Educação híbrida para docentes

ECOSSISTEMA EDUCATIVO 3

Recursos Didáticos Digitais

Rogério Justino
Joseany Rodrigues Cruz
(Autores)

GOVERNO FEDERAL

Luiz Inácio Lula da Silva
Presidente da República Federativa do Brasil

Camilo Sobreira de Santana
Ministro de Estado da Educação

Leonardo Osvaldo Barchini Rosa
Secretário-Executivo do Ministério de Estado da Educação

Kátia Helena Serafina Cruz Schweickardt **Secretária da Secretaria de Educação Básica (SEB)**

Alexsandro do Nascimento Santos
Diretor de Políticas e Diretrizes da Educação Integral Básica (DPDI)

Valdirene Alves de Oliveira
Coordenadora-Geral de Ensino Médio (COGEM)

INSTITUIÇÃO RESPONSÁVEL PELA ELABORAÇÃO DO GUIA

Universidade Federal de Alagoas – UFAL

Reitor
Josealdo Tonholo

Vice-Reitora
Eliane Aparecida Holanda Cavalcanti

Diretora do Cegraf UFG
Maria Lucia Kons

COMITÊ CIENTÍFICO

Integrantes Nacionais

Mário Luiz Neves de Azevedo
Universidade Estadual de Maringá

Catarina de Almeida Santos
Universidade de Brasília

Kátia Morosov Alonso
Universidade Federal de Mato Grosso

Alda Maria Duarte Araújo Castro
Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Allan Solano Souza
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte

Renata Ramos da Silva Carvalho
Universidade Estadual de Goiás

Marcia Angela da Silva Aguiar
Universidade Federal de Pernambuco

Integrantes Internacionais

Nilsa Adelaide Issufo Enoque Pondja Cherinda
Universidade Eduardo Mondlane, Moçambique

José António Marques Moreira
Universidade Aberta, Portugal

NÚCLEO DE EXCELÊNCIA EM TECNOLOGIAS SOCIAIS – NEES

CONSELHO ADMINISTRATIVO DO NEES

Ig Ibert Bittencourt Santana Pinto | **Presidente**
Diego Dermeval Medeiros da Cunha Matos | **Vice-Presidente**
Alan Pedro da Silva, Edmilson Gomes Fialho, Leonardo Brandão Marques, Seiji Isotani

REDE DE INOVAÇÃO PARA EDUCAÇÃO HÍBRIDA – RIEH

Ibsen Bittencourt | **Coordenador Geral da RIEH**

Ranilson Paiva | **Vice-Coordenador Geral da RIEH**

Alessandra Debone | **Coordenadora de Políticas Públicas**

Luciana Santa Rita | **Coordenadora da especialização em Educação Híbrida e Coordenadora de Infraestrutura**

Jeane Félix | **Vice-Coordenadora da especialização em Educação Híbrida**

Washington Almeida | **Gestor de projetos**

Aluísio Rego | **Coordenador de Tecnologia**

Jeferson Queiroga | **Vice-Coordenador de Tecnologia**

Yara Duque | **Coordenadora do Observatório**

Samantha Valencio | **Coordenadora de Implementação**

Wagner de Oliveira | **Coordenador de Produção de Material Didático**

Daniela da Costa Britto Pereira Lima | **Especialista em Educação Híbrida**

Educação híbrida para docentes

ECOSSISTEMA EDUCATIVO 3

Recursos Didáticos Digitais

Rogério Justino
Joseany Rodrigues Cruz
(Autores)

GOIÂNIA, 2025

Cegraf UFG

CURSO DE FORMAÇÃO "EDUCAÇÃO HÍBRIDA PARA DOCENTES: DA COMPREENSÃO À PRÁTICA PEDAGÓGICA"

Daniela da Costa Britto Pereira Lima
Consultora, Coordenadora Geral, Pedagógica e Pesquisadora

Joseany Rodrigues Cruz
Pesquisadora e Coordenadora Operacional

Larissa Mendes Medeiros
Pesquisadora e Coordenadora Operacional

Fernando Wagner da Costa
Pesquisador e Apoio à Coordenação

Mony Iaslyn Sampaio Luz
Pesquisadora e Apoio à coordenação

Marina Junqueira Coutinho Moreira
Pesquisadora e Apoio

Douglas Rocha Almeida
Revisão Textual

Fellipe Silva Câmara
Designer Gráfico

Kelson da Costa Medeiros
Desenvolvedor de Conteúdos Interativos

João Moreno Vilas Boas de Souza Silva
Designer Educacional

Larissa Mendes Medeiros
Designer Educacional

Rogério Justino
Autor

Joseany Rodrigues Cruz
Autora

Daniela da Costa Britto Pereira Lima
Revisão EaD e Educação Híbrida

Larissa Mendes Medeiros
Revisão EaD e Educação Híbrida

© Cegraf UFG 2025.
© Universidade Federal de Goiás 2025.

https://doi.org/10.63756/CegrafUFG.ECO.ebook.978-85-495-1226-0/2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Justino, Rogério
Ecossistema educativo 3 [livro eletrônico] : recursos didáticos digitais / Rogério Justino, Joseany Rodrigues Cruz. -- Goiânia, GO : Cegraf UFG, 2025. -- (Educação híbrida para docentes)
PDF

ISBN 978-85-495-1226-0

1. Educação híbrida 2. Formação docente - Metodologias participativas 3. Tecnologias digitais I. Cruz, Joseany Rodrigues. II. Título. III. Série.

25-309879.1 CDD-371.3

Índices para catálogo sistemático:

1. Educação híbrida : Educação 371.3

Eliane de Freitas Leite - Bibliotecária - CRB 8/8415

Política de Acesso Livre:

Ecossistema Educativo 3 Recursos Didáticos Digitais © 2025 do Curso de Formação "Educação Híbrida Para Docentes: da compreensão à prática pedagógica", está licenciado sob CC BY-NC-ND 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Sumário

Com a palavra, as docentes responsáveis.....6

Apresentação do Ecossistema.....8

A Integração dos núcleos e atividades propostas na perspectiva da Educação Híbrida 10

EXPEDIÇÃO DO NÚCLEO 1 Produção e Interação Digital.....11

EXPEDIÇÃO DO NÚCLEO 2 Gamificação e Inteligência Artificial.....33

EXPEDIÇÃO DO NÚCLEO 3 Redes Sociais: Conectando Saberes e contribuindo com o processo de Ensino e Aprendizagem.....51

FECHAMENTO DA EXPEDIÇÃO.....64

ATIVIDADE INTEGRADA Ecossistema 1.....67

Com a palavra, os docentes responsáveis

Rogério Justino

Diretor de Ensino Técnico na Reitoria do IF Goiano. Graduação em História pela Universidade Federal de Uberlândia, Pedagogia - UNIFACVEST, Graduação em Informática pela Uniasselvi, Especialização em Educação Básica, (UFU), Mestrado em Educação - UFU e Doutorado em Educação pela UnB. Durante os estudos de doutoramento estudou em Beijing-China, na Beijing Normal University onde realizou as pesquisas de campo. É membro do Grupo de Pesquisas Gerações e Juventudes "GERAJU" na UnB. Atualmente desenvolve pesquisas relacionadas a Inteligência artificial e educação.

Joseany Rodrigues Cruz

É doutora em Educação pela Universidade Federal de Goiás. Possui mestrado em Linguística e Língua Portuguesa pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais e licenciatura em Letras e graduação em Comunicação Social - Jornalismo pela mesma universidade. É professora efetiva no Ensino Básico, Técnico e Tecnológico do Instituto Federal Goiano, onde atua como diretora do Centro de Referência em Educação a Distância, é membro da Rede de Pesquisa UniRede sobre qualidade e regulamentação no contexto da educação aberta, flexível ou a distância no Brasil e América Latina, membro do Grupo de Estudos em Tecnologias e Educação a Distância (GEaD/UFG/DGP-CNPq) e membro do Grupo de Trabalho de Institucionalização da EAD (FDE/Conif). Tem vasta experiência em Educação a Distância, atuando, desde 2014, no planejamento, criação, produção, design, edição e validação de conteúdos educacionais voltados à EaD em diversas instituições de ensino. Já atuou na PUC Minas como produtora, repórter, apresentadora, editora de texto

e imagens, chefe de redação e editora-chefe na TV universitária. Na Universidade, foi também coordenadora de estágio de alunos dos cursos de jornalismo e letras, coordenadora de projetos de extensão para jovens carentes premiados pelo Festival de Cinema de Gramado e de vídeos educacionais. Foi também responsável por reportagens produzidas por estudantes para o Canal Futura da Rede Globo de Televisão.

Apresentação
do Ecossistema

Bem-vindos ao Ecossistema Educativo 3 – Recursos Didáticos Digitais! Este espaço foi criado para levar você a uma jornada de aprendizado inovadora e interativa, explorando ferramentas digitais que transformam a prática pedagógica no contexto da educação híbrida. Nosso objetivo é potencializar suas habilidades para planejar, desenvolver e avaliar atividades educativas que sejam engajantes, criativas e ampliem as possibilidades de ensino e aprendizagem.

O Ecossistema está dividido em três núcleos repletos de descobertas:

Núcleo 1
Vamos criar materiais incríveis! Apresentações interativas, vídeos educativos e outros recursos que tornam o conteúdo uma experiência única.

Núcleo 2
É hora de gamificar! Conheça estratégias de gamificação e as possibilidades da inteligência artificial para trazer mais inovação e criatividade às suas práticas pedagógicas.

Núcleo 3
Redes sociais em ação! Descubra como WhatsApp, Instagram e YouTube podem fomentar a interação e a construção de saberes coletivos.

Prepare-se para uma experiência colaborativa, prática e cheia de energia! Juntos, vamos explorar as possibilidades das tecnologias digitais para construirmos a educação híbrida

A Integração dos núcleos e atividades propostas na perspectiva da Educação Híbrida:

Integração dos Núcleos: Os conteúdos deste Ecossistema foram planejados para refletirem os pressupostos da educação híbrida, promovendo a integração de tempos, espaços e ferramentas digitais. Cada núcleo, embora tenha um foco específico, interage de forma complementar, ilustrando como a combinação de práticas pedagógicas pode transformar o processo educativo.

No **Núcleo 1**, os participantes aprendem a criar materiais didáticos visuais e audiovisuais, que servem como base para atividades interativas e dinâmicas no ambiente online e presencial. Esses materiais são potencializados no **Núcleo 2**, onde estratégias de gamificação e inteligência artificial tornam o aprendizado mais envolvente e personalizado, conectando estudantes a desafios significativos e promovendo a autonomia. Por sua vez, no **Núcleo 3**, as redes sociais e ferramentas de comunicação entram em cena, ampliando os espaços de interação e possibilitando a construção de saberes coletivos, tanto em momentos síncronos quanto assíncronos.

Essa integração espelha os princípios da educação híbrida ao combinar o melhor dos ambientes físicos e digitais, ampliando as possibilidades de ensino e aprendizagem. Juntos, os núcleos promovem uma experiência rica e coerente, evidenciando como práticas pedagógicas interconectadas podem respeitar as diversidades, engajar os estudantes e estimular a construção coletiva do conhecimento.

EXPEDIÇÃO DO NÚCLEO 1

Produção e Interação Digital

Olá, professor(a) cursista!

É com grande entusiasmo que iniciamos mais uma jornada de aprendizado e descoberta! No Ecossistema 2, você teve a oportunidade de conhecer mais sobre a configuração e a utilização de espaços de ensino e aprendizagem, físicos e virtuais, em práticas pedagógicas híbridas. Agora, teremos a oportunidade de explorar, de forma crítica e reflexiva, os diversos recursos didáticos digitais que podem ser utilizados nestes espaços de aprendizagem, sejam eles físicos ou virtuais. Vamos explorar novas possibilidades, desafiar ideias e, acima de tudo, aprender uns com os outros. Assim como nos ecossistemas 1 e 2, espero que você tenha uma experiência transformadora!

Me assista aí nesse vídeo rapidinho que vou lhe dar umas instruções sobre o Núcleo 01!

Seja bem-vindo(a) ao **Núcleo 1 – Criação (Produção e Interação Digital)**! Para começarmos, gostaria de lhe apresentar ao **PPDP**. Você conhece? Não? Então, vamos lá! O PPDP pode ser chamado de **Perguntador Profissional de Plantão**. Mas, se quiser falar bonito, podemos invocar **Paulo Freire** e sua obra Por uma Pedagogia da Pergunta (2011). Assim fica mais elegante, não é? Então, é isso: **vamos questionar e ser questionados!** Afinal, é assim que movemos o saber. E, como um bom PPDP, eu lhe farei algumas perguntas! Prepare-se:

- **O design visual e a criatividade impactam a aprendizagem? Um material bem elaborado pode influenciar o engajamento e a compreensão do estudante?**

- **Você acredita que qualquer professor pode criar materiais visuais atrativos? Quais desafios ou limitações você percebe nesse processo?**

- **Se você pudesse transformar qualquer conteúdo didático em um formato mais interativo, qual seria e como faria isso?**

- **Você já tentou criar materiais didáticos colaborativos junto com seus estudantes?**

Calma, não precisa responder tudo agora! Essas perguntas são para sua reflexão e servirão de guia para nossa jornada.

Será que existe um Leonardo Da Vinci escondido dentro de você?

Um material bem elaborado vai muito além da estética: ele facilita a compreensão, promove o engajamento e, principalmente, **estabelece um diálogo com quem o lê**. Caso contrário, torna-se apenas um recurso sem impacto real no processo de ensino e aprendizagem.

Agora, quero lhe alertar para algo muito importante: **você não precisa ser um designer profissional** para criar materiais visuais atrativos e eficazes. O segredo está na **intencionalidade** pedagógica, ou seja, garantir que os recursos visuais e interativos realmente contribuam para o aprendizado e façam sentido para os estudantes.

Então, antes de começar a construir materiais digitais, que tal envolver os seus estudantes nesse processo?

Pergunte a eles quais tipos de materiais mais chamam sua atenção. Quais cores, formatos e estilos preferem? Como eles gostariam de visualizar o conteúdo que você ensina? Dessa forma, além de tornar o material mais envolvente, você **estabelece uma conexão direta com os interesses dos alunos e os torna parte do processo criativo**.

Claro, neste núcleo, já vou lhe apresentar algumas ferramentas digitais que podem facilitar esse processo, mas lembre-se: **tudo que uma ferramenta digital faz, você também pode construir de forma analógica**. Materiais visuais podem ser elaborados com recursos simples, como **recortes, colagens, cartazes e esquemas desenhados à mão**. A tecnologia é uma **grande aliada**, e estamos provando isso ao construir juntos este curso de forma híbrida. No entanto, **ela não substitui o professor — ela auxilia sua prática**.

E aí, já encontrou o Da Vinci escondido dentro de você?

Ainda não? Então, para inspirá-lo(a), vou sugerir duas plataformas que podem ajudá-lo(a) a explorar a criatividade e transformar conteúdos de forma dinâmica: **Canva** e **Genially**. Quer saber mais? Explore os tutoriais e explicações dessas ferramentas (links disponíveis para quem quiser se aprofundar).

Perguntador Profissional de Plantão (PPDP) – Despertando a Reflexão Docente

Se estamos falando de inovação na Educação Híbrida, precisamos começar pela nossa própria prática. Como professores do Ensino Médio, sabemos que ensinar vai muito além de transmitir conteúdos – envolve **investigação, experimentação e replanejamento constantes**. No entanto, como podemos planejar nosso próprio crescimento profissional para acompanhar essas mudanças?

Aqui entra o **PPDP interior – o Perguntador Profissional de Plantão** que existe dentro de você.

Vamos ativá-lo?

Como posso planejar meu desenvolvimento profissional para incorporar novas práticas na minha atuação docente?

Quais desafios enfrento ao tentar inovar nas minhas aulas?

Como posso usar os princípios da Educação Híbrida para ampliar os espaços e tempos educativos de forma intencional?

Essas perguntas são fundamentais para que você, professor(a), se coloque no papel de aprendiz e protagonista do processo de ensino e aprendizagem, buscando constantemente novas formas de aprimorar suas estratégias e tornar suas aulas mais dinâmicas e eficazes.

Agora, tenho certeza de que você está se perguntando:

"Ótimo, professor! Mas, quando eu chegar na sala de aula, o que eu faço?"

Calma, respira! Eu sei que você é muito mais criativo do que imagina, mas para ajudá-lo(a) a visualizar algumas possibilidades, vou compartilhar alguns exemplos práticos que podem inspirá-lo(a).

INOVAÇÃO E PLANEJAMENTO DINÂMICO

Você já percebeu que, na Educação Híbrida, **a ação docente precisa ir além da sala de aula tradicional**. Isso significa que inovar não é apenas adotar uma nova tecnologia, mas **repensar a maneira como planejamos, propondo caminhos, vivências e trajetórias aos estudantes de forma diferente do que fazíamos antes**. A inovação nasce da **vontade de fazer e diferente**!

EXEMPLO PRÁTICO

Imagine que você quer introduzir um novo conteúdo. Em vez de iniciar com um longo texto teórico, que tal criar um **infográfico interativo no Canva** e disponibilizá-lo no ambiente virtual antes da aula presencial? Quando os estudantes chegarem, poderão discutir o material com mais repertório, tornando a aula mais dinâmica. Essa **combinação intencional** entre os espaços on-line e físico torna o processo de ensino e aprendizagem mais interessante e significativo.

O Genially também pode ser uma excelente opção para criar apresentações interativas, roteiros visuais ou até pequenos jogos educativos para engajar os alunos.

AMPLIAÇÃO DE TEMPOS E ESPAÇOS EDUCATIVOS

Se o aprendizado não acontece apenas na sala de aula, **como podemos expandir os momentos de estudo sem sobrecarregar os estudantes?**

EXEMPLO PRÁTICO

Em vez de restringir a exploração de um tema apenas ao encontro presencial, experimente criar **um e-book interativo** ou um **mural colaborativo no Padlet**, em que os estudantes podem compartilhar referências e reflexões sobre o assunto. Isso permite que o aprendizado aconteça **de forma contínua**, respeitando o ritmo de cada aluno e criando uma experiência mais rica.

Disponibilizar materiais complementares em plataformas digitais não significa apenas "dar mais conteúdo", mas sim permitir que os estudantes tenham autonomia para aprofundar seus conhecimentos no momento que fizer mais sentido para eles.

PERSONALIZAÇÃO E CONEXÃO COM A REALIDADE DOS ESTUDANTES

Um processo de ensino e aprendizagem significativo acontece **quando o conteúdo se conecta com a realidade dos alunos**. Para isso, precisamos entender o que faz sentido para eles e **trazer elementos do seu universo para a sala de aula**.

EXEMPLO PRÁTICO

Se você está trabalhando com um tema como **desigualdade social**, em vez de usar exemplos genéricos, que tal criar **uma atividade em que os estudantes investiguem dados sobre sua própria comunidade** e os apresentem em **gráficos interativos feitos no Canva?** Ou, então, utilizar **memes e redes sociais como ponto de partida** para debates críticos?

O primeiro passo para tornar o aprendizado mais envolvente é escutar os estudantes e incorporá-los no processo. Pergunte a eles: como vocês gostariam de aprender este conteúdo?

MELHORANDO A COMUNICAÇÃO NO AMBIENTE HÍBRIDO

Na Educação Híbrida, é fundamental que a comunicação seja **clara, acessível e envolvente**. O professor deve considerar maneiras de abordar o conteúdo de forma atrativa, explorando diferentes formatos para atender às necessidades de diversos perfis de estudantes.

EXEMPLO PRÁTICO

Que tal criar **um calendário interativo** no Canva, onde os alunos possam visualizar **as datas das atividades**, prazos de entrega e momentos síncronos? Ou, então, gravar **pequenos vídeos explicativos** para complementar conteúdos mais complexos?

A tecnologia pode ser uma grande aliada para facilitar a organização e a comunicação, mas lembre-se: o mais importante é que tudo esteja alinhado ao planejamento pedagógico e às necessidades dos estudantes.

E agora, professor(a), qual dessas estratégias você acha que pode testar primeiro?

Lembre-se: **você não precisa aplicar tudo de uma vez**. Comece aos poucos, teste diferentes abordagens e veja o que funciona melhor para você e seus alunos. A inovação no ensino e aprendizagem não acontece de um dia para o outro, mas sim **com pequenos passos, experimentações e reflexões constantes**.

Então, que tal ativar seu **PPDP interior** e continuar essa jornada de transformação educacional?

Mais uma chance: Se não encontrou o Da Vinci, descubra o Machado de Assis em você!

Para continuarmos nossa caminhada, posso te dar mais duas sugestões que podem tornar os momentos com seus estudantes ainda mais interessantes e significativos, como pressupõe a Educação Híbrida.

Você já ouviu falar em ***Storytelling***?

Agora não tem mais como escapar, você já está no curso mesmo!

Então, vamos imaginar juntos: em vez de simplesmente contar para os estudantes que **Dom Pedro I deu o Grito do Ipiranga**, que tal trazer a história de **João Ninguém**?

Um brasileiro comum, que vivia na então São Paulo de Piratininga e caminhava à beira de um ribeirão chamado **Ipiranga**. Sua preocupação era garantir comida para seus nove filhos. Até que, em um belo dia, coincidentemente **7 de setembro**, ele vê um sujeito estranho, montado em uma mula mais estranha ainda, gritando desvairadamente "**Independência ou morte!**".

Percebe o poder dessa abordagem? **ISSO É STORYTELLING!** Ao invés de apresentar informações de forma linear e descontextualizada, você pode envolver os estudantes em uma **narrativa instigante**, que os conecte emocionalmente ao conteúdo e à história de vida do personagem.

E como enriquecer ainda mais essa experiência?

COMBINE ELEMENTOS MULTIMÍDIA

Trechos de vídeos projetados, imagens interativas, recursos do Google Maps para mostrar a localização exata do riacho Ipiranga.

DÊ VIDA AO CONTEÚDO

Convide os estudantes a **representar os personagens históricos**, recriando cenas e debatendo suas motivações.

EXPLORE FERRAMENTAS DIGITAIS

Use o Canva para criar infográficos, o Genially para montar uma linha do tempo interativa ou até um podcast com dramatizações da cena histórica!

Trazendo o virtual para o real (e vice-versa)

Outra estratégia poderosa para engajar os estudantes no Storytelling é investigar **quais personagens, filmes, séries e jogos fazem parte do universo deles**. Em vez de exemplos genéricos e distantes da realidade dos alunos, por que não trazer referências do que eles realmente consomem?

Em vez de simplesmente ensinar física falando de forças e aceleração, que tal fazer isso usando personagens de super-heróis?

Que tal ensinar literatura aproximando personagens clássicos dos arquétipos que eles já conhecem das mídias digitais?

E se você criasse um desafio no qual eles próprios construíssem personagens fictícios e os colocassem dentro dos conteúdos?

Essa abordagem amplia as possibilidades das relações de ensino e aprendizagem, tornando **o professor um verdadeiro mediador da construção do conhecimento**, conectando-se com os estudantes de forma autêntica e significativa.

Agora me conta: **já encontrou o Machado de Assis dentro de você? Ou será que já dá até para dizer que há um J.K. Rowling escondido por aí?**

Última chance! Se não encontrou o Machado de Assis, descubra o Spielberg que existe em você!

Trabalhar com **audiovisual** na Educação Híbrida **não é apenas sobre assistir vídeos**, mas sobre **curadoria e produção de conteúdo**, construindo experiências significativas com os estudantes.

CURADORIA DE VÍDEOS: O QUE CONSIDERAR?

Se você já usou vídeos em suas aulas, sabe o impacto que eles podem ter no aprendizado. Mas a **curadoria de conteúdos audiovisuais** exige **cuidado e intencionalidade pedagógica**. Antes de selecionar um vídeo para seus alunos, pergunte-se:

Esse vídeo realmente complementa o conteúdo que estou trabalhando?

A linguagem e o ritmo são adequados ao perfil dos meus estudantes?

Ele desperta questionamentos e provoca reflexões?

É possível conectar esse material a outras atividades, como debates ou produções próprias?

Um erro comum é **usar o vídeo apenas como entretenimento**, sem estabelecer um propósito claro. Por isso, sempre relacione o conteúdo audiovisual com os objetivos da sua aula, incentivando os estudantes a refletirem sobre o que assistiram.

Que tal transformar seus alunos em curadores? Proponha que eles selecionem vídeos relevantes sobre o tema estudado, justifiquem suas escolhas e compartilhem com a turma. Isso fortalece o senso crítico e a autonomia no aprendizado.

Luz, câmera, ação: Produção de vídeos na Educação Híbrida!

Se o seu **espírito de cineasta** está à flor da pele, é hora de ir além da curadoria e **produzir vídeos com os estudantes**!

Criar vídeos em sala de aula pode ser uma estratégia poderosa para **aprofundar o aprendizado** e promover o protagonismo dos estudantes. E não precisa ser algo complexo! Com um celular e boas ideias, é possível produzir materiais incríveis.

Mas por onde começar?

1 - ESCOLHA UM FORMATO

Você pode gravar explicações rápidas, entrevistas, dramatizações, videoaulas ou até mesmo documentários curtos.

2 - PLANEJE COM OS ALUNOS

Discuta com a turma o roteiro, a abordagem e os objetivos do vídeo. Isso cria engajamento e sentido na produção.

3 - GRAVE E EDITE JUNTOS

Após a gravação, incentive os estudantes a editarem o material, cortando trechos desnecessários e incluindo elementos visuais que facilitem a compreensão.

4 - APRESENTE E DISCUTA

Ao final, promova um momento de exibição e análise dos vídeos. O que funcionou bem? O que poderia ser melhorado? Essa etapa é essencial para desenvolver um olhar crítico sobre a própria produção.

Integre a produção audiovisual com outras atividades. Que tal fazer um curso gratuito e com certificado de produção de videoaula? **Clique aqui e saiba mais**.

E tem mais! Você pode usar o Núcleo de Inovação do seu estado para produzir conteúdo audiovisual na perspectiva da Educação Híbrida. Esses núcleos são espaços munidos de tecnologias destinadas a apoiar a educação híbrida por meio da produção de conteúdos multimídia para estudantes e professores. São parte das estratégias pedagógicas da RIEH em conjunto com cada Secretaria Estadual de Educação.

Núcleo de Inovação de Cuiabá (MT)

Para saber mais

Tire suas dúvidas sobre a Rede de Inovação para a Educação Híbrida (RIEH) **clicando aqui.**

FECHAMENTO DA EXPEDIÇÃO

E aí, professor(a), preparado para trazer mais movimento para sua sala de aula?

A produção de vídeos pode ser um **grande diferencial** no seu planejamento didático. **Não precisa ser Spielberg**, mas com certeza seus alunos vão se engajar muito mais quando perceberem que fazem parte desse processo criativo.

Ufa, chegamos ao fim desta expedição. Vou presenteá-lo com um artefato que você vai me prometer guardar. Ao final, vamos precisar dele, viu? Então, basta que você faça o download e o guarde com você. Ele é muito valioso e, portanto, não vá jogá-lo na lixeira do Windows.

REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo; FAUNDEZ, Antonio. **Por uma pedagogia da pergunta**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.

EXPEDIÇÃO DO NÚCLEO 2

Gamificação e Inteligência Artificial

Para começarmos, assista a algumas dicas

Você se lembra do **Pac-Man**? Ele foi lançado em 1980 e tem uma legião de fãs até hoje. Quem nunca ficou ansioso ao ver o personagem percorrendo labirintos, fugindo de fantasmas e coletando pontos? O que faz um jogo tão simples ser tão envolvente? E tem mais, se desejar lembrar, olha ele aí pra você se divertir um pouco:

Jogar Pacman

Mas cuidado hein! Estamos no curso e não vá ficar horas fugindo de seus fantasmas! Agora, pare um momento e reflita:

O que torna qualquer jogo tão cativante?
Será a emoção do desafio?
A busca por recompensas?
A satisfação de progredir?

Pois bem, esses mesmos elementos psicológicos que fazem com que um game prenda nossa atenção também podem ser usados no processo de ensino e aprendizagem para engajar os estudantes. Mas como isso acontece?

Jogos trabalham com **gatilhos emocionais** que nos fazem querer continuar jogando. A sensação de desafio, o prazer da conquista e até mesmo o medo de perder algo valioso (como uma vida no jogo) nos mantém engajados. Na educação, podemos aplicar esses mesmos princípios para despertar o interesse dos estudantes e torná-los **protagonistas da própria jornada**.

Por exemplo, pense no **efeito da progressão** em um jogo: você começa no nível 1, com desafios simples, e, à medida que avança, os desafios vão aumentando. Esse modelo de dificuldade progressiva também pode ser incorporado à esco-

la, permitindo que os estudantes sintam que estão evoluindo de forma estruturada. Quando essa progressão vem acompanhada de feedback imediato, isso pode tornar a experiência de aprendizagem muito envolvente.

Importante!

Na perspectiva da Educação Híbrida, precisamos compreender que a gamificação é uma estratégia que não deve centrar-se na disputa e sim em estabelecer objetivos de aprendizagem, que devem ser coletivos. Exemplo: Promova atividades em grupo nos quais os alunos trabalhem juntos para resolver problemas ou completar desafios. Isso pode incluir projetos colaborativos, em que todos contribuem e aprendem uns com os outros, reforçando a ideia de que o ensinar e aprender é um esforço coletivo.

Da mesma forma, as **inteligências artificiais** utilizam interatividade, linguagem natural e aprendizado automatizado para tornar as interações mais "humanizadas". Pense em um chatbot que responde suas dúvidas ou em uma IA que ajusta o nível de dificuldade de um exercício conforme o seu desempenho. O objetivo dessas ferramentas não é substituir o professor, mas sim **personalizar o aprendizado**, atendendo às necessidades individuais dos estudantes de forma dinâmica.

Mas aqui vem a grande questão: **como podemos usar essas ferramentas de maneira consciente e pedagógica, sem perder de vista o papel do professor como protagonista e mediador do conhecimento?**

Essa é uma reflexão essencial. Tanto a gamificação quanto a inteligência artificial podem ser **ótimos aliados**, mas apenas quando utilizadas com **intencionalidade pedagógica**. Elas não são soluções mágicas que, por si só, transformam a educação. São **ferramentas** que ampliam o alcance do ensino, mas precisam estar alinhadas a estratégias bem planejadas.

Na Educação Híbrida, em que há combinação de atividades, sejam analógicas ou digitais, o professor deve ser o maestro, ele precisa **orquestrar essas tecnologias**, garantindo que elas não sejam apenas um atrativo superficial, mas sim um **recurso significativo para ampliar as possibilidades do processo de ensino e aprendizagem**. É o professor que define **quando e como usar** essas estratégias, sempre partindo sempre do conhecimento dos estudantes.

Portanto, ao gamificar uma atividade ou incorporar IA ao planejamento, o que realmente importa é perguntar: **de que forma isso contribuirá para tornar o processo de ensino e aprendizagem mais significativo?** Se a resposta for clara e alinhada aos objetivos pedagógicos, então você está no caminho certo.

O Jogo da Aprendizagem: Gamificação como Estratégia Pedagógica

Gamificar não significa transformar a sala de aula em um videogame — significa **incorporar elementos de jogos** para **motivar, engajar e incentivar a colaboração e potencializar o processo de ensino e aprendizagem**. Na **Educação Híbrida**, essa abordagem pode ser um diferencial, ampliando os tempos e espaços educativos de forma planejada e intencional. Mas como isso pode funcionar na prática?

Vamos pensar sobre três pilares da gamificação:

1 - SISTEMAS DE PROGRESSÃO E NÍVEIS

Transforme o aprendizado em uma jornada estruturada, na qual os estudantes avançam conforme superam desafios. Isso pode ser feito por meio de mapas de progresso, pontuações, desbloqueio de fases e níveis de dificuldade ajustáveis. Destacando que todo esse percurso é planejado pelo professor de acordo com as intenções pedagógicas e possibilidade do conteúdo ministrado.

2 - RECOMPENSAS E FEEDBACK IMEDIATO

Estímulos como distintivos, certificados simbólicos e elogios podem incentivar os estudantes a persistirem no processo. Nesse ponto, fique atento que ações coletivas e colaborativas são as que mais devemos incentivar. Mas cuidado, isso não pode gerar disputa entre os estudantes e sim o sentimento de pertencimento e coletividade.

3 - NARRATIVAS E DESAFIOS

Introduzir uma história envolvente ou uma missão instigante pode dar um propósito mais significativo às atividades, tornando-as mais imersivas. Boas emoções constroem boas memórias.

Agora, imagine um estudante que não se sente motivado para estudar matemática. Se ele recebesse um **desafio matemático dentro de um "mundo de heróis"** no qual precisasse resolver equações para salvar um personagem, será que seu envolvimento seria diferente?

E se esse desafio fosse **colaborativo**, em vez de competitivo? Ao invés de cada aluno jogar sozinho, imagine uma **aventura cooperativa** (no melhor estilo dos "CoopModes"), nos quais os desafios fossem resolvidos **em equipe** e a tecnologia se tornasse um elemento **facilitador** do aprendizado, incentivando a construção conjunta do conhecimento.

Agora pense além: e se, em vez de limitar a gamificação a uma atividade virtual, ela fosse **conectada ao mundo real? Tecnologias poderiam ser usadas para projetar missões, desafios ou atividades interativas que levassem os estudantes a interagir com o ambiente, explorar novos conceitos e realizar ações concretas**. Aqui, a conquista não seria pautada pela competição ou eliminação, mas sim pela **colaboração e pelo compartilhamento de saberes**.

É nesse sentido que **Educação Híbrida e gamificação se encontram**: promovendo **interação significativa**, nas quais as ações pedagógicas são **intencionalmente planejadas pelo professor** e conectam o digital ao real. **Esse diálogo entre os espaços se transforma em um terceiro elemento, que é a própria Educação Híbrida** — algo que não é **apenas digital nem apenas presencial**, mas que carrega consigo e fortalece ambos os formatos.

Perdão, filosofei um pouco... foi o efeito do **Justininho Pensador** kkkkk, mas já estou voltando para os trilhos!

Essa abordagem **não apenas aumenta a motivação**, mas também **propõe novas formas de construção do conhecimento**. No entanto, um alerta importante: **o incentivo à competição e à eliminação do outro para determinar um vencedor** — será esse um caminho pedagógico adequado? Como podemos

estruturar estratégias gamificadas sem reforçar a lógica da exclusão?
Agora reflita:

De que forma você pode gamificar sua prática pedagógica de maneira significativa?

Como essa abordagem pode se alinhar à sua intencionalidade pedagógica?

Você já pensou em aplicar a gamificação em sua sala de aula? Como poderia fazer isso?

Vamos juntos explorar esse universo e transformar a aprendizagem em uma experiência envolvente e significativa!

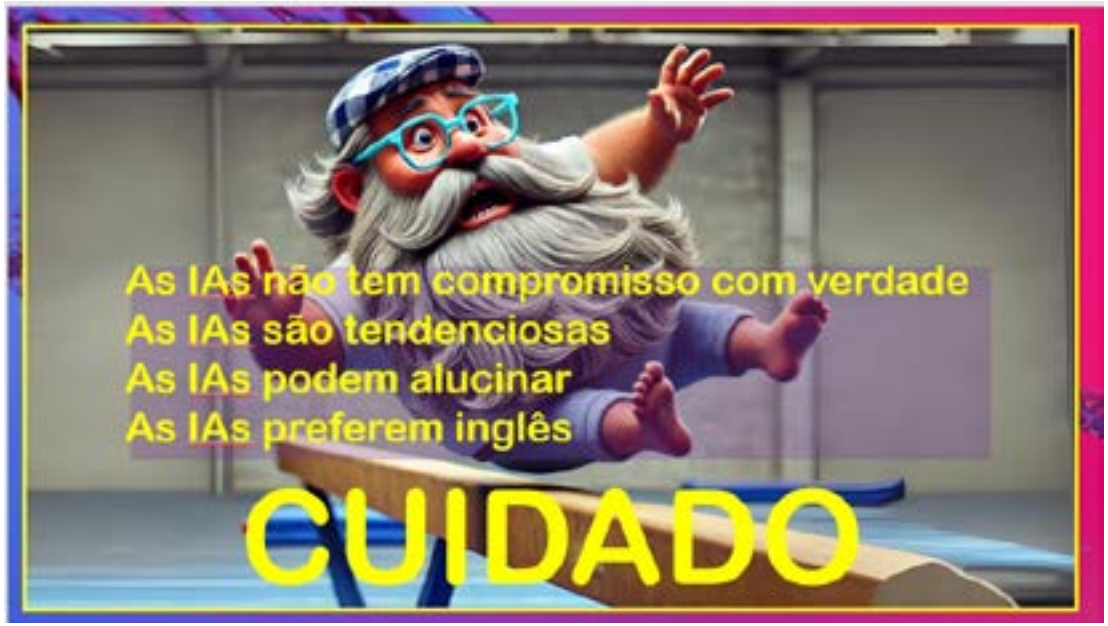
Inteligência Artificial: não é inteligente, nem artificial

Retirei esse título das falas do cientista Miguel Nicolelis que, de forma recorrente, afirma que a IA não é inteligente, nem artificial. Portanto, o uso de suas potencialidades precisam ser permeadas pela ética, honestidade acadêmica, reflexão e processos pedagógicos. E estas ações, no contexto da Educação Híbrida, estão em poder do docente ao lançar mão do uso das inteligências generativas em sala de aula.

Agora, pense nas **inteligências artificiais**, como o ChatGPT, Gemini e DALL·E. Elas podem gerar textos, criar imagens e responder perguntas como se fossem "humanas". Mas aqui é fundamental termos clareza: **elas são apenas ferramentas**, não substituem o professor, mas podem **auxiliá-lo**.

Tudo bem, estou dando tantos alertas que parece que não quero que você use, não é mesmo? kkkkkkkkk

Não é isso. É que é importante colocar alguns alertas em minhas falas sobre IA, os quais você pode conferir por aqui:



Para refletirmos juntos explore alguns vídeos do Prof. Justino, eu mesmo kkkkk. Escolha aquele que melhor se encaixa na sua disponibilidade de tempo:

Open Univesp I Professor Justino (Até minuto 20)

Inteligência Artificial na Educação, contexto do ensino e aprendizagem

ChatGPT - qual o lugar da professorinha

De todas essas sugestões, que é claro que gosto porque fui eu que fiz (kkkkk), indico, sobretudo, a introdução do vídeo da Univesp, o primeiro vídeo da listagem. E, ao assistir, sugiro que reflita: nós, docentes, seremos substituídos pelas máquinas? E buscando uma reflexão sobre as ações na Educação Híbrida, temos espaço para usar as IAs Generativas em nossas atividades pedagógicas?

As melhores práticas que posso compartilhar com vocês vão no sentido de "desafiar" as inteligências e nas ações de criação.

O desafio são atividades como escrever um texto, depois enviar para a IA e comparar a reescrita feita por ela. Solicitar da IA respostas para temas das disciplinas e de forma conjunta debater como a IA elaborou a resposta, quais seriam os vieses que ela usou, se tem fontes que as tornam verdadeiras ao olhar da ciência ou não, e, em caso negativo, qual seria o caminho científico a ser adotado. Enfim, é muito importante ensinar os estudantes **a validar as informações fornecidas por IA** e compreender que elas podem cometer erros.

Agora, pergunto a você: **de que forma você pode integrar essas ferramentas ao seu trabalho, garantindo que você seja protagonista no processo de ensino e aprendizagem?**

Algumas reflexões do Justininho:

Por minhas caminhadas eu percebo que na **Educação Híbrida**, as I**A's generativas** possuem potencial para serem utilizadas principalmente de duas formas no trabalho docente. A primeira está na **preparação dos encontros com os estudantes**. Com a ajuda de **bons prompts**, você pode explorar sugestões de ferramentas, estratégias pedagógicas e abordagens para enriquecer os momentos presenciais. Assim, as IAs podem apoiar o planejamento, auxiliando na criação de materiais didáticos e no desenvolvimento de atividades interativas.

O segundo uso ocorre **durante as aulas com os estudantes**. Aqui, a relação entre **IA e ensino e aprendizagem** se torna mais evidente. Ao abordar esse tema, é provável que os estudantes já conheçam várias IAs e compartilhem experiências que ampliem a discussão. Nesse momento, a **sala de aula física** se conecta ao mundo digital. Com uma **mediação atenta**, você, professor(a) cursista, assume o papel de orientar criticamente o uso dessas tecnologias. Sua ação não é apenas apresentar a IA como ferramenta, mas **promover debates, estimular reflexões e integrar as tecnologias ao processo pedagógico de forma planejada e significativa**.

FECHAMENTO DA EXPEDIÇÃO

E agora? Vamos explorar esse universo!

Ao final desta caminhada, quero provocá-lo(a): **como você se sente em relação ao uso de IA e gamificação? Confortável? Desafiado? Podemos usá-las com processos pedagógicos na Educação Híbrida?**

Encerramos mais uma etapa da nossa jornada! Como lembrança desse percurso, você receberá um artefato valioso, que será peça-chave no futuro. Então, trate-o como um mapa do tesouro: guarde com atenção, pois ele poderá abrir portas quando você menos esperar. Nada de deixá-lo desaparecer nos confins digitais, combinado?

REFERÊNCIAS

ALVES, L. R. G.; MINHO, M. R. S.; DINIZ, M. V. C. **Gamificação: diálogos com a educação**. **In: BATISTA, C.; VANZIN, T. (Org.). Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. Disponível em: http://repositoriosenaiba.fieb.org.br/bitstream/fieb/667/1/gamificacao%20di%C3%A1logos%20cap.pdf. Acesso em: 29 jan. 2025.

ALVES, L. R. G.; MINHO, M. R. S.; DINIZ, M. V. C. **Gamificação: diálogos com a educação. In: BATISTA, C.; VANZIN, T. (Org.). Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

BUSARELLO, R. I. **Gamification: princípios e estratégias**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2023.

FARDO, M. L. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem.** Novas Tecnologias na Educação, v. 11, n. 1, jul. 2013. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629/26409. Acesso em: 29 jan. 2025.

HESSEL, Ana Maria Di Grado; ARRUDA, Heloisa Paes de Barros (orgs.). I**nteligência artificial em debate: perspectivas no cenário do conhecimento** [recurso eletrônico]. Cachoeirinha: Fi, 2024. 311 p. ISBN 978-65-85958-93-6. DOI: 10.22350/9786585958936. Disponível em: https://www.editorafi.org/ebook/b93-inteligencia-artificial-debate. Acesso em: 29 jan. 2025.

ALBUQUERQUE, Cristina; REIS, Fábio (Coord.). **O admirável mundo novo - educação superior em ambientes híbridos**. Universidade de Coimbra; Consórcio STHEM, 2021. ISBN 978-989-33-2597-1.

SANTAELLA, Lucia. Editorial. TECCOGS – **Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, n. 28, p. 5, jul./dez. 2023. Disponível em: https://dx.doi.org/10.23925/1984-3585.2023i28p5. Acesso em: 29 jan. 2025.

EXPEDIÇÃO
DO NÚCLEO 3

Redes Sociais: Conectando Saberes e contribuindo com o processo de Ensino e Aprendizagem

Para iniciarmos, assista a algumas dicas...

Se você parar para observar, verá que as redes sociais já fazem parte da rotina dos estudantes. Eles compartilham experiências, aprendem novas habilidades, se informam sobre o mundo e, muitas vezes, trocam conhecimentos entre si. Mas será que esses espaços podem ser apropriados pedagogicamente dentro da Educação Híbrida?

Antes de responder, quero convidá-lo(a) a refletir com a canção "Pela Internet 2", do mestre Gilberto Gil. Dê o play e escute com atenção:

IR PARA O SITE

Agora, repare neste trecho da música:

> *"Cada dia nova invenção*
> *É tanto aplicativo que eu não sei mais não*
> *WhatsApp, what's down, what's new*
> *Mil pratos sugestivos num novo menu"*

Se há **"mil pratos no menu"**, como escolher o que realmente faz sentido para a Educação Híbrida?

Como evitar que sejamos apenas consumidores passivos de novas tecnologias e, em vez disso, utilizá-las **de forma intencional e planejada**?

Como garantir que a mediação do professor siga sendo o elemento central, **e não a tecnologia por si só**?

O terreno é arenoso, perigoso, vivemos tempos em que as redes sociais são mananciais de fake news, desinformação e circulação de violência. **Mas é só isso?**

É possível no século XXI **ignorar a existência das redes sociais**?

O problema não é a tecnologia, mas **como e por que a utilizamos. Redes sociais ensejam possibilidades interessantes**, desde que **sejam usadas com propósito. Sem mediação pedagógica, podem se tornar apenas distrações ou ferramentas sem impacto significativo.**

Agora, quero perguntá-lo(a): **como você enxerga as redes sociais dentro da sua prática docente? Elas têm sido aliadas ou vilãs no seu dia a dia?**

Redes Sociais e a Educação Híbrida: Ferramentas ou Espaços de Ensino e Aprendizagem?

Na **Educação Híbrida**, trabalhamos com a **ampliação dos espaços educativos,** conectando de forma simultânea **o virtual e a realidade concreta** por meio de um planejamento intencional. As redes sociais podem atuar como **ambientes interativos**, promovendo **aprendizagem colaborativa e expandindo a sala de aula para além de suas quatro paredes**. Mas como isso pode funcionar na prática?

Se puder, confira este projeto do **Professor Anderson Vitorino**, do **IF Goiano – Campus Cristalina**:

IR PARA O SITE

Nesse trabalho, a literatura foi explorada com o uso do Canva e do Instagram. Os estudantes, após pesquisa, debate e coordenação do professor em sala de aula, criaram perfis no Instagram para apresentar autores modernistas. Depois, elaboraram carrosséis interativos utilizando o Canva, nos quais apresentaram características desses escritores e suas obras.

Após a postagem, as publicações foram discutidas coletivamente em sala, promovendo uma **interação significativa entre o presencial e o digital**. Dessa forma, em uma única atividade, foram contemplados **os pilares da Educação Híbrida**:

Cultura Digital – integração entre o digital e o mundo concreto.

Uso de Tecnologias Digitais e Internet – ferramentas acessíveis para potencializar o processo de ensino e aprendizagem.

Ampliação dos Espaços Educativos – aprendizagem além da sala de aula física.

Mediação pelo Planejamento – intencionalidade no uso das tecnologias.

Mediação Docente – atuação do professor na construção do conhecimento.

Essa prática não apenas utilizou ferramentas digitais, mas articulou intencionalmente estratégias pedagógicas para promover um aprendizado mais dinâmico e significativo.

A mediação do conhecimento se faz pela mediação do professor que, com diálogo, media a relação do estudante com o conhecimento novo para ele. Supõe-se que o professor já domina o conhecimento. No entanto, o professor pode aprender alguma coisa com os estudantes, uma novidade da própria ciência. Mas, um grande aprendizado do professor é que ele aprende a ser professor e, a cada dia dia, fazer uma melhor mediação! Isso, além de muito bonito, desperta no estudante o gosto por aprender. Todo professor quer ser um bom professor e pensar sobre o que faz leva o professor a ser cada dia melhor.

WhatsApp: Quem nunca recebeu um bom dia, atire a primeira pedra

Resista se quiser, duvide se desejar. **Todas as turmas que você ministra aulas têm um grupo sem você**. E, acredite, rolam altas figurinhas com cenas inusitadas e poses suas feitas durante as aulas. **Seja bem-vindo ao século XXI!**

Com certeza, o tema principal desses grupos não é estudo ou dedicação, mas será que essa ferramenta poderia ser utilizada para fins didático-pedagógicos? Com um **planejamento bem estruturado**, o WhatsApp pode se tornar um **espaço ativo de ensino e aprendizagem**?

Refletindo sobre essa possibilidade, veja se essas estratégias fazem sentido para você:

INTEGRAÇÃO COM A EDUCAÇÃO PRESENCIAL

Proponha desafios diários antes da aula e peça que os estudantes tragam suas respostas ao encontro presencial. Ou inverta a lógica: solicite que eles elaborem perguntas e enviem pelo WhatsApp, permitindo que outros colegas respondam. Depois, discuta presencialmente as respostas, mostrando as múltiplas formas de construir um raciocínio, valorizando as diferenças de pensamento e trabalhando a transição entre a linguagem coloquial e a formal. Veja como isso pode abrir possibilidades, inclusive para o trabalho colaborativo entre docentes!

CONSTRUÇÃO E COMPARTILHAMENTO DE MEMES RELACIONADOS AO CONTEÚDO

Que tal incentivar a criatividade e a imaginação? No ambiente físico, você apresenta um conteúdo e solicita aos estudantes que criem memes educativos, que podem ser compartilhados no grupo e até mesmo transformados em figurinhas. Essa atividade pode ir além da diversão, abrindo discussões sobre temas como:

- O impacto dos memes na sociedade;
- Casos em que conteúdos virais tiveram efeitos negativos na vida de pessoas;

- A criação do humor e seus limites;
- A dificuldade de remover conteúdos indesejáveis da internet;
- Questões sobre censura e o domínio das **Big Techs** sobre os dados digitais.

O **WhatsApp, em si, não é o objetivo**, mas pode ser um **ponto de conexão entre a experiência digital dos estudantes e o mundo real**.

E você, professor(a) cursista, já experimentou utilizar o WhatsApp como ferramenta pedagógica? Se não, por quê não usou ainda?

Para saber mais

Você sabe o que são as Big Techs?

Big techs, ou gigantes de tecnologia, são as grandes empresas que exercem domínio no mercado de tecnologia e inovação, como a Apple, o Google, a Amazon, a Microsoft e a Meta. As big techs estão cada vez mais presentes no nosso dia a dia, como por meio das redes sociais, dos sites de compra e dos gadgets produzidos por elas. Essas gigantes da tecnologia são pauta também de discussões acerca da formação de monopólios e do seu poder de influência na sociedade. Clique **aqui** e saiba mais.

YouTube: Se gostou curte (ou Curta?) e compartilha

Com essa frase, vários youtubers finalizam seus vídeos, alguns com **milhões de visualizações**. Se você ainda não conhece nomes como **Professor Noslen** ou **Débora Aladim**, definitivamente está distante do mundo dos seus estudantes. Eles não fazem dancinhas, não cantam funk, mas **impactam milhões de estudantes**!

- Professor Noslen tem **5,17 milhões de inscritos** e ensina Língua Portuguesa.
- Débora Aladim tem **3,9 milhões de inscritos** e ensina História.

Sim, ao contrário do que muitos pensam, nossos estudantes assistem a esses conteúdos educativos. Mas será que todo o material disponível no YouTube é confiável? O que realmente é ensinado nesses vídeos? E mais: estamos utilizando esses conteúdos em sala de aula? Podemos ser autores também? E os nossos estudantes?

Uma das maiores transformações das redes sociais de vídeos foi tornar a **produção acessível**, mesmo sem grandes investimentos ou habilidades técnicas. Hoje, vídeos **sem qualidade cinematográfica** podem atingir **milhões de**

pessoas. Isso significa que, parafraseando **Glauber Rocha**, com "*um celular na mão e uma ideia na cabeça*", qualquer um pode criar conteúdo **educativo e relevante**!

Em vez de apenas **consumirem conteúdos**, professores e estudantes podem **produzir vídeos**, compartilhar ideias e construir conhecimento **de forma colaborativa**.

E agora, como transformar isso em prática?

Assim como fizemos com o **WhatsApp**, quero compartilhar algumas sugestões para você refletir sobre como o YouTube pode ser **mais do que entretenimento** na sua prática docente:

Curadoria de Conteúdos: Ajude os estudantes a s**elecionarem vídeos de qualidade**, criando **playlists temáticas** com conteúdos relevantes. Para isso, assista junto com eles, debata e **analise criticamente** as informações.

Produção de Conteúdo: Em vez de apenas **assistirem**, incentive os estudantes a **criarem seus próprios vídeos**, transformando-os em **protagonistas do aprendizado**. Pode ser um **mini documentário**, uma **explicação criativa** ou até uma **animação sobre o tema estudado**.

Jornadas Etnográficas: Convide os estudantes a registrarem o próprio cotidiano! Eles podem filmar desafios, desigualdades, paisagens, arquitetura ou até elementos culturais locais. Para o professor, essa é uma oportunidade única de compreender o olhar dos estudantes sobre o mundo ao seu redor.

E você? Já indicou ou criou vídeos? Como foi essa experiência?

Agora, que tal explorar essas ideias e trazer o audiovisual para sua prática pedagógica?

FECHAMENTO DA EXPEDIÇÃO

Chegamos ao final de mais uma etapa da nossa jornada e, como reconhecimento pelo seu percurso, você receberá um artefato especial. Mas atenção: ele não é apenas um souvenir, e sim uma peça essencial para os desafios que virão!

Pense nele como uma chave secreta, um código oculto que, no momento certo, poderá desbloquear novos caminhos e revelar segredos escondidos. Então, guarde-o com cuidado e não o deixe se perder nos confins do seu dispositivo digital. Afinal, um bom estudante sabe que todo conhecimento conquistado pode ser valioso em toda a vida, hoje e sempre! **Siga para a atividade e conquiste seu último artefato!**

Se você chegou até aqui sem “guardar ou identificar” seus artefatos, conquistados nas expedições dos núcleos 1 e 2, eu recomendo fortemente que você volte ao início do núcleo 1 e assista novamente o vídeo do início do núcleo, em seguida localize nos Fechamentos das Expedições dos Núcleo 1 e 2 seus artefatos.

Agora sim, você já pode obter seu terceiro e último artefato, você deverá enfrentar um desafio final, acessando o jogo interativo elaborado no Genially:

Após completar o jogo, você terá em sua posse os três artefatos, que juntos formam um código, identifique e anote esse código, ele é a resposta para completar a sua missão.

Agora que você já identificou seu código, conclua sua missão, acesse a atividade final e insira o código que descobriu.

IR PARA A ATIVIDADE

REFERÊNCIAS

SOUZA, Carolina Dias de; MENDES, Daniel. **Impacto das redes sociais na educação: como as mídias sociais influenciam o aprendizado**. Revista Foco, v. 15, n. 2, 2022. Disponível em: https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/view/4121. Acesso em: 29 jan. 2025.

CASTRO, Fernanda; ALMEIDA, João. **Redes sociais e educação: um possível encontro**. Universidade de Passo Fundo, 2018. Disponível em: https://www.upf.br/_uploads/Conteudo/senid/2018-artigos-completos/179380.pdf. Acesso em: 29 jan. 2025.

ATIVIDADE INTEGRADA
Ecossistema 3

E não se esqueça de dar continuidade à sua jornada na atividade integradora! Este é um momento crucial em seu aprendizado, em que você poderá aplicar todo o conhecimento que adquiriu até agora nos ecossistemas 1, 2 e 3. Cada um desses ecossistemas trouxe informações valiosas que são essenciais para o seu desenvolvimento e para o avanço do seu grupo.

A atividade integradora é uma oportunidade única para você consolidar o que aprendeu e ver como esses conceitos se interconectam na prática. Ao trabalhar em conjunto com seus colegas, você não apenas reforça seu próprio entendimento, mas também contribui para o aprendizado coletivo. A colaboração é uma parte fundamental da Educação Híbrida, pois permite que vocês compartilhem ideias, discutam diferentes perspectivas e encontrem soluções criativas para os desafios que surgirem.

E Lembre-se! Cada membro do grupo traz experiências e conhecimentos únicos, e essa diversidade é uma grande riqueza. Ao se engajar ativamente nas discussões e nas atividades, você estará não apenas avançando em sua própria jornada, mas também ajudando seus colegas a alcançarem seus objetivos.

Portanto, aproveite ao máximo essa fase: explore, questione e colabore! O que você constrói agora será a base para suas futuras conquistas.

Educação híbrida para docentes

RIEH REDE DE INOVAÇÃO PARA EDUCAÇÃO HÍBRIDA

NEES

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS

UFG UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

GOVERNO FEDERAL BRASIL UNIÃO E RECONSTRUÇÃO

Sobre o e-book

Tipografía:
New Rubik Edge
Co Headline

Publicação:
Cegraf UFG
Câmpus Samambaia,
Goiânia - Goiás.
Brasil.
CEP 74690-900
Fone: (62) 3521-1358
https://cegraf.ufg.br

Educação híbrida

para docentes

RIEH Rede de Inovação para Educação Híbrida

NEES

Universidade Federal de Alagoas

UFG

Ministério da Educação

Governo Federal Brasil União e Reconstrução