



GOVERNO DO ESTADO DE MINAS GERAIS

EDITAL SEPLAG/UEMG Nº. 08 /2014, de 28 de novembro de 2014

CONCURSO PÚBLICO DE PROVAS E TÍTULOS PARA PROVIMENTO DE CARGOS DA CARREIRA DE PROFESSOR DE EDUCAÇÃO SUPERIOR DA UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS – UEMG

O Secretário de Estado de Planejamento e Gestão – SEPLAG, o Reitor da Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG e o Instituto Brasileiro de Formação e Capacitação - IBFC, no uso de suas atribuições legais e estatutárias, COMUNICAM:

1. Os Temas/Pontos para o Sorteio da Prova Didática das áreas/códigos que serão realizadas nos dias 08 e 09/04/2017:

COD.	ÁREA
044	Processos de Criação em Design
PONTO/TEMA	
1	Disserte sobre como a bissociação e o pensamento lateral podem ser importantes para a criatividade;
2	Disserte sobre os elementos-chaves das fases do processo criativo, destacando suas respectivas aplicações para a solução de problemas de criação;
3	A geração de ideias é o coração do pensamento criativo. Disserte sobre o assunto, relacionando as categorias de geração de ideias, destacando a digressão do problema e os seus resultados no processo criativo;
4	Disserte sobre a utilização dos métodos de Brainwriting e Brainstorming como ferramenta do processo criativo e como os profissionais podem tirar o máximo proveito da ferramenta;
5	Disserte sobre as etapas que podem ser observadas no processo criativo e sua aplicação no cenário contemporâneo;
6	A metodologia CPS (Creative Problem Solving), como método de abordagem sistêmica, se refere a um importante passo para uma expansão na consciência criativa; uma ferramenta que auxilia no desenvolvimento do processo criativo. Disserte sobre a metodologia CPS e sua importância nos resultados de um processo de criação;
7	Existem critérios de avaliação e seleção de ideias que ajudam a planejar e implementar as soluções escolhidas. Disserte sobre a escolha desses critérios para avaliar os conceitos alternativos e a ferramenta Pugh de seleção de novos conceitos.
8	Disserte sobre como buscar um resultado eficaz num brainstorming clássico em equipe;
9	Disserte sobre as ferramentas de criação que podem ser trabalhadas em equipe, analisando a ferramenta de associações e analogias, detalhando a função do líder e o papel desempenhado pelos possíveis membros de uma equipe de criação;
10	As ferramentas ajudam as equipes a selecionar as melhores alternativas. Existem critérios de avaliação e seleção de ideias que ajudam a planejar e implementar as soluções escolhidas. Disserte sobre a aplicação da ferramenta de seleção de ideias nominal de grupo.

COD.	ÁREA
154	Piano: Música de Câmara
PONTO/TEMA	
1	O período barroco: tratados, estilos, pesquisas e aplicações pedagógicas ao piano.
2	O estilo clássico: interpretação, estilo e aplicações pedagógicas.
3	A escola pianística romântica: seu repertório e aplicações pedagógicas.
4	Técnica pura e os estudos para piano: diferentes escolas, métodos para o desenvolvimento técnico pianístico e aplicações pedagógicas.
5	O piano no repertório solo e camerístico brasileiro do século XX e XXI.

COD.	ÁREA
160	Violão / Análise Musical
PONTO/TEMA	
1	Panorama estilístico do repertório violonístico: aspectos históricos e estratégias de estudo.
2	Análise e Teoria Musical: principais correntes e metodologias.
3	Estratégias de abordagens analíticas em estilos contrastantes: Modal, Tonal e Atonal.
4	Análise e Apreciação Musical: convergências e limites.
5	A aplicabilidade da Análise Musical nos processos interpretativos.

COD.	ÁREA
169	Educação Inclusiva e Diversidade na Escola
PONTO/TEMA	
1	A Educação e a Questão de Gênero na Sociedade Brasileira Contemporânea.
2	Diversidade Sexual no Universo Escolar: Abordagens.
3	A Inclusão na Prática Cotidiana Escolar: Considerações.
4	A Diversidade dos Sujeitos no Desenvolvimento Histórico da Educação.
5	As Diretrizes para uma Educação Inclusiva e sua Aplicação Prática no âmbito Escolar: Considerações.
6	A Abordagem da Temática Afrodescendente e Indígena na educação Brasileira Contemporânea: Diretrizes Norteadoras.
7	A Diversidade na sala de Aula e o Papel Social do Professor: Considerações.
8	Educação Especial e Inclusão Escolar: O Papel da Instituição Escolar.
9	Caminhos para a Consolidação de uma Educação Inclusiva: Apontamentos.
10	O Papel dos Sujeitos Alunos na Educação Inclusiva: Considerações.

COD.	ÁREA
253	Representação Técnica, Representação Tridimensional, Ergonomia, Design, Expressão Gráfica, Processos de Criação do Design e Análise Crítica da Arte e do Design
PONTO/TEMA	
1	Descrever o papel e a evolução das técnicas e sistemas de representação no projeto de design;
2	Dissertar sobre a representação sistematizada de formas e funções no projeto de design;
3	Descrever as funções, aplicações e variedades da representação tridimensional em projetos de design;
4	Dissertar sobre a relação dos modelos físicos e virtuais no projeto de design e a ergonomia no projeto;
5	Dissertar sobre o papel das técnicas físicas e virtuais de representação no planejamento e gestão do projeto de design;
6	Descrever sobre modelos e protótipos virtuais e físicos dentro do processo criativo e da solução de problemas no projeto de design;
7	Dissertar sobre linguagens e técnicas de utilização de imagens no projeto de design;
8	Dissertar criticamente sobre os temas contemporâneos do design: tecnologia, sustentabilidade, território, economia global;
9	Descrever sobre o papel do historiador das artes e do design, possibilidades de atuação e formação de novos profissionais na área;
10	Contrapor perspectivas da história da arte e do design em relação a: estilos, cronologia, métodos de pesquisa em história e cultura material;

Belo Horizonte, 05 de abril de 2017.