

COCRIAÇÃO DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS INVENTIVAS NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO OnLIFE: O JOGO/CAMPANHA SEGURANÇA NA INTERNET

Bruna Elisa Schuster¹
Glaucia Silva da Rosa²
João Velasques Paladini³
Eliane Schlemmer⁴

Resumo: O presente artigo apresenta o desenvolvimento de uma prática pedagógica inventiva cocriada em/na rede ConectaKaT, que resultou na construção de um jogo/campanha com o objetivo de divulgar informações sobre segurança na internet e cuidados ao habitar as redes sociais. A proposta parte da problematização do tempo/mundo presente inventada pelas crianças e adolescentes que participam da Rede, com questões como: quais são os cuidados que devemos ter ao habitar as redes? Como agir ao vivenciar uma situação de *cyberbullying*? Como criar senhas seguras? O jogo/campanha emergiu da vivência “Tô Ligado!” que é um dos movimentos da Rede ConectaKaT, onde os KaTs encontram-se com um especialista para conversar sobre temas que emergem na problematização do tempo/mundo presente. Este estudo se desenvolve a partir do Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção e está fundamentado no desenvolvimento de jogos na perspectiva do empoderamento para o exercício da cidadania digital, em um

-
- 1 Mestranda em Educação, GPe-dU UNISINOS/CNPq, Coordenadora de Anos Finais da EMEF São José - Bom Princípio/RS. E-mail: brunaelisaschuster@gmail.com.
 - 2 Doutoranda em Educação, GPe-dU UNISINOS/CNPq, Professora de Educação Básica na EMEF Irmão Pedro - Canoas/RS. E-mail: glaucia.rosa@canoasedu.rs.gov.br.
 - 3 Doutorando em Educação, GPe-dU UNISINOS/CNPq, Professor de Educação Básica na EMEF Santa Marta - São Leopoldo/RS. E-mail: joao.vpaladini@gmail.com.
 - 4 Doutora em Educação, Professora do PPG em Educação da UNISINOS. E-mail: elianeschlemmer@gmail.com.

contexto de Educação OnLIFE. Esta ação contribui de maneira significativa para construção de práticas pedagógicas inventivas, gamificadas e cocriadas na perspectiva de uma Educação OnLIFE, bem como promove o desenvolvimento do protagonismo de crianças e adolescentes para uma Educação OnLIFE cidadã.

Palavras-chave: Educação OnLIFE. Prática Pedagógica Inventiva. Jogo. Segurança na Internet. Cidadania Digital.

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo origina-se no projeto de pesquisa “TRANSFORMAÇÃO DIGITAL NA EDUCAÇÃO: Ecossistemas de Inovação em contexto híbrido e multimodal”, financiado pelo CNPq e desenvolvido pelo GPe-dU UNISINOS/CNPq. É neste contexto que emerge a Rede ConectaKaT⁵, vinculada a RIEOnLIFE⁶.

A ConectaKaT, formada em julho de 2020, é uma rede internacional que se propõe a conectar crianças e adolescentes em diferentes lugares do mundo, potencializando o seu protagonismo inventivo, engajado e responsável na cocriação de vivências de uma Educação OnLIFE Cidadã. Trata-se de uma ação coordenada por um grupo de crianças, adolescentes, pais, professores e pesquisadores de diferentes regiões do Brasil e atualmente está conexão com Portugal. O principal objetivo da ConectaKaT é cocriar uma rede/plataforma de vivências de Educação OnLIFE Cidadã, a partir do protagonismo responsável e inventivo de crianças e adolescentes.

Ao longo de dois anos, a Rede ConectaKaT tem desenvolvido diversas ações que emergem de relações dialógicas

5 <http://conectakat.com/>.

6 Rede Internacional de Educação OnLIFE - RIEOnLIFE - é uma rede concebida e organizada pelo Grupo Internacional de Pesquisa Educação Digital GPe-dU UNISINOS/CNPq, em parceria com a Universidade Aberta de Portugal - UAb-PT e vinculada ao projeto de pesquisa TRANSFORMAÇÃO DIGITAL NA EDUCAÇÃO: Ecossistemas de Inovação em contexto híbrido e multimodal, financiado pelo CNPq e, enquanto rede, se amplia para outros grupos de pesquisa e universidades. A rede é coordenada por egressos do GPe-dU - <https://rieonlife.com/>.

que se estabelecem com os KaTs⁷, envolvendo seu cotidiano e as problemáticas do tempo/mundo presente. A primeira ação desenvolvida pela rede foi o Vivência de Cidadania Digital *MOVEOnCibricity* (SCHLEMMER, 2021), no contexto do I Festival Internacional de Cidadania Digital. Nesta ação, TomKaT⁸, o gatinho explorador guerreiro, recebe um sinal de alerta em seu super tablet e vem para o planeta Terra para explorar as regiões do Brasil e vivenciar as missões construídas pelos KaTs.

Para registrar as missões, os participantes recebiam mochilas intergalácticas, onde registravam suas descobertas, coletando objetos e experiências vividas em cada uma das missões.

A partir das discussões provocadas pela vivência *MOVEOnCibricity*, que foram problematizadas nos encontros quinzenais realizados com os participantes da rede emerge a ação “Tô Ligado!” (SCHUSTER; ROSA; SCHLEMMER, 2022).

Esta ação tem o intuito de discutir, junto com um especialista, as temáticas que emergiram na vivência *MOVEOnCibricity*, na relação com a problematização do tempo/mundo presente a fim de esclarecer dúvidas e divulgar para outras crianças e adolescentes a relevância das temáticas trabalhadas.

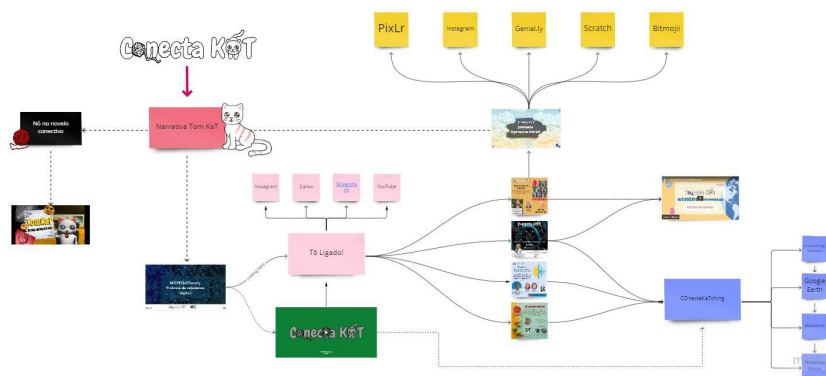
Entre os anos de 2021 e 2022 foram desenvolvidos quatro “Tô Ligados!”, sendo abordadas as temáticas: animais e seus direitos, segurança na Internet, clima e frutas de cada região.

A cada “Tô Ligado!” desenvolvido, novos problemas eram inventados, como observa-se na Figura 1, e assim, sucederam-se a criação de novas ações na Rede. Dentre elas estão: a WebSérie Entrevistas, a ação ConectaKaTching (SCHUSTER; SCHLEMMER, 2022), o “Jogo/Campanha Segurança na Internet” e a ação mais recente, “TomKat nas Escolas”.

7 Nome denominado, carinhosamente, as crianças e adolescentes que participam da ConectaKaT.

8 <http://conectakat.com/tom-kat-2/>.

Figura 1: Fluxo das ações que emergiram no *MOVEOnCibricity*



Fonte: Arquivo da rede ConectaKaT, 2022.

Neste artigo, iremos apresentar a ação “Jogo/Campanha: Segurança na Internet” que emergiu do “Tô Ligado! Segurança na Internet”, no qual os KaTs conversaram com um pesquisador da área de segurança na rede. Momento em que problematizam os cuidados ao habitar as redes, como agir quando se vivencia alguma situação de *cyberbullying* e como criar senhas seguras.

2. METODOLOGIA

O estudo presente neste artigo apropria-se do método cartográfico de pesquisa-intervenção proposto por Passos, Kastrup e Escóssia (2015). Segundo os autores, a cartografia não dita regras prontas para a pesquisa, nem tão pouco tem metas pré-determinadas, sendo assim, ela se orienta através de pistas, que acompanham os processos.

Conforme Passos, Kartrup e Escóssia (2015, p. 92) a cartografia “preocupa-se em traçar o movimento próprio que os anima, ou seja, traçando seu processo constante de produção”, logo, a investigação se estrutura no percurso do processo investigativo através de intervenções realizadas.

Uma das pistas que orienta o método cartográfico de pesquisa-intervenção é o funcionamento da atenção do pesquisador-cartógrafo, que é definida como flutuante, concen-

trada e aberta. Esta caracteriza-se por quatro variedades atencionais: rastreio, toque, pouso e reconhecimento atento.

Este método, para além do acompanhamento da pesquisa, vem sendo apropriado pelo GPe-dU enquanto método provocador de metodologias e práticas pedagógicas inventivas. É nesta perspectiva que foi desenvolvida a “Jogo/Campanha Segurança na Internet”.

Este processo de cocriação contou com a participação de cinco crianças, com idades entre oito e doze anos, dos estados Rio Grande do Sul, Paraná e Maranhão. Também contou com seis pesquisadores das áreas da Educação, Medicina Veterinária, Linguística e Ciências da Computação, de uma instituição privada e duas instituições públicas e um bolsista de Iniciação Científica.

Foram realizados quatro encontros pela plataforma *Microsoft Teams*, com duração média de uma hora, entre os meses de setembro e outubro de 2021. Dois encontros foram realizados durante um dos encontros síncronos da rede - “*Saturday Morning with TomKaT*” e dois encontros síncronos durante a semana, com oficinas de *Scratch*.

Em um movimento inicial de **rastreio**, os KaTs iniciaram a discussão sobre as possibilidades de divulgação dos conhecimentos construídos no “Tô Ligado! Segurança na Internet” e foi neste movimento inicial que emergiu a ideia de realizar uma campanha nas redes sociais para conscientizar outras crianças e adolescentes sobre a importância de proteger seus dados e dar dicas de como realizar essa proteção. No entanto, os KaTs problematizaram as possibilidades de co-criar algo mais interativo que envolvesse as pessoas.

Assim, o movimento do **toque** ocorre a partir da retomada da narrativa do TomKaT, o gatinho guerreiro explorador que havia visitado o Planeta Terra a partir da vivência de cidadania digital *MOVEOnCibricity*. Desta forma, amplia-se a narrativa a partir das conexões realizadas entre as entidades humanas e não humanas que habitavam as missões por onde o TomKaT passou. Dentre elas, destaca-se a conexão com os animais de estimação de uma das KaTs, que possuem perfil no Instagram.

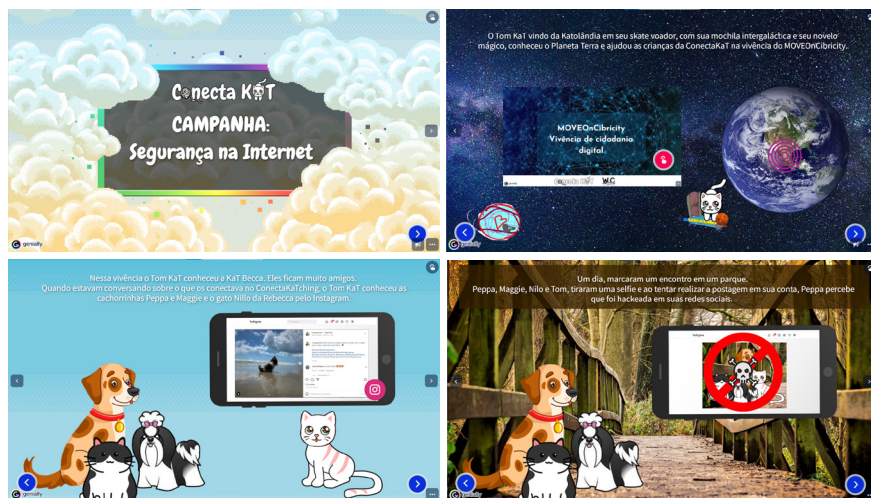
9 Nome que foi dado aos encontros de sábado pela manhã.

Partindo do “Tô Ligado”, onde a problemática da segurança na internet é discutida, emerge a necessidade de compartilhar algumas dicas sobre como criar senhas seguras e proteger-se de “hackers”.

Durante os encontros síncronos, é iniciada a construção da narrativa e o levantamento das possibilidades de criação gráfica do jogo. A partir das discussões do grupo, o **pouso** ocorre ao ser identificado o potencial de criação no *Genially*, devido a sua característica interativa e a possibilidade de gamificação na plataforma.

Contudo, determinadas mecânicas e dinâmicas propostas para o jogo, não seriam possíveis de serem construídas no *Genially*, conforme observa-se na Figura 2. Desta problematização, emerge a ideia de imbricar o *Scratch*, dentro do *Genially*, incorporando-o por *iframe*.

Figura 2: Telas iniciais da Jogo/Campanha Segurança na Internet.



Fonte: Arquivo da ConectaKaT, 2022.

O **reconhecimento atento** acontece no momento em que os KaTs problematizam o desenvolvimento da narrativa no imbricamento com as tecnologias digitais fazendo emergir a invenção.

Neste sentido, para o desenvolvimento do jogo, os KaTs elaboram a missão “Recuperar as senhas com auxílio de um

mapa enviado pelo Hacker” e três desafios com mecânicas do jogo, como pode ser observado na Figura 3.

Figura 3: Campanha Segurança na Internet.



Fonte: Arquivo da ConectaKaT, 2022.

Desafio 1: A cachorrinha Peppa e o TomKaT encontram um túnel e precisam entrar nele, porém para conseguir passar, precisam resolver um enigma para descobrir qual é o próximo lugar que precisam visitar para resgatar as senhas.

ENIGMA: Como é chamado o bullying que acontece na internet?

Ao desvendarem o enigma eles encontram um painel, com um local para escrever a palavra CYBERBULLYING e então surge o nome de uma loja de eletrônicos em uma placa.

Desafio 2: Os personagens chegam à loja de eletrônicos, lá eles conversam com os atendentes e são informados que precisam resolver três charadas para abrir a porta que levará a um computador que possui as senhas. Eles têm 5 minutos para resolver as charadas.

CHARADA: O que é que sempre corre, mas nunca anda? Às vezes murmura, mas nunca fala? Possui um leito, mas nunca dorme? Nasce, mas nunca morre?

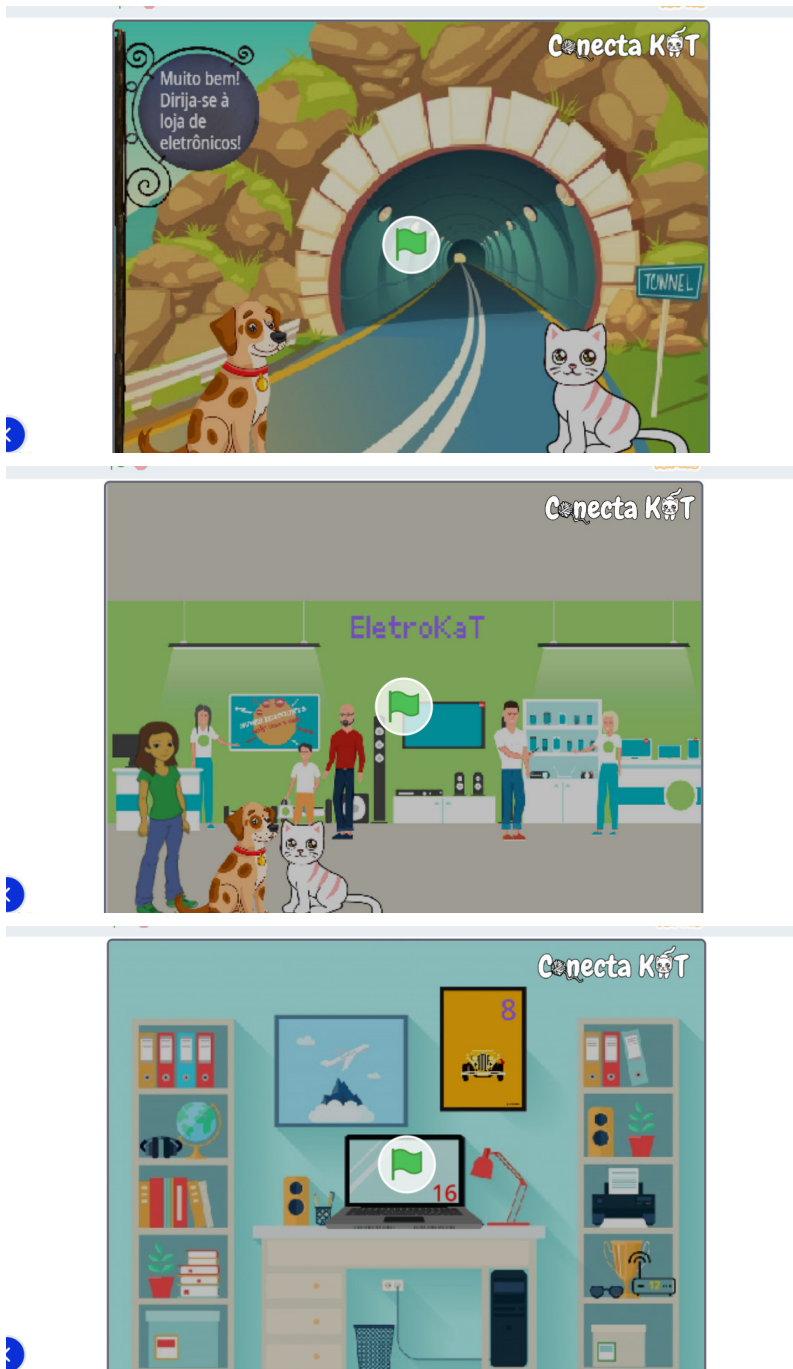
CHARADA: Diga o que sou e eu desapareço. O que sou eu?

CHARADA: Ocorre uma vez a cada minuto, duas vezes a cada momento, ma jamais a cada quinhentos anos.

Desafio 3: Quando eles chegam à sala, precisam descobrir a senha do computador. Na parede da sala existem cartazes e em um desses cartazes há o número 8, no modem do wi-fi o número 12, e o número 16 embaixo do notebook. Os personagens precisam selecionar os números em ordem crescente para liberar a senha.

Ao liberar a senha, abre-se uma tela com o hacker (avatar do professor Dalalana) falando sobre como conseguiu roubar a senha e convidando o TomKaT e a Peppa para compartilhar informações sobre como os pets podem se proteger nas redes.

Figura 4: Desafios construídos no *Scratch*.



Fonte: Arquivo da ConectaKaT, 2022.

A cocriação destes desafios foi realizada nas oficinas durante a semana sob a orientação do pesquisador da área de Ciências da Computação. Para essa criação, o professor-pesquisador problematiza as funções dos blocos e simultaneamente com os participantes, construíram o código do jogo, pois o aplicativo *Scratch* não permite o trabalho colaborativo.

Na Figura 5, pode-se observar a tela do *Scratch*, onde o código foi construído. Na esquerda da tela localizam-se os blocos que podem ser arrastados para a parte central, onde o código é construído. Já na lateral direita, que se divide em dois quadrantes, localiza-se na parte superior a demonstração das ações que são construídas em código, com as funções de ativar e parar. No quadrante inferior, localizam-se os personagens e os cenários que são utilizados no desenvolvimento do jogo, juntamente com duas orientações cartesianas das dimensões espaciais do cenário do jogo, uma vertical e uma horizontal.

Figura 5: Tela do código em blocos do Desafio 2 no *Scratch*.



Fonte: Arquivo da ConectaKaT, 2022

Para compreender esse processo de cocriação, delinea-se o capítulo a seguir discutindo o desenvolvimento de jogos na perspectiva do empoderamento para o exercício da cidadania digital, em um contexto de Educação OnLIFE.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

De acordo com Schlemmer (2020b), o jogo está presente na vida e nas relações dos seres humanos desde os tempos primitivos. Na educação, o jogo desenvolvido na perspectiva do empoderamento, permite aos envolvidos cocriar percursos de aprendizagem cooperativos e colaborativos, potencializando o desenvolvimento de habilidades e competências.

Dessa forma, tanto no contexto da aprendizagem baseada em jogos quanto na narrativa interativa, bem como na gamificação, podemos compreender, na perspectiva do empoderamento, o movimento conhecido como Games for Change, cujo objetivo é a utilização de jogos para o desenvolvimento social. Segundo McGonigal (2012), as pessoas preferem jogos de cooperação. Se olharmos para o que acontece nos jogos, veremos que a maioria das pessoas não quer competir, mas trabalhar com os seus amigos para atingir um objetivo comum, ou seja, estar juntos (SCHLEMMER, 2020a, p. 254).

Num contexto de digitalidade e conectividade, para além de cocriar jogos na perspectiva do empoderamento, é necessário compreender que as redes digitais se constituem enquanto condição habitativa (DI FELICE, 2017). Esta condição nos permite habitar novos espaços potencializando processos de ensino e aprendizagem para além de espaços físicos e geográficos.

Ao habitar novos espaços, novas relações/conexões emergem em ato conectivo transorgânico entre entidades humanas e não humanas. Neste sentido, o conceito de cidadania amplia-se para uma cidadania digital, que compreende o percurso estabelecido por diferentes entidades, configurando uma nova forma de ecologia, uma ecologia transorgânica (DI FELICE, 2017).

Neste cenário, no contexto da educação, emerge a Educação OnLIFE¹⁰, uma educação voltada para esse tempo. A Educação OnLIFE parte da problematização do tempo presen-

10 SCHLEMMER, 2020a, 2021; MOREIRA; SCHLEMMER, 2020; SCHLEMMER; DI FELICE; SERRA; 2020; SCHLEMMER; MOREIRA, 2020; SCHLEMMER; OLIVEIRA; MENEZES, 2021; SCHLEMMER; PALAGI, 2021; SCHLEMMER; MOREIRA, 2022a; SCHLEMMER; MOREIRA, 2022b.

te, devido a sua característica On (ligada) LIFE (na vida), o que instiga a inventividade.

Nesse contexto, as TD em rede são compreendidas enquanto forças ambientais (FLORIDI, 2015), as quais provocam alterações no campo da educação, não somente vinculadas à estrutura física, espaço-temporal, mas também tem a potência de transformar a própria arquitetura educacional, o currículo, as metodologias, as práticas, os conteúdos, as pedagogias. Dessa forma, entende-se que o processo de digitalização e a conectividade tem a potência de alterar qualitativamente o estatuto da natureza e da condição habitativa dos processos de ensinar e do aprender, ou seja, a educação sofreria então um processo de transubstanciação (DI FELICE, 2017) e não de transposição – transferir, mudar de lugar – como fora percebido durante o período de pandemia (SCHLEMMER; PALAGI, 2021, p. 6).

Com base nesta compreensão, delineia-se a seguir as análises realizadas a partir do percurso cocriado pelos KaTs, professores e pesquisadores que originou o Jogo/Campanha Segurança na Internet.

4. ANÁLISE DOS DADOS

Durante o percurso de cocriação da narrativa que norteia o jogo, pistas emergiram no coengendramento da narrativa do TomKaT, tecnologias digitais, redes sociais, pets dos KaTs e das práticas pedagógicas que antecederam o jogo/campanha. Neste processo de cocriação transorgânica, os KaTs participaram ativamente, problematizando e inventando as mecânicas e dinâmicas desenvolvidas, evidenciando o engajamento e a imersão proporcionados pelos processos gamificados.

Devido a problematização do tempo/mundo presente que deu início a esta proposta, verifica-se que os KaTs reconhecem as potencialidades da conectividade e digitalidade proporcionada pelas redes sociais, assim como os cuidados necessários para manter seus dados protegidos, preservando sua privacidade e bem-estar.

Neste contexto, compreende-se que a criação de espaços de aprendizagem que permitam aos estudantes a ruptura da visão direcional do conhecimento professor-aluno e possibilitam efetivamente a atuação dos KaTs como autores e protagonistas das práticas pedagógicas inventivas e dos seus processos de aprendizagem.

Sendo assim, a cidadania digital é evidenciada à medida que os KaTs vão estabelecendo relações e conexões entre diferentes entidades e compreendendo-se como indivíduos que habitam o espaço digital. Neste habitar, emerge a problematização do tempo/mundo presente e a necessidade de inventar novos problemas que possam contribuir com a mudança social sobre a forma que seus pares protegem seus acessos nas redes sociais.

Partindo dessa problematização realizada pelos KaTs, por meio do desenvolvimento do jogo na perspectiva do empoderamento e a cocriação de espaços de aprendizagens fazem com que a prática pedagógica seja considerada inventiva no contexto da Educação OnLIFE.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do processo de cocriação da prática pedagógica inventiva que deu origem ao Jogo/Campanha Segurança na Internet, algumas pistas emergem e auxiliam na compreensão do percurso inventivo. Como uma primeira pista é possível inferir que as crianças e adolescentes por habitarem as redes sociais, identificam as problemáticas que se desenvolvem nesses espaços.

Uma segunda pista emerge na compreensão do desenvolvimento de um jogo como potencial para a divulgação de práticas baseadas na compreensão de cidadania digital, uma vez que para além de compreensão das tecnologias enquanto uso, recurso, apoio ou meio, passa-se a compreendê-las a partir da perspectiva da invenção, enquanto forças ambientais que modificam e alteram nossas relações com o mundo, a partir do processo de transubstanciação proporcionado pela digitalidade e conectividade.

Evidencia-se, neste sentido, o potencial do desenvolvimento de práticas pedagógicas inventivas cocriadas em rede no contexto de uma Educação OnLIFE Cidadã.

6. REFERÊNCIAS

- DI FELICE, Massimo. **A Cidadania Digital: A crise da ideia ocidental de democracia e a participação nas redes digitais**. São Paulo: Paulus, 2020. 184 p. (Coleção Cidadania Digital).
- DI FELICE, Massimo. **Net-ativismo: da ação social para o ato conectivo**. São Paulo: Paulus, 2017. (Coleção Comunicação).
- KASTRUP, Virginia. A Aprendizagem da Atenção na Cognição Inventiva. In: KASTRUP, Virgínia; TEDESCO, Silvia; PASSOS, Eduardo. **Políticas da Cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2015a. p. 154-173.
- KASTRUP, Virgínia. A Cognição Contemporânea e a Aprendizagem Inventiva. In: KASTRUP, Virgínia; TEDESCO, Silvia; PASSOS, Eduardo. **Políticas da Cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2015b. p. 91-110.
- KASTRUP, Virgínia. O funcionamento da atenção no trabalho do cartógrafo. In: PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana (org.). **Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2015. p. 32-51.
- MOREIRA, J. A.; SCHLEMMER, E. Por um novo conceito e paradigma de educação digital onlife. **Revista UFG**, Goiânia, v. 20, n. 26, 2020. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/revistaufg/article/view/63438>. Acesso em: 9 jun. 2023.
- PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana (org.). **Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2015.
- SCHLEMMER, Eliane. **Ecossistema de Inovação na Educação na cultura híbrida e multimodal**. Relatório de pesquisa como professora visitante sênior na Universidade Aberta de Portugal – UAb-PT. Lisboa: Universidade Aberta, 2020a.

- SCHLEMMER, Eliane. Jogos e Gamificação: Inventividade e Inovação na Educação? *In*: TORRES, Patrícia Lupion (org.). **Ciência, inovação e ética**: tecendo redes e conexões para a produção do conhecimento. Curitiba: Senar, 2020b. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/352826298_JOGOS_E_GAMIFICACAO_IN_VENTIVIDADE_E_INOVACAO_NA_EDUCACAO. Acesso em: 11 jul. 2021.
- SCHLEMMER, Eliane. A vida está ON. **Revista Educatrrix**, ano 10, n. 21, p. 44-51, 2021. Disponível em: https://educatrx.moderna.com.br/a-vida-esta-on/?fbclid=IwAR2e_68FkTq1h27NNxvjsfkipjj3viI9OGjBYlNM_Fvmd4Lre5n0-VtwBnwY. Acesso em: 20 maio 2022.
- 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, e76120, 2020. ISSN 1984-0411. DOI 10.1590/0104-4060.76120. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/er/a/5kXJycPzpBZn6L8cXHR-MRVy/?lang=pt>. Acesso em: 12 jul. 2022.
- SCHLEMMER, Eliane; MOREIRA, José António. Ampliando conceitos para o paradigma de Educação Digital OnLIFE. **Interacções**, v. 16, n. 55, p. 103-122, 2020. Disponível em: <https://revistas.rcaap.pt/interaccoes/article/view/21039>. Acesso em: 12 jul. 2022.
- SCHLEMMER, Eliane; MOREIRA, José António. Do ensino remoto emergencial ao HyFlex. **Revista da FAEEBA - Educação e Contemporaneidade**, v. 31, n. 65, p. 138-155, 2022a. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/faeeba/article/view/11767>. Acesso em: 1 set. 2022.
- SCHLEMMER, Eliane; MOREIRA, José António. Acompanhamento e avaliação da aprendizagem na educação híbrida e educação OnLIFE: perspectiva cartográfica e gamificada. **Revista de Educação Pública**, v. 31, p. 1-20, jan./dez. 2022b. DOI: 10.29286/rep.v31jan/dez.13390. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/educacaopublica/article/view/13390>. Acesso em: 1 set. 2022.

- SCHLEMMER, Eliane; OLIVEIRA, Lisiane Cézar; MENEZES, Jannaína. O habitar do ensinar e do aprender em tempos de pandemia e a virtualidade de uma Educação OnLIFE. **Práxis Educacional**, v. 17, n. 45, p. 137-161, 2021. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/8339>. Acesso em: 15 jan. 2022.
- SCHLEMMER, Eliane; PALAGI, Ana Maria Marques. RIEOnLIFE: uma rede para potencializar a emergência de uma educação ONLIFE. **Revista em rede - revista de educação à distância**, v. 8, n. 2, p. 1-20, jul./dez. 2021.
- SCHUSTER, Bruna Elisa; ROSA, Gláucia Silva da; SCHLEMMER, Eliane. COnectaKaT: uma rede em processo de cocriação de vivências de educação OnLIFE cidadã. *In*: SCHLEMMER, Eliane; BACKES, Luciana; PALAGI, Ana Maria Marques; GUEDES, Anibal Lopes (org.). **O habitar do ensinar e do aprender: desafios para/na/da educação OnLIFE**. São Leopoldo: Casa Leiria, 2022. v. 1, p. 109-122.
- SCHUSTER, Bruna Elisa; ROSA, Gláucia Silva da; SCHLEMMER, Eliane. TÔ LIGADO: Desenvolvimento sustentável em COcriAÇÃO e COMpartilhAÇÃO. *In*: RIEOnLIFE, 3., 2022, on-line. **Anais** [...]. Manaus: UEMA; São Leopoldo: Unisinos, 2022.
- SCHUSTER, Bruna Elisa; SCHLEMMER, Eliane. ConectaKaT-ching: a co-criação de uma Prática Pedagógica Inventiva na perspectiva da Educação OnLIFE. *In*: CONGRESSO INTERNACIONAL DE CIDADANIA DIGITAL, 3., 2022, Manaus, AM. **Anais** [...]. Parintins, AM: UFAM, 2023.