PROCESSO SELETIVO - PS

SEDUC - 2025

Universidade Estadual do Piauí

PROVA ESCRITA OBJETIVA

FUNÇÃO 44: *PROFESSOR PARA O CURSO TÉCNICO EM PRODUÇÃO DE ÁUDIO E VÍDEO*

DATA: 12/10/2025 – HORÁRIO: 8h30 às 12h30 (horário do Piauí)

LEIA AS INSTRUÇÕES:

01. Você deve receber do fiscal o material abaixo:
a) Este caderno **(FUNÇÃO 44)** com 40 questões objetivas, sem falha ou repetição.
b) Um CARTÃO-RESPOSTA destinado às respostas objetivas da prova. *Verifique se o tipo de caderno (**FUNÇÃO 44**) é o mesmo que consta no seu Cartão-Resposta.*

OBS: ***Para realizar sua prova, use apenas o material mencionado acima e, em hipótese alguma, papéis para rascunhos.***

02. Verifique se este material está completo e se seus dados pessoais conferem com aqueles constantes no CARTÃO-RESPOSTA.

03. Após a conferência, você deverá assinar seu nome completo, no espaço próprio do CARTÃO-RESPOSTA utilizando caneta esferográfica com tinta de cor preta.

04. Escreva o seu nome nos espaços indicados na capa deste CADERNO DE QUESTÕES, observando as condições para tal (assinatura e letra de forma), bem como o preenchimento do campo reservado à informação de seu número de inscrição.

05. No CARTÃO-RESPOSTA, a marcação das letras correspondentes às respostas de sua opção deve ser feita com o preenchimento de todo o espaço do campo reservado para tal fim.

06. Tenha muito cuidado com o CARTÃO-RESPOSTA, para não dobrar, amassar ou manchar, pois este é personalizado e, em hipótese alguma, poderá ser substituído.

07. Para cada uma das questões são apresentadas cinco alternativas classificadas com as letras (A), (B), (C), (D) e (E); assinale apenas uma alternativa para cada questão, pois somente uma responde adequadamente ao quesito proposto. A marcação em mais de uma alternativa anula a questão, **mesmo que uma das respostas esteja correta**; também serão nulas as marcações rasuradas.

08. As questões são identificadas pelo número que fica à esquerda de seu enunciado.

09. Os fiscais não estão autorizados a emitir opinião nem a prestar esclarecimentos sobre o conteúdo das provas. Cabe única e exclusivamente ao candidato interpretar e decidir a este respeito.

10. Reserve os 30 (trinta) minutos finais para marcar seu CARTÃO-RESPOSTA. Os rascunhos e as marcações assinaladas no CADERNO DE QUESTÕES não serão consideradas.

11. Quando terminar sua Prova, antes de sair da sala, assine a LISTA DE FREQUÊNCIA, entregue ao Fiscal o CADERNO DE QUESTÕES e o CARTÃO-RESPOSTA, que deverão conter sua assinatura.

12. O tempo de duração para esta prova é de **4h (quatro horas).**

13. Por motivos de segurança, você somente poderá ausentar-se da sala de prova depois de **3h (três horas)** do início desta.

14. O rascunho ao lado não tem validade definitiva como marcação do Cartão-Resposta, destina-se apenas à conferência do gabarito por parte do candidato.

Nº DE INSCRIÇÃO					

Assinatura

Nome do Candidato (letra de forma)

NÚCLEO DE CONCURSOS E PROMOÇÃO DE EVENTOS – NUCEPE

PROCESSO SELETIVO – PS - SEDUC / 2025 – FUNÇÃO 44: ***Professor para o CURSO TÉCNICO EM PRODUÇÃO DE ÁUDIO E VÍDEO***

FOLHA DE ANOTAÇÃO DO GABARITO - ATENÇÃO: ***Esta parte somente deverá ser destacada pelo fiscal da sala, após o término da prova.***

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

RASCUNHO

PROCESSO SELETIVO – PS - SEDUC / 2025

Nº DE INSCRIÇÃO					

CONHECIMENTOS BÁSICOS

CONHECIMENTOS PEDAGÓGICOS E LEGISLAÇÃO EDUCACIONAL

01. A escola é uma instituição social e educacional responsável por promover a aprendizagem e o desenvolvimento dos indivíduos. É um espaço onde se realizam processos de ensino e aprendizagem sistemáticos e intencionais, com o objetivo de transmitir conhecimentos, valores, habilidades e competências. Portanto, a escola desempenha um papel importante na formação do cidadão.

Para além do processo de construção de novos conhecimentos, a escola também deve contribuir para

a) a reprodução de práticas sociais vigentes sem questionamentos.
b) a formação de um indivíduo crítico, cidadão, atuante na sociedade e para o mercado de trabalho.
c) a padronização das práticas culturais e sociais da comunidade.
d) a construção de práticas pedagógicas que isolem os alunos das questões políticas e sociais.
e) a preparação para o mercado de trabalho como prioridade.

02. Segundo Paro (2014), a escola e a família devem caminhar juntas no processo de formação da criança, pois ambas possuem responsabilidades complementares e imprescindíveis para o desenvolvimento integral dos indivíduos. Quando a família e a escola trabalham juntas, há uma visão mais completa sobre o aluno, o que facilita o suporte às suas necessidades de forma mais adequada.
Sobre a importância da relação família e escola, assinale a alternativa que contenha **APENAS** as afirmações corretas sobre como deve ser a relação ideal entre a escola e a família no processo educacional.

a) A escola deve orientar as famílias sobre como agir em todos os aspectos da vida das crianças.
b) A família deve se preocupar com a educação moral, deixando os conteúdos pedagógicos para a escola.
c) A parceria entre escola e família deve ser colaborativa, respeitando os papéis de cada uma na educação e atuando de forma conjunta e participativa.
d) A escola deve assumir total responsabilidade pela formação dos alunos, independentemente da família.
e) A família não deve intervir nos processos pedagógicos desenvolvidos pela escola, deixando que esta conduza a formação dos alunos desconsiderando as necessidades particulares.

03. No contexto da educação brasileira, Anísio Teixeira (1900-1971) foi um dos mais importantes educadores e pensadores brasileiros do século XX e um dos principais articuladores do movimento pela educação pública no Brasil. Nascido na Bahia, foi um dos pioneiros na introdução de ideias progressistas na educação. Teixeira foi fortemente influenciado pelo pensamento do filósofo americano John Dewey, isso refletiu em sua luta pela educação como um direito básico e fundamental para a construção de uma sociedade mais justa.

Sua contribuição para a educação está marcada pela defesa da(o):

a) educação tecnicista como meio de avanço industrial.
b) escola pública universal, gratuita e de qualidade como direito fundamental.
c) ensino baseado na rígida disciplina.
d) segmentação da escola para as elites desconsiderando as camadas populares.
e) formação de escolas religiosas como padrão educativo.

04. O Projeto Político Pedagógico (PPP) é um documento que norteia a organização e as práticas pedagógicas de uma escola. Ele reflete a identidade da instituição, suas diretrizes, objetivos, metas e estratégias para o desenvolvimento do ensino e aprendizagem, levando em consideração o contexto em que está inserido.
Considerando a importância deste documento para a organização pedagógica da instituição, ele é fundamental para a escola porque:

a) define regras disciplinares rígidas e imutáveis.
b) estabelece o currículo da escola baseado nas exigências internas dos professores.
c) reflete as especificidades da comunidade escolar tendo como base documentos normativos, além de propor caminhos educativos.
d) submete a escola às decisões administrativas centrais, sem autonomia.
e) é um documento burocrático exigido por lei, sem impacto real.

05. A gestão democrática é um modelo de administração que promove a participação ativa e igualitária de todos os membros de uma comunidade ou organização no processo de tomada de decisões. No contexto educacional, refere-se à forma como as escolas ou instituições de ensino são geridas, com a participação de professores, alunos, pais, funcionários e outros membros da comunidade escolar.

Sobre gestão democrática nas escolas públicas, de acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) Lei nº 9.394/1996, ela deve ser:

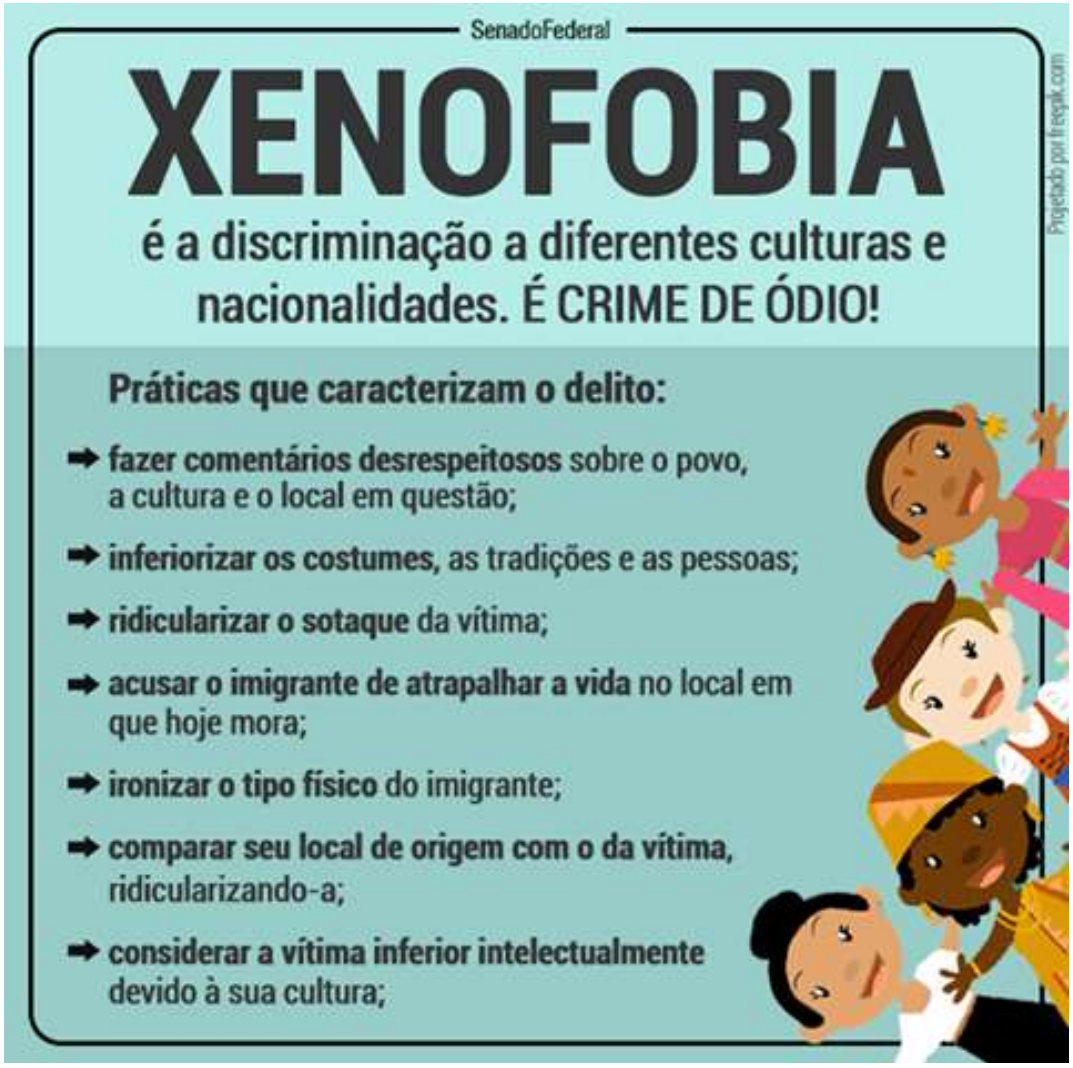
a) baseada na escolha do diretor pelos professores.
b) atribuída aos gestores, sem participação da comunidade escolar.
c) implementada com base em decisões impostas pelo governo estadual ou municipal.
d) conduzida com a participação ativa de toda a comunidade escolar, respeitando a diversidade de opiniões.
e) focada apenas nos aspectos administrativos e financeiros da escola.

06. O Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) é um indicador criado pelo governo brasileiro, em 2007, para medir a qualidade da educação nas escolas públicas e privadas do país. Ele foi desenvolvido pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP), vinculado ao Ministério da Educação (MEC). O IDEB é usado como um dos principais parâmetros para monitorar o desempenho do sistema educacional brasileiro e orientar políticas públicas voltadas para a melhoria da educação. Ele avalia:

a) a infraestrutura das escolas públicas.
b) o desempenho dos alunos em provas padronizadas e a taxa de aprovação escolar.
c) a formação continuada dos professores.
d) o envolvimento da família na vida escolar dos alunos.
e) o acesso à educação superior dos alunos da Educação Básica.

LÍNGUA PORTUGUESA

As questões de **07** a **11** referem-se ao seguinte *post* publicado no *instagram* do Senado Federal.



Disponível em: https://guiadoestudante.abril.com.br/atualidades/karol-conka-e-a-educacao-nordestina-foi-xenofobia. Acesso em: 22 set. 2022.

07. Em convergência com suas condições de produção e circulação, o *post* do Senado Federal tem caráter

a) punitivo.
b) preventivo.
c) dogmático.
d) publicitário.
e) programático.

08. Assinale a alternativa em que o conjunto das palavras evidencia que o mesmo som consonantal é representado ortograficamente de quatro formas distintas.

a) nacionalidades; considerar; sua; discriminação.
b) nacionalidades; pessoas; tradições; sotaque.
c) questão; cultura; intelectualmente; sotaque.
d) físico; caracterizam; inferiorizar; acusar.
e) desrespeitosos; acusar; físico; fazer.

09. Na sequência de enunciados iniciados por verbos no infinitivo, com os quais se caracteriza a atitude xenófoba, os verbos de todas as orações regem, sintaticamente,

a) complemento nominal.
b) adjunto adverbial.
c) objeto indireto.
d) objeto direto.
e) predicativo.

10. Assinale a oração em que o predicado se classifica como verbo-nominal.

a) “inferiorizar os costumes...”
b) “ridicularizar o sotaque...”
c) “acusar o imigrante...”
d) “ironizar o tipo físico...”
e) “considerar a vítima inferior...”

11. Em “É crime de ódio”, locução adjetiva “de ódio” expressa que o crime

a) é suscitado pelo ódio entre os imigrantes.
b) dissemina o ódio entre os imigrantes.
c) é motivado pelo ódio aos imigrantes.
d) exacerba o ódio dos imigrantes.
e) é alvo do ódio dos imigrantes.

A questão **12** se refere ao texto a seguir.

Mais velho, poucos amigos?

Um curioso estudo divulgado na última semana mostrou que a redução do número de amigos com a idade, tão comum entre os humanos, pode não ser exclusiva da nossa espécie. Aparentemente, macacos também passariam por processo semelhante em suas redes de contatos sociais, o que poderia sugerir um caráter evolutivo desse fenômeno.

No trabalho desenvolvido pelo Instituto de Pesquisa com Primatas em Göttingen, Alemanha, se identificou uma redução de *grooming* (tempo dedicado ao cuidado com outros indivíduos, como limpar o pelo e catar piolhos) entre os macacos mais velhos da espécie *Macaca sylvanus.* Além disso, eles praticavam *grooming* em um número menor de “amigos” ou parentes. Fazer *grooming* está para os macacos mais ou menos como o “papo” para nós. Da mesma forma que o “carinho” humano, ele parece provocar a liberação de endorfinas, gerando, dessa forma, sensações de bem-estar tanto em homens como em outros animais.

Na pesquisa, publicada pelo periódico *New Scientist*, os cientistas perceberam que macacos de 25 anos tiveram uma redução de até 30% do tempo de *grooming* quando comparados com adultos de cinco anos. Se esse fenômeno acontece em outros primatas, ele também pode ter chegado a nós ao longo do caminho de formação da nossa espécie. Se chegou, qual teria sido a vantagem evolutiva?

Durante muito tempo se especulou que esse “encolhimento” social em humanos seria, na verdade, resultado de um processo de envelhecimento, em que depressão, morte de amigos, limitações físicas, vergonha da aparência e menos dinheiro poderiam limitar as novas conexões. Pesquisando os idosos, entretanto, se percebeu que ter menos amigos era muito mais uma escolha pessoal do que uma consequência do envelhecer.

Uma linha de investigação explica que essa redução dos amigos seria, na verdade, uma seleção dos mais velhos de como usar melhor o tempo. Outros especialistas, todavia, defendem a ideia de que

os mais velhos teriam menos recursos e defesas para lidar com estresse e ameaças e, assim, escolheriam com mais cautela as pessoas com quem se sentem mais seguros (os amigos) para passar seu tempo.

BOUER, J. *Jornal O Estado de São Paulo*, Caderno Metrópole, domingo, 26 jun. 2016, p. A23. Adaptado.

12. Avalie as seguintes afirmações e assinale a alternativa **CORRETA**.

I. Ao abordar o tema, o autor expõe dados comprovados que explicam de forma indiscutível, o motivo que leva pessoas mais velhas a preferirem diminuir os contatos sociais.
II. A comparação do comportamento humano com o de uma espécie de macacos, conforme o texto, se justifica dentro de uma determinada teoria sobre a espécie humana.
III. De acordo com o exposto, não há um consenso entre os especialistas acerca dos fatores que influenciam a redução do número de amigos com o avanço da idade.
IV. Segundo o texto, a redução de amigos à medida que avançam na idade traz problemas de saúde para os idosos.

Assinale a alternativa que apresenta **APENAS** as afirmações corretas de acordo com o texto:

a) I e II.
b) II e III.
c) III e IV.
d) I e III.
e) II e IV.

TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

Os programas de computador ou *softwares* podem ser classificados como básicos ou aplicativos. Enquanto um *software* básico oferece uma base para que outros programas possam funcionar corretamente, um *software* aplicativo é feito para facilitar tarefas específicas para o usuário final.

13. Com base na distinção entre *software* básico e aplicativo, avalie as seguintes afirmações:

I. O sistema operacional do computador é um *software* básico.
II. O *Microsoft Word* é considerado um *software* básico.
III. O navegador *Microsoft Edge* é um exemplo de *software* aplicativo.
IV. O pacote de *software* livre *LibreOffice* contém *softwares* básicos.

Assinale a alternativa que contenha **APENAS** as afirmações corretas.

a) I e II.
b) II e III.
c) III e IV.
d) I e III.
e) II e IV.

O Word é um dos *softwares* do pacote Office 365 da Microsoft. Sua função está voltada para a edição de textos ricos, ou seja, textos que vão além de texto puro e oferecem funcionalidades de edição de estilo e formatação visual do conteúdo textual. Apesar de oferecer muitas funcionalidades, o Word é apenas um dos softwares oferecidos pelo pacote.

14. Qual conjunto de funcionalidades não é oferecido pelo Microsoft Word?

a) Salvar mudanças automaticamente; exportar para PDF; centralizar uma tabela.
b) Importar modelos de documentos; salvar em formato DOCX; separar textos em múltiplas colunas.
c) Redimensionar imagens; personalizar o cabeçalho e rodapé de páginas; converter textos para maiúsculas.
d) Definir a cor de fundo do texto; editar arquivos separados por vírgulas; exportar planilhas de trabalho.
e) Converter listas em tabelas; personalizar o *layout* da página; detectar erros de digitação.

A inteligência artificial é um campo da ciência que se concentra na criação de computadores e máquinas que podem raciocinar, aprender e atuar de maneira que normalmente exigiria inteligência humana ou que envolve dados com escala maior do que as pessoas podem analisar.

Disponível em https://cloud.google.com/learn/what-is-artificial-intelligence?hl=pt-BR. Acesso em 22 de setembro de 2024.

15. Com base nos benefícios e aplicações de inteligência artificial, avalie as seguintes afirmações:

I. A inteligência artificial pode automatizar fluxos de trabalho e processos ou trabalhar de forma independente e autônoma de uma equipe humana.
II. A inteligência artificial pode ser utilizada apenas em robôs físicos.
III. O reconhecimento de imagens é um exemplo de aplicação de inteligência artificial.
IV. A inteligência artificial não pode ser usada para executar tarefas repetitivas.

Assinale a alternativa que contenha **APENAS** as afirmações corretas.

a) I e II.
b) II e III.
c) III e IV.
d) I e III.
e) II e IV.

Um navegador web ou simplesmente navegador – também conhecido como browser – é um programa instalado no sistema operacional do dispositivo computacional e que tem por função o acesso e exibição de páginas de sites na web.

Disponível em https://www.hostmidia.com.br/blog/navegadores-de-internet/. Acesso em 21 de setembro de 2024.

16. Com relação aos navegadores web é **CORRETO** afirmar:

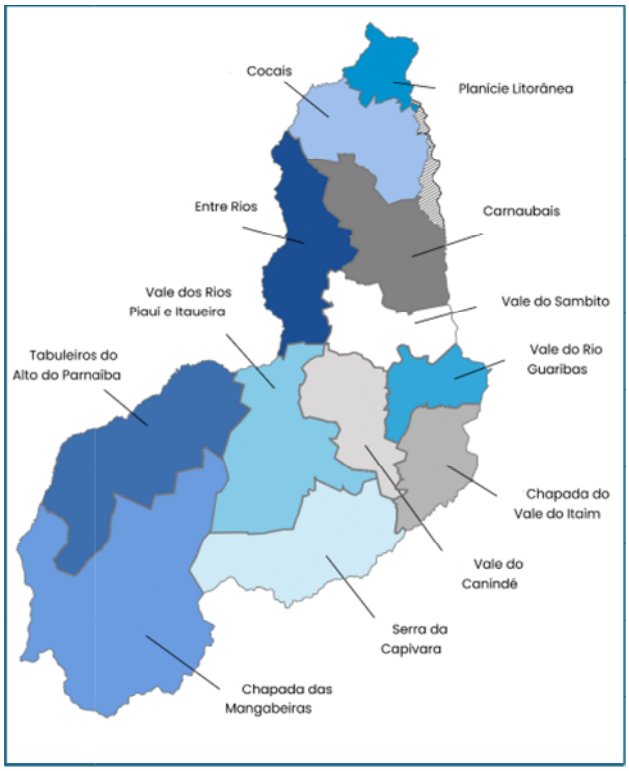
a) Os navegadores mais modernos não admitem a possibilidade de ter diferentes sites abertos.
b) Os navegadores web são elementos essenciais para o acesso a muitos sites e alguns serviços.
c) Os navegadores web não apresentaram evolução, ficando restritos apenas à exibição de textos.
d) Navegadores web não contribuíram para o crescimento da internet.
e) Os principais navegadores utilizados, atualmente, são o Google Chrome, Safari, Mozilla Firefox, Microsoft Edge e ChatGPT.

CONHECIMENTOS REGIONAIS DO ESTADO DO PIAUÍ

17. "O Piauí está dividido em quatro (04) macrorregiões (Litoral, Meio-norte, Semiárido e Cerrado) onde os limites se definem pelas suas características socioambientais. Tais regiões estão subdivididas em doze (12) Territórios de Desenvolvimento (TDs) e 28 Aglomerados, segundo a Lei atualizada de nº 6.967/2017."

Disponível em: http://www.cepro.pi.gov.br/download/201712/CEPRO21_42341bfc90.pdf Acesso em 15/03/25.

Territórios de Desenvolvimento do Piauí



Fonte: IBGE e CEPRO/SEPLAN (2023)

Sobre a regionalização do Piauí em Macrorregiões e Territórios de Desenvolvimento, julgue as afirmações a seguir:

I. Enquanto a Macrorregião do Semiárido abrange cinco Territórios de Desenvolvimento, a Macrorregião do Litoral abrange apenas o território da Planície Litorânea.
II. A capital, Teresina, encontra-se situada no Território Entre Rios, e Parnaíba (a segunda cidade do Piauí) encontra-se no Território da Planície Litorânea.
III. Os Territórios das Chapadas das Mangabeiras e dos Tabuleiros do Alto do Parnaíba, pouco se destacaram em relação ao crescimento do PIB estadual nos últimos anos.
IV. A cidade de Floriano, uma das cinco maiores do Piauí em população, encontra-se situada no Território dos rios Piauí e Itaueira.

Assinale a alternativa que apresenta **APENAS** as afirmações corretas.

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

18. "O Piauí é apontado pelos sites nacionais especializados em mineração como a nova fronteira do minério. Essa afirmação é confirmada com os números do Departamento Nacional de Produção Mineral (DNPM), órgão vinculado ao Ministério das Minas e Energia que mostram o Estado como o segundo do Nordeste e entre os dez maiores do país com incidência de minérios."

Disponível em: https://ibram.org.br/noticia/piaui-e-apontado-como-a-nova-fronteira-da-mineracao-do-pais . Acesso em: 10/03/2025.

Sobre o potencial mineral do Piauí, assinale a alternativa que traz a afirmação **CORRETA**.

a) Pesquisas do Serviço Geológico do Brasil e a Agência Nacional de Petróleo apontam poucos indícios da existência de gás na Bacia do rio Parnaíba.
b) O Piauí destaca-se por uma grande diversidade de minerais em seu território, apresentando minerais como o ferro, diamante, fósforo, níquel, mármore, calcário, argila, opala e outros.
c) O mármore de maior destaque no Piauí é extraído no município de Capitão Gervásio.
d) O município de Pio IX destaca-se na mineração do Piauí com a extração do níquel.
e) As reservas de diamante existentes no extremo sul do Estado, precisamente no município de Gilbués, já foram esgotadas.

19. "As Unidades de Conservação constituem eficiente instrumento de gestão, na medida em que têm como objetivos: manter a diversidade biológica de parte de um território; incentivar atividades de pesquisa cientifica, estudos e monitoramento da natureza ambiental; propiciar condições para a educação ambiental e para recreação em contato com a natureza, dentre outros."

Disponível em: ARAUJO, J. L. C. (coord.) Atlas Escolar do Piauí: geo-histórico e cultural. João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2006. p. 91/92.

Sobre as Unidades de Conservação existentes no Piauí, julgue as afirmações a seguir:

I. O Parque Ecológico Cachoeira do Urubu, localizado entre os municípios de Esperantina e Batalha, encontra-se em bioma de Mata Ciliar e de transição entre Cerrado e Caatinga.
II. A APA da Serra da Ibiapaba, administrada pela SEMAR estadual, abrange cerca de dez municípios no bioma de transição entre o Cerrado e a Caatinga.
III. O Parque Nacional da Serra da Capivara, de administração federal, abrange municípios como São Raimundo Nonato e Coronel José Dias, estando situado no bioma do Cerrado.
IV. A APA do Delta do Parnaíba abrange municípios costeiros como Ilha Grande, Parnaíba, Luís Correia e Cajueiro da Praia, é de administração Federal por meio do IBAMA.

Assinale a alternativa que apresenta **APENAS** as afirmações corretas.

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

20. De acordo com a FURPA (Fundação Rio Parnaíba) e IBAMA, os problemas decorrentes da complexidade da ação humana que afetam os ecossistemas do Estado do Piauí são os seguintes:

* Erosão do solo;	* Desertificação;
* Degradação de manguezais;	* Queimadas;
* Extinção de espécies;	* Caça predatória;
* Poluição por agrotóxicos;	Entre vários outros.....

Disponível em: NETO, Adrião. Geografia e História do Piauí para estudantes da pré história á atualidade. 4ª edição. Teresina: Edições Geração 70, 2006. P. 120 e 121.Acesso em: 10/03/2025.

Sobre a questão ambiental no Piauí, assinale a alternativa que traz a afirmação **CORRETA**.

a) Cerca de 50% das moradias do Piauí sofrem com a ausência de coleta de esgotos.
b) As enchentes das cidades piauienses são resultantes da diminuição da impermeabilização do solo e do desmatamento de matas ciliares.
c) O avanço da monocultura no cerrado do Piauí não repercute no avanço do desmatamento.
d) A Bacia do Parnaíba observa ausência do avanço do processo de assoreamento.
e) A destinação inadequada dos resíduos sólidos constitui um problema ambiental recorrente na maioria dos municípios do Piauí.

CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

Sobre os fundamentos do Audiovisual no Brasil, duas das principais legislações, ainda em vigência, são: a Lei nº 8.685/1993 (esta conhecida também como Lei do Audiovisual) e a Lei nº 9.323/1996. Ambas as leis tratam sobre questões de financiamento e vantagens de quem ajuda a promover o audiovisual no Brasil, inclusive com incentivos fiscais federais.

21. Outra legislação federal que também trata sobre fundamentos do audiovisual é a Lei nº 8.313/1991, que tem como objetivos questões de financiamento para vários tipos de produções, inclusive o audiovisual. Esta lei também é conhecida por:

a) Lei do Áudio e do Vídeo Brasileiro.
b) Lei da Política Nacional do Cinema.
c) Lei Rouanet.
d) Lei do Streaming.
e) Lei da Fotografia e do Vídeo.

Laura Marinho Coutinho, no livro *Audiovisuais: arte, técnica e linguagem* (Brasília: Universidade de Brasília, 2006), fez a seguinte reflexão na página 26: “Vivemos imersos em um mundo de imagens. Se as salas de cinema estão cada vez mais reduzidas aos shoppings centers, ainda que a tendência desses seja a de aumentar, a televisão popularizou o cinema e muitos filmes deixaram as grandes telas para apresentar-se nas telas menores dos inúmeros aparelhos de televisão que estão por toda parte. Por isso mesmo, todas as pessoas que vivem nas cidades têm sua própria experiência com a linguagem audiovisual para relatar. Em algum momento da nossa vida, a linguagem audiovisual nos toca, nos sensibiliza, nos educa”.

22. Passadas quase duas décadas depois, em termos de atualidades, o audiovisual está representado em que perspectivas de popularização no território brasileiro?

a) Com a televisão e o cinema ainda fortes e muito populares, principalmente como principais meios midiáticos de consumo.
b) Com a televisão forte, o cinema em declínio, principalmente porque os conteúdos audiovisuais de ambos estão migrando para as redes sociais, para o streaming e também o impresso, notadamente as revistas.
c) Com a televisão aberta perdendo audiência, em forte concorrência com o streaming, capitaneado pela Internet, inclusive abarcando o próprio cinema (em outras linguagens, inclusive sob demanda, a exemplo de Netflix, Amazon Prime Vídeo, GloboPlay) e impulsionado pelas redes sociais.
d) Com a televisão e o cinema nas mesmas importâncias da época em que o texto foi escrito aliadas com os produtos fotográficos atualmente muito fortes em redes sociais como Instagram e TikTok.
e) Com o streaming, capitaneado pela Internet, inclusive abarcando o próprio cinema (em outras linguagens, inclusive sob demanda, a exemplo de Netflix, Amazon Prime Vídeo, GloboPlay), aliados com o forte consumo de produtos oriundos do rádio e da televisão abertas, com as redes sociais ainda em aspectos secundários do consumo de produtos audiovisuais.

"A cultura digital é um conceito que descreve o molde que a tecnologia e a internet estão formando, principalmente nos meios de comunicação e na interação com a sociedade. Ou seja, com seu avanço, as contribuições aumentaram recorrentemente, transformando todo o mundo e toda a forma de interação que nele se dá, tendo a tecnologia digital como algo onipresente.

Desse modo, a cultura digital compreende os seguintes aspectos: relação entre humanos e tecnologia; profissional; social; econômico; político; educacional.

O conceito da cultura digital se fundou quando a internet se difundiu como forma de comunicação em massa, utilizando todos os meios para a comunicação, seja por computador, seja por smartphones, tablets, entre outros modelos. Além disso, por meio dessas tecnologias, foi possível uma grande revolução nas relações humanas." (Edif, 2024, p. 1).

23. Avalie as seguintes afirmações:

I. A cultura digital influencia a educação em estruturas físicas e administrativas.
II. A cultura digital influencia a educação em métodos de ensino e de aprendizagem.
III. A cultura digital influencia a educação na alienação de quem utiliza sistemas audiovisuais.
IV. A cultura digital influencia a educação na valorização das redes sociais, sendo as mais notórias contemporaneamente o Snapchat e o Vimeo.

Assinale a alternativa que apresenta **APENAS** as afirmações corretas.

a) I e II.
b) II e III.
c) III e IV.
d) I e III.
e) II e IV.

"Cultura digital é um conceito que descreve como a tecnologia e a internet estão moldando a maneira como nos comportamos, pensamos, nos comunicamos e interagimos na sociedade. Trata-se de um produto decorrente do desenvolvimento das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (DTIC), presentes em nosso dia a dia" (Conexia Educação, 2024, p. 1).

Carla Boto organizou o livro Cultura Digital e Educação (São Paulo: Contexto, 2023) em que destaca que mais de 1.000.000.000 de crianças ficaram fora da escola durante a pandemia do coronavírus em todo o planeta, sendo que o formato da escola e das aulas foi radicalmente modificado nesse período. Se o mundo digital já era tema importante entre os educadores, a partir da experiência da Covid ele se tornou inescapável.

24. São exemplos de ferramentas utilizadas durante o período pandêmico da Covid-19, que ampliaram a cultura digital no campo educacional:

a) Os livros didáticos, as apostilas e as tabuadas impressas.
b) As aulas com distanciamento social, utilizando marcações nas salas e a utilização de máscaras e outros protetores faciais.
c) O uso do álcool em gel, inclusive no ambiente fora de sala de aula.
d) O Google Meet e o Zoom.
e) A utilização de aulas de campo, para evitar o isolamento social.

"Últimos 10 anos:
115 obras brasileiras exibidas em Cannes e Berlim.
55 vieram de produtoras fora do eixo Rio-SP (Cordisburgo, Ceilândia, Contagem, São Carlos e estados como Pará, Amazonas e Rio Grande do Norte).
6 dos 10 filmes escolhidos para representar o Brasil no Oscar foram realizados por diretores que estão fora do eixo Rio-SP".

(Globo Gente, sobre audiovisual, 2024)

25. O audiovisual, historicamente, por conta dos eixos de poder e da convergência da sede de empresas do mercado financeiro e dos conglomerados de mídia, foi sediado em lugares do eixo Rio – São Paulo. Sobre o que foi visto acima, a questão que melhor representa o audiovisual nesta terceira década do século XXI no Brasil é:

a) a regionalização dos processos de produção e a convergência de empresas no eixo Rio – São Paulo continua forte, principalmente por estarem sediados no maior mercado consumidor. É exemplo a quantidade de festivais e de empresas sediadas nesses lugares. Fora desse eixo, nota-se que somente no estado de Santa Catarina há uma outra forte localização desse tipo de produção.
b) a regionalização dos processos de produção e sua multiplicidade de lugares, principalmente trazendo também produções oriundas das regiões com menor IDH – Índice de Desenvolvimento Humano e novas maneiras de trazer produtos audiovisuais que até o final do século XX eram poucos conhecidos no Brasil.
c) a regionalização praticamente é inexistente e quase a totalidade dos dispositivos de produção e seus membros são oriundos de indústrias estrangeiras, a exemplo de Hollywood e Bollywood.
d) a regionalização dos processos de produção e sua convergência de empresas no eixo Rio – São Paulo praticamente está inexistente, justamente devido à política nacional de regionalização do audiovisual, que é um elemento de conquista histórica desse tipo de indústria nacional. O exemplo mais conhecido é da Atlântida Filmes, de Manaus, estado do Amazonas.
e) a regionalização dos processos de produção tem feito o audiovisual brasileiro ganhar repercussão muito mais no mercado externo no que do interno, inclusive, nas últimas duas décadas com a conquista de cinco estatuetas do Oscar por conta de produções nacionais.

"(...) tinha um projeto de poder. Para conquistá-lo, em 1924, já morando no Rio de Janeiro, compra o periódico O Jornal, que se tornaria o embrião de toda a cadeia de mídia. Em seguida, filia-se e assume a liderança do partido Aliança Liberal. Na condição de proprietário de um jornal e líder de um partido político, contribui com a vitória do movimento de insurreição de 1930, que levou Getúlio Vargas ao poder. A expansão do conglomerado começou durante o Estado Novo (1937 – 1945), coincidindo com o apoio dado ao regime de exceção do então presidente Getúlio Vargas. Assim, em 1935 inaugura sua primeira emissora de rádio, a Tupi AM, popularmente conhecida como O Cacique no Ar. Em 1950, coloca no ar, em São Paulo, a primeira emissora de televisão da América Latina. No ano seguinte, ocorre a inauguração oficial da TV Tupi do Rio de Janeiro, com a presença do então presidente Eurico Gaspar Dutra. Foi a segunda emissora do Brasil. Esse é um dos feitos pelo qual (...) será sempre lembrado, embora tenha contribuído com outras realizações importantes, entre elas a fundação, em 1947, do Museu de Arte de São Paulo (MASP), com coleção de obras de grandes artistas, adquiridas na Europa do pós-guerra, graças à colaboração de Pietro Maria Bardi. Na condição de mecenas, deu oportunidade a escritores e artistas plásticos desconhecidos em sua época. Entre eles, Graça Aranha, Millôr Fernandes, Anita Malfatti, Di Cavalcanti e Cândido Portinari" (Núcleo de Estudos em Arte, Mídia e Política da PUC – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2024, p. 1).

26. Esse trecho fala de uma grande personalidade, tornada figura ímpar na História do Audiovisual no Brasil, fundando várias emissoras de TV, impressos e emissoras de rádio e revolucionando, principalmente, a televisão no País. O contexto trata sobre:

a) Francisco de Assis Chateaubriand Bandeira de Mello.
b) Roberto Pisani Marinho.
c) Senor Abravanel, mais conhecido por Sílvio Santos.
d) Mário Wallace Simonsen.
e) Paulo Machado de Carvalho.

"Plongée é uma palavra francesa, que significa "mergulho". A ideia aqui é fazer um enquadramento de cima para baixo, como se a câmera estivesse mergulhando. Já o Contra-Plongée é justamente o oposto, ou seja, trata-se de um enquadramento onde vemos a cena de baixo para cima, como se a câmera estivesse deitada e apontada para cima" (Rafael Arineli, Cinemação, 25 de março de 2020, disponível em: https://cinemacao.com/2020/03/25/be-a-ba-cinematografico-o-que-e-plongee-e-contra-plongee/)

27. Ao tratarmos sobre plongée e contra-plongée, estas são funções básicas, no audiovisual de que tipo de direção?

a) Direção geral.
b) Direção de elenco.
c) Direção de fotografia.
d) Direção de produção.
e) Direção de pós-produção.

Os aparelhos de direção vão evoluindo e tendo cada vez mais acessórios e possibilidades. Dois aparelhos utilizados contemporaneamente são o steadicam e o gimbal, inclusive adptáveis, principalmente, para dispositivos móveis.

28. O steadicam e o gimbal são exemplos de aparelhos que facilitam, em um processo audiovisual, a direção de:

a) texto.
b) mixagem.
c) elenco.
d) fotografia.
e) iluminação.

A mixagem é um importante processo na qualidade de produtos audiovisuais, sendo fundamental para um melhor compartilhamento dos produtos.

29. Ao se falar de mixagem, há uma ligação direta com qual sentido de produção humana?

a) Audição.
b) Visão.
c) Tato.
d) Paladar.
e) Olfato.

(...) é um programa que permite editar, gravar, importar e exportar diversos formatos diferentes de arquivos de áudio. É possível gravar músicas e sons ao vivo ou converter diretamente material em fitas e CDs. Ele pode ser baixado grátis para Windows (Windows 8, 7, XP e Vista), Mac (S X 10.5 to 10.11.x) e Linux (Ubuntu 12.04, 14.04, 14.10, 15.04 e 15.10). Além da versão original há ainda uma edição Portable e também uma edição Online. Ele também pode ser utilizado para fazer cortes, mixes, mudar a velocidade da gravação e alterar os tons, e se mostra um dos melhores editores de áudio do mercado. O software ainda consegue realizar essas operações em todos os formatos de arquivo da categoria como Ogg Vorbis, MP3, WAV, AIFF, etc. Porém para formatos AAC, M4A o programa pode apresentar problemas, sendo necessária a instalação de plugins específicos.

30. Qual programa de edição de som está sendo retratado?

a) Audacity.
b) Corel Draw.
c) Page Maker.
d) Photoshop.
e) Word.

“O diretor é o principal responsável por unir todas as peças do quebra-cabeça de uma produção audiovisual e criar uma obra que conte uma história impactante e envolvente. Muito mais do que uma cadeira dobrável com um nome impresso no set de filmagem, a direção é a chave para organizar os demais setores envolvidos em uma obra”. (Faap, 2024, p. 1).

31. Um dos desafios contemporâneas das técnicas de direção é o storytelling. Entre as alternativas abaixo, qual a que mostra o que é o storytelling?

a) O storytelling é a capacidade de transmissão de conteúdo via enredos e direções elaboradas, com narrativas envolventes, usando também de recursos audiovisuais.
b) O storytelling é a capacidade de transmissão de vídeos, utilizado para edição de produtos audiovisuais, sendo sua principal função na direção, a possibilidade de elaboração de scripts eletrônicos.
c) O storytelling é a capacidade de transmissão de conteúdo via enredos e direções elaboradas, com narrativas sem muitas pretensões, raramente utilizando de recursos audiovisuais.
d) O storytelling é a capacidade de transmissão de áudio, utilizado para edição de produtos audiovisuais, sendo sua principal função na direção, a possibilidade de elaboração de scripts eletrônicos.
e) O storytelling é a capacidade de transmissão de vídeos e áudios, utilizado para edição de produtos audiovisuais, sendo sua principal função na direção, a possibilidade de elaboração de scripts eletrônicos, planilhas eletrônicas e construção de sites audiovisuais para a Internet.

"DIREÇÃO – é a turma encarregada de tornar o filme bom. Ou ótimo. Ou excepcional. Uma obra de arte! Mas se o seu primeiro filme ficar simplesmente "bom" pode marcar a festa e convidar todo mundo. Eu pago a cerveja (ou o suco de laranja). A produção cria a possibilidade do filme existir. A direção tem a tarefa de fazer aquela mágica, aquele encantamento de que já falamos antes, de modo que o filme provoque risos, ou lágrimas, ou que pelo menos seja acompanhado com interesse até o fim. Sem direção, um filme não tem alma, é só um corpo que anda sem razão, um morto-vivo idiota que merece um tiro de misericórdia". (Primeiro Filme, 2024, p. 1).

32. Há uma série de técnicas de direção em vários tipos de escolas e métodos, mas algumas são comuns em todas, qual a questão que mais traz elementos sobre técnicas de direção de produtos audivisuais educativos para a contemporaneidade?

a) Rigor, postura extremamente verticalizada em que a palavra final é sempre da pessoa que dirige, atenção, criticidade, dedicação em acompanhar todo o processo, controle de qualidade do que é filmado, bem como do que é editado e finalizado.
b) Abertura, postura extremamente verticalizada em que a palavra final é sempre da pessoa que dirige, atenção, criticidade, dedicação em acompanhar todo o processo, controle de qualidade do que é filmado, bem como do que é editado e finalizado.
c) Rigor e extrema abertura para ideias secundárias e terciárias, participa principalmente no processo de gravação e terceiriza os processos posteriores.
d) Abertura e postura verticalizada, sendo duro nas horas certas, sempre dando as palavras finais, tendo alta criticidade, bem como alta carga-horária de acompanhamento de todo o processo pós-produção. Tem a mesma importância dos diretores de fotografia e de finalização.
e) Rigor, postura verticalizada, mas sem radicalismos, buscando dar a palavra final, mas também ouvindo a equipe, atenção, criticidade, dedicação em acompanhar todo o processo, controle de qualidade do que é filmado, bem como do que é editado e finalizado.

33. Em termos de arte e animação, tanto o mercado, como os caminhos de atuação da pessoa profissional dessa área, tem uma série de funções e um mercado de cada vez mais possibilidades.

Uma dessas áreas é a de Artista 2D/3D. Esses 2D e 3D, significam, respectivamente:

a) segunda edição e terceira edição do produto audiovisual.
b) segunda direção e terceira direção do produto audiovisual.
c) segundo dado e terceiro dado, do produto de animação.
d) segunda dimensão e terceira dimensão, representando a dimensionalidade das animações.
e) segunda dimensão e terceira dimensão, representando a quantidade de programas usados para a edição das imagens.

"Animação refere-se ao processo segundo o qual cada fotograma de um filme é produzido individualmente, podendo ser gerado, quer por computação gráfica quer fotografando, uma imagem desenhada, quer repetidamente fazendo-se pequenas mudanças a um modelo". (Os desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor PDE – Produções Didático-Pedagógicas. Guarapuava: Governo do Estado do Paraná, 2013).

34. Duas das técnicas de arte e animação, principalmente indicadas para as Produções Didático-Pedagógicas são o claymation e o stop motion. São exemplos desse tipo de produção e usadas para a arte e animação pedagógica:

a) o claymation é a técnica de animação baseada em massa de modelar, barro ou material similar; já o stop motion é a técnica de animação de movimento parado consistindo em realizar diversas fotografias de objetivos inanimados e colocá-las em sequência, dando a ideia que estão em movimento.
b) o stop motion é a técnica de animação baseada em massa de modelar, barro ou material similar; já o claymation é a técnica de animação de movimento parado consistindo em realizar diversas fotografias de objetivos inanimados e colocá-las em sequência, dando a ideia que estão em movimento.
c) tanto o claymation e o stop motion são técnicas de animação baseadas em massas de modelar, barro ou materiais similares, sendo que sempre são animados por dispositivos de inteligência artificial.
d) o claymation é a técnica usada como sistema de claridade de quadros para a animação de peças por meio de sistema de bonecos, enquanto o stop motion é a técnica de animação de bonecos por meio de manipulação via mãos, também conhecido por fantoches.
e) o claymation é a técnica usada como sistema de fundo de quadros para a animação de peças por meio de sistema de bonecos, enquanto o stop motion é a técnica de animação de bonecos por meio de manipulação via cordas, dando a sensação de serem humanos, geralmente envolvendo mais de um pessoa por cada boneco.

"Atualmente, conteúdos audiovisuais são um dos mais consumidos na internet – vídeos representam 80% de demanda. Entre as plataformas, o TikTok, que tem foco na criação e no compartilhamento de vídeos curtos, faz sucesso entre o público jovem. Segundo o Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), a rede social foi a mais usada por crianças e adolescentes de 9 a 17 anos em 2021. Em 2022, o Brasil já detinha a terceira maior audiência do TikTok no mundo, com 73,58 milhões de usuários.

Entretanto, produzir para o Tiktok, ou qualquer outro meio digital, vai além de seguir trends e reproduzir "dancinhas". O mundo assiste a uma verdadeira transformação do audiovisual e participa ativamente de cada aspecto, desde a roteirização até o consumo diferenciado desse tipo de conteúdo.

A indústria criativa assume profissionalmente as habilidades necessárias para qualificar a tendência que se consolida para produção e consumo do conteúdo, como criação de cenários que proporcionam a divulgação de conteúdos diversos de educação, esporte e até mesmo conteúdo político" (PUCRS, 2024, p. 1).

35. Uma das características mais marcantes do Tiktok enquanto ferramenta de compartilhamento de conteúdo audiovisual:

a) é a possibilidade de vídeos curtos, verticais, com grande poder de penetração em públicos nascidos no século XX.
b) é a possibilidade de vídeos curtos, verticais, com grande poder de penetração em públicos nascidos principalmente no século XXI.
c) é a possibilidade de vídeos curtos, quase sempre horizontais, com forte poder de texto, direcionado para todas as idades, inclusive as menos familiarizadas com tecnologias audiovisuais.
d) é a possibilidade de vídeos curtos, principalmente para concorrer com vídeos do YouTube e do Vimeo, que só permitem conteúdos audiovisuais a partir de um minuto de duração.
e) é a possilidade de vídeos longos, verticais, com grande penetração, de igual maneira, em públicos nascidos nos séculos XX e XXI.

"A OpenAI, empresa de inteligência artificial responsável pelo ChatGPT, lançou um novo modelo chamado Sora, que transforma texto em vídeos de até um minuto de forma "realista" e "criativa". (...) De acordo com a OpenAI, Sora é capaz de criar vídeos de até 60 segundos a partir de instruções em textos, com cenas complexas com personagens, tipos específicos de movimentos e detalhes precisos. "O modelo entende não apenas o que o usuário pediu no prompt, mas também como essas coisas existem no mundo físico", diz o anúncio da ferramenta. Para gerar essas imagens, Sora tem um "profundo conhecimento de linguagem", o que permite a interpretação precisa das instruções e a geração de personagens atraentes que são capazes de expressar emoções" (Gabriela Mancini, CNN Brasil, 2024).

36. O modelo Sora, da OpenAI, em popularização para os conteúdos audiovisuais para a Web, é um exemplo de:

a) Chatboot.
b) Media training.
c) Internet Quântica.
d) Inteligência Natural.
e) Inteligência Artificial Generativa.

"O roteiro é um texto audiovisual. Portanto, a partir daqui está terminantemente proibido se escrever qualquer coisa que não possa ser transformado em imagens e sons. Para se chegar ao roteiro deve-se aproveitar a estrutura da escaleta, pois agora já temos nossa história toda separada em sequências. O passo seguinte é preencher essa estrutura com a descrição dos personagens, dos cenários e principalmente descrever as ações. Podemos considerar elementos obrigatórios num roteiro: divisão de sequências; descrição dos cenários; descrição das personagens; narração da ação; diálogos; rubricas."

(Processo de Criação Roteiro Audiovisual. Fortaleza: Prefeitura de Fortaleza, 2012).

37. Quando se fala sobre a escaleta em um roteiro audiovisual, é o mesmo que:

a) longline, como elemento final do roteiro audiovisual, principalmente em sua capacidade de suceder o roteiro.
b) storyline, como elemento descritivo em todo o processo do roteiro.
c) tratamento, que é o elemento inicial do processo de construção de um roteiro audiovisual.
d) diapasão, que é o processo de pós-produção do roteiro audiovisual.
e) a estrutura e o esqueleto do roteiro, sendo um resumo de cada cena, para mostrar a própria evolução roteirística.

38. O projeto de um roteiro audiovisual depende de uma série de interfaces, cinco delas devem estar presentes na roteirização: início, complicação, clímax, resolução e tratamento e conclusão.

Levando-se em conta a relação tensão e interesse, com um tempo de narrativa, o projeto de um roteiro deve ter como elemento que gere o maior interesse de quem vai consumir o produto

a) o início.
b) a complicação.
c) o clímax.
d) a resolução e o tratamento.
e) a conclusão.

A edição de vídeo, como instrumento audiovisual, pode ser feito de diversas maneiras e em diversos suportes, mas alguns, principalmente com dispositivos disponíveis em computadores e celulares, podem dar uma maior facilidade e popularidade a esse processo, inclusive ganhando milhões de usuários, com os chamados aplicativos mobiles.

39. São três exemplos de aplicativos mobiles de edição de vídeo disponíveis para celulares Android e IOS:

a) CapCut, Inshot e Google Docs.
b) Filmora, Inshot e WavePad Music.
c) Canva, Google Docs e WavePad Music.
d) CapCut, Filmora e Inshot.
e) Canva, Filmora e WavePad Music.

A pós-produção é a terceira etapa do processo de criação artística de um produto audiovisual. (...) Apesar de ser o responsável pela "junção" de todo material que fará parte do vídeo final como imagens, sons, efeitos visuais, grafismo, etc, ele dependerá da colaboração de outros profissionais para que cada um entregue sua peça do quebra-cabeça. (...) Nesta etapa, todo material de vídeo gravado deverá ser entregue (...) onde deverão seguir para a ilha (...) para armazenar todos os arquivos brutos de vídeo e áudio e dar início à organização, decupagem, cortes, edição, inclusão de efeitos sonoros e visuais (quando houver), correção/gradação de cor e finalização do arquivo final.

(Canal do Videomaker, 2023, p. 1).

40. Nesse contexto, o profissional retratado, de pós-produção de um produto audiovisual, é o:

a) redator.
b) produtor.
c) editor.
d) cinegrafista.
e) operador de switch.