



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 13 e 14/08/2016:

COD.	ÁREA
032	Expressão Gráfica
PONTO/TEMA	
1	Explique de que forma o desenho como forma de tradução do pensamento relaciona-se com a arte contemporânea;
2	Discorra sobre como o desenho e sua prática contribui para a formação do olhar do estudante de arte;
3	Sobre o design e a expressão gráfica: discorra sobre este tópico no confronto com a formação tradicional atelierística das escolas superiores de arte;
4	Pensando na era dos recursos digitais e das imagens abundantes presentes na Internet, discorra sobre a importância do ensino de desenho na escola de artes;
5	Relacione o desenho e sua prática com a pintura, a escultura e a gravura, no contexto da arte contemporânea;
6	Pensando no desenho como imagens de poder (p.ex: os desenhos de máquinas de guerra de Leonardo da Vinci, que não foram construídas, pois os desenhos já atestavam o poder dos artefatos), justifique a importância do desenho para a educação estética e política dos alunos de arte;
7	Pensando nos instrumentos tradicionais para a realização do desenho, discorra sobre as técnicas atuais e seu confronto com as questões da originalidade e da reprodutibilidade;
8	Refletindo sobre o ensino do desenho no contexto do ateliê, discorra sobre como o pensamento gráfico colabora para as diversas expressões artísticas, no contexto contemporâneo;
9	Pensando na herança de grandes mestres do desenho, discorra sobre como esta tradição pode contribuir para a formação dos jovens artistas na atualidade;
10	Sobre os materiais de desenho tradicionais e suas práticas: discorra sobre como estes materiais tradicionais podem auxiliar na formação do jovem artista contemporâneo.

COD.	ÁREA
033	Fatores filosóficos, sociais e culturais
PONTO/TEMA	
1	A relação entre a filosofia e o design: reflexões sobre a estética, o belo e a arte;
2	Design e ideologia: Explique como são construídas e afirmadas, nesse campo, as relações de gênero, étnico raciais e as desigualdades sociais.
3	O design, os objetos e a coisificação das relações na sociedade de alto consumo;
4	Design e a formação multicultural brasileira: aspectos históricos significativos do período colonial à contemporaneidade;
5	A questão do ‘fetichismo da mercadoria’, em seu viés filosófico, e a sua relação com o design;
6	As contribuições do design para a formação da cultura no estado de Minas Gerais: aspectos históricos e sociais;
7	A cultura, a arte, os costumes locais. Discuta sobre o modo esses fatores se fazem presentes no design. Reflita e apresente argumentos discursivos;
8	Como é compreendido o design como forma de conhecimento? Quais são suas contribuições sociais para as questões do sagrado, do profano e da religiosidade?
9	A ética, a moral, a política e os costumes locais: Explique como essas questões atuam na formação da identidade cultural.
10	O design e sua interface com a filosofia da linguagem: a semiótica e a semiologia.

COD.	ÁREA
036	Materiais e Processos de Produção em Artes Visuais
PONTO/TEMA	
1	Descreva detalhadamente o princípio básico da animação e seus fundamentos;
2	Eadward Muybridge, é conhecido, tanto pela animação quanto pelo cinema, como o pai das formas, pois as suas técnicas e o seus objetivos ainda são relevantes na produção de animação e de cinema. Explique sobre as suas experiências;
3	Explique quais são os principais aspectos que envolvem uma obra audiovisual em um projeto.
4	Na fase da pré-produção, é necessário estruturar as imagens, organizar e dar forma à experiência, fase essencial para a construção de uma história. São dois os elementos principais para se estruturar uma história: a fábula e o enredo. Disserte sobre seus significados;
5	A arte digital, é definida como um objeto artístico através da utilização de aparatos tecnológico-digitais. Explique quais são os princípios da arte digital.
6	Um das grandes dificuldades encontradas pelos criadores é exatamente o desenvolvimento de ilustrações. Este ato de ilustrar requer um conjunto de conhecimentos para trabalhar, criar ou desenvolver imagens em técnicas distintas e com objetivos específicos. Descreva alguns fundamentos que são utilizados no momento da criação;
7	Ocorre também de haver imagens curtas, um fotograma ou um "frame" que inseridas na mensagem, passam despercebida ao olho humano, mas podem ficar retidas no subconsciente, estas são as mensagens subliminares. Faça a explanação detalhada do que é um fotograma.
8	"Som, silêncio e a fala, os diálogos e monólogos, compõem o que chamamos em linguagem audiovisual de trilha sonora." Analise e comente esta frase;
9	Explique como são compostas as cenas quando se está produzindo uma animação.
10	"Trabalhar em animação 2D permite o maior grau de flexibilidade possível na concepção do material, desde a abstração completa até a configuração realística do corpo e do ambiente, porém muitos acreditam no "desaparecimento" do 2D." Disserte sobre essa afirmação.

COD.	ÁREA
038	Metodologia de Projeto
PONTO/TEMA	
1	História da pesquisa sobre metodologia de projeto em design;
2	Interações entre design e ciência sob a ótica da metodologia de projeto;
3	Metodologia de projeto e inovação empresarial;
4	Metodologia de projeto e planejamento estratégico de novas ofertas de mercado;
5	Modelos de referência para desenvolvimento de produtos para fabricação;
6	Características das etapas projetuais de identificação de oportunidades, conceituação e detalhamento;
7	Aspectos cognitivos da prática de projeto;
8	Pesquisa aplicada a projetos de design;
9	Estratégias de projeto com vista ao baixo impacto socioambiental;
10	Ferramentas e métodos computadorizados de projeto em design.

COD.	ÁREA
041	Prática de Ensino em Artes
PONTO/TEMA	
1	O ensino de artes em espaços formais e não-formais: especificidades e complementaridades contextuais;
2	As tecnologias contemporâneas e o ensino de artes: reflexões éticas, estéticas e práticas de produção.
3	Legislação e políticas educacionais que garantem o ensino de artes na educação básica: problematizações;
4	O ensino de artes na Educação Infantil: abordagens metodológicas;
5	O desenvolvimento da expressão plástica e gráfica da criança e seus procedimentos metodológicos;
6	A experiência estética no contexto da educação básica: fundamentos, práticas e desafios;
7	Fundamentos metodológicos para ensino da linguagem visual no Ensino Fundamental e Médio;
8	A questão da avaliação no ensino de artes: fundamentos e procedimentos para o Ensino Médio;
9	Fundamentos e propostas pedagógicas para ensino de artes em oficinas laborativas no contexto do Ensino Técnico;
10	O ensino de artes na Educação de Jovens e Adultos: contribuições dos temas transversais.

COD.	ÁREA
051	Teclado e Criação de Materiais Pedagógicos para a Educação Musical
PONTO/TEMA	
1	O teclado como instrumento para o desenvolvimento de atividades de composição, apreciação e performances musicais em um contexto de iniciação musical para crianças;
2	O teclado como instrumento para o desenvolvimento de atividades de composição, apreciação e performances musicais em cursos de licenciatura em música;
3	Recursos pedagógicos para a disciplina "Teclado - instrumento musicalizador" em cursos de licenciatura em música;
4	Proposta de conteúdo programático para a disciplina "Teclado - instrumento musicalizador" em cursos de licenciatura em música;
5	Abordagem crítica de diferentes possibilidades de repertório didático para o ensino do teclado;
6	Possibilidades metodológicas para o ensino de teclado em cursos de formação de professores: análise crítica;
7	Revisão do estado da pesquisa, análise e experimentação de jogos e materiais pedagógicos para a Educação Musical no Brasil;
8	A relevância dos jogos como ferramenta no processo de musicalização;
9	Possibilidades de utilização de jogos e materiais pedagógicos alternativos como ferramentas didáticas no processo de musicalização de adolescentes e adultos;
10	Embasamento teórico para a criação de jogos e materiais pedagógicos destinados ao processo de musicalização infantil;

COD.	ÁREA
060	Mediação Tecnológica
PONTO/TEMA	
1	Educação e tecnologia: saberes, habilidades e competências docentes;
2	O advento dos ambientes, ferramentas e redes colaborativas de aprendizagem.
3	Informação, conhecimento, cultura, e instituição escolar;
4	A comunicação no ensino-aprendizagem;
5	Prática pedagógica e mediação tecnológica;
6	Saberes e formação de professores na Educação presencial e a distância;
7	Distribuição e uso social da informação e do conhecimento;
8	A mediação tecnológica na Educação a Distância;
9	Políticas públicas e práticas pedagógicas de inclusão digital;
10	A EaD no contexto da sociedade da informação: histórico, definições.

COD.	ÁREA
066	Psicologia para Educação de Jovens e Adultos
PONTO/TEMA	
1	O pensamento hipotético-dedutivo do adolescente;
2	Juventude, mídia e sociedade do consumo;
3	A construção da identidade e da subjetividade no adolescente;
4	Aspectos biopsicossociais do adolescente;
5	Juventude e escolha profissional;
6	A teoria psicanalítica e sua contribuição na educação de jovens e de adultos;
7	Desenvolvimento afetivo-sexual do adolescente;
8	O desenvolvimento da autonomia moral e a ética;
9	Em termos de desenvolvimento da autonomia, comparações entre Piaget, Vygotsky e Wallon;
10	A drogadição na adolescência: pais rigorosos ou permissivos?

COD.	ÁREA
086	Mediação Tecnológica
PONTO/TEMA	
1	Prática pedagógica e mediação tecnológica presencial e a distância;
2	A comunicação no ensino-aprendizagem;
3	O advento dos ambientes, ferramentas e redes colaborativas de aprendizagem.
4	Prática pedagógica e mediação tecnológica;
5	Saberes e formação de professores na Educação presencial e a distância;
6	Distribuição e uso social da informação e do conhecimento;
7	A mediação tecnológica na Educação a Distância;
8	Políticas públicas e práticas pedagógicas de inclusão digital;
9	A EaD no contexto da sociedade da informação: histórico, definições.
10	Educação e tecnologia: saberes, habilidades e competências docentes;

COD.	ÁREA
110	Sociologia e Educação
PONTO/TEMA	
1	Durkheim e a sociologia;
2	Educação e processo social;
3	Weber e a sociologia;
4	Marx e a sociologia;
5	Classes, estamentos e educação;
6	Origens e desenvolvimento da sociologia da educação;
7	Desigualdades educacionais no contexto da pós II Guerra Mundial;
8	Educação, capitalismo e reprodução social;
9	Sociologia da educação: novas abordagens.
10	Educação e sociedade: a especificidade da abordagem sociológica da questão;

COD.	ÁREA
125	Expressão Gráfica
PONTO/TEMA	
1	Discorra sobre como o desenho e sua prática contribui para a formação do olhar do estudante de arte;
2	Discorra sobre como as questões políticas, estéticas e técnicas (p.ex: a invenção da perspectiva, a fotografia e o cinema) relacionam-se com a concepção atual de desenho;
3	Relacione o desenho e sua prática com a pintura, a escultura e a gravura, no contexto da arte contemporânea;
4	Sobre o design e a expressão gráfica: discorra sobre este tópico no confronto com a formação tradicional ateliéristica das escolas superiores de arte;
5	Pensando no desenho como imagens de poder (p.ex: os desenhos de máquinas de guerra de Leonardo da Vinci, que não foram construídas, pois os desenhos já atestavam o poder dos artefatos), justifique a importância do desenho para a educação estética e política dos alunos de arte;
6	Pensando nos instrumentos tradicionais para a realização do desenho, discorra sobre as técnicas atuais e seu confronto com as questões da originalidade e da reprodutibilidade;
7	Refletindo sobre o ensino do desenho no contexto do ateliê, discorra sobre como o pensamento gráfico colabora para as diversas expressões artísticas, no contexto contemporâneo;
8	Pensando na herança de grandes mestres do desenho, discorra sobre como esta tradição pode contribuir para a formação dos jovens artistas na atualidade;
9	Sobre os materiais de desenho tradicionais e suas práticas: discorra sobre como estes materiais tradicionais podem auxiliar na formação do jovem artista contemporâneo.
10	Explique de que forma o desenho como forma de tradução do pensamento relaciona-se com a arte contemporânea;

COD.	ÁREA
140	Arranjos e Transcrições: Instrumento Harmônico - Teclado
PONTO/TEMA	
1	Estratégias pedagógicas para o ensino de cifras e harmonização de melodias em situação coletiva de aprendizagem do teclado;
2	O ensino de acompanhamentos ao teclado de diferentes estilos musicais e padrões rítmicos: possibilidades metodológicas;
3	Técnicas fundamentais para elaboração de arranjos e transcrições: caracterização e abordagem didática em cursos de licenciatura em música;
4	Justificativas para o aprendizado de técnicas de "arranjos e transcrições" em um curso de formação de professores;
5	A disciplina "Arranjos e transcrições" em um curso de formação professores de música: proposta de um conteúdo programático;
6	A importância do domínio básico de um instrumento harmônico e sua aplicação em contextos distintos de ensino e aprendizagem musical;
7	Metodologia(s) para o ensino dos conceitos teóricos fundamentais – tais como intervalos, sequências melódicas, escalas, acordes etc. – em aulas coletivas de teclado: nível elementar e intermediário;
8	A importância do aprendizado do teclado para o desenvolvimento de competências musicais nas seguintes modalidades: composição, apreciação e performance;
9	Propostas metodológicas para o ensino de teclado em grupo.
10	A música brasileira e o ensino de teclado em cursos superiores de música.

COD.	ÁREA
221	Antropologia, Ciência Política e Sociologia
PONTO/TEMA	
1	Relações Estado e Sociedade no Brasil redemocratizado: movimentos sociais, partidos e representação política;
2	Ações coletivas e movimentos sociais: ativismo político entre a regulação e a emancipação;
3	Classe e raça: pontos de convergência e divergência na análise das desigualdades sociais;
4	Comunitarismo versus republicanismo e a questão da democracia;
5	Leituras e apropriações da filosofia política pela ciência política;
6	Estruturalismo e pós-estruturalismo: tensões conceituais e implicações analíticas;
7	Corpo, Gênero e Sexualidade nas Ciências Sociais;
8	Políticas públicas e desenvolvimento regional;
9	Igualdade e desigualdade sociais em Minas Gerais.
10	As relações entre Estado e Sociedade no século XX e seus desdobramentos contemporâneos;

COD.	ÁREA
234	Antropologia, Ciência Política e Sociologia
PONTO/TEMA	
1	Ações coletivas e movimentos sociais: ativismo político entre a regulação e a emancipação;
2	Relações Estado e Sociedade no Brasil redemocratizado: movimentos sociais, partidos e representação política;
3	Comunitarismo versus republicanismo e a questão da democracia;
4	Leituras e apropriações da filosofia política pela ciência política;
5	Estruturalismo e pós-estruturalismo: tensões conceituais e implicações analíticas;
6	Corpo, Gênero e Sexualidade nas Ciências Sociais;
7	Políticas públicas e desenvolvimento regional;
8	Igualdade e desigualdade sociais em Minas Gerais.
9	Teoria social nos clássicos: Durkheim, Weber e Marx;
10	Classe e raça: pontos de convergência e divergência na análise das desigualdades sociais;

COD.	ÁREA
280	Antropologia e Educação
PONTO/TEMA	
1	Relações sociais e escravidão no Brasil colonial;
2	Classes sociais, etnias e miscigenação no Brasil;
3	A especificidade do modo de produção capitalista no Brasil;
4	Educação, ideologia e transformação social;
5	Antropologia e educação: universalismo e alteridade
6	Mundo do trabalho e educação;
7	Violência, cotidiano e alteridade;
8	Violência, poder e normalidade;
9	Identidade e alteridade: formação e cultura no Brasil;
10	A abordagem antropológica e as políticas públicas de inclusão.

COD.	ÁREA
287	História da Educação
PONTO/TEMA	
1	Transformações da educação no Brasil: da colônia ao Império;
2	Os primórdios da educação no Brasil e suas reformas.
3	Grandes tendências do pensamento filosófico e suas implicações na educação;
4	Principais métodos da Educação Nova e seus fundamentos;
5	A educação no Brasil no século XVII;
6	O ideário do século XIX: positivismo, idealismo, marxismo;
7	As Principais correntes do pensamento pedagógico a partir da modernidade;
8	História da Educação no Brasil a partir do século XX;
9	As reformas educacionais: a expansão geral do ensino e a influência da revolução capitalista.
10	Ideias pedagógicas na Primeira República (1989-1945);

COD.	ÁREA
291	Organização Curricular da Educação Básica
PONTO/TEMA	
1	Currículo: concepção e história;
2	Desafios da diversidade no contexto de propostas curriculares e da legislação educacional para a Educação Básica;
3	Escola, currículo e conhecimento;
4	Globalização, transversalidade e multiculturalismo no currículo;
5	Implicações do currículo na sociedade;
6	O currículo e a Base Nacional Comum Curricular;
7	Currículo como campo de estudos;
8	Planejamento curricular como processo coletivo de tomada de decisões, desenvolvimento e avaliação da prática educativa.
9	Princípios de organização de currículos.
10	Currículo e conhecimento como produção social e histórica;

COD.	ÁREA
310	Computação e Programação
PONTO/TEMA	
1	Engenharia de Software: Qualidade de software;
2	Conceitos de redes de computadores, características, tecnologias e aplicações. Tipos de Redes. Códigos e modos de transmissão. Técnicas de modulação e multiplexação. Topologias de redes;
3	Tipos de dados simples e avançados: vetores, matrizes, cadeias de caracteres e registros, conjuntos, arquivos e estruturas dinâmicas (ponteiros), e suas aplicações.
4	Modelo e arquitetura OSI/ISO. Análise de algumas redes sob a ótica do modelo OSI;
5	Técnicas de modulação e multiplexação. Características da transmissão. Redes de pacotes, protocolos, serviços, comutação e controle de erros;
6	Gerenciamento de redes de computadores. Ferramentas de gerência de redes de computadores;
7	Aspectos de segurança de redes: métodos e soluções de segurança;
8	Programação de aplicações cliente/servidor em uma rede de computadores com Sockets e TCP/IP, envolvendo objetos distribuídos e invocação remota;
9	Computação móvel, ubíqua e pervasiva.
10	Sistemas de Produção e Sistemas Especialistas;

COD.	ÁREA
337	Fundamentos de Computação e Cálculo Numérico
PONTO/TEMA	
1	Fundamentos de Computação: Interpretação dos conceitos básicos da computação e dos sistemas de informação;
2	Organização de programas. Introdução à programação estruturada;
3	Programação em C: introdução, noções de operadores e estruturas de controle em C, vetores e matrizes em C, estruturas de dados em C;
4	Cálculo Numérico: Análise da apresentação de técnicas numéricas, implementadas em computadores digitais, para solução de problemas matemáticos;
5	Estudo sobre Representação Computacional de Números;
6	Erros Zeros de Funções Reais;
7	Métodos de Solução de Equações Diferenciais Ordinárias.
8	Problemas de Autovalores de Matrizes;
9	Interpolação Polinomial e Método dos Mínimos Quadrados;
10	Integração e Diferenciação Numéricas.

COD.	ÁREA
349	Multiculturalismo e Educação
PONTO/TEMA	
1	A educação como mediação fundamental para o acesso ao legado histórico dos Direitos Humanos;
2	A escola brasileira no mundo globalizado capitalista;
3	Análise crítica de possíveis relações entre aprendizagem no contexto familiar e aprendizagem escolar;
4	Diferenças e desigualdades no acesso à educação escolar;
5	Estudo dos grupos familiares como instituições culturais, sociais e históricas;
6	Formação social brasileira e a diversidade étnico cultural;
7	Processos estruturantes e constituintes das relações étnicas no Brasil;
8	Multiculturalismo e Educação: Concepções de cultura;
9	O sentido da Educação em Direitos Humanos e as estratégias pedagógicas numa concepção multicultural;
10	Políticas afirmativas de inclusão social e cultural, reconhecimento e universalização da dignidade humana.

COD.	ÁREA
350	Psicologia da Educação
PONTO/TEMA	
1	O brincar e a aprendizagem na Educação Infantil;
2	A importância da teoria na prática de sala de aula;
3	A Epistemologia Genética e a Alfabetização;
4	Políticas Públicas atuais para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental;
5	Teorias do desenvolvimento e teorias da aprendizagem;
6	Educação Infantil, família e comunidade;
7	Afetividade e aprendizagem;
8	O desenvolvimento afetivo-sexual do adolescente;
9	Aspectos históricos da Psicologia na Educação.
10	A relação entre as teorias psicológicas e as práticas educativas;

Belo Horizonte, 10 de agosto de 2016.