

Aprendendo em Rede “na” e “com” a Cidade: diálogos entre Portugal e Brasil

Lisiane César de Oliveira
PPG Educação
UNISINOS e IFRS-Campus Ibirubá
guba30@gmail.com

Eliane Schlemmer
PPG Educação
UNISINOS
elianseschlemmer@gmail.com

José António Moreira
Universidade Aberta, Portugal
jmoreira@uab.pt

Resumo

A aprendizagem nas cidades está associada com uma política global orientada para aprendizagem em rede, promovida pela UNESCO, que elaborou o conceito de *Learning Cities*. Neste sentido, o projeto de pesquisa brasileiro, “*A Cidade como Espaço de Aprendizagem: Práticas Pedagógicas Inovadoras para a Promoção da Cidadania e do Desenvolvimento Social Sustentável*” tem por objetivo propor elementos que possam subsidiar o desenvolvimento de políticas públicas para o Ensino Fundamental (6º ao 9º Ano) e para a Formação Docente. Já em Portugal, e seguindo o exemplo de boas práticas, surge o projeto “*Open education and innovative practices - the city becomes @ learning space*”, que pretende fazer uma ligação entre o conhecimento e a investigação no Ensino Superior e a atividade docente em Escolas Básicas (2º Ciclo de escolaridade). Em fase de elaboração e candidatura ao Programa europeu Erasmus+, este projeto apropria-se dos territórios educativos dos Centros Locais de Aprendizagem da Universidade Aberta de Portugal.

Palavras-chave: Cidade, Aprendizagem, Rede de Pesquisa

Abstract

The process of learning in cities is associated with a global policy geared towards networked learning, promoted by UNESCO, which developed the concept of Learning Cities. In this sense, the Brazilian research project, “The City as a Learning Space: Innovative Pedagogical Practices for the Promotion of Citizenship and Sustainable Social Development” aims to propose elements that can support the development of public policies for Elementary Education (6th to 9th Year) and for Teacher Training. In Portugal, and following the example of good practices, the

project “Open education and innovative practices - the city becomes @ learning space” aims to make a connection between knowledge and research in Higher Education and the teaching activity in the middle school (2nd cycle of basic education). In phase of elaboration and application to the European Erasmus + Program, this project takes place in the Local Learning Centers of Universidade Aberta de Portugal educational territories.

Keywords: City, Learning, Research Network

Introdução

As tecnologias produziram e continuam a promover transformações nas diferentes esferas do viver e conviver humano, sejam elas culturais, sociais, políticas e educacionais. Na contemporaneidade, em decorrência do avanço e proliferação das tecnologias digitais (TD) em rede, as quais, juntamente com diferentes entidades também não humanas (biodiversidade, lugares, coisas,) passam a compor esse coletivo, o que implica, segundo Lemos e Di Felice (2014), uma complexidade reticular ou uma nova condição habitativa, que envolve outros tempos e espaços.

Esta complexidade exige, principalmente no campo da educação, um repensar sobre os processos de ensino e de aprendizagem. Os nascidos imersos pelo efeito da presença das TD, como a Polegarzinha de Michel Serres (2013), passam a habitar diferentes geografias e materialidades, tanto constituídas de átomos, quanto de bits. Isso nos desafia a pensar esse novo habitar, essas outras geografias, materialidades, espaços e tempos híbridos, os quais nos convidam a novas epistemologias, paradigmas ou mesmo cosmogramas¹.

Neste sentido somos tensionados a um olhar renovado acerca dos processos de ensino e de aprendizagem escolarizados, sobre o currículo, sobre as competências de docentes e estudantes, sobre as tecnologias e ainda sobre metodologias e práticas pedagógicas que problematizam o tempo presente, numa realidade hiperconectada, que é o resultado da hibridização do mundo físico, biológico e digital. Essa nova realidade nos exigem metodologias e práticas diferenciadas, que por consequência exigem uma mudança pedagógica, de um

¹ Termo de John Tresch emprestado por Bruno Latour (em Cogitamus, 2016), que entendemos como um desenho do movimento da associação que acontece entre atores humanos e não humanos.

pensamento renovado do professor acerca da docência, enquanto um processo coletivo e conectivo e de caráter autoral, que instigue o protagonismo, em detrimento ao individualismo e o consumo de materiais prontos e desconectados os quais transformam nossas estudantes em usuários, numa posição de passividade.

Neste sentido, o projeto brasileiro “*A cidade como espaço de aprendizagem: Práticas Pedagógicas Inovadoras para a promoção da cidadania e do desenvolvimento social sustentável*” (Schlemmer et al, 2019), vem buscando entre suas ações, a formação docente para um contexto de hibridismo, conceito desenvolvido em Latour (1994, 2012), adaptado ao contexto educacional por Schlemmer et al. 2006, Schlemmer (2013), Schlemmer, Moretti e Backes (2015); Schlemmer e Backes (2014); Schlemmer, Backes e La Rocca (2016); multimodalidade (Schlemmer, 2016a), (Schlemmer, 2019a, 2019b), (Schlemmer e Moreira, 2019), (Schlemmer, 2014); por meio do desenvolvimento de metodologias inventivas, tais como Projetos de Aprendizagem Gamificados - PAG (Schlemmer 2018), Biblioteca Viva e, Práticas Pedagógicas Inovadoras, que se apropriem da cidade enquanto espaço de aprendizagem.

Como resultados, almejamos propor elementos que possam subsidiar o desenvolvimento de políticas públicas para as séries finais do Ensino Fundamental e para a formação docente, alinhado ao que preconiza a UNESCO, em relação ao conceito *learning cities* (Unesco, 2014, 2016).

Entendendo que as ações podem ser ampliadas para outras cidades e países, está sendo gerenciada a Rede Internacional de Educação OnLIFE². Portugal é um desses países e, através dos CLA da Universidade Aberta de Portugal (UAb) e da Unidade Móvel de Investigação em Estudos do Local (ELO), procura-se ir ao encontro das linhas estratégicas de desenvolvimento socioeconômico e educativo, da dinamização cultural, da formação de pessoas e do desenvolvimento comunitário de cidades como Sines, em que o objetivo consiste em participar, criar pontes, trabalhar de forma colaborativa e em rede para favorecer o desenvolvimento

² <http://rieonlife.com/>

sustentável por meio da ação a nível local, com vista à maximização da mobilização e valorização de recursos e ao reforço do capital social, num enquadramento de pesquisa internacional.

O projeto brasileiro: A cidade como espaço de aprendizagem: Práticas Pedagógicas Inovadoras para a promoção da cidadania e do desenvolvimento social sustentável

O tema da cidade enquanto espaço para a aprendizagem vem sendo desenvolvido pelo Grupo de Pesquisa Educação Digital - GPe-dU UNISINOS/CNPq, desde o ano de 2016, inicialmente com o 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" - Edital CAPES, CNPq e FAPERGS. Neste, foram criados espaços de aprendizagem e práticas pedagógicas inovadoras, que possibilitaram à estudantes e professores ampliar o espaço físico das escolas da Educação Básica, para a cidade, promovendo a educação cidadã e a formação continuada de docentes e gestores.

Algumas ações permanentemente vem sendo desenvolvidas e incorporadas à outros projetos, como

- a) PAG em escolas municipais (em zona de vulnerabilidade social);
- b) Formação Docente;
- c) Práticas Pedagógicas Inovadoras;
- d) Eventos que visam o protagonismo dos estudantes e o compartilhamento das aprendizagens, por meio da apresentação dos PAG, bem como a oferta de oficinas onde os estudantes participantes do projeto, socializam com estudantes participantes do evento, os jogos e projetos gamificados desenvolvidos por eles durante o ano. Esses eventos também visam oportunizar espaço para que os professores, participantes do projeto, possam analisar, discutir e teorizar sobre as aprendizagens dos seus estudantes, aprofundar metodologias e práticas pedagógicas desenvolvidas na cidade, num contexto de hibridismo e

multimodalidade . Nesse sentido nasceu o evento We, Learning with the City - WLC³, que é o momento de culminância do projeto. Ele responde a necessidade de criação de um *espaço-tempo* comuns de convivência, compartilhamento das atividades realizadas por cada escola participante do projeto ao longo do ano letivo. Em 2018, como uma das atividades, no escopo do evento, foi desenvolvida a prática pedagógica denominada “Nos Rastros na Cidade como espaço de aprendizagem⁴”. A proposta envolveu professores e pesquisadores, participantes do evento WLC 2018, em um passeio guiado por uma narrativa interativa, em busca de rastros deixados pelos estudantes durante o ano, em diversos pontos da cidade de São Leopoldo -RS.

Os participantes tiveram a possibilidade de interagir, via dispositivos móveis, com as TD's como QR Codes, Auras (HP Reveal), vídeo (Youtube) comunicando-se em grupos, nas mídias sociais WhatsApp e Facebook em busca de pistas e *puzzles* que os levaram aos locais visitados e pesquisados pelos alunos durante o ano de 2018.

e) Estabelecimento de redes de aprendizagem locais, regionais, nacionais e internacionais;

Em 2017, as ações 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*” - Edital CAPES, CNPq e FAPERGS são incorporadas ao projeto “A CIDADE COMO ESPAÇO DE APRENDIZAGEM: *uma proposta em rede colaborativa acerca da gamificação na educação na era da mobilidade*” - PROMOB CAPES/FAPITEC/SE que, na perspectiva nacional, teve por objetivo construir uma rede de ensino e pesquisa visando impulsionar ações colaborativas e cooperativas no sentido de qualificação dos programas de pós-graduação em Educação. Sendo assim, envolveu a Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Universidade Federal de

³ Em 2020 passa a se chamar We, Learning with the Cibricity

⁴ encurtador.com.br/jxBH7

Sergipe (UFS) e UNISINOS, na perspectiva da cidade enquanto espaço de aprendizagem e convivência (Schlemmer, 2014) híbridos e multimodais, se apropriando do conceito de gamificação na educação (Lucena, Schlemmer e Arruda, 2018).

Em 2019, por ocasião da mobilidade discente à UFS, a primeira autora, desenvolve a experiência “*Nos Rastros da Cidade: uma vivência de aprendizagem imersiva*”⁵ (Oliveira, Lima e Schlemmer, 2020). A mobilidade promoveu o conceito de rede de ensino e pesquisa (nível nacional), compartilhando os saberes e fazeres desenvolvidos pelo GPe-dU, com docentes e estudantes do mestrado em Educação, licenciaturas da UFS e de escolas municipais da região (Aracaju e Itabaiana- SE). Uma vez que, para Nascimento e Oliveira (2019, p.672), “*os programas de mobilidade acadêmica são ações imprescindíveis para elevar os mestrados e doutorados, bem como fortalecer as redes nas eras da pesquisa nacional e internacional*”. Na referida vivência, ao imergir em aspectos históricos, culturais, políticos e artísticos de Itabaiana (SE), procuramos compreender a cidade como um espaço de aprendizagem, visibilizando, ampliando e hibridizando alguns de seus locais por meio de TD.

No período de 2019 à 2021, com o projeto “*A CIDADE COMO ESPAÇO DE APRENDIZAGEM: Práticas pedagógicas inovadoras para a promoção da cidadania e do desenvolvimento social sustentável*” financiado pela Fundação Carlos Chagas e Itaú Social, o tema amplia suas ações no contexto da internacionalização, com a parceria firmada entre Brasil (UNISINOS) e Portugal (UAb). Entre os objetivos do projeto destacamos:

a) Formação continuada de docentes e gestores, visando construir subsídios teóricos e metodológicos que permitam ressignificar as suas práticas pedagógicas e a forma de organizar o currículo no tempo e no espaço;

⁵ encurtador.com.br/dpNV5

b) Ampliação da formação docente acerca de TD's e práticas pedagógicas inovadoras, de modo que, possam potencializar e melhorar o aprendizado de seus estudantes;

c) Estabelecimento de redes de aprendizagem, colaboração e convivência, potencializando a articulação entre o ensino (fundamental, graduação e pós-graduação), pesquisa e extensão;

d) Estruturação de uma Rede Internacional de Pesquisa, com o objetivo de ampliar a pesquisa, no que tange a aprendizagem na cidade, estando em consonância com o UNESCO *Global Network of Learning Cities*.

Nesse sentido apresentaremos como vem se desenvolvendo a formação continuada de docentes e gestores das escolas municipais de São Leopoldo e região e como vem se estabelecendo a formação de redes de aprendizagem e pesquisa. A partir de julho de 2019, quando o projeto teve início, foram desenvolvidos seis encontros de formação docente, planejados, desenvolvidos, acompanhados e avaliados por bolsistas de iniciação científica (graduação), mestrandos, doutorandos e orientadores. Entre os temas discutidos foram:

- a) Games e PAG (Schlemmer, 2018);
- b) “Uso de” X “Apropriação para” - TD's e Dispositivos Móveis;
- c) A dimensão da pesquisa (nacional X internacional - Portugal);
- d) Metodologias e Práticas Pedagógicas Inovadoras - O que são?
- e) Prática Pedagógica Inventiva - Alice no Labirinto da Aprendizagem⁶;
- f) *Games for Change*, Aprendizagem baseada em jogos, Gamificação (na cidade) e Pensamento Computacional;

g) Roda de Conversa: “A cidade como espaço de aprendizagem: Possibilidades e Desafios da prática pedagógica em territórios híbridos” (Internacional/Portugal, Nacional/Rede Municipal Cascavel-PR, e Regional/Rede Municipal de São Leopoldo-RS);

⁶ encurtador.com.br/cnpqs

h) Conferência: Mudanças e Reinvenção da Educação na era Analógico-Digital: ensinar e aprender em territórios híbridos com participação de Prof. Dr António Moreira (UAb de Portugal);

As formações acontecem na modalidade híbrida (espaços, tecnologias, presenças, culturas e modalidades educacionais) (Schlemmer, 2016a). Quanto aos espaços, o processo formativo se desenvolve ao longo do mês, no online, pela apropriação de diferentes TD, entre elas Google Classroom, Google Drive, Facebook e WhatsApp, por meio da presença digital, integrando as diferentes culturas e modalidades (*e-learning*, *m-learning*, *g-learning*). No espaço presencial físico da UNISINOS, ao final de cada mês, são realizados encontros para discussão e fechamento da temática abordada. As características da formação docente podem variar, mas geralmente ela é composta de um “tema instigador” e uma oficina acerca de TD, mas tem evoluído para modelos mais robustos, considerando a criação de práticas pedagógicas inovadoras e inventivas, num contexto de hibridismo, desenvolvidas pelos pesquisadores do GPedU. Essas com o objetivo de oportunizar a vivência dos conceitos presentes na temática, de TD e online e apresentando possibilidades de inovação no campo da educação.

Na perspectiva das redes, com a parceria internacional entre Brasil e Portugal, algumas ações vêm sendo desenvolvidas como a) Formação Docente (Brasil/Portugal) - videoconferência “Dimensões da pesquisa: Regional, Nacional e Internacional” proferida pelo Prof. Dr. António Moreira, da UAb e Joana Correia (Centro Local de Aprendizagem - CLA Grândola - Sines); b) Roda de Conversa (Portugal/Brasil) - internacionalização do projeto brasileiro, em parceria com a UAb - CLA Grândola, onde os professores da Escola Vasco da Gama e do Agrupamento de Escolas de Sines, conversaram com a coordenadora do projeto de pesquisa.

Esse momento de compartilhamento foi organizado pela coordenadora do CLA, Joana Correia, pelo coordenador executivo da UMCLA (Unidade de Desenvolvimento dos CLA's) e coordenador científico da ELO, António Moreira e pela diretora do Agrupamento de Escolas Sines, Bernardette Almeida. Na ocasião,

as doutorandas Lisiane César de Oliveira, Janaína Menezes e a mestranda Gabrielle Alves compartilharam com os professores de Portugal, na modalidade online, as experiências vivenciadas em seus projetos de mestrado e doutorado, respectivamente sobre Tecnologias Vestíveis, Pensamento Computacional na Cidade e Internacionalização da Educação Básica, buscando interfaces entre os projetos e os países.

O projeto de Portugal: “Open education and innovative practices - the city becomes @ learning space”

Em Portugal, a lógica de apropriação e desenvolvimento de exemplos de boas práticas a nível de pesquisa serve de alavanca ao projeto “*Open education and innovative practices - the city becomes @ learning space*”. O mesmo centraliza a visão de diversos atores-chave num mesmo espaço: Universidade Aberta e Centro Local de Aprendizagem de Grândola - ELO, GPe-dU, Agrupamento de Escolas de Sines e Câmara Municipal de Sines pretendem fazer uma ligação efetiva entre o conhecimento e a investigação no Ensino Superior e a atividade docente em Escolas Básicas (2º Ciclo - 5º e 6º anos). Em causa está a concepção e desenvolvimento de projetos por alunos do 2º Ciclo do Ensino Básico, seguindo a orientação de professores capacitados pelo Ensino Superior em trabalho estreito com os docentes dessas escolas, que possam contribuir para a construção de situações de aprendizagem, bem como práticas pedagógicas conectivas que possibilitem transcender o espaço físico das escolas para a própria cidade e para as redes construídas na interação com alunos e professores. Procuramos com esta aliança entre práticas pedagógicas e (re)construção de situações de aprendizagem, conjugando diferentes áreas disciplinares em estreita colaboração com as TD, ir ao encontro da necessária reestruturação do sistema educativo numa aposta clara nas aprendizagens essenciais e nas competências nucleares fundamentais para o cidadão do século 21. Isto porque para Castells:

“antes de começar a mudar a tecnologia, a reconstruir as escolas e a reciclar professores, necessitamos de uma nova pedagogia, baseada na interatividade, na personalização e no desenvolvimento da capacidade de aprender e pensar de forma autônoma” (Castells, 2001, p. 320).

No campo da educação, nem toda a inovação se traduz em mudança e nem toda a mudança é resultado de inovação. Significa isto que um professor que seja exemplo de boas práticas, nem sempre consegue transmitir o sentimento de inovação à sua escola. Por outro lado, uma escola que aposte em equipamento informático ou tecnológico, por si só, não está a garantir inovação. Para existir inovação terá que existir mudança e vice-versa. De um lado temos processos mais interiores e reflexivos, do outro um processo de avanços e recuos, de aquisição de novos códigos, práticas e pedagogias. No fundo, trata-se de desenvolver o núcleo do conhecimento tecnológico e cruzá-lo de forma coerente com os núcleos científico e pedagógico (Mishra & Kohler, 2008).

Nesta sociedade marcadamente digital, em que se promove uma lógica de educação aberta e práticas inovadoras, o projeto aposta assim em ações que promovam pedagogias e métodos de ensino, aprendizagem e métodos de avaliação inovadores e que se associam à apropriação das TD de uma forma criativa, colaborativa e eficiente, fundadas sobre teorias sociais confiáveis, como a Teoria Ator-Rede (Latour, 2012). O projeto tem como objetivo principal refletir e promover a inovação nos processos de ensino e de aprendizagem, bem como a articulação entre a educação, a investigação e a inovação.

Falamos de uma ligação efetiva entre a Pesquisa, o Ensino em nível de Pós-Graduação, o Ensino Superior e o Ensino Básico, assumindo como premissa que o uso da Internet e da tecnologia educativa possui uma eficiência que está diretamente dependente da eficiência dos professores que a utilizam (Castells, 2001) e que é necessário trabalhar colaborativamente entre os diversos graus de ensino e investigação para refletir sobre prática docente e inovação sustentada, especialmente quando falamos do uso integrado das TD para apoiar e guiar o processo de aprendizagem dos alunos.

Por outro lado, e de não somenos importância, foca-se a atenção também nos alunos, proporcionando espaços e tempos para que aprendam a pensar por eles, encarregando-os também a eles da sua aprendizagem, explorando as possibilidades que se apresentam fora das salas de aula físicas. É nossa intenção democratizar e facilitar a aprendizagem, integrar atores, aumentar a rede para além da sala de aula, situar a revolução educacional além de estratégias isoladas, incorporando-a numa mudança de paradigma do que é ensinar e do que é aprender, de como tal se processa, de quem são os atores humanos e não humanos (Latour, 1994), dos locais onde pode ocorrer e das estratégias, práticas e ferramentas que podem ser utilizadas.

Numa visão de conjunto, encontramos a Escola (com professores e alunos) no centro de uma comunidade e de uma cidade, enquanto sua parte integrante e centro nevrálgico. Esta concepção dinâmica de escola e do processo de ensino-aprendizagem implica uma visão de educação na rede, em rede e educação com rede, onde se assiste ao cruzamento de relações, articulações, parcerias e responsabilidades partilhadas, em ambientes online e offline. Entre realidade e virtualidade, entre humanos, máquinas e natureza, numa sociedade de informação abundante e de interações como forma de poder (Floridi, 2015), neste projeto pensamos a educação em contextos híbridos, multimodais, pervasivos e ubíquos, em que coexistem diferentes tecnologias, modalidades, espaços e culturas (Schlemmer, 2019a). E apontamos como obrigatórias as mudanças de mentalidades e de práticas, o repensar os papéis dos professores, dos alunos, das comunidades em que se inserem, e a relação entre eles, explorando modelos que integrem a tecnologia para promover a apropriação eficiente em ambientes de aprendizagem *blended*, híbridos e multimodais, enquanto verdadeiros ecossistemas digitais de aprendizagem em rede (Moreira, 2018; Caeiro & Moreira, 2019).

A evolução social e tecnológica da sociedade do século 21 implica uma preparação para mudanças rápidas e constantes. Deixamos os paradigmas focados unicamente no conhecimento para centralizar atenções e esforços no desenvolvimento de competências - alavancas de conhecimentos, de capacidades e

de atitudes - que, combinadas, permitem uma efetiva ação humana em contextos diversificados (Martins, 2017). Desta forma, justifica-se a necessidade de desenvolver projetos como o que aqui se apresenta, articulando universidade, grupos de investigação, escola e comunidade para compreender os contextos educativos (e os atores neles intervenientes) e a forma como se ensina e aprende.

Estes objetivos vão ao encontro daquela que é a missão dos CLA da UAb e da ELO – Unidade Móvel de Investigação em Estudos do Local, que atuam na base do binômio Educação / Desenvolvimento. Enquanto estruturas que integram o ensino superior a distância vocacionadas para os ambientes virtuais de aprendizagem, os CLA resultam e fomentam parcerias com a sociedade civil e local, formando uma rede analógica e digital, num contributo claro para a sociedade do conhecimento, descentralizando estratégias e ações concretas tendo por base os princípios da Educação ao Longo da Vida. Já a ELO promove o desenvolvimento de projetos de investigação em áreas prioritárias dos CLA, estando vocacionada para a realização de investigação-ação no âmbito das problemáticas do local e procurando congrega investigadores de diversas áreas do saber com vista à elaboração de estudos multi e transdisciplinares.

Um dos CLA da UAb fica situado em Grândola, alargando a sua intervenção a todo o Alentejo Litoral. De acordo com a informação presente na Memória Descritiva do projeto “Aprender Fora de Portas”, AVISO Nº ALT20-66-2016-28, Planos e Projetos Inovadores de Combate ao Insucesso Escolar (informação disponibilizada pelo Município de Sines), o conselho de Sines é um dos cinco que integram essa sub-região de Portugal, sendo constituído por duas freguesias – Sines e Porto Côvo. A população da freguesia de Sines reflete o complexo industrial em que está inserida, com famílias escolarizadas que desempenham funções técnicas nas empresas da zona e famílias de operários com menor escolarização. A freguesia de Porto Côvo vive maioritariamente da piscicultura e de turismo sazonal e uma pequena parte da agricultura, sendo a sua população escolarizada.

A população caracteriza-se pela sua multiculturalidade: famílias de etnia cigana, famílias oriundas de países de leste e dos Países Africanos de Língua Oficial

Portuguesa (PALOP), que se fixaram e se fixam pelo trabalho, muitas vezes precário e temporário. A integração desta população tão diversa nas escolas do conselho, Agrupamento de Escolas de Sines e Escola Secundária Poeta Al Berto, tem contribuído para um contexto rico, diversificado, multicultural e patente no trabalho desenvolvido com a comunidade educativa, constituindo ao mesmo tempo um desafio na articulação Escola/Família/Comunidade, bem como no âmbito dos resultados escolares dos alunos, da prevenção do abandono e absentismo.

O Agrupamento de Escolas de Sines é constituído por 5 escolas, 4 com educação pré-escolar e 1º ciclo, e uma escola com 2º e 3º ciclos. Quatro escolas distribuem-se pelo território da freguesia de Sines e uma na freguesia de Porto Côvo, que dista 17 Km de Sines. Tem um total de 1105 alunos distribuídos pelos diferentes ciclos de ensino.

As escolas do conselho apresentam como fragilidades as baixas taxas de transição nos diferentes anos de escolaridade, o reduzido sucesso em todos os anos de escolaridade, o elevado número de alunos em risco de abandono e absentismo escolar, o risco de exclusão social dos alunos, a ausência de métodos e hábitos de estudo dos alunos, a falta de ofertas de enriquecimento curricular, para o acompanhamento dos alunos nas interrupções letivas e férias de Verão, e a informação deficitária sobre a oferta educativa após a conclusão do ensino secundário.

Com base nesta realidade, e numa resposta clara a algumas das fragilidades, o projeto em fase de elaboração e de candidatura ao Programa Europeu Erasmus + e sobre o qual esta parte do artigo trata, está desenhado em quatro etapas:

1) Numa primeira fase, e através da colaboração entre investigadores das Universidades e Escolas participantes, proceder-se-á ao processo de exploração dos espaços da cidade de Sines e de aprendizagens relacionadas com as tecnologias, bem como das possibilidades de inserção destas linhas de ação nos currículos. O objetivo consiste em mapear as potencialidades e necessidades, bem como discutir e co-criar linhas para reforçar projetos a desenvolver pelas entidades municipais que surgem como parceiros associados. Para isso, esta fase prevê a

realização de uma formação com o GPe-dU UNISINOS para os representantes das organizações participantes e ainda, a partir do mapeamento realizado e das necessidades identificadas, a co-criação de uma proposta de formação continuada e aberta para docentes da Educação Básica, na perspectiva híbrida e multimodal.

2) Numa segunda fase dar-se-á o início da concepção e desenvolvimento dos projetos/produtos/tecnologias com os alunos de 5º e/ou 6º anos envolvidos, iniciando pela etapa de exploração dos espaços das cidades e identificação de problemas. O objetivo consiste em compreender como os estudantes se apropriam dos espaços das cidades e, a partir desse conhecimento, que projetos/produtos/tecnologias são capazes de conceber e desenvolver, o que aprendem e como aprendem nesse processo.

3) Numa terceira fase, e numa lógica de socialização, os projetos/produtos/tecnologias desenvolvidos pela comunidade educativa das cidades envolvidas serão utilizados não só em salas de aula, mas em projetos a implementar pelos parceiros municipais (meramente a título de exemplo, os trabalhos realizados no âmbito do projeto poderão ser integrados na Rota do Patrimônio, em Sines).

4) Numa quarta fase, pretende-se potencializar a internacionalização e a rede de pesquisa ligada ao projeto, criando condições para possíveis candidaturas das cidades envolvidas à UNESCO Global Network of Learning Cities (Unesco, 2019) e/ou à Rede das Cidades Criativas da UNESCO (Unesco, 2020).

Com as etapas e objetivos já definidos, tratando de paradigmas, implica falar de referenciais para a investigação, situamos este projeto fora do objetivismo, neutralidade e subjetivismo próprios dos paradigmas positivista (os dois primeiros) e interpretativo. Optamos por uma perspectiva teórica dinâmica, marcada pela interatividade social, próxima da realidade, em que impera a participação e a reflexão crítica e com uma clara intencionalidade transformadora. É nosso objetivo intervir em contextos para modificar situações, o que nos coloca no paradigma sócio-crítico e nos guia para a opção metodológica da investigação-ação: essencialmente prática e aplicada, que se rege pela necessidade de resolver

problemas reais (Coutinho et al, 2009) e/ou inventar problemas como nos apresenta Virgínia Kastrup (Kastrup, 1999).

Isto porque no campo da educação, e de acordo com Mesquita (2010), a investigação-ação procura especificamente analisar a realidade educativa e estimular a tomada de decisão dos seus agentes tendo em vista a mudança educativa o que implica a tomada de consciência de cada um dos intervenientes, processo do qual emerge a construção de conhecimento através do confronto e contraste dos significados produzidos pela reflexão.

Através da criação de parcerias inovadoras, procuramos assim, e colocando em trabalho colaborativo investigadores acadêmicos e professores das escolas, apostar num projeto de investigação-ação que integre a reflexão sobre os currículos do ensino não superior e sobre práticas pedagógicas em evolução” (Figueiredo, 2011).

Conclusão

A perspectiva de compreender a cidade enquanto um espaço de aprendizagem e o estabelecimento de redes de aprendizagem encontra exemplos em projetos como os do Brasil e Portugal apresentados neste artigo.

O projeto brasileiro “*A Cidade como Espaço de Aprendizagem: Práticas Pedagógicas Inovadoras para a Promoção da Cidadania e do Desenvolvimento Social Sustentável*” apresentar novas possibilidades de apropriação de espaços de aprendizagem, metodologias e práticas pedagógicas bem como formação de professores, na perspectiva da inovação. O projeto português “*Open education and innovative practices - the city becomes@learningspace*” buscando estabelecer uma relação entre o ensino superior e a educação básica pretende refletir e promover a inovação nos processos de ensino e de aprendizagem, bem como a articulação entre a educação, a investigação e a inovação. Os dois projetos constituem um ecossistema, para além do componente visível dessa ecologia, que é a escola. Se prolongando para diferentes espaços urbanos e pós-urbanos, envolvendo diferentes

entidades, sejam humanas e não humanas e que abrem novas possibilidades para compreender a educação para a cidadania.

Falamos de exemplos nacionais e internacionais, de projetos educativos que promovam um pensar sobre novas pedagogias, metodologia e práticas, inventivas e inovadoras. Falamos de uma ligação efetiva entre a Pesquisa, a formação na Educação em nível de Pós-Graduação, a Educação Superior e a Educação Básica, bem como o desenvolvimento, na perspectiva da popularização da ciência e o compartilhamento de práticas à serviço das cidades e das comunidades educativas e culturais, elas próprias palcos onde se podem desenvolver as aprendizagens e produzir dados, informações e novos conhecimentos.

Associar universidades, grupos de investigação, escolas, professores, estudantes e comunidades em torno de projetos educativos comuns, operando sob a luz de metodologias inventivas e inovadoras, trará (na nossa perspectiva) resultados mais interventivos, conectivos e transformadores. Resultados que se coadunem com o que se almeja enquanto Educação em tempos de transformação digital no sentido de enfrentar a complexidade na contemporaneidade, que tanto nos desafia, mas que contudo nos aporta potencialidades significativas de inventar o novo.

Agradecimentos

Agradecemos à CAPES, CNPq, FAPERGS, Fundação Carlos Chagas e Itaú Social. Ao IFRS- Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul - câmpus Ibirubá à participação da doutoranda Lisiane César de Oliveira no Programa de Pós Graduação *Stricto Sensu* da UNISINOS e ao Agrupamento de Escolas de Sines e a Câmara Municipal de Sines.

Referências Bibliográficas

CAIERO, D; MOREIRA, J.A. (2019). **Ecosistemas Digitais de Aprendizagem em Rede**. In: JARDIM, Jacinto; FRANCO, José Eduardo (Dir). DICIONÁRIO DE EDUCAÇÃO PARA O EMPREENDEDORISMO. Lisboa: Gradiva.

CASTELLS, M. (2001). **A Galáxia Internet - Reflexões sobre Internet, Negócios e Sociedade**. (J. M. Oliveira, G. L. Cardoso, Edits., & R. Espanha, Trad.). Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

COUTINHO, C. P., SOUSA, A., DIAS, A., BESSA, F., FERREIRA, M. J., & VIEIRA, S. (2009). **Investigação- ação: metodologia preferencial nas práticas educativas.** Revista Psicologia, Educação e Cultura, 13:2, pp. 355- 379.

FIGUEIREDO, A. D. (2011). **Inovar em Educação, Educar para a Inovação.** In Avaliação em Educação: Olhares Sobre uma Prática Social Incontornável. (pp. 13-28). Pinhais, Brasil: Editora Melo.

FLORIDI, Luciano. **The onlife manifesto: Being human in a hyperconnected era.** 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/978-3-319-04093-6>

KASTRUP, Virginia. **A invenção de si e do mundo - Uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição:** Editora Papyrus, 1999.

LATOUR, Bruno. **Reagregando o Social - uma introdução à teoria do Ator-Rede.** Salvador: EDUFBA/EDUSC, 2012.

LATOUR, Bruno. **Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica.** In Editora 34, 1994.

LEMOS, Ronaldo; DI FELICE, Massimo. **A vida em rede.** Campinas: 7 Mares, 2014.

LUCENA, SIMONE; SCHLEMMER, Eliane; ARRUDA, Eucídio. **The city as a learning space: education and mobility in teacher education.** REVISTA TEMPOS E ESPACOS EDUCACAO. 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.20952/revtee.v11i01.10214>

MARTINS, Guilherme et al. **Perfil Dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.** Editorial do Ministério da Educação e Ciência, [S. I.], 2017.

MESQUITA, Cristina. **A Investigação-ação como suporte ao desenvolvimento profissional docente.** Revista EduSer. 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.34620/eduser.v2i2.23>

MISHRA, Punya; KOEHLER, Matthew J. **Introducing Technological Pedagogical Content Knowledge.** Paper presented at the Annual Meeting of the American Educational Research Association. 2008.

MOREIRA, J. António. Reconfigurando Ecossistemas Digitais de Aprendizagem Com Tecnologias Audiovisuais. EmRede - Revista de Educação a Distância, [S. I.], 2018.

NASCIMENTO, Marilene Batista do; OLIVEIRA, Lisiane César de. **Eras da Pesquisa no Contexto das Redes Colaborativas na Educação Superior.** Revista Educação Unisinos. 2019. <https://doi.org/10.4013/edu.2019.234.05>

OLIVEIRA, Lisiane César de; LIMA, Claudio; SCHLEMMER, Eliane. **Inventando Territórios: Aprendizagem Imersiva Na Cidade.** In: Espaços De Aprendizagem Em Redes Colaborativas Na Era Da Mobilidade. Aracaju - Sergipe: Editora EdUNIT, 2020. p. 67–87. E-book.

SCHLEMMER, Eliane. **Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: Design e Cognição em discussão.** Revista da FAEBA - Educação e Contemporaneidade, 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.21879/faeeba2358-0194>. v23. n42. 73-89.

SCHLEMMER, Eliane; BACKES, Luciana. **Learning in metaverses: Co-existing in real virtuality.** In **Learning in Metaverses: Co-Existing in Real Virtuality.** 2014. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-6351-0>

SCHLEMMER, Eliane; MORETTI, Gaia; BACKES, Luciana. **Multimodal and hybrid sharing spaces: hypothesis and challenges for learning.** QWERTY, 2015.

SCHLEMMER, Eliane; BACKES, Luciana; LA ROCCA, Fabio. **L’Espace de coexistence hybride, multimodal, pervasif et ubiquitaire: le quotidien de l’éducation à la citoyenneté.** Educação Unisinos, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.4013/edu.2016.203.03>

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, v. 1, p. 1-24. 2016a.

SCHLEMMER, Eliane. **Games e Gamificação: uma alternativa aos modelos de EaD.** RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, [S. l.], 2016b. Disponível em: <https://doi.org/10.5944/ried.19.2.15731>

SCHLEMMER, Eliane. **Projetos de aprendizagem gamificados: uma metodologia inventiva para a educação na cultura híbrida e multimodal.** Momento - Diálogos em Educação, [S. l.], 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.14295/momento.v27i1.7801>

SCHLEMMER, Eliane. **Dossiê: Educação em Contextos Híbridos e Multimodais. Educação Unisinos**, 2019a. Disponível em:

<https://doi.org/10.4013/edu.2019.234.ap2>

SCHLEMMER, Eliane. **Da linguagem logo aos espaços de convivência híbridos e multimodais: percursos da formação docente em tempos de humanidades digitais**. In: Educação e humanidades digitais: aprendizagens, tecnologias e cibercultura (pp. 125–148), 2019b.

SCHLEMMER, Eliane; BITTENCOURT, João; MARQUES, Renata Garcia, PALADINI, João. **A Cidade como espaço de aprendizagem: Práticas pedagógicas inovadoras para a promoção da cidadania e do desenvolvimento social sustentável**. São Leopoldo-RS (Projeto de Pesquisa), 2019.

SCHLEMMER, Eliane; MOREIRA, José António. **Modalidade da Pós-Graduação Stricto Sensu em discussão: dos modelos de EaD aos ecossistemas de inovação num contexto híbrido e multimodal**. Educação Unisinos, 2019.

Disponível em: <https://doi.org/10.4013/edu.2019.234.06>

SERRES, Michel. **Polegarzinha - Uma nova forma de viver em harmonia de pensar as instituições, de ser e de saber**. Rio de Janeiro: Bertrnad Brasil, 2013.

UNESCO. **Declaración de Beijing sobre la Creación de Ciudades del Aprendizaje. Aprendizaje a lo largo de toda la vida para todos: promover la inclusión, la prosperidad y la sostenibilidad en las ciudades**. In: VIDA, Instituto de la UNESCO por el Aprendizaje a lo Largo de Toda la vida (Org.). Conferência Internacional sobre Ciudades del Aprendizaje. Alemanha: [s.n.], p. 72. 2014.

Disponível em:




<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000233013/PDF/233013spa.pdf.multi>

UNESCO. **Creative Cities Network**. Organizacion de las Naciones Unidas para la Educacion - la Ciencia y la Cultura. 2016. Disponível: <https://es.unesco.org/creative-cities/%0Ahttps://en.unesco.org/creative-cities>

UNESCO INSTITUTE FOR LIFELONG LEARNING. **UNESCO Global Network of Learning Cities** | UIL, 2019. Disponível em: <http://uil.unesco.org/lifelong-learning/learning-cities>.

UNESCO. Creative Cities | **Creative Cities Network**, 2019. Disponível em: <https://en.unesco.org/creative-cities/home>.

Sobre os Autores

	<p>Lisiane Cézar de Oliveira é Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Educação na UNISINOS (nota 7 na CAPES). Integrante do Grupo de Pesquisa Educação Digital - UNISINOS/CNPq desde 2017. Professora em regime de dedicação exclusiva no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia - IFRS, câmpus Ibirubá - RS. Atua em ensino, pesquisa e extensão na área da Computação, em Engenharia de Software e no campo da Educação com Tecnologias Digitais, com foco em Educação Digital, Wearables e Formação Docente. ORCID: 0000-0003-1909-3545</p>
	<p>Eliane Schlemmer é Bolsista Produtividade em Pesquisa do CNPq e avaliadora <i>ad hoc</i> da CAPES, do CNPq e da FAPERGS. Doutora em Informática na Educação - Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS, Mestre em Psicologia do Desenvolvimento - UFRGS, Bacharel em Informática - Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS. Atualmente, é professora-pesquisadora titular do Programa de Pós-Graduação em Educação na UNISINOS (nota 7 na CAPES) e líder do Grupo de Pesquisa Internacional Educação Digital - GPe-dU UNISINOS/CNPq, desde 2004. ORCID: 0000-0001-8264-3234</p>
	<p>José António Moreira é doutor em Ciências da Educação pela Universidade de Coimbra. Realizou um Pós-Doutoramento em Tecnologias Educacionais e da Comunicação pela Universidade de Coimbra. Possui Licenciatura em História da Arte pela Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra. É professor no Departamento de Educação e Ensino a Distância da Universidade Aberta. Diretor da Delegação Regional do Porto e Coordenador da Unidade de Desenvolvimento dos Centros Locais de Aprendizagem da Universidade Aberta. jmoreira@uab.pt ORCID: https://orcid.org/0000-0003-0147-0592</p>

Revista EducaOnline. Volume 15, Nº 1, Janeiro/Abril de 2021. ISSN: 1983-2664. Este artigo foi submetido para avaliação em 30/11/2020. Aprovado para publicação em 22/12/2020.