APOSTILA – PROFESSOR AUXILIAR DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL

INDICE GERAL

Capítulo 1 – Fundamentos da Tecnologia Educacional

- 1.1. Conceito e evolução histórica
- 1.2. Objetivos e finalidades pedagógicas
- 1.3. Papel do Professor Auxiliar no uso das tecnologias

Capítulo 2 – Tecnologias Digitais na Educação

- 2.1. Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs)
- 2.2. Ferramentas digitais aplicadas ao ensino
- 2.3. Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA)

Capítulo 3 – Letramento Digital e Competência Digital Docente

- 3.1. Diferença entre alfabetização e letramento digital
- 3.2. Competência digital segundo a BNCC
- 3.3. Desenvolvimento de habilidades digitais em professores e alunos

Capítulo 4 – Práticas Pedagógicas com Tecnologia

- 4.1. Metodologias ativas e tecnologia
- 4.2. Gamificação, storytelling e aprendizagem baseada em projetos
- 4.3. Curadoria digital e uso crítico da internet

Capítulo 5 – Inclusão Digital e Tecnologias Assistivas

- 5.1. Conceitos e políticas públicas de inclusão digital
- 5.2. Tecnologias assistivas e acessibilidade digital
- 5.3. Desafios e soluções para ambientes escolares inclusivos

Capítulo 6 - Segurança Digital e Ética no Uso das Tecnologias

- 6.1. Cidadania digital e ética online
- 6.2. Proteção de dados e uso responsável da internet
- 6.3. Educação para o uso seguro das redes sociais

Capítulo 7 – Legislação e Diretrizes para a Educação com Tecnologia

- 7.1. BNCC e as competências gerais com foco na cultura digital
- 7.2. Diretrizes do PNE e marco legal da inclusão digital
- 7.3. Documentos orientadores e propostas curriculares municipais

Capítulo 8 – Papel do Professor Auxiliar de Tecnologia Educacional

- 8.1. Atribuições e competências no contexto escolar
- 8.2. Mediação pedagógica com tecnologias
- 8.3. Trabalho colaborativo com professores, alunos e comunidade

■ CAPÍTULO 1 – FUNDAMENTOS DA TECNOLOGIA EDUCACIONAL

1.1. Conceito e Evolução Histórica

A tecnologia educacional compreende o uso de recursos tecnológicos com intencionalidade pedagógica, visando apoiar, potencializar e transformar os processos de ensino e aprendizagem. Vai muito além de equipamentos e ferramentas: envolve metodologias, estratégias, planejamento e reflexão sobre o uso consciente e crítico da tecnologia no contexto escolar.

Historicamente, a tecnologia sempre esteve presente na educação — da lousa ao rádio, da televisão ao computador. No entanto, com a popularização da internet e dos dispositivos digitais a partir dos anos 1990, a tecnologia educacional passou a integrar as práticas escolares de forma mais interativa e dinâmica.

A partir do século XXI, com o avanço da conectividade, surgem novas possibilidades, como ambientes virtuais de aprendizagem, plataformas adaptativas, inteligência artificial e realidade aumentada. Esses recursos, quando bem integrados ao currículo, ampliam as formas de ensinar e aprender, tornando os estudantes protagonistas e os professores mediadores do conhecimento.

1.2. Objetivos e Finalidades Pedagógicas

A principal função da tecnologia educacional não é substituir o professor, mas ampliar suas possibilidades didáticas. Seu uso deve estar a serviço do desenvolvimento integral dos alunos, promovendo:

- A personalização da aprendizagem, respeitando ritmos e estilos;
- O desenvolvimento do pensamento crítico e criativo;
- A ampliação do acesso à informação e ao conhecimento;
- A mediação da interação entre sujeitos, saberes e contextos.

A tecnologia, quando usada com intencionalidade pedagógica, possibilita uma educação mais inclusiva, participativa e contextualizada. Além disso, estimula habilidades essenciais para o século XXI, como colaboração, comunicação, resolução de problemas e cultura digital.

1.3. Papel do Professor Auxiliar no Uso das Tecnologias

O Professor Auxiliar de Tecnologia Educacional atua como mediador entre as ferramentas tecnológicas e o processo de ensino-aprendizagem. Sua função exige domínio técnico e

sensibilidade pedagógica para apoiar tanto professores quanto estudantes no uso significativo das tecnologias.

Entre suas atribuições, destacam-se:

- Apoiar o planejamento pedagógico com uso de tecnologias;
- Auxiliar professores no uso de recursos digitais em sala de aula;
- Orientar estudantes na utilização segura e ética das ferramentas digitais;
- Colaborar na implementação de projetos inovadores com TICs;
- Promover ações de inclusão digital para toda a comunidade escolar.

É fundamental que esse profissional compreenda que sua atuação vai além do suporte técnico: ela está vinculada à melhoria da qualidade da educação e ao fortalecimento de uma cultura digital cidadã e crítica no ambiente escolar.

■ CAPÍTULO 2 – TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

2.1. Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs)

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) englobam recursos tecnológicos usados para produzir, armazenar, processar e transmitir informações. Na educação, as TICs representam um conjunto de ferramentas que, quando integradas ao cotidiano escolar, podem ampliar o acesso ao conhecimento, favorecer a autonomia e enriquecer as experiências de ensino e aprendizagem.

Entre os recursos mais utilizados nas escolas estão:

- Computadores, notebooks, tablets e smartphones;
- Projetores e quadros digitais interativos;
- Internet e redes sociais educativas:
- Softwares e aplicativos pedagógicos;
- Plataformas educacionais e ambientes virtuais de aprendizagem (AVA).

O uso crítico e planejado dessas ferramentas permite diversificar metodologias, promover a interdisciplinaridade e facilitar a construção do conhecimento de forma colaborativa.

2.2. Ferramentas Digitais Aplicadas ao Ensino

O ambiente escolar conta hoje com uma variedade de **ferramentas digitais** que apoiam o processo de ensino-aprendizagem. Algumas das mais comuns incluem:

- Google Workspace for Education (Google Docs, Forms, Classroom): permite colaboração em tempo real, organização de turmas e envio de atividades online;
- Microsoft Teams e Office 365: utilizados para comunicação, gestão de tarefas e videoconferências;
- Kahoot, Mentimeter, Quizizz: ferramentas de gamificação para avaliações interativas;
- Padlet, Jamboard e Canva: plataformas para produção de murais, apresentações e cartazes colaborativos;
- YouTube Edu e podcasts educativos: conteúdos audiovisuais para complementação do currículo.

A utilização dessas ferramentas deve estar sempre vinculada a objetivos pedagógicos claros, respeitando a faixa etária, os contextos socioculturais e as necessidades dos alunos.

2.3. Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA)

Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs) são plataformas online utilizadas para mediar o processo educativo, principalmente em contextos de ensino remoto, híbrido ou como apoio às aulas presenciais. Esses ambientes possibilitam:

- Compartilhamento de materiais e conteúdos didáticos;
- Realização de fóruns, chats, videoconferências e atividades interativas;
- Acompanhamento do progresso dos alunos;
- Comunicação entre professores, estudantes e famílias.

Exemplos de AVAs amplamente utilizados:

- Moodle: plataforma gratuita e personalizável;
- Google Classroom: fácil integração com outras ferramentas do Google;
- Canvas e Edmodo: utilizadas em redes privadas e públicas com foco na personalização da aprendizagem.

O papel do Professor Auxiliar de Tecnologia Educacional nesse contexto é fundamental para apoiar a implementação, uso eficiente e pedagógico desses ambientes, promovendo a familiaridade dos professores e a autonomia dos estudantes.

■ CAPÍTULO 3 – LETRAMENTO DIGITAL E COMPETÊNCIA DIGITAL DOCENTE

3.1. Diferença entre Alfabetização e Letramento Digital

Alfabetização digital é a habilidade básica de operar dispositivos tecnológicos e acessar ferramentas digitais: saber usar um teclado, navegar por menus ou acessar um navegador de internet, por exemplo.

Já o letramento digital vai além: envolve a compreensão crítica, ética e produtiva do uso da tecnologia na sociedade. Ser letrado digitalmente significa:

- Saber avaliar a confiabilidade de uma informação na internet;
- Utilizar ferramentas digitais para resolver problemas reais;
- Participar de práticas sociais e culturais mediadas por tecnologias;
- Navegar com consciência de riscos, direitos e deveres no ambiente digital.

Ou seja, o letramento digital capacita o indivíduo a **agir no mundo digital com autonomia**, **responsabilidade e pensamento crítico**.

3.2. Competência Digital Segundo a BNCC

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) inclui entre suas dez competências gerais a **Competência 5 – Cultura Digital**, que determina:

"Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais, incluindo as escolares, para se comunicar, acessar e produzir informações e conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva."

Essa competência deve ser desenvolvida em todas as áreas do conhecimento, desde a Educação Infantil até o Ensino Médio, o que exige a presença constante e qualificada da tecnologia no ambiente escolar, além de educadores capacitados para integrá-la com significado às práticas pedagógicas.

3.3. Desenvolvimento de Habilidades Digitais em Professores e Alunos

O desenvolvimento da competência digital deve ser **contínuo**, **colaborativo** e **prático**, tanto para docentes quanto para estudantes.

Para os alunos, significa criar condições para:

- Usarem a internet com segurança;
- Produzirem conteúdo digital (textos, vídeos, infográficos, apresentações);
- Resolverem problemas utilizando a tecnologia;
- Participarem ativamente de comunidades de aprendizagem online.

Para os professores, representa o desafio de:

- Integrar ferramentas digitais ao planejamento pedagógico;
- Utilizar tecnologias para avaliação, registro e acompanhamento de processos;
- Incentivar a autoria e a colaboração entre estudantes;
- Avaliar criticamente os recursos digitais disponíveis.

Nesse contexto, o **Professor Auxiliar de Tecnologia Educacional** atua como facilitador da cultura digital, promovendo a inclusão e fortalecendo o papel das tecnologias na construção de uma escola contemporânea, crítica e democrática.

■ CAPÍTULO 4 – PRÁTICAS PEDAGÓGICAS COM TECNOLOGIA

4.1. Metodologias Ativas e Tecnologia

As metodologias ativas colocam o estudante como protagonista da aprendizagem, e a tecnologia potencializa ainda mais essas práticas. Algumas das abordagens mais relevantes são:

- Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP): os alunos resolvem problemas reais com apoio de ferramentas digitais (como pesquisas, vídeos, apresentações, mapas mentais);
- Sala de Aula Invertida (Flipped Classroom): os conteúdos são acessados
 previamente por meio de vídeos, textos e podcasts, e o tempo de aula é destinado à
 resolução de problemas e atividades colaborativas;
- Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL): o uso de simuladores, vídeos interativos, fóruns e pesquisas online contribui para a formulação de hipóteses e soluções.

A tecnologia, nessas metodologias, atua como mediadora do conhecimento, oferecendo **autonomia, interatividade e estímulo à autoria**.

4.2. Gamificação, Storytelling e Aprendizagem Baseada em Projetos

- Gamificação: aplicação de elementos de jogos em ambientes educacionais. Pode incluir pontuação, desafios, recompensas, rankings, avatares. Ferramentas como Kahoot, Quizizz e ClassDojo são exemplos práticos. Ela aumenta o engajamento, favorece a memorização e estimula a resolução de problemas.
- Storytelling (narrativas digitais): uso de histórias e narrativas criadas pelos próprios alunos ou pelo professor para transmitir conteúdos. Pode ser feito por meio de vídeos, podcasts, slides narrados, tirinhas digitais, etc. Estimula a expressão, criatividade e conexão emocional com o conteúdo.
- Projetos Digitais Colaborativos: os alunos usam ferramentas como Google Docs,
 Padlet, Canva, Genially, Mural, entre outras, para criar materiais em grupo.
 Desenvolvem habilidades de cooperação, organização, letramento digital e protagonismo.

4.3. Curadoria Digital e Uso Crítico da Internet

No atual cenário de excesso de informações disponíveis na internet, o educador precisa desenvolver com os estudantes a competência de curadoria digital – isto é, a seleção, organização e validação de conteúdos confiáveis e relevantes.

O papel do Professor Auxiliar é ensinar a:

- Avaliar fontes confiáveis e identificar notícias falsas (fake news);
- Reconhecer interesses ideológicos ou comerciais nos conteúdos digitais;
- Utilizar buscadores (como Google) com filtros e critérios de relevância;
- Organizar materiais digitais em pastas, painéis, murais e portfolios online.

O desenvolvimento do pensamento crítico frente à internet é parte essencial da formação para a cidadania digital e precisa ser planejado intencionalmente no cotidiano escolar.

■ CAPÍTULO 5 – INCLUSÃO DIGITAL E TECNOLOGIAS ASSISTIVAS

5.1. Conceitos e Políticas Públicas de Inclusão Digital

Inclusão digital é o processo de garantir a todas as pessoas o acesso e o uso significativo das tecnologias da informação e comunicação (TICs), possibilitando sua participação na sociedade contemporânea, marcada pela cultura digital.

No contexto escolar, a inclusão digital é um direito que deve ser garantido por meio de:

- Infraestrutura adequada (conectividade, equipamentos, espaços);
- Formação continuada de professores e equipe técnica;
- Produção e uso de materiais digitais acessíveis;
- Projetos pedagógicos voltados à democratização do acesso e ao desenvolvimento de competências digitais.

No Brasil, destacam-se algumas políticas públicas relevantes:

- Programa Nacional de Tecnologia Educacional (ProInfo)
- Programa Banda Larga nas Escolas
- Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva
- Marco Civil da Internet e a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD)

Essas políticas devem ser aplicadas com intencionalidade pedagógica para garantir a justiça social, a equidade e a superação das desigualdades no uso das tecnologias.

5.2. Tecnologias Assistivas e Acessibilidade Digital

Tecnologia assistiva é todo recurso, serviço, equipamento ou estratégia que promove autonomia e inclusão de pessoas com deficiência.

No contexto educacional, a tecnologia assistiva favorece o acesso ao currículo, à comunicação e à aprendizagem. Exemplos:

- Leitores de tela (ex: NVDA, JAWS) para pessoas com deficiência visual;
- Teclados e mouses adaptados;
- Softwares de comunicação alternativa e aumentativa;
- Ajustes de contraste, tamanho de fonte e recursos de leitura em voz alta;

Pranchas digitais, tablets com acessibilidade e aplicativos inclusivos.

A **acessibilidade digital** exige que os conteúdos e as plataformas sejam projetados para todos. Isso inclui vídeos com legenda, materiais com descrição de imagem (texto alternativo), uso de linguagem clara e design responsivo.

O Professor Auxiliar de Tecnologia Educacional deve conhecer essas ferramentas e orientar o uso pedagógico de forma articulada ao Projeto Político-Pedagógico da escola e às necessidades específicas de cada estudante.

5.3. Desafios e Soluções para Ambientes Escolares Inclusivos

A promoção de um ambiente digital inclusivo enfrenta desafios como:

- Ausência de formação adequada dos profissionais;
- Falta de recursos tecnológicos acessíveis;
- Baixa conectividade em áreas vulneráveis;
- Conteúdos digitais não adaptados às diferentes necessidades.

Soluções possíveis incluem:

- Formação continuada específica para a equipe escolar sobre inclusão digital;
- Parcerias com universidades e centros de pesquisa;
- Uso criativo de recursos gratuitos e livres;
- Planejamento pedagógico integrado que promova a acessibilidade desde o início da elaboração das atividades.

A inclusão digital deve ser entendida como parte essencial da inclusão educacional. É papel de todos na escola garantir que **ninguém fique de fora do processo de aprendizagem mediado pelas tecnologias**.

■ CAPÍTULO 6 – SEGURANÇA DIGITAL E ÉTICA NO USO DAS TECNOLOGIAS

6.1. Cidadania Digital e Ética Online

Cidadania digital refere-se ao exercício consciente, responsável e crítico dos direitos e deveres no ambiente digital. É parte da formação integral dos estudantes e deve ser trabalhada desde os primeiros anos da educação básica.

Ser um cidadão digital envolve:

- Utilizar a internet com responsabilidade e respeito aos outros;
- Proteger dados pessoais e privacidade;
- Combater o discurso de ódio, o cyberbullying e as fake news;
- Reconhecer os limites éticos no uso de imagens, textos e mídias;
- Praticar empatia e diálogo em ambientes digitais.

A **ética digital** implica não apenas o conhecimento técnico, mas sobretudo uma postura crítica e responsável frente às possibilidades e aos riscos das redes.

6.2. Proteção de Dados e Uso Responsável da Internet

Com a aprovação da **Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD)**, o uso de informações de estudantes, professores e familiares passou a ter uma regulamentação clara e obrigatória.

O ambiente escolar deve garantir:

- Consentimento informado dos responsáveis para uso de imagens e dados dos estudantes;
- Armazenamento seguro de informações em plataformas protegidas;
- Clareza sobre o uso de aplicativos e recursos online com coleta de dados;
- Discussões sobre privacidade, termos de uso e segurança digital com os alunos.

O uso responsável da internet inclui ensinar aos estudantes a:

- Evitar o compartilhamento de dados pessoais em sites e redes sociais;
- Reconhecer e reportar conteúdos ou comportamentos inadequados;
- Usar senhas seguras e não as compartilhar;

Refletir sobre o impacto do que publicam.

6.3. Educação para o Uso Seguro das Redes Sociais

As redes sociais fazem parte do cotidiano das crianças e adolescentes e, por isso, devem ser discutidas no contexto escolar com **intencionalidade pedagógica e orientação ética**.

Aspectos a serem trabalhados com os estudantes:

- A importância da reputação digital;
- O perigo do compartilhamento de imagens íntimas e a exposição indevida;
- A identificação de golpes, fraudes e perfis falsos;
- O enfrentamento ao cyberbullying e à violência digital;
- A promoção da gentileza, empatia e diálogo nas redes.

O Professor Auxiliar de Tecnologia Educacional deve contribuir com ações educativas, campanhas de conscientização e projetos interdisciplinares que desenvolvam a consciência crítica e o autocuidado no mundo virtual.

CAPÍTULO 7 – LEGISLAÇÃO E DIRETRIZES PARA A EDUCAÇÃO COM TECNOLOGIA

7.1. BNCC e as Competências Gerais com Foco na Cultura Digital

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece a importância da tecnologia na formação de sujeitos críticos, criativos e participativos. Entre suas 10 competências gerais, destaca-se:

Competência 5 - Cultura Digital

"Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais [...]".

Isso implica que o uso das tecnologias deve estar presente **em todas as áreas do conhecimento** e **em todas as etapas da Educação Básica**, sendo papel da escola promover:

- O acesso às tecnologias digitais;
- O uso responsável e crítico dos recursos;

- A produção de conteúdos multimodais;
- A construção de identidade e participação social no ambiente digital.

O Professor Auxiliar de Tecnologia Educacional deve conhecer essa diretriz e atuar em conformidade com os princípios propostos pela BNCC.

7.2. Diretrizes do PNE e Marco Legal da Inclusão Digital

O **Plano Nacional de Educação (PNE 2014-2024)**, por meio da **Meta 7**, propõe o fomento à melhoria da qualidade da educação com a incorporação de tecnologias educacionais, prevendo:

- Acesso universal à internet em alta velocidade nas escolas:
- Equipamentos e recursos digitais em todas as salas de aula;
- Formação docente continuada para uso pedagógico das tecnologias.

O Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2014) e a LGPD (Lei nº 13.709/2018) também são relevantes ao preverem direitos à privacidade, proteção de dados e uso responsável da internet, com reflexos diretos nas práticas escolares.

Além disso, o Marco Legal da Primeira Infância e a Política Nacional de Educação Especial em uma perspectiva inclusiva reforçam o direito de todos ao acesso às tecnologias assistivas e à inclusão digital com equidade.

7.3. Documentos Orientadores e Propostas Curriculares Municipais

Além das normativas nacionais, é essencial que o Professor Auxiliar conheça e aplique os documentos locais que regem a atuação docente com tecnologias.

No caso da Prefeitura de Florianópolis, destaca-se:

- Proposta Curricular da Rede Municipal de Ensino (2016), que já contempla o uso pedagógico de tecnologias desde a Educação Infantil até o Ensino Fundamental;
- Plano de Ação Pedagógica das Unidades e orientações da Secretaria Municipal de Educação quanto ao uso de plataformas digitais e de recursos midiáticos;
- Projetos de inclusão digital e formação docente continuada oferecidos pela rede.

Esses documentos orientam a atuação pedagógica e devem embasar a prática diária do Professor Auxiliar, garantindo alinhamento com os princípios da gestão democrática, inclusão e inovação.

■ CAPÍTULO 8 – PAPEL DO PROFESSOR AUXILIAR DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL

8.1. Atribuições e Competências no Contexto Escolar

O Professor Auxiliar de Tecnologia Educacional é um profissional essencial na mediação entre o universo digital e os processos pedagógicos. Seu papel ultrapassa a operação de equipamentos: ele atua como **facilitador da aprendizagem com tecnologia**.

Entre suas atribuições, destacam-se:

- Apoiar docentes na planejamento e execução de aulas com recursos digitais;
- Mediar o uso pedagógico, seguro e crítico das tecnologias;
- Promover a alfabetização e o letramento digital de estudantes e professores;
- Acompanhar a implantação e manutenção de ambientes virtuais de aprendizagem;
- Colaborar na criação de conteúdos e materiais digitais educativos;
- Orientar práticas inclusivas com uso de tecnologias assistivas.

Essas atividades exigem formação técnica, sensibilidade pedagógica, conhecimento dos marcos legais e das necessidades específicas da comunidade escolar.

8.2. Mediação Pedagógica com Tecnologias

O trabalho do Professor Auxiliar de Tecnologia Educacional é, sobretudo, **pedagógico**. Ele deve:

- Atuar em parceria com os professores regentes, propondo recursos digitais adequados aos objetivos de aprendizagem;
- Incentivar o uso de metodologias ativas com apoio de ferramentas tecnológicas;
- Auxiliar na curadoria digital, indicando fontes seguras e acessíveis de conteúdo;
- Participar da elaboração de projetos interdisciplinares integrando tecnologia e currículo;

 Contribuir para ações de formação interna, compartilhando conhecimentos com a equipe escolar.

Sua atuação deve ser pautada na **inclusão, colaboração e inovação**, sempre com foco na aprendizagem dos estudantes.

8.3. Trabalho Colaborativo com Professores, Alunos e Comunidade

A integração da tecnologia no ambiente escolar só é eficaz quando feita de forma **colaborativa e contextualizada**. O Professor Auxiliar deve estabelecer vínculos com:

- Professores, apoiando suas práticas e ajudando a transformar dificuldades técnicas em possibilidades pedagógicas;
- Estudantes, promovendo autonomia digital, responsabilidade e protagonismo;
- **Famílias**, orientando sobre segurança digital, uso consciente das redes e acompanhamento da aprendizagem dos filhos;
- Gestores e coordenadores, sugerindo melhorias, atualizações e estratégias de formação.

Além disso, pode atuar na **gestão de espaços tecnológicos**, como laboratórios de informática e salas multimídia, e na **documentação pedagógica** de projetos envolvendo tecnologia.

Sua atuação é estratégica para tornar a escola um ambiente inovador, democrático e conectado às exigências da sociedade contemporânea.

ABAIXO AS PROVAS SIMULADAS

✓ Simulado 1 – Professor Auxiliar de Tecnologia Educacional

- 1. O principal objetivo da tecnologia educacional é:
 - a) Automatizar o ensino
 - b) Substituir o professor
 - c) Enriquecer o processo de ensino-aprendizagem com intencionalidade pedagógica
 - d) Reduzir o tempo de aula
- 2. De acordo com a BNCC, a competência que trata da cultura digital é:
 - a) Competência 3
 - b) Competência 5
 - c) Competência 7
 - d) Competência 10
- 3. O conceito de letramento digital envolve:
 - a) Aprender a usar exclusivamente softwares de edição
 - b) Desenvolver habilidades para atuar criticamente no mundo digital
 - c) Decorar comandos técnicos de informática
 - d) Dominar programação
- 4. A sala de aula invertida consiste em:
 - a) Substituir o professor por vídeos online
 - b) Trazer o conteúdo para casa e o dever para a escola
 - c) Estudar o conteúdo em casa e usar o tempo de aula para atividades práticas
 - d) Focar apenas na memorização
- 5. A gamificação em contextos educacionais tem como principal função:
 - a) Disfarçar conteúdos difíceis
 - b) Tornar o ensino exclusivamente lúdico
 - c) Engajar os alunos usando elementos de jogos para fins pedagógicos
 - d) Eliminar a necessidade de avaliação
- 6. A sigla TICs refere-se a:
 - a) Técnicas Informativas Culturais
 - b) Tecnologias Inovadoras e Científicas
 - c) Tecnologias da Informação e Comunicação
 - d) Tecnologia Integrada Curricular
- 7. O uso de plataformas como Moodle e Google Classroom caracteriza:
 - a) Educação informal
 - b) Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA)
 - c) Redes Sociais de entretenimento
 - d) Aplicativos para jogos
- 8. Um dos princípios da cidadania digital é:
 - a) A não participação em redes sociais
 - b) A submissão total às regras das plataformas

- c) O exercício crítico, ético e responsável da vida digital
- d) O anonimato nas interações
- 9. O Professor Auxiliar de Tecnologia Educacional deve:
 - a) Fornecer suporte técnico exclusivamente
 - b) Criar jogos e vídeos apenas
 - c) Atuar como mediador pedagógico do uso das tecnologias
 - d) Operar equipamentos sob ordem da gestão
- 10. Tecnologias assistivas têm como finalidade:
 - a) Aprimorar o design das aulas
 - b) Substituir o currículo regular
 - c) Ampliar a autonomia de pessoas com deficiência
 - d) Acelerar a aprendizagem de todos
- 11. Um exemplo de ferramenta digital para produção colaborativa é:
 - a) Google Docs
 - b) Paint
 - c) Calculadora
 - d) Antivírus
- 12. A LGPD trata da:
 - a) Inclusão social
 - b) Lei de Gestão Pública Digital
 - c) Lei Geral de Proteção de Dados
 - d) Liberdade Geral de Produção Didática
- 13. A curadoria digital consiste em:
 - a) Produzir vídeos educacionais com legendas
 - b) Criar aulas usando mídias sociais
 - c) Selecionar, avaliar e organizar conteúdos digitais relevantes
 - d) Cadastrar links em planilhas
- 14. O Plano Nacional de Educação (PNE) propõe:
 - a) Proibição de uso de celulares na escola
 - b) Ampliação do acesso à internet nas escolas públicas
 - c) Redução do tempo de tela em casa
 - d) Uso exclusivo de livros digitais
- 15. O trabalho colaborativo do Professor Auxiliar envolve:
 - a) Solucionar problemas de internet
 - b) Reunir-se com os alunos em horário alternativo
 - c) Planejar e atuar com professores, alunos e comunidade
 - d) Controlar os acessos às plataformas
- 16. Uma prática baseada em storytelling é:
 - a) Aplicação de gráficos estatísticos
 - b) Utilização de jogos prontos da internet

- c) Criação de narrativas digitais para apoiar o conteúdo
- d) Memorização de conceitos por repetição
- 17. A principal diferença entre alfabetização e letramento digital está no fato de que:
 - a) O primeiro é oral e o segundo escrito
 - b) Alfabetização é técnica, e letramento envolve compreensão crítica
 - c) Letramento é feito só em redes sociais
 - d) Alfabetização digital é irrelevante no século XXI
- 18. O uso ético da internet exige:
 - a) Instalação de bloqueadores de conteúdo
 - b) Publicação constante de conteúdos pessoais
 - c) Consciência sobre os impactos das ações digitais
 - d) Exclusão de perfis suspeitos
- 19. O termo "cultura digital", segundo a BNCC, envolve:
 - a) Apenas a criação de vídeos educativos
 - b) Uso irrestrito de redes sociais nas aulas
 - c) Compreensão e produção significativa com tecnologia
 - d) Aplicação de provas online apenas
- 20. A prática de usar o Padlet em aula favorece:
 - a) Avaliação objetiva
 - b) Criação de murais colaborativos e visuais
 - c) Redação técnica
 - d) Leitura silenciosa

1.C - 2.B - 3.B - 4.C - 5.C - 6.C - 7.B - 8.C - 9.C - 10.C 11.A - 12.C - 13.C - 14.B - 15.C - 16.C - 17.B - 18.C - 19.C - 20.B

✓ Simulado 2 – Professor Auxiliar de Tecnologia Educacional

- 1. O uso pedagógico das tecnologias busca:
 - a) Reforçar a memorização mecânica
 - b) Automatizar o ensino tradicional
 - c) Desenvolver práticas críticas, criativas e significativas
 - d) Limitar o acesso às mídias
- 2. Segundo a BNCC, o uso das tecnologias deve ser:
 - a) Restringido a aulas de informática
 - b) Integrado a todas as áreas do conhecimento
 - c) Aplicado apenas no Ensino Médio
 - d) Incentivado como lazer escolar
- 3. O Professor Auxiliar deve atuar prioritariamente como:
 - a) Supervisor técnico das máquinas
 - b) Executor de aulas substitutas
 - c) Facilitador pedagógico do uso de tecnologias
 - d) Monitor de atividades extracurriculares
- 4. A alfabetização digital é caracterizada por:
 - a) Capacidade de produzir conteúdo com autoria
 - b) Capacidade de acessar, operar e utilizar dispositivos digitais
 - c) Capacidade de navegar com ética e criticidade
 - d) Capacidade de programar softwares
- 5. A aprendizagem baseada em projetos envolve:
 - a) Aulas expositivas com slides
 - b) Atividades descontextualizadas
 - c) Resolução de problemas reais com uso de tecnologias
 - d) Avaliações orais em grupo
- 6. Um dos principais desafios da inclusão digital nas escolas públicas é:
 - a) Falta de livros físicos
 - b) Ausência de espaço para jogos
 - c) Desigualdade no acesso à internet e aos equipamentos
 - d) Excesso de softwares
- 7. Uma vantagem da gamificação é:
 - a) Eliminar o papel do professor
 - b) Favorecer o engajamento e a aprendizagem por meio de jogos
 - c) Garantir competição entre os alunos
 - d) Substituir avaliações
- 8. Um exemplo de tecnologia assistiva é:
 - a) Planilha eletrônica
 - b) Mouse convencional
 - c) Leitor de tela para pessoas cegas

- d) Impressora
- 9. A LGPD é uma lei que trata:
 - a) Da obrigatoriedade do uso de tablets em sala
 - b) Da inclusão de tecnologias nas provas
 - c) Da proteção de dados pessoais
 - d) Da criação de redes escolares
- 10. Storytelling pode ser definido como:
 - a) Método de avaliação gamificado
 - b) Técnica de contação de histórias digitais para fins pedagógicos
 - c) Curadoria de aplicativos educacionais
 - d) Protocolo de segurança online
- 11. O uso de Google Docs na escola favorece:
 - a) Ensino técnico
 - b) Produção textual individual
 - c) Colaboração e autoria em grupo
 - d) Leitura silenciosa
- 12. Uma prática de cidadania digital é:
 - a) Compartilhar dados dos colegas
 - b) Desrespeitar os termos de uso de plataformas
 - c) Publicar imagens sem autorização
 - d) Usar a internet com responsabilidade e ética
- 13. A curadoria digital é importante porque:
 - a) Torna os alunos mais rápidos na digitação
 - b) Ensina a selecionar e avaliar informações com critérios
 - c) Ajuda na edição de fotos
 - d) É obrigatória em todo currículo
- 14. Um ambiente virtual de aprendizagem (AVA):
 - a) Substitui o professor
 - b) Serve apenas para arquivamento de provas
 - c) Media o processo de ensino-aprendizagem com recursos digitais
 - d) É uma rede social de entretenimento
- 15. A BNCC propõe a integração da tecnologia a partir de:
 - a) Propostas de especialistas técnicos
 - b) Diretrizes curriculares municipais
 - c) Competências gerais da educação básica
 - d) Leis estaduais
- 16. O uso crítico da internet inclui:
 - a) Criar memes em grupo
 - b) Publicar vídeos sem revisão
 - c) Avaliar fontes, autorias e intenções dos conteúdos

- d) Utilizar jogos apenas comerciais
- 17. O Marco Civil da Internet trata de:
 - a) Diretrizes de ensino remoto
 - b) Inclusão de tablets no currículo
 - c) Direitos e deveres dos usuários da internet
 - d) Aplicação de provas digitais
- 18. O Professor Auxiliar atua diretamente com:
 - a) Supervisão de merenda
 - b) Planejamento pedagógico com tecnologias
 - c) Manutenção de infraestrutura predial
 - d) Monitoramento de comportamento
- 19. Uma prática que estimula o protagonismo digital dos estudantes é:
 - a) Preencher planilhas prontas
 - b) Reproduzir conteúdos de slides
 - c) Criar podcasts sobre temas estudados
 - d) Memorizar comandos do teclado
- 20. As políticas públicas de inclusão digital devem:
 - a) Substituir livros por aplicativos
 - b) Garantir o acesso equitativo a tecnologias e internet
 - c) Focar na avaliação digital
 - d) Privilegiar alunos com alto desempenho

1.C - 2.B - 3.C - 4.B - 5.C - 6.C - 7.B - 8.C - 9.C - 10.B 11.C - 12.D - 13.B - 14.C - 15.C - 16.C - 17.C - 18.B - 19.C - 20.B

✓ Simulado 3 – Professor Auxiliar de Tecnologia Educacional

- 1. O principal objetivo da inclusão digital é:
 - a) Introduzir jogos eletrônicos nas escolas
 - b) Ensinar programação avançada
 - c) Garantir acesso equitativo às TICs e promover cidadania digital
 - d) Substituir livros por tablets
- 2. Um exemplo de ambiente virtual de aprendizagem é:
 - a) YouTube
 - b) Moodle
 - c) Instagram
 - d) Spotify
- 3. A aprendizagem baseada em problemas (PBL) estimula:
 - a) A memorização de conteúdos
 - b) A resolução de desafios reais com apoio de tecnologia
 - c) O ensino técnico de informática
 - d) A leitura silenciosa
- 4. Uma prática pedagógica baseada em gamificação pode utilizar:
 - a) Planilhas financeiras
 - b) Kahoot e Quizizz
 - c) Editor de planilhas
 - d) Blogs de notícias
- 5. A competência geral da BNCC relacionada à tecnologia é:
 - a) Comunicação
 - b) Empatia
 - c) Cultura digital
 - d) Linguagem matemática
- 6. A atuação do Professor Auxiliar inclui:
 - a) Substituir o docente em atividades regulares
 - b) Mediar o uso pedagógico da tecnologia em articulação com o professor regente
 - c) Corrigir avaliações digitais
 - d) Monitorar os alunos durante o recreio
- 7. O uso da ferramenta Padlet em sala serve para:
 - a) Planejar o calendário escolar
 - b) Criar murais digitais colaborativos
 - c) Simular jogos de perguntas e respostas
 - d) Gerar boletins
- 8. A curadoria digital feita pelos professores envolve:
 - a) A exclusão de todos os conteúdos da internet
 - b) A avaliação e seleção crítica de recursos digitais confiáveis
 - c) A instalação de aplicativos

- d) A criação de vídeos
- 9. Os ambientes de aprendizagem digitais devem ser:
 - a) Acessados apenas por professores
 - b) Utilizados como meio de vigilância
 - c) Inclusivos, participativos e interativos
 - d) Restritos a alunos com alto desempenho
- 10. A LGPD impõe às escolas a obrigação de:
 - a) Utilizar apenas plataformas públicas
 - b) Bloquear acesso a redes sociais
 - c) Proteger dados pessoais de alunos, professores e responsáveis
 - d) Divulgar provas online
- 11. Uma ação de cidadania digital é:
 - a) Compartilhar fake news
 - b) Usar redes sociais de forma agressiva
 - c) Avaliar criticamente o que se compartilha e publica
 - d) Publicar imagens de colegas sem consentimento
- 12. Ferramentas como Canva, Genially e Jamboard podem ser usadas para:
 - a) Criar conteúdos visuais interativos
 - b) Realizar chamadas telefônicas
 - c) Instalar softwares
 - d) Fazer listas de presença
- 13. O Marco Civil da Internet assegura:
 - a) A criação de plataformas públicas gratuitas
 - b) A censura de conteúdos escolares
 - c) Os direitos e deveres do cidadão no ambiente digital
 - d) A substituição das bibliotecas físicas
- 14. A ética digital deve ser ensinada:
 - a) Somente no Ensino Médio
 - b) Apenas pelos coordenadores
 - c) Desde a infância, por toda a comunidade escolar
 - d) Após os 18 anos
- 15. Uma ação que estimula o letramento digital é:
 - a) Copiar textos da lousa
 - b) Criar um blog com temas estudados
 - c) Assistir vídeos aleatórios
 - d) Usar celulares apenas em casa
- 16. Um dos principais papéis do Professor Auxiliar é:
 - a) Redigir ofícios administrativos
 - b) Criar o PPP da escola
 - c) Mediar o uso das tecnologias de forma crítica e pedagógica

- d) Supervisionar os professores
- 17. O uso de tecnologias assistivas favorece:
 - a) Apenas a educação especial
 - b) Exclusivamente alunos cegos
 - c) A inclusão e autonomia de estudantes com deficiência
 - d) O ensino técnico
- 18. O uso de narrativas digitais (storytelling) permite:
 - a) Avaliar desempenho físico
 - b) Fortalecer a memorização
 - c) Estimular expressão e criatividade por meio de histórias
 - d) Substituir o currículo escolar
- 19. A Proposta Curricular da Rede de Florianópolis:
 - a) Dispensa o uso de tecnologia
 - b) Apresenta diretrizes para o uso pedagógico de tecnologias em todas as etapas
 - c) É usada apenas no Ensino Médio
 - d) Foi revogada
- 20. As metodologias ativas favorecem:
 - a) A passividade dos estudantes
 - b) A centralização do ensino no professor
 - c) O protagonismo do aluno e o uso de tecnologias na aprendizagem
 - d) A exclusão digital

1.C - 2.B - 3.B - 4.B - 5.C - 6.B - 7.B - 8.B - 9.C - 10.C 11.C - 12.A - 13.C - 14.C - 15.B - 16.C - 17.C - 18.C - 19.B - 20.C

Simulado 4 – Professor Auxiliar de Tecnologia Educacional

- 1. A utilização de podcasts na sala de aula é uma estratégia que:
 - a) Reduz a concentração
 - b) Substitui totalmente o professor
 - c) Estimula a escuta ativa e a aprendizagem auditiva
 - d) Promove desinformação
- 2. O uso do Google Classroom permite:
 - a) Registrar notas apenas
 - b) Planejar eventos esportivos
 - c) Organizar turmas, distribuir tarefas e acompanhar atividades escolares
 - d) Criar músicas
- 3. O conceito de cultura digital está relacionado a:
 - a) Tradições folclóricas
 - b) Hábitos e práticas sociais mediados por tecnologias
 - c) Memorização de comandos
 - d) Redução de tempo de aula
- 4. As tecnologias da informação e comunicação (TICs) incluem:
 - a) Jogos e brinquedos analógicos
 - b) Equipamentos e recursos digitais usados na produção e compartilhamento de informações
 - c) Redes de bibliotecas físicas
 - d) Registros manuais
- 5. A competência digital dos professores envolve:
 - a) Saber instalar aplicativos no celular
 - b) Operar apenas ferramentas básicas
 - c) Integrar criticamente tecnologias ao processo pedagógico
 - d) Criar redes sociais escolares
- 6. A segurança digital envolve:
 - a) Repetição de senhas
 - b) Exposição de dados escolares
 - c) Uso consciente de senhas, privacidade e segurança das informações
 - d) Acesso irrestrito às plataformas
- 7. A Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) obriga:
 - a) Compartilhamento de dados educacionais
 - b) Proteção da privacidade de dados pessoais em qualquer ambiente, inclusive escolar
 - c) Redução do uso da internet
 - d) Recolhimento de equipamentos escolares
- 8. O trabalho colaborativo entre alunos é favorecido por:
 - a) Uso de tablets apenas individualmente

- b) Mecanismos de competição em grupo
- c) Plataformas que permitam edição conjunta de arquivos
- d) Impressão de atividades
- 9. Um dos objetivos das políticas públicas de tecnologia educacional é:
 - a) Criar redes sociais internas
 - b) Estimular a competição entre escolas
 - c) Garantir a equidade no acesso e na qualidade da educação digital
 - d) Eliminar o ensino tradicional
- 10. O Padlet é uma ferramenta digital para:
 - a) Avaliação formal
 - b) Criação de murais colaborativos e interativos
 - c) Digitação de textos formais
 - d) Acompanhamento administrativo
- 11. O uso de vídeos na prática pedagógica pode:
 - a) Reforçar a passividade
 - b) Substituir o professor
 - c) Enriquecer o conteúdo com múltiplas linguagens e ampliar o engajamento
 - d) Aumentar o tempo de aula sem propósito
- 12. A acessibilidade digital é garantida quando:
 - a) A escola proíbe celulares
 - b) O conteúdo é adaptado para diferentes necessidades
 - c) Os vídeos têm resolução alta
 - d) O conteúdo é todo em PDF
- 13. A atuação ética nas redes deve ser:
 - a) Esporádica
 - b) Incentivada entre adultos apenas
 - c) Discutida desde cedo com os alunos
 - d) Aplicada fora do ambiente escolar
- 14. A Proposta Curricular de Florianópolis valoriza:
 - a) Ensino técnico isolado
 - b) Uso de ferramentas analógicas apenas
 - c) Integração pedagógica das tecnologias no currículo
 - d) Ensino exclusivamente expositivo
- 15. O storytelling permite:
 - a) Criar relatórios técnicos
 - b) Produzir narrativas digitais com significado pedagógico
 - c) Gerar boletins online
 - d) Compartilhar dados pessoais
- 16. A principal diferença entre cultura digital e alfabetização digital é que:
 - a) Não há diferença

- b) A cultura digital abrange práticas sociais e valores digitais
- c) A alfabetização é mais importante
- d) A cultura digital se refere apenas à internet
- 17. As tecnologias assistivas são importantes para:
 - a) Aumentar a carga horária
 - b) Incluir alunos com deficiência no processo de aprendizagem
 - c) Diminuir o uso de papel
 - d) Melhorar o desempenho de avaliações
- 18. A Lei nº 13.709/2018 é conhecida como:
 - a) Marco da Educação Digital
 - b) Lei da Cidadania Escolar
 - c) Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD)
 - d) Estatuto do Professor
- 19. A gamificação tem como foco:
 - a) Substituir provas
 - b) Promover competição excessiva
 - c) Engajar os alunos por meio de dinâmicas lúdicas e motivadoras
 - d) Estimular ranking escolar
- 20. A prática da curadoria digital exige:
 - a) Avaliação crítica das fontes e conteúdos digitais
 - b) Instalação de novos softwares
 - c) Memorização de sites educativos
 - d) Impressão de relatórios

1.C - 2.C - 3.B - 4.B - 5.C - 6.C - 7.B - 8.C - 9.C - 10.B 11.C - 12.B - 13.C - 14.C - 15.B - 16.B - 17.B - 18.C - 19.C - 20.A

✓ Simulado 5 – Professor Auxiliar de Tecnologia Educacional

- 1. A competência digital do século XXI envolve:
 - a) Saber digitar rapidamente
 - b) Apenas navegar na internet
 - c) Usar a tecnologia de forma crítica, criativa e responsável
 - d) Decorar comandos de software
- 2. A BNCC define o uso de tecnologia como:
 - a) Um conteúdo específico de informática
 - b) Algo restrito à escola técnica
 - c) Uma competência geral presente em toda a Educação Básica
 - d) Um tópico de interesse secundário
- 3. O Professor Auxiliar de Tecnologia Educacional atua:
 - a) Como técnico de informática
 - b) Apenas com alunos com dificuldades
 - c) Como parceiro pedagógico para promover uso crítico das tecnologias
 - d) Na área administrativa da escola
- 4. Ferramentas como Canva e Genially são ideais para:
 - a) Produzir conteúdos visuais e interativos
 - b) Criar tabelas financeiras
 - c) Escrever artigos científicos
 - d) Realizar cálculos
- 5. O conceito de letramento digital refere-se à:
 - a) Criação de textos no Word
 - b) Capacidade de usar a tecnologia com compreensão e criticidade
 - c) Digitação rápida de mensagens
 - d) Leitura de livros digitais
- 6. A Lei Geral de Proteção de Dados tem como foco:
 - a) Regular redes sociais
 - b) Reduzir o uso de aplicativos escolares
 - c) Proteger dados pessoais de qualquer cidadão
 - d) Monitorar dispositivos móveis
- 7. O uso de ferramentas como o Google Forms permite:
 - a) Criar infográficos apenas
 - b) Produzir avaliações e coletar dados com facilidade
 - c) Baixar conteúdos multimídia
 - d) Agendar reuniões
- 8. A atuação ética nas redes digitais deve considerar:
 - a) O uso de perfis anônimos
 - b) A exposição de dados escolares
 - c) O respeito à privacidade e à veracidade da informação

- d) A exclusividade de professores
- 9. Um mural digital colaborativo pode ser criado com:
 - a) Google Maps
 - b) Padlet
 - c) WhatsApp
 - d) Excel
- 10. A avaliação formativa com apoio das tecnologias:
 - a) É aplicada apenas no fim do semestre
 - b) Substitui a avaliação docente
 - c) Acompanha e orienta a aprendizagem de forma contínua
 - d) Baseia-se apenas em jogos
- 11. As tecnologias assistivas têm como função:
 - a) Substituir professores
 - b) Promover a inclusão e autonomia de estudantes com deficiência
 - c) Reduzir o número de alunos por turma
 - d) Criar novas disciplinas
- 12. A cultura digital, segundo a BNCC:
 - a) Deve ser aplicada apenas no Ensino Médio
 - b) Está centrada na disciplina de informática
 - c) Envolve o uso consciente, ético e significativo das tecnologias
 - d) Refere-se apenas à navegação na internet
- 13. A formação de professores para o uso das TICs deve:
 - a) Focar em aspectos técnicos apenas
 - b) Ser isolada do currículo escolar
 - c) Ser contínua, reflexiva e contextualizada
 - d) Ser terceirizada
- 14. A curadoria digital implica:
 - a) Filtrar sites automaticamente
 - b) Selecionar e avaliar criticamente recursos e informações online
 - c) Criar vídeos educativos
 - d) Usar filtros de pesquisa
- 15. A interdisciplinaridade com uso de tecnologias pode:
 - a) Confundir os alunos
 - b) Promover aprendizagens integradas e significativas
 - c) Diminuir o tempo de aula
 - d) Repetir conteúdos
- 16. Os ambientes virtuais de aprendizagem (AVA):
 - a) Devem ser utilizados apenas para ensino superior
 - b) São exclusivos para atividades técnicas
 - c) Podem ser usados para organizar, interagir e compartilhar conhecimentos

- d) Foram abolidos pela legislação
- 17. O Professor Auxiliar deve participar:
 - a) De todas as reuniões do Conselho Tutelar
 - b) Do planejamento pedagógico com os docentes
 - c) Somente da manutenção dos equipamentos
 - d) Do acompanhamento das aulas substitutas
- 18. A ética digital envolve:
 - a) Publicar conteúdo sem checar fontes
 - b) Compartilhar dados sem consentimento
 - c) Atuar com respeito, segurança e responsabilidade online
 - d) Acessar qualquer perfil restrito
- 19. O uso de narrativas digitais favorece:
 - a) A cópia de informações
 - b) A criação de experiências de aprendizagem significativas
 - c) A memorização de regras
 - d) O controle de faltas
- 20. A inclusão digital requer:
 - a) Uniformização de conteúdos digitais
 - b) Exclusão de recursos analógicos
 - c) Acesso a dispositivos, conectividade e formação para o uso das tecnologias
 - d) Exigência de domínio técnico dos alunos

1.C - 2.C - 3.C - 4.A - 5.B - 6.C - 7.B - 8.C - 9.B - 10.C 11.B - 12.C - 13.C - 14.B - 15.B - 16.C - 17.B - 18.C - 19.B - 20.C

✓ Simulado 6 – Professor Auxiliar de Tecnologia Educacional

- 1. O papel do Professor Auxiliar com foco em tecnologia é:
 - a) Monitorar os alunos durante o recreio
 - b) Operar equipamentos somente
 - c) Apoiar o processo pedagógico integrando as tecnologias à aprendizagem
 - d) Corrigir provas
- 2. Um dos objetivos do uso de metodologias ativas com tecnologia é:
 - a) Substituir aulas expositivas por vídeos
 - b) Criar jogos recreativos
 - c) Proporcionar maior protagonismo ao aluno no processo de aprendizagem
 - d) Diminuir a interação com o conteúdo
- 3. A Base Nacional Comum Curricular trata a tecnologia como:
 - a) Disciplina obrigatória no Ensino Médio
 - b) Tema transversal exclusivo do Ensino Superior
 - c) Competência geral que atravessa todas as áreas e etapas da Educação Básica
 - d) Elemento opcional
- 4. O conceito de "cidadania digital" refere-se a:
 - a) Participação ativa em jogos online
 - b) Capacidade de consumir conteúdos digitais
 - c) Uso crítico, ético e responsável da tecnologia
 - d) Treinamento técnico em redes sociais
- 5. Um exemplo de ferramenta de produção colaborativa é:
 - a) Canva
 - b) Excel
 - c) Google Docs
 - d) Google Maps
- 6. A Lei nº 13.709/2018 (LGPD) garante:
 - a) A obrigatoriedade do ensino híbrido
 - b) A criação de redes sociais escolares
 - c) A proteção de dados pessoais em ambientes digitais e físicos
 - d) O bloqueio de plataformas
- 7. A tecnologia assistiva é aquela que:
 - a) Deve ser usada apenas em laboratórios
 - b) Substitui o professor
 - c) Promove a acessibilidade e autonomia de pessoas com deficiência
 - d) É proibida por lei
- 8. Um benefício dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) é:
 - a) Redução da carga horária
 - b) Criação de ambientes colaborativos e interativos de ensino
 - c) Estímulo à memorização mecânica

- d) Aplicação de provas automatizadas apenas
- 9. Curadoria digital é o processo de:
 - a) Compartilhar qualquer link de internet
 - b) Selecionar e avaliar criticamente conteúdos digitais pedagógicos
 - c) Criar senhas de acesso para alunos
 - d) Listar jogos educacionais
- 10. Uma das diretrizes do PNE sobre tecnologia é:
 - a) Proibir o uso de celulares
 - b) Estabelecer laboratórios em escolas privadas
 - c) Garantir internet de alta velocidade e formação docente
 - d) Eliminar a educação presencial
- 11. O uso pedagógico do Kahoot! favorece:
 - a) Jogos fora do contexto escolar
 - b) Avaliações tradicionais
 - c) Aprendizagem gamificada com feedback imediato
 - d) Memorização passiva
- 12. A atuação do Professor Auxiliar com a equipe escolar deve ser:
 - a) Solitária
 - b) De apoio técnico exclusivamente
 - c) Colaborativa e pedagógica
 - d) Voltada à secretaria escolar
- 13. A interdisciplinaridade com TICs permite:
 - a) Redução de conteúdos
 - b) Trabalho isolado de cada disciplina
 - c) Integração de áreas do conhecimento com foco em projetos significativos
 - d) Limitação da criatividade
- 14. O uso de narrativas digitais em projetos escolares:
 - a) Promove habilidades de expressão e criatividade
 - b) Deve ser feito só no Ensino Médio
 - c) Requer internet de alta velocidade
 - d) É restrito ao professor
- 15. A cultura digital inclui:
 - a) Somente o uso de celulares
 - b) Todas as práticas sociais mediadas por tecnologia
 - c) Aulas de informática técnica
 - d) Programação avançada
- 16. A avaliação formativa com tecnologia:
 - a) É feita apenas com nota final
 - b) Ocorre ao longo do processo e orienta intervenções pedagógicas
 - c) Avalia apenas o desempenho em jogos

- d) Depende de formulários físicos
- 17. A atuação ética nas redes envolve:
 - a) Compartilhar dados dos colegas
 - b) Criar perfis falsos
 - c) Ter postura crítica, segura e consciente no ambiente digital
 - d) Publicar vídeos sem checagem
- 18. As políticas públicas voltadas à tecnologia educacional visam:
 - a) Centralizar o ensino em professores
 - b) Reduzir a carga curricular
 - c) Promover equidade, inclusão e inovação digital
 - d) Restringir o uso de tecnologias a laboratórios
- 19. O storytelling digital:
 - a) É incompatível com a escola
 - b) Estimula a narração e criação de histórias com fins educativos
 - c) Deve ser usado apenas para ensino religioso
 - d) Não é aceito nas diretrizes curriculares
- 20. O planejamento pedagógico com TICs requer:
 - a) Adoção de tecnologias por modismo
 - b) Criação de conteúdos prontos da internet
 - c) Intencionalidade, alinhamento com os objetivos e com o perfil dos estudantes
 - d) Exclusividade dos professores de informática

1.C - 2.C - 3.C - 4.C - 5.C - 6.C - 7.C - 8.B - 9.B - 10.C 11.C - 12.C - 13.C - 14.A - 15.B - 16.B - 17.C - 18.C - 19.B - 20.C

Simulado 7 – Professor Auxiliar de Tecnologia Educacional

- 1. A BNCC propõe que o uso de tecnologia:
 - a) Fique restrito às aulas de informática
 - b) Esteja presente apenas no Ensino Fundamental
 - c) Seja integrado ao currículo de forma transversal
 - d) Seja aplicado só no contraturno
- 2. Uma prática que estimula o protagonismo estudantil com tecnologia é:
 - a) Assistir passivamente a vídeos
 - b) Criar podcasts sobre temas estudados
 - c) Digitar textos previamente prontos
 - d) Copiar slides do professor
- 3. A ética digital na escola inclui:
 - a) Liberdade irrestrita no uso da internet
 - b) Respeito à privacidade, segurança e responsabilidade nas redes
 - c) Proibição de celulares
 - d) Acesso livre a todos os perfis online
- 4. O Professor Auxiliar de Tecnologia deve:
 - a) Planejar em conjunto com o professor regente
 - b) Substituir o professor em ausências
 - c) Ser responsável por conteúdos disciplinares
 - d) Atuar somente na biblioteca
- 5. O conceito de cultura digital envolve:
 - a) Uso técnico das mídias sociais
 - b) Atividades presenciais somente
 - c) Práticas sociais mediadas pelas tecnologias digitais
 - d) Escrita formal apenas
- 6. O Marco Civil da Internet garante:
 - a) A censura de conteúdos educacionais
 - b) O direito ao acesso, à privacidade e à neutralidade da rede
 - c) O uso exclusivo de redes sociais em sala
 - d) A restrição de compartilhamento
- 7. As tecnologias assistivas promovem:
 - a) Inclusão e autonomia para estudantes com deficiência
 - b) Exclusão de alunos sem internet
 - c) Provas em formato digital
 - d) Leitura oralizada para todos
- 8. Um benefício da gamificação em sala é:
 - a) A competição sem controle
 - b) O reforço da disciplina
 - c) O aumento do engajamento e motivação com objetivos educativos

- d) A redução de tempo de aula
- 9. A atuação do Professor Auxiliar deve:
 - a) Acompanhar apenas as tarefas dos alunos
 - b) Estar alinhada ao planejamento pedagógico e à mediação crítica da tecnologia
 - c) Ser independente da equipe escolar
 - d) Estar restrita ao ensino técnico
- 10. O uso do Google Docs favorece:
 - a) Atividades individuais apenas
 - b) Produção colaborativa e simultânea de conteúdo
 - c) Impressão de relatórios
 - d) Exclusividade docente
- 11. A Lei nº 13.709/2018 trata da:
 - a) Educação ambiental
 - b) Inclusão digital obrigatória
 - c) Proteção de dados pessoais
 - d) Segurança de equipamentos
- 12. A produção de vídeos pelos alunos pode:
 - a) Reduzir o conteúdo estudado
 - b) Estimular a autoria, expressão e síntese de ideias
 - c) Ser usada apenas como passatempo
 - d) Excluir os alunos com dificuldades
- 13. A avaliação formativa com uso de tecnologia permite:
 - a) Mensurar apenas resultados finais
 - b) Estimular competitividade entre os alunos
 - c) Acompanhar e orientar o processo de aprendizagem continuamente
 - d) Eliminar intervenções pedagógicas
- 14. A interdisciplinaridade com TICs:
 - a) Dificulta o ensino
 - b) Integra saberes de forma contextualizada
 - c) Deve ser evitada no planejamento
 - d) Exige aula expositiva
- 15. Uma das metas do PNE é:
 - a) Reduzir o uso de tecnologias nas escolas
 - b) Incentivar a substituição da leitura por vídeos
 - c) Ampliar o acesso à internet e à formação de professores para uso pedagógico das TICs
 - d) Proibir gamificação
- 16. A curadoria digital exige:
 - a) Reproduzir conteúdos de redes sociais
 - b) Compartilhar links sem verificação

- c) Selecionar, avaliar e organizar recursos online de forma criteriosa
- d) Copiar vídeos prontos
- 17. A criação de blogs escolares por estudantes promove:
 - a) Letramento digital, autoria e autonomia
 - b) Competição entre turmas
 - c) Cópia de conteúdos
 - d) Fragmentação de ideias
- 18. O uso de plataformas como Jamboard permite:
 - a) Digitação em massa
 - b) Produção colaborativa e visual em tempo real
 - c) Organização de listas de chamada
 - d) Submissão de relatórios
- 19. O Professor Auxiliar deve colaborar com:
 - a) Equipe técnica da prefeitura
 - b) Professores, alunos, comunidade e gestores
 - c) Técnicos de manutenção apenas
 - d) Supervisores externos
- 20. As práticas de storytelling digital são eficazes porque:
 - a) Estimulam memorização mecânica
 - b) Reduzem o tempo de prova
 - c) Conectam emoções, narrativas e aprendizagem significativa
 - d) Eliminam a necessidade de planejamento

1.C - 2.B - 3.B - 4.A - 5.C - 6.B - 7.A - 8.C - 9.B - 10.B 11.C - 12.B - 13.C - 14.B - 15.C - 16.C - 17.A - 18.B - 19.B - 20.C

✓ Simulado 8 – Professor Auxiliar de Tecnologia Educacional

- 1. O uso pedagógico da tecnologia deve:
 - a) Ser desvinculado dos objetivos de aprendizagem
 - b) Favorecer a reprodução de conteúdos prontos
 - c) Estar integrado ao planejamento com intencionalidade
 - d) Substituir as práticas analógicas por completo
- 2. A cultura digital na escola envolve:
 - a) Aulas de informática técnica
 - b) Atividades apenas com vídeos
 - c) Práticas sociais mediadas por tecnologias digitais
 - d) Uso de ferramentas sem critérios
- 3. O Google Forms é uma ferramenta útil para:
 - a) Produção de vídeos interativos
 - b) Apresentações multimídia
 - c) Criação de formulários e avaliações online
 - d) Gerar certificados escolares
- 4. A atuação do Professor Auxiliar de Tecnologia Educacional é pautada por:
 - a) Apoio à gestão escolar
 - b) Substituição de professores em atividades rotineiras
 - c) Mediação pedagógica e apoio à integração das TICs no processo educativo
 - d) Atendimento exclusivo a alunos com deficiência
- 5. A BNCC orienta o uso da tecnologia como:
 - a) Tema restrito ao contraturno
 - b) Recurso complementar no Ensino Médio
 - c) Parte das competências gerais da Educação Básica
 - d) Conteúdo opcional
- 6. O uso de podcasts em projetos escolares pode:
 - a) Estimular a escuta crítica e a produção autoral
 - b) Diminuir a atenção dos alunos
 - c) Reduzir a interação
 - d) Substituir a leitura
- 7. A Lei Geral de Proteção de Dados determina que:
 - a) Os dados educacionais podem ser publicados livremente
 - b) O uso de tecnologias seja monitorado pela polícia
 - c) Toda instituição deve proteger os dados pessoais de seus usuários
 - d) Professores tenham acesso aos dados bancários dos alunos
- 8. O uso do Padlet em sala de aula permite:
 - a) Criar avaliações objetivas
 - b) Promover leituras silenciosas
 - c) Produzir murais digitais colaborativos

- d) Realizar chamadas de vídeo
- 9. A curadoria digital exige:
 - a) Navegar livremente sem filtros
 - b) Avaliar criticamente fontes e conteúdos disponíveis na internet
 - c) Criar redes sociais escolares
 - d) Utilizar apenas vídeos
- 10. A educação digital crítica busca:
 - a) Reproduzir modelos prontos
 - b) Estimular consumo digital
 - c) Desenvolver análise, criatividade e cidadania no uso da tecnologia
 - d) Reduzir o tempo de aula
- 11. Um projeto de storytelling pode favorecer:
 - a) Competição entre os alunos
 - b) Desmotivação escolar
 - c) Expressão criativa e desenvolvimento de narrativas pedagógicas
 - d) Isolamento em grupo
- 12. A acessibilidade digital garante:
 - a) Igualdade de acesso aos conteúdos digitais
 - b) Exclusividade de plataformas pagas
 - c) Conteúdo em inglês apenas
 - d) Restrições tecnológicas
- 13. O uso de jogos digitais com fins pedagógicos deve:
 - a) Estimular apenas o entretenimento
 - b) Promover o engajamento com objetivos claros de aprendizagem
 - c) Ser aleatório
 - d) Ser proibido em sala
- 14. O planejamento com TICs deve:
 - a) Ser feito pelo setor técnico
 - b) Considerar a intencionalidade e o perfil dos estudantes
 - c) Ser repetido anualmente
 - d) Excluir a participação do aluno
- 15. As competências digitais envolvem:
 - a) Uso automático de aplicativos
 - b) Reprodução de conteúdo
 - c) Uso crítico, criativo, ético e significativo da tecnologia
 - d) Restrição de acesso
- 16. Um mural virtual colaborativo é ideal para:
 - a) Exibir resultados de provas
 - b) Registrar faltas
 - c) Compartilhar ideias, opiniões e produções dos alunos

- d) Controlar acesso à internet
- 17. A gamificação contribui para:
 - a) Eliminar o conteúdo programático
 - b) Desorganizar a rotina escolar
 - c) Tornar a aprendizagem mais motivadora e interativa
 - d) Aumentar o número de provas
- 18. O Professor Auxiliar deve promover:
 - a) Acesso restrito às mídias digitais
 - b) Exclusão do uso de celular
 - c) A integração pedagógica das tecnologias com foco educativo
 - d) Apenas manutenção de equipamentos
- 19. A proposta curricular de Florianópolis defende:
 - a) Aulas 100% digitais
 - b) Exclusão das tecnologias móveis
 - c) A integração das TICs ao currículo como ferramenta pedagógica
 - d) Ensino apenas tradicional
- 20. O uso de ferramentas como o Jamboard pode:
 - a) Substituir o professor
 - b) Servir para digitar relatórios
 - c) Favorecer a colaboração visual em tempo real
 - d) Ser restrito a gestores

1.C - 2.C - 3.C - 4.C - 5.C - 6.A - 7.C - 8.C - 9.B - 10.C 11.C - 12.A - 13.B - 14.B - 15.C - 16.C - 17.C - 18.C - 19.C - 20.C

✓ Simulado 9 – Professor Auxiliar de Tecnologia Educacional

- 1. A integração das TICs na escola deve considerar:
 - a) Apenas os aspectos técnicos
 - b) As necessidades pedagógicas e o contexto dos alunos
 - c) A substituição total do professor
 - d) A exclusão de metodologias ativas
- 2. A Proposta Curricular de Florianópolis orienta:
 - a) O uso de slides prontos em todas as aulas
 - b) A centralização das decisões tecnológicas em gestores
 - c) A mediação crítica e criativa da tecnologia na aprendizagem
 - d) A criação de laboratórios técnicos separados
- 3. A competência digital é:
 - a) Um conteúdo do Ensino Médio
 - b) Uma habilidade técnica de operação de computadores
 - c) A capacidade de usar tecnologias de forma crítica, ética e eficiente
 - d) Um curso de informática básica
- 4. O uso do storytelling pode contribuir com:
 - a) Cópia de conteúdos digitais
 - b) Criação de narrativas com significado pedagógico e engajamento
 - c) Redução da carga horária
 - d) Competição entre alunos
- 5. A atuação do Professor Auxiliar deve:
 - a) Substituir o docente em suas funções
 - b) Ser limitada ao suporte técnico
 - c) Contribuir para a integração das tecnologias na aprendizagem
 - d) Acontecer fora do horário escolar
- 6. O conceito de curadoria digital se refere a:
 - a) Controle do conteúdo produzido pelos alunos
 - b) Avaliação e seleção criteriosa de recursos pedagógicos digitais
 - c) Instalação de aplicativos
 - d) Controle de presença
- 7. A LGPD impacta a escola exigindo:
 - a) Bloqueio de redes sociais
 - b) Acesso livre aos dados dos alunos
 - c) Proteção de dados pessoais com responsabilidade
 - d) Proibição de uso de tecnologia
- 8. A gamificação é útil para:
 - a) Reforçar a competição entre alunos
 - b) Estimular o engajamento e aprendizagem lúdica
 - c) Diminuir a complexidade do conteúdo

- d) Aumentar o tempo de tela
- 9. A interdisciplinaridade com tecnologia:
 - a) Dificulta o trabalho pedagógico
 - b) Fragmenta o currículo
 - c) Enriquece a aprendizagem ao integrar saberes com projetos tecnológicos
 - d) Exige uso exclusivo de softwares
- 10. As tecnologias assistivas devem:
 - a) Ser utilizadas apenas por profissionais da saúde
 - b) Ajudar exclusivamente alunos com deficiência auditiva
 - c) Ser aplicadas para promover autonomia e inclusão
 - d) Reduzir a participação em sala
- 11. O uso de vídeos pedagógicos pode:
 - a) Estimular múltiplas linguagens e ampliar a compreensão
 - b) Substituir livros totalmente
 - c) Ser exclusivo do contraturno
 - d) Ser feito sem planejamento
- 12. A produção de blogs por alunos favorece:
 - a) A repetição de textos
 - b) A cópia de materiais prontos
 - c) A autoria, escrita e protagonismo digital
 - d) A exclusão de alunos tímidos
- 13. A BNCC estabelece que a tecnologia deve:
 - a) Ser usada apenas na Educação Infantil
 - b) Ser integrada com sentido, intencionalidade e criticidade
 - c) Substituir a prática pedagógica
 - d) Excluir os alunos do planejamento
- 14. O Professor Auxiliar deve trabalhar:
 - a) Isolado dos demais professores
 - b) Apenas com o laboratório de informática
 - c) Em articulação com a equipe docente e gestão
 - d) Excluído do planejamento
- 15. A avaliação com tecnologia deve:
 - a) Ser feita apenas com múltipla escolha
 - b) Estimular o uso de planilhas prontas
 - c) Acompanhar a aprendizagem e oferecer feedback contínuo
 - d) Focar em questões técnicas
- 16. A cultura digital se refere a:
 - a) Memória dos computadores
 - b) Práticas sociais mediadas pelas TICs
 - c) Criação de memes

- d) Impressão de textos
- 17. O uso de plataformas como o Canva permite:
 - a) Aulas presenciais exclusivas
 - b) Edição colaborativa de conteúdos visuais
 - c) Impressão de listas de chamada
 - d) Exclusão de imagens
- 18. A educação midiática crítica promove:
 - a) Consumo de redes sociais
 - b) Reprodução de fake news
 - c) Análise, reflexão e protagonismo nas mídias digitais
 - d) Leitura técnica
- 19. A BNCC propõe que as competências digitais sejam:
 - a) Transversais em todas as áreas e etapas escolares
 - b) Obrigatórias apenas no Ensino Médio
 - c) Abordadas em eventos extracurriculares
 - d) Omitidas nas disciplinas
- 20. A acessibilidade digital exige:
 - a) Apenas textos impressos
 - b) Adaptação de conteúdos a diferentes necessidades e contextos
 - c) Desativação de plataformas interativas
 - d) Restrição ao uso de vídeos

1.B - 2.C - 3.C - 4.B - 5.C - 6.B - 7.C - 8.B - 9.C - 10.C 11.A - 12.C - 13.B - 14.C - 15.C - 16.B - 17.B - 18.C - 19.A - 20.B

Simulado 10 – Professor Auxiliar de Tecnologia Educacional

- 1. A BNCC compreende o uso da tecnologia como:
 - a) Um conteúdo técnico a ser trabalhado em oficinas
 - b) Tema transversal e integrado ao currículo
 - c) Um recurso restrito a laboratórios
 - d) Dispensável na Educação Infantil
- 2. A formação continuada dos profissionais da educação para o uso das TICs deve ser:
 - a) Centrada em manuais técnicos
 - b) Focada na operação de equipamentos
 - c) Reflexiva, contextualizada e permanente
 - d) Substituída por cursos online
- 3. Um dos objetivos da gamificação na educação é:
 - a) Aumentar a carga horária
 - b) Estimular a competição sem regras
 - c) Promover motivação e engajamento com o conteúdo
 - d) Reduzir a participação dos alunos
- 4. A curadoria digital é uma prática que:
 - a) Proíbe o uso de conteúdos externos
 - b) Se baseia na escolha aleatória de materiais
 - c) Exige avaliação crítica e seleção de conteúdos pedagógicos
 - d) Elimina a necessidade de planejamento
- 5. As tecnologias assistivas são voltadas para:
 - a) Criar jogos educativos
 - b) Facilitar a impressão de provas
 - c) Promover acessibilidade a estudantes com deficiência
 - d) Substituir a leitura
- 6. O uso de infográficos com ferramentas digitais:
 - a) Substitui aulas presenciais
 - b) Promove visualização organizada de dados e ideias
 - c) Deve ser feito apenas por professores
 - d) Não é recomendado na Educação Infantil
- 7. A produção de vídeos pelos alunos desenvolve:
 - a) Leitura técnica apenas
 - b) Escrita formal
 - c) Autoria, criatividade e expressão multimodal
 - d) Avaliação padronizada
- 8. A ética digital no ambiente escolar envolve:
 - a) Uso de perfis falsos para observação
 - b) Compartilhamento irrestrito de dados pessoais
 - c) Respeito, segurança e responsabilidade nas interações online

- d) Monitoramento sem consentimento
- 9. O planejamento pedagógico com TICs deve:
 - a) Ser opcional
 - b) Ser feito por consultores externos
 - c) Estar alinhado aos objetivos educacionais e ao contexto dos alunos
 - d) Basear-se em tendências da internet
- 10. Um mural digital como o Padlet pode:
 - a) Substituir todas as atividades escritas
 - b) Ser usado apenas em reuniões
 - c) Facilitar o compartilhamento colaborativo de ideias e produções
 - d) Servir para controle de frequência
- 11. O uso de tecnologias móveis em sala deve:
 - a) Ser proibido integralmente
 - b) Estimular práticas pedagógicas inovadoras, com orientação e critérios
 - c) Ficar restrito ao uso administrativo
 - d) Ser permitido apenas para jogos
- 12. A LGPD determina que os dados escolares:
 - a) Sejam usados livremente para campanhas
 - b) Estejam disponíveis para anunciantes
 - c) Sejam protegidos com consentimento e segurança
 - d) Podem ser compartilhados em grupos de redes sociais
- 13. O Professor Auxiliar contribui com:
 - a) Gestão da cantina
 - b) Manutenção de aparelhos apenas
 - c) Integração crítica e pedagógica das tecnologias com o ensino
 - d) Registro de presença
- 14. A interdisciplinaridade mediada por tecnologia:
 - a) Fragmenta o conteúdo
 - b) Enriquece o aprendizado com múltiplas abordagens
 - c) Limita a criatividade dos docentes
 - d) É válida só em feiras escolares
- 15. A produção de podcasts escolares:
 - a) Promove habilidades de escuta, síntese e expressão oral
 - b) Deve ser feita só por professores
 - c) É restrita ao contraturno
 - d) Tem pouco valor pedagógico
- 16. O uso pedagógico de jogos digitais deve:
 - a) Seguir critérios educativos e intencionalidade pedagógica
 - b) Ser baseado em rankings de pontuação
 - c) Evitar contextos escolares

- d) Ocorre apenas em reforço escolar
- 17. A cultura digital nas escolas se manifesta:
 - a) Apenas com o uso de equipamentos modernos
 - b) Pela integração das tecnologias às práticas pedagógicas e sociais
 - c) Por meio de aulas de robótica
 - d) Somente com redes sociais
- 18. Um bom projeto com TICs deve:
 - a) Ter foco na ferramenta, e não no conteúdo
 - b) Estar centrado no professor
 - c) Estimular autoria, participação e sentido para os alunos
 - d) Ser copiado de outras escolas
- 19. A Proposta Curricular de Florianópolis valoriza:
 - a) A centralização das decisões pedagógicas
 - b) A descontextualização dos recursos tecnológicos
 - c) O uso crítico, criativo e colaborativo das tecnologias
 - d) A restrição à internet
- 20. A inclusão digital requer:
 - a) Exposição irrestrita aos dispositivos
 - b) Exclusão de alunos sem internet
 - c) Garantia de acesso, formação e uso significativo das tecnologias
 - d) Cópia de conteúdos prontos

1.B - 2.C - 3.C - 4.C - 5.C - 6.B - 7.C - 8.C - 9.C - 10.C 11.B - 12.C - 13.C - 14.B - 15.A - 16.A - 17.B - 18.C - 19.C - 20.C