnico em Programação de Jogos Digitais

- I. Ao receber a prova, confira se a mesma está completa com 50 questões: sendo as 08 primeiras de Língua Portuguesa, 12 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; sobre as mesas / carteiras apenas caneta **AZUL** ou **PRETA**, documento de identidade, prova e cartão resposta;
- III. Os celulares devem ser **DESLIGADOS**;
- IV. A prova iniciará às 14h e terminará, impreterivelmente, às 18h.
- V. O candidato só poderá entregar a prova após uma hora do início da mesma;
- VI. O **CARTÃO-RESPOSTA** será distribuído após 30 minutos do início da prova;
- VII. Não será permitido levar a prova, sob pena de desclassificação;
- VIII. As respostas devem ser marcadas no **CARTÃO-RESPOSTA** com caneta **AZUL** ou **PRETA**, conforme modelo a seguir, preenchendo todo círculo;
- IX. Questões rasuradas, manchadas, com duas ou mais marcações, serão anuladas;
- X. Em hipótese alguma será entregue outro cartão resposta para o candidato;
- XI. 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;
- XII. Ao finalizar a **PROVA** avise ao fiscal da sala e entregue seu **CARTÃO-RESPOSTA**, devidamente assinado e o **CADERNO DE PROVA**;
- XIII. 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](http://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

**Quanto mais inteligência artificial, maior a fome de vida real**

*A saturação das redes e o avanço da IA acendem uma nova pergunta sobre presença e sentido*

Tem uma pergunta que venho me fazendo há algum tempo, e talvez ela também faça sentido para você: **o que a gente está procurando quando abre uma rede social?**

Eu continuo ali. Ainda entro, ainda acompanho algumas coisas. Mas, de uns meses para cá, fui diminuindo o tempo que passo nesse ambiente. Fui reduzindo porque, em muitos dias, eu abria o aplicativo e, **poucos minutos depois, me perguntava o que estava fazendo ali.**

Era uma sensação estranha, mais próxima de um vazio do que de um cansaço. Como se eu tivesse entrado em um lugar cheio demais, aceso demais, falante demais, mas sem encontrar de fato uma conversa. Eu passava por vídeos, frases, opiniões, anúncios, promessas, imagens perfeitas demais. No fim, quase nada ficava. **O que crescia em mim não era interesse. Era saturação. Era excesso de vazio.** [...]

E foi justamente no meio desse excesso de certeza que um pensamento começou a se organizar em mim: talvez a IA não seja apenas a tecnologia que vai nos desafiar. **Talvez ela seja também a razão pela qual vamos voltar a valorizar o que ela não consegue viver por nós.**

Eu sei que essa ideia parece contraditória. Ficou comum falar de uma batalha entre humanos e máquinas, como se estivéssemos diante de uma disputa frontal. Mas talvez a história seja menos dramática e mais sutil. Talvez a questão não seja saber se a máquina fará mais coisas do que nós. Talvez a questão seja entender o que acontece com o desejo humano quando o artificial se torna abundante demais.

**Porque abundância nem sempre gera encantamento. Às vezes, gera saturação.** [...]

Talvez seja aí que o excesso de vazio ganhe sua forma mais clara. **A tela continua cheia, mas menos viva.** Tem mais coisa acontecendo, mas menos coisa

tocando. A experiência fica mais rápida, mais limpa, mais eficiente. E, ainda assim, mais rasa. **Não porque a tecnologia tenha falhado, mas porque ela foi eficiente demais em produzir estímulo e insuficiente em produzir sentido.**

Foi por isso que voltei do SXSW pensando menos na força da IA e mais no limite dela. A pergunta que ficou comigo não foi se ela vai dominar tudo. Foi outra: **o que acontece com a gente quando quase tudo pode ser transformado em estímulo?**

No Brasil, essa reflexão encontrou um eco bonito no que vem acontecendo nas escolas. O MEC iniciou, em 2026, uma pesquisa nacional com mais de 8 mil escolas públicas e privadas para avaliar os efeitos da lei que restringe o uso de celulares no ambiente escolar. Em paralelo, balanços reunidos pela Fundação Lemann indicam que 80% dos estudantes relatam mais foco nas aulas após a restrição, enquanto levantamentos em escolas do Rio Grande do Sul apontam melhora no clima escolar e na aprendizagem.

Mas o dado que mais mexeu comigo foi outro. Em instituições ligadas à rede Marista Brasil, começaram a aparecer sinais de redescoberta da vida concreta. No Colégio Marista São José Tijuca, segundo monitoramentos reportados em 2026, **72% dos estudantes disseram conversar mais nos intervalos, a frequência na biblioteca cresceu 40% e o uso de pátios e quadras aumentou 68%.** Quando li isso, tive a sensação de que ali havia algo maior do que uma medida escolar. Quando a tela perde centralidade, a vida reaparece.

Talvez esse tenha sido o meu principal insight no SXSW 2026. Em meio a tantas previsões grandiosas sobre o poder da inteligência artificial, o que mais ficou em mim foi a suspeita de que **o excesso de informação e de artificialidade pode ser justamente o que vai nos empurrar de volta para experiências mais humanas.** Não por rejeição à tecnologia. Não por nostalgia. Mas por discernimento.

Porque é possível que a geração que está crescendo agora aprenda algo que a minha demorou mais para entender: que **nem toda facilidade melhora a vida, que nem toda conexão cria vínculo e que nem toda resposta pronta merece confiança.** Talvez esses jovens sejam os primeiros a desenvolver uma alfabetização

mais profunda. Não apenas saber usar tecnologia, mas saber quando usá-la, como usá-la e quando se afastar dela. [...]

Talvez, então, a grande discussão sobre o futuro não seja se a IA vai vencer os humanos. Essa formulação me parece pobre. A pergunta mais importante é outra: **o que os humanos vão escolher preservar em si mesmos quando tudo ao redor convidar à terceirização da atenção, da imaginação e do esforço?**

**Voltei de Austin com a impressão de que o futuro não será decidido apenas pela tecnologia que conseguirmos criar. Ele também será decidido pela qualidade da distância que soubermos manter dela.**

A IA vai continuar avançando. Vai resumir, responder, editar, simular, automatizar. Vai nos ajudar em muita coisa. Mas talvez sua consequência mais profunda não seja nos afastar do humano. Talvez seja nos obrigar a perceber, com mais clareza, o que não deveria ser entregue a ela.

A atenção inteira. O pensamento próprio. A conversa sem mediação. A experiência vivida no corpo. O tédio que abre espaço para imaginação. A infância que volta a brincar quando o celular sai do centro da cena.

**Talvez a inteligência artificial não nos roube o humano.**

**Talvez ela nos devolva a ele.**

Texto de Horacio Coutinho Junior. Disponível em: <https://vidasimples.co/colunista/quanto-mais-inteligencia-artificial-maior-a-fome-de-vida-real/>. Acesso em: 19 maio 2026.

**1. De acordo com a leitura do texto, assinale a alternativa que contém o ponto de vista central do autor.**

- a) Segundo o texto, a IA deve substituir a criatividade nas escolas, não por motivo de avanço tecnológico em si, mas por decisão das coordenações.
- b) Para o autor, a IA vai devolver ao ser humano sua humanidade, não por causa da rejeição à tecnologia, mas por conta do discernimento.
- c) De acordo com a obra, a IA causa uma sensação forte de cansaço mental, não por efeito de uma conexão constante, mas por causa de falsas promessas.

- d) Conforme a análise, a IA pode extinguir o convívio nas redes sociais, não por força da saturação do ambiente, mas por falta de interesse comercial.
- e) Na visão do ensaio, a IA vai acelerar o processo de robotização do trabalho, não por causa do progresso científico, mas por culpa da falta de foco.

**2. O autor recorre a pesquisas para sustentar seu ponto de vista. Uma das pesquisas apresentadas sobre os impactos da proibição do uso do celular nas escolas revelou que:**

- a) Ocorreu um aumento no rendimento nas avaliações, assim como mais interesse nas áreas exatas da escola e, conseqüentemente, mais matrículas entre os estudantes.
- b) Sucedeu uma queda no número de conflitos diários, assim como mais tempo nas salas de aula da escola e, conseqüentemente, mais cobrança entre os estudantes.
- c) Aconteceu uma redução no índice de faltas graves, assim como mais apoio dos órgãos gestores da escola e, conseqüentemente, mais cobrança entre os estudantes.
- d) Houve uma melhora no clima escolar, assim como mais uso dos espaços comuns da escola e, conseqüentemente, mais interação entre os estudantes.
- e) Verificou-se uma mudança no método de ensino ativo, assim como mais foco nas ferramentas digitais da escola e, conseqüentemente, mais cobrança entre os estudantes.

**3. Assinale o item que contém a classificação da oração destacada no período “Eu sei que essa ideia parece contraditória”.**

- a) Oração Subordinada Substantiva Completiva Nominal.
- b) Oração Subordinada Substantiva Predicativa.
- c) Oração Subordinada Adjetiva Explicativa.
- d) Oração Subordinada Adverbial Consecutiva.
- e) Oração Subordinada Substantiva Objetiva Direta.

**4. Como se classifica o sujeito dos verbos destacados: A IA vai continuar avançando. Vai**

**resumir, responder, editar, simular, automatizar.**

**Vai nos ajudar em muita coisa.**

- a) Simples, desinencial e desinencial.
- b) Composto, indeterminado e indeterminado.
- c) Simples, indeterminado e desinencial.
- d) Composto, desinencial e indeterminado.
- e) Simples, desinencial e indeterminado.

**5. Indique a única alternativa que está de acordo com a lei ortográfica vigente.**

- a) Excessão, exceço, álibi e mexer.
- b) Exceção, excesso, hálibi e mecher.
- c) Exceção, excesso, álibi e mexer.
- d) Excessão, exceço, hálibi e mecher.
- e) Exceção, exesso, álibe e mexer.

**6. No trecho “A tela continua cheia, mas menos viva” há uma figura de linguagem. Assinale o item que identifica essa figura de linguagem.**

- a) Catacrese.
- b) Metonímia.
- c) Prosopopeia.
- d) Hipérbole.
- e) Sinestesia.

**7. Assim como “próprio” e “experiência”, assinale a alternativa que contém palavras acentuadas pela mesma regra.**

- a) Polícia, pônei e mágoa.
- b) Relógio, herói e tuiuíú.
- c) Jacaré, baú e estômago.
- d) Útil, automóvel e biquíni.
- e) Saída, café e fáceis.

**Texto para a questão 8**

O rio que fazia uma volta atrás de nossa casa era a imagem de um vidro mole que fazia uma volta atrás de casa.

Passou um homem depois e disse: Essa volta que o rio faz por trás de sua casa se chama enseada.

Não era mais a imagem de uma cobra de vidro que fazia uma volta atrás da casa.  
Era uma enseada.

Acho que o nome empobreceu a imagem.

BARROS, M. O livro das ignorças. Rio de Janeiro: Record, 2001.

**8. Após a leitura, assinale o item que contém a função da linguagem predominante no texto.**

- a) Emotiva.
- b) Poética.
- c) Conativa.
- d) Referencial.
- e) Metalinguística.

### EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

**9. O Decreto nº 5.154/2004 estabelece formas de articulação entre a educação profissional técnica de nível médio e o ensino médio, definindo requisitos específicos para sua organização e oferta pelas instituições de ensino.**

Nesse contexto, a forma de articulação caracterizada pela existência de matrícula única, conduzindo o estudante simultaneamente à habilitação profissional técnica de nível médio e à conclusão do ensino médio, pressupõe curso planejado de modo a assegurar formação geral e formação profissional em uma mesma instituição de ensino.

Essa forma de articulação corresponde à modalidade:

- a) integrada.
- b) subsequente.
- c) concomitante interna.
- d) concomitante intercomplementar.
- e) educação profissional continuada.

**10. O Decreto Estadual nº 30.933-CE, de 29 de junho de 2012, instituiu programa voltado à ampliação das oportunidades de formação técnica e inserção de estudantes da rede pública estadual no mundo do trabalho, em conformidade com as diretrizes da Lei Federal nº 11.788/2008.**

**Considerando as disposições desse decreto, o programa instituído tem como finalidade principal:**

- a) Assegurar contratação imediata dos estudantes concluintes do ensino médio técnico pelas empresas conveniadas com a administração pública estadual, seja ela pública ou privada.

- b) Possibilitar o aprendizado de competências próprias da atividade laboral, favorecendo a complementação da formação escolar e a aproximação do estudante com o mercado de trabalho.
- c) Substituir integralmente a formação prática desenvolvida nas Escolas Estaduais de Educação Profissional por atividades supervisionadas em ambiente empresarial.
- d) Garantir vínculo empregatício especial entre o estudante da rede pública estadual e a instituição concedente do estágio durante o período de formação técnica.
- e) Ofertar atividade laboral remunerada de natureza permanente aos egressos do ensino médio da rede estadual, independentemente de supervisão educacional.

**11. A Resolução CNE/CP nº 1, de 05 de janeiro de 2021, define princípios e diretrizes para a organização da Educação Profissional e Tecnológica (EPT), enfatizando a articulação entre formação humana integral, trabalho, ciência, cultura e tecnologia.**

**À luz dessa resolução, a organização curricular da EPT deve:**

- a) Adotar currículos estruturados por competências profissionais, priorizando referenciais nacionais comuns para assegurar unidade formativa entre os sistemas de ensino.
- b) Assegurar integração entre formação geral e formação profissional, promovendo o desenvolvimento de conhecimentos, saberes e competências relacionados ao trabalho.
- c) Concentrar a formação técnica em componentes específicos da habilitação profissional, com organização curricular orientada predominantemente pela prática laboral.
- d) Organizar itinerários formativos vinculados às demandas produtivas regionais, priorizando flexibilidade curricular e qualificação para inserção ocupacional imediata.
- e) Promover formação técnica articulada ao setor produtivo, com ênfase na preparação profissional especializada e no desenvolvimento de competências operacionais.

**12. A Resolução CNE/CP nº 1, de 05 de janeiro de 2021, dispõe que os itinerários formativos na Educação Profissional e Tecnológica (EPT) devem**

**favorecer a construção de percursos educacionais flexíveis e articulados, considerando a formação integral do estudante e a continuidade de estudos ao longo da vida.**

**Nesse contexto, os itinerários formativos caracterizam-se por:**

- a) Conjuntos de componentes curriculares organizados de forma linear e obrigatória, estruturados segundo matriz única para todos os cursos técnicos de nível médio.
- b) Percursos de formação organizados exclusivamente conforme demandas ocupacionais locais, sem articulação com etapas posteriores de escolarização.
- c) Programas educacionais destinados prioritariamente à certificação profissional imediata, independentemente da integração entre formação básica e tecnológica.
- d) Trajetórias formativas que possibilitam aproveitamento contínuo de aprendizagens, articulando formação inicial, qualificação profissional e educação técnica.
- e) Unidades curriculares autônomas estruturadas para certificação específica, vedada a integração entre diferentes níveis e modalidades de ensino.

**13. A Resolução CEE-CE nº 466/2018 estabelece diretrizes para a organização e o funcionamento da Educação Profissional Técnica de Nível Médio no Sistema de Ensino do Estado do Ceará, disciplinando, entre outros aspectos, a prática profissional supervisionada como elemento integrante da formação do estudante.**

**Nos termos dessa resolução, a prática profissional supervisionada caracteriza-se por:**

- a) Atividades formativas desenvolvidas em ambientes de trabalho previamente credenciados, realizadas após a conclusão da formação teórica do curso técnico.
- b) Componente curricular destinado à vivência profissional do estudante, desenvolvido em ambientes reais ou simulados de trabalho, articulado ao perfil profissional de conclusão.
- c) Conjunto de experiências profissionais facultativas, ofertadas mediante convênio institucional, sem vinculação obrigatória com os objetivos formativos do curso.
- d) Procedimento avaliativo aplicado ao término do curso técnico, voltado à comprovação prática das

- competências operacionais desenvolvidas pelo estudante.
- e) Estratégia de formação profissional destinada prioritariamente aos cursos subsequentes, organizada conforme demandas específicas do setor produtivo regional.
- 14. O Decreto nº 12.603/2025, que dispõe sobre a Política Nacional de Educação Profissional e Tecnológica, estabelece fundamentos relacionados à formação humana integral, à integração entre educação e trabalho e à promoção do desenvolvimento social. Considerando as disposições do referido decreto, a Educação Profissional e Tecnológica orienta-se pelo princípio da:**
- a) Articulação entre educação, ciência, cultura, tecnologia e trabalho, compreendendo o trabalho como princípio educativo e fundamento da formação integral.
- b) Centralização curricular nacional obrigatória, destinada à uniformização pedagógica entre os sistemas públicos de ensino.
- c) Priorização de competências técnicas operacionais vinculadas exclusivamente às demandas imediatas do mercado produtivo.
- d) Flexibilização da formação básica geral, com foco predominante na especialização técnica antecipada dos estudantes.
- e) Organização da oferta formativa condicionada prioritariamente às necessidades econômicas regionais, independentemente das dimensões sociais e culturais.
- 15. Entre as diretrizes previstas no Decreto nº 12.603/2025 para a organização da Educação Profissional e Tecnológica, destaca-se a necessidade de integração entre políticas públicas e desenvolvimento territorial. Nesse contexto, a oferta da Educação Profissional e Tecnológica deve:**
- a) Adotar currículo nacional padronizado, assegurando equivalência metodológica entre todas as instituições de ensino.
- b) Priorizar itinerários formativos voltados exclusivamente à inserção ocupacional imediata e à formação técnica especializada.
- c) Concentrar a organização curricular em atividades práticas profissionais, reduzindo a centralidade da formação geral.
- d) Restringir a integração entre educação básica e formação profissional aos cursos técnicos concomitantes ao ensino médio.
- e) Articular-se às políticas educacionais, sociais e de desenvolvimento, considerando especificidades territoriais, necessidades locais e arranjos socioprodutivos.
- 16. A implementação do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Profissional e Tecnológica (Sinaept), instituído pelo Decreto nº 12.603/2025, integra a política de fortalecimento da Educação Profissional e Tecnológica (EPT), com foco na produção de informações estratégicas para o acompanhamento da qualidade da oferta e da efetividade das políticas públicas educacionais. Considerando as finalidades atribuídas ao Sinaept pelo referido decreto, esse sistema destina-se a:**
- a) Acompanhar a oferta da EPT mediante indicadores de acesso, permanência, resultados acadêmicos e inserção profissional dos estudantes nos diferentes sistemas de ensino.
- b) Avaliar a qualidade da EPT por meio de referenciais nacionais relacionados à gestão institucional, aos processos formativos e aos resultados educacionais alcançados.
- c) Produzir informações e indicadores destinados ao monitoramento, à avaliação e ao aprimoramento das políticas públicas de Educação Profissional e Tecnológica.
- d) Subsidiar processos nacionais de avaliação institucional da EPT, considerando indicadores educacionais, desenvolvimento institucional e efetividade formativa.
- e) Promover avaliação sistemática da EPT com base em parâmetros nacionais de qualidade relacionados à oferta educacional e aos itinerários formativos.
- 17. O Decreto nº 12.433/2025 institui o Programa Juros por Educação como uma das estratégias federais relacionadas ao fortalecimento das trajetórias escolares na educação básica.**

**De acordo com as disposições desse decreto, o Programa Juros por Educação caracteriza-se como:**

- Política pública voltada à promoção da permanência e da conclusão escolar, mediante incentivos vinculados ao percurso educacional do estudante.
- Mecanismo de financiamento estudantil destinado à redução de encargos incidentes sobre contratos privados de crédito educacional.
- Programa de transferência de recursos financeiros às instituições públicas de ensino condicionado ao desempenho acadêmico dos estudantes.
- Ação governamental destinada à ampliação da oferta de educação profissional técnica por meio de subsídios às redes estaduais de ensino.
- Iniciativa de custeio educacional direcionada ao acesso de estudantes da educação básica a cursos ofertados por instituições privadas.

**18. A Portaria SETEC nº 5, de 5 de fevereiro de 2026, estabelece critérios para definição das metas de expansão da Educação Profissional Técnica de Nível Médio (EPTNM) no âmbito do Programa Juros por Educação, considerando os estados aderentes ao Programa de Pleno Pagamento de Dívidas dos Estados (Propag). Entre os parâmetros utilizados para o cálculo das metas, incluem-se a linha de base, o patamar atual de matrículas e a proporcionalidade populacional.**

**Com fundamento no art. 4º da referida Portaria, é correto afirmar que:**

- O volume nacional de matrículas corresponde exclusivamente à soma das expansões estaduais realizadas após a adesão ao Propag.
- A meta nacional de matrículas é calculada com base no somatório dos patamares atuais de matrículas dos estados aderentes ao Propag.
- O déficit estadual corresponde à diferença entre o volume estadual de matrículas e a expansão estadual realizada pela rede de ensino.
- A meta estadual de matrículas é definida mediante aplicação do critério de proporcionalidade populacional sobre a meta nacional de matrículas.
- O cálculo das metas estaduais considera prioritariamente a capacidade financeira e orçamentária das redes estaduais aderentes.

**19. A Resolução CNE/CEB nº 7, de 1º de agosto de 2025, estabelece Diretrizes Operacionais Nacionais para a Educação Integral em Tempo Integral na Educação Básica, definindo fundamentos relacionados à garantia do direito à educação, à equidade e à formação integral dos estudantes.**

**Com fundamento no art. 3º da referida Resolução, a Educação Integral em Tempo Integral caracteriza-se como:**

- Estratégia de reorganização curricular orientada à flexibilização dos itinerários formativos e à diversificação das experiências escolares.
- Mecanismo institucional de expansão da jornada escolar voltado à ampliação progressiva da oferta de matrículas públicas.
- Modelo pedagógico destinado à articulação entre formação geral básica, qualificação técnica e inserção produtiva dos estudantes.
- Política educacional voltada à ampliação do tempo escolar, priorizando indicadores de desempenho e resultados de aprendizagem mensuráveis.
- Política pública estruturante direcionada à garantia do direito à educação com inclusão, equidade e aprendizagem socialmente referenciada.

**20. A ampliação da Educação Integral em Tempo Integral na Educação Básica demanda estratégias institucionais capazes de assegurar não apenas o aumento do tempo de permanência do estudante na escola, mas também condições de equidade, inclusão educacional e respeito às especificidades das diferentes modalidades e contextos de oferta. Nesse cenário, a Resolução CNE/CEB nº 7, de 1º de agosto de 2025, estabelece responsabilidades dos sistemas de ensino relacionadas à organização da oferta e à garantia do direito à educação com qualidade social.**

**À luz do disposto no art. 9º da referida Resolução, é correto afirmar que compete aos sistemas de ensino:**

- Assegurar critérios de organização da oferta compatíveis com a manutenção, a expansão e a qualidade das diferentes modalidades educacionais.
- Estabelecer parâmetros nacionais de distribuição territorial das matrículas destinados à uniformização da oferta de tempo integral nas redes públicas.

- c) Implementar mecanismos de classificação acadêmica voltados à priorização do acesso às matrículas ofertadas em jornada escolar ampliada.
- d) Promover reorganização curricular direcionada ao atendimento prioritário das demandas regionais de desenvolvimento econômico e produtivo.
- e) Realizar ampliação progressiva da jornada escolar mediante padronização administrativa das unidades educacionais das redes públicas.

## DIDÁTICA

**21. No contexto das práticas pedagógicas contemporâneas, o planejamento de ensino compreende uma dimensão técnica e política do trabalho docente. Nessa perspectiva, o planejamento:**

- a) Organiza procedimentos didáticos de forma neutra, priorizando exclusivamente o cumprimento curricular.
- b) Constitui processo contínuo de tomada de decisões articuladas aos objetivos educacionais e à realidade sociocultural dos estudantes.
- c) Restringe-se à definição prévia dos conteúdos escolares e dos instrumentos avaliativos.
- d) Caracteriza-se pela padronização metodológica necessária à garantia da aprendizagem homogênea.
- e) Corresponde à formalização administrativa das ações pedagógicas elaboradas pela equipe gestora.

**22. Ao discutir as relações entre aprendizagem e desenvolvimento, Vygotsky defende que a atuação pedagógica deve considerar:**

- a) A predominância dos fatores maturacionais sobre os processos educativos.
- b) A transmissão sistemática de conteúdos desvinculados das interações sociais.
- c) O desenvolvimento das funções psicológicas superiores mediado pelas relações sociais e culturais.
- d) A centralidade da memorização como condição prévia para o desenvolvimento cognitivo.
- e) A aprendizagem espontânea decorrente exclusivamente das experiências individuais do estudante.

**23. No trabalho pedagógico com estudantes que apresentam dificuldades de aprendizagem, uma**

**prática coerente com a perspectiva inclusiva consiste em:**

- a) Flexibilizar estratégias metodológicas e avaliativas, considerando diferentes ritmos e formas de aprendizagem.
- b) Priorizar atividades de reforço paralelas, desvinculadas do planejamento da turma.
- c) Encaminhar o estudante para atendimento especializado antes de qualquer intervenção pedagógica.
- d) Reduzir a complexidade curricular como forma de garantir o desempenho mínimo esperado.
- e) Adotar instrumentos avaliativos padronizados para assegurar equidade no processo educativo.

**24. O uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) na educação, em uma perspectiva crítica e emancipatória, pressupõe que:**

- a) Os recursos digitais substituam progressivamente a mediação pedagógica realizada pelo professor.
- b) A incorporação das tecnologias ocorra prioritariamente para modernizar os instrumentos de transmissão de conteúdos.
- c) As tecnologias sejam integradas ao planejamento pedagógico, favorecendo interação, autoria e construção do conhecimento.
- d) O uso de plataformas digitais garanta, por si só, inovação metodológica e melhoria da aprendizagem.
- e) A aprendizagem seja centrada no domínio operacional das ferramentas tecnológicas utilizadas em sala de aula.

**25. A concepção de Ensino Médio Integrado à Educação Profissional fundamenta-se na defesa da formação humana integral. Nessa perspectiva, compreende-se que:**

- a) A formação técnica deve adequar-se prioritariamente às demandas imediatas do mercado de trabalho.
- b) Os conhecimentos científicos e tecnológicos possuem maior relevância que os conhecimentos humanísticos.
- c) A articulação entre trabalho, ciência, cultura e tecnologia contribui para a formação omnilateral do estudante.
- d) A integração curricular pressupõe flexibilização parcial da formação geral básica em função da formação profissional.

e) A preparação para o exercício profissional constitui finalidade central e exclusiva da educação profissional integrada.

**26. Na perspectiva construtivista da aprendizagem, o papel do professor caracteriza-se principalmente por:**

- a) Organizar situações didáticas que favoreçam a construção ativa do conhecimento pelo estudante.
- b) Transmitir conteúdos sistematizados de forma sequencial e hierarquizada.
- c) Corrigir imediatamente os erros apresentados pelos estudantes durante as atividades.
- d) Priorizar estratégias de memorização necessárias à consolidação da aprendizagem.
- e) Assegurar uniformidade nos procedimentos de aprendizagem desenvolvidos em sala de aula.

**27. Ao analisar as tendências pedagógicas liberais, Libâneo afirma que a pedagogia tradicional caracteriza-se por:**

- a) Compreender o estudante como sujeito ativo na elaboração do conhecimento escolar.
- b) Valorizar a aprendizagem baseada em experiências sociais problematizadoras.
- c) Centralizar o processo educativo na transmissão de conteúdos e na autoridade docente.
- d) Organizar o currículo a partir das necessidades concretas das classes populares.
- e) Desenvolver práticas pedagógicas fundamentadas na autonomia intelectual discente.

**28. A formação continuada de professores, na perspectiva do desenvolvimento profissional docente, deve ser compreendida como:**

- a) Atualização periódica voltada à adequação do professor às prescrições curriculares oficiais.
- b) Processo permanente de reflexão crítica sobre a prática pedagógica, articulado aos contextos escolares.
- c) Capacitação técnica destinada à aplicação uniforme de métodos considerados eficazes.
- d) Atividade complementar à formação inicial, necessária apenas diante de mudanças legais.
- e) Estratégia institucional de controle da prática docente por meio de indicadores de desempenho.

**29. Na relação entre trabalho e educação, a Educação Profissional e Tecnológica, em perspectiva crítica, deve:**

- a) Orientar-se prioritariamente pela empregabilidade e pela adaptação do estudante às demandas produtivas.
- b) Separar a formação técnica da formação científica, evitando sobreposição curricular.
- c) Articular conhecimentos científicos, tecnológicos, culturais e sociais na formação do sujeito trabalhador.
- d) Concentrar-se no desenvolvimento de habilidades operacionais exigidas pelo setor produtivo.
- e) Organizar a formação profissional a partir da lógica de treinamento para funções específicas.

**30. A organização do trabalho pedagógico, quando fundamentada em uma concepção democrática de escola, pressupõe:**

- a) Autonomia individual do professor para definir objetivos e práticas independentemente do projeto escolar.
- b) Centralização das decisões pedagógicas na gestão, assegurando unidade institucional.
- c) Articulação entre planejamento docente, projeto político-pedagógico e realidade sociocultural da comunidade escolar.
- d) Adequação das práticas pedagógicas aos resultados das avaliações externas como referência principal.
- e) Distribuição administrativa de tarefas entre professores, coordenação e gestão escolar.

#### PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

**31. Um professor apresenta aos alunos de sua aula três jogos desenvolvidos por empresas cearenses para debater seu potencial artístico e tecnológico. Ao discutir os fundamentos da cultura dentro da produção cearense de games, ele destaca que os jogos produzem experiências que ultrapassam a barreira do entretenimento e do consumo de propriedades intelectuais estrangeiras dos marketplaces.**

**Com base nos conceitos de Gamecultura, assinale a alternativa CORRETA:**

- a) Os jogos digitais devem ser analisados essencialmente como softwares computacionais

que influenciam o uso social e comportamental da sociedade.

- b) A Gamecultura investiga jogos sob perspectiva mercadológica, delimitando quais são seus comportamentos de uso e mercado para orientar desenvolvedores em criar seus jogos.
- c) Os Jogos digitais são compreendidos como artefatos comportamentais e sociais onde suas jogadas emergentes constroem o modo de pensar e agir de uma comunidade geograficamente localizada.
- d) Jogos digitais são considerados extensões do cinema interativo e se apropriam dessa cultura para construir seus repertórios e poéticas.
- e) O estudo da cultura dos jogos digitais deve voltar-se para a programação em engines, pois são as plataformas necessárias e obrigatórias para o desenvolvimento de jogos.

**32. Uma escola profissionalizante deseja preparar estudantes para o mercado de jogos no Ceará. Durante uma reunião pedagógica, os professores discutem quais competências devem ser priorizadas considerando o crescimento da indústria, segundo relatórios da Abragames. Assinale a alternativa que representa uma característica atual da indústria brasileira de jogos digitais:**

- a) O mercado brasileiro atua fortemente em jogos AAA, com estúdios produzindo propriedades intelectuais para publishers internacionais.
- b) O setor independente possui relevância significativa na produção nacional, buscando modelos de negócio sustentáveis.
- c) Segundo o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, o Brasil possui proibição legal para desenvolvimento mobile enquanto jogo, que deve ser tratado por outra lei.
- d) Apenas empresas internacionais conseguem publicar jogos no país, sendo que as empresas brasileiras se beneficiam do codesenvolvimento como modelo rentável de seus negócios.
- e) O desenvolvimento de estúdios de jogos no Brasil ocorre principalmente em universidades e falta à sociedade civil organizada maturidade em criar associações regionais de empresas e profissionais.

**33. Um professor solicita aos alunos um sistema de pontuação simples em Python, onde o jogador recebe bônus somente quando possuir mais de**

**100 moedas e completar a fase em menos de 3 minutos em um game de plataforma. Qual operador lógico deve ser utilizado para validar as duas condições simultaneamente?**

- a) OR
- b) XOR
- c) NOT
- d) AND
- e) IFNULL

**34. Para o desenvolvimento de um jogo de mundo aberto inspirado em títulos como Vampire Survivors, estudantes devem implementar verificações de colisão entre dezenas de objetos simultaneamente. Após testes de desempenho usando a engine Unity, foram identificados gargalos computacionais causados pelo excesso de verificações desnecessárias. Para solucionar o problema, o docente propõe o uso de técnicas de particionamento espacial como alternativa. Qual estrutura é MAIS adequada para otimizar colisões em ambientes 2D extensos??**

- a) Lista encadeada
- b) Fila Circular
- c) Quadtree
- d) Bubble Sort
- e) Pilha Dinâmica

**35. Testes internos de um jogo educacional desenvolvido no laboratório da escola para o segundo ano detectaram que alunos relataram frustração excessiva já nos primeiros minutos da experiência. O professor responsável analisa o problema utilizando a teorias de Game Design, baseadas em trabalhos como o de Mihaly Csikszentmihalyi.**

**Considerando os princípios de balanceamento de desafio e habilidade, assinale a alternativa CORRETA:**

- a) O chamado estado de Flow ocorre quando o jogador enfrenta desafios compatíveis com seu nível de domínio das mecânicas oferecidas em uma determinada etapa de progressão.
- b) O excesso de dificuldade é indispensável para manter engajamento contínuo principalmente nos últimos estágios do jogo, garantindo rejugabilidade.

- c) Jogos educativos devem procurar eliminar as possibilidades de falha do jogador, pois prejudicam os aspectos pedagógicos das disciplinas.
- d) Sistemas de feedback imediato prejudicam a imersão, pois o jogador precisa aprender ao longo da jornada com suas falhas.
- e) A progressão de dificuldade deve permanecer estática durante toda experiência para garantir um entendimento melhor da experiência de jogo.
- 36. Durante um debate em sala de aula sobre narrativas para games, um professor apresenta aos alunos dois jogos clássicos: The Sims e Dwarf Fortress - como exemplos de experiências em que acontecimentos narrativos surgem da interação sistêmica entre regras e jogadores. Nesse contexto, assinale a alternativa CORRETA:**
- a) Para funcionar de forma didática, as narrativas emergentes devem suceder de cutscenes cinematográficas.
- b) Uma narrativa emergente bem elaborada consegue eliminar a participação do jogador em casos de jogos com muito conteúdo expandido.
- c) Narrativas emergentes são produzidas a partir da interação necessária entre sistemas, regras e ações do jogador, envolvendo a multidisciplinaridade da equipe de desenvolvimento.
- d) As narrativas emergentes surgiram nos jogos multiplayer online, onde a liberdade do jogador permite construir sua própria história.
- e) As narrativas emergentes impossibilitam o storytelling interativo, pois são conceitos com princípios antagônicos.
- 37. Uma equipe de alunos desenvolve um servidor multiplayer utilizando a linguagem Visual Studio com C#. Durante testes simultâneos, o professor identifica inconsistências causadas por múltiplas threads acessando a mesma variável compartilhada. Qual problema computacional está diretamente relacionado a esse cenário?**
- a) Memory Leak
- b) Dead Pixel
- c) Race Condition
- d) Texture Streaming
- e) Vertex Mapping
- 38. Durante uma atividade prática na plataforma Unreal Engine, estudantes precisam desenvolver inimigos capazes de patrulhar áreas, investigar sons e perseguir o jogador conforme mudanças no estado do ambiente, um procedimento típico no uso da inteligência artificial em games. Qual estrutura é MAIS adequada para organizar comportamentos desse tipo de NPCs?**
- a) Bubble Sort
- b) Behavior Trees
- c) Agentes LLM
- d) Máquinas de Estados Finitos
- e) Algoritmos de Pathfinding
- 39. Fazendo uma análise técnica do jogo Celeste, uma turma discute como pequenas alterações de aceleração, feedback visual e resposta dos comandos impactam diretamente a sensação de controle do jogador em um game. Com base no conceito de Game Feel discutido por Raph Koster na publicação A Theory of Fun for Game Design, assinale a alternativa CORRETA:**
- a) O Game Feel é dependente da qualidade gráfica do jogo, por ativar melhor o recurso sensorial mais importante: a visão.
- b) O Game Feel está relacionado principalmente à responsividade e ao feedback das ações do jogador em suas jogadas efetivas.
- c) O Game Feel é primeiramente determinado pela trilha sonora, por se tratar de uma mídia audiovisual interativa.
- d) O conceito de Game Feel aplica-se somente a jogos competitivos, pois sem esse conceito aplicado não existe conexão entre jogadores.
- e) Jogos narrativos não utilizam princípios de Game Feel, por serem estruturas lineares.
- 40. Uma oficina realizada com pesquisadores de games, baseada nas contribuições acadêmicas da International Game Developers Association (IGDA GRUX SIG), mostrou em um artigo publicado a necessidade de recursos de acessibilidade em jogos digitais. Para tornar um jogo mais acessível para jogadores com deficiência visual, qual solução o professor pode apresentar como a prática MAIS adequada para seus alunos?**

- a) Utilização exclusiva de códigos cromáticos.  
b) Remoção de elementos sonoros para evitar distração.  
c) Feedback sonoro associado a contraste elevado de interface.  
d) Interfaces minimalistas sem indicadores contextuais.  
e) Exclusão de menus textuais, estimulando outros recursos sensoriais.
- 41. Em uma apresentação prática sobre aplicações de jogos multiplayer competitivo, alunos utilizaram como estudo de caso o jogo Valorant para estudar meios de redução de impacto da latência em partidas online. Qual técnica é frequentemente utilizada para suavizar discrepâncias entre cliente e servidor?**
- a) Client-side Prediction  
b) Remote Procedure Calls  
c) Occlusion Mapping  
d) Anti DDoS  
e) Server-side Response
- 42. Durante a produção de um jogo desenvolvido por equipes multidisciplinares da escola para uma feira de ciências, o professor responsável adota a metodologia Scrum para organizar as entregas. Qual cerimônia possui como principal objetivo o alinhamento diário da equipe?**
- a) Sprint Review  
b) Sprint Retrospective  
c) Product Backlog  
d) Stand-up Meeting  
e) Task Commit
- 43. Uma equipe de alunos produz um jogo de exploração 3D com centenas de objetos repetidos em uma cena. Durante testes no laboratório, o professor identifica excesso de requisições para renderização, comprometendo a taxa de quadros do protótipo. Qual técnica é MAIS adequada para reduzir esse problema?**
- a) Rigging  
b) Instancing  
c) Procedural Shading  
d) UV Mapping  
e) Texture Compression
- 44. Diversas revisões de código foram feitas em um projeto acadêmico desenvolvido em Godot pelos alunos. Percebendo que diferentes sistemas dependem diretamente uns dos outros, dificultando a manutenção e testes do produto, qual princípio da engenharia de software o professor pode usar para ajudar a reduzir esse problema?**
- a) Dependência circular  
b) Alto acoplamento  
c) Baixo acoplamento e alta coesão  
d) Execução monolítica  
e) Herança múltipla irrestrita
- 45. Em um debate sobre ética na indústria de games, estudantes analisam casos de monetização em jogos mobile e jogos free-to-play, incluindo sistemas de recompensas aleatórias semelhantes aos encontrados em jogos de esportes como FIFA. Qual prática é mais associada a discussões sobre mecanismos psicológicos próximos aos jogos de azar e proibidos por lei em jogos criados no Brasil?**
- a) Save State  
b) Loot Box  
c) Game Mods  
d) Open Source  
e) Freemium
- 46. No desenvolvimento de um Vertical Slice de um jogo por um estúdio, a equipe implementa um sistema automatizado para verificar continuamente se atualizações recentes quebraram funcionalidades já estabilizadas anteriormente. Esse processo de garantia de qualidade é denominado de:**
- a) Teste exploratório  
b) Teste heurístico  
c) Teste unitário  
d) Teste de regressão  
e) Teste de usabilidade
- 47. Para exemplificar a física aplicada em jogos digitais em uma aula prática, um professor demonstra como engines utilizam formas simplificadas para otimizar detecção de colisões,**

como acontece em jogos de luta 2D clássicos dos anos 90, como The King of Fighters. Essa técnica amplamente utilizada nesse contexto é chamada de:

- a) Broad Shade
- b) Hit Count
- c) Mesh Collider
- d) Plane Detection
- e) Bounding Boxes

48. Em cenários de jogos 3D desenvolvidos em ferramentas de modelagem como Blender e integrado à engines como Unity, estudantes inexperientes geralmente produzem modelos extremamente detalhados, comprometendo desempenho em computadores intermediários. Qual técnica de otimização é MAIS adequada para otimizar o projeto sem eliminar completamente a qualidade visual do jogo?

- a) Desativar colisões dos modelos.
- b) Aplicar técnicas de LOD (Level of Detail).
- c) Remover a iluminação dinâmica do cenário.
- d) Diminuir polígonos dos modelos pela metade.
- e) Excluir mapas de texturas especular e de brilho.

49. Um professor apresenta aos alunos reportagens sobre práticas de monetização utilizadas em jogos mobile free-to-play, analisando sistemas presentes em títulos como Diablo Immortal e Genshin Impact. Na discussão, o docente aborda o conceito de dark patterns, explicando como determinadas interfaces e mecânicas podem induzir jogadores a decisões impulsivas de consumo. Em seguida, os estudantes são convidados a refletir sobre responsabilidade ética no desenvolvimento de jogos digitais, especialmente em produtos voltados ao público infantojuvenil.

Considerando a ética em game design e monetização digital, assinale a alternativa CORRETA:

- a) Sistemas de monetização em jogos são neutros e estudos comprovam que não possuem impacto direto sobre comportamento do jogador.
- b) Dark patterns consistem em práticas de jogabilidade, interface do usuário e design que manipulam decisões do usuário em benefício

comercial, quebrando inclusive princípios de experiência do usuário em games.

- c) Pelo Marco Legal dos Jogos Eletrônicos Jogos digitais no Brasil, propriedades intelectuais fabricadas em território nacional não precisam seguir regras de impacto para crianças e adolescentes porque são produtos lúdicos.
- d) A utilização de mecânicas de recompensa aleatória elimina riscos de comportamento compulsivo pois usam gatilhos motivacionais saudáveis.
- e) A ética em jogos digitais, segundo as leis brasileiras, restringe-se exclusivamente à proteção de dados dos usuários via LGPD.

50. Em uma banca de seleção para professores do curso técnico, um candidato afirma que o ensino de jogos digitais deve articular desenvolvimento técnico, pensamento crítico, Gamecultura, economia criativa e impacto social dos games. Considerando as Diretrizes da Educação Profissional e Tecnológica e os debates contemporâneos sobre formação em jogos digitais, assinale a alternativa CORRETA:

- a) O ensino técnico de jogos digitais deve-se focar ao treinamento operacional de software e hardware da propriedade intelectual.
- b) Jogos digitais brasileiros ainda não possuem relevância como linguagem cultural contemporânea, uma vez que não existem registros históricos de jogos feitos em décadas passadas.
- c) O ensino interdisciplinar prejudica a especialização técnica em desenvolvimento de jogos, pois um generalista em jogos não é bem aceito no mercado de games brasileiro.
- d) A formação profissional em games deve priorizar ferramentas proprietárias, pois as publicadoras e marketplaces trabalham apenas com plataformas pagas.
- e) A formação em jogos digitais deve integrar competências técnicas e socioemocionais, estimulando debates culturais e críticos relacionadas à indústria e à sociedade.