



SEaD
SECRETARIA DE
EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA



Comissão Pedagógica
Recursos Educacionais Digitais

Guia estratégico para submissão de propostas pedagógicas com RED – Chamada Pública Nº 01/2026.

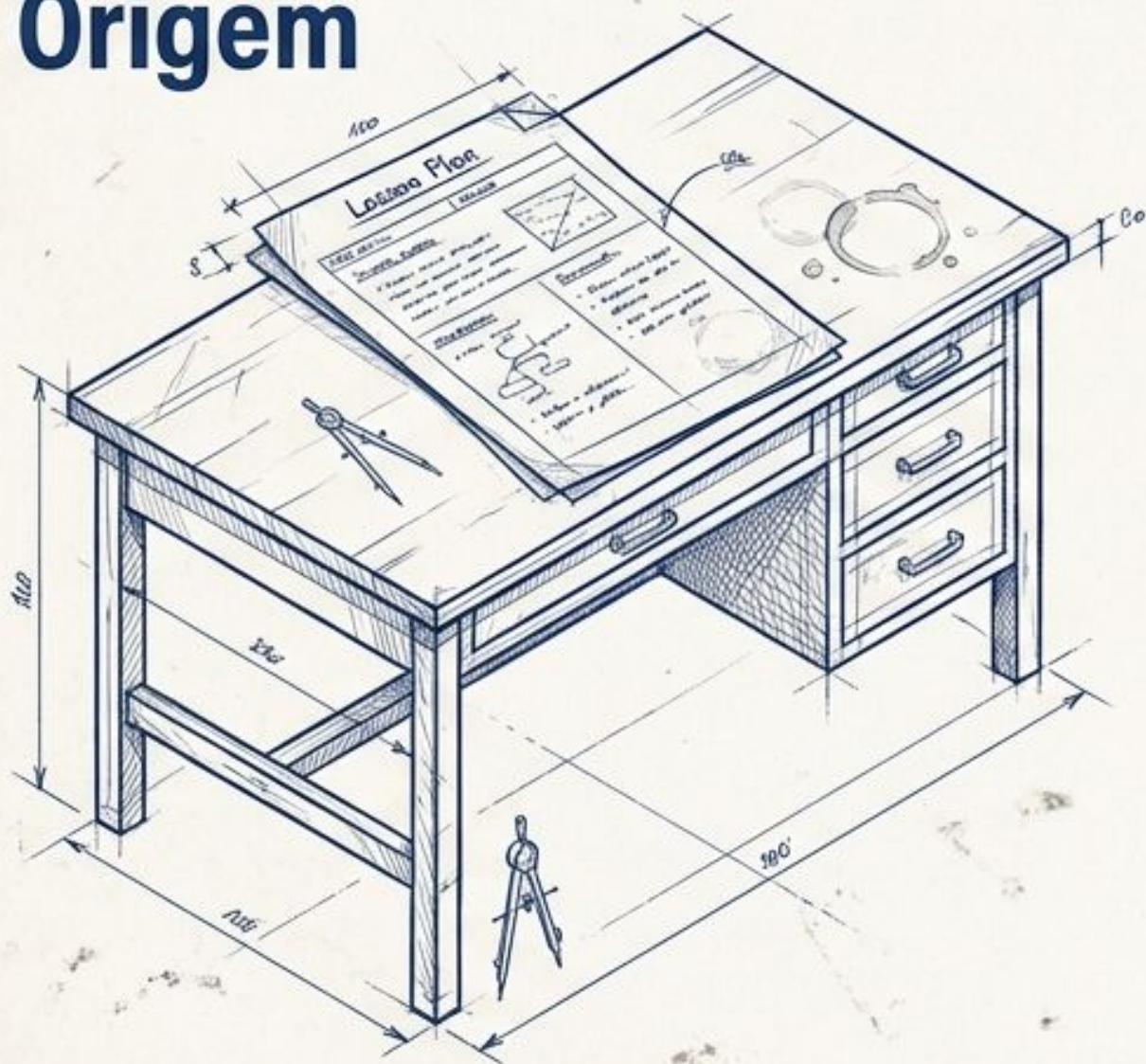
Tema da 1ª Edição: Tecnologias Digitais na Educação.



Coleção de Livros Digitais REDigi | SEaD/FURG

Transforme sua prática em legado nacional

A Origem



Seleção de propostas pedagógicas da Educação Básica que integram de forma inovadora os Recursos Educacionais Digitais (REDs).

O Destino



As propostas aprovadas integrarão a **1ª Edição** de um Livro Digital exclusivo.



Visibilidade e Impacto: Publicação garantida nos repositórios institucionais SaberCOM (FURG) e EduCAPES, garantindo acesso nacional, usabilidade e transformação do ensino.

Quem tem assento nesta mesa de co-criação?

Convidamos estudantes, docentes e pesquisadores que vivenciam ações formativas integradas às tecnologias digitais.



Atenção: É permitida a submissão em grupo, com até 1 (uma) proposta homologada por inscrição individual no sistema.

A Anatomia de um RED: Ferramenta + Intenção



Matriz de Aplicação: Qual recurso usar e quando?

Introdução & Contextualização	Exploração & Prática	Fixação & Sistematização
⚙️ Objetivo: Mobilizar a atenção e apresentar conceitos. ⚙️ REDs Ideais: Vídeos curtos, Podcasts, Animações, Imagens/Ilustrações.	🔍 Objetivo: Engajar na construção ativa do conhecimento. ⚙️ REDs Ideais: Simuladores (ex: PhET), Laboratórios Laboratórios Virtuais, Mapas interativos, Tecnologias Imersivas (AR/VR).	✅ Objetivo: Avaliar, colaborar e consolidar. ⚙️ REDs Ideais: Jogos educacionais (ex: Wordwall), Aplicativos colaborativos, Ferramentas de gamificação.



Insight: A banca avaliadora não julga apenas a complexidade tecnológica, mas a adequação da ferramenta ao objetivo de aprendizagem.

Os 3 Pilares Temáticos do Edital

Toda proposta deve se alinhar a pelo menos uma destas 9 subtemáticas obrigatórias.

Tecnologias Digitais na Educação

Cultura & Inclusão



- Educação Inclusiva mediada por TICs.
- Cultura, Cidadania Digital e Bem-estar on-line.
- Alfabetização Midiática e Informacional.

Tecnologia Ativa & Maker



- Metodologias Ativas (cultura maker, sala de aula invertida, gamificação).
- Pensamento Computacional (Desplugado e Digital).
- Robótica educacional.

Mídia & IA



- Inteligência Artificial aplicada à educação.
- Produção de mídias e conteúdos educacionais digitais.
- Tecnologias Imersivas (Realidade Aumentada e Virtual).

O Mapa de Pontuação (Critérios de Avaliação)

Como os 100 pontos estão distribuídos. (Nota mínima para aprovação: 60 pontos).



 Descrição e **Pertinência Temática** da **Proposta Pedagógica** (Alinhamento rigoroso à subtemática escolhida).

 Descrição do Projeto: **Metodologia de desenvolvimento** (Presença clara de metodologias ativas).

 **Aplicabilidade** na **Educação Básica** (Aderência aos currículos e BNCC).

 Descrição do **público-alvo** (Foco em autonomia e protagonismo).

 Potencial de **Compartilhamento e Reusabilidade** (Fácil distribuição e adaptação).

 **Ética e Criticidade** no Uso das Tecnologias.

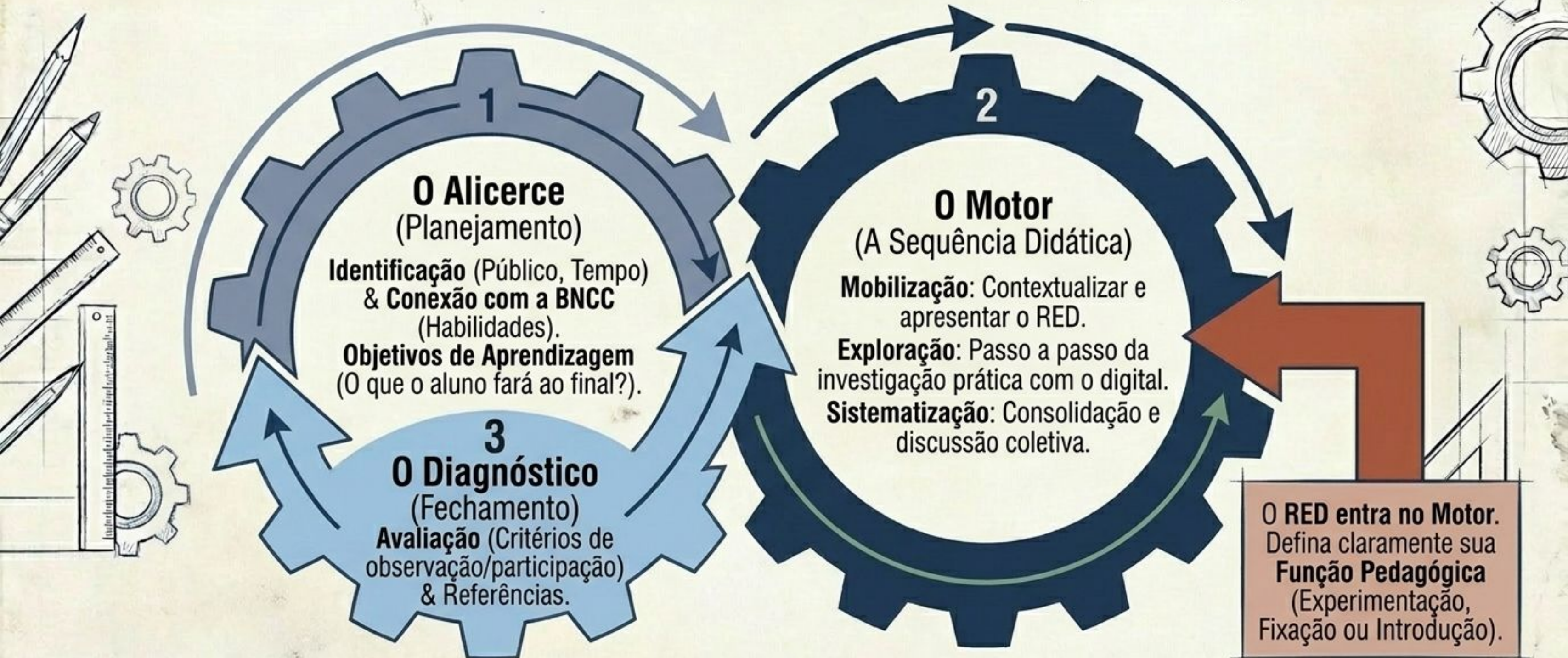
 Critérios textuais, estruturais e técnicos.



Atenção: 50% da sua nota depende da clareza da sua fundamentação pedagógica e da metodologia ativa aplicada. A tecnologia pela tecnologia não ganha o jogo.

Anexo I: A Arquitetura do Plano de Aula

Desconstruindo o Documento Orientador em um ciclo de aprendizagem contínuo.



Anexo II: O RG do seu Recurso Digital

Especificações técnicas e metadados que garantirão que o Brasil encontre sua obra.

Autoria:	Proponente(s) e Equipe envolvida.
Identidade do Recurso:	Título, Resumo, Palavras-chave (3 a 5).
Tipologia:	Animação, App, Aula Digital, Ferramenta, Jogo, Laboratório, Mapa, Portal, Imagem, Texto, Vídeo, Áudio ▼
DNA Pedagógico:	Área do conhecimento/Tema Integrador, Objetivos de Aprendizagem, Códigos das Habilidades da BNCC.
DNA Técnico:	Formato e tamanho do arquivo.



Atenção: É obrigatório o preenchimento de um Anexo II individualizado para cada RED incluído na sua proposta pedagógica.

Anexo III: Direitos Autorais e Licenciamento Aberto

Democratizando o conhecimento com a licença Creative Commons (CC BY-SA 4.0).



Compartilhar: Terceiros podem copiar e redistribuir seu material em qualquer formato.



Adaptar: O material pode ser remixado e transformado para qualquer fim educacional.



Creditar e Igualar: É obrigatório dar o crédito aos autores originais. Novas criações devem usar a mesma licença.

Checklist de Segurança (Obrigatório)



Proposta é de autoria original (inexistência de plágio).



Imagens, músicas ou vídeos de terceiros estão em Domínio Público ou têm licença aberta.



Termo de autorização de uso de imagem e voz assinado (se o RED contiver sua imagem/voz).

O Funil de Submissão

Organize seu toolkit e envie via plataforma institucional.

**O Pacote de Anexos
(Obrigatórios)**



Anexo I: Proposta Pedagógica.
Anexo II: Metadados
(um por RED).
Anexo III: Declaração de
Autoria e Imagem.

O Portal (SINSC)



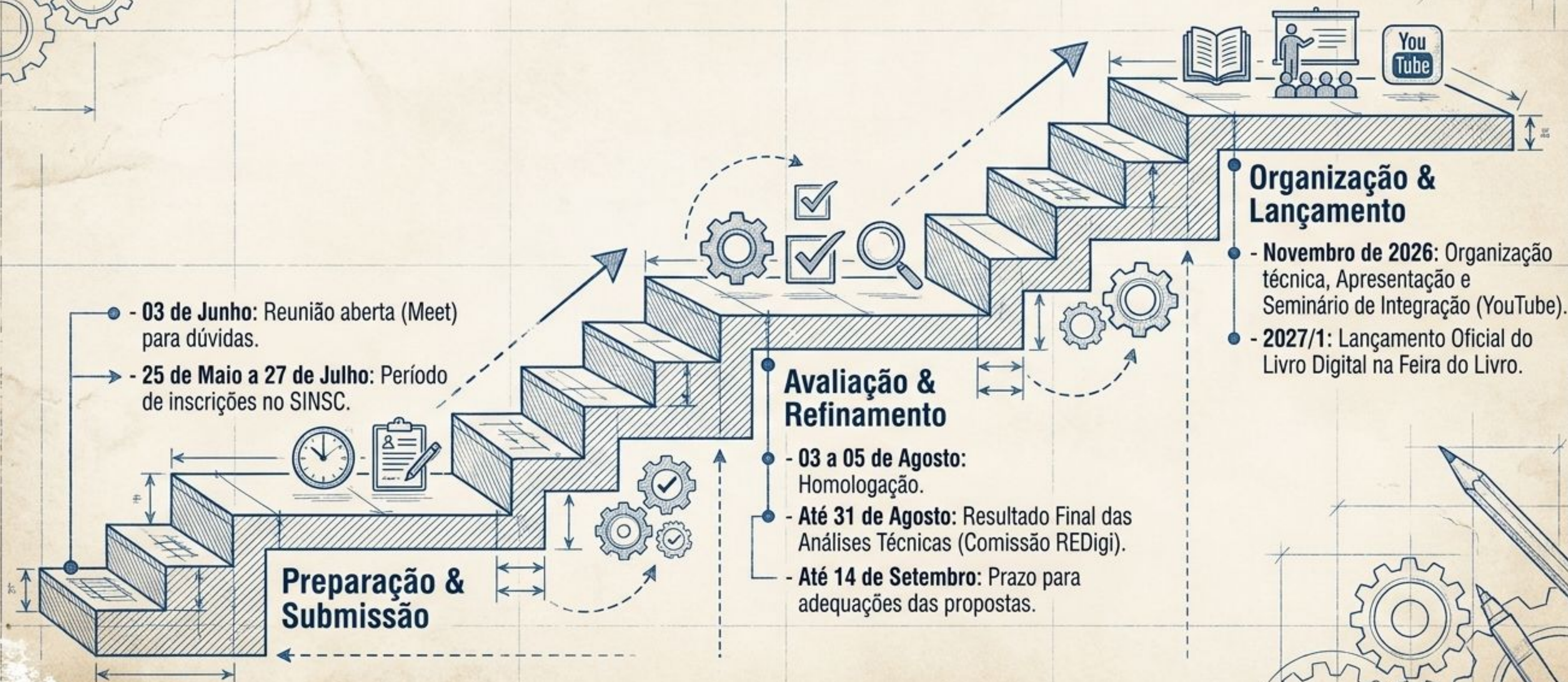
Submissão exclusiva pelo Sistema
de Inscrições da FURG (SINSC).
Link: sinsc.furg.br/detalheseventos/3214

A Validação



Homologação: Avaliação pela
Comissão REDigi (necessário
mínimo de 60 pontos na
tabela de análise para
integrar a coleção).

A Rota de Ascensão: Cronograma 2026



O Conhecimento só é real quando compartilhado.

A sua inovação de hoje em sala de aula pode ser o recurso que transformará a aprendizagem de milhares de estudantes amanhã. Submeta sua proposta e faça parte da vanguarda da Educação Básica Digital.

Inscrições até: 27 de Julho de 2026.
Plataforma: Sistema SINSC (FURG).
Dúvidas e Suporte: redigi.sead.furg@gmail.com



SEaD