



CHAMADA PÚBLICA Nº. 01/2017, no âmbito da comunidade acadêmica da Universidade Federal de Mato Grosso/UAB/ SELEÇÃO SIMPLIFICADA de Projetos de **Inovação para o desenvolvimento e aplicação de Tecnologias de Informação e Comunicação em Educação** na temática **“JOGOS VIRTUAIS”** para concorrer ao Edital Nº 42/2017/CAPES

PREÂMBULO

Por meio desta Chamada torna-se público o convite a submissão de Projetos de **Inovação para o desenvolvimento e aplicação de Tecnologias de Informação e Comunicação em Educação na temática Jogos Virtuais** no âmbito da comunidade acadêmica da Universidade Federal de Mato Grosso – UFMT e Universidade Aberta do Brasil – UAB no período de 2018/1 e 2018/2, em conformidade com o **Edital Nº 42/2017** da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), que no cumprimento das atribuições conferidas pela Lei nº 8.405, de 9 de janeiro de 1992, e pelo Decreto nº 8.977, de 30 de janeiro de 2017, e em consonância com as diretrizes governamentais, as políticas públicas em Educação e as premissas do Decreto nº 5.800, de 8 de junho de 2006, e do Decreto 8.752, de 09 de maio de 2016, do Decreto nº 9.057, de 25 de maio de 2017, da Portaria MEC nº 4.059, de 10 de dezembro de 2004, Lei nº 8.666 de 21 de junho de 1993, Portaria Interministerial nº 424 de 30 de dezembro de 2016, Portaria MEC nº 549 de 16 de abril de 2013 e, ainda, em observância à legislação aplicável à matéria, em especial, a Lei nº 9.784, de 29 de janeiro de 1999, bem como pelas normas estabelecidas neste Edital.

1. DISPOSIÇÕES INICIAIS

1.1. Do objeto

Esta chamada pública no âmbito da comunidade acadêmica da Universidade Federal de Mato Grosso visa à seleção de um projeto da Universidade Aberta do Brasil/UFMT para fomento a inovação, que contribua para o desenvolvimento tecnológico da Educação no Brasil, incorporando, ainda, as ações voltadas ao cumprimento do disposto na Portaria MEC nº 1.134, de 10 de outubro de 2016.

1.1.1. Do Produto

Com base na Política Nacional de Formação de Profissionais do Magistério da Educação Básica, instituída por meio do decreto Nº 8.752/2016, a solução proposta no projeto deverá contemplar **JOGOS EDUCACIONAIS** voltados aos cursos de licenciatura com as seguintes características, preferencialmente:

- a) Constituídos por itens e questões customizáveis, que possam ser adaptados para várias disciplinas;
- b) Design voltado tanto para computadores quanto dispositivos móveis, em suas diferentes plataformas (Windows, Linux, IOS, Android);

- c) Voltados para o público-alvo de cursos de graduação. É importante levar em consideração a faixa etária do público-alvo para o desenvolvimento adequado do conteúdo;
- d) Opções de acessibilidade e inclusão;
- e) Oferecer a opção de download para instalação e uso na plataforma do usuário.

1.2. Objetivos

1.2.1. Incentivar a inovação pedagógica por meio de desenvolvimento e disseminação de ferramentas tecnológicas para uso no ensino.

1.2.2. Promover a melhoria da qualidade do ensino superior público por meio de métodos e práticas de ensino-aprendizagem inovadores, visando à convergência entre as modalidades de educação presencial e a distância por meio do fomento de projetos de inovação na utilização de TIC's na educação.

1.2.3. Estimular o desenvolvimento e aproveitamento de ferramentas tecnológicas existentes para uso público irrestrito como forma de democratização ao acesso.

2. CRONOGRAMA PREVISTO

ETAPAS	Períodos
Início de submissão dos projetos	13/12/2017
Data limite de submissão dos projetos	20/12/2017
Análise dos projetos	21 e 22/12/2017
Divulgação do Resultado	26/12/2017
Recebimento de Recursos	27/12/2017
Divulgação do Resultado Final	28/12/2017

3. RECURSOS FINANCEIROS

3.1. De acordo com o Edital 042/2017/CAPES cada projeto deverá ter o valor máximo de financiamento de R\$ 100.000,00 (cem mil reais). Os itens a serem financiados devem ser consultados diretamente no edital:

<http://www.capes.gov.br/images/stories/download/editais/30112017-Edital-42-Jogos-Virtuais.pdf>

4. DOS PROJETOS

4.1. Será aceito somente um projeto pela Universidade Federal de Mato Grosso, pertencente ao programa Universidade Aberta do Brasil – UAB.

4.2. O gerenciamento do projeto será de responsabilidade do Coordenador UAB ou do Coordenador UAB Adjunto.

4.3. Os projetos devem observar as condições específicas estabelecidas pelo Edital 042/2017/CAPES, relativas à Instituição participante, cronograma, recursos financeiros a serem concedidos, itens financiáveis, prazos de execução, membros da equipe, critérios de admissibilidade, parâmetros de análise, avaliação e demais informações.

4.4. Submissão dos projetos

4.4.1. Os projetos devem ser enviados para o endereço eletrônico: setec@ufmt.br, conforme o cronograma previsto com o ASSUNTO:

Jogos virtuais Edital CAPES 042 (identificar Instituto ou Faculdade)
--

4.4.2. Os projetos deverão apresentar as seguintes informações:

- a) Nome do responsável;
- b) Título do projeto;
- c) Palavras-chave;
- d) Descrição do projeto;
- e) Problema;
- f) Relevância;
- g) Objetivo do projeto;
- h) Infraestrutura disponível;
- i) Insumos;
- j) Produto final;
- k) Referências teóricas (opcional);
- l) Membros da equipe;
- m) Matriz lógica (objetivos específicos, atividades, metodologia, produtos e/ou serviços);
- n) Orçamento.

5. ETAPAS DE SELEÇÃO DOS PROJETOS

A seleção do projeto pela UFMT será feita mediante avaliação dos critérios da alínea A da Tabela de Pontuação para a Classificação dos Projetos do item 5.1, por Comissão instituída pela Reitoria.

5.1. Critérios de Avaliação

São critérios para classificação dos projetos quanto ao mérito técnico-científico e sua adequação orçamentária:

Tabela de Pontuação para a Classificação dos Projetos	
Critérios	Pontuação
A - Apresentação do Projeto	
1. Descrição do projeto: metodologia de desenvolvimento	Até 8 pontos
2. Atendimento aos requisitos do produto final especificado	Até 20 pontos
3. Elementos inovadores presentes no projeto	Até 5 pontos
4. Clareza e pertinência dos objetivos e atividades	Até 12 pontos
Subtotal A:	Até 45 pontos
* B - Capacidade Gerencial e Técnica do Proponente	
1. Capacidade instalada e infraestrutura para suporte ao projeto	Até 12 pontos
2. Experiência dos membros da equipe para a execução do projeto	Até 4 pontos
3. Viabilidade de implantação técnica	Até 4 pontos
Subtotal B:	Até 20 pontos
* C – Adequação financeira	
1. Adequação do orçamento ao projeto	Até 20 pontos
2. Viabilidade de implantação econômica	Até 15 pontos
Subtotal C:	Até 35 pontos

Total:	Até 100 pontos
---------------	-----------------------

* Os itens “B” e “C”, da Tabela de Pontuação para a Classificação dos Projetos, serão geridos pela SETEC, em parcerias com Institutos e Faculdades com competência técnica por meio de processos seletivos para contratação de colaboradores.

5.2. RECURSO

5.2.1. Respeitado o cronograma de execução previsto, é facultada aos participantes a apresentação de recurso contra o resultado proferido pela comissão.

5.2.2. Na fase recursal é vedada a apresentação de nova proposta ou alteração da proposta enviada.

6.0. PRAZO DE EXECUÇÃO DOS PROJETOS

O prazo de execução do projeto selecionado é de 12 (doze) meses, de acordo com informações presentes no edital Edital N° 42/2017/CAPES.

Prof. Dr. Alexandre Martins dos Anjos
Coordenador da UAB/UFMT

Profª Drª Glauce Viana de Souza Torres
Coordenadora Adjunta UAB/UFMT