

Fazer teste: Semana 6 - Atividade Avaliativa

Informações do teste

Descrição

Instruções Olá, estudante!

1. Para responder a esta atividade, selecione a(s) alternativa(s) que você considerar correta(s);
2. Após selecionar a resposta correta em todas as questões, vá até o fim da página e pressione "Enviar teste".
3. A cada tentativa, você receberá um novo conjunto de questões diferentes para que você responda e tente alcançar melhores resultados.

Pronto! Sua atividade já está registrada no AVA.

Várias

Este teste permite 3 tentativas. Esta é a tentativa número 1.

tentativas

✕ Estado de Conclusão da Pergunta:

Suas respostas foram salvas automaticamente.

PERGUNTA 1

1,42 pontos

Salva

O Currículo de Referência do CIEB está organizado em três eixos, subdivididos em conceitos que propõem o desenvolvimento de uma ou mais habilidades, para as quais são sugeridas práticas pedagógicas, avaliações e materiais de referência. Examine as alternativas no que diz respeito aos eixos do currículo do CIEB e assinale verdadeiro ou falso.

Falso ▼ Mundo Digital (Abstração, Cidadania Digital, e Tecnologia e Sociedade).

Verdadeiro ▼ Tecnologia Digital (Representação de Dados, Hardware e Software, e Comunicação e Redes).

Falso ▼ Cultura Digital (Abstração, Cidadania Digital, e Tecnologia e Sociedade).

Verdadeiro ▼ Pensamento Computacional (Abstração, Algoritmos, Decomposição e Reconhecimento de Padrões).

Verdadeiro ▼ Cultura Digital (Letramento Digital, Cidadania Digital, Tecnologia e Sociedade).

Clique em Salvar e Enviar para salvar e enviar. Clique em Salvar todas as respostas para salvar todas as res

e Reconhecimento de Padrões).

PERGUNTA 2**1,43 pontos**

Salva

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) não é um currículo, mas sim um orientador curricular. Os currículos devem ser elaborados por:

- ☐ a. Alunos e escolas.
- ☐ b. Escolas e diretores.
- ☒ c. Estados e municípios.
- ☐ d. Diretores e professores.
- ☐ e. Estados e escolas.

PERGUNTA 3**1,43 pontos**

Salva

- ☐ a. Fundamentos da Ciência da Computação - Letramento.
- ☐ b. Fundamentos da Ciência da Computação - Tecnologias atuais.
- ☐ c. Fundamentos da Ciência da Computação - Mundo Digital.
- ☐ d. Fundamentos da Ciência da Computação - Algoritmos.
- ☒ e.

Fundamentos da Ciência da Computação - Conceitos de Computação.

PERGUNTA 4**1,43 pontos**

Salva

São etapas da Educação Básica:

- ☒ a.
Educação Infantil (0 a 5 anos de idade); Ensino Fundamental (anos iniciais: do 1º ao 5º ano; anos finais: do 6º ao 9º ano); Ensino Médio (três anos de duração).
- ☐ b.
Educação Infantil (0 a 4 anos de idade); Ensino Fundamental (anos iniciais: do 1º ao 5º ano; anos finais: do 6º ao 9º ano).
- ☐ c.
Educação Infantil (0 a 5 anos de idade); Ensino Fundamental (anos iniciais: do 1º ao 5º ano; anos finais: do 6º ao 9º ano); Ensino Médio (dois anos de duração).
- ☐ d.
Educação Infantil (0 a 4 anos de idade); Ensino Fundamental (anos iniciais: do 1º ao 4º ano; anos finais: do 5º ao 8º ano); Ensino Médio (dois anos de duração).
- ☐ e.

Clique em Salvar e Enviar para salvar e enviar. Clique em Salvar todas as respostas para salvar todas as res

PERGUNTA 5

1,43 pontos

Salva

Assinale verdadeiro ou falso em relação às contribuições da Computação para a formação do jovem do século XXI:

☐ Falso ☐ Formar jovens com capacidade de utilizar jogos eletrônicos.

☐ Verdadeiro ☐ Auxiliar a compreensão de um mundo cada vez mais conectado e imerso em tecnologias digitais.

☐ Falso ☐ Usar ferramentas básicas para edição de texto, planilhas e apresentação de documentos.

☐ Verdadeiro ☐ Aumentar a capacidade de aprendizagem e resolução de problemas, provendo novas formas de expressão e pensamento.

☐ Verdadeiro ☐ Servir como ferramenta de apoio ao aprendizado das

PERGUNTA 6

1,43 pontos

Salva

O desenvolvimento das competências gerais da BNCC é baseado nos fundamentos da Computação. Examine as seguintes assertivas referentes às competências específicas da Computação e assinale verdadeiro ou falso.

☐ Verdadeiro ☐ Compreender os princípios da Ciência da Computação.

☐ Verdadeiro ☐ Formular, resolver e analisar problemas.

☐ Falso ☐ Conhecer as tecnologias de informação e comunicação.

☐ Verdadeiro ☐ Aplicar fundamentos da computação em diferentes contextos.

☐ Falso ☐ Argumentar em prol do emprego da tecnologia.

☐ Verdadeiro ☐ Desenvolver projetos usando Computação.

PERGUNTA 7

1,43 pontos

Salva

Nas Diretrizes para Ensino de Computação na Educação Básica da SBC, os conhecimentos da área de Computação estão organizados em três eixos. Examine as seguintes assertivas referentes aos eixos

Clique em Salvar e Enviar para salvar e enviar. Clique em Salvar todas as respostas para salvar todas as res

e Analise).

Mundo Digital (Codificação, Processamento e Distribuição).

Pensamento Computacional (Decomposição, Automação e Análise).

Cultura Digital (Letramento Digital, Cidadania Digital, e Tecnologia e Sociedade).

Cultura Digital (Abstração, Cidadania Digital, e Tecnologia e Sociedade).

Mundo Digital (Tecnologia, Processamento e Distribuição).

Clique em Salvar e Enviar para salvar e enviar. Clique em Salvar todas as respostas para salvar todas as res