

STRICTO SENSU COMPETENCES POWER HYBRID CARD GAME: UM JOGO HÍBRIDO PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS NO PARADIGMA DA EDUCAÇÃO OnLIFE

*Eliane Schlemmer
Lisiane César de Oliveira*

O paradigma da Educação OnLIFE e o desenvolvimento de Competências para a Docência OnLIFE

As mudanças climáticas, os vírus e os desafios de habitar uma sociedade altamente digitalizada, datificada, algoritmizada, conectada e sensorizada, evidenciam a necessidade de uma mudança de paradigma na Educação. Uma educação que para além de ser presencial física, online ou ainda híbrida, precisa ser transsubstanciada, inventiva e cibricidadã, ligada, conectada (On) na vida (LIFE), portanto, uma Educação OnLIFE (Moreira; Schlemmer, 2020).

No Paradigma da Educação OnLIFE (Schlemmer, 2022, 2023), os processos de ensino e de aprendizagem emergem da problematizações do mundo, no tempo presente, e desenvolvem-se em rede, por atos conectivos transorgânicos¹, os quais pressupõem o agenciamento entre humanos e não humanos, num percurso de invenção. Nesse percurso, o habitar do ensinar e do aprender é atópico², configurado numa ecologia-conectiva, constituída por espaços institucionais, profissionais, cidades, plataformas digitais, dados, redes, sensores, biodiversidade, conectando superfícies, ecologias e inteligências diversas.

Uma vez que desenvolvem-se em rede, configurando-se numa ecologia-conectiva, pressupõe a superação dos dua-

1 Di Felice (2017).

2 Di Felice (2009).

lismos sujeito-objeto, indivíduo-meio ambiente, organismo-meio, humano-técnica, inteligência humana-inteligência de máquina, on-line/off-line, bem como das centralidades, seja ela no conteúdo, no professor ou no estudante.

Dessa forma, o Paradigma da Educação OnLIFE, fundamenta-se na concepção epistemológica reticular e conectiva³, o que aponta para a necessidade de pedagogias conectivas⁴, em rede, expressas em metodologias e práticas inventivas. Esse contexto propicia a constituição de ecossistemas conectivos de inovação e invenção na educação.

As metodologias e práticas inventivas vão se configurando na formação de ecologias-conectivas, o que pressupõe o desenvolvimento da Rede de Competências para uma Docência OnLIFE⁵ – um processo muito mais exigente do que ter fluência técnico-didático-pedagógica, e que não resume ao desenvolvimento de competências digitais.

Na Docência OnLIFE, que se desenvolve na formação de ecologias-conectivas, não há lugar para a mediação exclusivamente humana, uma vez que a ideia de meio, de mediar deixa de existir. No lugar da mediação tem-se a *intervenção pedagógica múltipla*, a qual se desenvolve na medida em que humanos e não humanos tornam-se, em distintos momentos, intervenitores uns dos outros.

A experiência desenvolvida (pela primeira autora do texto, ao longo de mais de três décadas), conforme referido anteriormente, com formação docente na área de Educação Digital, em diferentes níveis, incluindo a pós-graduação, evidencia a pouca efetividade de cursos focados no desenvolvimento de competências para o uso de tecnologias digitais, recentemente denominadas “competências digitais”⁶ uma vez que nesta proposta as tecnologias digitais são compreendidas como ferramenta, meio, apoio, recurso a ser “usado” na educação, quando o objetivo é a inovação/invenção educacional.

3 Di Felice (2012; 2013).

4 Schlemmer (2020).

5 Schlemmer (2020) e Schlemmer, Kersch e Oliveira (2020)

6 Carretero, Vuorikari e Punie (2017)

O resultado dessas formações têm evidenciado o uso da TD para realizar transposições didáticas e reproduzir metodologias e práticas pedagógicas desenvolvidas no contexto de sala de aula presencial física para o digital. Esse contexto evidencia a necessidade de uma outra forma de compreender as TD na Educação, considerando a sua natureza específica (bit), potencializada pelas redes digitais (bit) o que as diferencia de tecnologias e espaços anteriores (átomo) e, portanto, potencializar novas formas de compreender e fazer Educação. Nessa perspectiva estão as propostas que compreendem as TD enquanto tecnologias de inteligência⁷, uma vez que ampliam, exteriorizam e modificam funções cognitivas humanas e, num nível superior, as propostas que compreendem as TD enquanto forças ambientais, uma vez que problematizam quem somos, a forma como nos relacionamos, como percebemos o mundo e a maneira como interagimos com esse mundo. Ambas as compreensões implicam a superação de transposições didáticas, de reprodução de velhas metodologias e práticas, ou ainda de adaptações, bem como a ideia de algo a ser aplicado na educação, uma vez que a perspectiva não é de uso e de aplicação, numa perspectiva de exterioridade, mas de apropriação, de invenção, a partir do agenciamento, o que potencializa processos de cocriação de novas metodologias e práticas pedagógicas como referido anteriormente. Isso nos leva ao segundo aspecto, que está relacionado às competências necessárias à docência, na sociedade OnLIFE⁸, as quais, equivocadamente e de forma reducionista, apontam para as competências ditas digitais.

Compreender que basta desenvolver/adicionar as competências digitais àquelas que os professores já possuem, tem contribuído para reforçar o entendimento de TD como ferramenta, recurso, apoio, meio, numa perspectiva “uso” das TD na educação, como algo a ser aplicado, portanto externo, o que evidencia um pensamento tecnicista e reducionista, presente, inclusive, em documentos internacionais. Essa visão ignora a complexidade implicada na compreensão das TD como tecno-

7 Levy (1993).

8 Floridi, (2015).

logias da inteligência, como forças ambientais, em processos de apropriação e de invenção em ato conectivo transorgânico, o que implica para além da transubstanciação das metodologias, práticas e currículo, sua necessária metamorfose.

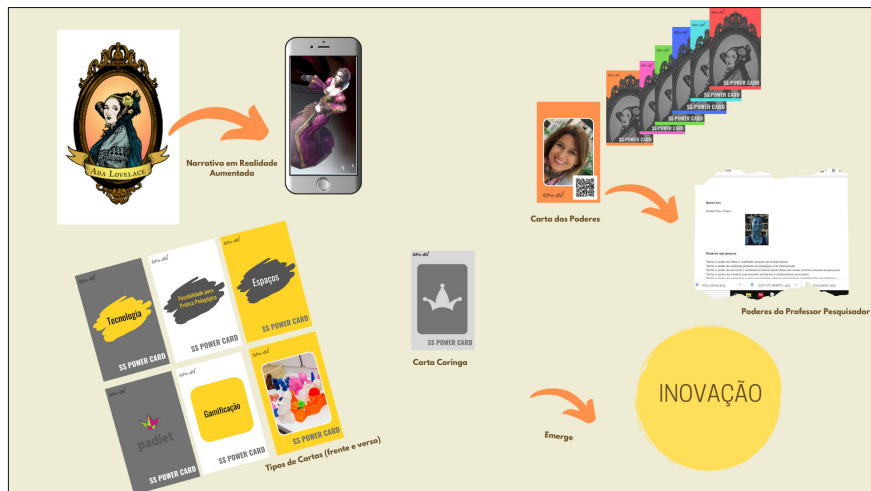
Esse processo de transubstanciação e de metamorfose não pode ser alcançado se, no âmbito da formação docente, trabalharmos as competências digitais, apenas adicionadas às competências já desenvolvidas. A necessária transubstanciação e metamorfose, conforme é possível identificar nas práticas que serão apresentadas neste texto, implica desenvolver uma rede de competências, a qual conecta e coengendra: as competências relacionadas à área específica do conhecimento no qual o professor é formado, as competências didático-pedagógicas, as competências socioemocionais, as competências digitais, além daquelas denominadas competências para o século XXI – comunicação, colaboração, criatividade, pensamento crítico e resolução de problemas. A esse conjunto de competências, Schlemmer (2020; 2021) e Schlemmer, Kersch e Oliveira (2020) acrescentam as competências para a Docência OnLIFE: a inventividade, a cooperação, o pensamento computacional, o pensamento ecológico, o pensamento ecossistêmico e a invenção de problemas, além das competências verdes. Isso coloca novas questões para a Educação, as quais estão relacionadas à didática e à pedagogia.

Nesse contexto, que compreende as tecnologias e redes digitais na educação como tecnologias da inteligência e, mais ainda, como forças ambientais, bem como a necessidade de desenvolver competências para um Educação OnLIFE emerge, no âmbito das práticas pedagógicas inventivas, o game “*Competences Power Hybrid Card Game*”. Um jogo híbrido idealizado pelas autoras do texto e cocriado com os professores-pesquisadores – participantes da formação, em nível de extensão (o qual foi retomado e ampliado na Especialização), para potencializar o desenvolvimento de competências docentes.

O objetivo do game “*Competences Power Hybrid Card Game*” é compartilhar conhecimentos dos docentes e reconhecer as diferentes competências de cada jogador, legitimando-as no contexto da criação de novas práticas pedagógicas, eventos,

projetos ou cursos (inovação). Ele é compreendido também enquanto uma prática pedagógica simpoiética e inventiva que resulta num *card game* híbrido.

Figura 1 – Elementos que configuram o *Competences Power Hybrid Card Game*



Fonte: autoras.

O game foi cocriado no sentido de articular elementos presentes em jogos de tabuleiro, com um conjunto de cartas, em formato híbrido, ou seja, se apropriando de material analógico (tabuleiro, cartas, impressão 3D) e digital (QR Codes, Realidade Aumentada – RA), conforme Figura 1.

A jogabilidade se dá a partir de um tabuleiro (Mapa), compreende um conjunto de cartas, não fixas, uma vez que são dependentes do contexto. As mesmas podem ser modificadas e/ou ampliadas. Na configuração da Especialização Educação OnLIFE, esse conjunto de cartas foi organizado em:

- 40 Cartas ‘Espaços’ (físicas da Instituição de Ensino), conforme Figura 2;
- 77 Cartas “Tecnologias Digitais”, conforme Figura 3;
- 20 Cartas “Prática Pedagógica” conforme Figura 4.
- 1 Carta da Narrativa (Figura 5) agregada do elemento 3D – a personagem Ada Lovelace;
- 1 Carta Coringa (Figura 6) e;
- 1 Carta dos Poderes do Jogador (Figura 7).

Na Figura 2, podemos visualizar o conjunto de cartas “Espaço”, que é compreendido por quarenta sugestões de locais, disponíveis nos dois campi da instituição (São Leopoldo e Porto Alegre). Eles são caracterizados como salas de aula, auditórios, biblioteca, laboratórios de ensino, Institutos Tecnológicos⁹ (iTT), espaços externos entre outros e foram selecionados e apresentados como espaços de aprendizagem, pelos próprios docentes que estavam realizando a formação, em 2019. Alguns deles foram sugeridos pelas gestoras da formação, porém os próprios professores-pesquisadores puderam socializar aqueles espaços que compreendiam enquanto adequados para processos de ensino-aprendizagem, principalmente relacionados as suas Escolas de origem. Por exemplo: os docentes da Escola da Indústria Criativa apontaram como espaços de aprendizagem o iMatéria (Fab Lab)¹⁰ e o Laboratório de Moda. Os professores pesquisadores da Escola de Gestão e Negócios, apresentaram a Ecofeira. E assim, os demais foram apontando espaços que julgavam importantes para compor o conjunto de cartas. Há um aspecto importante em relação a essa carta, uma vez que não foram trazidos exemplos de espaços online. Hoje entendemos que os espaços online e as TD em rede, que configura um outro conjunto de cartas, hibridizam-se.

Figura 2 – Carta Espaços



Fonte: autoras.

9 Ver <https://www.unisinos.br/itt/>.

10 Ver <https://www.unisinos.br/fablab/>.

O conjunto de cartas “Tecnologia”, conforme Figura 3, é compreendido de 77 tecnologias digitais. Essas se dividem em equipamentos, softwares/*apps*, enquanto áudio, vídeos, imagens, comunicação, mídias sociais, AVA’s, softwares básicos (texto, planilhas, formulários, apresentações). mapas, armazenamento, mapas mentais, vestíveis (óculos de RV), dispositivo móvel, games, consoles, câmera fotográfica, *smartwatch*, impressora 3D entre outros.

Figura 3 – Carta Tecnologias



Fonte: autoras.

O conjunto de cartas “Prática Pedagógica” é compreendido de vinte práticas pedagógicas que foram sugeridas pelas gestoras da formação, conforme Figura 4. Entre essas podemos destacar: Aprendizagem baseada em Jogos, *Storytelling*, Workshop, Projeto de Aprendizagem Gamificado, *Design Thinking*, entre outras.

Quanto aos demais elementos de jogos, o game “*Competences Power Hybrid Card Game*” se apropria de uma narrativa e apresenta diferentes missões. A narrativa é acionada pela carta com um marcador, em formato de uma RA (Realidade Aumentada) – uma personagem em 3D (Ada Lovelace) que conversa com os jogadores, desafiando-os a imergir no jogo. Na Figura 6, apresentamos a configuração da narrativa que conduz o jogador a imersão no game.

Figura 4 – Carta das Práticas Pedagógicas

CARTAS

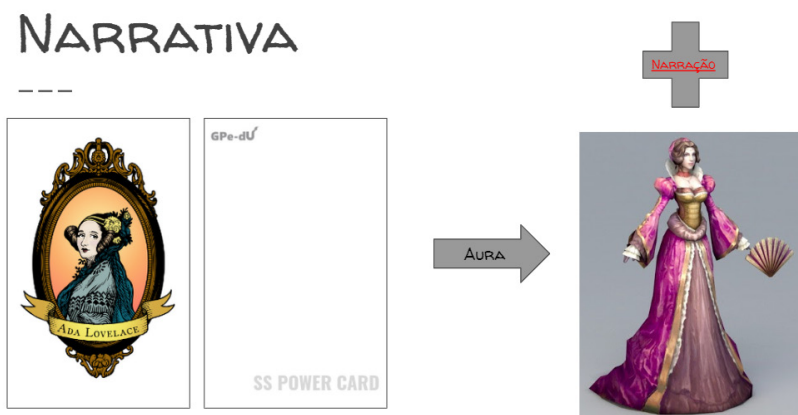


Fonte: autoras.

O percurso no game envolve missões que requerem o reconhecimento de competências dos jogadores. Nesse sentido, entre os elementos necessários pensamos na criação da “Carta dos Poderes” (Figura 7), que tem por motivação apresentar os conhecimentos do docente e articular/desenvolver novas competências para solucionar os desafios propostos. Com a “Carta dos Poderes”, o docente/jogador compartilha informações sobre suas competências e reconhece diferentes competências dos demais, legitimando-as no contexto do jogo e, desenvolvendo novas competências por meio da colaboração e da cooperação. Ela é composta, na sua parte frontal, por dois elementos: a foto do jogador e um QRCode (que leva a um documento com as competências dos jogadores). Na parte contrária, o jogador pode ser identificado pela cor da Escola ao qual pertence¹¹. Essa carta é um artefato que é criado pelo próprio jogador. Nesse sentido, o próprio docente, ao criar sua “Carta dos Poderes” responde as seguintes questões: a) Quem sou eu? b) Poderes (competências) que possuo? c) Poderes (competências) que desejo conquistar?

11 Na Unisinos as Escolas são divididas por cores, por exemplo laranja é a cor da Escola de Humanidades.

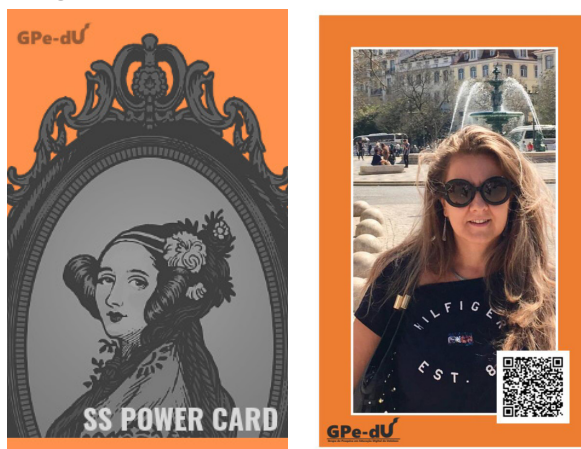
Figura 6 – Narrativa em formato de Realidade Aumentada¹².



Fonte: autoras.

Na jogabilidade do game a “Carta de Poderes”, também pode ser acessada por outros jogadores, no sentido de encontrar parceiros para uma missão. Nesse sentido, uma vez que se esteja interessado em determinado perfil, o jogador precisa ler o QRCode, e o mesmo é direcionado às competências da-quele outro docente/jogador.

Figura 7 – Exemplo de uma “Carta dos Poderes”

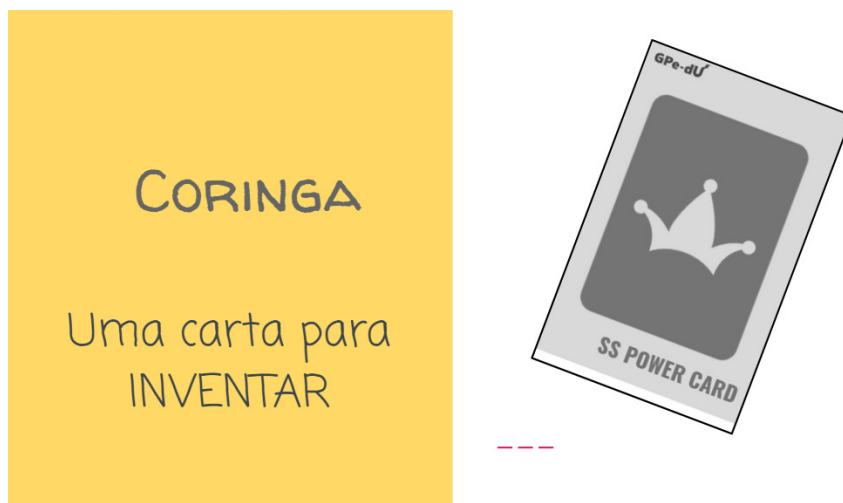


Fonte: autoras.

12 Link da Narrativa. Disponível em áudio ou pode baixar o aplicativo (Android) ou acessar vídeo no Youtube.

No game “*Competences Power Hybrid Card Game*” há também uma “Carta Coringa” (Figura 8), que tem por objetivo instigar a inventividade na combinação com as demais cartas que foram retiradas, uma vez que ela não tem uma categoria definida, mas sim o devir.

Figura 8 – Carta Coringa



Fonte: autoras.

As regras do game são especificadas da seguinte forma:

- Cada jogador cria a sua “Carta dos Poderes”, contendo uma foto e um documento que pode ser acessado via QRCode, que direciona o interessado naquele perfil, as seguintes informações: *Quem sou eu? Poderes (competências) que possuo? Poderes (competências) que desejo conquistar?*
- São constituídos grupos ou clãs de no máximo 6 participantes (Por exemplo: Figura 9), preferencialmente de Escolas diferentes e/ou cursos diversos;
- Cada grupo recebe: a) um tabuleiro; b) a “Carta da Narrativa”; c) um conjunto de baralho com cartas (espaços físicos, tecnologias digitais, possibilidades para a prática pedagógica) e uma “Carta Coringa”;

- Inicialização o jogo: No grupo/clã, um jogador retira uma carta de cada conjunto (espaço, tecnologia e prática pedagógica). Por exemplo, conforme Figura 1, Padlet (TD), Gamificação (Prática Pedagógica) e FabLab (Espaço).
 - Se pegar alguma carta que o grupo não conheça, o mesmo tem a opção de trocar uma única vez por outra carta.
 - Também pode optar em acessar a “Carta Coringa” (que é uma carta para invenção) ou o clã pode pedir ajuda para os colegas que estão observando (se o grupo for maior que 6 componentes);
- A partir do conjunto de cartas retiradas (espaço, tecnologia e prática pedagógica) cada grupo inicia a sua missão que consiste de, a partir delas, inventar uma prática pedagógica, ou seja, o que o clã pode desenvolver, por exemplo com as cartas Padlet (TD), Gamificação (Prática Pedagógica) e FabLab (Espaço). Há um tempo flexível para essa atividade. Dá-se início então, a discussão no grupo sobre que prática pedagógica irão inventar e que competências irão precisar para compor com o clã. Essa prática pode se configurar como uma palestra, um projeto de pesquisa ou extensão, um aula, um seminário entre outros, porém ela vai se articular de modo interdisciplinar/multidisciplinar, uma vez que envolve diferentes Escolas e saberes diversos;

Figura 9 – Clãs de Jogadores, analisando as competências do grupo e de outros jogadores.



Fonte: autoras.

- Na sequência, cada grupo analisa as competências que cada componente do grupo possui. Caso o grupo compreenda que não conseguem reunir as competências necessárias para inventar a prática pedagógica que desejam, pode procurar no Mapa das Escolas (onde há cartas de todos os jogadores, previamente criadas e organizadas em suas respectivas Escolas) e ler os QR Codes dos demais participantes. Nesse sentido podem acessar novas competência(s) nos demais grupos que estão jogando, conforme Figura 9;

Figura 10 – Clãs de Jogadores, de diferentes Escolas, socializando a prática pedagógica inventada.



Fonte: autoras.

Ao encontrar a pessoa que tem a competência necessária, um integrante do grupo precisa se dirigir até o outro clã, no qual o participante que possui a competência desejada está e, perguntar se podem emprestar a jogador com o perfil desejado. Também há a possibilidade de trocas entre os grupos e a possibilidades de dicas. O grupo decide, inclusive em não emprestar um de seus jogadores. Se não se dispõe a cooperar, isso configura que a competência cooperação ainda não está desenvolvida, por exemplo;

- Quando a prática pedagógica for consenso, o grupo precisará comunicar aos demais, como pretende desenvolvê-la futuramente. Essa socialização pode ser dar por meio de uma gravação de vídeo (em qualquer aplicativo). Na Figura 10, é possível verificar um clã socializando a proposta de prática pedagógica aos demais clãs;

Nas Figuras 9 e 10 apresentamos alguns recortes da concepção de uma das práticas pedagógicas inventivas que emergiu da vivência do game “*Competences Power Hybrid Card Game*”, envolvendo docentes das Escolas de Gestão de Negócios (Administração, Ciências Contábeis), Saúde (Saúde Coletiva) e Politécnica (Engenharia de Produção, Biologia e En-

genharia Mecânica). Esse clã teve como conjunto de cartas Espaço, Tecnologias e Práticas respectivamente: Feira Orgânica da Unisinos, *WhatsApp* e o *Storytelling*, conforme apresentado no vídeo produzido para a socialização¹³. Nesse sentido, a gestora da formação, a professora Eliane Schlemmer opina sobre a proposta de prática pedagógica inventiva:

Uau! Gostei muito 🍌🍌🍌🍌, pois, é uma proposta de prática pedagógica inventiva, que articula competências entre as Escolas, evidenciando legitimação das áreas de conhecimento. Fiquei muito feliz também por que o acompanhamento do processo e o resultado evidenciado foi muito além do objetivo principal que tínhamos com o jogo. Sem falar que a prática está relacionada ao social e a sustentabilidade!

O *Competences Power Hybrid Card Game* foi apropriado em diferentes situações durante o percurso da Especialização Educação OnLIFE com o público interno da mesma (em duas ocasiões – com turmas diferentes), bem como na Formação Docente da Unisinos em 2019/2. Para além, o *Competences Power Hybrid Card Game*, também se ampliou para o digital¹⁴.

Considerações finais

A Educação OnLIFE propõe uma abordagem transsubtanciada, conectada na vida (LIFE), buscando superar dualismos, agenciado-se a pedagogias conectivas, capazes de criar ecossistemas inovadores e promover a invenção na educação. Um docente, no paradigma da Educação OnLIFE, pode ser caracterizado, segundo Oliveira e Schlemmer (2023) como aquele que imerge em coletivos/conectivos, cocria contextos de intervenção pedagógica múltipla, enquanto territórios in-

13 Vídeio produzido por um dos clãs.

14 Vídeio SS Competence Power Card – Online.

ventivos de aprendizagem (Oliveira, 2021), agencia-se a diferentes inteligências humanas e não- humanas, enquanto inteligências parceiras e orienta sua prática em uma perspectiva inventiva e ecossistêmica. Diante desse paradigma e do desenvolvimento de competências para a docência, torna-se evidente, nesse contexto, a urgência de repensar as práticas educacionais diante dos desafios contemporâneos.

O jogo “*Competences Power Hybrid Card Game*” em sua concepção e experiencição revela-se como uma prática pedagógica inventiva, com potencial transformador, no caminho de constituir uma Educação OnLIFE, que desafia o pensamento tecnicista e reducionista, que muitas vezes permeia as práticas educacionais. Ao longo deste texto, problematizamos a necessidade de uma mudança de paradigma na educação, destacando a importância da formação de ecologias-conectivas e do desenvolvimento de competências docentes alinhadas a uma visão mais ampla das Tecnologias Digitais (TD), ou seja, não centrada nas mesmas, mas em parceria (simpoética) com elas e articulada a outros saberes, de diferentes campos de conhecimento.

O game “*Competences Power Hybrid Card Game*”, enquanto uma intervenção junto a Especialização Educação OnLIFE, emergiu como uma proposta concreta para desenvolver/ampliar competências docentes. Esse jogo híbrido, que combina elementos analógicos e digitais, visa instigar a cocriação, o reconhecimento de competências, a colaboração e a cooperação entre docentes, proporcionando uma experiência imersiva e inventiva no desenvolvimento de competências para além das ditas competências digitais, mas na perspectiva de competências técnico-didático-pedagógicas. A inter/multi/pluridisciplinaridade e a legitimação das áreas de conhecimento, evidenciam um caminho promissor para a construção de uma educação mais conectada, inovadora e alinhada aos desafios contemporâneos.

Agradecimentos

A segunda autora agradece ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) pelo

afastamento docente para o doutoramento, que proporcionou o desenvolvimento dessa investigação.

Referências

- CARRETERO, Stephanie; VUORIKARI, Riina; PUNIE, Yves. **Dig-Comp 2.1**: The digital competence framework for citizens. Luxembourg: European Union, 2017.
- DI FELICE, Massimo. **Net-ativismo**: da ação social para o ato conectivo. São Paulo: Paulus, 2017. 288 p.
- DI FELICE, Massimo. Net-ativismo e ecologia da ação em contextos reticulares. **Contemporânea: Comunicação e Cultura**, v. 11, n. 2, p. 267-283, 2013.
- DI FELICE, Massimo. **Paisagens pós-urbanas**: o fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar. São Paulo: Annablume, 2009. 308 p.
- DI FELICE, Massimo. Redes Sociais Digitais, Epistemologias Reticulares e a Crise do Antropomorfismo Social. **Revista USP**, São Paulo, n. 92, p. 6-19, 2012. ISSN 2316-9036.
- FLORIDI, L. Commentary on the OnLIFE Manifesto. In: FLORIDI, L. (org.). **The OnLIFE manifesto**: being human in a hyperconnected era. London: Springer; Rio de Janeiro: Editora 34, 2015. cap. 5, p. 21-23. ISBN 978-3-319-04092-9.
- LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- 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.
- OLIVEIRA, Lisiane César 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; SCHLEMMER, Eliane. Docência OnLIFE: Metodologia e Práticas Inventivas em Tempos de Ecologias Inteligentes. *In*: CONGRESSO INTERNACIONAL DA RIEONLIFE, 4.; FESTIVAL INTERNACIONAL DO WE LEARNING WITH THE CIBRICITY – WLC, 8., 2023, Montes Claros, MG. **Anais [...]**. Montes Claros: IFNMG, 2023. DOI: <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.11680.15365>.
- SCHLEMMER, Eliane. A pandemia proporcionou vários aprendizados. **Revista TICs & EaD em Foco**, v. 7, n. 1, p. 5-25, 2021.
- SCHLEMMER, Eliane. **Ecossistemas de Inovação na Educação na cultura híbrida e multimodal**. 2020. Relatório de atividades (Pós-Doutoramento em Educação a Distância e eLearning) – Universidade Aberta, Lisboa, 2020.
- SCHLEMMER, Eliane. Metodologias Inventivas na Educação Híbrida e OnLIFE. *In*: DIAS, Paulo; FREITAS, João Correia de (org.). **Educação Digital, a Distância e em Rede Digital, Distance and Network Education**. Lisboa: Universidade Aberta; Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2022. v. 1, p. 124-150.
- SCHLEMMER, E. O protagonismo ecológico-conectivo e a emergência das hiperinteligências no Paradigma da Educação OnLIFE. **Cadernos IHU Idéias Depois da Inteligência Artificial**, São Leopoldo, ano 21, v. 21, n. 348, p. 53-83, 2023.
- SCHLEMMER, Eliane; KERSCH, Dorotea Frank. Inventividade e Inovação Curricular e Metodológica na Formação de Professores do Ensino Superior para a Docência OnLIFE. **Cadernos de Pesquisa Pensamento Educacional**, Curitiba, v. 18, n. 48, p. 10-35. DOI: 10.35168/2175-2613. UTP.pens_ed.2023.
- 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.