

SEÇÃO II: PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NO PARADIGMA DA EDUCAÇÃO OnLIFE

A Seção 2 apresenta e discute as práticas criadas/ co-criadas no âmbito da Especialização em Educação OnLIFE, as quais se traduziram posteriormente enquanto COMpartilhAÇÕES¹, no âmbito da Rede Internacional de Educação OnLIFE.

Na perspectiva dos 5D's da Formação Docente OnLIFE (Schlemmer; Moreira, 2019; Schlemmer, 2020a; 2020b; Schlemmer; Kersch; Oliveira, 2020; Andrade; Schlemmer, 2022), a dimensão “Prática Pedagógica” problematiza o percurso formativo do professor-pesquisador, enquanto um docente imerso, engajado e comprometido no processo educacional. Nesse sentido, na Formação Educação OnLIFE, o professor pesquisador vivencia um duplo movimento: Primeiro, enquanto um “sujeito da aprendizagem” experiencia práticas pedagógicas propostas no processo formativo e; enquanto docente, desenvolve práticas pedagógicas, no que se refere a intermediação pedagógica, do ponto de vista de seus estudantes.

Na Seção 2 apresentaremos diferentes práticas pedagógicas, no sentido de instigar um pensamento acerca da transformação digital, visando à apropriação de tecnologias digitais (TD) em rede, no enfrentamento de desafios da educação no tempo presente, portanto OnLIFE (Moreira; Schlemmer, 2020), vislumbrando como e de que forma as TD podem contribuir para propiciar aprendizagens experienciais, ampliando os espaços educacionais e transcendendo, assim, o espaço físico destas instituições também para o online.

Inicialmente, apresentamos três práticas pedagógicas, enquanto proposições das formadoras, no percurso da Especialização Educação OnLIFE:

1 Essas práticas também estão disponíveis na WebSérie CONversAÇÕES & COMpartilhAÇÕES RIEOnLIFE

- a. o **game “Competences Power Hybrid Card Game”**: um jogo híbrido para o desenvolvimento de competências, que foi cocriado pelas autoras desta seção especificamente para o contexto formativo que estava se constituindo, em 2019, na Especialização Educação OnLIFE;
- b. O **Canal Wearables & Educação** se constitui como um infoterritório que emergiu da Especialização Educação OnLIFE, habitado enquanto um espaço para ampliar a discussão sobre as tecnologias vestíveis (*wearables*) no âmbito da Educação. Esse, buscou potencializar a pesquisa, na interface com outras áreas do conhecimento, articulando professores-pesquisadores, estudantes de graduação, de mestrado e de doutorado de diferentes escolas da Unisinos, em torno de problematizações transdisciplinares que perpassam os distintos campos de conhecimento e a temática dos vestíveis. Como resultado das articulações que foram estabelecidas junto ao Canal Wearables & Educação, emergiram os campos problemáticos de duas teses de doutorado: a) **Territórios do InvenTAR: o corpo em rede e a Educação OnLIFE em tempos de wearables**, vinculada ao PPG Educação (Oliveira, 2021) e; b) **d.e. coisas, um método de Design para a Internet das Coisas**, vinculada ao PPG em Design (Diehl, 2022). Dessas teses, também emergiram diferentes territórios de investigação como o **Processo Inventivo “Wearable Design da Dança”** (Oliveira, 2021) e o **Processo Projetual Inventando_Coisas** (Diehl, 2022). Ambos compreendidos como práticas pedagógicas OnLIFE e detalhados nesta seção.
- c. No percurso da Especialização Educação OnLIFE, nos apropriamos da prática pedagógica SAIGOn (Oliveira; Andrade; Schlemmer, 2022), enquanto uma vivência de aprendizagem, que chamamos de “Novas Aventuras de Dom Quixote”. O objetivo de sua apropriação, em 2020, estava conectado a proble-

matização dos desafios contemporâneos de aprendizagem e também com o momento pandêmico, no sentido de tensionar a apropriação de tecnologias digitais (TD) e procurando compreender como as mesmas poderiam contribuir para propiciar vivências de aprendizagem ampliando as fronteiras temporais e espaciais da educação. Do movimento de experiencição da prática pedagógica SAIGOn pelos professores-pesquisadores, emergem e se articulam diversas novas práticas pedagógicas, em diferentes campos de conhecimento. Entre as quais destacamos neste *e-book*, cinco delas: **Sentir em Rede, O Direito te Desafia, Consultoria.com, Mural dos Cientistas e Super Guedes**, que serão detalhadas nesta seção.

- d. E, para finalizar, apresentamos o texto reflexivo “***Escola e cidadania digital em um mundo hiperconectado: questões para repensar a dimensão educativa***” que traz problematizações e *insights* sobre a educação na contemporaneidade e compartilha algumas das reflexões realizadas, no contexto da Especialização em Educação OnLIFE, no que se refere a currículo, escolarização juvenil e cidadania digital.

Referências

- ANDRADE, F. D.; SCHLEMMER, E. Práticas pedagógicas inventivas na formação de professores-pesquisadores do stricto sensu. In: CONFERÊNCIA IBÉRICA DE INOVAÇÃO NA EDUCAÇÃO COM TI, 8., 2022, Bragança, Portugal. **Anais** [...]. Bragança: Universidade Aberta do Porto, Portugal; Instituto Politécnico de Bragança, Portugal; Universidade Complutense de Madrid, Espanha; Universidade de Salamanca, Espanha, 2022. p. 298-313.
- DIEHL, Marcia Regina. ***d.e.coisas***: um método de Design Estratégico para a Internet das Coisas. 2022. 160 f. Tese (Doutorado em Design) – Programa de Pós-Graduação

em Design, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Porto Alegre, 2022.

MOREIRA, J. A.; SCHLEMMER, E. Por um novo conceito e paradigma de educação digital OnLIFE. **Revista UFG**. Goiânia, v. 20, n. 26, p. 1-35, 2020. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/revistaufg/article/view/63438>. Acesso em: 9 fev. 2021.

OLIVEIRA, Lisiane Cézar de. **Territórios de InvenTAR**: o corpo em rede e a Educação OnLIFE em tempos de wearable. 2021. 263 f. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2021.

OLIVEIRA, Lisiane Cézar de; ANDRADE, Fabrício. de; SCHLEMMER, Eliane. Educação OnLIFE e Transformação Digital: a prática pedagógica inventiva “Novas Aventuras de Dom Quixote”. **Video Journal of Social and Human Research**, v. 1, n. 2, p. 37-56, 2022.

SCHLEMMER, Eliane. **Ecossistema de Inovação na Educação na cultura híbrida e multimodal**. Porto: UAb, 2020a. Relatório de Pesquisa.

SCHLEMMER, Eliane. The pandemic has provided several learning opportunities. **Revista Polo Um**, São Luís, ano 8, n. 14, p. 5-11, dez. 2020b.

SCHLEMMER, Eliane; KERSCH, Dorotéia; OLIVEIRA, Lisiane. Formação de professores-pesquisadores em contexto híbrido e multimodal: Desafios da docência no stricto sensu. **Revista Tecnologias na Educação**, Rio de Janeiro, v. 33, n. Edição Temática XIV, p. 1-23, 2020. Disponível em: <https://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2020/12/Art10-Ano-12-vol33-Dezembro-2020.pdf>. Acesso em: 9 fev. 2021.

SCHLEMMER, Eliane; MOREIRA, José A. Modalidade da pós-graduação stricto sensu em discussão: dos modelos de EaD aos ecossistemas de inovação num contexto híbrido e multimodal. **Educação Unisinos** [on-line], v. 23, p. 689-708, 2019.