

laboratório de aprendizagem, o presente artigo tem como objetivo descrever a experiência pedagógica da Uema no setor de Design Educacional (DE) do Uemanet através de conceitos emergentes de TPACK - intersecção entre o conhecimento tecnológico, pedagógico e de conteúdo - e polidocência, inspirados pelo Paradigma da Educação OnLIFE.

De forma sucinta nas próximas páginas, será descrita a experiência de como o setor do DE vem desenvolvendo a polidocência em uma perspectiva de Educação OnLIFE, sensibilizando para a construção de um percurso formativo em diferentes níveis de uma educação, que compreendem o conhecimento numa perspectiva reticular e conectiva.

2. METODOLOGIA

Este estudo intenta trabalhar um panorama da polidocência no setor do DE, bem como suas ramificações e avanços a partir da perspectiva OnLIFE. Para isso, delineou-se o relato de experiência, a partir do método descritivo, com a exposição da organização e desenvolvimento das sete equipes polidocentes do Uemanet.

Deste modo, este estudo tem um enfoque técnico pedagógico ao instituir o conceito de polidocência no DE, baseado nas pesquisas de Mill, Ribeiro e Oliveira (2010) e no conceito de educação OnLIFE pesquisado por Moreira e Schlemmer (2020), Schlemmer, Di Felice e Serra (2020).

3. REFERENCIAL TEÓRICO

A Uema por ser referência na formação de professores, busca promover uma educação fluida e conectada, aproximando-os do conhecimento digital, de modo a desenvolver uma interação efetiva. Nesse sentido, adota em sua prática uma proposta de intersecção entre o conhecimento tecnológico, pedagógico e de conteúdo, o TPACK, proposto por Mishra e Koehler (2006) para orientar o desenvolvimento profissional docente no que se refere à utilização de tecnologias digitais nos diversos contextos educacionais, expandindo a teoria proposta pelo educador Shulman (1986).

Nesta perspectiva, a proximidade do docente com as tecnologias tem a potência de promover os movimentos necessários para as mudanças de paradigmas na educação e é deste encontro que deriva as progressões educacionais da instituição. Destaca-se aqui, a transição da atividade colaborativa entre docente e

demais profissionais do Uemanet, com a equipe multidisciplinar, enquanto equipe técnica, até a equipe de polidocência, enquanto equipe de construção com o docente (MILL; RIBEIRO; OLIVEIRA, 2010).

A contemporaneidade requer educadores com competências que vão muito além do conteúdo específico da área do conhecimento na qual são formados, das competências ditas digitais e daquelas didático-pedagógicas, trabalhadas separadamente em processos formativos. Uma vez que a realidade que conhecemos, a partir do hibridismo com diferentes tecnologias e plataformas digitais (Metaversos, sistemas sensorizados, realidade virtual, realidade aumentada, inteligência de máquina, inteligência das plantas...), torna-se outra, múltipla e diversa e, o próprio conceito de social e compreensão de sociedade se amplia para além do humano em conexão com não-humanos (SERRES, 1990; LATOUR, 2012; DI FELICE, 2017), o docente deixa de ser o centro do saber e as instituições de ensino começam a refletir sobre o ensinar e o aprender nesse contexto.

A pesquisa por essas novas formas de aprender, construir e ensinar instigam a co-criação das equipes de polidocência do DE, e isto poderá ser compreendido no próximo tópico, com a explanação do diálogo prático desses conceitos entre as sete equipes do Design Educacional.

4. RELATO DE EXPERIÊNCIA

O setor de Design Educacional é responsável por planejar, co-criar, executar e acompanhar projetos, objetos educacionais, formações continuadas, produções científicas, criando ambientes de aprendizagem inspirados no Paradigma da Educação OnLIFE, alinhados aos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável da Agenda 2030.

Para chegar a essa arquitetura, o DE observou, de forma empírica, que o docente não possuía o conhecimento tecnológico necessário para construção dos objetos educacionais na EaD. Assim, inicialmente, o desenho do DE era de uma equipe multidisciplinar, com processos de trabalho independentes, onde cada profissional trabalhava separadamente, realizando entregas graduais de seu projeto específico, o que se nomeia de multitrabalho.

Diante disso, em acordo com o objetivo do Núcleo, foi instituída a equipe de polidocência, não na intenção de assessorar o docente, mas com o intuito de que essa

equipe, com um olhar de imersão, docência ampliada e co-criação, integre o professor para um trabalho ativo e de formação em diálogo com o Paradigma da Educação OnLIFE.

Para tanto, o setor do DE criou em 2022 sete equipes de polidocência formadas por docentes; profissionais das áreas técnicas (designer gráfico e designer de vídeo) e pedagógicas (designer pedagógico e designer de linguagem) para construção de uma educação reticular que conecta e permite a interação de diferentes entidades humanas e não humanas, influenciando novas ideias de educação, metodologias e práticas, que ultrapassam uma interação somente humana.

Desta forma, as equipes acima citadas seguem alguns movimentos para o planejamento, co-criação e execução de projetos e, especificamente, de cursos de graduação e pós-graduação. Movimentos estes que podem ser observados na figura 1 abaixo.

Figura 1 - Movimentos das equipes polidocentes para construção de disciplinas



Fonte: Uemanet (2023)

Destaca-se que esse fluxo não é fixo, podendo sofrer alterações conforme a imersão da equipe e o desenho pedagógico desenvolvido, pois possui elementos para a cocriação de projetos pedagógicos da Uema, para que haja a imersão do profissional docente com os profissionais das áreas técnicas e pedagógicas no processo.

Além disso, é possível observar que diante do conceito de polidocência apropriado pelo DE, houve uma mudança na prática de construção dos materiais e de interação com o docente, uma vez que as atividades deixaram de ser unicamente técnicas e passaram a ter um direcionamento pedagógico e tecnológico com o docente, com o objetivo de proporcionar a proximidade do professor com as tecnologias e as conseqüentes transformações resultantes das experimentações junto às novas perspectivas de Educação OnLIFE.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao descrever o relato de experiência, o artigo evidenciou elementos que fundamentam essa nova concepção e elaboração de material didático, na qual a produção e vinculação de conhecimento se dá de forma engendrada.

A equipe de polidocência do setor DE em sua prática, vai além do assessoramento pedagógico, assim, os participantes interagem entre si e atuam em conjunto. Nessa perspectiva, há um diálogo com o Paradigma da Educação OnLIFE, que tem a potência de promover um ato conectivo transorgânico, superando os dualismos do sujeito-objeto, online-offline, analógico-digital, uma vez que a perspectiva é reticular e conectiva, e intensifica o processo de aprendizagem, descobertas e criação dos envolvidos na rede educacional da EaD.

6. REFERÊNCIAS

DI FELICE, Massimo. **Net-ativismo**: da ação social para o ato conectivo. São Paulo: Paulus, 2017.

LATOURETTE, B. **Reagregando o social**: uma introdução a Teoria Ator-Rede. Salvador, São Paulo: EDUFBA; EDUSCA, 2012.

MILL, D. R. S.; RIBEIRO, L. R. C; OLIVEIRA, M. R.G. (orgs.). **Polidocência na educação a distância**: múltiplos enfoques. São Carlos: EdUFSCar, 2010.

MISHRA, P.; KOEHLER, M. Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. **Teachers College Record**, v. 108, n. 6, p. 1017-1054, 2006.

MOREIRA, J. A.; SCHLEMMER, E. Por um novo paradigma de educação digital OnLIFE. **Ozarfaxinars**, [S. l.], v. 91, p. 1-5, 2020.

MOREIRA, J. A.; SCHLEMMER, E. Do Ensino Remoto Emergencial ao Hyflex: um possível caminho para a Educação Onlife? **Revista da FAEBA: Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 31, n. 65, jan./mar. 2022.

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, n. 1, p. 42-69, 2018.

SCHLEMMER, Eliane; DI FELICE, Massimo; SERRA, Ilka Márcia Ribeiro de Souza. Educação OnLIFE: a dimensão ecológica das arquiteturas digitais de aprendizagem. **Educar em Revista**, Curitiba, v. 36, p. 1-22, 2020.

SERRES, M. **Hermes**: uma filosofia das ciências. São Paulo: Graal, 1990.

SHULMAN, LEE. Those who understand: Knowledge growth in Teaching.
Educational Researcher, [S. l.], v. 15, n. 2, p. 4-14, 1986.