Programa de Pós-Graduação em Educação

Nível: ☒ Mestrado ☐ Doutorado

Disciplina: Seminário Temático II: Educação e Transformação Digital

Ano/Semestre: 2024/1

Carga horária total: 30hCarga horária teórica: 30h Carga horária prática: 30h

Créditos: 2

Área temática: Educação

Código da disciplina: 114781_T31

Requisitos de matrícula: não há

Professores:

●Eliane Schlemmer (UNISINOS - Brasil);

●José António Marques Moreira (UAb-PT - Portugal);

EMENTA

Examina temas atuais e ou de complexidade conceitual, relacionados ao processo de formação e às diferentes áreas do conhecimento que dão suporte às pesquisas em Educação. A caracterização será complementada a cada semestre de acordo com o(s) objeto(s) de estudo. Poderá ser ministrado por docentes do quadro do PPGEdu da Unisinos e/ou docentes nacionais e internacionais convidados.

EMENTA ESPECÍFICA

Analisa e problematiza temas relacionados à Transformação Digital na Educação, enfatizando a Educação Digital (ED). Estuda e sistematiza como a transformação digital pode promover o desenvolvimento da Educação nos países da lusofonia e como as diferentes instituições estão se apropriando dessas mudanças para potencializar e/ou criar metodologias e práticas pedagógicas inovadoras. Discute problemas atuais, desafios e cenários emergentes na área da Educação Digital.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

São os seguintes os conteúdos que poderão integrar esse seminário:

1. Transformação Digital na Educação;
2. Ecossistemas de Inovação na Educação;
3. Continuum da Educação Digital;
4. Tecnologias na Educação Digital;
5. Epistemologias, Metodologias e Práticas Pedagógicas na Educação Digital;
6. Docência e Formação de Professores na Educação Digital;
7. Inovação Pedagógica na Educação Online;
    a. Docência e Formação de Professores;

b. Inovação Pedagógica;
c. Qualidade e Regulação;

OBJETIVOS

São os seguintes os objetivos desse seminário:

- Analisar e problematizar temas relacionados à Transformação Digital na Educação;
- Estudar e sistematizar como a transformação digital pode promover o desenvolvimento da Educação Digital e Online e como as diferentes instituições estão se apropriando dessas transformações para potencializar e/ou criar metodologias e práticas pedagógicas inovadoras;
- Promover o desenvolvimento de ambientes digitais e ampliar a Biblioteca Viva/Humana (Digital);
- Criar a EduDigiPédia;
- Discutir problemas atuais, desafios, cenários e contextos emergentes na área da Educação Digital e Online;
- Identificar as diferentes tecnologias e compreender o seu potencial num contexto de Educação Digital e Online;
- Analisar a formação de professores e pesquisadores no contexto da Educação Digital e Online;
- Potencializar o desenvolvimento de ecossistemas de inovação na Educação Digital e Online;
- Identificar interesses comuns e possibilidade de parcerias em rede para construir projetos de Educação Digital e Online, buscando aproximar ações de pesquisa e formativas.

METODOLOGIA

Compreendendo que o conhecimento na atual realidade hiperconectada se desenvolve de forma reticular, conectiva e atópica, a metodologia para o desenvolvimento desse seminário é dialogada e problematizadora, se desenvolve a partir da discussão sobre a Educação e a Transformação Digital na constituição de Ecossistemas de Inovação, na relação com quem é e como aprende o atual sujeito da aprendizagem, quem é o professor e como aprende/ensina, considerando os meios com os quais interagem e a sua cultura. A partir de processos vivenciais/experienciais propiciados por atos conectivos num contexto híbrido, multimodal, subsidiados por leituras e discussão síncronas e assíncronas, instiga processos de análise e sistematização em relação aos processos de ensino e de aprendizagem em contexto de transformação digital. Analisa desenhos de projetos educacionais que envolvem tecnologias digitais, incluindo as práticas de gestão dos espaços e tempos escolares e não escolares (em diferentes modalidades, níveis e contexto institucionais, conforme interesse dos participantes), focando nas metodologias e práticas pedagógicas, numa perspectiva propositiva.

A metodologia possibilita a constituição de redes de conhecimento, a partir da conexão entre diferentes necessidades, interesse, curiosidade, por meio de processos de reflexão, interação e cooperação. A metodologia compreende:

- exploração e experimentação de diferentes TD, num contexto híbrido e multimodal;
- leituras e discussão de artigos por meio de mecanismos de interação síncrona e assíncrona, conforme necessidade dos participantes e tema geral do seminário;
- produção e publicação de artigo;
- socializações dos conhecimentos sistematizados;

AVALIAÇÃO

A avaliação é continuada e formativa, priorizando a compreensão. As sucessivas produções de cada participante serão acompanhadas/avaliadas em termos de qualidade crescente. Os instrumentos e critérios de avaliação serão discutidos, definidos e elaborados juntamente com os participantes. Poderão fazer parte da avaliação os seguintes instrumentos:

- interações síncronas e assíncronas;
- produções teórico-reflexivas a partir da exploração e experimentação de diferentes TD na relação com os textos lidos;
- produções individuais e/ou coletivas (ensaio teórico - artigo);
- auto-avaliação.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

UNIVERSIDADE ABERTA. **1.º Encontro Internacional da EaDPLP**. [*S. l.*: *s. n.*], nov. 2019. 1 vídeo (7 min 59 s). Publicado pelo canal Universidade Aberta de Portugal. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=NgLEOJiKBak&t=27053s. Acesso em: 22 jan. 2020.

BROWN, Malcolm *et al*., 2020 EDUCAUSE Horizon Report, Teaching and Learning Edition (Louisville, CO: EDUCAUSE, 2020). Disponível em https://library.educause.edu/resources/2020/3/2020-educause-horizon-report-teaching-and-learning-edition. Acesso em: junho de 2019.

DIAS, Paulo. Inovação pedagógica para a sustentabilidade da educação aberta e em rede. **Educação, Formação e Tecnologias**, Monte da Caparica, v. 6, n. 2, p. 4-14. 2013 Disponível em: https://eft.educom.pt/index.php/eft/article/view/399/190,. Acesso em junho de 2019.

DI FELICE, M. **Paisagens pós-urbanas**: o fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar. São Paulo: Annablume, 2009.

DI FELICE, M. As ecologias comunicativas transorgânicas. *In:* **NetAtivismo**: da ação social para o ato conectivo. São Paulo: Paulus, 2017. p. 205-284.

DI FELICE, M. Redes sociais digitais, epistemologias reticulares e a crise do antropomorfismo social. **REVISTA USP**, São Paulo, n. 92, p. 9-19, dez./fev. 2011-2012. Disponível em http://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/34877/37613. Acesso em: junho de 2019.

DI FELICE, M. Net-ativismo e ecologia da ação em contextos reticulares. **Contemporanea: Revista de Comunicação e Cultura**, [*s. l.*], v.11, n. 2, p. 267-283, maio/ago. 2013. ISSN: 18099386 2. Disponível em: https://portalseer.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/view/8235/6497. Acesso em setembro de 2019.

FIGUEIREDO, António Dias de. **Compreender e desenvolver as competências digitais**. 2019. Disponível em: https://repositorioaberto.uab.pt/bitstream/10400.2/8108/1/p. 1-8.pdf. Acesso em: junho de 2019.

FLORIDI, L. (ed.). The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era. New York: Springer, 2015. 255 p. Disponível em: https://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2F978-3-319-04093-6.pdf. Acesso em: 10 fev. 2019

REDECKER, Christine. Digital competence framework for educators (DigCompEdu). Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2017. Disponível em: https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu. Acesso em: junho de 2019.

SCHLEMMER, Eliane; MORGADO, Leonel; MOREIRA, José António Marques. Educação e transformação digital: o habitar do ensinar e do aprender, epistemologias reticulares e ecossistemas de inovação. **Revista Interfaces**, [*s. l.*], v. 11, p. 764-790, 2020. Disponivel em: https://periodicosonline.uems.br/index.php/interfaces/article/view/4029/3592. Acesso em: outubro de 2019.

SCHLEMMER, Eliane; MOREIRA, José A. Modalidade da pós-graduação stricto sensu em discussão: dos modelos de EaD aos ecossistemas de inovação num contexto híbrido e multimodal. **Educação Unisinos (Online)**, [*s. l.*], v. 23, p. 689-708, 2019. Disponível em http://revistas.unisinos.br/index.php/educacao/article/view/edu.2019.234.06/60747436. Acesso em: outubro de 2019

SCHLEMMER, E.; BACKES, L.; LA ROCCA, F. L'Espace de coexistence hybride, multimodal, pervasif et ubiquitaire: le quotidien de l?éducation à la citoyenneté. **Educacao Unisinos (Online)**, [*s. l.*], v. 20, p. 297-306, 2016. Disponível em: http://revistas.unisinos.br/index.php/educacao/article/view/edu.2016.203.03/560. Acesso em: junho de 2019

SCHLEMMER, E. Games e Gamificação: uma alternativa aos modelos de EaD. **Revista Iberoamericana de Educación a Distancia**, [*s. l.*], v. 19, p. 1-12, 2016.

SCHLEMMER, E. Projetos de aprendizagem gamificados: uma metodologia inventiva para a educação na cultura híbrida e multimodal. **Momento - Diálogos em Educação**, [*s. l.*], v. 27, p. 41-69, 2018.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

CAROLEI, P.; SCHLEMMER, E. Gamification for online courses to improve inquiry methodology. *In:* **EDEN 2016 ANNUAL** Conference Re-Imagining Learning Scenarios, 2016, Budapest. Pro-ceedings of the European Distance and E-Learning Network 2016 Annual Conference. Budapest, Hungary: Eu-ropean Distance and E-Learning Network, 2016. v. 1. p. 53-62.

CAROLEI, P.; TORI, P. Gamificação aumentada – explorando a realidade aumentada em atividades lúdicas de aprendizagem. **TECCOGS - Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, n. 9, 2014. p. 14-35. Disponível em: http://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/edicao_completa/teccogs_cognicao_informacao-edicao_9-2014-completa.pdf. Acesso em junho de 2019.

KASTRUP, V. A aprendizagem da atenção na cognição inventiva. *In:* KASTRUP, V.; TEDESCO, S.; PASSOS, E. **Políticas da cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2015. p. 154-173.

KASTRUP, Virgínia. A cognição contemporânea e a aprendizagem inventiva. *In:* KASTRUP, V.; TEDESCO, S.; PASSOS, E. **Políticas da cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2015. p. 91-110.

LOPES, D. de Q.; VALENTINI, C. B. Mídias locativas e realidade mixada: a produção de sentidos sobre o digital-virtual a partir da cartografia com suporte das tecnologias digitais. **Educação Unisinos**, [*s. l.*], v. 16, p. 205-214, 2012. Disponível em: http://revistas.unisinos.br/index.php/educacao/article/view/edu.2012.163.02/1197. Acesso em: junho de 2019.

MARTÍNEZ-FREIRE, P. F. El Enfoque Enactivo em las Ciencias Cognitivas. **Ludus Vitalis**, [*s. l.*], v. 14, n. 26, p. 129-140, 2006. Disponível em: http://www.ludusvitalis.org/textos/26/26-07_martinez-freire.pdf. Acesso em: 01 mar. 2014.

OJEDA, C. Francisco Varela y las ciencias cognitivas. **Revista Chilena de Neuro-Psiquiatria**, [*s. l.*], v. 39, p. 286-95, 2001. Disponível em: http://www.infoamerica.org/documentos_pdf/varela01.pdf. Acessado em: 01 mar. 2014.

SACCOL, A. Z.; SCHLEMMER, E.; BARBOSA, J. L. V. **M-learning e U-learning**: novas perspectivas da aprendizagem móvel e ubíqua. 1. ed. São Paulo: Pearson Education, 2010. v. 1. 192 p.

SCHLEMMER, E. Laboratórios digitais virtuais em 3d: anatomia humana em metaverso, uma proposta em immersive learning. **Revista e-Curriculum (PUCSP)**, [*s. l.*], v. 12, p. 2119-2157, 2014.

SCHLEMMER, E.; LOPES, D. Q.; CAROLEI, P.; MARSON, F. P. Fantasma no museu: a construção da experiência. *In:* Edvaldo Couto; Cristiane Porto; Edméa Santos (org.). **App-learning**: experiências de pesquisa e formação. 1ed. Salvador: Edufba, 2016, v. 1, p. 145-162.

SCHLEMMER, E. O trabalho do professor e as novas tecnologias. *In:* Marcos Julio. (org.). **Sob a espada de Dâmocles**: relação dos professores com a docência e ambiente de trabalho no ensino privado. 1ed. Porto Alegre: Carta Editora, 2013. v. 1, p. 98-115.

SCHLEMMER, E.; BACKES, L. **Learning in metaverses**: co-existing in real virtuality. Hershey: IGI Global, 2015.

SCHLEMMER, E.; BACKES, L. **Aprender e ensinar em um contexto híbrido**. 1. ed. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2015.

SCHLEMMER, E.; LOPES, D. de Q. **Educação e cultura digital**. 1. ed. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2014.

SCHLEMMER, E.; LOPES, D. Q. Avaliação da aprendizagem em processos gamificados: desafios para apropriação do método cartográfico. *In:* ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus. (org.). **Jogos digitais e aprendizagem**. 1. ed. Campinas: Papirus Editora, 2016. v. 1, p. 179-208.

SCHLEMMER, E. Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão. *In:* **Revista da FAEEBA**: educação e contemporaneidade, Salvador, v. 24, n. 42, jul./dez. 2014. p. 73-89.

VARELA, F. **Conhecer**: as ciências cognitivas tendências e perspectivas. Lisboa: Instituto Piaget, 1990.

VARELA, F.; THOMPSON, E.; ROSCH, E. **A mente corpórea**: ciência cognitiva e experiência humana. Lisboa: Instituto Piaget, 2001.

VARELA, Francisco. Quarta etapa. A enacção: uma alternativa à representação. *In:* **Conhecer**: as ciências cognitivas tendências e perspectivas. Lisboa: Instituto Piaget, 1990. p. 71-93.