

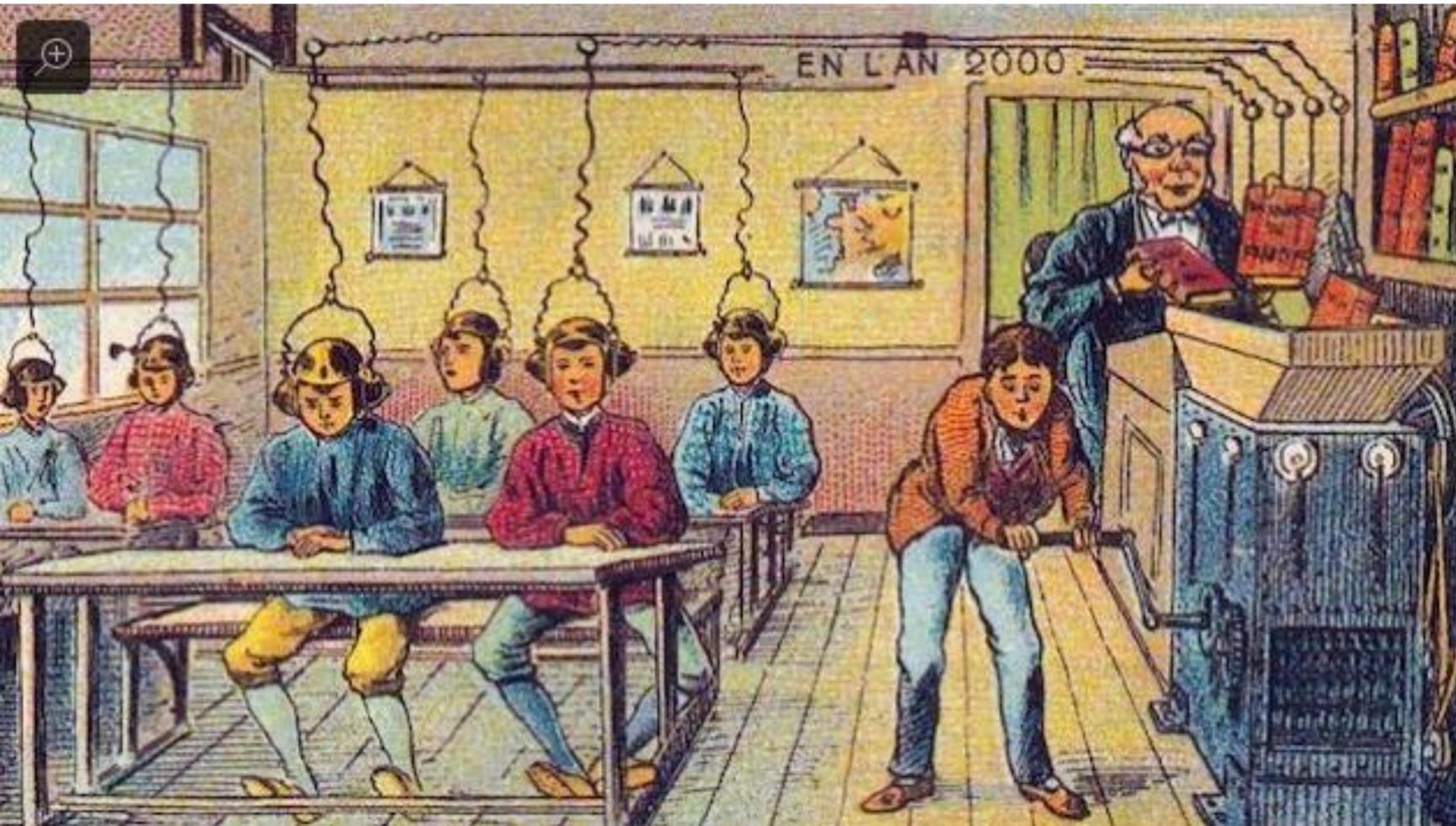
Da Educação a Distância à Educação sem Distância, das
Metodologias Ativas às Metodologias Inventivas:

Desafios da Pedagogia Universitária em contexto híbrido e multimodal
para a inovação na Educação

Eliane Schlemmer, Dr.
Programa de Pós-Graduação em Educação
Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

GPe-dU

Ensino? Educação? Modalidade Presencial



Jean-Marc Côté

Ensino a Distância...

Educação a Distância...

Educação Online

The screenshot shows a web-based course interface. On the left, there are navigation menus for 'Participantes' and 'Di@logo'. The main content area is titled 'Agenda do Curso' and features the course title 'Introdução a Educação a Distância-EAD' by Professor Marta Van der Linden. It lists several tutors and a central 'Espaço de Interação' section with various forum topics. On the right, there is a calendar for July 2008 and a 'Últimas Notícias' section with recent updates.

Participantes
Participantes

Di@logo
Avaliação de fórum
Di@logo
Fórum Social
Fórum da Disciplina
Introdução a Educação a Distância: Alunos de Letras
Painel de Notícias
Fórum Temático - Diálogo na Comunicação Eletrônica
Usando um Fórum
"Dicas para ser um aluno virtual de sucesso"
As impressões de um professor sobre o ensino on line - Por Peggy Minnis
Questões sobre Avaliação em Educação On line

Agenda do Curso
Introdução a Educação a Distância-EAD
Professora: Marta Van der Linden
Tutoras a Distância: Ester Diniz; Moema Viégas; Deima Vandereit; Evelyn Rúbia Saraiva e Jacqueline

Espaço de Interação
Fórum Social
Fórum da Disciplina Introdução a Educação a Distância: Alunos de Letras
Painel de Notícias
Fórum Temático - Diálogo na Comunicação Eletrônica
Usando um Fórum
"Dicas para ser um aluno virtual de sucesso"
As impressões de um professor sobre o ensino on line - Por Peggy Minnis
Questões sobre Avaliação em Educação On line

Calendário
julho 2008
Dom Seg Ter Qua Qui Sex Sáb
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30 31

Events Key
Global Course
Group User

Últimas Notícias
A acrescentar um novo tópico...
27 Jul, 16:11
Marta Van der Linden
Vamos fazer a avaliação do Fórum - Ainda há tempo de participar! mais...
25 Jul, 11:21
Moema Fernandes Viégas

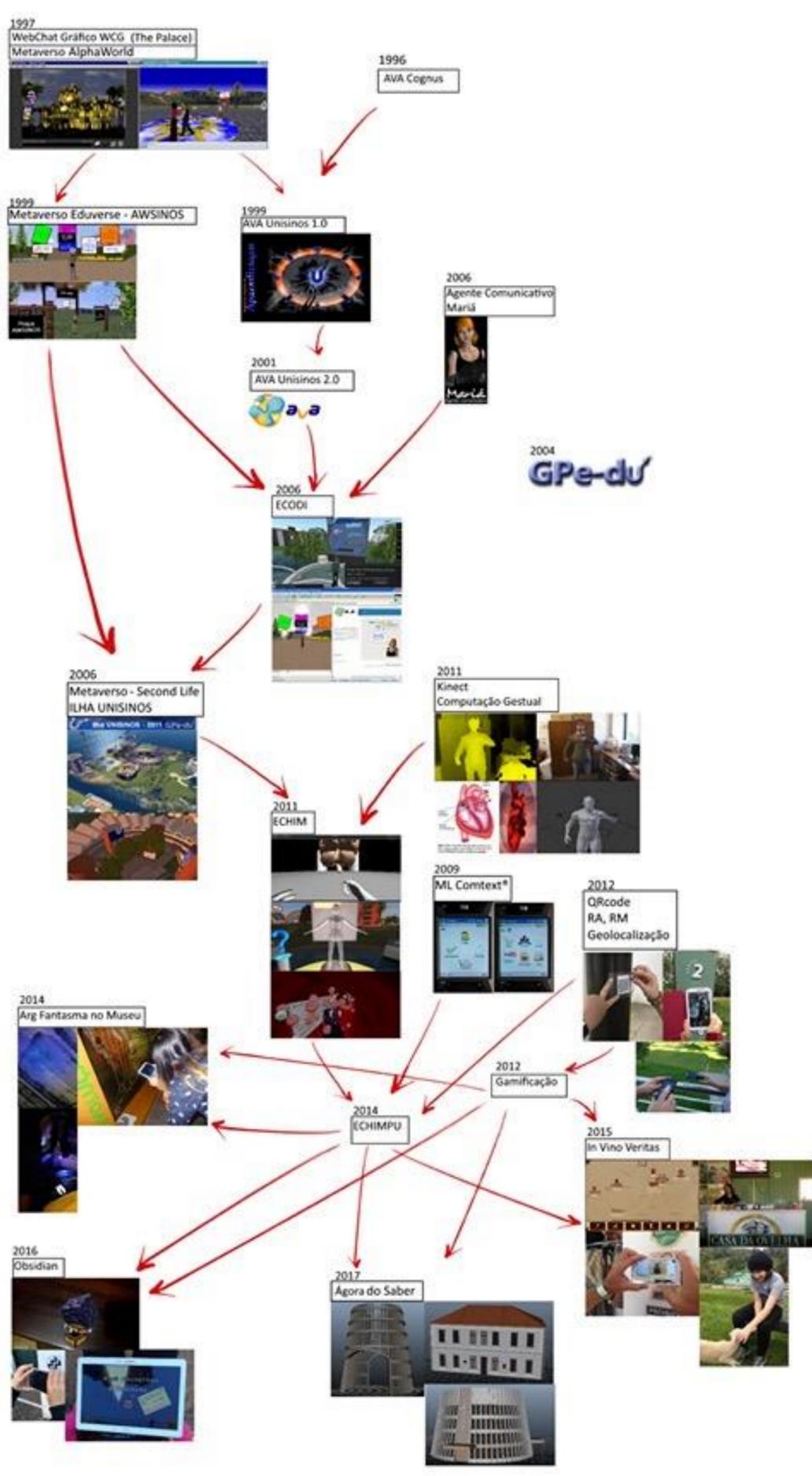


**De que distância e de que presença estamos
falando?**

Kit EaD



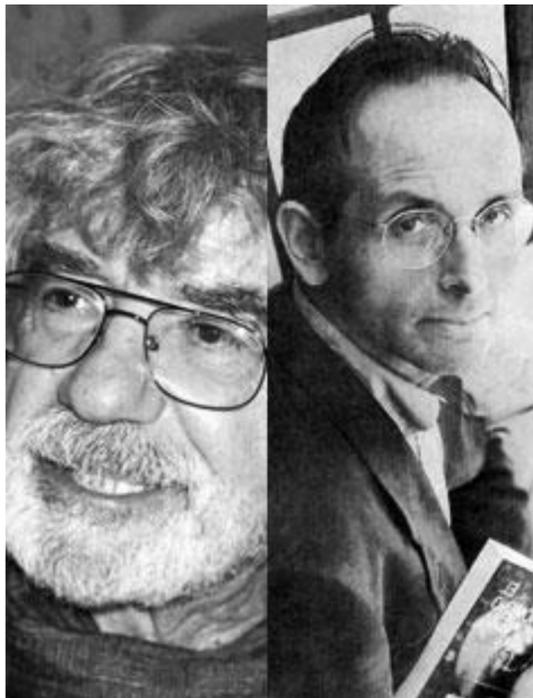
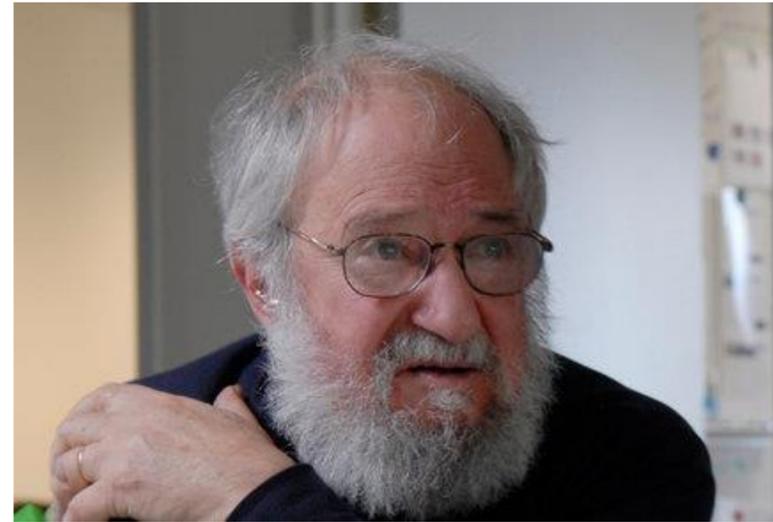
- ✓ Ambiente Virtual de Aprendizagem
- ✓ Design Instrucional
(Material instrucional + vídeo-aulas)
- ✓ Professor Autor
- ✓ Professor Tutor



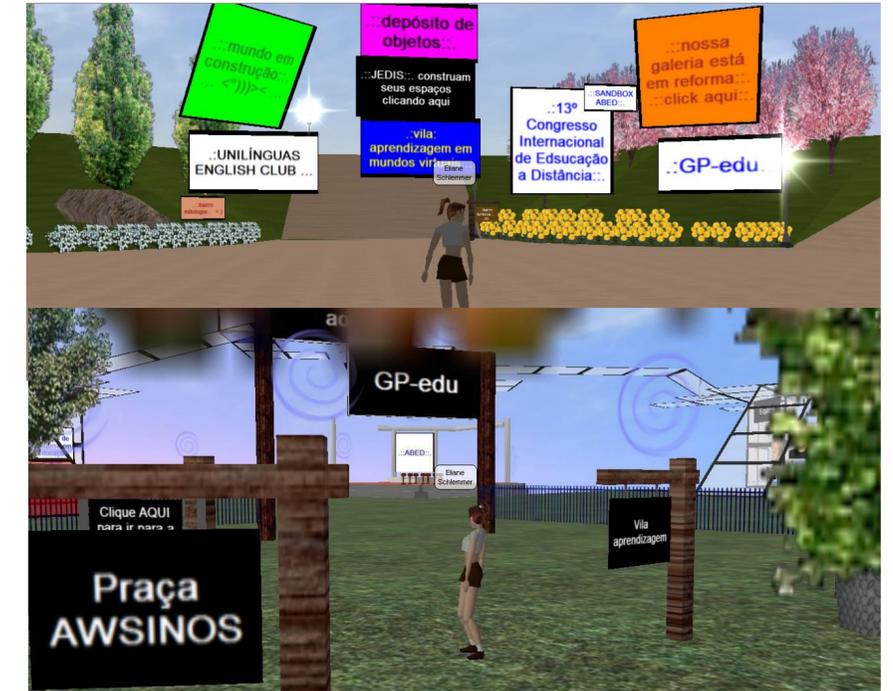
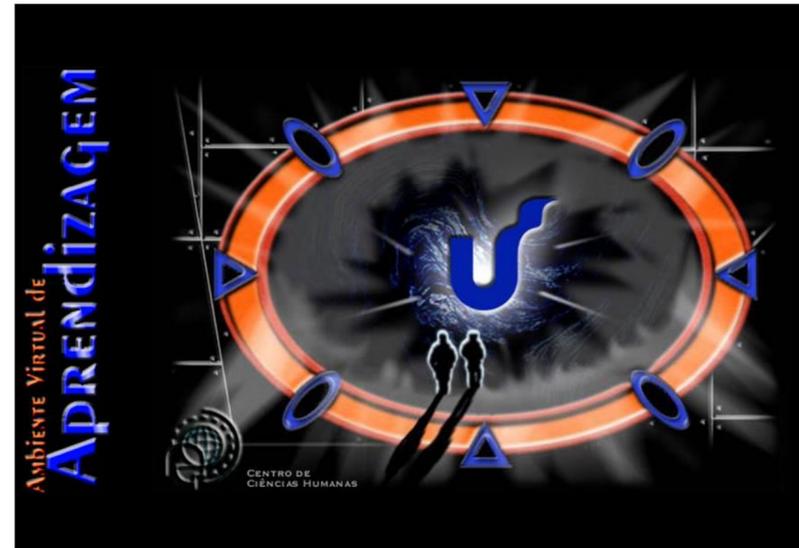
Grupo de Pesquisa Educação Digital

GPe-dU UNISINOS/CNPq

Conhecimento como Representação



construções teórico-metodológicas e desenvolvimento tecnológico



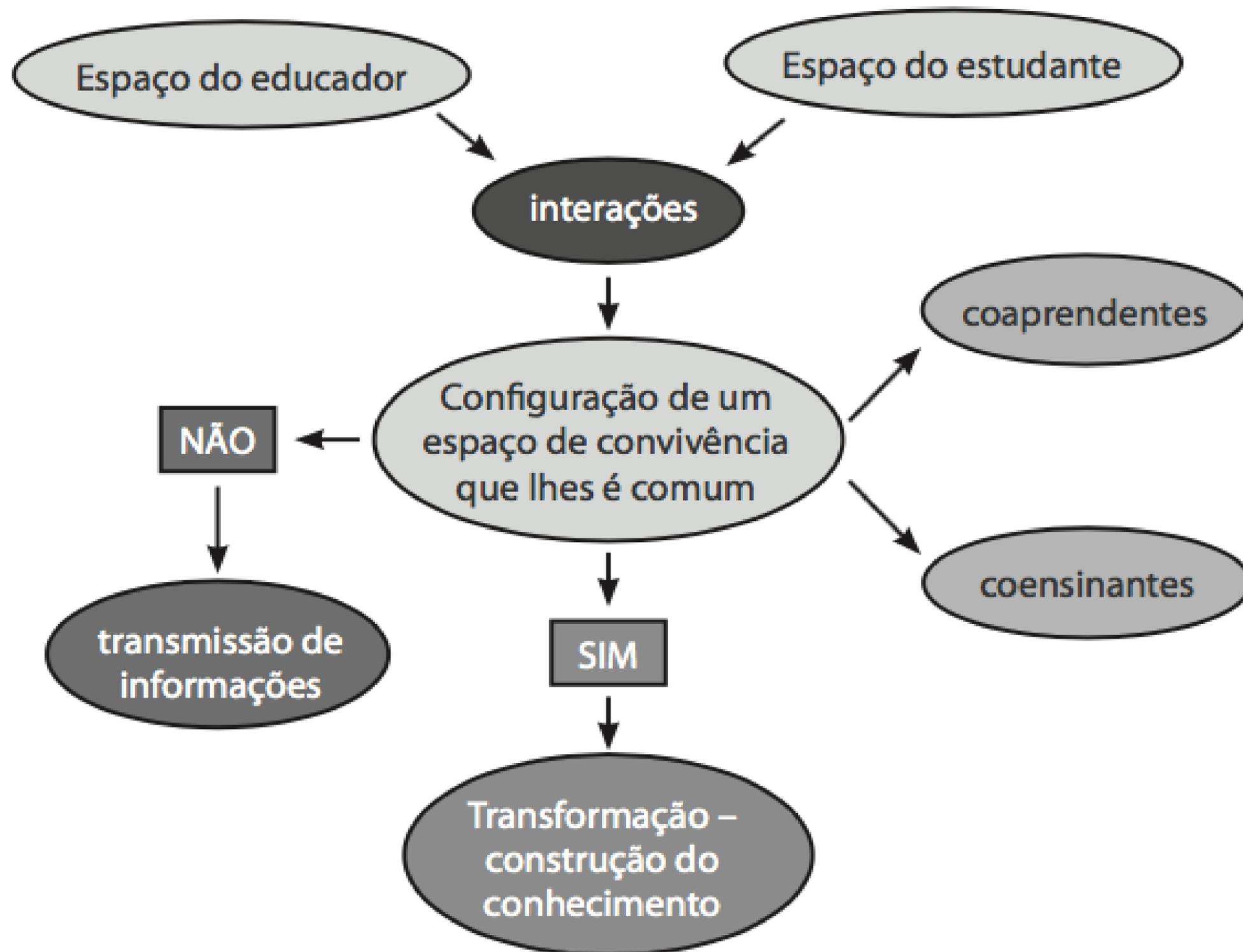


Espaço de Convivência Digital vIrtual

ECoDI (2006)

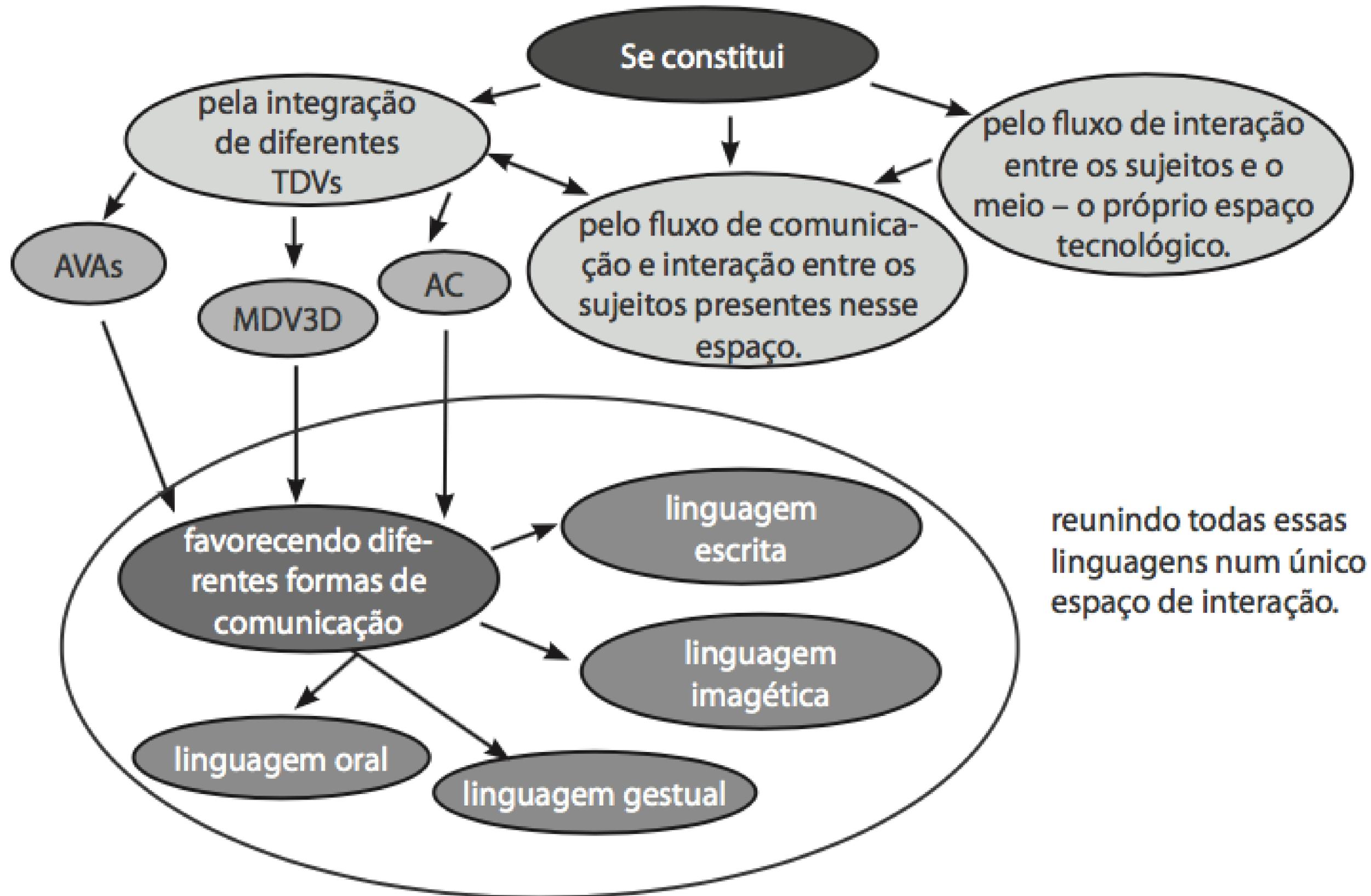


Espaços de convivência no contexto educacional



(MATURANA; VARELA, 2002)

Espaço de Convivência Digital Virtual – ECODI



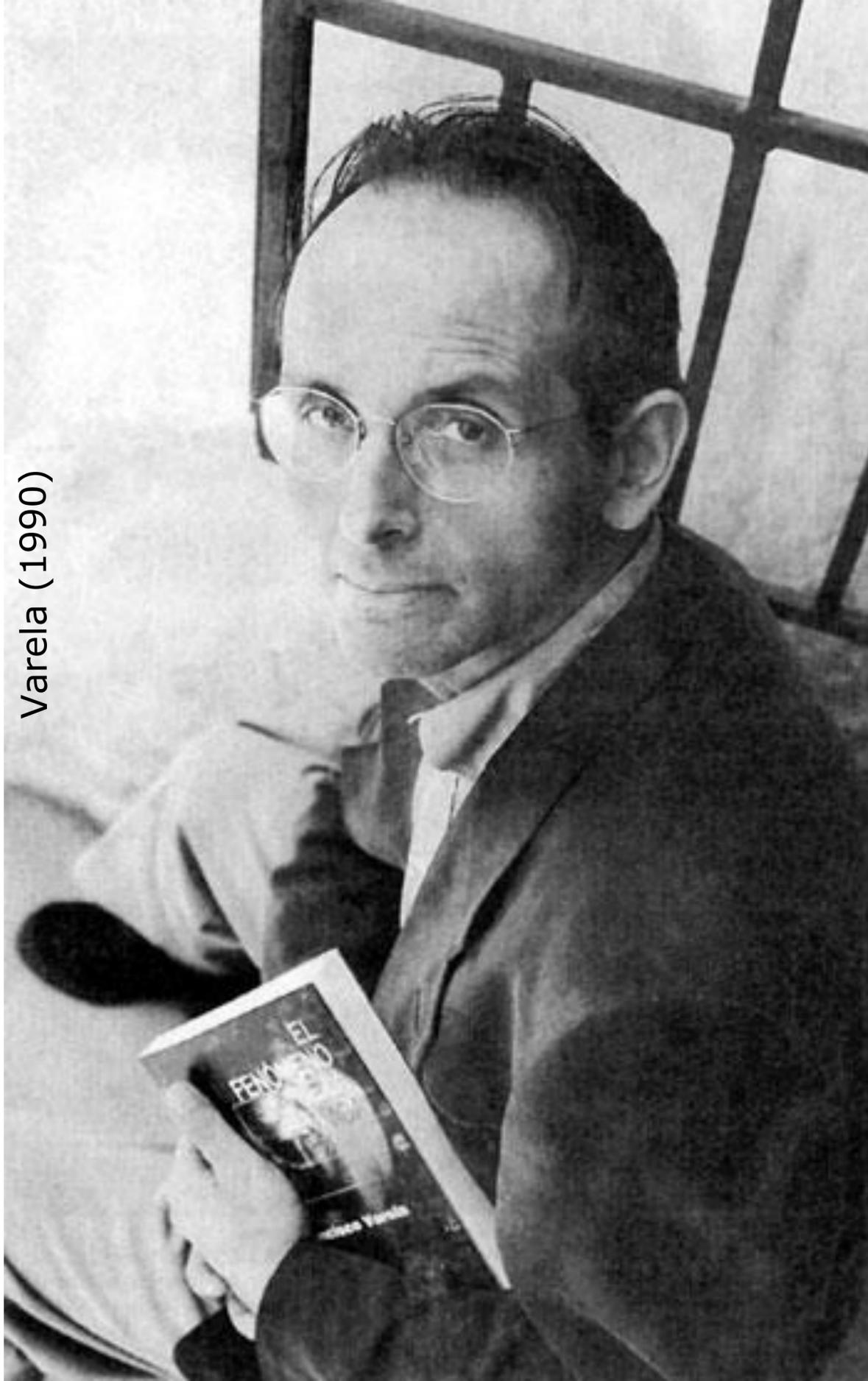
(SCHLEMMER et al., 2006)

Cognição Enativa

Ação efetiva no mundo (atuação)

É o processo de acoplamento estrutural do qual faz emergir as interações com o mundo interno e externo

Varela (1990)



Interação



Não mais supõe a preexistência dos dois termos

(organismo e meio)

que interagem

É construir a si e ao meio.

Conhecer a realidade é um ato de afirmação de si, de **AUTOENGENDRAMENTO**, de autopoiese.

Redefinindo o ato cognitivo, desaparece o seu sentido representacional (p.86).

Conhecer é fazer e vice-versa

conhecimento: da representação a interpretação

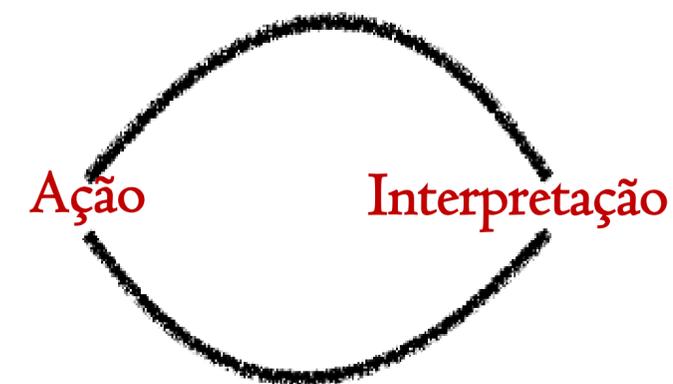
representação de um mundo externo ao
sujeito

(EMPIRISMO, COGNITIVISMO E
CONEXIONISMO)

representação interno ao sujeito –
significação

(EMPIRISMO, COGNITIVISMO E
CONEXIONISMO)

interpretação: “produção” de um mundo mediante o
processo do viver



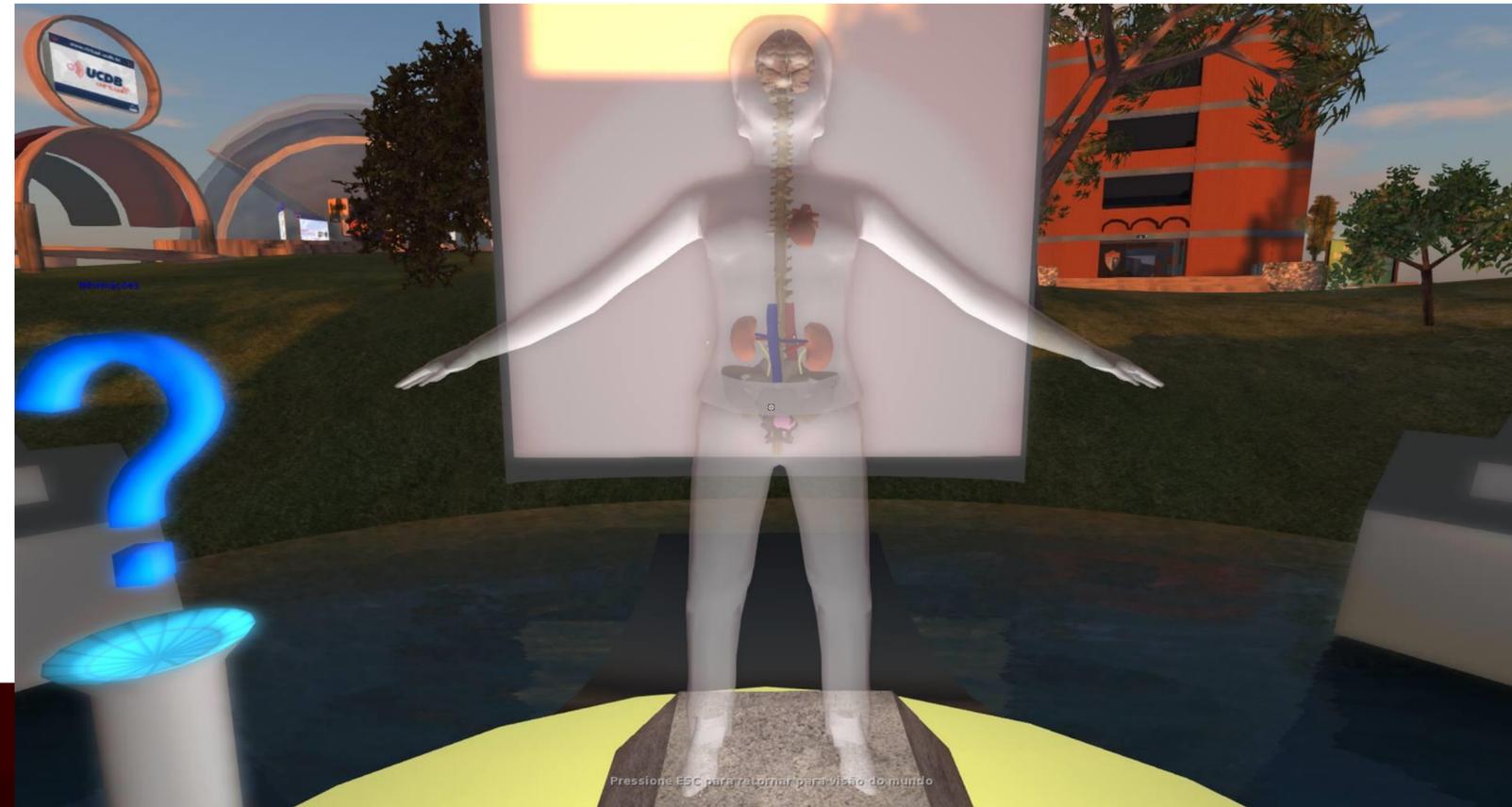
Fazer Emergir

Predomina o conceito de
ação sobre o da
representação

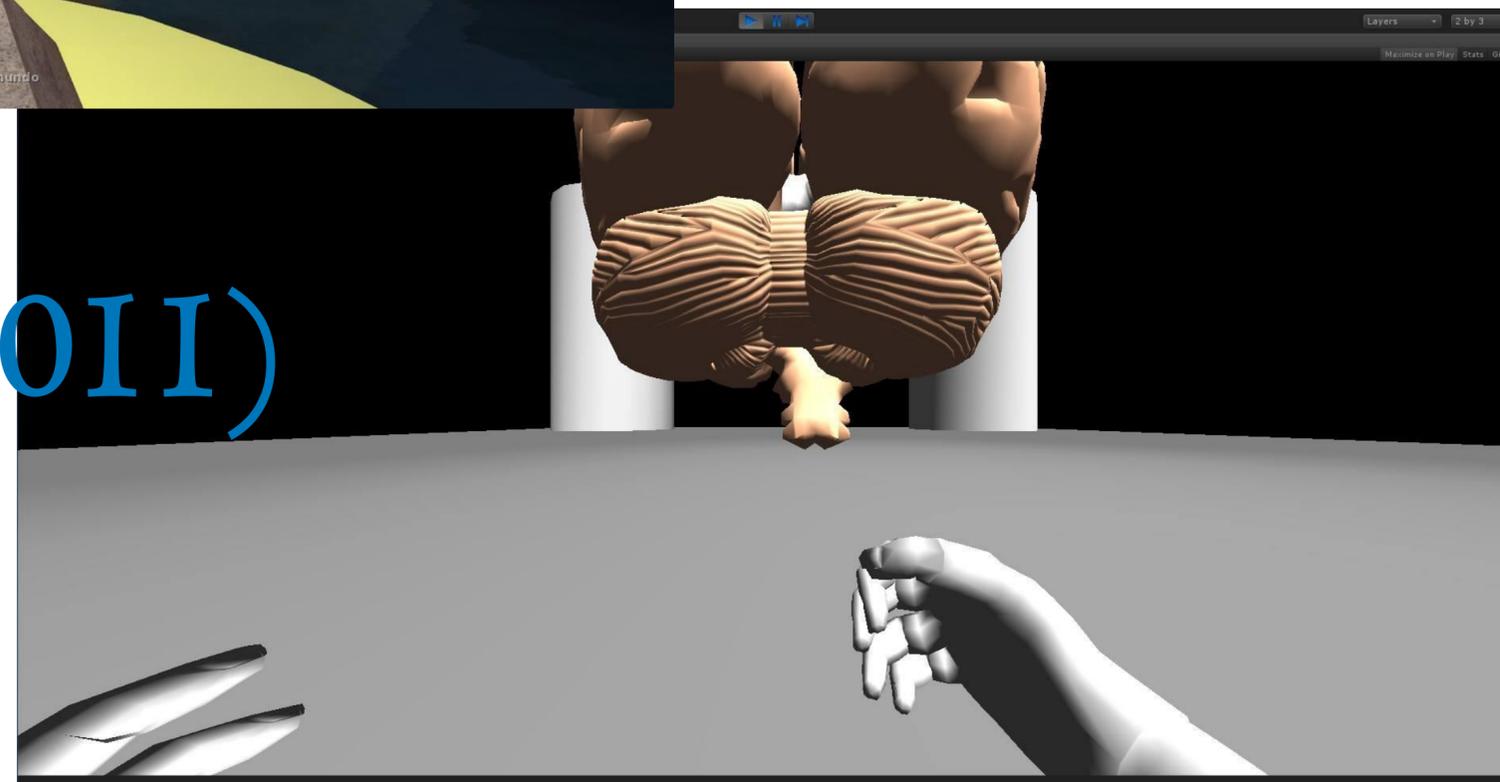
Enação

ANATOMIA HUMANA EM METAVERSOS

Games & Gamificação no Ensino Superior



ECHiM (2011)



Relação entre Games e Educação

- Jogos Educacionais
- Jogos Comerciais
- Desenvolvimento de jogos
- Gamificação

Games & Gamificação

- Agência
- Imersão
- Transformação

Murray (2003)



TRANSFORMA INFORMAÇÃO EM EXPERIÊNCIA
desafios/missões/nível EXP

Games & Gamificação



- Estado de flow
- Círculo Mágico
- Vitória Épica

Hibridismo

Constituído por múltiplas matrizes, misturas de natureza e cultura, portanto, a não separação entre cultura/natureza, humano/não-humano

(Latour, 1994)

Ações e interações entre AH e NH, em espaços de natureza analógica e digital, num imbricamento de diferentes culturas (digitais e pré-digitais), constituindo-se em fenômenos indissociáveis, redes que interligam naturezas, técnicas e culturas.

Multimodalidade

Distintas modalidades imbricadas:

PRESENCIAL
FÍSICA

e-Learning

Gamification Learning

m-Learning

ONLINE

p-Learning

Game Based Learning

i-Learning

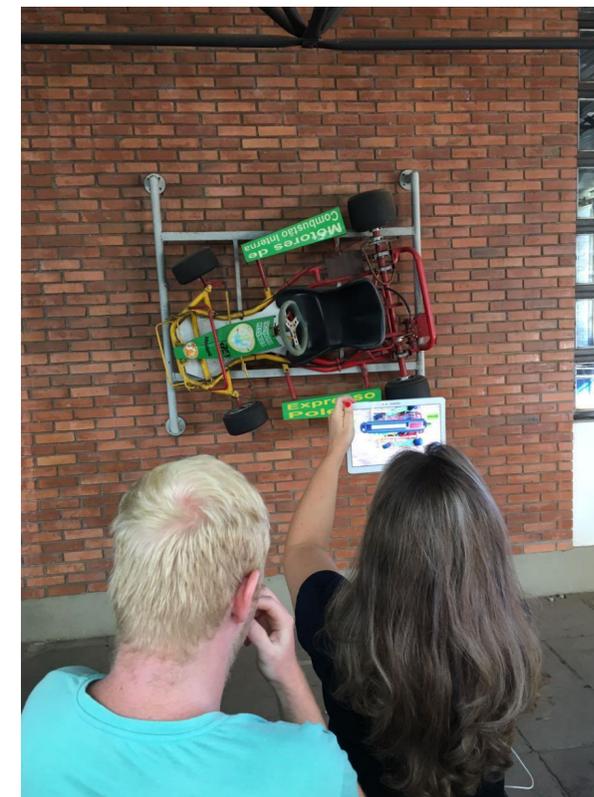
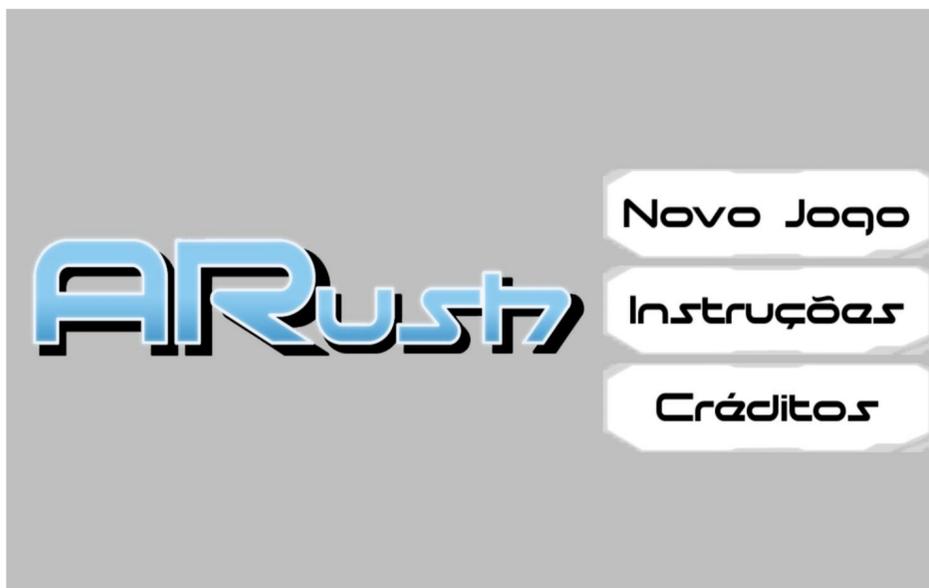
u-Learning

Gamificação no Ensino Superior



Teorias de Aprendizagem (2012)
Cognição em Jogos Digitais (2014)
Contextos em Jogos Digitais (2015, 2016, 2017)

ARush (Graduação)



Avançando um pouco mais na COGNIÇÃO ENATIVA...



PRIMEIRO SENTIDO DA NOÇÃO DE ATUAÇÃO:

COGNIÇÃO CORPORIFICADA, ENCARNADA



SEGUNDO SENTIDO DA NOÇÃO DE ATUAÇÃO:

COGNIÇÃO INVENTIVA

Das metodologias ativas às metodologias **INVENTIVAS**

Cognição Corporificada, ENCARNADA

I - Corpo comandado pela mente

Aprender a tocar um instrumento não é seguir regras

A aprendizagem acontece quando a relação simbólica é transformada em **acoplamento direto** do corpo com o instrumento, eliminando o intermediário da representação

representações de instruções simbólicas



2 - Enação, atuação, encarnação ou corporificação do conhecimento

a cognição passa a funcionar fora do registro da representação, em acoplamento direto com a matéria que o mundo fornece. Aprender não é adequar-se ao instrumento musical, mas agenciar-se com ele.

Cognição Inventiva

Compreensão do

ACOPLAMENTO enquanto
AGENCIAMENTO

Comunicação direta, sem mediação da
representação.

Opera não por causalidade, mas por
implicação recíproca entre movimentos
heterogêneos

Varela
(cognição)

Deleuze e Guattari (produção
da subjetividade)

avança

construída na interface

concepção de aprendizagem
enquanto **COGNIÇÃO**
INVENTIVA

Cognição Inventiva

se compreendemos o aprender FLAUTA como...

AGENCIAMENTO MAQUÍNICO

aprender é



ELIMINAR DISTÂNCIAS...

aprende-se entre a boca e a flauta,
aprende-se no meio, na superfície de seu acoplamento, fora do campo da
representação.

na adaptação com o meio, "o movimento de soprar consegue agenciar-se com
a disposição do instrumento e gerar, ao mesmo tempo, o som e o aprendiz"
(p. 104).

ao pensar o acoplamento como
agenciamento maquínico



o produto da aprendizagem é uma
atividade criadora, sempre em devir e
não uma representação mecânica,
repetição do mesmo.

Essa compreensão põe fim ao suposto
determinismo do objeto ou do ambiente



Aprende aquele que cria permanentemente na relação com o instrumento,
reinventando-se também como músico de maneira incessante (p. 105).

Da Resolução de Problemas à Invenção de Problemas



Atenção à vida pragmática
utilitária



Atenção "suplementar" atenção à
duração (reconhecimento atento)

Bergson (1934)



Assegura a **aprendizagem** como
solução de problemas



Assegura a **aprendizagem** como
invenção de problemas

Aprender é, antes de tudo, ser capaz de problematizar, ser sensível às variações materiais que tem lugar em nossa cognição presente

TD como base para a criação de novos Problemas

TD



não podem ser compreendidas como meros objeto e nem como soluções para antigos problemas, mas como base de criação de novos problemas, de novas relações com a informação, com o tempo, com o espaço, consigo mesmo e com os outros.

SER=FAZER=CONHECER

Do “APLICAR” ao DESENVOLVER

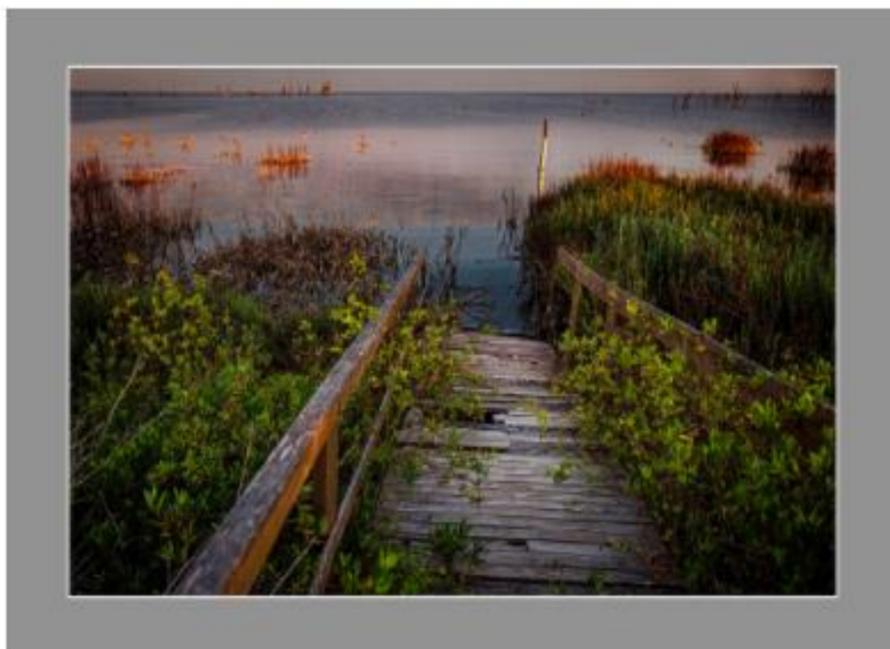
Na Pós-graduação
Lato e Stricto Sensu

Pós-graduação Lato Sensu

Cultura digital e educação: novas formas de pensar e aprender | 12h

Professor: Eliane Schlemmer - [Link para Currículo](#)

SOBRE PONTES E MERGULHOS...



(Paisajes de Córdoba; "La bajada al mar de Ansenusa", Miramar, Córdoba. Por Jose Maria Ciampagna 23 de outubro de 2016 próximo a Córdoba, Argentina.)

Olá, tudo bem?

Convido você para darmos início a nossa jornada compartilhada pela temática "Cultura digital e educação: novas formas de pensar e aprender". Durante a jornada vamos oportunizar à você um espaço de aprendizagem a fim de ajudá-lo a:

- Compreender o que é a Cultura Digital;
- Entender quem são e como aprendem os sujeitos da contemporaneidade;
- Compreender como a cultura digital tem contribuindo para mudanças na forma de pensar, aprender e se relacionar;
- Significar o aprender e o ensinar na cultura digital;
- Analisar, refletir, discutir e realizar sistematizações sobre a relação entre Cultura Digital e Educação;
- Identificar a relação entre Escola e cibercultura.

Teremos momentos de troca de informação, compartilhamento de conhecimentos e realização de missões a fim de que possamos construir subsídios para compreender esse novo sujeito da aprendizagem na contemporaneidade e o que significa **Educar numa Cultura Digital**.

Assim, para essa etapa disponibilizei um "Mapa da Jornada", consulte-o, sempre que tiver dúvidas. Nele você encontrará o objetivo principal da Unidade Temática, os conteúdos, as atividades e o acompanhamento e avaliação. Durante o percurso, fique atento as pistas em texto, áudio e vídeo disponibilizadas para a Jornada.

Espero que tenhamos tod@s uma boa caminhada pela temática da Cultura digital e educação: novas formas de pensar e aprender.

Abs e até mais :-)

Mapa da Jornada

Mapa da Jornada
"Cultura Digital e Educação: novas formas de pensar e aprender".

Que missões iremos desenvolver?

- Buscar elementos nas pistas em texto, áudio e vídeo;
- Compartilhar conhecimentos na Agora do Saber;
- Realizar a missão: Cultura digital e educação: novas formas de pensar e aprender;
- Interagir na webconferência: 18/04 das 20h às 21h30min.

O que vamos precisar levar?

- Cultura Digital;
- Os novos sujeitos da aprendizagem;
- Aprender e ensinar na cultura digital;
- Escola e cibercultura: reconfigurações necessárias?

O que queremos?
Compreender como a cultura digital propicia novas formas de pensar e aprender, bem como se faz presente na educação.

Avaliação
Qualidade da apropriação teórica na articulação com um processo reflexivo envolvendo a vivência e prática pedagógica, evidenciada no desenvolvimento das diferentes missões.

Mapa da Jornada

Pistas para a Jornada

Pistas em textos

Pistas em vídeos

Pistas em áudio

Missões a serem realizadas

Agora do Saber: Educação na Cultura Digital

Missão Final da Jornada - Cultura digital e educação: novas formas de pensar e aprender

Encontro

Gravação da Webconferência - (22/09 às 19h)

RESULTADO FINAL DAS AVALIAÇÕES

Pós-graduação Lato Sensu

Gestão de projetos e processos de aprendizagem | 12h

Professor: Eliane Schlemmer - [Link para Currículo](#)

SOBRE PROJETOS...



<http://www.bitmag.com.br/wp-content/uploads/2015/08/lo73-e-1471284235411.jpg>

Olá, tudo bem?

Você já pensou sobre o conceito de projeto? Pois é, quando nos referimos ao termo projeto podemos visualizá-lo em diferentes contextos da nossa vida, inclusive no contexto educacional. Podemos pensar em Projeto Político Pedagógico, em Projeto de Ensino, Projeto de Trabalho, Projeto de Aprendizagem, ... alias, você já ouviu falar em Pedagogia de Projetos?

Pois então, durante o tempo em que estivermos juntos, desafio você a desenvolver um Projeto de Aprendizagem. Para ajudá-lo nesse desafio, organizei um espaço de aprendizagem e de emancipação que possibilite:

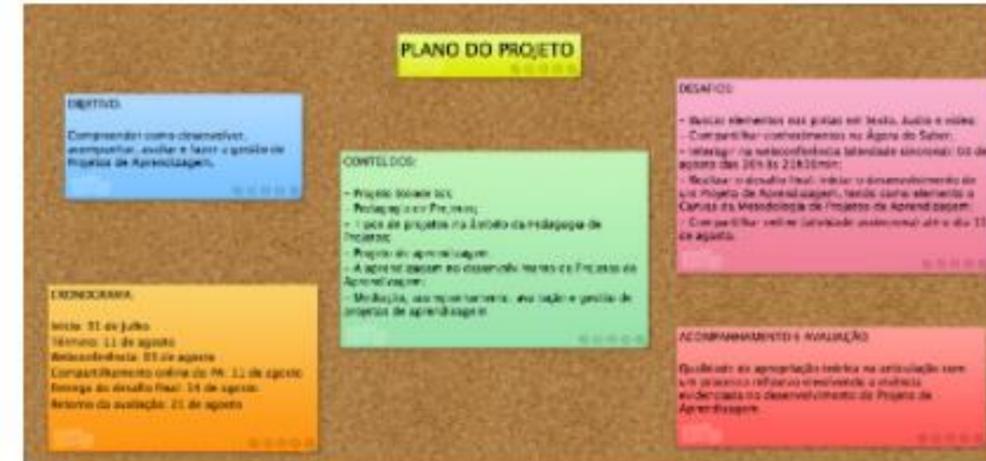
- Compreender o conceito de projeto, bem como no que consiste a Pedagogia de Projetos;
- Diferenciar os tipos de projetos, no âmbito dos processos de ensino e de aprendizagem;
- Iniciar o desenvolvimento de um projeto de aprendizagem;
- Refletir sobre como se dá a aprendizagem no âmbito do desenvolvimento de projetos de aprendizagem;
- Realizar a mediação, o acompanhamento, a avaliação e a gestão de projetos de aprendizagem (dos colegas);
- Analisar, refletir, discutir e realizar sistematizações sobre a relação entre o desenvolvimento de projetos e a aprendizagem.

Para isso, teremos muitos momentos de troca de informação, compartilhamento de experiências com o desenvolvimento de projetos, discussão e construção de novos elementos de forma que possamos ter subsídios para compreender o que é e no que consiste trabalhar com **Projetos de Aprendizagem**.

Assim, para essa etapa disponibilizei um **Plano do Projeto** (Programa da Unidade Temática) consulte-o, sempre que tiver dúvidas. Nele você encontrará objetivo, conteúdo, desafios, cronograma, acompanhamento e avaliação (para que você conheça como será acompanhado no seu processo de aprendizagem e a partir de que critérios será avaliado). Durante o percurso, fique atento as pistas para o desenvolvimento do Projeto de Aprendizagem.

Espero que tenhamos tod@s um bom desenvolvimento pela temática da **Gestão de projetos e processos de aprendizagem**.

Plano do Projeto



 Plano do Projeto

Pistas sobre Gestão de Projetos e Processos de Aprendizagem

 Pistas em textos

 Pistas em vídeo

Desafios

 Agora do Saber: Gestão de projetos e processos de aprendizagem

 Desafio Final

QRCode do Padlet



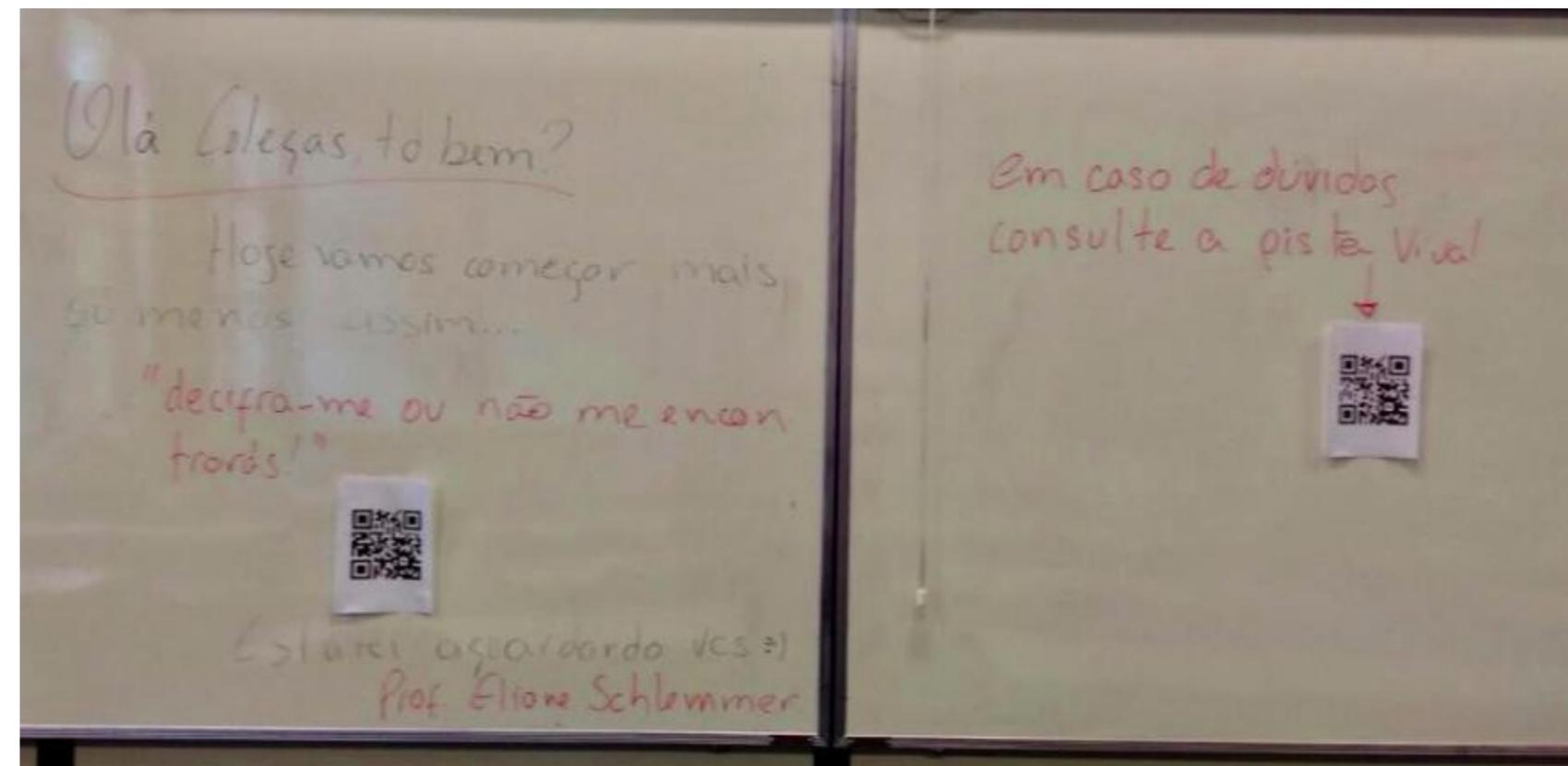
 Gestão de projetos e processos de aprendizagem - URL do PADLET

 AVALIAÇÃO FINAL

Webconferências

 Gravação da Webconferência - (03/08 às 20h)

Pós-graduação Stricto Sensu



Escape

“Alice no labirinto da aprendizagem”

Narrativa: Olá pessoal, eu me chamo Alice e estava seguindo o Coelho Branco, quando cheguei nesse lugar... aliás, vocês viram ele por aí? Fui andando pelos labirintos tentando descobrir onde estava, aí vi vocês correndo em busca de algo, percebi que estavam numa missão ajudando a salvar as escolas de uma universidade. Ah!!!! é isso então eu estou numa Universidade!!!! Bem que o Gato Risonho tinha me dito que nesse lugar eu conheceria muitas pessoas e com elas aprenderia coisas incríveis, mas que eu devia ter muito cuidado com a Rainha de Copas, a guardiã desse espaço, responsável por manter tudo como está... pelo menos até vocês aparecerem kkkkk. No chá que tomamos o Chapeleiro Maluco disse que ela captura as aprendizagens que podem resultar em inovação ... ops... Rainha de Copas?!?!? Nãoooooo ... e não é que eu havia me esquecido dela!!!! Quando me dei conta ela já estava atrás de mim, corri tanto até que encontrei vocês nessa sala, o problema é que depois que vocês saíram ela me encontrou aqui e me prendeu nesse lugar. Foi aí que escondeu vários dos conceitos que trabalhamos, bagunçando tudo.... disse ainda que só me libertaria quando vocês chegassem, organizassem essa bagunça e encontrassem os conceitos escondidos.

Por favor, me ajudem, pois precisamos mostrar para ela que as coisas podem mudar e que nada mais será como foi um dia... Além disso, depois do que vivenciei aqui com vocês preciso voltar para o meu mundo, pois, sei que também posso ajudar muitas crianças e adolescente a aprender de uma forma um pouco diferente!

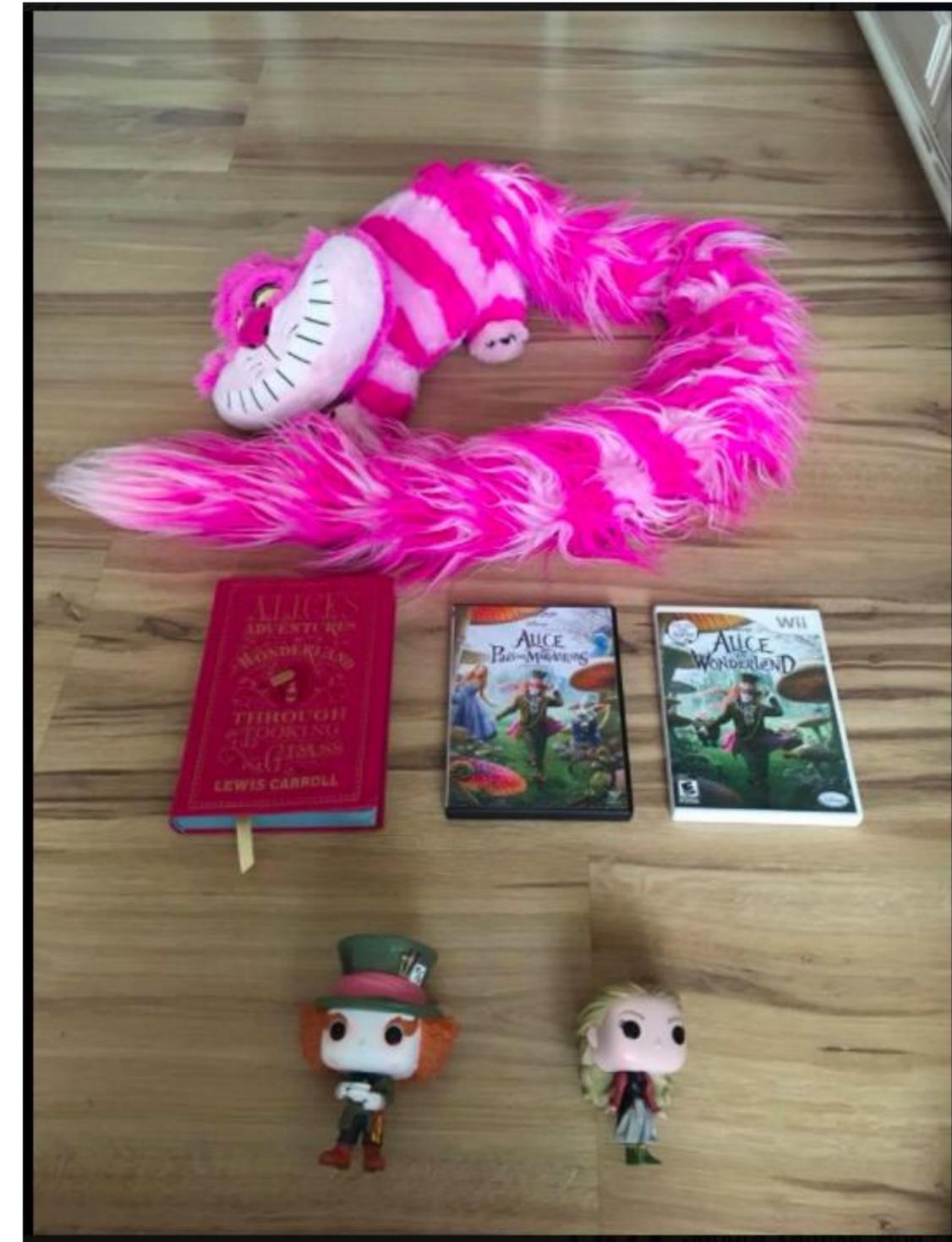
No entanto, a Rainha de Copas está furiosa e nos deu 45 minutos para que encontrássemos o que ela escondeu e escrevêssemos no quadro, só assim ela estará convencida do que aprendemos.

Regras:

- Está liberado o uso de qualquer tecnologia que tenham a disposição, inclusive acesso a internet.
- Pode vasculhar por toda a sala em busca das pistas.
- Caso não conseguirmos dizer o que aprendemos ou tentarmos sair da sala antes do término do jogo todos ficaremos presos para sempre, juntamente com a Rainha de Copas nesse mundo sem mudanças.

Pós-graduação

Stricto Sensu



Pós-graduação Stricto Sensu

Material Necessário:

Dois [QRCodes](#) impressos separadamente.



Uma caneta para escrever no quadro.

Puzzle 1 - Busca: Os jogadores deverão vasculhar a sala em busca dos dois QRcodes e da Caneta. Que são os materiais necessários para escapar da sala.

Puzzle 2 - Encriptação: Em um dos QRcode haverá a seguinte mensagem codificada:

Eçef Aoative nf Muncf

A f prfdabbf ca edfpgemantf abtrutureg cf queg oez amarilir eb intareçfab dfm f muncf axtamf o intamf.

E o no outro estará a chave da decodificação:

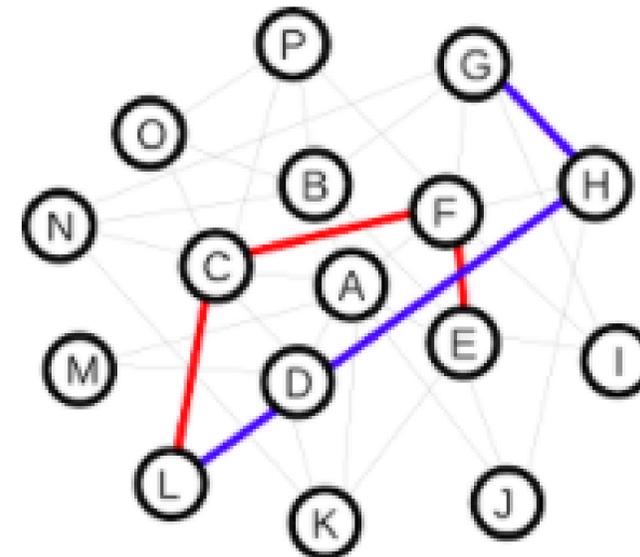
E	S	C	O	L	A
A	B	D	F	G	E

Eles deverão então traduzir a mensagem que será um dos conceitos abordados.

Puzzle 3 - Gato no Aurasma: Caso apontem o aurasma para o Gato, ele irá falar o seguinte trecho do teórico, falando sobre a epistemologia reticular e cognitiva.

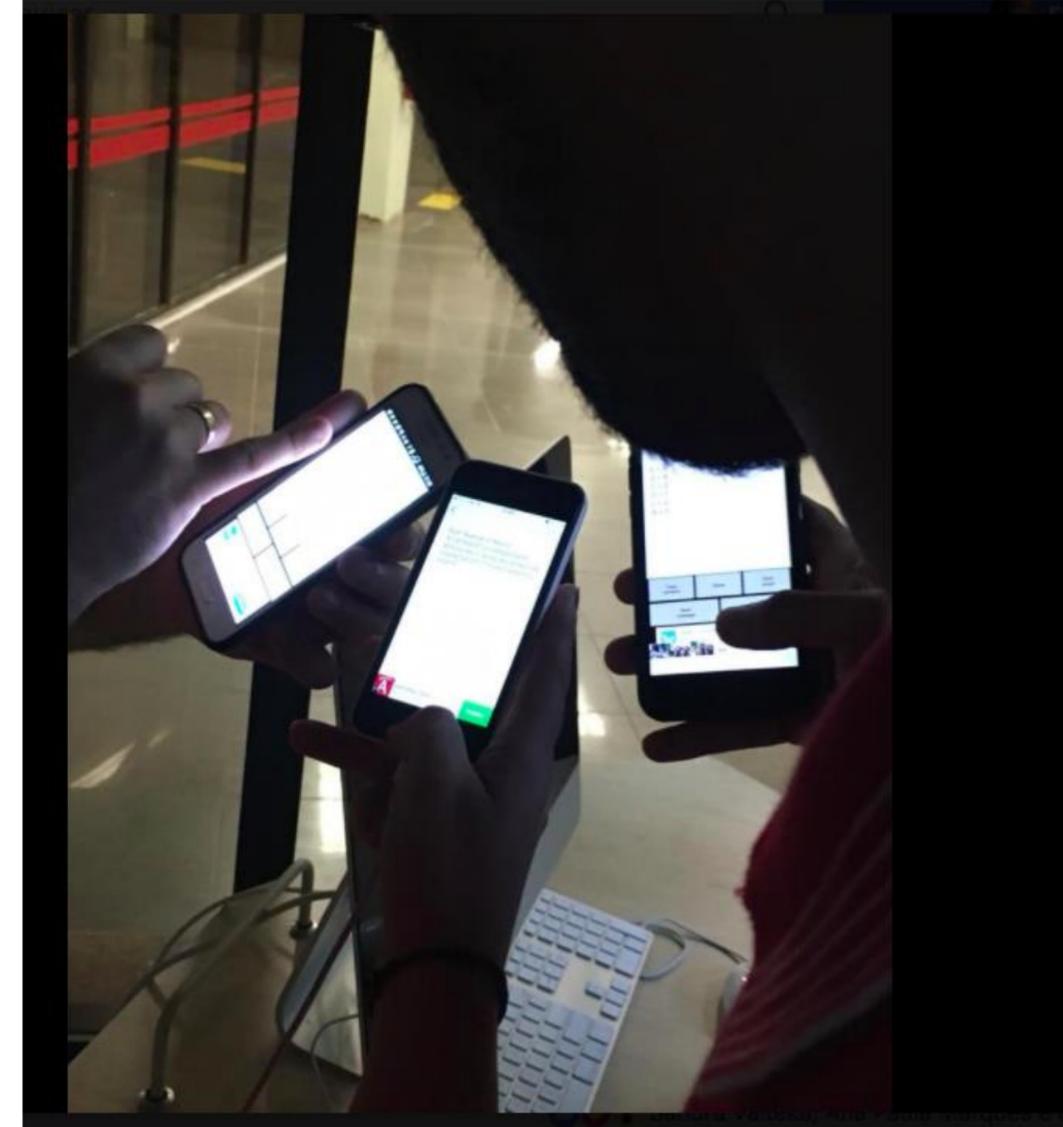
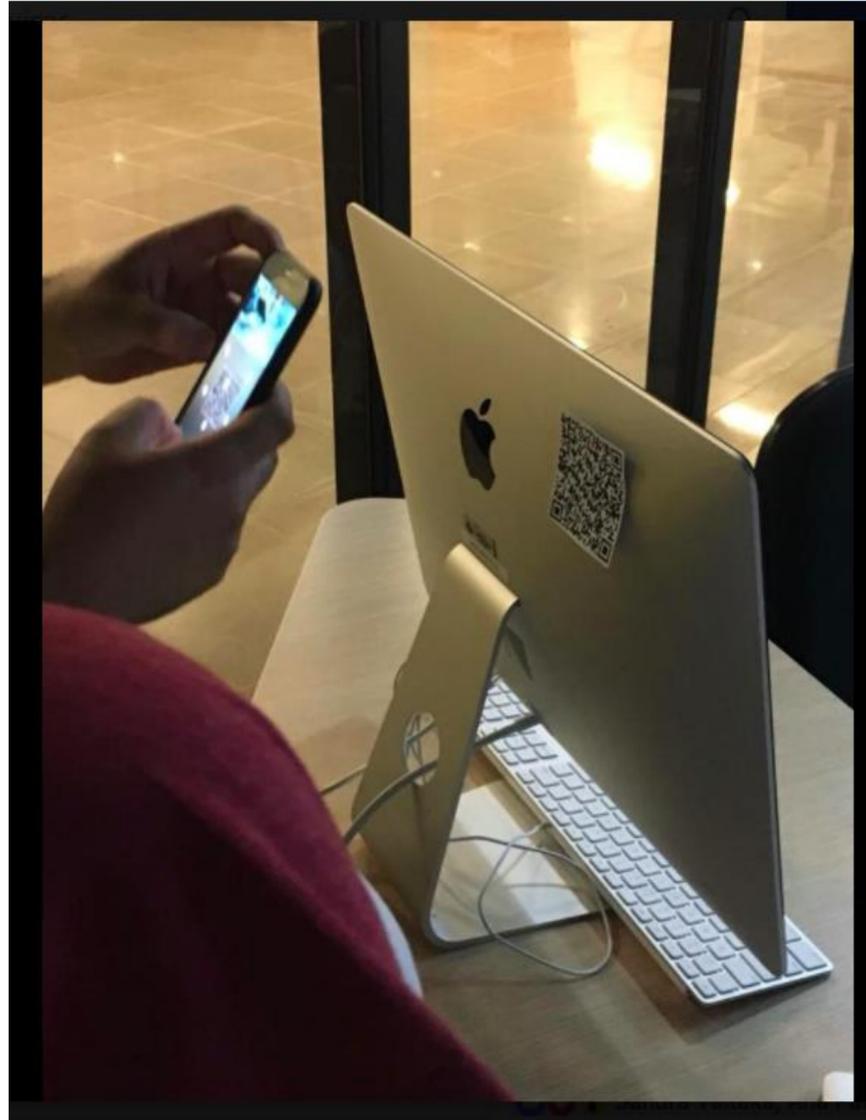
Puzzle 4 - O Processo: Dentro do livro, haverá uma mensagem onde estará escrito: "Pense em todo o processo que vocês realizaram ao longo do jogo, que conceitos ele expressa?"

Puzzle 5 - TAR: Apontando o aurasma para o boneco do chapeleiro, os jogadores encontrarão a seguinte imagem:

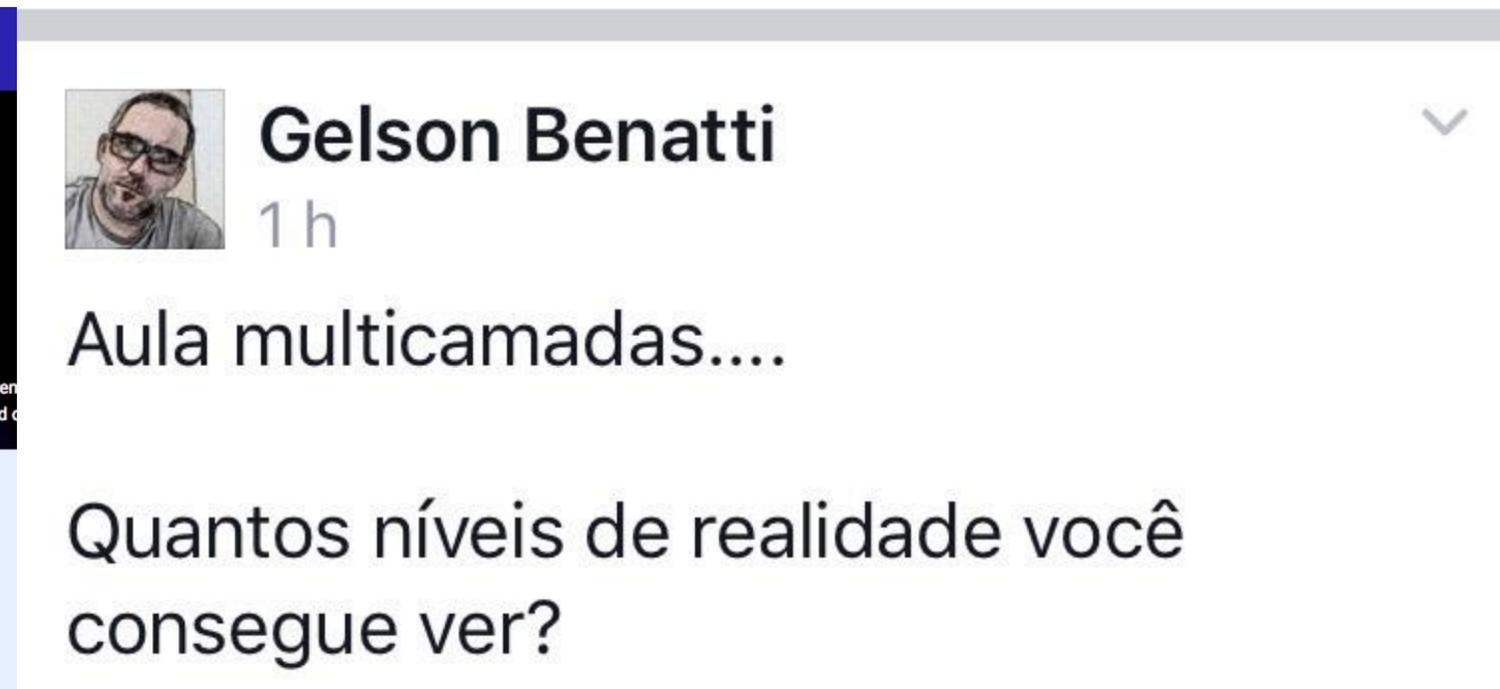


Ao escrever varela no quadro eles vencem o jogo.

Pós-graduação Stricto Sensu



Pós-graduação Stricto Sensu



Do “APLICAR” ao DESENVOLVER

Formação inicial e Formação
continuada

Atividade Acadêmica Ensino e Aprendizagem no Mundo Digital



Bem vinda(o)!

Dia, tudo bem?

Caro(a) acadêmico(a) para dar boas-vindas a nossa jornada compartilhada pela Atividade Acadêmica Ensino e Aprendizagem no Mundo Digital, mas para sermos precisos nos conhecemos melhor, então gostaria que você acessasse o Fórum Social e realize sua apresentação.

Nossa Atividade Acadêmica possui vários espaços de aprendizagem híbridos, multimídia, presenciais e online, que propõem a construção do conhecimento e o desenvolvimento de práticas tecnológicas significativas, visando aos processos de ensino e de aprendizagem no mundo digital. Esses espaços são preparados para reflexão sobre o potencial das tecnologias para o desenvolvimento humano e social no âmbito da Educação Infantil, Anos Iniciais e Educação de Jovens e Adultos, possibilitando a troca e a aprendizagem digital.

Assim, espero que esteja sempre conosco e, como mapa para a jornada, segue a tabela dos seguintes documentos disponibilizados a seguir: Programa, Cronograma, Orientações, Acompanhamento e Avaliação (para que você não esqueça como você atuou em cada um dos processos de aprendizagem e a partir de que obtiverá seu aval). Durante a nossa jornada fique atento as orientações postadas regularmente neste espaço.

Espero que tenhamos toda uma boa viagem pelo Mundo Digital.

Até e até mais!

Perfil Avançado

ADMINISTRAÇÃO

- Administração de curso
 - Desativar edição
 - Seleção de atividades desativadas
 - Editar configurações
 - Localizações
 - Relações
 - Notas
 - Endereços
 - Importar
 - Banco de questões
 - Arquivos de curso legendados
 - Modificar papel para...

NAVEGAÇÃO

- Página inicial
- Perfil
- Página do site
- Curso atual
 - EA0 - GRAD - Ensino e Aprendizagem no Mundo Digital
 - Participantes
 - Endereços
 - Atual
 - Tópico 1
 - Tópico 2
 - Tópico 3
 - Tópico 4
 - Tópico 5

https://www.facebook.com/groups/266155810161702/?ref=ts

PA Ensino e Aprendizagem no Mundo Digital - Pedagogia UNISINOS

Elisane Schlemmer

Editar perfil

FAVORITOS

- Feed de Notícias
- Eventos
- Mensagens
- Seminário de Educa...
- Educação, Desenvol...
- Grupo de Pesquisa...
- Escenários de Edu...
- WORKSHOP DE IM...
- I e II Seminário Aven...
- Cognição para Jóg...
- Cognição em Jogo...
- PA Ensino e Apre...
- Questionário Elisane

PA Ensino e Aprendizagem no Mu...

Entrou

Compartilhar

Notificações

Discussão

Membros

Eventos

Fotos

Arquivos

Pesquisar neste grupo

Escreva algo...

ADICIONAR MEMBROS

MEMBROS

199 membros (14 novos)

Clã Educação Multidisciplinar

Compartilhar

20 notas

Opções

LEMBRETES

Projeto Interdisciplinar

13/02/16

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS UNIDADE ACADÊMICA DE

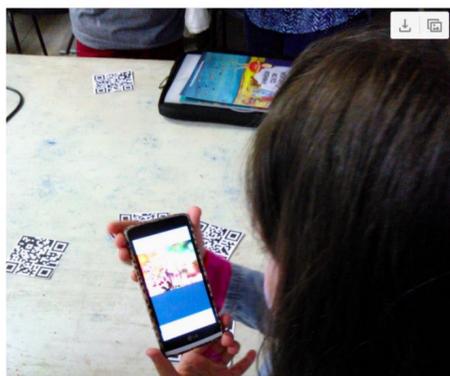
Mais fotos do 2º dia de ...

13/02/16

Eles concluíram os cartazes em grupo e tiveram que criar um projeto seguindo umas

Mais fotos do passeio

25/11/15




Gamificação no Ensino Superior

AA Ensino e Aprendizagem no Mundo Digital (2014, 2015, 2016, 2017)

Tabela 1. Missão, Objetivos e Achievements

Missão	Objetivos	Achievements
Rastreio (varreduras do campo)	<ul style="list-style-type: none"> • conseguir um parceiro, encontrar as pistas, • criar a narrativa da gamificação, • convencer o parceiro da importância da causa (conseguir o comprometimento do parceiro); 	<ul style="list-style-type: none"> • explorador - caça ao parceiro e as pistas • articulador - “vender” a proposta da gamificação para o parceiro
Toque (aciona o processo de seleção)	<ul style="list-style-type: none"> • desvendar os problemas da área, • desvendar os mistérios (eureka), • definir o que é relevante; 	<ul style="list-style-type: none"> • observador - entendendo as pistas, desvendando os mistérios • selecionador - selecionando o que é relevante
Pouso (parada - zoom)	<ul style="list-style-type: none"> • propor caminhos, • construir a gamificação; 	<ul style="list-style-type: none"> • tecelão (tecendo as pistas), • colaborador (discutindo e construindo junto) • ator (desenvolvendo a autoria criativa - construção da gamificação)
Reconhecimento Atento	<ul style="list-style-type: none"> • construir o mapa da gamificação, • convencer a comunidade de que o projeto é relevante, • divulgar e conseguir mais adeptos para a causa. 	<ul style="list-style-type: none"> • o cartógrafo (mapeando o caminho e construindo o mapa da gamificação).

Fonte: elaborada pela autora



Desenvolvimento dos Projetos de Aprendizagem nas Escolas

Aprendizagem pelo Universo Gamer

Prof. Dra. Eliane Schlemmer
Prof. Me. Wagner dos Santos Chagas
Prof. Bruna Elisa Schuster

educação 360

GPe-du



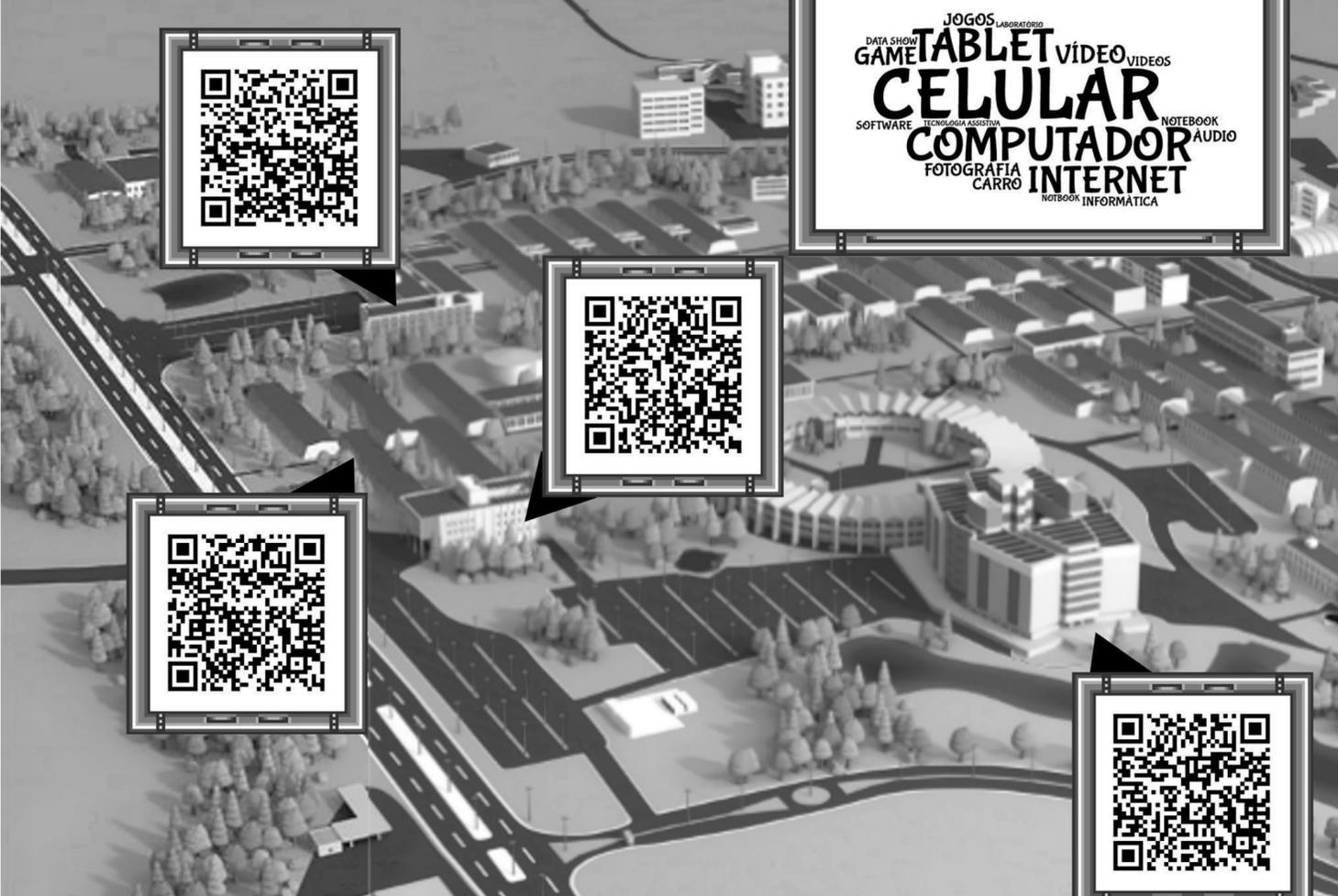
 **IV Seminário Web Currículo e XII Encontro de Pesquisadores em Currículo**
Contexto, Aprendizado e Conhecimento

40 Anos do Programa de Pós-graduação em Educação: Currículo
21 a 23 de setembro de 2015, PUC-SP, São Paulo, SP

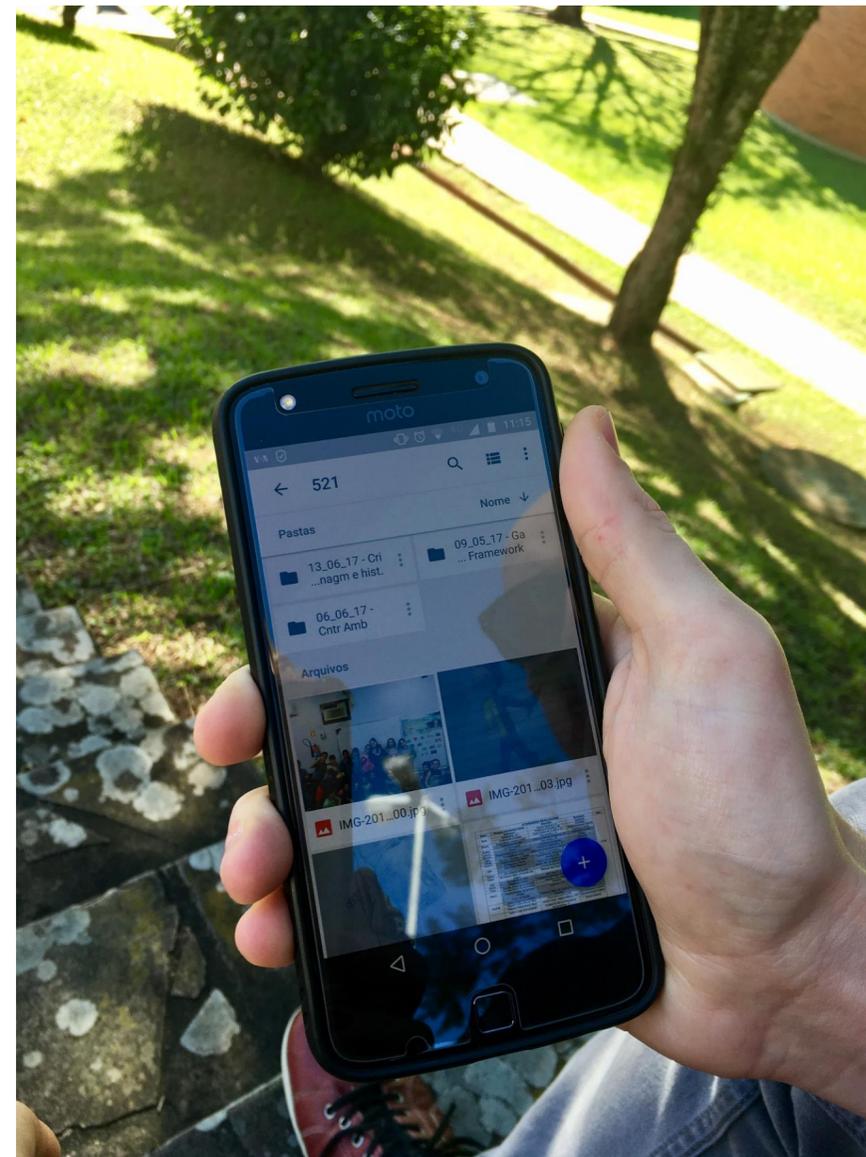
 PUC-SP

GAMES E GAMIFICAÇÃO NA MODALIDADE EAD: DA PRÁTICA PEDAGÓGICA NA FORMAÇÃO INICIAL EM PEDAGOGIA À PRÁTICA PEDAGÓGICA NO ENSINO FUNDAMENTAL

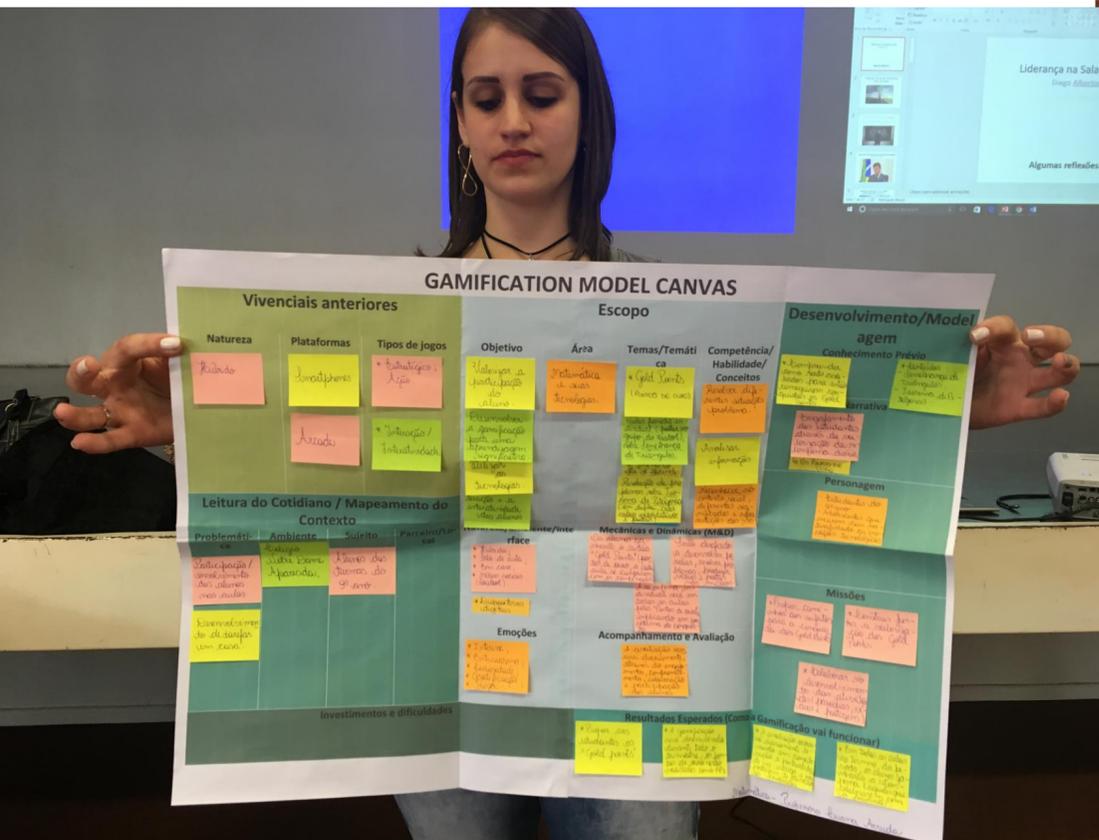
Formação Docente

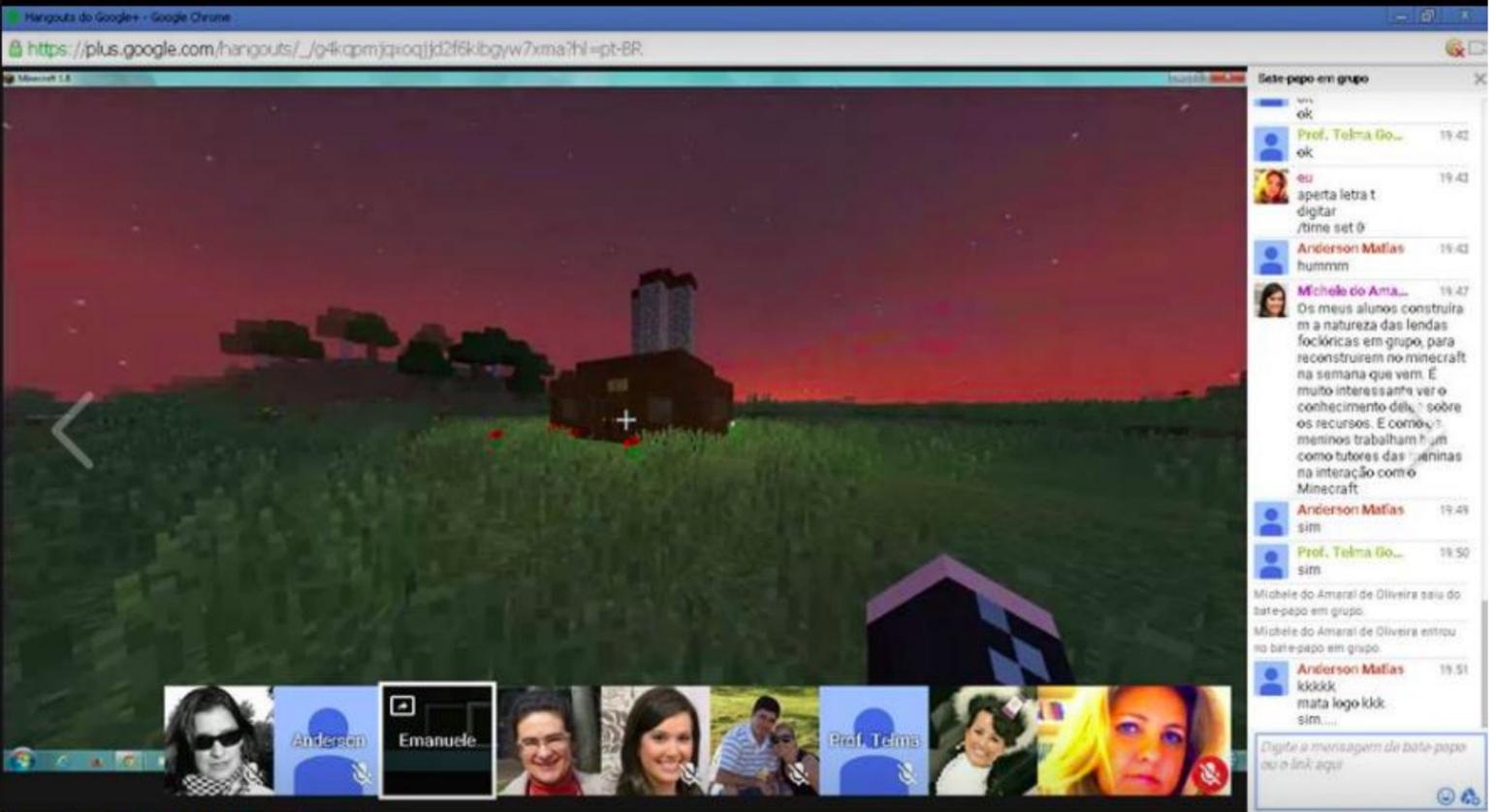


JOGOS
DATA SHOW
GAME
LABORATÓRIO
TABLET
VÍDEO
VIDEOS
CELULAR
SOFTWARE
TECNOLOGIA ASSISTIVA
COMPUTADOR
NOTEBOOK
ÁUDIO
FOTOGRAFIA
CARRO
INTERNET
NOTEBOOK
INFORMÁTICA



Formação Docente





ICM Digital

Grupo fechado

Discussão

Membros

Eventos

Vídeos

Fotos

Arquivos

Gerenciar grupo

Entrou

Notificações

Compartilhar

Escrever public...

Foto/vídeo

Vídeo ao vivo

Mais

Escreva algo...

Foto/vídeo

Enquete

Sentimento/a...

ADICIONAR MEMBROS

Insira o nome ou endereço de email...

MEMBROS

104 membros (1 novo)

SUGESTÕES DE MEMBROS

Ocultar



G9 - Stella Digital

Compartilhar

PARTE 2 - Diário de Percurso da Jéssi.

UMA PASSADA

PARTE 2 - Diário de Percurso da Jéssica - Stella Digital

Semana 14: 05/06 - 11/06

Textos

mana: Projeto Educativo ICM Aprender

Diário de Percurso do João - Stella Di.

UMA PASSADA

3/17: 1-O que estou aprendendo? Estou aprendendo a aprender da mesma maneira meus alunos. 2-Quais as dificuldades que

DIÁRIO 3 - ANGELA ...

UMA PASSADA

CADERNO 3 - ANGELA VIEGAS CHAGAS

20ª Semana: 17/07/2017 a 23/07/2017

Na

Stella Digital - DESENVOLVIMENTO ...

PARTE 2 - Diário de Per...

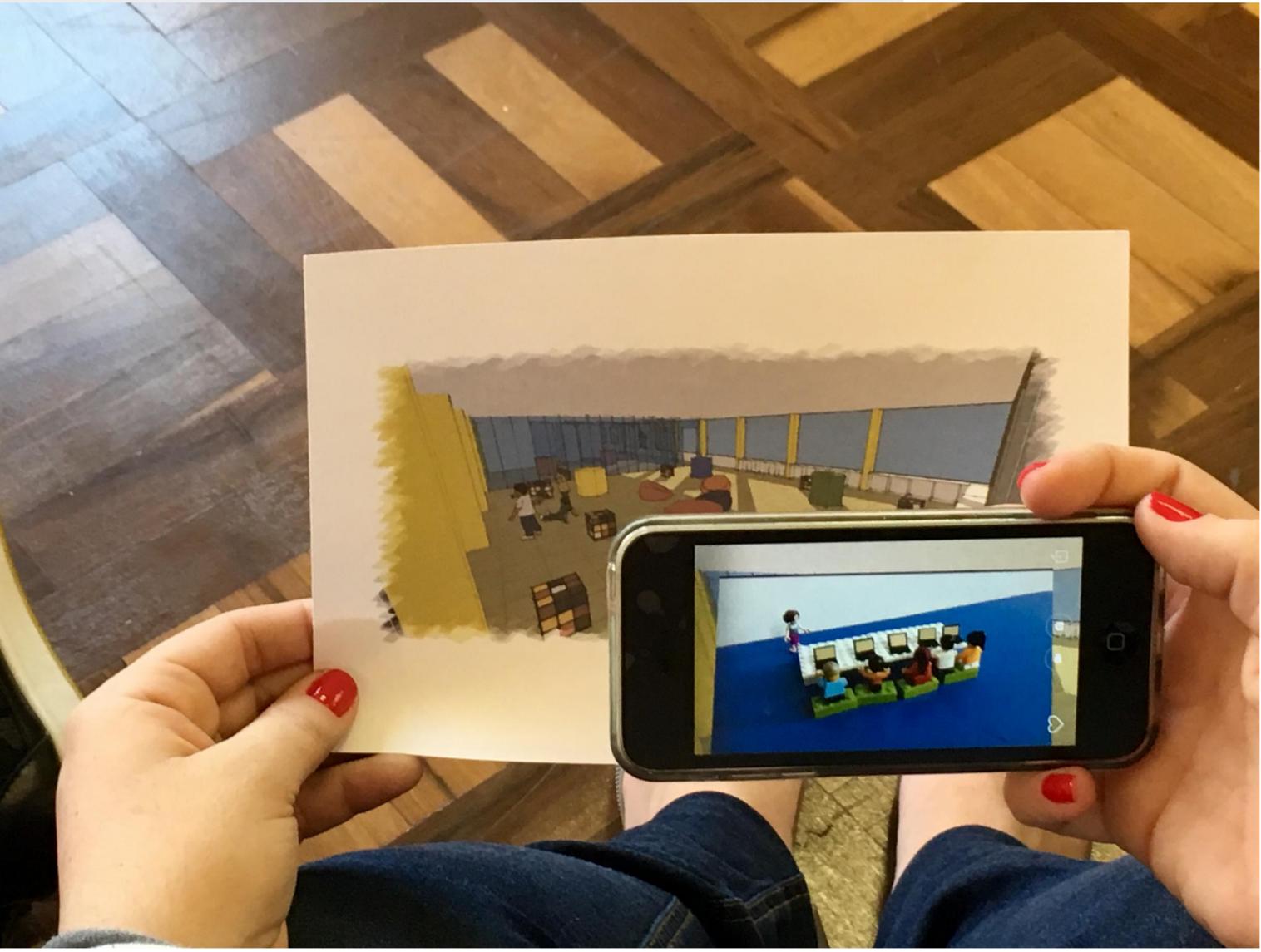
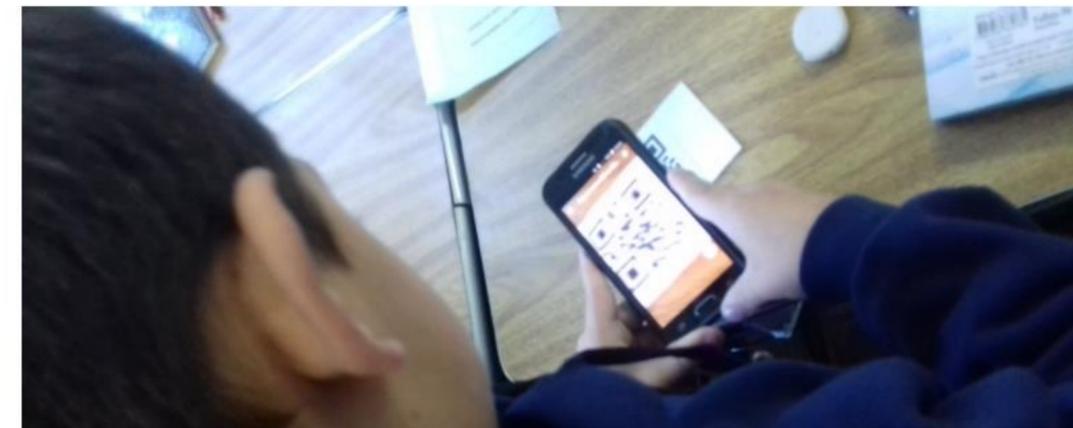
Compartilhar

G9 - Stella Digital

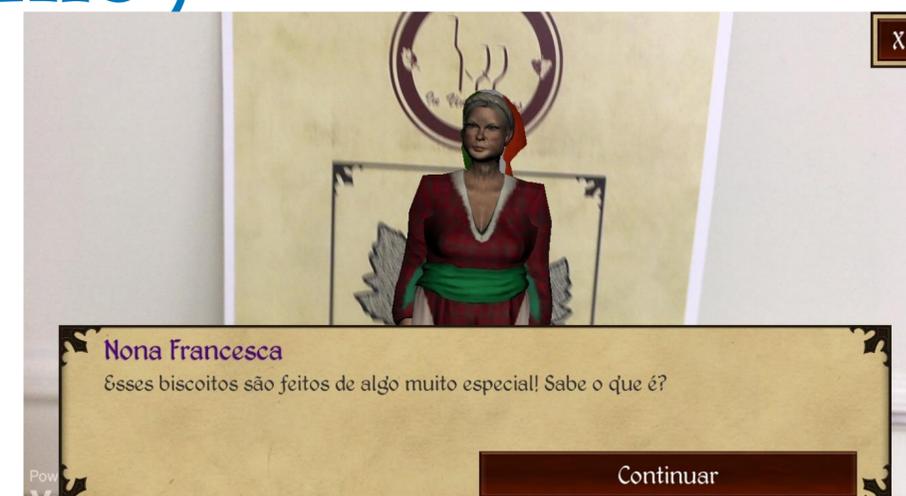
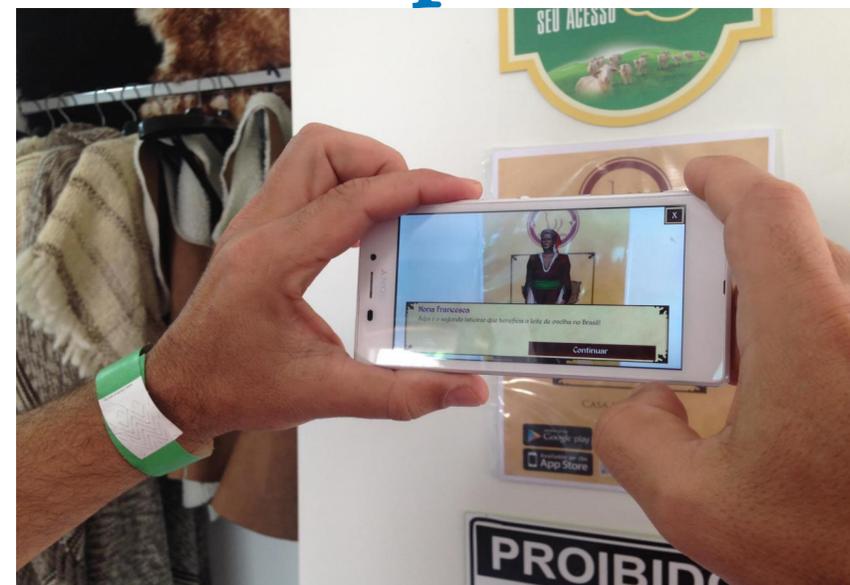
Nova etiqueta...

www.facebook.com

- Hoje os alunos do 3º ano EF trouxeram, pela primeira vez, seus dispositivos móveis. Foi a primeira atividade realizada com os *smartphones* e *tablets* dos alunos. Eles participaram, muito felizes, da aula. Estavam ansiosos pela minha chegada. Por enquanto fiz com duas turmas, mas ao longo da semana farei com mais duas (são quatro turmas de 3º ano). Eles estão estudando as partes da escola, em Inglês. Os alunos ficaram divididos em grupos; cada grupo recebeu dez dicas, em inglês, de dez lugares da escola. Eles tinham que descobrir, no código, qual correspondia a cada dica. Foi uma atividade de bastante colaboração entre eles e os alunos participaram e se comportaram muito bem. Foi uma das provas de que utilizar a tecnologia na sala de aula pode, sim, beneficiar os alunos e o professor!



In Vino Veritas (universidade & empresa & Governo)



Da "Falta a fartura": A culinária italiana gerando futuro

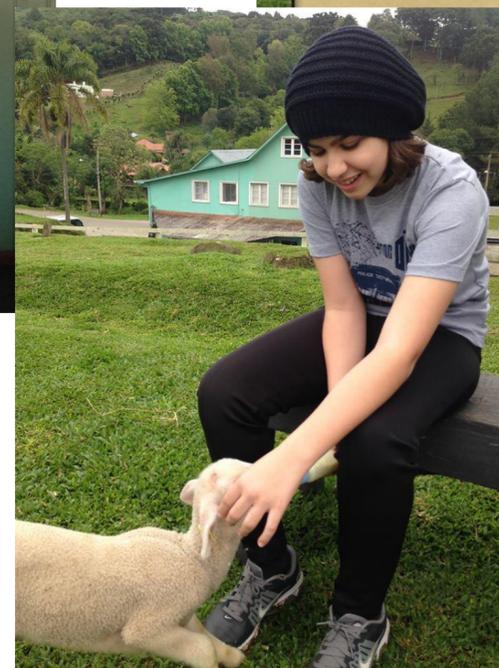
A comida não só enche nossas mesas, como também remonta a uma memória da gastronomia típica italiana. Que tal sentar-se e aproveitar alguns pratos enquanto descobre a grande importância da comida para os imigrantes?

Para iniciar a missão você precisa ir até o local e ler a imagem enigma a partir da lupa das cras.

Como chegar

Missão O Lugar

ECHiMPU
(2014 / 2015)



pervasividade e ubiquidade

dispositivos móveis

integram os aprendizes a contextos de aprendizagem e ao seu entorno, permitindo formar redes entre pessoas, objetos, situações ou eventos.

redes de comunicação sem fio

Tecnologias de localização

potencializam a aprendizagem situada = informações “sensíveis” ao seu perfil, necessidades, ambiente e demais elementos que compõe seu contexto de aprendizagem em qualquer lugar e a qualquer momento.

Tecnologia de identificação

sensores

Ágora do Saber (Universidade & Governo - 2016-2017)

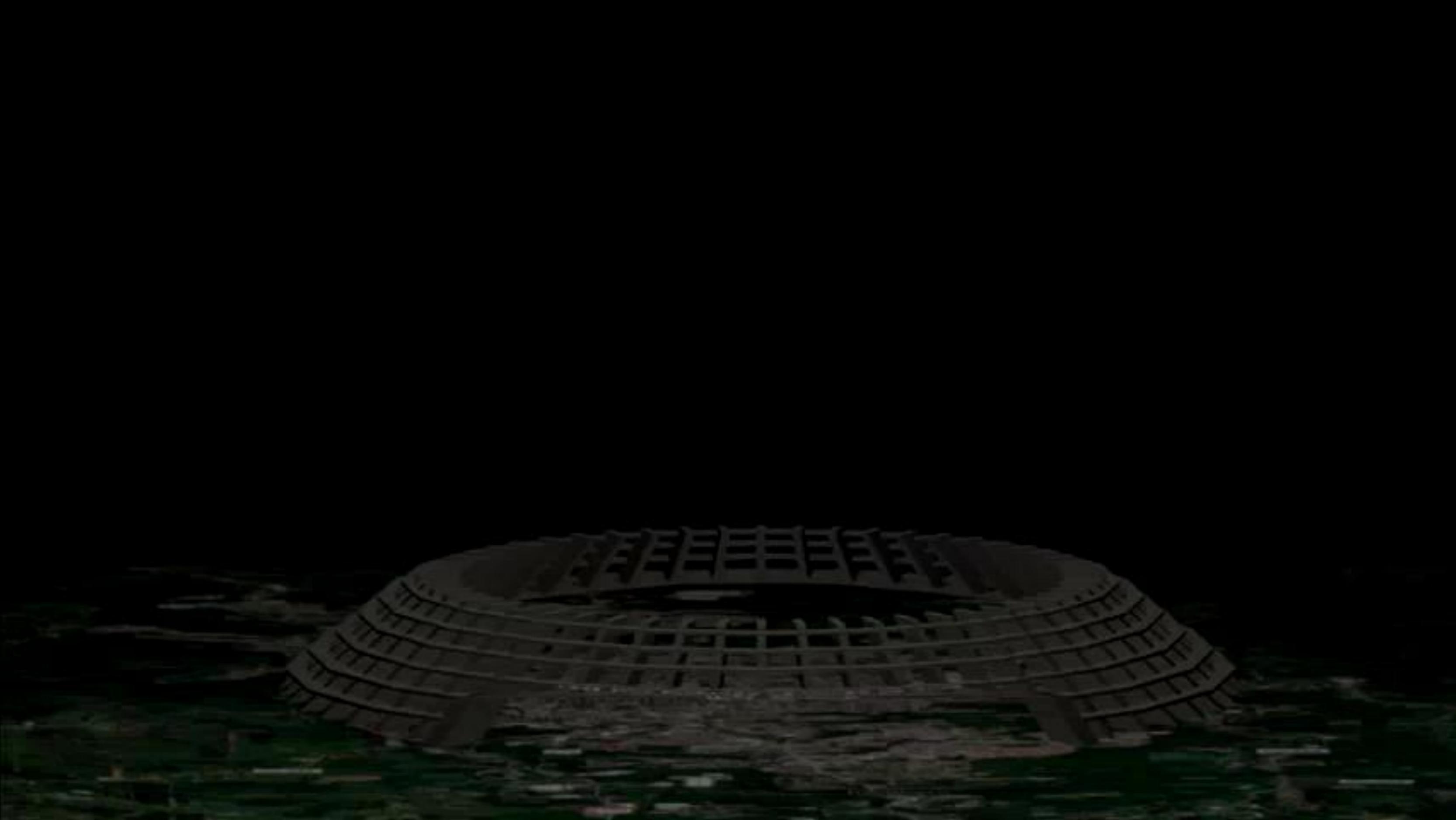


Enquanto essência da comunidade minha função é unir as pessoas, fazer amigos, se divertir, fortalecer vínculos, compartilhar momentos e aprender.



A comunidade cresceu e com o passar do tempo foram construídas igrejas com mais espaço. E ainda hoje, é na igreja que as pessoas vêm para fortalecer a sua fé.





Teoria Ator-Rede

ANT (Actor-Network Theory)



JOHN LAW



BRUNO LATOUR



MICHEL CALLON



Sociologia do Social ou Sociologia das Associações: para além do humano

Teoria Ator-Rede

Princípio da simetria ou Ontologia Plana
co-determinação S-O (AH-ANH)

Ator
(H-NH)

Agência

AH e ANH participam das
ações e provocam
transformações

Social

Rede de AH e ANH Compreender o
social e seguir os AH e ANH nas suas
associações e reassociações

Rede

movimento
associativo que
forma o social

Actante

Aquele que produz efeito na rede,
que gera uma ação, faz fazer



Robótica Inventiva



padlet

Eliane Schlemmer +2 @ 1m

ROBÓTICA INVENTIVA

invenção

Eliane Schlemmer 1M

Um Encontro Inesquecível entr... por Azenalde Vieira youtube

Adicionar comentário

Eliane Schlemmer 1M

A Máquina das Crianças Repensando a Escola na Era da Informática Seymour Papert

construcionismo Documento PDF padlet drive

Adicionar comentário

Eliane Schlemmer 1M

LOGO: PROGRAMA DE LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO

PAPERT_LOGO_introducao_e... Documento PDF padlet drive

Adicionar comentário

Eliane Schlemmer 1M

papert construcionismo Uploaded by luemy avila on 20... youtube

Adicionar comentário

Eliane Schlemmer 1M

Educação Continuada - Robót... Nesse programa, Léa Fagunde... youtube

Adicionar comentário

Eliane Schlemmer 1M

Educação Continuada - Robót... Nesse programa, Léa Fagunde... youtube

Adicionar comentário

Eliane Schlemmer 1M

Educação Continuada - Robót... Nesse programa, Léa Fagunde... youtube

Adicionar comentário

Eliane Schlemmer 1M

Como será a ROBÓTICA INVENTIVA NAS EMEF-SL?

2 comentários

Beth Souza 27d

Adorei esse vídeo pq ela explica de forma simples significativa o que a maioria dos professores não consegue entender de Piaget e do Construtivismo

Eliane Schlemmer 26d

Verdade, realmente é muito esclarecedor!

Adicionar comentário

Eliane Schlemmer 1M

A Robótica e sua aplicação pe... Documento PDF padlet drive

Adicionar comentário

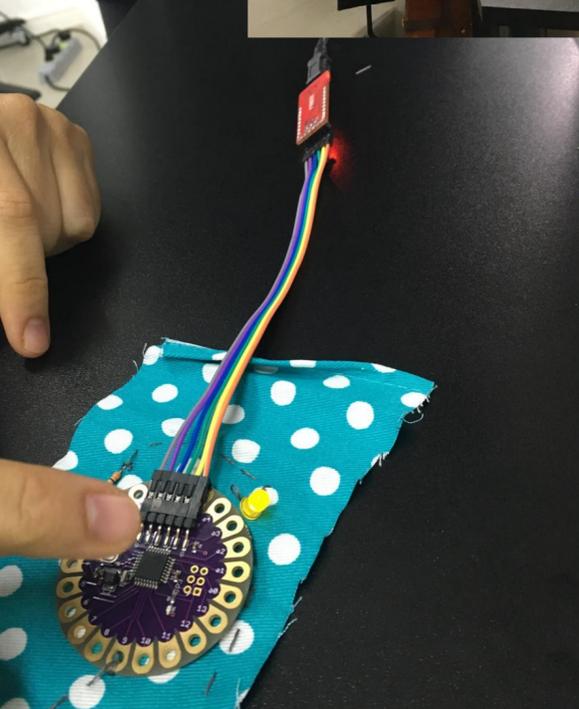
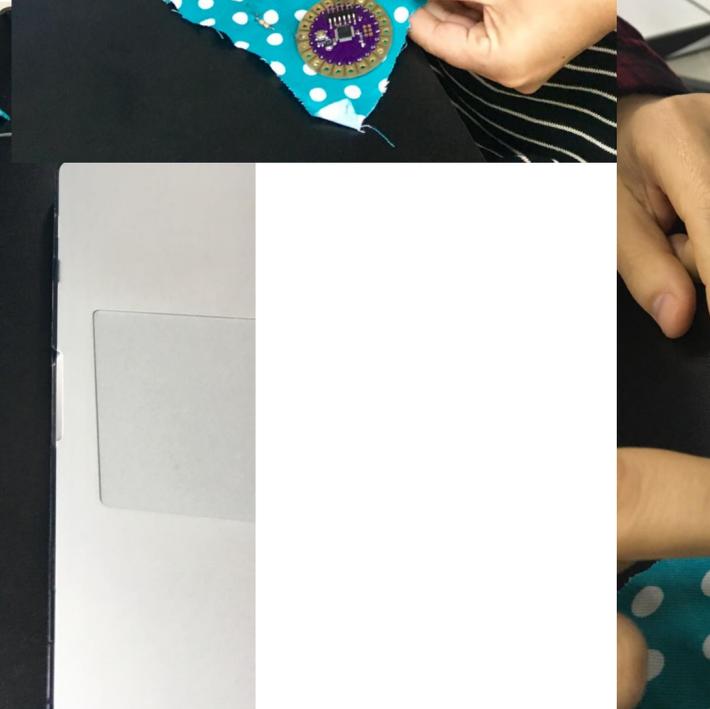
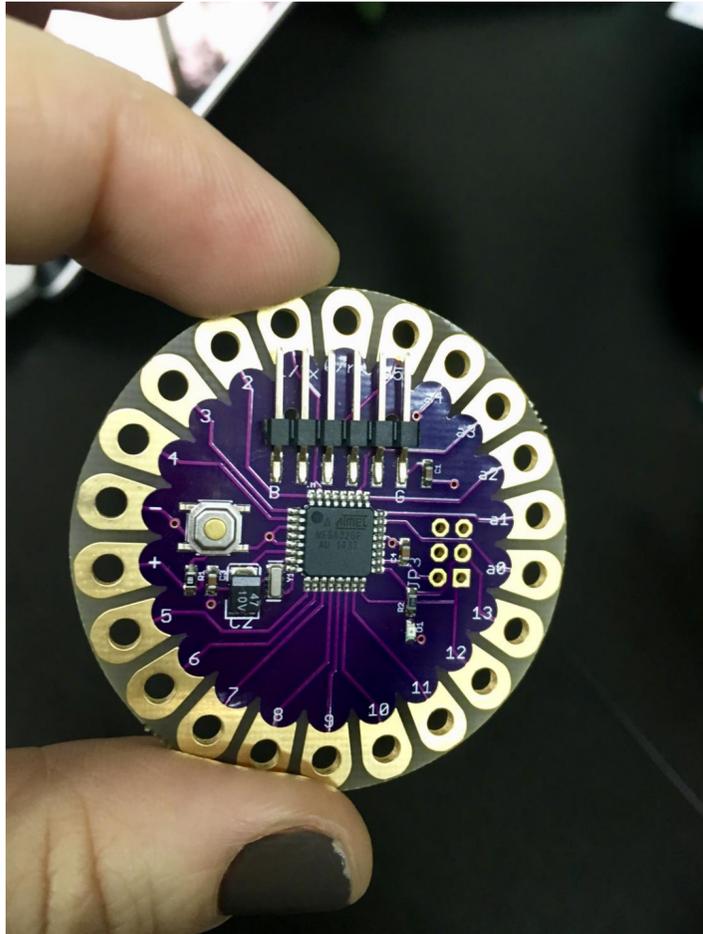
Eliane Schlemmer 1M

Virgínia Kastrop: A APRENDIZ... APRENDIZAGEM DA ARTE E F... youtube

Adicionar comentário



Wearables



Do paradigma ao cosmograma

○ **PARADIGMA** é o

FRAME

**ENQUADRAMENTO
TEÓRICO ESTABILIZADO**

mediação transformada em “modelo”
geral, como “estrutura”

○ **COSMOGRAMA** é o

MOVIMENTO

**DESENHO DA DISTRIBUIÇÃO
DA AGÊNCIA, DA
MOBILIDADE**

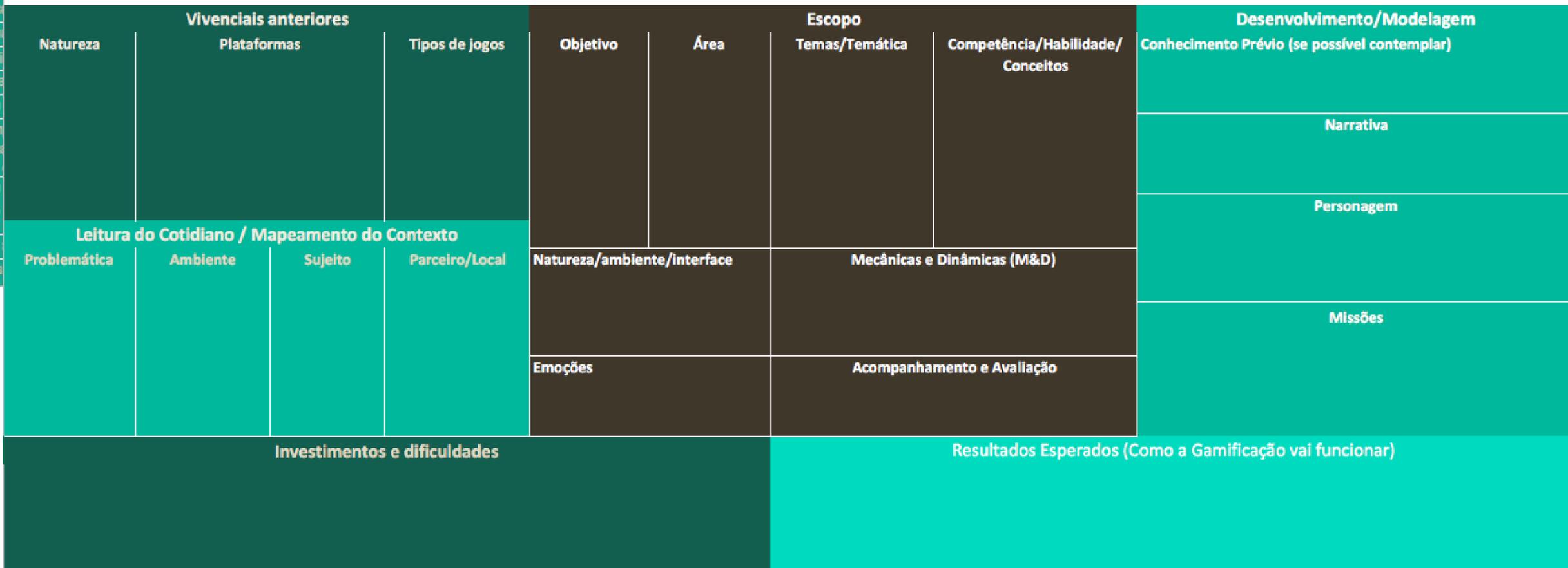
é o diagrama das mediações, é o
desenho do movimento

GAMIFICATION DESIGN FRAMEWORK

ID	Elementos	Componentes	Descrição
1	Vivenciais com jogos	Natureza dos jogos	analógicos, digitais e híbridos
		Plataformas	arcade, consoles, PC, tablets, smartphones
		Tipos de jogos	quebra-cabeça - puzzles, ação, suspense, aventura, luta, esporte, corrida, emulação, simulação, RPG, RTS - estratégia, MMORPG,...
2	Leitura do Cotidiano/Mapeamento do Contexto	Problemática	Leitura do cotidiano a fim de identificar a problemática foco da gamificação Qual é o contexto onde a problemática foco da gamificação está inserida?
		Ambiente	Qual é o ambiente/empresa?
			Qual a cultura desse ambiente/empresa?
		Sujeito	Quem são os sujeitos?
			Qual é a cultura desses sujeitos?
		Parceria/Local	Quem são os parceiros/local a serem engajados?
			Tipos de informações que os parceiros/localis proporcionam: dados brutos, produto principal, relações, descrição de processos, modelos, conceitos principais, narrativas, patrimônio histórico (material e imaterial)
			Tipos de interações os parceiros/localis proporcionam: exposições, demonstração, experimentação, investigação ou exploração, simulação, outro
			Tipos de atividades de ampliação que podem ser criadas a fim de ampliar a interação dos sujeitos com os espaços: Chamar atenção (o que pode nos chamar atenção por ser curioso ou diferente)... O que os visitantes consideram mais atrativo no local? Estabelecer relações (o que pode nos despertar para relacionar com o que conhecemos ou vivenciamos) Dar pistas e propor exploração (o que pode virar pista) Propor uma produção (escrita, visual, captura de imagem, composição, modelagem, dramatização, etc.) - ao sair dos espaços cada um pode escrever sua história, o que sentiu, o que lembrou, etc. ...um campo aberto para que o jogador possa dizer como se sentiu, lembrou ou achou que foi mais significativo Criar ou explorar histórias (narrativas pesquisadas e descoberta, inventadas, negociadas ou vivenciadas) Explorar conteúdos simbólicos e imaginários - Trazer os símbolos e arquétipos mobilizados e até encontrados no espaço
			Diferenciais: Quais são os diferenciais que tornam aquele local ou parceiro único? Conceito que mais o identifica?
Possível tema para a missão: Qual seria um possível tema para a missão?			

3	Escopo	Objetivo	Quais são os objetivos a serem alcançados?
		Área	Quais são as áreas de atuação?
		Temas/Temática	Quais são os temas/temas a serem abordados?
		Competência/Habilidade/ Conceitos	Que competências/habilidades/conceitos serão trabalhados? Que conceitos estão relacionados?
		Natureza/ambiente/interface de gamificação	Qual será a natureza da gamificação? Que ambientes irão compor a gamificação: sala de aula, instituição, em casa, mídias sociais, MDV3D, etc. Quais as interfaces com o usuário (tabuleiro, dados, cards, smartphones...)?
		Emoções	Como eu desejo que os jogadores se sintam?
		Mecânicas e Dinâmicas (M&D)	Quais são as mecânicas e dinâmicas a serem utilizadas?

GAMIFICATION MODEL CANVAS



DOMÍNIO	CONTEXTO	LÓCUS	PARTICIPANTES
SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM	GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA: Atividade Acadêmica Ensino e Aprendizagem no Mundo Digital (AA-EAMD) - Períodos de desenvolvimento: 2014/01, 2014/02, 2015/01, 2015/02	Educação Superior - Licenciatura e Educação Básica (fundamental)	108
	GRADUAÇÃO EM JOGOS DIGITAIS: Atividade Acadêmica Cognição em Jogos Digitais – 2014/01	Educação Superior – Tecnológica	50
	PPG em EDUCAÇÃO: Seminário de Educação Digital – 2014/02 e 2015/02	Pós-Graduação Stricto Sensu	25 mestrandos e doutorandos do PPGEDU PPGADM
	ARG Fantasma no Museu – 2015 (disponível para download gratuito nas lojas Apple Store e Google Play)	Educação em Museu	183 crianças e adolescentes, organizados em 25 grupos
	ARG In Vino Veritas – 2016 (disponível para download gratuito nas lojas Apple Store e Google Play)	Educação Continuada	Em torno de 500 pessoas
	ARG Ágora do Saber – 2017 (disponível para download gratuito nas lojas Apple Store e Google Play)	Educação Continuada	
	Formação Docente 2016-2017 (Escolas Municipais) e grupos de estudantes	Educação Continuada e EF	50 + estudantes
	Formação Docente 2016-2017 (Rede de Colégios Confessionais) e estudantes	Educação Continuada, EF e EM	120 + estudantes



Epistemologia Reticular e Conectiva

A passagem da sociologia à ciências da associação (Latour, Calon e Law) implica em assumir uma **epistemologia reticular (REDE)** que descreva os **processos agregativos** não a partir de um determinismo analógico e sistêmico - como a soma dos conjunto de relações comunicativas entre os diversos aparatos de um mesmo sistema, mas como as **dimensões conectivas** e emergentes de um novo tipo de complexidade.

(Felice, Massimo Di. Do Social para as Redes. In.: Lemos, André. A comunicação das coisas: Teoria ator-rede e cibercultura. São Paulo: Annablume, 2013)

Epistemologia reticular e conectiva

Pensar a forma
de **REDE**

implica

Transformação
Epistêmica

passagem

lógica de complexidade
estrutural-sistêmica

para

lógica **Reticular (REDE)** e
Conectiva

Novas compreensões para uma **Educação** que se faz num **movimento de associação** entre **AH** e **ANH**



em contexto **híbrido, multimodal, pervasivo e ubíquo**



a partir de uma **epistemologia reticular e conectiva**, em que o “**aplicar**” dá lugar ao **desenvolver**, o paradigma ao **cosmograma**, a representação à **interpretação** e a resolução de problemas à **invenção de problemas**.

IMAGENS - FONTE: LOCATELLI, Ederson (2017)

Horizon Report 2017

Important Developments in Technology for Higher Education



Das 11h às 12h30min: (em grupos)

Exploração e experimentação de alguns cenários possíveis

Espaços de Convivência e Aprendizagem

Híbridos (que integram diferentes espaços, presenças, tecnologias e culturas);

Multimodais (envolvendo as modalidades presencial física e online – eletronic learning (EaD), mobile learning, pervasive learning, ubíquos learning, immersive learning, Game Based Learning e Gamification Learning.

Das 13h30min às 15h30min: (em grupos)

a partir da Palestra Dialogada, da Exploração e Experimentação de alguns Cenários e, da Discussão, sistematizar o documento:

“Ecosistemas de inovação na Pedagogia Universitária na UNICRUZ”,

envolvendo plano de ações.

Das 16h às 17h30min:

Plenária

Apresentação dos “Ecosystemas de inovação na Pedagogia Universitária na UNICRUZ” elaborados pelos grupos, discussão final, encaminhamentos e avaliação do seminário.

OBRIGADA!

NÚCLEO DE EXCELÊNCIA

Learning Labs: Educação,
Inventividade e Tecnologias



Somos infinitas possibilidades



Eliane Schlemmer
elianeschlemmer@gmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BECKER, Fernando. Modelos pedagógicos e modelos epistemológicos. Educação e Realidade, Porto Alegre, v. 19, n.1, p. 89-96, 1994.
- DI FELICE, Massimo. Redes Sociais Digitais, epistemologias reticulares e a crise do antropomorfismo social. Revista USP, v. 22, p. 06-19, 2012.
- KASTRUP, V. TEDESCO, S. PASSOS, E. Políticas da Cognição: Porto Alegre: Sulina, 2015.
- LATOUR, Bruno. Ciência em ação: como seguir cientistas e engenheiros sociedade afora. 2ª. Ed. São Paulo: UNESP, 2011.
- LATOUR, Bruno. Reagregando o social: uma introdução à Teoria do Ator-Rede. Salvador: Edufba, 2012; Bauru, São Paulo: Edusc, 2012.
- LATOUR, Bruno. Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica. 3ª. Ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2013.
- LEMOS, André. A comunicação das coisas: Teoria ator-rede e cibercultura. São Paulo: Annablume, 2013
- PORTAL, Cleber. Estratégias para minimizar a evasão na educação a distância: o uso de um sistema de mineração de dados educacionais e Learning Analytics. 2016. Dissertação (Mestrado em Educação) -- Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), São Leopoldo, 2016.
- SACCOL, Amarolinda Zanella; SCHLEMMER, Eliane; BARBOSA, Jorge Luis Victória . M-learning e U-learning: Novas Perspectivas da Aprendizagem Móvel e Ubíqua. 1. ed. São Paulo: Pearson Education, 2011. v. 1. 192p.
- SCHLEMMER, Eliane. Hibridismo, Multimodalidade e Nomadismo: codeterminação e coexistência para uma Educação em contexto de ubiquidade. In: Daniel Mill; Aline Reali. (Org.). Educação a distância, qualidade e convergências: sujeitos, conhecimentos, práticas e tecnologias. 1ed.São Carlos: EdUFSCar, 2016, v. 1,
- Schlemmer. Eliane. Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: uma experiência no ensino superior. Relatório Técnico de Pesquisa. Processo: 408336/2013-7. Chamada Pública: Chamada 43/2013 - Ciências Humanas, Sociais e Sociais Aplicadas. 2016p. 1-24.
- VARELA, Francisco. Conhecer. As Ciências Cognitivas: Tendências e Perspectivas. Instituto Piaget: Lisboa, 1990.^[1]_[5]
- VARELA, F.; THOMPSON, E; ROSCH, E. A mente Incorporada: Ciências Cognitivas e Experiência Humana. Porto Alegre: Artmed, 2003.