

EDITAL LAVEM 01/2023 – Seleção de voluntários 2023

1. DO OBJETIVO

Selecionar discentes do curso de graduação em Ciência da Computação da UNIFAL-MG, que integrarão a equipe do Projeto *LABORATÓRIO VIRTUAL PARA O ENSINO DE MÚSICA – LAVEM*, como **VOLUNTÁRIOS**, a fim de desenvolver as ações de extensão planejadas para 2023, descritas no Anexo I deste edital, além de demais ações eventuais e agregadas pela própria equipe do projeto.

2. DAS CONDIÇÕES PARA CANDIDATURA

Para se candidatar como voluntária(o) a/o candidata(o) deverá atender às seguintes condições:

- 2.1. Ser discente regularmente matriculado(a) no curso de graduação da UNIFAL-MG em Ciência da Computação.
- 2.2. Ter disponibilidade de, no mínimo, **4 horas** semanais, para participar das atividades a serem desenvolvidas.
- 2.3. Estar em consonância com a proposta de ação do projeto LAVEM, disponível no Anexo I do presente edital.
- 2.4. Conhecimentos básicos em edição de vídeos.
- 2.5. Conhecimentos básicos de teoria musical.

3. DAS INSCRIÇÕES E SELEÇÃO

- 3.1. A seleção obedecerá às normas deste edital.
- 3.2. As inscrições estarão abertas a partir do dia **17 (dezesete) de abril de 2023** e serão encerradas em **21 (vinte e um) de abril de 2023**, às 00h (meia-noite).
- 3.3. As inscrições deverão ser realizadas por meio do link **<https://forms.gle/83zLcgnTnxonVVhQ6>**, respondendo às questões que serão geradas por um formulário do Google. Após o preenchimento e envio do formulário sua inscrição será efetivada.
- 3.4. A seleção acontecerá em formato presencial, previamente agendada pelo e-mail inscrito, informando data, horário e local a ser realizada. Em caso de impossibilidade de comparecimento da(o) candidata(o) (indicado previamente pelo mesmo), a coordenação do projeto poderá entrar em comum acordo com a(o) candidata(o) a fim de flexibilizar a realização da seleção em uma data oportuna.
- 3.5. O Processo de seleção dos voluntários será realizado e julgado por Banca Examinadora constituída por até 3 (três) membros da UNIFAL-MG, vinculados ao projeto ou convidados, na forma classificatória, com pontuação máxima de 100 pontos e nota de corte de 50 pontos, onde constará de análise de currículo com peso de 70% e entrevista com peso de 30%.

3.6 Será realizada primeiramente a análise de currículo pela Banca Examinadora para verificar a adequação aos requisitos da função. Caso o currículo esteja em desacordo com o requerido para a função, não haverá contagem de pontuação do currículo e nem mesmo a entrevista. Estando o currículo de acordo com os requisitos da função será realizada a análise do currículo, com peso de 70% conforme critérios do quadro a seguir:

CATEGORIA	CRITÉRIO	PONTO
Experiência Profissional	Área Ponto/Ano	5
CRA	Intervalo	(0-10)x7

Observação:

- No caso do CRA (Coeficiente de Rendimento Acadêmico) se houver candidatos de outras Instituições de Ensino onde o coeficiente não seja de 0-10, será feita a proporção do CRA para a relação 0-10.
- Quando houver mais de um candidato por vaga, a maior nota atribuída na pontuação terá equivalência de 70 pontos e as notas que os demais candidatos auferirem na pontuação do Currículo Lattes serão proporcionais a maior nota:

Exemplo: o candidato com maior pontuação atingiu 80 pontos, que terá a equivalência de 70, dessa forma o segundo candidato se auferiu a pontuação de 60, atingiria o fator $60/80 = 0,75$. O fator de 0,75 será multiplicado por 70, que é a equivalência atribuída a maior nota, então: $0,75 \times 70 = 52,5$. Dessa forma, enquanto o 1o colocado atingiu 70 pontos, o 2o colocado atingiu 52,5 pontos.

3.7 A segunda etapa refere-se a entrevista que versará sobre questões técnicas, o currículo do candidato e suas habilidades e disponibilidade para as atividades do projeto, de modo objetivo, com duração máxima de 15 minutos, e terá o valor de 30 pontos que é o correspondente aos 30% atribuído ao peso da entrevista na nota final, conforme critérios na tabela a seguir:

CRITÉRIO	PONTUAÇÃO
Domínio do Tema	Até 15 pontos
Clareza na exposição de ideias e informações	Até 15 pontos

Observação: o não atingimento de 50% da nota na entrevista ensejará na eliminação do candidato.

3.8 A divulgação do resultado final implica em convocação dos candidatos aprovados.

3.9 A ordem de início das atividades é prerrogativa do Coordenador do Projeto de Pesquisa que solicitará o início no momento oportuno.

4. DAS VAGAS

4.1. O número de vagas para as(os) voluntárias(os) está assinalado no quadro abaixo:

PROJETO	FUNÇÃO	NÚMERO DE VAGAS
LABoratório Virtual para o Ensino de Música	Programador / Desenvolvedor	10

5. DAS ATRIBUIÇÕES E COMPROMETIMENTOS DA(O) VOLUNTÁRIA(O):

Laboratório Virtual para o Ensino de Música – LAVEM
<ul style="list-style-type: none">● Realizar uma análise diagnóstica de serviços similares ao projeto, com o escopo de verificar: sistemas/programas/ softwares utilizados para o ensino de música;● Auxiliar as instituições participantes do Projeto LAVEM para a implantação do laboratório para o Ensino de Música;● Gerar conteúdo para ensino de música utilizando software especializado para esta finalidade;● Preparar os kits de TVBox a serem enviados às instituições participantes do projeto LAVEM, de modo a proceder com a sua formatação e instalação de softwares a serem utilizados para o ensino de teoria musical.● Cooperar para a capacitação de profissionais a utilizarem o sistema implantado;● Promover a disseminação das experiências exitosas acerca do processo de desenvolvimento de um sistema entre a sociedade por meio dos eventos/cursos a serem realizados (palestras diversas ao longo do ano);● Participar de, no mínimo, 75% (setenta e cinco por cento) das atividades realizadas;● Participar das atividades desenvolvidas pela ação nos Seminários Internos de Avaliação de Ações de Extensão (ou evento similar);● Participar de atividades relacionadas à Extensão Universitária - eventos, fóruns, reuniões - promovidas pelas Pró-Reitorias de Extensão ou por outras instituições da comunidade externa;● Participar de reuniões convocadas pela Pró-Reitoria de Extensão;● Auxiliar o coordenador na elaboração dos relatórios das atividades desenvolvidas pela ação;● Manter indicadores satisfatórios de desempenho acadêmico;

- Manter os dados pessoais atualizados no CAEX, comunicando à coordenação alterações de endereço, telefone ou e-mail.
- Efetuar o levantamento das informações por meio de entrevistas com as instituições nas quais o projeto venha a ser implantado.
- Realizar levantamento de dados e estudos das regras de negócios inerentes ao sistema e aplicação, dimensionando requisitos e funcionalidades de sistemas, alternativas físicas de implantação e montando protótipos do sistema quando necessário.
- Efetuar o desenvolvimento de interfaces gráficas, codificando programas, compilando programas, efetuando testes, gerando aplicativos para instalação e gerenciamento de sistemas quando necessário;
- Monitorar o desempenho e performance dos sistemas e aplicações desenvolvidas, oferecendo o suporte técnico quando necessários;
- Pesquisar e identificar novas tecnologias, identificando fornecedores, solicitando demonstrações de produto e avaliando a funcionalidade do produto, visando manter atualizados os sistemas e aplicações.
- Identificar e acompanhar as demandas de mercado em relação a sistemas e aplicativos, visando manter o estado-da-arte em relação ao mercado.
- Elaborar documentação de fácil entendimento dos sistemas e aplicações desenvolvidos e utilizados.

6. DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS E RECURSOS

- 6.1. Os resultados serão divulgados a partir do dia **28 (vinte e oito) de abril de 2023** por meio do e-mail informado na inscrição;
- 6.2. Poderá ser realizada interposição de recursos até 01 dia útil após a divulgação dos resultados, encaminhando para o e-mail luiz.silva@unifal-mg.edu.br a justificativa para tal.
- 6.3. Havendo alteração de resultados proveniente de interposições de recursos será homologado o resultado definitivo, até 01 dia útil após o fim dos recursos.

7. DISPOSIÇÕES GERAIS

- 7.1. A formalização da inscrição pelo(a) candidato(a) implica na imediata aceitação das condições estabelecidas neste edital e das exigências para ingresso e permanência na equipe deste projeto de extensão;
- 7.2. Cabe aos/às interessados(as) atentarem no cumprimento das exigências e prazos deste edital, entrando em contato com a coordenação do projeto, em caso de dúvidas, pelo e-mail: luiz.silva@unifal-mg.edu.br
- 7.3. Os casos omissos serão analisados pela coordenação do Projeto LAVEM, junto à Pró-reitoria de Extensão da UNIFAL.

8. ANEXOS



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Universidade Federal de Alfenas - UNIFAL-MG
Pró-Reitoria de Extensão - Proex
Rua Gabriel Monteiro da Silva, 700. Alfenas/MG. CEP 37130-001
Fone/Fax: (35) 3701-9300 | extens@unifal-mg.edu.br



8.1. Anexo I: Proposta de Ação de Extensão do Projeto LAVEM

8.2. Cronograma de Seleção de voluntárias(os) 2023 – Projeto de Extensão LAVEM

ANEXO I
Proposta de Ação de Extensão

Dados Gerais

Projeto: LABORATÓRIO VIRTUAL PARA O ENSINO DE MÚSICA
Proponente: Luiz Eduardo da Silva (Instituto de Ciências Exatas)
Edital: 07/2021 (Fluxo Contínuo - PROJETOS)
Área CNPq: Ciências Exatas e da Terra
Área Temática Principal: Tecnologia e Produção
Área Temática Secundária: Educação
Linha de Extensão: Música
Período de execução: entre 15/04/2023 e 14/04/2024
Carga Horária: 200 hora(s)
Coordenador: Luiz Eduardo da Silva

Dados Específicos

Nenhum

Dados da Renovação

Título anterior: Ação Inédita

Apresentação

Apresentação:

Este projeto visa desenvolver um laboratório virtual, usando de dispositivos piratas apreendidos pela Receita Federal, para ser usado como ferramenta para o ensino de teoria musical. Essa proposta foi apresentada e aprovada no WorkShop nacional organizado pela Receita Federal. Nesse workshop, a Receita Federal recebeu propostas de projetos com relevância social, sustentabilidade, que favoreça o trabalho em rede, fáceis de implantar para serem usados na descaracterização dos aparelhos apreendidos, denominados TVBox, que são usados de forma criminosa na pirataria do sinal das TVs por assinatura. A proposta aprovada é para usar as TVBox com uma instalação de um linux (armbian) e um software para edição de partituras, denominado Muscore, além da produção de material para o ensino de música (videoaulas, objetos de aprendizagem, atividades). Esse material será então encaminhado para as escolas interessadas. A disponibilização dos dispositivos (TVBox) e o auxílio na distribuição do material produzido será realizada pela Receita Federal, como parte da parceria firmada com a UNIFAL-MG.

Palavra-chave(1):
educação musical

Palavra-chave(2):
inclusão digital

Palavra-chave(3):
sustentabilidade

Objetivos:

O objetivo principal desse projeto é transformar as tvboxs em laboratórios virtuais para o ensino de música, usando o Musescore, principalmente, como ferramenta para estudo de teoria musical e edição de partituras. Objetivos específicos: Testar a instalação e o uso dos softwares (armbian, musescore, player de vídeo, visualizador dos objetos de aprendizagem) no maior número de TVBox possível. Por ser um aparelho para uso pirata, existe pouco ou nenhuma documentação do hardware, o que demandará um tempo importante desse projeto. Produzir um roteiro para configuração de instalação do laboratório virtual para o ensino de música. Além da publicação de imagens do sistema para que possa ser utilizado e distribuído para os interessados. Produzir o material educacional que estará instalado nos laboratórios virtuais, como vídeo aulas para ensinar alguns conceitos da teoria musical e como esse conceitos são representados numa partitura (musescore). Além dos vídeos interativos, outros materiais como objetos de aprendizagem, atividades autoavaliativas, etc. Reproduzir e distribuir esse material para as instituições de ensino interessadas.

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

EDUCAÇÃO DE QUALIDADE TRABALHO DECENTE E CRESCIMENTO ECONÔMICO
REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES CIDADES E COMUNIDADES SUSTENTÁVEIS PAZ,
JUSTIÇA E INSTITUIÇÕES EFICAZES PARCERIAS E MEIOS DE IMPLEMENTAÇÃO

Justificativa:

Existem diversas razões pelas quais a música deve ser ensinada nas escolas: (1) desenvolvimento cognitivo: a música tem sido comprovadamente associada ao desenvolvimento cognitivo das crianças, incluindo habilidades como memória, linguagem, atenção e raciocínio. O ensino da música nas escolas pode ajudar a melhorar essas habilidades e contribuir para um melhor desempenho acadêmico; (2) desenvolvimento social e emocional: a música é uma forma de expressão emocional e pode ajudar as crianças a desenvolverem habilidades sociais, como colaboração, trabalho em equipe e comunicação. Além disso, a música pode ser uma fonte de alívio do estresse e ajudar a melhorar o bem-estar emocional; (3) desenvolvimento cultural: a música é uma forma de arte que faz parte da cultura humana há milhares de anos. Aprender sobre a música e as tradições musicais de diferentes culturas pode ajudar as crianças a se conectarem com o mundo ao seu redor e a apreciar a diversidade cultural; (4) desenvolvimento de habilidades motoras: tocar um instrumento musical ou cantar envolve o desenvolvimento de habilidades motoras finas e grossas, o que pode ser benéfico para o desenvolvimento físico das crianças; (5) oportunidade de carreira: música é uma indústria importante e em crescimento, com muitas oportunidades de carreira em áreas como performance, produção musical e educação musical. Aprender música nas escolas pode abrir portas para futuras oportunidades de carreira. Atualmente, o ensino de música não está disseminado nas escolas, como deveria. E quando há atividades musicais nas escolas, elas acontecem principalmente através de práticas com instrumentos como flauta doce, por exemplo. Nos conservatório de música, a teoria musical é apresentada, principalmente, usando métodos

tradicionais, com quadro, giz, caderno de música, lápis e borracha. Dessa forma, percebe-se uma carência de uma ferramenta para possa motivar e potencializar o ensino de música nas escolas.

Grupo de Pesquisa:

Não se aplica

Beneficiário:

Esse projeto terá a participação direta de alunos com conhecimento de informática e música, que serão responsáveis pela instalação dos softwares, configuração dos dispositivos e a criação de material para a implementação do laboratório virtual. Indiretamente, todos os alunos que tiverem acesso ao material produzido serão beneficiados por essa proposta.

Divulgação:

Para divulgação será utilizado de diversos meios como site da Unifal-MG, os canais de comunicação da Receita Federal, lista de e-mails de instituições de ensino pública e privada obtidas nas secretarias de educação, redes sociais, etc

Quantidade de Beneficiários:

1000

Diretrizes

Interação Dialógica:

Existem diversas interações dialógicas possíveis entre todos os envolvidos num projeto que se proponha a ensinar música nas escolas. Aluno-professor: Durante as aulas de música, os alunos terão a oportunidade de interagir com o professor, fazendo perguntas e recebendo feedback. O professor pode fornecer dicas e truques para melhorar o desempenho musical dos alunos e, por sua vez, os alunos podem compartilhar suas experiências musicais e perguntar sobre como melhorar sua técnica. Aluno-aluno: O projeto também pode incentivar a interação entre os alunos, que podem colaborar e trabalhar em conjunto para criar e executar músicas. Os alunos podem compartilhar suas habilidades e conhecimentos musicais uns com os outros, criando uma comunidade musical na escola. Aluno-público: O projeto também pode incluir apresentações musicais públicas, onde os alunos podem mostrar o que aprenderam para o público em geral. Aluno-instrumento: Uma interação importante em um projeto de ensino de música é a relação do aluno com o próprio instrumento. Os alunos terão a oportunidade de aprender sobre diferentes instrumentos e técnicas de tocar, e desenvolver uma conexão pessoal com o seu instrumento preferido. Escola-comunidade: O projeto pode ser uma oportunidade para a escola se conectar com a comunidade local, convidando músicos locais para dar palestras e realizar workshops. Isso pode aumentar a conscientização sobre a música e a importância do ensino da música nas escolas.

Interdisciplinaridade:

Um projeto de ensino de música nas escolas pode ser uma excelente oportunidade para a interdisciplinaridade, permitindo que os alunos integrem conhecimentos de diferentes áreas do conhecimento, como matemática, história, literatura, artes e ciências. A música tem uma forte relação com a matemática, especialmente em relação à teoria musical. Aprender sobre ritmos, compassos, escalas e harmonias pode ser uma oportunidade para os alunos aplicarem seus conhecimentos matemáticos em um contexto diferente. A história da música é rica e fascinante, e pode ser uma oportunidade para os alunos aprenderem sobre diferentes períodos históricos e culturas. Além disso, os alunos podem aprender sobre os músicos famosos e suas contribuições para a música. A música também tem uma forte relação com a literatura, especialmente com a poesia. Aprender sobre as letras das músicas pode ser uma oportunidade para os alunos se familiarizarem com diferentes estilos literários e aprofundar suas habilidades de leitura e escrita. A música é uma forma de arte e pode ser integrada com outras formas de arte, como a dança e o teatro. Os alunos podem ter a oportunidade de criar performances artísticas que envolvem música e outras formas de arte, permitindo que eles explorem sua criatividade e expressão artística. A música pode ter uma relação com as ciências, especialmente com a acústica e a física do som. Aprender sobre a ciência por trás da música pode ser uma oportunidade para os alunos explorarem conceitos científicos em um contexto diferente e aplicado.

Indissociabilidade:

A indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão é fundamental para o sucesso do projeto do laboratório virtual para o ensino de música nas escolas. O ensino é o elemento central de um projeto de ensino de música. Os alunos terão a oportunidade de aprender sobre diferentes aspectos da música, como teoria musical, técnicas de tocar instrumentos, e história da música. Além disso, eles terão a oportunidade de praticar e aprimorar suas habilidades musicais por meio de aulas práticas e ensaios. A pesquisa é importante porque permite que os alunos explorem diferentes aspectos da música em maior profundidade. Os alunos podem realizar pesquisas sobre músicos famosos, estilos musicais e instrumentos musicais. Além disso, eles podem ter a oportunidade de fazer experimentos relacionados à música, como estudar as ondas sonoras e a acústica dos instrumentos. A extensão é importante porque permite que os alunos apliquem seus conhecimentos e habilidades musicais fora da sala de aula. Por exemplo, eles podem organizar apresentações musicais para a comunidade local, ou se envolver em projetos de música social, que envolvem tocar música para pacientes em hospitais ou em casas de repouso. Isso pode proporcionar uma experiência enriquecedora para os alunos, permitindo que eles desenvolvam habilidades sociais e emocionais, além de suas habilidades musicais.

Impacto na Formação:

No caso dos estudantes participantes do projeto, estes desenvolverão habilidades na área de formação, uma vez que contribuirão para a construção das ações assim como no acompanhamento das atividades. Ao desenvolver as ações, eles precisarão sistematizar os conhecimentos construídos no Curso (Ciências da Computação) e pensar como trabalhá-los de modo didático e lúdico. Além disso, ao trabalhar em contato com diversos estudantes, eles desenvolverão habilidades sociais e afetivas, destacando-se a preocupação pela aprendizagem do outro e de seu papel como universitário, retornando parte do que lhe foi investido para a melhoria da sociedade.

Impacto Social:

Um projeto de ensino de música nas escolas tem uma relevância social significativa, pois pode ajudar a promover uma série de benefícios para a sociedade. A música pode ajudar os alunos a desenvolver habilidades sociais, como colaboração, trabalho em equipe e comunicação. Além disso, a música pode ser uma fonte de alívio do estresse e ajudar a melhorar o bem-estar emocional, o que pode contribuir para um desenvolvimento saudável e equilibrado das crianças. O ensino de música pode ajudar a promover a inclusão e a diversidade, pois pode ser uma forma de expressão cultural para estudantes de diferentes origens étnicas e culturais. A música pode ajudar os alunos a se conectar com suas raízes culturais e também a apreciar a diversidade cultural. O ensino de música pode ajudar a desenvolver a criatividade e o talento artístico dos estudantes. Além disso, a música é uma forma de arte que pode ser apreciada por todos, independentemente de seu nível de habilidade ou talento. O ensino de música pode ajudar a promover a cidadania ativa, pois pode fornecer uma plataforma para os alunos se envolverem com sua comunidade local e realizar apresentações musicais em eventos escolares ou comunitários. O ensino de música pode ajudar a contribuir para a economia criativa, que é uma indústria em crescimento em muitos países. O desenvolvimento de habilidades musicais pode levar a futuras oportunidades de carreira na indústria musical, que pode ajudar a promover a inovação e o crescimento econômico.

Desenvolvimento

Referencial Teórico:

Segundo Howard Gardner, existem diferentes tipos de inteligência, incluindo a musical. Portanto, um projeto de música pode ajudar a desenvolver essa inteligência específica, além de outras habilidades cognitivas, como a criatividade e a resolução de problemas. Lev Vygotsky apresenta a teoria socio-cultural que destaca a importância do ambiente social e cultural na formação do indivíduo. Um projeto de música pode criar um ambiente colaborativo e inclusivo na sala de aula, onde os alunos podem aprender juntos e compartilhar suas experiências culturais. A teoria da aprendizagem por meio da prática de John Dewey defende que a aprendizagem é mais eficaz quando os alunos estão envolvidos em atividades práticas e experimentais. Um projeto de música pode permitir que os alunos experimentem com diferentes instrumentos e técnicas, criando um ambiente de aprendizagem mais ativo e envolvente. Segundo a teoria do fluxo de Mihaly Csikszentmihalyi, é importante para formação dos indivíduos a experiência de "fluxo", ou seja, quando uma pessoa está completamente envolvida em uma atividade que é desafiadora e interessante. Um projeto de música pode proporcionar essa experiência aos alunos, especialmente quando eles estão tocando juntos em um grupo.

Aspectos Metodológicos:

Alguns pressupostos metodológicos que serão adotados no projeto são a aprendizagem significativa, que implica que os conteúdos musicais devem ser apresentados de maneira a relacioná-los às experiências prévias dos alunos, tornando-os relevantes e aplicáveis ao seu cotidiano. A abordagem prática que permita aos alunos experimentar e tocar instrumentos musicais, participar de ensaios e apresentações musicais, e desenvolver habilidades técnicas e artísticas. A integração interdisciplinar, pois a música está relacionada a diferentes áreas do conhecimento, como história, literatura, matemática e ciências. O projeto de música adotará uma abordagem interdisciplinar, integrando diferentes

áreas do conhecimento para enriquecer o aprendizado dos alunos. Outro pressuposto metodológico é a inovação tecnológica, visto que os alunos usarão um laboratório virtual, baseado num dispositivo adaptado, similar a um computador, para o estudo da teoria, a produção e criação musical.

Cronograma / Plano de Trabalho:

O projeto está dividido em três etapas principais. (1) os testes das instalações e configurações para os mais diversos modelos de TVBox, dada a dificuldade de encontrar informações relevantes e confiáveis para esses dispositivos eletrônicos piratas, com o objetivo de documentar todas as etapas a fim de produzir roteiros de instalação, imagens dos sistemas instalados para facilitar a reprodução, utilização e compartilhamento dos laboratórios virtuais. (2) a produção do material didático, tanto dos conceitos da teoria musical como a vinculação desses conceitos com elementos visuais do programa de edição de partitura (musescore). Estes devem estar organizados de forma didática nos laboratórios virtuais. Para tanto, os extensionistas terão que elaborar esses conteúdos (vídeo-aulas interativas, objetos de aprendizagem, atividades avaliativas) usando os mais diversos recursos, como Canvas, eXe Learning, etc. (3) organização e distribuição do material produzido. Com a parceria de secretarias de educação e da receita federal, o projeto fará a distribuição dos TVBox, configuradas como laboratórios virtuais para o ensino de música, para o maior número possível de instituições de ensino pública e particular. Os recursos utilizados serão os laboratórios temáticos do curso de computação, onde serão produzidos os materiais educacionais. Além disso, o projeto contará com as TVBox apreendidas pela Receita Federal, que serão modificadas para a montagem do laboratório virtual. Os softwares utilizados serão uma distribuição livre do debian linux, denominada armbian, com uma instalação mínima para acomodar somente os softwares necessários para o laboratório virtual. Usaremos também o programa de computador denominado MuseScore, que é um software livre e de código aberto para edição de partituras. Ele permite que os usuários criem, reproduzam e compartilhem partituras musicais de maneira fácil e acessível. O programa oferece uma ampla variedade de recursos, incluindo entrada de notas usando teclado, mouse ou MIDI, recursos avançados de layout e formatação, suporte para uma ampla variedade de instrumentos e símbolos musicais, além de reprodução de partituras com som realista. O MuseScore é amplamente utilizado por músicos amadores e profissionais, professores, estudantes e compositores em todo o mundo e está disponível para download gratuito em várias plataformas, incluindo Windows, macOS e Linux.

Referências Bibliográficas:

-BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Orientações Curriculares para o Ensino Médio - Ciências Humanas e suas Tecnologias. Brasília: MEC, 2008. CSIKSZENTMIHALYI, M. Flow: The psychology of optimal experience. New York: Harper & Row, 1990. -DEWEY, J. Experience and education. New York: Simon and Schuster, 1938. FERREIRA, A. M. A. A importância da música no desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor da criança. Revista Educação em Questão, v. 57, p. 101-115, 2019. -GARDNER, H. Frames of mind: The theory of multiple intelligences. New York: Basic Books, 1983. -LOPES, R. S.; ALMEIDA, A. M. A. A música no processo de ensino e aprendizagem. Revista Prática Docente, v. 4, n. 2, p. 95-106, 2019. -MACHADO, A. V. A. A música e a educação: uma reflexão sobre a formação do educador. Revista Eletrônica de Educação, v. 2, n. 2, p. 86-100, 2008. -PEREIRA, A. S. et al. O papel da música na educação infantil: uma abordagem teórica. Revista Científica Multidisciplinar, v. 1, n. 2, p. 21-31, 2019. -SLOBODA,

J. A. The Musical Mind: The Cognitive Psychology of Music. Oxford University Press, 1985.
-SWANWICK, K. Ensinando Música Musicalmente. Tradução de Alda Oliveira e Ricardo Dourado. São Paulo: Moderna, 2003. VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

Inscrições

Data de Início:

Não informado.

Data de Fim:

Não informado.

Preenchimento das Vagas:

Os estudantes participantes desse projeto serão selecionados através de um edital. As inscrições ocorrerão de 17 a 21 de abril de 2023/ O Processo de seleção dos voluntários será realizado e julgado por Banca Examinadora constituída por até 3 (três) membros da UNIFAL-MG, vinculados ao projeto ou convidados, na forma classificatória, com pontuação máxima de 100 pontos e nota de corte de 50 pontos, onde constará de análise de currículo com peso de 70% e entrevista com peso de 30%. Será realizada primeiramente a análise de currículo pela Banca Examinadora para verificar a adequação aos requisitos da função. Caso o currículo esteja em desacordo com o requerido para a função, não haverá contagem de pontuação do currículo e nem mesmo a entrevista. Estando o currículo de acordo com os requisitos da função será realizada a análise do currículo, com peso de 70% conforme critérios de experiência profissional e coeficiente de rendimento acadêmico. A segunda etapa refere-se a entrevista que versará sobre questões técnicas, o currículo do candidato e suas habilidades e disponibilidade para as atividades do projeto, de modo objetivo, com duração máxima de 15 minutos, e terá o valor de 30 pontos que é o correspondente aos 30% atribuído ao peso da entrevista na nota final, conforme critérios de domínio do tema e clareza na exposição de ideias e informações.

Trabalhos Científicos:

Não se aplica

Avaliação

Resultados Esperados:

Do ponto de vista qualitativo, espera-se um maior estímulo à aprendizagem e ao desenvolvimento de habilidades musicais para os estudantes que farão uso do laboratório virtual. Espera-se também que aprimorem as habilidades sociais relacionadas ao trabalho em grupo. Os resultados esperados acima serão muito importantes para o estudantes, seja no momento de seu emprego ou mesmo do ingresso no ensino superior. Para os estudantes que participarão como desenvolvedores de material didático e na implementação e configuração do hardwares, espera-se o desenvolvimento de habilidades da área de computação e música. Além do desenvolvimento de habilidades sociais,

cognitivas e afetivas, destacando-se a preocupação pela aprendizagem do outro e de seu papel como universitário, retornando parte do que lhe foi investido para a melhoria da sociedade.

Acompanhamento da Ação:

Para acompanhamento do projeto, será disponibilizado um formulário com questões relacionadas aos objetivos a serem respondidos pelos todos os participantes.

Acompanhamento do Público:

Para os estudantes e professores que farão uso do laboratório virtual de música, estará disponível, no próprio ambiente, um link para um formulário eletrônico, onde poderão fazer sugestões e críticas com relação ao conteúdo, material didático, design e usabilidade do laboratório.

Gestão

Gestão Financeira:

Não se aplica

Parcerias

Nome Fantasia: RECEITA FEDERAL

Razão Social: RECEITA FEDERAL

CNPJ: Não informado

Tipo: Outra

ANEXO II

Cronograma de Seleção de voluntárias(os) 2023 – Projeto LAVEM	
Data	Atividade
17/04/2023 a 21/04/2023	Período das inscrições para o processo seletivo – Projeto LAVEM
24/04/2023 a 28/04/2023	Período para realização das entrevistas presencial*
A partir do dia 28/04/2023, após a conclusão de trabalho da banca.	

*Entrevista presencial previamente agendada pelo e-mail inscrito, informando data, horário e o local a ser realizado.

Alfenas - MG, 14 de abril de 2023.

Coordenação do Projeto LAVEM
Prof. Dr. Luiz Eduardo da Silva