

EDITAL Nº 020/2023/GS/SEDUC/MT

O SECRETÁRIO DE ESTADO DE EDUCAÇÃO DE MATO GROSSO no uso de suas atribuições legais, conforme lei 11.668/2022 e estabelecidas pelo Edital Nº 007/2023, Decreto Nº 1.497/2022 que dispõe sobre o Programa Educação 10 anos torna pública a seleção de práticas inovadoras com uso de tecnologias digitais na educação.

1. DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

1.1 A seleção deste edital será coordenada pela Secretaria de Estado de Educação - SEDUC/MT.

1.2 Serão selecionados 10 (dez) trabalhos para serem apresentados durante o 3º Simpósio de Qualificação e Pesquisa em Educação.

1.3 Os autores dos trabalhos selecionados receberão bolsa no valor de R\$1.500,00 (mil e quinhentos reais).

1.4 Serão pagas diárias e passagens para o evento em Cuiabá aos autores dos trabalhos selecionados, exceto aos residentes dos municípios de Cuiabá e Várzea Grande.

1.5 O cronograma deste certame está disponível no anexo I.

2. DOS REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO

2.1 Professores ativos da rede estadual de educação participantes do segundo ciclo de formação do Pacto pela Digitalização.

2.2 Realização de todas as etapas do desafio prático proposto, atendendo a todos os critérios específicos.

3. DAS INSCRIÇÕES

3.1 As inscrições para participar do destaque Cidadão Digital - 2023 deverão ser realizadas por meio do preenchimento do formulário disponível no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) - Escolas Conectadas (<https://www.escolasconectadas.org.br/meus-cursos>), no período de 10/10/2023 (terça-feira) a 20/10/2023 (sexta-feira).

3.2 Cada professor poderá inscrever-se apenas uma vez. Caso seja realizada mais de uma inscrição, será considerado o primeiro envio.

3.3 O horário limite para submissão das propostas será até às 23h59 (vinte e três horas e cinquenta e nove minutos), horário de Cuiabá-MT, da data descrita no edital, não sendo aceitas propostas submetidas após este horário.

4. DOS CRITÉRIOS E NORMAS PARA SUBMISSÃO DA EXPERIÊNCIA INOVADORA

4.1 Relatar o planejamento e aplicação de uma aula inovadora, preenchendo todos os campos do formulário de inscrição. O planejamento e aplicação da prática inovadora deve, obrigatoriamente, envolver o uso de tecnologias digitais.

4.2 A proposta da aula precisa contemplar o uso de tecnologias digitais e o desenvolvimento da cidadania digital e, de algum modo, tratar do uso seguro, crítico e responsável das tecnologias digitais. Isso pode incluir assuntos como pesquisas em fontes seguras, direitos autorais e plágio, combate à desinformação (fake news), ética no meio digital, cyberbullying, privacidade de dados, entre outros.

4.3 Sistematizar o conteúdo sobre o tema ou assunto da aula em formato de manual ou infográfico que seja elaborado em recurso digital. É possível utilizar o Canva, Genial.ly e/ou outra ferramenta digital de sua preferência.

4.4 Fazer uso de um jogo virtual ou outro recurso educacional digital que necessariamente possibilite atender às diferentes demandas de aprendizagem dos estudantes. É possível utilizar o Kahoot, Khan Academy e/ou outra ferramenta digital de sua preferência.

4.5 Aplicar a aula planejada, utilizando os materiais indicados (manual ou infográfico e jogo virtual ou outro recurso educacional digital). É necessário tirar fotos para registro.

4.6 Após a aplicação, organizar um mural interativo no Trello ou Padlet sobre como foi a aula inovadora. O mural deve conter:

4.6.1 2 (duas) ou mais fotos, com legenda/descrição, de momentos ocorridos durante a aula, utilizando os materiais indicados (manual ou infográfico e jogo virtual ou outro recurso educacional digital).

4.6.2 2 (duas) ou mais fotos, com legenda/descrição, das atividades dos estudantes.

4.6.3 1 (um) vídeo de até 2 (dois) minutos sobre a aula inovadora, com o relato do professor (autor da proposta) ou com o

depoimento de alguma pessoa que tenha sido envolvida na proposta, como estudantes ou profissionais da equipe gestora da escola.

4.7 Preencher todas as informações no formulário de inscrição e enviar os links dos materiais solicitados (manual ou infográfico; jogo virtual ou outro recurso educacional digital; mural; fotos e vídeo), garantindo que o acesso esteja aberto para que qualquer pessoa possa visualizar.

5. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E DESEMPATE

5.1. Atender aos requisitos de participação descritos neste edital, seção 2.

5.2 Preenchimento completo do formulário, com envio de todos os arquivos/links solicitados.

5.3 O acesso aos arquivos/links solicitados deverá estar aberto para que qualquer pessoa possa visualizar. Propostas cujos arquivos/links não estejam com acesso aberto serão desclassificadas.

5.4 A proposta submetida deverá seguir as diretrizes informadas neste edital: planejamento de uma aula inovadora com o uso de tecnologias digitais, contemplando o desenvolvimento da cidadania digital. Outras propostas submetidas fora deste escopo ou incompletas serão desclassificadas.

5.5 A descrição das atividades deverá ser detalhada, deixando evidente como as tecnologias digitais foram utilizadas pelos estudantes para potencializar o processo de ensino e aprendizagem e desenvolver a cidadania digital.

5.6 Relatar de que forma os recursos digitais obrigatórios - manual ou infográfico (item 4.3); jogo virtual ou outro recurso educacional digital (item 4.4) e mural (item 4.6) - foram utilizados. Será considerado como critério de desempate o uso de outros recursos digitais, além dos itens 4.3, 4.4 e 4.6.

5.7 Não serão analisados os murais interativos com vídeos com mais de dois minutos de duração ou sem fotos da aplicação da aula e das atividades.

5.8 Serão levados em conta os critérios de inovação, uso de tecnologias digitais com intencionalidade pedagógica, impacto no processo de ensino e aprendizagem, criatividade e originalidade.

5.9 Serão avaliadas pela comissão as 50 experiências com maior pontuação.

5.10 Em caso de empate na pontuação, entre duas ou mais experiências, serão considerados a data e o horário de efetivação das inscrições, sendo escolhida(s) a(s) aula(s) que tiver(em) sido inscrita(s) antes.

5.11 Outros critérios de desempate, além dos já mencionados, são:

1) Presença nas oficinas presenciais das trilhas ofertadas;

2) Realização dos módulos autoinstrucionais das trilhas ofertadas e disponibilizadas na plataforma Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) - Escolas Conectadas; e

3) Presença nas atividades síncronas online (webinars) das trilhas que foram ofertadas.

6. COMISSÃO DE AVALIAÇÃO

6.1. Uma comissão será composta por especialistas da área e convidados, cuja função será examinar e avaliar as propostas recebidas.

6.2 Não caberá qualquer recurso às decisões da Comissão.

Cuiabá-MT, 09 de outubro de 2023.

Alan Resende Porto

Secretário de Estado de Educação

(Original assinado)

ANEXO I

Data	Ação
10/10/2023	Lançamento do edital de divulgação do plano de reconhecimento - destaque Cidadão Digital - 2023.
10/10/2023 a 20/10/2023	Período de inscrição.

23/10/2023 a
30/10/2023 Análise das inscrições/materiais enviados via formulário e classificação dos participantes.

31/10/2023 Divulgação dos resultados.

23/11/2023 Apresentação dos trabalhos.

Superintendência da Imprensa Oficial do Estado de Mato Grosso

Rua Júlio Domingos de Campos - Centro Político Administrativo | CEP 78050-970 | Cuiabá, MT

Código de autenticação: 1e3cad65

Consulte a autenticidade do código acima em https://iomat.mt.gov.br/legislacao/diario_oficial/consultar