



Fundação CECIERJ - Vice Presidência de Educação Superior a Distância
Curso de Tecnologia em Sistemas de Computação
Disciplina: Inglês Instrumental
AP3 1º semestre de 2010
Data.....

Observações:

1. Prova sem consulta.
 2. Use caneta para preencher o seu nome e assinar nas folhas de questões e nas folhas de respostas.
 3. Você pode usar lápis para responder as questões.
 4. Ao final da prova devolva as folhas de respostas.
 5. Todas as respostas devem ser transcritas nas folhas de respostas. As respostas nas folhas de questões não serão corrigidas.
-

LEIA O TEXTO E RESPONDA EM PORTUGUÊS.

Computers and Young Children

When to Introduce Children to Computers

To use or not to use technology with young children is a critical issue facing early childhood educators and parents.

Many researchers do not recommend that children under 3 years old use computers (e.g., Hohman, 1998). Computers simply do not match their learning style. Children younger than 3 learn through their bodies: their eyes, ears, mouths, hands, and legs. Although they may return over and over again to an activity, they are full of movement, changing focus frequently. Computers are not a good choice for the developmental skills these children are learning to master: crawling, walking, talking, and making friends.

Children 3 and 4 years of age are developmentally ready to explore computers. Timing is crucial. Children need plenty of time to experiment and explore. Young children are comfortable clicking various options to see what is going to happen next. Developmentally appropriate ways to use computers with 3- and 4-year-olds are different from the ways we use computers in kindergarten and the primary school.

As children enter kindergarten and the primary school, children need

opportunities to make choices about some of their computer experiences. In addition, kindergarten or primary-grade teachers will want to use the computer for more directed activities that match their learning objectives. For example, to enhance language skills, children can compose a letter to a friend or relative using the template provided in *ClarisWorks for Kids* or similar software. Children could also work in small groups using software such as *Scholastic's Magic School Bus Explores the Rainforest* to compare two of the seven ecozones in the program. Through exploring computer experiences, these children build memory skills, learn how to seek out information, use knowledge until they have a clear understanding from multiple sources, and integrate their knowledge of how each ecosystem functions. In the process, they learn to delegate responsibility, interact with others, solve problems, and cooperate to reach a goal.

Benefits of Computer Use

Research has shown that 3- and 4-year-old children who use computers have significantly greater developmental gains when compared to children without computer experiences in similar classrooms - gains in intelligence, nonverbal skills, structural knowledge, long-term memory, manual dexterity, verbal skills, problem solving, abstraction, and conceptual skills (Haugland, 1992). The benefits of providing computers to kindergarten and primary school children vary depending upon the kind of computer experiences offered and how frequently children have access to computers. The potential gains for kindergarten and primary school children are tremendous, including improved motor skills, enhanced mathematical thinking, increased creativity, higher scores on tests of critical thinking and problem solving, higher levels of effectance motivation (the belief that they can change or affect their environment), and increased scores on standardized language assessments. In addition, computers enhance children's self-concept, and children demonstrate increasing levels of spoken communication and cooperation. Children who use computer share leadership roles more frequently and develop positive attitudes toward learning (Clements, 1994).

<http://www.kidsource.com/education/computers.children.html>

Glossary: *issue*: assunto/ questão; *to match*: combinar com; *crawling*: engatinhar; *to master*: adquirir/dominar; *source*: fontes; *dexterity*: destreza; *to enhance*: aumentar; *enhanced*: maior; *kindergarten*: jardim-de-infância; *improved*: melhor; *belief*: crença; *assessment*: avaliação; *to share*: compartilhar.

Para completar cada assertiva abaixo (de 1 a 3), existe somente uma alternativa correta. Leia novamente o texto e marque sua opção.

1. Segundo pesquisadores, o uso de computador não é recomendável para (1,0 pt)

- a. ☐ crianças acima de 5 anos.
- b. ☐ alunos de escolas primárias.
- c. ☐ crianças de menos de 3 anos.

RESPOSTA CORRETA: c

2. Os ganhos observados em crianças que fazem uso do computador podem ser verificados (1,0 pt)

- a. ☐ somente em crianças de 3 a 4 anos.
- b. ☐ em todas as faixas etárias consideradas no texto.
- c. ☐ em crianças a partir de 3-4 anos.

RESPOSTA CORRETA: c

3. O corpo é um importante referencial na aprendizagem principalmente de (1,0 pt)

- a. ☐ crianças abaixo de 3 anos.
- b. ☐ alunos de escola primária.
- c. ☐ todos os que usam computadores.

RESPOSTA CORRETA: a

4. De acordo com o texto, o uso de *ClarisWorks for Kids* ajuda a aumentar as habilidades lingüísticas. Cite 3 benefícios que o *Scholastic's Magic School Bus Explores the Rainforest* pode trazer aos usuários. (1,0 pt)

RESPOSTA CORRETA:

Escolher 3 entre as seguintes possibilidades: adquirir habilidades de memória; aprender a procurar informação; usar o conhecimento até obter um bom entendimento de múltiplas fontes; internalizar o conhecimento de como cada

ecossistema funciona; interagir com os outros. Aprender a delegar responsabilidades, solucionar problemas, cooperar para atingir objetivos.

5. A. Na lista abaixo, assinale as opções que representam alguns dos benefícios do uso do computador que podem ser observados em crianças que freqüentam jardim-de-infância e escola primária. (1,0 pt)

- a. ☐ maior auto-conhecimento
- b. ☐ destreza manual
- c. ☐ atitudes positivas à aprendizagem
- d. ☐ andar e engatinhar
- e. ☐ melhores resultados em avaliações de linguagem

RESPOSTA CORRETA: a, c, e

B. Cite mais 2 benefícios que podem ser observados como resultado do uso de computador por crianças que freqüentam jardim-de-infância e escola primária. (1,0 pt)

RESPOSTA CORRETA:

Escolher 3 entre os seguintes benefícios: aumento de criatividade; compartilhar papel de líder com mais freqüência; aumento de habilidades motoras; maior raciocínio matemático; melhores resultados em testes de pensamento crítico e solução de problemas; maior motivação para mudar o ambiente em que vive.

6. Na frase “*In the process, they learn to delegate responsibility, interact with others,*”, (parágrafo 4) pode-se entender others como: (Mais de uma opção é possível.) (1,0 pt)

- a. ☐ other functions
- b. ☐ other children
- c. ☐ other teachers
- d. ☐ other sources

RESPOSTA CORRETA: b, c

7. Observe o tempo verbal (*Present Perfect*) na frase: “*Research has shown that 3- and 4-year-old children [...]*”. (parágrafo 5) (1,0 pt)

Na AULA 10 do Manual de Inglês Instrumental, há uma explicação sobre esse tempo verbal. Marque as opções abaixo que descrevem algumas de suas características.

- a. () O tempo em que a ação aconteceu não é mencionado (nem é muito relevante).
- b. () Fazer previsões sobre o futuro.
- c. () Tempo verbal usado para falar sobre ou descrever algo que já aconteceu sem precisar quando.
- d. () A ação é mais importante do que quando ela ocorreu.
- e. () Tempo verbal usado em definições, afirmações ou para falar sobre verdades reconhecidas.

RESPOSTA CORRETA: a, c, d.

8. Na Aula 11 de nosso Manual , há a seguinte explicação: **Um termo com o sufixo “ing” pode também ser um verbo nominalizado, isto é, um verbo que virou um substantivo referente à ação expressa pelo verbo.** (1,0 pt)

Dê 2 exemplos de palavras do texto que se encaixam nessa explicação.

RESPOSTA CORRETA:

Escolher 2 entre as seguintes opções: *crawling, talking, walking, making (friends), solving, timing, thinking, understanding, learning.*

9. O conectivo ***although*** em “*Although they may return over and over again to an activity, [...]*” (parágrafo 2) *estabelece que relação discursiva no texto?* (Esta explicação encontra-se na Aula 14 do Manual.) (1,0 pt)

- a. () aditiva
- b. () temporal
- c. () adversativa
- d. () causal

RESPOSTA CORRETA: c

