

EDUCAÇÃO UBÍQUA: PRÁTICAS DOCENTES INOVADORAS PARA O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

Claudia Pungartnik (UFSB)
claudia.pungartnik@ufsb.edu.br
Givanildo Silva Santos (UFSB)
givanildo@ufsb.edu.br

RESUMO

Em um movimento pós-pandemia, docentes ainda estão se adaptando ao novo paradigma da Educação, que envolve o uso ferramentas tecnológicas e digitais no processo de ensino-aprendizagem. Nesta perspectiva, a pesquisa visa compreender e analisar o fenômeno da aprendizagem ubíqua a partir do repertório de atividades docentes em componentes curriculares em Língua Inglesa em uma universidade pública federal, a fim de promover uma autoavaliação/reavaliação das práticas docentes e para tentar apontar a direção de novos caminhos a serem seguidos, a partir do pensamento de Cabrera (2006), Moran (2015), Santaella (2013), Schlemmer (2018) e da compreensão de Competência Comunicativa Digital (CCD) de Pujola (2010). O estudo busca apresentar algumas ações individuais de docentes relacionadas ao desenvolvimento da sua própria fluência digital e a de seus estudantes. A pesquisa, ainda em andamento, pretende apresentar um panorama de atividades, materiais didáticos e ferramentas tecnológicas para ensino/aprendizagem de Língua Inglesa, através do uso das metodologias ativas e ubíquas e criar um repositório de materiais didáticos, métodos e reflexões produzidos em rede colaborativa e formativa contribuintes para aprendizagem de línguas.

Palavras-chave:

Metapresencialidade. Ecossistemas Comunicacionais. Educação Híbrida.

ABSTRACT

In a post-pandemic world, educators are still adapting to the new paradigm of Education, which embraces the use of digital and technological resources in teaching and learning process. In this perspective, this research aims to understand and analyze the ubiquitous learning phenomenon, from activities used by educators in English subjects at a federal university, in order to promote educators' self-assessment, and try to show the direction for new paths to be followed, from the ideas of Cabrera (2006), Moran (2015), Santaella (2013), Schlemmer (2018), and the understanding of Digital Communicative Competence Digital (CCD) de Pujola (2010). The study intends to present some individual actions of educators related to the development of their digital fluency and also of their students. This ongoing study also intends to present an overview of activities, teaching materials and technological resources for the teaching and learning of the English language, through the use of active and ubiquitous learning and build a repository of teaching materials, methods and reflections produced in a collaborative and formative network which contribute to the language learning.

Keywords:

Metapresenciality. Blended learning. Communicative ecology.

1. Introdução

As situações enfrentadas no início da década de 20 trouxeram uma radicalização para a vida: o enfrentamento ao vírus mortal da Covid-19, a subsequente crise econômica mundial e a invasão da Ucrânia pela Rússia. A ruptura causada pela quarentena, especialmente para a Educação, promoveu a adaptação e o desenvolvimento de uma tecnologia voltada para dentro de si mesma, em um movimento de ação e reflexão nunca antes visto, especialmente para área da educação. Antes da crise mundial, o ambiente educacional discutia se a internet e o *smartphone* deveriam estar do lado de dentro dos muros escolares. As tecnologias, de modo geral, estavam em uma posição secundária, foram diversas vezes menosprezadas ou estiveram em posição de mero coadjuvante do processo de ensino e aprendizagem. Aconteceu então o que todos testemunhamos. Entre telas do *Meet* e do *Zoom*, os estudantes agora estavam dentro das nossas casas, compartilhando detalhes da vida familiar, agora exposta, em uma subversão impensável e que se consolidou como o “novo normal” durante muito tempo. Após o retorno das aulas presenciais, muitos questionamentos surgiram no campo educacional, tais como: “O que mudou na instituição educacional?”, “Estamos mais adaptados ao uso das tecnologias nas salas de aula?”, “Os professores aprenderam a usar novos recursos tecnológicos e eles estão consolidados como parte do planejamento?”, “Os estudantes aprenderam a usar os dispositivos ligados a *internet* como fonte complementar para sua educação?”, “Quais práticas inovadoras foram desenvolvidas e estão presentes na sala de aula híbrida?”. Diante tantas perguntas que surgiram, buscaremos discutir os impactos positivos da educação pós-pandemia, seus recursos e espaços pedagógicos, muitas vezes digitais.

Pretendemos aqui refletir sobre a situação da comunidade da Universidade Federal do Sul da Bahia (UFSB) e dos atores do ensino de Língua Inglesa em seu processo de adaptação ao inescapável mundo das mídias digitais, que conferiram mudanças de paradigma em nosso cotidiano de forma célere e em um *continuum* de imersão virtual. *Smartphones*, *notebooks*, *tablets*, *smartvs* e a conexão *on-line* possibilitaram uma convergência tecnológica de *softwares* e *hardwares* que transformou o nosso modo de viver, interagir, lazer e tende a modificar profundamente o nosso modo de aprender e ensinar. Buscaremos analisar as novas relações estabelecidas a partir de práticas docentes que chamamos de inovadoras e que se revelam parte de um novo momento para educação do século XXI, a educação ubíqua e híbrida, mais digitalizada e não menos personalizada.

2. *Aulas Metapresenciais*

As novas tecnologias se constituem enquanto fenômeno de crença materializada pela instituição social, como uma promessa, um destino inevitável. As Tecnologias da Informação e Comunicação foram ampliadas e incorporadas em um ecossistema digital mais imersivo imbricado com a própria vida. Para Cabrera (2006), seu uso seria inspirado na confiança, na fé e no imperativo tecnológico que nos cerca. Elas circulam e são estabelecidas por um imaginário como condição de possibilidade e funcionamento das significações sociais, constituindo uma fonte de regras e condicionamentos com as quais as novas significações das novas tecnologias são estabelecidas e circulam na sociedade, instituindo-se como um “imaginar-se” (ANDERSON, 2006, p. 2).

O mergulho de fé da UFSB ao encontro de uma educação mais inovadora se traduz nas aulas metapresenciais. Essa ação condiz com a quarta revolução educacional e a mudança dos tempos, espaços e as relações na educação a partir do uso das tecnologias e da inclusão social (Cf. ARAÚJO, 2011). Elas são parte da Educação 4.0, caminho trilhado naturalmente pelo desenvolvimento das tecnologias que nos levaram à Internet das Coisas, a Inteligência Artificial, ao *Machine Learning*. A aula metapresencial tem como suporte uma série de dispositivos tecnológicos que transmitem de forma síncrona de e para os Colégios Universitários, situados em cidades do interior da Bahia, viabilizando a interiorização da educação.

A UFSB tem uma proposta de modelo inovador desde sua fundação em 2014, quando seu Plano Orientador foi construído a partir de Lévy (2003) que diz que o capital técnico deve oferecer uma base para o desenvolvimento do capital cultural e social e, quando isso ocorre mediado pela internet, retorna sobre si mesmo, modificando-o, em um ecossistema produtor de uma inteligência coletiva. Esse é um processo que nunca se encerra. O fenômeno do híbrido (Cf. MORAN, 2015) surge quando essas novas tecnologias se mostram de grande potencial, mas não podem ser aproveitadas em sua plenitude. Assim, um modelo híbrido de educação mistura uma tecnologia já estabelecida com uma nova, a inovação sustentada.

Esse modelo no qual uma tecnologia é adotada é “frequentemente mais impactante que a própria tecnologia” (HORN; STAKER, 2015, p. 71), pois ela visa melhorar o modelo usado anteriormente, segundo padrões previamente estabelecidos. De forma diferente, o modelo híbrido disruptivo propõe uma mudança de padrão, um repensar do fazer a partir

de outros termos. Essas ações utilizam estratégias inovadoras de ensino/aprendizagem, quebrando paradigmas da educação tradicional e envolvendo o aluno com as novas possibilidades proporcionadas pelo acesso à conexão da *internet*.

Nesse sentido, as práticas docentes inovadoras, sejam sustentadas ou disruptivas, exploram estratégias metodológicas centradas na aprendizagem e na autonomia do aprendiz. Elas são identificadas como metodologias ativas (Cf. MORAN, 2015), enfatizam produtividade, engajamento e autoria, modelo de educação híbrida e ubíqua (Cf. SANTAELLA, 2013) em um sentido quase inverso às práticas tradicionais consolidadas.

Para responder às necessidades contemporâneas de um mundo conectado que nos desafia constantemente com inovações e mudanças, é desejável que dinamizemos os processos que envolvem ensino e aprendizagem. Na sua fundação, a UFSB criou e implantou a Rede Anísio Teixeira de Colégios Universitários (CUNIs) em escolas de ensino médio da rede pública estadual, em cidades circunvizinhas dos 3 *campi* (Itabuna, Teixeira de Freitas e Porto Seguro). O objetivo alcançado foi manter o estudante mais próximo de sua cidade durante a Formação Geral (FG) – período em que os programas de ensino superior ofertados são na modalidade híbrida com aulas presenciais e metapresenciais. Desta forma, é o professor quem se desloca, seja em presença ou em metapresença.

A modalidade de ensino híbrido e metapresencial utilizado pela UFSB permite que a interação pedagógica aconteça sincronicamente em tempo real, o que geralmente não ocorre na modalidade EAD, ou na tele-educação. O professor está na sala de aula, interagindo com estudantes de forma presencial e lida metapresencialmente com outros estudantes em outro espaço educacional. As aulas são transmitidas por dispositivos tecnológicos que facilitam a troca de conhecimentos e o processo de ensino-aprendizagem de forma integrada e inovadora (Cf. ALMEIDA FILHO, 2016). Essa modalidade de ensino traz o dinamismo das transformações digitais, econômicas e sociais para um ambiente de ensino e aprendizagem mais formal (Cf. MORAN, 2017) da educação superior. O CUNI não é polo, como se observa na modalidade EAD, pois se torna parte da UFSB, em um movimento de deslocamento da instituição e acolhimento dos estudantes.

Os calouros entram na UFSB através de um edital especial para estudantes das escolas públicas com suas notas do ENEM, em modalidade de ensino presencial. A partir do primeiro dia, dentro das salas de aula do CUNI, eles são ensinados a utilizar seus próprios *smartphones* e ta-

blets à disposição nas salas de aula e tem a disposição a conexão viabilizada pela UFSB. Este contexto de mobilidade da aprendizagem não limita as discussões ao espaço físico. Por sua vez, as salas de aula são adaptadas para o uso de um grande aparelho de televisão conectado à internet, à Plataforma RNP, à sede, a outros CUNIs e ao professor, de forma interconectada e imersiva. De forma ideal, ou seja, quando tudo está funcionando bem, o processo de ensino e aprendizagem acontece e as plataformas e aplicativos educacionais se tornam parte de sua rotina e de estudo.

Dessa forma, a UFSB busca se consolidar como uma universidade cuja modalidade de ensino se torna inovadora, a investindo em processos de aprendizagem múltiplos, híbridos e contínuos, como previu Moran (2017). Assim, a complexidade da educação superior aumenta à medida que novos investimentos são feitos em espaços físicos que convivem com espaços virtuais mais abertos e adaptados às necessidades individuais do estudante. Esse modelo implica a preparação do estudante para a competência digital (Cf. PUJOLA, 2010), para a autonomia e empreendedorismo. O professor, por sua vez, deve estar preparado para ensinar em diversos ambientes sem separá-los didaticamente, em um *continuum* de aprendizagem. Da universidade espera-se uma proposta curricular adaptada, como diria Moran (2017), para realizar a educação em um processo mais criativo,

[...] muito mais leve, aberta, flexível, centrada no aluno, com atividades significativas, metodologias ativas, intenso uso das tecnologias digitais. A convergência digital exige mudanças muito mais profundas que afetem a escola em todas as suas dimensões: infraestrutura, projeto pedagógico, formação docente, mobilidade. Nestes últimos anos, aumentaram exponencialmente as ofertas de aprendizagem, formais e informais, gratuitas e pagas, presenciais, híbridas e on-line. Cada vez ganha mais importância a aprendizagem aberta, colaborativa, em redes, em comunidades de aprendizagem e de prática. Podemos aprender formal e informalmente. Aprendemos em situações muito diferentes: sozinhos, em contato com inúmeros materiais disponíveis; aprendemos também com pessoas próximas e distantes (colegas, grupos presenciais e on-line). (MORAN, 2017, p. 1)

Para Horn e Staker (2015, p.54), o ensino híbrido, que integra o uso das tecnologias digitais no currículo, é o motor que pode tornar possível uma “aprendizagem centrada no estudante para alunos do mundo todo, em vez de apenas alguns privilegiados”. Esse modelo de ensino híbrido foi um sucesso para a interiorização da educação e os números de estudantes dos CUNIs estiveram em movimento crescente até o fenômeno da pandemia. Entre 2014 e 2022 foram 1.770 novos estudantes via processo seletivo com a nota do SISU (UFSB, 2022).

No contexto de Educação Híbrida, professores e estudantes se utilizam da plataforma do *Moodle* em um acompanhamento vibrante de sua aprendizagem e no processo avaliativo. A interação não humana permite ao professor utilizar metadados informados por sistemas que, por sua vez, se utilizam de mineração de dados e realizam uma análise individual da aprendizagem. Esses dados se articulam em informações que transformam pistas e rastros deixados pelo estudante ao interagir com a plataforma *Moodle* em um processo de personalização da aprendizagem. A medida em que são alimentados pelo estudante, é possível compreender o momento em que se encontra a aprendizagem, de forma dinâmica e individualizada. Esse movimento ajuda na atualização do planejamento do professor e pode ser adaptado à necessidade de aprendizagem do estudante (Cf. LIMA, MORGADO, SCHLEMMER, 2020). Estes dados são recolhidos

[...] a partir da apropriação de diferentes dispositivos (notebook, tablet e smartphone), tecnologias digitais móveis e sem fio (softwares e aplicativos), tecnologias de geolocalização, marcadores, RFID, sensores, tecnologias wearables, etc. há a possibilidade de acompanhar e avaliar determinada ação realizada ou um processo desenvolvido no próprio espaço a que se vincula (museu, escola, praça, bairro, cidade). Isso contribui significativamente para o engajamento do aluno na aprendizagem, além de fornecer mais elementos para que o professor-formador identifique possíveis lacunas (gaps) presentes na formação, o que possibilita reorientar o processo formativo ou fornecer um atendimento mais individualizado. (SCHLEMMER; MOREIRA, 2022)

Para além do tradicional, o acompanhamento e avaliação que envolvem a formação se tornam parte de um movimento de retroalimentação, contínuo e ininterrupto, em contexto de mobilidade, pervasividade e ubiquidade. Veremos a seguir, algumas atividades adotadas por docentes da UFSB que buscaram reorientar os rumos do ensino de língua inglesa, modificando as suas metodologias e práticas, com o uso de estratégias de aprendizagem que pretendem promover inclusão e imersão na língua.

3. *Ubiquidade e imersão na prática*

A teoria e a prática se encontram por escolha do professor, pois é ele quem define o uso das estratégias de ensino e aprendizagem. Na modalidade híbrida, as práticas envolvem um processo de ensino e aprendizagem complexo e contínuo a partir do imbricamento / acoplamento / co-engendramento de espaços físicos e digitais, tecnologias analógicas e digitais, tempos síncronos e assíncronos e nas presenças (em suas múltiplas possibilidades humanas e não humanas) e culturas pré e pós digitais. A

modalidade híbrida envolve infinitas metodologias inventivas que são os diversos caminhos a serem explorados para a aprendizagem de línguas, tais como: *Gamification Learning*, *Electronic Learning*, *Mobile Learning*, *Pervasive Learning*, *Ubiquitous Learning*, *Immersive Learning* e *Game Based Learning*, cujas práticas pedagógicas simpoiéticas, inventivas e gamificadas favorecem a imersão e ao engajamento (Cf. SCHLEMMER, 2018).

Nesse sentido, tantas opções disponíveis a um clique de distância, as plataformas Khan Academy²³ e Coursera²⁴ são plataformas já consolidadas comprometidas com a educação, utilizadas por milhões de professores e estudantes pelo mundo. Plataformas e aplicativos estão reunidos no portal do MEC da Rede de Bibliotecas Escolares como um repositório, com uma série de sugestões que apoiam a proposta da modalidade híbrida. Lá podemos encontrar um conjunto de aplicações para dispositivos móveis com potencialidade pedagógica. O *site* está organizado por categorias como Aprendizagem Colaborativa, Realidade Aumentada, Realidade Virtual, Gamificação, Línguas, entre outras cento e vinte e duas categorias que podem ser utilizadas nas mais diversas áreas do conhecimento. Cada uma destas leva a um índice de plataformas, aplicativos e dispositivos que podem ser utilizados pelo professor. Por conta de haver risco dessa plataforma estar desatualizada, salientamos que há um número que beira ao infinito de opções oferecidas no buscador do *Google*.

Assim, o planejamento das aulas pode e deve inserir atividades complementares em uma perspectiva da aprendizagem ubíqua (Cf. SANTAELLA, 2013) em busca da inserção do *smartphone* na rotina de estudos, fora do tempo e espaço educacional tradicional. O estudo complementar é assimilado pelo estudante, conferindo-lhe autonomia e individualidade. Para invadir e conquistar o interesse do estudante, competindo com aplicativos como o *TikTok* e o *Youtube*, o professor precisará inserir, em sua rotina diária, um planejamento que envolva propostas criativas e motivadoras. As atividades suportadas por dispositivos móveis devem contar com um movimento de análise de objetivos e regras explícitas, planejamento, ação e reação, podendo ser realizadas de forma individual e/ou coletiva, em um processo crescente, expansivo e cumulativo, de recompensas e ranking explícitos.

²³ <https://www.khanacademy.org/>

²⁴ <https://pt.coursera.org/>

Os estudantes estão acostumados a competir e a se superar em espaços virtuais, portanto, por exemplo, uma exposição de fotografias digitais no *Padlet* ou no *Instagram* da turma pode se tornar espaço de trocas, recebendo visitas externas e até votação. Desde que a proposta corrobore o objetivo da aprendizagem, as atividades devem ser pensadas com o intuito de criar uma nova dinâmica para o uso do *smartphone*, mitigando o apartamento vida/escola. O *smartphone* se tornou extensão da mente humana e a vida online não cessa e não se exclui. Como vivemos em um ecossistema comunicacional (Cf. MONTEIRO, 2012) na qual humanos e não humanos estão em simbiose, em *continuum*, a intencionalidade educacional se dispõe a usufruir da experiência hipnótica proposta pela *internet*.

Assim, este artigo quer propor um planejamento e a inserção de novas práticas de ensino e aprendizagem a partir da criação de novas rotinas de estudo, metodologias ativas, mais inventiva, mais imersiva, pervasiva e ubíqua que nos conduza à construção do conhecimento. Para isso, a prática docente que envolve o uso dos dispositivos móveis para as atividades educacionais, deve levar em conta: a) a criação de laços; b) a acessibilidade (conexão e *smartphone*); c) a interatividade (hiperconectividade e redes sociais); d) a novidade (dispositivos atualizados); e) a familiaridade (atividades intuitivas) f) contexto (a atualidade); g) o objetivo (o que ensinar e como aprender); h) o nível de competência digital; i) a dificuldade em crescente; j) a leveza (capacidade de persuasão e surpresa).

Baseada nas afirmações e conceitos citados nesse artigo, as metodologias de ensino inovadoras e inventivas pressupõe atividades que contribuam para o ensino e a aprendizagem de Língua inglesa na UFSB. A seguir, alguns exemplos de materiais digitais que são utilizados dentro desse recorte, selecionados a partir da modalidade híbrida. Todos os recursos aqui apontados foram testados e usados de forma gratuita pelos autores.

- Instruções

Em um ecossistema comunicacional, o presencial e o metapresencial não devem desconsiderar a possível ambiguidade de uma instrução ou a possibilidade da não compreensão do que fazer. Um passo a passo pode ser usado para marcar as instruções de forma clara, diminuindo as chances de imprecisão da mensagem e a hesitação do estudante. Ao invés

de editar usando a galeria de fotos do *smartphone*, o *Skitch*²⁵ pode ser usado para fotografar, marcar e enviar instruções, para dar direções, marcar os documentos em PDF e fazer anotações nas imagens com setas, símbolos, texto e formas.

- Slides

Power Point e *Prezi* costumavam ser a solução para a criação de slides de aulas e apresentações. Ao contrário do que pensávamos sobre simplicidade ser parte do processo para garantir foco do estudante e efetividade do conteúdo, os slides cresceram e se emanciparam, se tornaram espaços multimodais e interativos, compartilhados e editados infinitamente. Assim é a plataforma *Canva*²⁶ que envolve as mídias digitais em seu espaço. Não apenas indicada para criar seus slides, essa plataforma gratuita tem inovado ao atender as demandas por novidades incessantes.

- Avaliações

Para fugir do tradicional *Google Classroom*, outros portais podem ajudar a tornar as aulas de Língua Inglesa mais interessantes. *Showbie*²⁷ tem uma interface interessante, armazena os documentos das aulas e dos estudantes, tem suporte com instruções e comprou o *Socrative*²⁸, criando um pacote abrangente de avaliação digital e de meta dados de análise individual e em grupo, em tempo real. Além de mais atrativo, o *Showbie* é mais fácil de usar. Entre os jogos de *quizz* e avaliações de desempenho, a plataforma *Kahoot!*²⁹ facilita a interação e engajamento do estudante. As plataformas *GoConqr*³⁰ e *Quizzizz*³¹ oferecem também mapas mentais e *flashcards*. A medida em respondem as questões, a alimentação de dados permite a compreensão do momento em que se encontra a aprendizagem e permite a atualização do planejamento do professor.

²⁵ <https://apkpure.com/skitch-snap-mark-up-send/com.evernote.skitch>

²⁶ <https://www.canva.com/>

²⁷ <https://www.showbie.com/>

²⁸ <https://www.socrative.com/>

²⁹ <https://kahoot.com/>

³⁰ <https://www.goconqr.com/pt-BR>

³¹ <https://quizzizz.com/>

- Portfolio

O *Padlet*³² é um dos aplicativos mais usados por professores para criar portfólios, que permitem avaliações processuais e interação. Será possível subir muitos degraus na atualização das suas aulas em outras plataformas com interação de textos, imagens e vídeos, gratuitas e a disposição, por exemplo, as galerias de arte do *Emaze*³³. Essa plataforma permite que os estudantes criem e exibam seu trabalho em modelos editáveis, o que difere de arquivos de imagem estática e acrescentem músicas. Os professores em formação têm apoio no *EduClipper*³⁴ para usar com crianças.

- Editor de vídeo

A criação de vídeos é parte da rotina nos *smartphones*. Esses espaços podem facilmente incrementar a prática docente porque sabemos da capacidade criativa e autoral que aflorou com a exposição às mídias digitais. Nesse sentido, o *Capcut*³⁵ é um dos editores mais simples, pois o vídeo caseiro ganha formas profissionais como legendas, efeitos e recurso de conversão de texto em fala. Esse aplicativo suporta diferentes idiomas e possui uma variedade de efeitos de voz. Outros aplicativos como o *Inshot*³⁶ e *Funimate*³⁷ tem inúmeras funções e são bastante simples de usar no celular. Atividades que levem a produção de um vídeo facilitam o processo imersivo da aquisição em língua inglesa e para qualquer área do conhecimento.

É possível também criar vídeos interativos com a plataforma *H5P*³⁸ a partir de vídeos do *Youtube*, adicionar questões de múltipla escolha e responder perguntas em branco, além de textos em *pop-up* entre diversos tipos de interações usando sistemas de publicações que se integram, entre eles o *Moodle* e o *Canva*.

Vídeos produzidos pelo professor para assistir em qualquer momento e em qualquer lugar aumentam o engajamento a partir das interações

³² <https://padlet.com/>

³³ <https://www.emaze.com/>

³⁴ <https://educlipper.net/>

³⁵ <https://www.capcut.com/>

³⁶ <http://www.inshot.com/>

³⁷ <https://www.funimate.com/>

³⁸ <https://h5p.org/>

humanas e não humanas, que deixam rastros de meta dados, como nas plataformas *Edpuzzle*³⁹. O professor pode escolher criar um avatar e usar recursos do *Powtoon*⁴⁰ ou *Animaker*⁴¹ e exportar para outra plataforma.

Além dos recursos aqui apresentados, as aulas de língua inglesa também utilizam diversos dispositivos como o *Google Street View*, para conhecer os lugares mencionados em textos ou para “viajar” pelo globo, as Redes Sociais para interação, os velhos conhecidos *Duolingo*⁴² e *Busuu*⁴³ entre outras centenas de aplicativos para aprendizagem de línguas, as rádios online de todas partes do mundo no *Radio.net*⁴⁴ e o *Spotify* e o *Lyrics Training*⁴⁵ para ouvir e cantar, entre tantos outros que promovem a ideia de imersão para a aquisição da língua, envolvidas pela modalidade híbrida e a educação ubíqua.

4. Considerações finais

A Educação está mudando em todo o planeta e não abriremos mão da presencialidade do ensino público e gratuito, entretanto, a hibridização do processo educativo é caminho sem volta. A educação que busca se tornar mais ubíqua, nos apresenta a outros paradigmas e nos provoca a repensar nossas práticas. Ao compreender o modelo proposto pela modalidade híbrida, todo um arcabouço teórico nos chacoalha e envolve, desvelando ligações que não havíamos percebido. Essa perspectiva provoca a reflexão dos desenhos didáticos e de planejamentos e atividades propostas em sala de aula, sejam presenciais e/ou metapresenciais na nossa universidade baiana.

Estamos lidando com sujeitos que aprendem de modo muito distinto das gerações anteriores e cujo acesso contínuo a esse ecossistema de mídias nos desafia a lidar com suas expectativas de liberdade, flexibilidade, instantaneidade e mobilidade. Somados a isso, contamos com um acesso ainda não ideal, poucos meios destinados a renovação dos equi-

³⁹ <https://edpuzzle.com/>

⁴⁰ <https://www.powtoon.com/>

⁴¹ <https://www.animaker.com/cartoon-maker>

⁴² <https://www.duolingo.com/>

⁴³ <https://www.busuu.com/pt>

⁴⁴ <https://www.radio.net/>

⁴⁵ <https://lyricstraining.com/>

pamentos, recursos e dispositivos, não há um plano institucional claro, mas estamos seguindo o caminho da compreensão de que há apenas uma direção a seguir e ela começa com a nossa iniciativa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDERSON'S, Sherwood. *Imagined communities*. Londres: Literary Criticism and Cultural Theory, 2006.

ARAÚJO, U. *A quarta revolução educacional: a mudança de tempos, espaços e relações na escola a partir do uso de tecnologias e da inclusão social*. ETD – Educação Temática Digital, 12, 31-48, 2011. Disponível EM: <https://doi.org/10.20396/etd.v12i0.1202>. Acesso em: 12 set 22.

BRASIL. Portaria Normativa nº 807, de 18 de junho de 2010. Institui o Exame Nacional do Ensino Médio – ENEM como procedimento de avaliação cujo objetivo é aferir se o participante do Exame, ao final do ensino médio, demonstra domínio dos princípios científicos e tecnológicos que presidem a produção moderna e conhecimento das formas contemporâneas de linguagem. Disponível em: <https://abmes.org.br/legislacoes/detalhe/1792/portaria-mec-n-807>. Acesso em: 10 set. 2022.

CABRERA, Daniel H. *Lo tecnológico y lo imaginario: las nuevas tecnologías como creencias y esperanzas colectivas*. Buenos Aires: Biblos, 2006.

CASTELLS, Manuel. *A era da informação: economia, sociedade e cultura*; São Paulo: Paz e Terra, 1999.

HORN, M. B.; STAKER, H. *Blended: usando a inovação disruptiva para aprimorar a educação*. Trad. de M Cristina G. Monteiro. Porto Alegre: Penso 2015.

KENSKY, Vani Moreira. O que são tecnologias e por que elas são essenciais. In: KENSKY, V.M. *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. 8. ed. Campinas: Papirus, 2012.

LÉVY, P. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

_____. *Cibercultura*. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2000.

LIMA, CC; SCHLEMMER, E.; MORGADO, L. C. *Gerenciamento de atividades de aprendizagem em movimento: Um panorama de problemas e contribuições*. 2020.

MORAN, J. Educação Híbrida: um conceito-chave para a educação, hoje. In: BACICH, L.; NETO, A.T.; TREVISANI, F. de M. (Orgs). *Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação*. Porto Alegre: Penso, 2015.

_____. Falando sobre o Futuro da Escola e a Escola do Futuro [Entrevista concedida a] Almeida e Silva. Primeira Infância. São Paulo. Disponível em: <http://consultoriaprimeirainfancia.com/entrevista-com-jose-moran-falando-sobre-o-futuro-da-escola-e-a-escola-do-futuro/>. Acesso em: 29 out 2022.

MONTEIRO, G.; ABBUD, M. E.; PEREIRA, M. F. (Ed.). *Estudos e perspectivas dos ecossistemas na comunicação*. EDUA, Editora da Universidade Federal do Amazonas, 2012.

PUJOLÀ, Joan-Tomàs; MONTMANY, Begoña: Más allá de lo escrito: la hipertextualidad y la multimodalidad en los blogs como estrategias discursivas de la comunicación digital», en *Alfabetización mediática y culturas digitales*. Capítulo 14: Nuevos entornos comunicativos (I). Gabinete de Comunicación y Educación: Sevilla, 2010.

SANTAELLA, Lucia. *Comunicação ubíqua*. Repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.

SCHLEMMER, Eliane. Projetos de aprendizagem gamificados: uma metodologia inventiva para a educação na cultura híbrida e multimodal. *Momento-diálogos em educação*, v. 27, n. 1, p. 42-69, 2018.

SCHLEMMER, Eliane; MOREIRA, José António. Acompanhamento e Avaliação da Aprendizagem na Educação Híbrida e Educação OnLIFE: Perspectiva Cartográfica e Gamificada. *Revista de Educação Pública*, v. 31, p. 1-20, 2022.

ZHANG, Y. *Handbook of mobile teaching and learning*. Berlin: Springer, p. 1021, 2015.

Outras fontes:

UFSB. **Dados e indicadores da Graduação**. Disponível em: <https://cpf.ufsb.edu.br/progeac/a-progeac/dados-e-indicadores-da-graduacao>. Acesso em: 4 out. 2022.

UFSB. Plano Orientador Institucional e Político-Pedagógico da Universidade Federal do Sul da Bahia. 2014. Acesso em: 2 out 2022.