

## Phub - um hub Invent!vo para a cocriação de produtos ou processos, na perspectiva da educação digital e em computação

<sup>1</sup>Diogo Lorenzo Barbosa

\*Lisiane César Oliveira

\*Orientador(a)

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus Ibirubá*.  
Ibirubá, RS, Brasil

Na contemporaneidade habitamos um espaço físico-geográfico complexo, imersos em problemas que precisam ser enfrentados e repensados de uma perspectiva renovada, por vezes inventiva e inovadora. A convivência com as tecnologias digitais (TD) tem ampliado o cenário de hipercomplexidade e hiperconectividade. Entendemos que o habitar do ensinar e do aprender, cultural e socialmente reconhecido, se desenvolve predominantemente nos espaços físicos e geograficamente localizados das instituições de educação formal. No âmbito da Educação, podemos dizer que os muros das instituições e as paredes das salas de aula, que ainda existem e persistem, separam as aprendizagens formais, daquelas que acontecem num mundo em rede, estando as primeiras reduzidas ao espaço interno da sala de aula, aos materiais instrucionais definidos pelo professor, ocupando ambos a centralidade do processo e ignorando, portanto, o ecossistema da biodiversidade do qual os sujeitos da aprendizagem fazem parte, nessa rede que hoje é também tecida pela técnica. Essas problematizações nos instigam a pensar novos espaços de aprendizagem, onde os estudantes, docentes e técnicos possam experimentar, vivenciar, discutir e tensionar problemas reais e emergentes e, em agenciamento com TD possam cocriar processos e/ou produtos inovadores, no sentido que possam fazer parte do processo de sua constituição, articulando diferentes áreas de conhecimentos, interagindo com diferentes sujeitos e de níveis de conhecimentos diferenciados. Neste sentido, o objetivo deste projeto é a constituição de um espaço-tempo híbrido, que fomente aprendizagens coletivas e conectivas e a cocriação de produtos e/ou processo inventivos, na perspectiva da Educação Digital e em Computação, no sentido de problematizar os tradicionais espaços de aprendizagem. Essa pesquisa se caracteriza enquanto de natureza qualitativa, do tipo exploratória e descritiva e apropria-se do Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção para produção e análise de dados. Como resultados da constituição e habitação do espaço PHub, pretendemos promover estudos, experimentações e cocriação de produtos e/ou processos inventivos, no que se refere as TD e em rede, na perspectiva do ensino, em apoio pedagógico e, no que tange a Educação Digital e em Computação. Entendemos que a perspectiva de trabalho e envolvimento dos sujeitos, no contexto do PHub é bastante diferenciada da abordagem tradicional, desenvolvida em cenários de “sala de aula”. Nele, os sujeitos tem uma postura mais proativa, criativa, investigativa, de experimentação, coletiva e conectiva de aprendizagem e de resolução de problemas complexos. Almejamos que os resultados, se concretizem no sentido de cocriarmos inovações (gamificações, aplicativos, práticas pedagógicas, games), bem como, que sejam gerenciados eventos que promovam o pensamento criativo/inventivo e disruptivo, podendo contribuir para o aprendizado e o desenvolvimento e a ampliação das competências dos sujeitos que habitarem o referido espaço.

**Palavras-chave:** invenção, Computação, Tecnologias Digitais

**Nível de ensino:** Ensino Médio/Técnico

**Área do conhecimento:** Ciências Exatas e da Terra

Trabalho executado com recursos Edital PIBEN (Bolsas de Ensino).