



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
REITORIA**

ANEXO II DO EDITAL Nº 350, DE 04 DE DEZEMBRO DE 2018.

NÚCLEO DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIAS APLICADAS A ENSINO E EXTENSÃO - NITAE²

Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão - NITAE²

Endereço de entrega da documentação: Endereço de entrega da documentação (Currículo da Plataforma Lattes): Secretaria do Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES) do Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão (NITAE2) da Universidade Federal do Pará (UFPA), na Cidade Universitária José da Silva Netto – Campus Básico, situada na Rua Augusto Corrêa., Nº:01, Bairro:Guamá , CEP: 66075-110, Belém – Pará.

1. Itens para sorteio das Provas Escrita e Didática:

Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) aplicadas a inovação em ensino, pesquisa e extensão no Ensino Superior.

- 1 - Ambientes Virtuais de Aprendizagem;
- 2 - Concepção, desenvolvimento e gerenciamento das TDICs no Ensino Superior;
- 3 - Criatividade e Inovação no Ensino Superior;
- 4 - Diversidade e Acessibilidade no Ensino Superior;
- 5 - Divulgação e Comunicação da Ciência;
- 6 - Metodologias Ativas no Ensino Superior;
- 7 - Metodologias de validação de processos e produtos educacionais multimidiáticos para o Ensino Superior;
- 8 - Sociedade, Ensino e Inovação;
- 9 - Tecnologias Assistivas no Ensino Superior;
- 10 - Uso de TDICs e Extensão Universitária;

Prova Prática:

2. - A prova prática seguirá a seguinte descrição:

2.1 A Prova Prática constará da elaboração de um produto educacional no qual o candidato faça uso de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs).

2.2 O produto é de livre escolha do candidato considerando o tema do concurso e deve ser voltado para uso no Ensino Superior. Para o desenvolvimento do produto educacional, a Prova Prática será realizada no tempo máximo de 4 (quatro) horas, sendo vedada a participação de outros candidatos inscritos no Concurso.

2.3 Ao iniciar a prova, o candidato fornecerá a cada um dos integrantes da Comissão Examinadora 2 (dois) documentos impressos que devem ser previamente elaborados. Tratam-se do Roteiro Técnico do produto educacional que será desenvolvido durante a Prova Prática e do Plano de Aplicação do referido produto. A entrega desses documentos é obrigatória, já que ambos serão considerados na avaliação de desempenho na Prova Prática.

2.4 No Roteiro Técnico, o candidato deve explicar de forma detalhada como o produto será desenvolvido, em que este consiste, o que o compõe em termos de conteúdo, os recursos e técnicas que serão usados, narrativa, entre outros elementos necessários ao desenvolvimento.

Além do descritivo da produção, o roteiro deve apresentar: Título do produto; Tema; Síntese descritiva do produto (máximo 5 linhas); Linguagem(ns) adotada(s) (áudio, vídeo, animação, simulação ou apresentação de experimento, jogo, infográfico, mapa conceitual, imagem, quadrinhos, revista, livro, ebook, hipertexto, AVA, site, blog, aplicativo, produto multimídia, outros);

Indicar quais os recursos e materiais que serão utilizados para o desenvolvimento do produto (conforme explicitado no item 1.4.6 deste Plano); Fontes consultadas. E quando for pertinente, o roteiro deverá apresentar: Softwares/Plataformas usadas para criação/edição; Formato/extensão de arquivo do produto final (pdf, pptx, avi, mp4, mp3, html, outros); Duração em segundos. Este documento deverá conter no máximo 24.000 (vinte e quatro mil) caracteres com espaço.

2.5 O Plano de Aplicação deverá conter no máximo 15.000 (quinze mil) caracteres com espaço e deverá apresentar: Título do Produto; Objetivo; Ementa; Componente(s) Curricular(es) e Nível(is) de Formação (graduação, especialização, mestrado ou doutorado) ao(s) qual(is) está direcionado; Perfil dos discentes que farão uso; Justificativa; Possível Relação/Integração com outro material didático; Ferramenta(s) de Acessibilidade adotada(s) (Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS, audiodescrição, legendas, alto contraste, leitor de tela, entre outros); Onde e como será disponibilizado; Licença de uso adotada; Descritivo do uso do recurso em uma atividade de ensino indicando tempo de duração da mesma; Resultados esperados.

2.6 Para desenvolvimento do produto educacional, estarão disponíveis os seguintes recursos e materiais: 1 (um) computador de mesa, composto de CPU (Sistema Operacional Windows; Processador INTEL CORE i5-3330 3GHz; Memória RAM 16GB DDR3; Disco Rígido de 1TB; Placa de Vídeo modelo NVIDIA GFORCE GTX760), de monitor de 22 polegadas, de teclado e de mouse USB, e de

monitor de áudio profissional, no qual estarão instalados softwares e componentes básicos (Navegadores: Chrome e Firefox; Pacote Office 2013: Access, Excel, PowerPoint, Publisher, Word; Leitor de PDF: Adobe Reader; e WinRAR) e específicos (Edição de vídeo, áudio e animação: Premier Pro CC, After Effects CC, Audition CC, Soundforge 9, Vegas Pro 10; Design gráfico e diagramação: InDesign CC, Photoshop CC, Illustrator CC; Players de vídeos: Windows Media Player, VLC Player e QuickTime; Conversor de vídeo: Any Video Converter Ultimate; Geometria Dinâmica: Geogebra; Visualizador por raios: Pov-Ray; Computação Algébrica: WxMáxima, LaTeX e editor de LaTeX TexnicCenter); 1 (uma) impressora Laser Color marca Brother modelo HL-L8350CD; 1 (uma) câmera de filmagem profissional do tipo handcam marca Panasonic modelo AG-HPX370 HD-P2 montada em tripé, acompanhada de 2 (dois) cartões de memória P2 de 32GB cada, 2 (duas) baterias e 1 (um) carregador/fonte de alimentação de energia; 1 (uma) câmera de fotografia e de filmagem profissional marca Canon modelo 5D, com case tipo bolsa próprio, acompanhada de lente objetiva fotográfica 24-70mm f.4 Canon, 1 (um) cartão de memória SD 16GB, 2 (duas) baterias e 1 (um) carregador de bateria; 1 (um) aparelho de celular do tipo smartphone marca Samsung da linha Galaxy com sistema operacional Android e acompanhado de cabo USB/Mini-USB para descarregar material e carregar bateria; 1 (um) tablet marca Apple 7,9 polegadas modelo MD539BR/A, sistema operacional iOS com cabo USB/Mini-USB para descarregar material e carregar bateria; 1 (um) tripé de câmera fotográfica 3 (três) estágios com case tipo bolsa próprio; 1 (um) refletor de luz branca marca Lextron modelo DLF2/55 220V ligado em extensão elétrica de 5 (cinco) metros; 1 (um) Projetor multimídia 2200 ANSI lumes marca LG modelo BE320-SD acompanhado de cabos de vídeo do tipo VGA e HDMI e cabo de força); 1 (um) gravador de áudio profissional marca Zoom modelo 4HN acompanhado de fonte de alimentação, cabo USB, case plástico de proteção e cartão de memória SD 16GB; 1 (um) microfone direcional marca Rode modelo NTG2 com esponja filtro e suporte de mesa acompanhado de cabo Canon para conexão ao gravador de áudio ou a uma das câmeras disponíveis; 1 (um) fone de ouvido profissional do tipo headset; 1 (um) leitor de cartão SD acompanhado de cabo USB; 1 (um) leitor de cartão P2 marca Panasonic acompanhado de cabos USB; 1 (uma) mesa retangular com dimensões 0,80 x 0,60 cm; 1 (uma) base de vidro para recorte; 1 (uma) cadeira do tipo poltrona com braço e assento/encosto interno em madeira compensada multi-lâminado da marca Alberflex; 1 (um) flipchart de dimensões 1000 x 700mm acompanhado de apagador e pincéis para quadro magnético; material de expediente, papelaria e aviamento diverso (cartolina, papel cartão, papel kraft, post-its, lápis, canetas esferográficas, canetas hidrográficas, giz de cera, marcador de texto, tesoura, fita adesiva, clips de papel, régua, furador de papel, grampeador, barbante, fitilho, entre outros).

2.7 O computador disponibilizado estará conectado à internet e permitirá que o candidato acesse repositórios de conteúdos multimidiáticos abertos e institucionais, ambientes virtuais de aprendizagem,

aplicativos gratuitos, redes sociais e/ou outras plataformas virtuais que comporão ou o auxiliarão no processo de elaboração do produto previamente roteirizado.

É facultado ao candidato fazer download, instalação e utilização de programas computacionais, desde que informe à Banca antecipadamente a intenção, para que a operação seja acompanhada por um membro da Banca, que pode solicitar apoio de um técnico, e que tais programas sejam gratuitos e de livre distribuição.

2.8 A Prova Prática será integralmente gravada em audiovisual, e em caso de uso do computador disponibilizado, serão gravadas imagens da tela do referido equipamento a partir de duas modalidades de gravação: via software de captura da imagem da tela do computador a ser instalado no computador; e via câmera filmadora profissional montada em tripé posicionada para registrar a tela do computador.

2.9 É expressamente proibido, sob pena de eliminação, durante a prova prática:

- a) se ausentar da sala de prova para produção de conteúdo/recurso a ser utilizado no produto, tais como captura de imagens externas;
- b) o uso de pendrive, HD externo ou qualquer outro dispositivo trazido pelo candidato;
- c) o acesso à conta de e-mail pessoal e/ou conta em sistemas de armazenamento em nuvem (tais como Google Drive, Dropbox, WeTransfer);
- d) o acesso, a manipulação e/ou o download do roteiro e do plano de aplicação elaborados antes da Prova Prática via sistemas de armazenamento em nuvem (tais como Google Drive, Dropbox, WeTransfer);
- e) o uso de chats e/ou mensageiros instantâneos (tais como WhatsApp, Messenger, Hangouts, Skype, Gotomeeting, Zoom). Em caso de uso de sites de redes sociais (Facebook, Instagram, YouTube, entre outros), o candidato deve desabilitar seu chat antes da realização da Prova Prática, exibindo à Banca a desabilitação;
- f) o acesso e/ou download de conteúdos e materiais que tenham sido visivelmente organizados e/ou preparados anteriormente pelo candidato para composição do produto, tais como galerias de imagens, vídeos parcialmente ou integralmente editados, gravações de áudio, entre outros. Todos os recursos a serem utilizados, conforme roteiro de produção, devem ser pesquisados, baixados, manipulados e/ou produzidos no momento da Prova Prática;
- g) fazer uso de programas, sistemas ou recursos, que não sejam condizentes com o processo de desenvolvimento do produto previamente concebido e descrito no Roteiro Técnico.
- h) o uso de qualquer material extraído da rede cuja disponibilização tenha ocorrido em data posterior a 31/05/2018.

2.10 No encerramento da Prova Prática, o candidato deverá entregar fisicamente e/ou salvar o arquivo digital com produto final (no formato de arquivo já especificado no Roteiro) em pasta na “Área de Trabalho” do computador disponibilizado para prova. Esse processo será acompanhado pela Comissão

Examinadora que abrirá o arquivo para checar sua abertura e leitura/funcionamento na presença do candidato. Em caso de produção online, o produto deve ser baixado e/ou salvo em formato de página html na pasta já mencionada. Em caso de criação de ambiente online com acesso mediante Usuário e Senha, os dados deverão ser fornecidos pelo candidato para que a Comissão Examinadora teste o acesso e faça a alteração dos mesmos ao final da prova, impedindo que o candidato realize qualquer outra modificação no produto final.

2.11 O candidato realizará a Prova Prática obedecendo a mesma ordem de apresentação sorteada para realização da Prova Didática.

2.12 A ponderação da Prova Prática será realizada de acordo com a Resolução 01 do NITAE.

- Valoração de critérios para definição da nota da Prova Prática

CRITÉRIOS	VALORAÇÃO
1. Aspectos técnicos	4,0
1.1 Qualidade do Roteiro Técnico	1,0
1.2 Execução do Roteiro Técnico	2,0
1.3 Qualidade técnica do produto final	1,0
2. Aspectos conceituais, metodológicos e interpretativos	6,0
2.1 Pertinência e qualidade do Plano de Aplicação	2,0
2.2 Pertinência, potencial e adequação do produto elaborado, em relação aos objetivos e metodologias constantes do Plano de Aplicação	4,0
TOTAL	10,0