



## Universidade Federal do Agreste de Pernambuco

### PLANO DE TRABALHO

#### 1 – TIPO PROJETO

<input checked="" type="checkbox"/> Pesquisa	<input type="checkbox"/> Curso de Pós- Graduação	<input checked="" type="checkbox"/> Atividade de Extensão	<input checked="" type="checkbox"/> Ensino
<input type="checkbox"/> Desenvolvimento Institucional		<input checked="" type="checkbox"/> Inovação Tecnológica	

#### 2 – TIPO DE INSTRUMENTO PROCESSUAL

<input type="checkbox"/> Convênio	<input type="checkbox"/> Convênio ECTI	<input type="checkbox"/> Termo de Cooperação com recursos
<input checked="" type="checkbox"/> Termo de Cooperação sem recursos		<input type="checkbox"/> Acordo de Cooperação Técnica

#### 3 – DADOS CADASTRAIS

Órgão/Entidade Proponente UNIVERSIDADE FEDERAL DO AGRESTE DE PERNAMBUCO		C.N.P.J		
Endereço Avenida Bom Pastor, s/n.º, Bairro Boa Vista				
Cidade GARANHUNS	UF PE	CEP 55292-270	Telefone (87) 3764-5505	UG / Cód. Gestão
Nome do Representante Legal			CPF	
CI / Órgão Exp. / Emissão		Função	Matrícula	
Nome do Gestor Projeto Anderson Fernandes de Alencar			CPF 009.990.544-22	
Unidade/Departamento Unidade Acadêmica de Garanhuns			Matrícula 2240654	
Endereço Eletrônico (e-mail) <a href="mailto:anderson.alencar@ufrpe.br">anderson.alencar@ufrpe.br</a>		Telefone fixo 87-98824-5964	Telefone celular 87-98824-5964	
Assinatura				



**Universidade Federal do Agreste de Pernambuco**

**4 - OUTROS PARTICÍPES**

<b>Tipo</b> ( X ) Público ( ) Privado	<b>2 – Nome / Razão Social</b> FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE DE PERNAMBUCO			<b>3 - CNPJ</b> 11.022.597/0001-91
<b>Endereço sede (Av., Rua, Nº, Bairro)</b> Av. Gov. Agamenon Magalhães - Santo Amaro				
<b>Cidade</b> Recife	<b>UF</b> PE	<b>CEP</b> 50100-010	<b>(DDD) Telefone</b> 81 31833674	<b>(DDD) Fax</b> 81 31833779
<b>Nome do representante legal</b> Pedro Henrique de Barros Falcão				<b>CPF</b> 356.33.364-53
<b>CI / Órgão Exp. / Emissão</b> RG 2.386.215 SSP/PE emissão 24/05/2005		<b>Cargo</b> Reitor		



## Universidade Federal do Agreste de Pernambuco

### 5 - DESCRIÇÃO DO PROJETO

Título do Projeto	Período de Execução	
	Início	Término
	03/2020	12/2022
CONSTRUINDO PONTES NO CAMPO DAS TECNOLOGIAS DA COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO NA EDUCAÇÃO E NA GESTÃO UNIVERSITÁRIA: UMA PARCERIA ENTRE A UFAPE E A UPE		
<p><b>Objetivo</b> (<i>Descrever, resumidamente, o(s) objetivo(s) do projeto e metas a serem alcançadas, indicando os órgãos internos e/ou externos envolvidos; relação com outros projetos etc.</i>)</p> <p>a) Desenvolver ou qualificar sistemas voltados para o ensino, pesquisa, extensão e gestão no contexto universitário.</p> <p>b) Desenvolver jogos digitais com foco no ensino de conteúdos curriculares para a educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental e na perspectiva da iniciativa “Games for Change” (<a href="http://www.gamesforchange.org">http://www.gamesforchange.org</a>).</p> <p>c) Viabilizar o Laboratório Multidisciplinar de Tecnologias Sociais como um espaço de formação inicial de estudantes da UPE.</p>		
<p><b>Justificativa do Projeto</b> (<i>Justificar a realização do Projeto, sua relevância acadêmica, a abrangência e benefícios de seus resultados (quantificando-os, se possível) para a UFRPE e/ou comunidade etc.</i>)</p> <p>O projeto trará contribuições importantes, não somente para as instituições envolvidas, mas para toda a comunidade educacional brasileira e até em âmbito internacional.</p> <p>O sistema SOSEnade desenvolvido na Universidade Federal Rural de Pernambuco / Unidade Acadêmica de Garanhuns, salvo informação em contrário, é o único sistema feito em software livre e gratuito que permite o cadastro de qualquer curso de graduação, de questões, com múltiplas opções, emitindo relatórios que subsidiarão as ações proativas e preventivas frente a avaliação do Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes (ENADE).</p> <p>O uso de jogos digitais vem sendo uma tendência pedagógica contemporânea, atraindo a atenção de crianças, jovens e adultos, que desafiam professores nos dias atuais, em que a multiplicidade de estímulos externos e recursos audiovisuais, tem demandado aulas mais dinâmicas, interativas e que não se prendam exclusivamente a oralidade. Desta maneira, criar jogos digitais tanto na perspectiva do “Games for change”, servindo para promover reflexões sobre problemáticas sociais da atualidade (ex: racismo, homofobia, aquecimento global, devastação de florestas, poluição, etc), quanto com foco no ensino de conteúdos curriculares para a educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental, podem trazer contribuições importantes para novas possibilidades de ensinar e aprender.</p> <p>Outra ação importante desta cooperação dirá respeito ao desenvolvimento ou qualificação de sistemas de gestão universitária. Tanto a UFRPE quanto a UPE possuem demandas prementes nessa área que promoverão maior eficiência e economicidade à administração pública, a exemplo da emissão eletrônica de certificados, gestão de projetos de ensino, pesquisa e extensão, entre outros.</p> <p>Por fim, o Laboratório Multidisciplinar de Tecnologias Sociais (LMTS) servirá como um espaço permanente de aprendizagem de ensino e aprendizagem para os estudantes dos cursos de graduação nas múltiplas licenciaturas e para o curso de engenharia de software da UPE,</p>		



## Universidade Federal do Agreste de Pernambuco

especialmente quanto ao desenvolvimento de softwares ou desenvolvimento de jogos digitais, com foco na formação profissional destes estudantes. O Laboratório hoje reúne professores de cursos de graduação em ciência da computação, licenciatura em pedagogia, bacharelado em zootecnia e em engenharia de alimentos, além de estudantes, especialmente do curso de ciência da computação, que cotidianamente trabalham no desenvolvimento de tecnologias sociais, desenvolvendo estágios obrigatórios e não-obrigatórios, além de projetos de ensino, pesquisa e extensão, efetivando como um espaço permanente de trocas de saberes e experiências.

### **Resultados Esperados** (descrever sucintamente)

Enquanto resultados, espera-se:

- a) Desenvolvimento, alimentação, realização de oficinas, suporte técnico e criação de material didático para apoiar os usuários dos sistemas de ensino, pesquisa, extensão e gestão no contexto universitário.
- b) Criação de jogos digitais com foco no ensino de conteúdos curriculares para a educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental E com foco no enfrentamento de problemáticas sociais da atualidade.
- c) Qualificação técnica de estudantes, por meio de programas específicos de fomento ou ESO, para o desenvolvimento de softwares.



## 6 - CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

Meta, Etapa ou Fase	Atividades	Indicador Físico		Duração	
		Unidade	Quantidade	Início	Término
	<i>Características das atividades a serem realizadas em cada meta, etapa/fase.</i>	<i>Aula; Exposição; Visita; Seminário; Relatório; Produto, etc</i>		<i>Da meta, etapa e/ou fase</i>	<i>Da meta, etapa e/ou fase</i>
1	Desenvolvimento de sistemas de ensino, pesquisa, extensão e gestão no contexto universitário.	Produto	4	03/2020	12/2022
2	Alimentação do sistema SOSEnade com o banco de questões do ENADE de todos os cursos de graduação da UFPAE e da UPE.	Simulado	456 <sup>1</sup>	03/2020	12/2020
3	Realização de doze oficinas para a utilização dos sistemas.	Oficinas	12	03/2020	12/2022
4	Suporte técnico e criação de material didático para apoiar os usuários dos sistemas.	Material didático	4	03/2020	12/2022
5	Criação de jogos digitais com foco no ensino de conteúdos curriculares para a educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental E com foco no enfrentamento de problemáticas sociais da atualidade.	Produto	2	03/2020	06/2022
6	Qualificação técnica de estudantes, por meio de programas específicos de fomento ou ESO, para o desenvolvimento de softwares.	Formação	12	03/2020	12/2022

1 Número estimado de número de simulados de ENADE a serem cadastrados, considerando 07 cursos da UFPAE e 57 da UPE, e uma média de 4 simulados por curso.

## **7 Contrapartidas previstas:**

### **7.1 UFAPE**

#### 7.1.1 Equipamentos

- Laboratório de informática equipado com 32 computadores, conectados à internet, com ar-refrigerado, bebedouro e pequena copa.

#### 7.1.2 Pessoal

- 5 docentes do Curso de Ciência da Computação / Pedagogia que atuarão diretamente nas atividades previstas e junto aos estudantes.

- 2 professoras ligada a pró-reitoria de ensino de graduação que atuarão como supervisoras do projeto.

- Outros professores, membros do Colegiado Pleno do Laboratório (<http://lmts.uag.ufrpe.br/br/content/equipe>), que contribuirão pontualmente em atividades específicas.

- Estudantes vinculados a diferentes projetos que atuam no Laboratório que propiciarão trocas de experiências com os estudantes da UPE.

#### 7.1.3 Outros recursos

- Participação gratuita em eventos, cursos e oficinas promovidas pelo Laboratório.

- Registro dos softwares produzidos contemplando nomes de alunos e professores da UPE envolvidos.

### **7.2 UPE**

#### 7.2.1 Pessoal

- Disponibilização de profissionais efetivos para atuar na supervisão das atividades ou colaborando diretamente das mesmas.

- Disponibilização de três estudantes, via estágio não obrigatório, selecionados por meio de edital, para atuar nas atividades do projeto.

#### 7.2.2 Outros recursos

- Disponibilização de três bolsas de R\$ 400,00 para os estagiários da UPE atuarem no projeto.

## **8 – ASSINATURAS:**

\_\_\_\_\_  
Local e Data

\_\_\_\_\_  
Coordenador do Projeto

Aprovado pelos partícipes:

\_\_\_\_\_  
**Airon Aparecido de Melo**  
*Reitor da UFAPE*

\_\_\_\_\_  
**XXXXXXXX**  
**XXXXXXXX**

## ANEXO II – Equipe envolvida

### 7.1 UFAPE

Nome	Instituição (vínculo empregatício/acadêmico)	Matrícula SIAPE ou CPF	Função no projeto	Carga Horária	Metas / Atividades
Anderson Fernandes de Alencar	Universidade Federal do Agreste de Pernambuco	2240654	Coordenador geral	2	1, 2, 3, 4, 5 e 6
Igor Medeiros Vanderlei	Universidade Federal do Agreste de Pernambuco	2240710	Coordenador de desenvolvimento	2	1, 4, 5 e 6
Mariel José Pimentel de Andrade	Universidade Federal do Agreste de Pernambuco	2764388	Orientador no desenvolvimento de jogos	1	4, 5 e 6
Ícaro Lins Leitão da Cunha	Universidade Federal do Agreste de Pernambuco	2241082	Orientador no desenvolvimento de jogos	1	5 e 6
Jean Carlos Teixeira de Araújo	Universidade Federal do Agreste de Pernambuco	2001286	Orientador no desenvolvimento de sistemas	1	1, 3, 4 e 6
Rodrigo Gusmão de Carvalho Rocha	Universidade Federal do Agreste de Pernambuco	1685522	Orientador no desenvolvimento de sistemas	1	1, 3, 4 e 6
Emanuelle Camila Moraes de Melo Albuquerque Lima	Universidade Federal do Agreste de Pernambuco	2032123	Supervisora	1	1, 2, 3, 4, 5 e 6
Alvanir Tadeu Lopes Júnior	Universidade Federal do Agreste de Pernambuco	082.835.194-50	Colaborador	2	2

### 7.2 UPE

Nome	Instituição (vínculo empregatício/acadêmico)	Matrícula SIAPE ou CPF	Função no projeto	Carga Horária	Metas / Atividades
Ernani Martins dos Santos	Universidade de Pernambuco	998.485.624-00	Supervisor	1	1, 2, 3, 4, 5 e 6
Tarcia Regina da Silva	Universidade de Pernambuco	836.890.364-53	Supervisora	2	1, 2, 3, 4, 5 e 6
Cleyton Mário de Oliveira Rodrigues	Universidade de Pernambuco	045.823.044-86	Colaborador	1	1, 5 e 6