



VAGAS E CRONOGRAMA DE SELEÇÃO DO CURSO DE MESTRADO PROFISSIONAL EM TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS EM REDE

1ª JANELA DO EDITAL PRPGP 065/2024

1. DAS VAGAS

AMPLA CONCORRÊNCIA (AC)	20
PESSOAS PRETAS, PARDAS, INDÍGENAS E QUILOMBOLAS (PPIQ)	3
PESSOAS COM DEFICIÊNCIA (PCD)	3
TOTAL DE VAGAS	26

LINHA DE PESQUISA (L1) - DESENVOLVIMENTO DE TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS EM REDE

Objetivo da linha (Tecnologia como fim): Projeto, desenvolvimento e implantação de produtos e inovações tecnológicas para apoiar os processos de ensino e de aprendizagem por meio de tecnologias. Envolve os desafios para a formação de equipes multidisciplinares para o desenvolvimento de novas ferramentas ou tecnologias.

Exemplos de produtos: softwares, AVEA, AVEA com RA, RV, Mundos Virtuais, Aplicativos, Jogos, plugins, frameworks, etc.

Professor(a)	Temáticas para orientação da pesquisa <u>com foco em desenvolvimento de tecnologias</u>
Andre Zanki Cordenonsi	<ul style="list-style-type: none">Desenvolvimento de Tecnologias Educacionais, com foco em Jogos Educacionais e desenvolvimento do Pensamento Computacional;
Giani Petri	<ul style="list-style-type: none">Desenvolvimento e avaliação de jogos educacionais; de Estratégias instrucionais; de Softwares educacionais;Uso e desenvolvimento de tecnologias educacionais para o Ensino de computação;Aplicações e estratégias para o desenvolvimento do Pensamento Computacional;
Giliane Bernardi	<ul style="list-style-type: none">Desenvolvimento de Tecnologias Educacionais, com foco em Jogos Educacionais, Ambientes Gamificados, Mundos Virtuais Educacionais 3D, Chatterbots Educacionais e desenvolvimento do Pensamento Computacional;
Ricardo Tombesi Macedo	<ul style="list-style-type: none">Desenvolvimento de softwares em realidade virtual para aprimorar diferentes níveis de ensino;



	<ul style="list-style-type: none">Desenvolvimento de tecnologias voltadas ao melhoramento do ensino de redes de computadores e cibersegurança tanto na esfera de abrangência corporativa, quanto no ensino técnico e superior.
Solange de Lurdes Pertile	<ul style="list-style-type: none">Desenvolvimento de ferramentas utilizando Inteligência Artificial para auxiliar na gestão escolar/acadêmicaDesenvolvimento de jogos e softwares educacionais
Susana Cristina dos Reis	<ul style="list-style-type: none">Desenvolvimento de Jogos digitais, educacionais e/ou Comerciais, jogos de realidade alternativa; Uso de gamificação em apps ou em práticas de ensino;Desenvolvimento de plataformas e aplicativos para uso na educação e no ensino de línguas adicionais;Desenvolvimento de frameworks e abordagens, processos de análise e uso de jogos na educação para o ensino de línguas adicionais (ou áreas afins);Desenvolvimento de frameworks/abordagens para o Ensino/Processo híbrido; Educação a Distância na área de línguas adicionais (ou áreas afins);Elaboração de frameworks para fomentar Mobile learning e Aprendizagem ubíqua.
Vinicius Maran	<ul style="list-style-type: none">Desenvolvimento de Modelagem conceitual e de sistemas de recomendação;Desenvolvimento de Sistemas sensíveis ao contexto;Desenvolvimento de Sistemas móveis aplicados na educação e em Massive Open Online Courses (MOOCs);
TOTAL DE VAGAS NA L1	7 vagas
LINHA DE PESQUISA (L2) - PRÁTICAS PEDAGÓGICAS E RECURSOS EDUCACIONAIS INOVADORES MEDIADOS POR TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS EM REDE	
<p>Objetivo da linha (Tecnologia como meio): Planejamento, implementação e avaliação de metodologias, abordagens e práticas pedagógicas inovadoras, bem como a produção de recursos educacionais aplicando Tecnologias Educacionais em Rede.</p> <p>Exemplos de produtos: desenvolvimento de materiais didáticos, unidades de estudo, planos de aula, guias, tutoriais, novas metodologias e ou abordagens, diretrizes para orientar o ensino com TER, etc.</p>	
Professor	Temáticas para orientação da pesquisa <u>com foco em práticas pedagógicas mediadas por tecnologias</u>
Andrea Ad Reginatto	<ul style="list-style-type: none">Formação de professores e ensino mediado por tecnologias digitais;



	<ul style="list-style-type: none">• Formação de professores para EaD;• Ambientes virtuais de ensino e de aprendizagem;• Práticas de letramento e fluência digital;• Produção e análise de material didático digital para o Ensino Híbrido e para a EaD.
Fernando de Jesus Moreira Júnior	<ul style="list-style-type: none">• Práticas e recursos educacionais nas áreas das Ciências Exatas;• Avaliação de metodologias, abordagens e práticas pedagógicas inovadoras, por meio de pesquisas quantitativas, análise de dados e testes estatísticos.
Giani Petri	<ul style="list-style-type: none">• Práticas educacionais inovadoras e avaliação de jogos educacionais; de Estratégias instrucionais; de Softwares educacionais;• Uso de tecnologias educacionais para o Ensino de computação;• Aplicações e estratégias para o desenvolvimento do Pensamento Computacional;
Giliane Bernardi	<ul style="list-style-type: none">• Avaliação de abordagens e práticas pedagógicas inovadoras mediadas por Tecnologias Educacionais, com foco em Jogos Educacionais, Ambientes gamificados, Mundos Virtuais Educacionais 3D, Chatterbots Educacionais e Pensamento Computacional
Karla Marques da Rocha	<ul style="list-style-type: none">• Formação de professores• Metodologias de aprendizagem ativas• Ensino híbrido• Educação a distância
Mario Reinaldo Vásquez Astudillo	<ul style="list-style-type: none">• Cultura digital, alfabetização, letramento e as tecnologias digitais e a Base Nacional Comum Curricular BNCC.• Modelos pedagógicos, mediação pedagógica e metodologias ativas para educação a distância e a educação híbrida.• Mobilidade virtual, aprendizagem internacional colaborativa online (collaborative online international learning, COIL), possibilidades para a internacionalização em casa.
Ricardo Tombesi Macedo	<ul style="list-style-type: none">• Práticas inovadoras que envolvem o uso de softwares em realidade virtual, IA, para aprimorar os diferentes níveis de ensino; jogos digitais e gamificação• Avaliação, planejamentos e práticas de ensino com materiais que envolvem TER voltadas ao melhoramento do ensino, em diferentes áreas de conhecimento, abordando temáticas como redes de computadores, cibersegurança, pensamento computacional em diferentes níveis de ensino (escola



	básica, técnico e superior).
Solange de Lurdes Pertile	<ul style="list-style-type: none">Desenvolvimento e avaliação de metodologias de ensino e aprendizagem mediadas por tecnologias
Vanessa Ribas Fialho	<ul style="list-style-type: none">Exploração de novos ambientes virtuais abertos para a proposta de instâncias de ensino e de aprendizagem;Ferramentas para a integração de modalidades educacionais;Ensino e aprendizagem mediados por tecnologias digitais.
Vinicius Maran	<ul style="list-style-type: none">Investigação de práticas inovadoras que envolvem diferentes TER, plataformas e aplicativos que podem ser aplicados na educação;Avaliação e elaboração de materiais digitais, produtos e abordagens para uso em práticas inovadoras para promover o ensino, no formato de Massive Open Online Courses (MOOCs), abordagens com base em jogos e gamificação, pensamento computacional, entre outros.
TOTAL DE VAGAS NA L2	12 vagas
LINHA DE PESQUISA (L3) - FORMAÇÃO CONTINUADA, GESTÃO E POLÍTICAS EDUCACIONAIS MEDIADAS POR TECNOLOGIAS EM REDE	
<p>Objetivo da linha (Tecnologia como meio): Planejamento, desenvolvimento e gestão de formação continuada em espaços educativos formais ou não formais, com ênfase na utilização das TER. Envolve os desafios para a qualificação profissional de professores e demais profissionais que atuam nos sistemas educacionais em rede. Abrange, ainda, a associação das políticas públicas, da gestão educacional, a avaliação e o planejamento de ações na sociedade contemporânea, além da formação de gestores que atuam nos sistemas educacionais em rede.</p> <p>Exemplos de produtos: gestão de cursos/oficinas/encontros para formação continuada de professores, políticas públicas (normas, diretrizes ou resoluções para políticas públicas), utilização das TER para a gestão educacional em qualquer nível, tecnologias de gestão (repositórios, dados abertos), etc.</p>	
Professor	Temáticas para orientação da pesquisa <u>com foco em gestão</u>
Andre Zanki Cordenonsi	<ul style="list-style-type: none">Gestão de dados científicos, incluindo desde a coleta até o armazenamento de longo prazo, a visualização e a definição de repositórios confiáveis
Andrea Ad Reginatto	<ul style="list-style-type: none">Formação de professores e ensino mediado por tecnologias digitais;Formação de professores para EaD;Ambientes virtuais de ensino e de aprendizagem;Práticas de letramento e fluência digital;Produção e análise de material didático digital para o Ensino Híbrido e para a EaD.



Fernando de Jesus Moreira Júnior	<ul style="list-style-type: none">• Pesquisas que envolvem métodos quantitativos, análise estatística e visualização de dados para fomentar a gestão educacional e as políticas públicas.
Jerônimo Siqueira Tybusch	<ul style="list-style-type: none">• Meio Ambiente e uso de tecnologias;• Direito e Tecnologias em rede;• Uso de Tecnologias Educacionais em Rede em práticas escolares;• Gestão Educacional mediada por Tecnologias em Rede;
Karla Marques da Rocha	<ul style="list-style-type: none">• Educação Mediada por Tecnologias Educacionais em Rede;• Formação de professores mediada por tecnologias educacionais em rede.• Metodologias de ensino e aprendizagem
Vanessa Ribas Fialho	<ul style="list-style-type: none">• Formação de professores para o ensino mediado por tecnologias digitais;• Avaliação de metodologias de ensino e de aprendizagem mediadas por tecnologias digitais;• Ensino e aprendizagem mediados por tecnologias digitais.
TOTAL DE VAGAS NA L3	7 vagas

2. DO CRONOGRAMA DE SELEÇÃO

ETAPAS	DATA
Inscrições via web (conforme Edital Geral)	01/10 a 30/10/2024
Divulgação da lista de homologação dos candidatos inscritos pela PRPGP	01/11/2024
Análise, seleção e distribuição dos documentos apresentados à seleção (Secretaria do PPGTER)	31/10 a 03/11/2024
Divulgação da lista de candidatos(as) aptos(as) a participarem da seleção (Comissão de Seleção)	04/11/2024
Declaração de impedimento ou suspeição de membro da Comissão de Seleção	04/11/2024
Período de seleção interna (Comissão de Seleção)	04/11 a 12/12/2024
1º Etapa - Eliminatória - Avaliação da proposta de pré-projeto	05/11 a 18/11/2024
Divulgação das notas da Etapa 1	18/11/2024
Período para reconsideração das notas da 1ª etapa	até 21/11/2024
Divulgação das notas da 1ª etapa após reconsideração	22/11/2024



Data de divulgação do Cronograma de Entrevistas	25/11/2024
2º Etapa - Classificatória - Período para Avaliação do Currículo	25/11 a 30/11/2024
2º Etapa - Classificatória - Período para Entrevista presencial	02/12 a 05/12/2024
Divulgação da lista preliminar de classificados e suplentes pelo NSB	13/12/2024
Prazo para interposição de recurso ao resultado final divulgado pelo NSB	13/12/24 a 16/12/2024
Divulgação da lista final de classificados e suplentes pelo NSB	20/12/2024
Confirmação de vaga (candidatos)	24 e 25/02/25
Webconferências dos candidatos classificados em vagas reservadas às ações afirmativas (comissões PRPGP)	24 a 27/02/25
Início chamada suplentes e remanejamentos de suplentes para vagas ociosas (NSB/PPG)	06/03/2025
Data limite para envio do comprovante de titulação de graduação (anexo 2, item 5) para candidatos ao mestrado.	21/03/2025
Matrícula em disciplinas	03/2025
Início das atividades acadêmicas	03/2025

SUSANA CRISTINA DOS REIS

Coordenadora do Curso de Mestrado Profissional em Tecnologias Educacionais em Rede

NUP: 23081.110736/2024-13

Prioridade: Normal

Processo de edital de seleção de pós-graduação

134.111 - Planejamento. Orientações

COMPONENTE

Ordem	Descrição	Nome do arquivo
7	Anexo de edital (010)	VAGAS_CRONOGRAMA_1ª Janela.docx.pdf

Assinaturas

25/09/2024 17:09:21

SUSANA CRISTINA DOS REIS (Coordenador(a) de Curso)

05.10.16.00.0.0 - PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MESTRADO PROFISSIONAL EM TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS EM REDE - CMPTE

Código Verificador: 4729160

Código CRC: fda87371

Consulte em: <https://portal.ufsm.br/documentos/publico/autenticacao/assinaturas.html>

