Conteúdo Programático

1. Processo de ensino aprendizagem em Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA),
2. Funcionalidades e modelos pedagógicos da Educação a Distância (EAD), Semipresencial e Presencial.
3. Práticas pedagógicas e as ferramentas de comunicação, produção de conteúdo e avaliação, no Ambiente Virtual da Aprendizagem (AVA) na educação básica.
4. Educação e tecnologias na garantia da aprendizagem e acessibilidade na Educação a Distância (EAD), Semipresencial e Presencial.
5. As transformações educacionais contemporâneas diante das tecnologias digitais e da Inteligência Artificial Generativa: demandas, desafios e possibilidades educacionais para a educação básica e tecnológica.
6. Planejamento e desenvolvimento de processos de inovação educacional mediados pelas tecnologias para o ensino contemporâneo.
7. Tecnologias como elemento criador nas experiências de aprendizagem em uma perspectiva ética, estética e inclusiva.
8. Cultura Maker e processos educativos na Educação Básica, Profissional e Tecnológica.
9. Impactos sociais, epistemológicos e culturais das tecnologias nos modelos mentais nos processos educativos das escolas de Educação Básica, Profissional e Tecnológica.
10. A Base Nacional Comum Curricular, ensino de tecnologias e plataformização da educação.

Bibliografia:

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; VALENTE, José Armando. *Integração currículo e tecnologias e a produção de narrativas digitais*. Curitiba: CRV, 2014. (Versão digital aberta). Disponível em: https://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss3articles/almeida-valente.pdf

ALVES, Lynn Rosalina Gama; LOPES, Daniel (Orgs.). Educação e plataformas digitais: popularizando saberes, potencialidades e controvérsias. Salvador: EDUFBA, 2024. Disponível em: **https://repositorio.ufba.br/handle/ri/39372**

ANPED. Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação. Apresentação. In: ANPED. Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação (ed.). Ética e pesquisa em educação: subsídios. Volume 1. Rio de Janeiro: ANPEd, 2019. p. 7-8.

ARAÚJO, Ronaldo Marcos de et al. Tecnologias digitais e desigualdades educacionais na Educação Básica. Educação & Realidade, Porto Alegre, v. 49, n. 2, e128743, 2024.

BATES, Anthony. Educar na Era Digital: design, ensino e aprendizagem. São Paulo: Artesanato Educacional, 2016.Disponível em: **file:///C:/Users/patri/Downloads/Educar_na_Era_Digital%20(1).pdf**

BELLONI, M. L. Ensaio sobre a educação a distância no Brasil. Educação & Sociedade, v. 23, n. 78, p. 117–142, abr. 2002.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/.

BRASIL. Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). **Portaria CNPq nº 2.664, de 6 de março de 2026**. Institui a Política de Integridade na Atividade Científica do CNPq. Brasília, DF: CNPq, 2026. Disponível em: <URL de Acesso>.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional.** Brasília, DF: Presidência da República, 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm

BRASIL. *Guia Prático sobre a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) no Contexto Escolar.* Brasília: Ministério da Educação/ANPD. Disponível no portal do Governo Federal.

BRASIL. Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025. Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais (Estatuto Digital da Criança e do Adolescente). Brasília, DF: Presidência da República, [2025]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/lei/L15211.htm.

BRASIL. Ministério da Educação. Educação Digital e Midiática: como elaborar e implementar o currículo nas escolas. Brasília: MEC, 2025. E-book. Disponível em: www.gov.br.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Gestão da Informação, Inovação e Avaliação de Políticas Educacionais (SEGAPE). Referencial para Desenvolvimento e Uso Responsáveis de Inteligência Artificial na Educação. Brasília: MEC/SEGAPE, 2026. E-book. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/referencial-de-ia-na-educacao

CGI.br - Comitê Gestor da Internet no Brasil. Educação em um cenário de plataformização e de economia dos dados: problemas e conceitos. São Paulo: CGI.br, 2022.

CHAGAS, Eduardo Ferreira; CARVALHO, Manoel Jarbas Vasconcelos; JOVINO, Wildiana Kátia Monteiro *et al.* (org.). **Filosofia, tecnologia e educação**. Porto Alegre: Editora Fi, 2023. 1 e-book. Disponível em: https://www.editorafi.org/ebook/686-filosofia-tecnologia-educacao-.

COSTA, Leandro Silva; SILVA, Lenina Lopes Soares. Panorama da plataformização da educação no Brasil: uma busca por recomendações para a integração das tecnologias digitais na educação. ETD - Educação Temática Digital, Campinas, SP, v. 28, n. 00, p. e026025, 2026. DOI: 10.20396/etd.v28i00.8677645. Disponível em: https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8677645. Acesso em: 21 set. 2026.

FADEL, Charles et al. Educação para a era da inteligência artificial. São Paulo: Fundação Santillana / Fundação Telefônica Vivo, 2024.

FERNANDES, A. C. Haus, C. Raimundo, C. M.et al. Multiletramentos na sala de aula: práxis na (e para além da) pandemia – São Paulo: Pimenta Cultural, 2022. Disponível em: https://www.pimentacultural.com/wp-content/uploads/2024/04/eBook_multiletramentos-sala.pdf

FERRARI, Solange Maria; ALVES, Lynn. *Multiletramentos, autoria e jogos digitais*. Salvador: EDUNEB, 2021.

FILATRO, Andrea**.** Design instrucional contextualizado: educação e tecnologia. 2004.

FISCHER, Adriana (Org.). *Letramento acadêmico: percursos de leitura e de escrita na universidade*. Blumenau: IFC, 2018. Disponível em: https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2010v28n2p569/18449

KLEIMAN, Angela B. Trajetórias de letramentos: o percurso acadêmico e a produção escrita. *Linguagem em Discurso*, v. 14, n. 3, p. 595-611, 2014.

LIMA DO NASCIMENTO, Roney. Inteligência artificial generativa para professores: um guia prático para tecnologia educacional. São Paulo: Dialética, 2026.

LIMA, Licínio Carlos. Máquinas de administrar a educação: dominação digital e burocracia aumentada. Educação e Sociedade, Campinas, v. 42, e249276, 2021. Disponível em: https://www.scielo.br/j/es/a/PyfCP4xcqHvTKm6M3TPsB4h/. Acesso em: 24 jan. 2022.

MOREIRA, Alexandre Pedro; RIBEIRO, Luiz Carlos de Santa; ALVARENGA, Samia Mercado. Mudanças Comportamentais e o Uso de Tecnologias Sociais na Educação. **Educação & Realidade**, v. 49, e132496, 2024. Disponível em: https://doi.org/10.1590/2175-6236132496vs01.

PORTO, Cristiane; VASCONCELOS, Alana Danielly; LINHARES, Ronaldo (Orgs.). Coleção Educiber: Educação e Inteligência Artificial – Travessias. Editora Tiradentes, 2024. Disponível em: **https://www.editoratiradentes.com.br/arquivos/destaques/educacao-e-inteligencia-artificial**

RIDOLFI, Luiz Fernando; SILVA, Marcia Mello dos Santos Decotelli da; LEITE, Andréa da Silva Santos Leite; FORTINNI, Nádia Alves dos Santos; MENEZES, Núbia Novaes; SÁ, Suzineide Margarida de; COUTINHO, Marilei Terezinha Martins. Metodologias ativas e tecnologias digitais na Educação Básica: uma análise do estado do conhecimento sobre estratégias pedagógicas contemporâneas. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 12, n. 1, p. 1-18, 2026. DOI: https://doi.org/10.51891/rease.v12i1.23825. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/23825.

SCHLEMMER, Eliane (Org.). Educação e tecnologias: reflexões, inovação e práticas. Porto Alegre: Penso, 2022.

UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO. **Guia para uso ético e responsável da Inteligência Artificial Generativa**. Seropédica: UFRRJ, 2024. E-book. Disponível em: ufrrj.br.

VALENTE, José Armando; BLIKSTEIN, Paulo (Orgs.). Maker: a cultura do fazer na educação. São Paulo: Porvir / Bett Educar, 2020.

VALENTE, J. A.; BLIKSTEIN, P. Educação Maker: onde está a construção do conhecimento? São Paulo: TLT Lab/UNICAMP, 2020. Disponível em: TLT Lab — Educação Maker.

ZUIN, Antônio Álvaro Soares. Inteligência artificial e formação danificada: aprendizagem profunda e ética rasa entre professores e alunos. Educar em Revista, Curitiba, v. 37, e80158, p. 1-22, 2021. Disponível em: https://www.scielo.br/j/er/a/N3RTmG6XkFTHFhbm4

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO
INSTITUTO MULTIDISCIPLINAR
DEPARTAMENTO DE FORMAÇÃO DOCENTE

CONCURSO PÚBLICO MAGISTÉRIO SUPERIOR
TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO

ASPECTOS PASSÍVEIS DE OBSERVAÇÃO	PONTUAÇÃO
I - PLANEJAMENTO (Até 20 pontos)	
1. Determinação dos objetivos da aula	Até 4 pontos
2. Listagem do conteúdo programático	Até 4 pontos
3. Indicação dos procedimentos didáticos	Até 4 pontos
4. Indicação dos recursos	Até 4 pontos
5. Avaliação	Até 2 pontos
6. Bibliografia	Até 2 pontos
Subtotal	
II– DESENVOLVIMENTO (Até 80 pontos)	
7. Comunicação e objetivos (quanto à apresentação da aula)	Até 8 pontos
8. Domínio do conteúdo (quanto à apresentação da aula)	Até 8 pontos
9. Adequação aos objetivos	Até 8 pontos
10. Pertinência dos conteúdos	Até 8 pontos
11. Atualidade das informações	Até 8 pontos
12. Clareza e objetividade	Até 8 pontos
13. Ilustração com exemplos	Até 8 pontos
14. Uso adequado dos recursos	Até 8 pontos
15. Conclusão: revisão, aplicações, etc	Até 8 pontos
16. Cumprimento do Planejamento	Até 8 pontos

Subtotal	
Total de pontos	

ANDIDATO/A:

AVALIADORA: _____

UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO
DEPARTAMENTO DE PESSOAL
DIVISÃO DE SELEÇÃO E APERFEIÇOAMENTO
SEÇÃO DE RECRUTAMENTO E SELEÇÃO
CONCURSO PÚBLICO – ADJUNTO

UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO **INSTITUTO MULTIDISCIPLINAR** **DEPARTAMENTO DE FORMAÇÃO DOCENTE** **Concurso Público de Provas e títulos para a Carreira de magistério Superior na vaga de TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO**			
AVALIAÇÃO DE TÍTULOS			
CANDIDATO/A:		**QDE**	**TOTAL**
I - TÍTULOS ACADÊMICOS- até 40 pontos	**VALOR (Ocorrência ou ano)**		
1.1 Doutorado (além do exigido no concurso)	15		
1.2 Mestrado (além do exigido no concurso)	10		
1.3 Especialização na área de concurso (máximo dois produtos)	5		
Será pontuada exclusivamente a formação / titulação maior e apenas uma vez. Pode não ser pontuado se a exigência do título for inerente ao nível do concurso.			
II -PUBLICAÇÕES NA ÁREA DE TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO - até 50 pontos			
2.1 PERIÓDICOS – último quadriênio (2021 – 2024)			
2.1.1 - *Qualis* A1	4		
2.1.2 - *Qualis* A2	4		
2.1.3 - *Qualis* A3	2		
2.1.4 - *Qualis* A4	2		
2.1.5 - *Qualis* B1	1		
2.1.6 - *Qualis* B2	1		
2.1.7 - *Qualis* B3	0,5		
2.1.8 - *Qualis* B4	0,5		
2.2 Livros publicados (texto integral)	5		
2.3 Livros organizados	2		

2.4 Capítulos de livro	1		
2.5 Produção Técnica na área (Materiais didáticos e instrucionais, Tecnologias e mídias, software e aplicativos, Instrumentos de gestão e formação).	1,5		
2.6 Produção Artística/Cultural na área	0,5		
III – PRÊMIOS E DISTINÇÕES CONFERIDAS EM RECONHECIMENTO DE ATIVIDADE INTELECTUAL – Até 10 pontos			
3.1 Prêmios Distinções por atividades na área do concurso	1,5		
PONTUAÇÃO TOTAL DOS TÍTULOS			

Barema de Prova Prática.

1. A prova Prática versará sobre as habilidades do candidato em operar com Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA – Moodle) e uso da IA Generativa em Educação.
2. **Será sorteado 1 pontos no conteúdo programático do presente edital do concurso retirado o da prova discursiva;**
3. Após o sorteio o candidato terá 1h para estudar o ponto e organizar seu material;
4. Para avaliação serão disponibilizado 1 computador (offline) por candidato para o desenvolvimento da prova;
5. O candidato deverá demonstrar competência prática no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA - Moodle) e uso Inteligência Generativa aplicada a Educação;
6. A avalição analisará mediação pedagógica (1,0 pontos), organização da AVA (4,0), objetos tecnológicos utilizados (1,0), IA (4,0);
7. A prova prática durará 3h, constará de 2h e 30 min de planejamento e execução do AVA e IA Generativa e 30 min arguição da banca sobre o material produzido.