



SUMÁRIO EXECUTIVO

A CIDADE COMO ESPAÇO DE APRENDIZAGEM: Práticas Pedagógicas Inovadoras para a Promoção da Cidadania e do Desenvolvimento Social Sustentável

Profa. Dra. Eliane Schlemmer – GPe-dU Unisinos/CNPq

1. Objetivos

O desenvolvimento da pesquisa “A cidade como espaço de aprendizagem: práticas pedagógicas inovadoras para a promoção da cidadania e do desenvolvimento social sustentável”, financiada pela Fundação Carlos Chagas e Itaú Social, teve início no segundo semestre de 2019 e, em razão da pandemia do covid-19, teve seu prazo de conclusão prorrogado para o março de 2022.

O objetivo principal da pesquisa consistiu em, a partir da construção de metodologias e práticas pedagógicas inovadoras que se apropriam da cidade (cibricidade) enquanto espaço de aprendizagem, propor elementos para subsidiar o desenvolvimento de políticas públicas para as séries finais do Ensino Fundamental e Formação Docente, que promovam a cidadania para um desenvolvimento social sustentável.

Do objetivo geral derivam os seguintes objetivos específicos:

1. Desenvolver o letramento digital dos alunos dos anos finais do ensino fundamental e dos professores, a partir da apropriação tecnológica na elaboração de jogos e Projetos de Aprendizagem Gamificados (PAG), multi e interdisciplinares no contexto da pesquisa.
2. Planejar, desenvolver, acompanhar e avaliar, em conjunto com a comunidade escolar e equipe do projeto (na perspectiva da co-criação), metodologias e práticas pedagógicas, envolvendo jogos e PAG na cidade (cibricidade), com o objetivo de reconhecê-la enquanto espaço de aprendizagem integrador para o desenvolvimento da cidadania.
3. Promover a constituição de espaços de convivência e aprendizagem híbridos e multimodais na cidade, cujo protagonismo seja dos alunos na relação com a comunidade, tendo em vista o desenvolvimento da cidadania numa perspectiva ampliada para um desenvolvimento social sustentável.
4. Ampliar a “Biblioteca Viva” de São Leopoldo, construída no âmbito da educação patrimonial, processos macroinstitucio-

nais e micropolíticos, a partir de elementos significativos da cidade para os alunos.

5. Promover a formação continuada de professores e gestores, de forma que possam construir subsídios teóricos e metodológicos que permitam ressignificar a prática pedagógica e a forma de organizar o currículo no tempo e no espaço.
6. Sistematizar elementos resultantes da pesquisa que permitam construir novas metodologias e práticas pedagógicas no contexto dos anos finais do Ensino Fundamental.
7. Sistematizar elementos para subsidiar a construção de políticas públicas para as séries finais do Ensino Fundamental e para a formação docente.
8. Organizar e disponibilizar pública e gratuitamente os jogos e PAG desenvolvidos, ampliando as ações realizadas no projeto para toda a comunidade interessada.
9. Criar uma concepção para o desenvolvimento de uma “*startup* tecnológica social” na perspectiva STEAM, vinculada ao movimento games for change. Um exemplo seria ampliar as possibilidades do projeto social “Explosão da Dança”, o qual tem como integrantes os alunos da escola João Goulart, por meio de tecnologias wearable, desenvolvendo o conceito de Art Wearable.
10. Criar a Rede Internacional de Pesquisa em Cidades Inteligentes Humanas, com o objetivo de ampliar a pesquisa, o desenvolvimento e aprendizagem na cidade (cibricidade) para o desenvolvimento sustentável e transformação social – estando em consonância com o Unesco Global Network of Learning Cities.

2. Principais etapas da pesquisa

2.1 Formação de professores

A formação de professores e gestores das escolas já vinha ocorrendo desde 2016, uma vez que a presente pesquisa foi



proposta na modalidade 3 do edital, ou seja, “pesquisas que orientem a implementação de um projeto ou programa educacional realizado originariamente por uma instituição de ensino superior como projeto de extensão, para sua adaptação em escolas ou rede de ensino no âmbito dos anos finais do ensino fundamental”. Com a aprovação do projeto a formação foi potencializada no contexto das séries finais do ensino fundamental e seguiu a proposta formativa, já em desenvolvimento, intitulada “Educação híbrida e multimodal: cidade como espaço de aprendizagem”.¹ A formação foi desenvolvida de forma híbrida e multimodal, incluindo encontros presenciais físicos (no espaço da Unisinos, das escolas, da cidade e tecnosinos, dependendo da necessidade) e *online*.

É importante ressaltar que a formação ocorre sempre por adesão, sendo que o engajamento se dá pela necessidade de envolvimento das diferentes áreas do conhecimento, no desenvolvimento de metodologias e práticas pedagógicas que se apropriem da cidade enquanto espaço de aprendizagem para a promoção da cidadania, não sendo, portanto, imposta a participação aos professores e gestores.

Em 2020, em função da pandemia do covid-19 e dos resultados da pesquisa anterior a qual foi finalizada em 2019, a formação passou a ser intitulada “Educação OnLIFE: a cidade/cibricidade como espaço de aprendizagem, sendo desenvolvida ao longo dos anos de 2020 e 2021, com o objetivo geral de formar professores e gestores de escolas públicas para a Educação OnLIFE, tendo a cibricidade como espaço de aprendizagem. Nesse contexto, está o desenvolvimento, num processo de criação/cocriação, de metodologia inventiva e práticas pedagógicas intervencionistas, simpoiéticas e gamificadas, a fim de promover a cidadania para um desenvolvimento social sustentável. Em função da pandemia, em 2020, a formação passou a ser desenvolvida de forma totalmente online, envolvendo as duas escolas participantes da pesquisa. Em 2021, devido ao movimento da própria pesquisa, a formação foi desenvolvida no contexto de cada uma das escolas e de forma híbrida e multimodal, ou seja, ocorreram encontros formativos com o grupo todo, na modalidade online, principalmente, no contexto da participação das lives bem como da Websérie Educação OnLIFE na Educação Básica, no âmbito da RIEOnLIFE e na continuidade do grupo Ubuntu no Whatsapp e, encontros presenciais físicos no contexto de cada uma das escolas, tendo o protagonismo dos membros do comitê gestor, vinculados às escolas. No período da pesquisa 103 professores, entre eles gestores, participaram da formação.

1. Em desenvolvimento no contexto do projeto de pesquisa “A cidade como espaço de aprendizagem: games e gamificação na constituição de espaços de convivência híbridos, multimodais, pervasivos e ubíquos para o desenvolvimento da cidadania, financiado pelo Edital Universal, do qual o projeto atual derivou e no qual foi proposto o aprofundamento para as séries finais do ensino fundamental, com duas das escolas participantes do projeto original.

2.2 A Pesquisa nas escolas

A pesquisa nas escolas, assim como a formação de professores, já vinha ocorrendo desde 2016 e foi intensificada, no contexto da presente pesquisa, em duas das maiores escolas em zona de vulnerabilidade social, que atuam nas séries finais do ensino fundamental: Emef Santa Marta e Emef João Belchior Marques Goulart. Nas escolas, em articulação com equipe diretiva, equipe pedagógica e comunidade escolar, foram desenvolvidas diferentes metodologias e práticas pedagógicas inventivas no contexto da cidade/cibricidade, entretanto, com a interrupção das atividades escolares devido a pandemia do Covid-19, outras metodologias foram incorporadas em função do contexto vivido. Os Jogos e Projetos de Aprendizagens Gamificados que emergem das metodologias e práticas pedagógicas, desenvolvidos pelos estudantes e professores, foram socializados no evento “We, Learning with the Cibricity”, em suas edições de 2019, 2020 e 2021. Inicialmente, no ano de 2019, essas práticas buscaram explorar diferentes espaços geográficos da cidade num processo de co-criação de jogos e PAG na cidade. Já nos anos de 2020 e 2021, devido às restrições impostas pela pandemia do covid-19, esses jogos e PAG foram desenvolvidos no contexto da cibricidade, ou seja, essa cidade que se amplia para o digital, a partir da apropriação de diferentes tecnologias como Google Maps, Google Earth, QRCode, Metaverse, entre outras.

2.3 Biblioteca viva

O conceito surge vinculado a um movimento que se originou na Dinamarca, em 2000, com a ONG “Parar a violência” criada por Ronni Abergel, Erich Kristoffersen, Asma Mouna, Thomas Bertelsen e Dany Abergel. O objetivo era quebrar estereótipos e desenvolver ações valorizativas entre pessoas com traços étnicos, culturais e de gênero diferentes, visando o entendimento entre os diversos membros de uma comunidade.

Esse conceito foi apropriado pelo GPe-du, em 2016, e no coengendramento com o método cartográfico de pesquisa-intervenção, deu origem a metodologia inventiva Biblioteca Viva. Neste contexto entendemos a Biblioteca Viva como um espaço de catalogação e socialização da memória coletiva produzidas no habitat de diferentes grupos e redes. Dentro de uma BV dois tipos de dados se fazem presentes, as Pistas Vivas e os Registros. Uma Pista Viva é tudo aquilo que produz memória, seja humano ou não. Da mesma forma, como a todo o momento estamos produzindo novas memórias sobre nosso habitat, pássaros, animais ou mesmo programas de computador e algoritmos de IA, uma vez conectados a dispositivos e sensores, estão também produzindo memórias na forma de registros de atividade do sistema e logs. Neste contexto, denominamos como Registros todos os dados referentes a essas memórias, estejam eles em formato de texto, áudio, vídeo e foto. Em uma BV, pistas vivas e registros são dispostos de maneira reticular, estabelecendo relações entre si, sobrepondo memórias e criando um acervo onde é possível a exploração arqueológica da memória coletiva de um grupo, configurando-se como um importante espaço de catalogação e



socialização desse conhecimento que não pode ser preservado em livros ou obras de arte.

A partir deste conceito foi desenvolvida uma tecnologia intitulada Biblioteca Viva Ecológica Reticular – BVER. Ecológica por afastar-se da natureza antropocêntrica até então predominante no conceito tradicional de BV e reticular por oportunizar uma navegação orientada a partir da rede relações estabelecidas entre Registros e Pistas Vivas. Esta tecnologia tem como objetivo descomplicar o processo de catalogação e socialização de Pistas Vivas e Registros, auxiliando professores e alunos na criação de novas Bibliotecas Vivas.

2.4 We, Learning with the Cibricity

O evento We Learning With the City – WLC surgiu no contexto do projeto “A cidade como espaço de aprendizagem: games e gamificação na constituição de espaços de convivência híbridos, multimodais, pervasivos e ubíquos para o desenvolvimento da cidadania”, financiado pelo Universal MCTI/CNPq n. 01/2016, em função da necessidade dos estudantes e professores das escolas participantes da pesquisa, compartilharem os jogos e os projetos de aprendizagem gamificados desenvolvidos ao longo do ano letivo.

O WLC objetiva analisar, discutir e teorizar sobre as aprendizagens dos estudantes, as metodologias e práticas pedagógicas desenvolvidas na cidade/cibricidade, bem como as aprendizagens dos professores nesse contexto. É um espaço profícuo de aprendizagens que transcende a sala de aula, uma vez que os estudantes experienciam a concepção, organização e coordenação das atividades do evento.

O evento que vem sendo realizado desde 2016 responde então, a necessidade de criação de um espaço-tempo comum de convivência e compartilhamento das atividades realizadas em cada escola participante da pesquisa ao longo de cada ano letivo. Seguindo o “espírito” da proposta do referido projeto de pesquisa, haja vista ter entre um de seus conceitos o de “cidadania”, que implica o desenvolvimento da autonomia e da participação, as escolas, professores e estudantes foram desafiados a assumir o protagonismo da organização do WLC, cujo nome identidade visual e desenho metodológico foi elaborado e proposto em conjunto e em comum acordo com a vontade geral dos sujeitos envolvidos no projeto, contando com o apoio do Grupo de Pesquisa Educação Digital (GPe-dU Unisinos/CNPq). O evento se constitui também como um espaço de popularização da pesquisa científica na educação básica, bem como local onde estudantes e professores da educação básica, estudantes da graduação, pós-graduação e pesquisadores constroem juntos conhecimentos sobre a educação escolar e a docência na contemporaneidade. Compondo o evento, os estudantes da educação básica também compartilham suas aprendizagens e propõem oficinas para os participantes, socializando os conhecimentos oriundos da participação na pesquisa. No contexto da presente pesquisa foram desenvolvidas a quarta, quinta e sexta edições do WLC, a saber: WLC2019, WLC2020, WLC2021.

2.5 Startup tecnológica social

Nos últimos anos identifica-se um crescimento acentuado na prática e fomento do empreendedorismo tecnológico e social, especialmente, vinculado às transformações que a digitalização e a conectividade vêm operando em diferentes setores da sociedade. Estas transformações, aliadas a contextos educacionais (entendendo as escolas como um lugar privilegiado de conexão não só com os estudantes, mas também com a família e com a comunidade), potencializam o desenvolvimento de inovação no âmbito dos processos de ensino e de aprendizagem, conectando, por meio de metodologias e práticas pedagógicas inventivas, a família e a comunidade, em projetos de empoderamento e valorização social.

No contexto da pesquisa a ideia foi trabalhar no que denominamos “Startup Tecnológica Social”, fundamentada na perspectiva ESTEAM. Do inglês *Entrepreneurship, Science, Technology, Engineering, Arts e Mathematics* se evidencia pelas diferentes áreas do conhecimento que se coengendram no contexto da Startup Tecnológica Social, potencializando a aprendizagem de conceitos, vinculados a um fazer.

Assim, é no âmbito da “startup tecnológica social” na perspectiva ESTEAM, que estão as propostas de projeção mapeada e tecnologias vestíveis – *wearables*, desenvolvida junto ao Grupo Explosão da Dança, da Vila Brás, na qual foi desenvolvido um processo inventivo denominado “Wearable Design da Dança”. Esse processo se constituiu enquanto um espaço colaborativo/cooperativo e conectivo e articulou: estudantes e professores de diferentes níveis educacionais (Educação Básica, Ensino Superior e *Stricto Sensu*) de distintas áreas do conhecimento (Educação, Educação Física, Artes, Design, Engenharia Elétrica, Computação, Gestão); o projeto social Explosão da Dança (onde dois integrantes que participam do projeto como bailarinos e coreógrafos, são também estudantes de Educação Física) e; quatro projetos de pesquisa.

2.6 Rede Internacional de Educação OnLIFE – RIEOnLIFE

A Rede Internacional de Educação OnLIFE – RIEOnLIFE foi criada em maio de 2020, pelo Grupo de Pesquisa Educação Digital GPe-dU Unisinos/CNPq em parceria com a Universidade Aberta de Portugal – UAb-PT, integrando diferentes projetos de pesquisa, entre eles o da Cidade/Cibricidade como Espaço de Aprendizagem. A Rede surge pela necessidade de ouvir, discutir e refletir com gestores, professores e estudantes de diferentes níveis e contextos sobre as compreensões, ações e proposições relacionadas à educação na contemporaneidade, principalmente, instigadas pela pandemia, a fim de que possamos juntos potencializar-nos enquanto rede que pensa e constrói uma Educação OnLIFE.

O objetivo principal da RIEOnLIFE consiste em co-criar uma rede/plataforma de Educação OnLIFE, que conecta pesquisadores, gestores, professores e estudantes para, a partir do conhecimento das diversas realidades educacionais brasileiras e internacionais, configurar um novo ecossistema conectivo de inovação na educação.



A Rede vem se estruturando em três movimentos: Escuta-ÇÕES, por meio da realização das lives nacionais e internacionais; CONversAÇÕES com pesquisadores para aprofundamento de elementos que emergem do movimento EscutaÇÕES e; COMpartilhAÇÕES, movimento onde metodologias e práticas de Educação OnLIFE são compartilhadas. Até o momento no movimento EscutaÇÕES alcançamos três continentes, oito países e 25 estados brasileiros, portanto, 24 secretarias estaduais, 22 representantes da UNDIME; 24 pesquisadores nacionais, 6 pesquisadores internacionais e, conectando aproximadamente 11 mil pessoas, nas lives nacionais e internacionais e entrevistas. No movimento CONversAÇÕES foram realizadas 13 sessões com pesquisadores e, no movimento COMpartilhAÇÕES foram realizadas 12 sessões de práticas pedagógicas organizadas em duas temporadas (Educação OnLIFE na Educação Básica e Educação OnLIFE no *Stricto Sensu*) compoem a WebSérie CONversAÇÕES & COMpartilhAÇÕES RIEOnLIFE.

3. Resultados finais

3.1 Metodologias e práticas pedagógicas na formação docente

No âmbito da formação docentes, temos como resultado para além da elaboração dos 5D's da formação docente e da rede de competência, o próprio desenho da formação, que envolveu as metodologias inventivas: Projetos de Aprendizagem Gamificados – PAG e Biblioteca Viva, contexto no qual originaram-se diferentes práticas pedagógicas inventivas, intervencionistas, simpoiéticas e gamificadas, entre elas citamos: Alice no labirinto da Aprendizagem, A máquina do Sr Nindberg, Ateliê de Prática Pedagógica Inventiva – Inventando com Tarsila e Rastros na Cibricidade. Essas metodologias e práticas foram vivenciadas/experenciadas pelos professores das escolas participantes do projeto, empoderando-os para a invenção de práticas pedagógicas nas escolas, que se apropriem do potencial reticular e conectivo da digitalidade e da conectividade de forma que sejam coerentes com uma educação para esse tempo histórico e social.

3.2 Metodologias e práticas pedagógicas – anos finais do EF

As metodologias e práticas desenvolvidas nas escolas com os anos finais do EF estavam intimamente relacionadas com o Programa de Formação Docente. Com isso, as metodologias inventivas assumiram protagonismo, mas com a interrupção das atividades escolares devido a pandemia outras metodologias foram incorporadas em função do contexto vivido.

As vivências com a pesquisa possibilitaram a emersão de aprendizagens construídas na experiência com os diversos espaços, físicos, geograficamente localizados, digitais ou ainda híbridos. A exploração da cidade, do bairro, da quadra, das ruas propiciou o contato com diversos sentidos, que se hibridizaram aguçando a curiosidade.

Essas vivências, especialmente no primeiro ano da pesquisa, estavam contribuindo para diminuir a evasão escolar e melhorar o engajamento dos estudantes, uma vez que as metodologias e práticas priorizavam a inventividade dos estudantes, fato observado no período que antecedeu a pandemia. Durante o isolamento físico e a interrupção das atividades nas escolas, foi necessário incorporar outras tecnologias digitais nas Práticas Pedagógicas, em função das necessidades que vieram com o ensino remoto emergencial. Essas necessidades, aliadas às formações que já vinham ocorrendo, potencializaram a emergência de práticas pedagógicas inovadoras e não apenas uma transposição de antigas práticas para o contexto digital. Essas metodologias e práticas pedagógicas estão detalhadas no relatório técnico acadêmico.

3.3 Políticas públicas – anos finais do EF

No âmbito das Políticas Públicas para os Anos Finais do Ensino Fundamental identificamos elementos que podem subsidiar a construção de políticas, tais como: Necessidade de equidade no que se refere ao acesso aos dispositivos digitais, especialmente os móveis, tais como tablets e smartphones e, a planos sociais de conectividade; recursos para promover metodologias e práticas inventivas ao se prolongarem no espaço geográfico da cidade favorecendo a apropriação, a valorização e o cuidado do espaço comunitário, do patrimônio histórico e cultural e incentivo para criação de espaços híbridos e multimodais com o objetivo de potencializar as aprendizagens, entre outras destacadas no Relatório Técnico-acadêmico.

3.4 Políticas públicas – formação de professores

No âmbito das Políticas Públicas para a Formação de Professores identificamos elementos que podem subsidiar a construção de políticas, tais como: Estabelecimento de diálogo e contribuição da pesquisa/ universidade e a educação básica; investimento financeiro na formação tecnológica dos professores; criação de redes de formação de professores; construção de espaços com as demais instâncias na discussão ampla e construção de um currículo para a formação dos professores, além de ações emergenciais deslocada da teoria; necessidade em dar às políticas de formação docente maior visibilidades nas agendas, entre outras destacadas no Relatório Técnico-acadêmico.

3.5 Biblioteca viva da educação básica de São Leopoldo

No âmbito da pesquisa a qual se refere o presente relatório, temos como resultado uma Biblioteca Viva composta por duas coleções: uma contendo os diversos registros que contam histórias dos habitantes das comunidades onde se localizam as referidas escolas, os quais fazem parte dos jogos e dos projetos de aprendizagem gamificados desenvolvidos pelas escolas e, outra, com materiais e depoimentos produzidos nas formações docentes. Dentre os registros estão: depoimentos, entrevistas, textos, imagens, áudios e vídeos, produzidos pelos estudantes e professores em função da necessidade dos jogos e projetos gamificados em desenvolvimento, bem como da formação docente.



3.6 Jogos e projetos de aprendizagem gamificados

No âmbito dos Jogos e Projetos de Aprendizagem Gamificados desenvolvidos na perspectiva da cidade/cibricidade, os resultados da pesquisa se referem a dois contextos:

– *Séries finais do ensino fundamental*: Emef João Belchior Marques Goulart: o jogo Teen Community, o Projeto “O sexto ano não é mole, não!”, o Projeto Gamificando as emoções para encontrar soluções, os Projetos Evasão escolar na Vila Brás, A Vila Brás como espaço de aprendizagem, Sedentarismo na adolescência e espaços de lazer na Vila Brás, Gravidez precoce na Vila Brás, Alimentação saudável, Campanha: a importância da vacinação, Saúde pública nos conectando à Vila Brás, Vlogs 6 R’s da sustentabilidade, projeto responsabilidade sociambiental – anos finais entre outros; Emef Santa Marta: As Narrativas Inventivas Gamificadas, o Projeto de Iniciação Científica, a Trilha Gamificada sobre Racismo, o Projeto de Robótica, Modelagem em 3D e Unidades de Medida, dentre outros.

– *Formação docente*: Alice no Labirinto da Aprendizagem; A máquina do Sr. Nindberg: Criando algoritmos com a cidade; Inventando com Tarsila; Rastros na cidade.

3.7 We, Learning With The Cibricity – WLC (Edições 2019, 2020 e 2021)

O We, Learning with the Cibricity – WLC se configura enquanto dos resultados da pesquisa na medida em que, ao longo das suas seis edições, sendo três delas no contexto da presente pesquisa, nos possibilitou, para além das edições realizadas WLC2019, WLC2020 e WLC2021, desenhar um método para o evento que foi co-criado com estudantes e professores das escolas públicas participantes das pesquisas. O método compreende momentos envolvendo estudantes, professores, gestores e pesquisadores de forma interrelacionada e organizada nas seguintes atividades: Abertura do evento/Apresentações Culturais, Conversações, Compartilhações, Oficinas (organizadas e desenvolvidas pelos estudantes das escolas a partir do que aprenderam e também por mestrando e doutorandos participantes dos grupos de pesquisa para os professores e gestores), Vivências (como por exemplo a vivência “Nos Rastros da Cidade como Espaço de Aprendizagem”, que proporcionou aos participantes do evento uma imersão na cidade de São Leopoldo, a fim de conhecer a cidade pelos olhos dos estudantes, ou seja, a vivência gamificada foi organizada a partir dos jogos e PAGs desenvolvidos pelas escolas na cidade, os quais se constituíram enquanto pistas para os participantes do evento ou ainda a Vivência MOVEOnCibricity desenvolvida pela ConectaKaT), Ateliê de Práticas Pedagógicas Inventivas, Diálogos transculturais, Conferências Nacionais e Internacionais e Encerramento do evento/Apresentações Culturais. O detalhamento das edições realizadas, bem como o desenho do evento é apresentado no relatório técnico acadêmico

3.8 Projeções Mapeadas e Wearable Pulsus

As Projeções Mapeadas e o Wearable Pulsus emergem como resultados da pesquisa, no âmbito concepção de uma *startup*

tecnológica social na perspectiva ESTEAM. Essa concepção foi se construindo ao longo da participação de um Hackathon de Empreendedorismo e do Workshop “Wearable Design da Dança” que, por sua vez, resultou no Processo Inventivo “Wearable Design da Dança”.

Assim, tanto as Projeções Mapeadas, quanto o Wearable Pulsus (uma tecnologia vestível, desenvolvida na tese de Oliveira (2020)), juntamente com a concepção da Startup Tecnológica Social na perspectiva ESTEAM se configuram como resultados da pesquisa.

Ambos emergem como resultado de um processo de co-criação coletiva e conectiva, que integrou vários saberes e fazeres. E se constitui enquanto invenção, desenvolvida na perspectiva de Educação OnLIFE, conectada nas problematizações que emergiram do tempo presente, de um período pandêmico de isolamento físico, quase que complementamente online, habitando diferentes espaços e tempos e que emerge de uma concepção de Ecossistema Conectivo de Inovação na Educação.

O wearable Pulsus, se encontra em sua primeira versão, com potencial para ampliação de funcionalidades e sua expansão para outras partes do corpo do bailarino, uma vez que o mesmo, ainda se encontra agenciada a mão.

3.9 Websérie Educação Onlife na Educação Básica no Âmbito da RIEOnLIFE

A Websérie Educação OnLIFE na Educação Básica, também é um dos resultados da pesquisa e se desenvolveu enquanto atividade vinculada à Rede Internacional de Educação OnLIFE – RIEOnLIFE, no segundo semestre de 2021. A primeira temporada é composta por sete episódios, e teve como objetivos compartilhar práticas pedagógicas que compreendam a cibricidade como espaço de aprendizagem, bem como fomentar reflexões no âmbito da Formação Docente. A temporada está disponível no canal do GPedU no Youtube.

3.10 Plataforma Educação OnLIFE

A Plataforma Educação OnLIFE, se configura como uma plataforma Ecossistêmica Conectiva Inventiva, na perspectiva da ecologia de redes (Schlemmer; Di Felice, 2020). Ela emerge da necessidade da pesquisa e se desenvolve inspirada numa lenda japonesa chamada Akai Ito. A plataforma trabalha com o conceito de explorador, fios vermelhos, card registro, habitat atópico, entre outros e está, atualmente, em sua primeira versão.

3.11 Publicações científicas

Como resultados da pesquisa no âmbito das publicações científicas, temos 14 artigos publicados em periódicos e eventos; 1 dissertação de mestrado e 3 teses de doutorado; 20 capítulos de livro; 2 livros organizados; 1 livro de autoria em processo de escrita; 3 organizações de evento (WLC2019, WLC2020, WLC2021), além de vários textos publicados em revistas, palestras e gravação de *podcast*.



4. Recomendações

4.1 Ações para as escolas

Entre as ações voltadas às escolas, o desenvolvimento da pesquisa recomenda:

- Atualização do Projeto Político Pedagógico a fim de ampliar o projeto "A Cibricidade como Espaço de Aprendizagem";
- Implementar o projeto com um professor articulador, a fim de promover uma cultura de desenvolvimento de metodologias e práticas pedagógicas inventivas na escola, em diálogo com a supervisão escolar e com o corpo docente;
- Proposição de reuniões específicas para tratar sobre o projeto, bem como sobre o desenvolvimento de metodologias e práticas pedagógicas inventivas. Colocá-lo em pauta nas reuniões administrativas e pedagógicas;
- Garantia de um espaço multimídia qualificado e atualizado (com possibilidade de tecnologias itinerantes), bem como boa conectividade para que estudantes e professores possam desenvolver, criar e co-criar seus projetos;
- Promoção de formação docente de forma autoral, possibilitando que os próprios professores da escola sejam os formadores por áreas de conhecimento ou componentes curriculares para provocar inovação no desenvolvimento de projetos e intervenções no espaço escolar;
- Estímulo ao letramento científico dos estudantes no desenvolvimento de projetos de aprendizagem;
- Estímulo ao desenvolvimento de práticas pedagógicas inventivas e projetos de aprendizagem interdisciplinares;
- Proposição de espaços de trocas entre os professores e estudantes para o compartilhamento de ações e projetos já realizados nas escolas.

4.2 Ações e/ou políticas para as instâncias educacionais (Gestão Pública)

Entre as ações voltadas às instâncias educacionais, o desenvolvimento da pesquisa recomenda:

- Contínuo investimento em tecnologias digitais e conectividade de qualidade;
- Continuidade das parcerias com universidades;
- Continuidade da Formação de professores, especialmente no âmbito das metodologias e práticas pedagógicas inventivas, o que envolve Projetos de aprendizagem, tecnologias e trabalho colaborativo, entre outras;
- Continuidade do desenvolvimento do WLC, enquanto um evento autoral que emerge da organização entre estudantes e professores e que promove trocas entre escolas e municípios, bem como possibilidades de parcerias;
- Investimento em Inovação didática por meio de criação de uma rede de projetos articulados entre escolas.

4.3 Temas emergentes para agenda dos anos finais do ensino fundamental

Entre os temas emergentes para a agenda dos Anos Finais do Ensino Fundamental, o desenvolvimento da pesquisa recomenda:

- Metodologias e Práticas Pedagógicas Inventivas;
- A Cibricidade como espaço de Aprendizagem na perspectiva de uma Educação OnLIFE Cidadã;
- Educação e Cidadania Digital;
- Responsabilidade socioambiental (contexto local e global);
- Inteligência socioemocional dos adolescentes;
- A Educação em tempos de digitalização do mundo;
- Futuro profissional (Ampliação do olhar dos jovens para as tecnologias no campo profissional).

Referências

- OLIVEIRA, Lisiane César. *Territórios de InveTAR: o corpo em rede e a aprendizagem em tempos de wearables*. Tese (Doutorado em Educação – Universidade do Vale do Rio dos Sinos). 2021.
- SCHLEMMER, E.; FELICE, M. D. A qualidade ecológica das interações em plataformas digitais na educação. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 2020.