

EDUCAÇÃO ONLIFE E TRANSFORMAÇÃO DIGITAL: a prática pedagógica inventiva “Novas Aventuras de Dom Quixote”

EDUCACIÓN ONLIFE Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL: la práctica pedagógica inventiva “Nuevas Aventuras de Don Quijote”

Lisiane Cézar de Oliveira¹; Fabrício de Andrade²; Eliane Schlemmer³

CITATION

Oliveira, L. C. de, Andrade, F. de, & Schlemmer, E. Educação Onlife e Transformação Digital: a prática pedagógica inventiva “Novas Aventuras de Dom Quixote”. *Video Journal of Social and Human Research*, 1(2), 37-56. <https://doi.org/10.18817/vjshr.v1i2.25>

SUBMITTED

05/09/2022

ACCEPTED

26/10/2022

PUBLISHED

30/12/2022

DOI

<https://doi.org/10.18817/vjshr.v1i2.25>

AUTHOR

¹ Doutora em Educação (UNISINOS). Docente em regime de dedicação exclusiva no Instituto Federal De Educação, Ciência e Tecnologia – IFRS. Membro do Grupo Internacional de Pesquisa Educação Digital - GPe-dU UNISINOS/CNPq. <https://orcid.org/0000-0003-1909-3545>.

² Doutorando em Linguística Aplicada (UNISINOS). Membro do Grupo Internacional de Pesquisa Educação Digital - GPe-dU UNISINOS/CNPq.

³ Bolsista Produtividade em Pesquisa do CNPq. Pós-Doutora em Educação (UAb - Portugal); Doutora em Informática na Educação (UFRGS). Coordenadora do Grupo Internacional de Pesquisa Educação Digital - GPe-dU UNISINOS/CNPq. <https://orcid.org/0000-0001-8264-3234>.

RESUMO

Este artigo apresenta e discute uma prática pedagógica cocriada no contexto do componente curricular Seminário Temático “Educação & Transformação Digital”, um dos produtos que tem origem na relação entre duas pesquisas desenvolvidas em nível de internacionalização: “Transformação Digital e Humanidades: Educação e Comunicação em Movimento”(CAPES PrInt) e “O Urbano e o Pós-Urbano como Espaços de Aprendizagem: formação de professores e pesquisadores na cultura híbrida e multimodal” (FAPERGS). A Atividade Acadêmica é ofertada, conjuntamente, na modalidade on-line, para mestrandos e doutorandos dos programas de Pós-Graduação da Unisinos e da Universidade Aberta de Portugal (UAb). O referido seminário visou problematizar os desafios e cenários emergentes na área da Educação Digital e, também, como as diferentes instituições estão se apropriando das transformações digitais a fim de provocar inovações na Educação. A pesquisa é de natureza exploratória e descritiva, de abordagem qualitativa, e se apropria do Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção, para produção e análise de dados. Nesse sentido, como um dos resultados do percurso investigativo e problematizador realizado no Seminário, emergiu a vivência “Novas Aventuras de Dom Quixote”, uma prática pedagógica inventiva. Esta vivência, fundamentada nas Epistemologias Reticulares e Conectivas, foi cocriada na perspectiva de uma Educação online/onlife, objetivando a apropriação de diferentes Tecnologias Digitais (TD), no enfrentamento de desafios contemporâneos de aprendizagem e que buscou instigar a apropriação das mesmas, no sentido de compreendê-las enquanto potência, que pode contribuir para propiciar vivências de aprendizagem e a ampliação dos espaços educacionais, uma vez que possibilitam a transubstanciação da educação, do espaço físico das instituições educacionais, para o formato on-line.

Palavras-chave: Educação OnLIFE; Prática Pedagógica; Invenção.





RESUMEN

Este artículo presenta y discute una práctica pedagógica co-creada en el contexto del componente curricular Seminario Temático “Educación & Transformación Digital”, uno de los productos que se origina de la relación entre dos investigaciones desarrolladas a nivel de internacionalización: “Transformación Digital y Humanidades: Educación y Comunicación en Movimiento” (CAPES PrInt) y “Lo Urbano y lo Post-Urbano como Espacios de Aprendizaje: formando docentes e investigadores en cultura híbrida y multimodal” (FAPERGS). La Actividad Académica es ofrecida de manera conjunta, en la modalidad en línea, para estudiantes de maestría y doctorado de los programas de Postgrado de Unisinos y de la Universidad Abierta de Portugal (UAb). El mencionado seminario tuvo como objetivo discutir los desafíos y escenarios emergentes en el área de la Educación Digital y también cómo diferentes instituciones se están apropiando de las transformaciones digitales para provocar innovaciones en la Educación. La investigación es exploratoria y descriptiva, con enfoque cualitativo, y utiliza el Método de Investigación-Intervención Cartográfica para la producción y análisis de datos. En ese sentido, como uno de los resultados del recorrido investigativo y problematizador realizado en el Seminario, surgió la experiencia Don Quijote, una práctica pedagógica inventiva. Esta experiencia, basada en las Epistemologías Reticular y Conectiva, fue co-creada desde la perspectiva de una educación en línea/en la vida, visando la apropiación de diferentes tecnologías digitales (TD), en el enfrentamiento de los desafíos de aprendizaje contemporáneos y que buscó instigar la apropiación de los mismos, en el sentido de entenderlos como una potencia, que puede contribuir para propiciar experiencias de aprendizaje y a la ampliación de los espacios educativos, ya que posibilitan la transustanciación de la educación, del espacio físico de las instituciones educativas, para el formato online.

Palabras claves: Educación OnLIFE; Práctica Pedagógica; Invención.

INTRODUÇÃO

A pandemia, de forma contundente, nos mostrou como um vírus, uma entidade não humana e invisível, transformou por completo

nossas vidas, uma vez que seu agir, sobre nós e sobre o mundo, nos colocou em isolamento físico. Ele, igualmente, nos colocou diante de outra entidade não humana, as tecnologias digitais (TD) em rede, que evitaram o nosso isolamento social, ao possibilitar, também pela sua actância e potência de conectividade, que continuássemos interagindo, nos comunicando, estudando e trabalhando. Essa nova realidade, que se configurou em 2020, remete-nos a uma necessária tomada de consciência, de que a visão “antropocêntrica/sujeitocêntrica” que temos do mundo, a qual se fundamenta numa teoria da ação, que atribui toda a ação ao humano, não tem dado conta da compreensão e da explicação do mundo, na sua hipercomplexidade. Sendo está, segundo Di Felice (2017), resultante de novos tipos de interações conectivas, que vêm sendo produzidas entre entidades humanas e não humanas, tais como os vírus, a natureza, as tecnologias digitais, os dados, a biodiversidade, as pessoas e os algoritmos.

Quando tratamos de tecnologias digitais em rede, em sua conexão com a educação, o tema da Educação Digital emerge. Tema este que deu origem, em 1998, ao Grupo Internacional de Pesquisa Educação Digital, GPe-dU UNISINOS, o qual foi cadastrado no CNPq, em 2004, e que está no foco dos processos investigativos realizados pelo Grupo, desde então.

Embora o tema da Educação Digital tenha ganhado destaque recentemente, atraindo muitos espectadores e sendo o condutor de diversas discussões *on-line*, tornando-se, exponencialmente, um assunto concorrido em lives desenvolvidas no período da pandemia do Coronavírus, não é algo



novo e já existe muita pesquisa desenvolvida na área. O interesse crescente pela temática emergiu em relação à necessidade de afastamento físico, o que resultou no campo da Educação, na suspensão das aulas, anteriormente restritas aos espaços geográficos das instituições educacionais. Esse contexto adverso exigiu dos educadores e gestores um redirecionamento de suas ações, no sentido de adequar as atividades presenciais físicas às plataformas digitais como, por exemplo, aos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA's), tais como *Moodle* e *Google Classroom*, e/ou as plataformas de webconferências, tais como o *Zoom*, *Google Meet* e *Microsoft Teams* e, ainda, plataformas de compartilhamento de vídeo, tais como o *YouTube*, *Loom* ou *Vimeo*. Essas tiveram, por objetivo, de forma emergencial, apoiar a continuidade às atividades educativas, às quais, tradicionalmente, tem acento num ensino frontal. Desse contexto, emerge o que foi denominado “Ensino Remoto Emergencial”, uma estratégia que possibilitou que os processos de ensino e de aprendizagem formal, seguindo a tradição de um ensino frontal, continuassem a se desenvolver de forma remota, ou seja, sem a presença física de professores e estudantes nos espaços geográficos das instituições educacionais. Se por um lado o ensino remoto emergencial tornou ainda mais evidente vários problemas, como a falta de equidade, no que diz respeito ao acesso às TD, a conectividade de qualidade, uma crise na formação docente, no que se refere a apropriação dessas tecnologias em rede e, ainda, uma crise nas aprendizagens; por outro, propiciou uma aproximação massiva dos professores com as TD em rede, ainda que, nesse momento, numa perspectiva meramente instrumental.

O GPedU compreende a Educação Digital, na perspectiva de processos de ensino e de aprendizagem, para além do mero uso instrumental das TD em rede, geralmente manifestado por expressões se referindo a elas como “ferramenta, recurso, meio, apoio”. Nesse sentido, segundo Schlemmer (2019, 2020, 2021) desde a sua constituição, o GPedU vem desenvolvendo pesquisas, tecnologias/plataformas, bem como constituindo espaços e programas formativos, problematizando-as enquanto “tecnologias da inteligência⁴”. Entendemos que estas devem ser apropriadas pelo humano como produtor e não somente como usuário, no sentido de empoderá-lo e propiciar o desenvolvimento de uma consciência crítica sobre elas. Mais recentemente, a partir de Di Felice (2009, 2017, 2020), Kastrup (1999), Floridi (2015) e Accoto (2020), essa compreensão se amplia e as TD em rede passam a ser entendidas, para além de tecnologias da inteligência, enquanto “forças ambientais”, “ecologias inteligentes”, as quais, em agenciamento com o humano, instigam a invenção. O humano passa a ser, então, um coprodutor, numa rede que conecta inteligências diversas. Dessa forma, compreender as TD em rede significa entender que as mesmas não são apenas “ferramentas, recursos, meio ou apoio” a serem utilizadas no processo educacional, mas que, enquanto tecnologias da inteligência, enquanto forças ambientais, podem se conectar a inteligências diversas (humanas e não humanas) numa perspectiva de “ato conectivo transorgânico” (Di Felice, 2017), e (Schlemmer *et al.*, 2020) num contexto de ecologias inteligentes.

⁴ Lévy (1993)



O cenário vivenciado pelas instituições de ensino, diante da pandemia do Coronavírus, evidenciou o uso instrumental das TD, enquanto ferramenta, recurso, meio, apoio, no sentido que prevaleceu a transposição de metodologias e práticas pedagógicas, dos contextos presenciais físicos para os digitais em rede, desconsiderando a natureza distinta do *on-line* e o seu potencial disruptivo no campo da educação. Este cenário, no entanto, nos remete a constatação da existência de uma crise no interesse dos estudantes e nas aprendizagens, em contextos formais de educação, evidenciada pela falta de engajamento, provocado pelo distanciamento entre a forma como são ensinados e a forma como aprendem na contemporaneidade. Assim, o campo da Educação, diante da pandemia, evidenciou suas vulnerabilidades e foi tensionado a refletir sobre o que significa ensinar e aprender numa realidade hiperconectada. Nesse sentido, a aproximação, a apropriação e, mais ainda, o acoplamento com as transformações digitais para a invenção podem resultar num potencial significativo de inovação, uma vez que nunca, até então, essa aproximação havia acontecido com tamanha amplitude, nos mais diferentes níveis de educação (Schlemmer, 2020, 2021, 2022).

É nesse contexto, no sentido de problematizar o significado de ensinar e aprender em uma realidade hiperconectada pandêmica, que, a partir da articulação entre duas pesquisas desenvolvidas em nível de internacionalização: “CAPES PrInt Transformação Digital e Humanidades: Educação e Comunicação em Movimento⁵”, e “O Urbano e o Pós-Urbano como Espaços

de Aprendizagem: formação de professores e pesquisadores na cultura híbrida e multimodal⁶”, emerge o Seminário Temático - Educação & Transformação Digital⁷.

Nesse artigo, apresentamos brevemente o Seminário Temático Educação & Transformação Digital e nos propomos a narrar o desenho e a cocriação de uma prática pedagógica, inventada na perspectiva de instigar um pensamento acerca da transformação digital, visando à apropriação de tecnologias digitais (TD) em rede, no enfrentamento de desafios da educação no tempo presente, portanto OnLIFE (Moreira & Schlemmer, 2020), vislumbrando como e de que forma as TD podem contribuir para propiciar aprendizagens experienciais, ampliando os espaços educacionais e transcendendo, assim, o espaço físico destas instituições também para o *online*.

SEMINÁRIO “EDUCAÇÃO E TRANSFORMAÇÃO DIGITAL”

O Seminário Temático “Educação & Transformação Digital” foi concebido e desenvolvido no âmbito da internacionalização, a partir da parceria entre a UNISINOS e a Universidade Aberta de Portugal, no contexto dos projetos de pesquisa supracitados e considerando uma realidade educacional pandêmica. Foi oferecido, conjuntamente, na modalidade on-line, para mestrandos e doutorandos dos programas de Pós-Graduação da Unisinos e da Universidade Aberta de Portugal (UAb) ao longo de dez semanas, totalizando 30 horas e compreendendo os meses de abril a julho de 2020.

⁵Financiada pelo Edital nº 041/2017 - Programa Institucional de Internacionalização CAPES-PrInt

⁶ Financiada pelo Edital FAPERGS/CAPES 06/2018 - Programa de Internacionalização da Pós-Graduação no RS

⁷ O Seminário já se encontra em sua terceira edição



Essa atividade acadêmica se desenvolveu a partir da problematização do tempo presente e propiciou que os participantes experienciassem uma Prática Pedagógica Simpoiética, inventiva e gamificada na perspectiva da Educação OnLIFE, organizada em dois momentos. O primeiro buscou investigar e discutir 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, bem como debater problemas atuais, desafios e cenários emergentes na área da Educação Digital. O segundo envolveu a concepção, desenvolvimento, acompanhamento e avaliação de uma prática pedagógica também inventiva, criada a partir dos elementos identificados no primeiro momento.

O Seminário foi se constituindo enquanto um “Ecosistema Conectivo de Inovação na Educação” (Schlemmer *et al.*, 2020) que conectou diferentes tecnologias digitais (Moodle, Microsoft Teams, Zoom, WhatsApp, Facebook, Onodo, Padlet, entre outras), 20 estudantes de mestrado e doutorado em Educação e em Linguística Aplicada, professores e gestores de diferentes níveis educacionais, pesquisadores do Brasil, Portugal, Moçambique e Cabo Verde. Em sua primeira edição, as problematizações se deram nos seguintes sentidos:

- Analisar e problematizar temas relacionados à Transformação Digital na Educação, enfatizando a Educação On-line, a Educação Híbrida e Multimodal e a Educação OnLIFE;
- Investigar e sistematizar como a transformação digital pode promover o desenvolvimento da Educação, em especial nos países da lusofonia, e como as diferentes instituições estão se apropriando dessas transformações;
- Investigar e discutir problemas atuais, desafios, cenários e contextos emergentes na área da Educação On-line e da Educação OnLIFE e;
- Propor a invenção de metodologias e práticas inovadoras para uma Educação OnLIFE transubstanciada e Cibercidadã.

A metodologia proposta para o desenvolvimento do Seminário foi dialógica e problematizadora e compreendida de:

- a) Exploração e experimentação de diferentes TD, num contexto híbrido e multimodal;
- b) Leitura e discussão de artigos por meio de mecanismos de interação síncronos e assíncronos, conforme necessidade dos participantes e do tema geral do Seminário;
- c) Criação/cocriação de espaços/metodologias/práticas pedagógicas no âmbito da Educação Digital, On-line e OnLIFE⁸;
- d) Produção e publicação de artigos⁹ e;
- e) Socialização dos conhecimentos sistematizados¹⁰.

O Seminário se desenvolveu a partir da discussão sobre a Educação e a Transformação Digital, na constituição de Ecosistemas Conectivos de Inovação na

⁸A prática pedagógica que motiva a escrita deste artigo

⁹Desta atividade emergiu o artigo: O habitar do ensinar e do aprender em tempos de Pandemia e a virtualidade de uma Educação Onlife (Schlemmer *et al.* 2020).

¹⁰Oliveira *et al.*, (2021). Disponível em: <https://youtu.be/D83rmBoUKX8>.



Educação (Schlemmer *et al.*, 2020), no sentido de compreender: “Quem é e como aprende o atual sujeito da aprendizagem” e “Quem é o professor e como aprende/ensina, considerando as tecnologias com os quais interagem e a sua cultura”. Ainda, a partir de processos vivenciais/experienciais, propiciados por atos conectivos, num contexto híbrido e multimodal, subsidiados por leituras e discussão síncronas e assíncronas, o Seminário instigou estudantes de pós-graduação (mestrados e doutorados), num contexto gamificado, a:

- Análises e sistematizações, em relação aos processos de ensino e de aprendizagem, em contexto de transformação digital;
- Análise de 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.

O Seminário, conforme destacado, apropriou-se de elementos da Metodologia Inventiva dos Projetos de Aprendizagem Gamificados (Schlemmer, 2018) e, no que se refere a Gamificação, foi inspirado na “Jornada do Herói¹¹”. Neste sentido, teve como proposição o desenvolvimento de duas missões: Missão Sherlock: O caso da Educação em Tempos de Pandemia, e a Missão MacGyver: Alquimia da Educação OnLIFE.

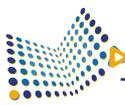
Na “Missão Sherlock: O caso da Educação em Tempos de Pandemia”, os participantes foram desafiados a identificar um contexto de Educação (daquele tempo pandêmico), que poderia estar relacionado a qualquer nível educacional ou contexto de educação informal, o qual deveria ser registrado na plataforma Moodle. A partir do interesse compartilhado em cada um dos contextos, os participantes se organizavam em clãs, a fim de realizar um processo de investigação dos contextos. O processo investigativo foi instigado pelas seguintes questões:

- a) Como o Digital se faz presente no contexto educacional escolhido?
- b) Que competências estão sendo desenvolvidas e como estão sendo desenvolvidas?
- c) Como a pesquisa se faz presente nesse contexto?
- d) Quais os elementos que caracterizam a Inovação na Educação, considerando a Transformação Digital?

A análise, realizada pelos estudantes organizados em clãs, foi subsidiada por Pistas On-line, disponibilizadas semanalmente na plataforma Moodle e também pelos materiais produzidos em cada grupo (composto de textos, imagens e vídeos de sistematização¹², compartilhados num canal criado no Microsoft Teams). Posteriormente, todos estes elementos foram colocados em discussão, numa sessão síncrona realizada pela plataforma Zoom. O material produzido pelos diferentes grupos de estudantes passou a integrar as Pistas On-line, para subsidiar a continuidade do percurso da “Jornada de Aprendizagem sobre Educação e Transformação Digital” em outras

¹¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Hhk4N9A0oCA>.

¹² Disponível em: <https://www.loom.com/share/d86d3a0ec4f843f7a-b938b4f68ef39c6>



edições do Seminário. Resolvida a Missão Sherlock, que compôs a primeira temporada da “Série Educação e Transformação Digital” e compreendido o caso da “Educação em Tempos de Pandemia”, iniciamos, na sexta semana de Seminário, o caminho das tecnologias na Educação Digital, no qual os estudantes foram desafiados a desenvolver uma nova missão, a “Missão MacGyver: Alquimia da Educação OnLIFE”. Nesta, os participantes foram desafiados a cocriar um desenho (design) de uma prática pedagógica inventiva no contexto da Educação OnLIFE, bem como desenvolvê-la, acompanhá-la e avaliá-la. O objetivo foi contribuir com o contexto da Educação e Transformação Digital, na perspectiva da Educação OnLIFE.

A “Missão MacGyver: Alquimia da Educação OnLIFE” compôs a segunda temporada da “Série Educação e Transformação Digital” e, para auxiliar em seu desenvolvimento, foram disponibilizadas mais algumas Pistas On-line, em forma de textos, sobre conceitos como Epistemologias Reticulares e Conectivas, Cognição Inventiva, Metodologias e Práticas Pedagógicas Inventivas, Docência e Formação de Professores na Educação Digital, Inovação Pedagógica na Educação On-line. E, dessa missão, emerge a prática pedagógica “Novas Aventuras de Dom Quixote”, a qual será detalhada após a apresentação do Método da Pesquisa-Intervenção, uma vez que o mesmo está implicado em sua própria constituição.

HÓDOS-META: reversão metodológica

A pesquisa é orientada pelo Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção (MCPI), proposto por Kastrup (2008), Passos *et al.*,

(2015a) e Passos *et al.*, (2016), o qual tem sido investigado por Schlemmer (2014a, 2018, 2019), Schlemmer *et al.*, (2015b), Schlemmer e Lopes (2016), também enquanto potência para repensar metodologias e prática pedagógicas em contextos de hibridismo e multimodalidade. Portanto, o MCPI está na base das Metodologias Inventivas, dos Projetos de Aprendizagem Gamificados - PAG (Schlemmer, 2018), da Metodologia Biblioteca Viva (Schlemmer, 2019), da Biblioteca Viva Reticular Ecológica - BVER¹³ (Lehmann, 2022), bem como das Práticas Pedagógicas Simpoiéticas, Inventivas e Gamificadas de Schlemmer (2019), Oliveira *et al.*, (2020), Oliveira *et al.* (2021a), Oliveira *et al.*, (2021b)¹⁴, Oliveira e Schlemmer (2022). No contexto dessas pesquisas, está a cocriação da prática pedagógica “Novas Aventuras de Dom Quixote”, em 2020, uma Prática Pedagógica Simpoiética, Inventiva e Gamificada, Online/ OnLIFE - SAIGOn, objeto deste artigo.

A prática pedagógica “Novas Aventuras de Dom Quixote” é perpassada metodologicamente pelo Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção, que tem sido apropriado pelo GPe-dU UNISINOS/CNPq em suas duas dimensões indissociáveis: a) método de pesquisa e; b) método intervencionista, bem como método para inspirar a co-criação de novas metodologias e práticas, alinhadas à necessidade de compreender o fenômeno das aprendizagens em contexto de digitalidade e conectividade.

No que se refere à relevância metodológica, a cartografia afasta-se de abordagens representacionistas, cujo foco

¹³ Dissertação de Mestrado ainda não publicada.

¹⁴ Há uma apresentação explicando esta prática, no vídeo disponível em: https://youtu.be/WyD1vz_7TT0, entre os minutos 11:45 e 20:20

está em descrever, classificar ou representar objetos através de uma realidade posta ou pré-definida. O foco da cartografia está em acompanhar os efeitos sobre objetos, pesquisador e a produção de conhecimento (Passos & Barros, 2015). É um método que se constitui “para além da mera observação ou descrição de realidades coletivas” (Escóssia & Tedesco, 2015, p. 100). A cartografia, segundo Passos *et al.*, (2015) se apresenta como uma hódos-meta, propondo uma reversão metodológica, em detrimento ao meta-hódos, sendo o primeiro, apresentado como “o caminhar que traça, no percurso, suas metas” e, o segundo, “caminho pré-determinado por metas dadas de partida”.

Como prática de Intervenção, por outro lado, o conceito de intervir é compreendido pelos autores (Passos & Barros, 2015) como um mergulho no plano de implicações (valores, interesses, expectativas, compromissos, desejos, crenças) dissolvendo a dinâmica de propagação das forças instituintes, por vezes institucionalizadas, de quem conhece e do que é conhecido, de quem analisa e do que é analisado. Os autores ainda defendem que pesquisa é Intervenção, e que, para intervir, se faz necessário estar imerso no plano da experiência, onde o conhecer e fazer não podem ser separados (Passos & Barros, 2015), onde o “ato de conhecer é criador da realidade” (Kastrup & Passos, 2016, p. 16) e “conhecer a realidade é traçar seu processo constante de produção” (Escóssia & Tedesco, 2015, p. 107). Considerando que toda pesquisa é Intervenção e, indo além, a pesquisa cartográfica necessita de uma imersão na experiência (coemergência), “agenciando objeto e sujeito, teoria e prática”

(Passos & Barros, 2015, p. 17). Eis o caminho metodológico: transformar para conhecer e não, necessariamente, conhecer para transformar a realidade (Passos & Barros, 2015), mas um processo cíclico entre esses dois “fazeres”. O cartógrafo, além de produzir conhecimento com a pesquisa, vê seu próprio “território de observação” também se constituindo/”se fazendo”, tendo como guia a atenção cartográfica, “proporcionando um mundo que já existia em virtualidade, mas que, enfim, ganha existência ao se atualizar” (Kastrup, 2015, p. 50). Neste sentido, uma Pesquisa-Intervenção pressupõe:

- Criar territórios para habitar (Alvarez & Passos, 2015) com a pesquisa, ou seja, composição e cultivo de um território, uma vez que nada está pré-definido de antemão;
- Um qualificado modo de acompanhar o percurso de uma pesquisa (De Barros & Kastrup, 2015) e;
- Constituir-se enquanto um pesquisador-cartógrafo (Kastrup, 2015) e (De Barros & Silva, 2016), na perspectiva de mudança do paradigma, de um mero observador para o papel de intervencionista.

Na pesquisa cartográfica, a produção de dados (conhecimento novo), se dá pelo cultivo e criação de um território existencial e pela Intervenção do pesquisador-cartógrafo neste território. Intervenção criadora, que, enquanto invenção, é dotada de uma imprevisibilidade e orientada por diretrizes cartográficas (não regras), que conduzem o processo de construção de significados para a pesquisa.

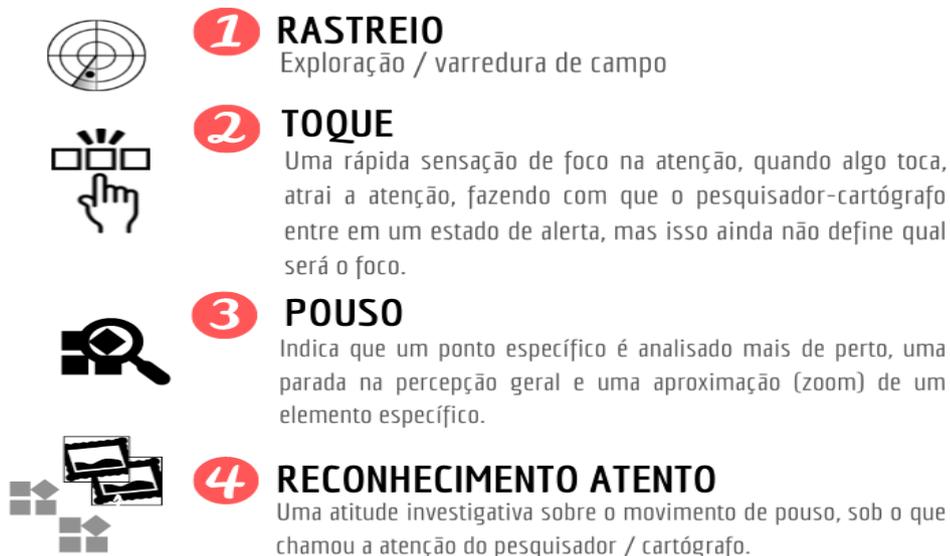
O método cartográfico de Pesquisa-Intervenção tem como diretriz cartográfica

a orientação por Pistas. Essas buscam apoiar o percurso de quem pesquisa (cartógrafo), o percurso da Pesquisa e das Intervenções, considerando: o objeto, o pesquisador, a análise e os resultados de uma investigação. Como destaque, no sentido

de apoiar o percurso da pesquisa, o Método apresenta uma Pista que orienta a atenção do pesquisador-cartógrafo (Kastrup, 2015), composta de quatro movimentos: Rastreio, Toque, Pouso e Reconhecimento Atento, conforme apresentados na Figura 1.

Figura 1 - Quatro Movimentos da Atenção do Pesquisador-Cartógrafo.

MÉTODO CARTOGRÁFICO DE PESQUISA-INTERVENÇÃO



Fonte: Adaptado de Kastrup (2015).

O movimento de Rastreio é aquele que se configura como uma varredura do campo. O cartógrafo, inicialmente, habita o campo com um olhar amplo e aberto, não focado. Um movimento que pode ser dito como “um olhar sem perceber”. O segundo movimento, o Toque, é aquele que é acionado quando algo no campo de observação chama a atenção do pesquisador-cartógrafo, colocando-o em alerta, ou seja, uma rápida sensação, algo que acontece e exige sua atenção. Este estado de alerta, pode não ter uma continuidade, caso haja desinteresse naquilo que inicialmente despertou a atenção.

Porém, se esse movimento instigar uma investigação mais aproximada, exigindo uma parada na percepção geral e uma aproximação (zoom), a atenção do cartógrafo aciona o seu terceiro movimento, o Pouso. Esse movimento, como o segundo, pode, ou não, ter continuidade. Porém, se após perceber que aquele objeto/ indivíduo/coisa que foi destacado do todo, exige “uma lente de aumento” para aproximar os detalhes, o pesquisador cartógrafo estará envolvido no quarto movimento de atenção, denominado Reconhecimento Atento. Esse movimento se configura como o acionamento de

um olhar detalhado e investigativo sobre aquilo que chamou a atenção do cartógrafo e motivou o seu Pouso. No Reconhecimento Atento, o espaço da observação se reconfigura, enquanto o pesquisador-cartógrafo realiza a análise aprofundada da investigação. Cabe ressaltar que esses quatro movimentos acontecem repetidas vezes durante uma pesquisa cartográfica, finalizando ou não essa sequência.

A imprevisibilidade do processo da pesquisa e de processos inventivos, exige do cartógrafo um olhar atento àquilo que está em virtualidade, no território que está se construindo e exige atenção às intervenções que o mesmo provoca, no sentido da emergência de conhecimento novo. Para a cartografia, segundo L. De Barros e M. De Barros (2016), analisar é: “um procedimento de multiplicação de sentidos e inaugurador de novos problemas”. (p. 178). Nesse sentido, entendemos o Método Cartográfico como provocador da criação de novas metodologias e/ou práticas pedagógicas, devido a sua característica intervencionista, de “acompanhar processos”, alinhado à necessidade de compreender o fenômeno das aprendizagens, na sua complexidade – social, política, cognitiva, afetiva e tecnológica (Schlemmer & Lopes, 2016). Ele se encontra articulado ao conceito de Invenção (Kastrup, 1999), enquanto potência para a cocriação de metodologias e práticas pedagógicas inventivas (Schlemmer, 2018), bem como forma de acompanhar e avaliar processos de aprendizagem em contextos de hibridismo e multimodalidade.

A cartografia, nesta investigação, é então apropriada por dois doutorandos, no que se refere a ajudar a acompanhar um percurso formativo, construído no Seminário Temático “Educação & Transformação Digital”, e no que se refere a Intervenção e a inventividade,

da qual emerge a prática pedagógica “Novas Aventuras de Dom Quixote”, cocriada na perspectiva de uma Educação OnLIFE, conforme caracterizada na Figura 2.

No escopo deste artigo, o território da pesquisa compreende o processo inventivo de desenho e cocriação desta prática pedagógica, enquanto uma prática Simpoiética, Inventiva, Gamificada e ONline/OnLIFE (SaIGOn). Este processo inventivo é detalhado na sequência, perpassado pelos quatro movimentos da atenção do cartógrafo e tendo, como Pistas, os rastros deixados em artigos, selecionados para compor o Seminário Temático.

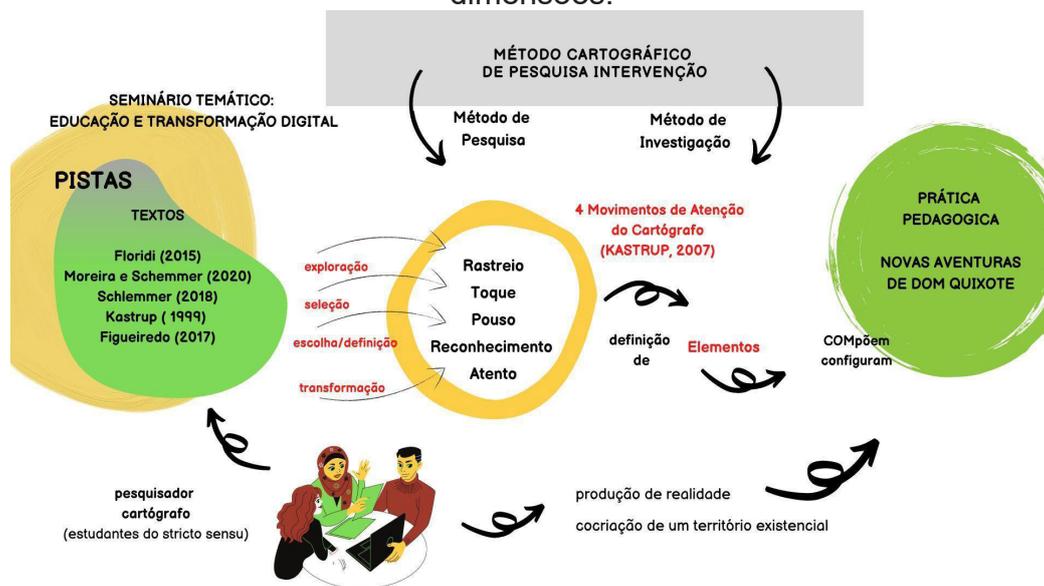
A “Missão MacGyver: Alquimia da Educação OnLIFE”, inicia, conforme Figura 2, com a realização dos movimentos de atenção dos cartógrafos, sobre alguns destes artigos e, neles, fomos evidenciando características que desejávamos para compor o desenho de nossa prática pedagógica. Para nós, ela ainda se encontrava em virtualidade, ou seja, em potência de emergir pela inventividade. Entendemos, então, que a prática se constituiria, na perspectiva da Educação e Transformação Digital, tendo em sua concepção, enquanto aporte teórico, os seguintes pontos:

- A perspectiva epistemológica reticular, conectiva num habitar atópica (Di Felice, 2012);
- O conceito de Sociedade OnLIFE (Floridi, 2015) e de Educação OnLIFE (Moreira & Schlemmer, 2020)¹⁵;
- O conceito de Gamificação de Schlemmer (2013, 2014a, 2014b, 2015, 2016a, 2017, 2018);

¹⁵Naquele momento tínhamos apenas este texto, atualmente há disponível também os referidos textos (Schlemmer & Moreira, 2020; Schlemmer, 2021).

- A problematização das Competências Digitais (Figueiredo, 2017, 2019);
- O conceito de Simpoiése de Haraway (2016), no sentido de um “fazer-com”, em companhia de diferentes inteligências (sejam entidades humanas e não humanas) e,
- O conceito de Invenção (Kastrup, 1999) em sua concepção e produção de resultados, que implica em novas práticas pedagógicas que emergem a partir dela.

Figura 2 - Apropriação do Método Cartográfico na Seminário Temático, em suas duas dimensões.



Fonte: Autores (2022).

A perspectiva epistemológica reticular, conectiva, em um habitar atópico (Di Felice, 2012), nos instiga pensar a complexidade, não mais de modo sistêmico, mas por meio de redes digitais e de forma conectiva, no sentido que conecta diferentes entidades (humanas e não humanas). Esta, por sua vez, para Di Felice (2012), apresenta dois conceitos aparentemente contraditórios, episteme (conhecimentos próprios da mente) e reticular (as linguagens dos instrumentos técnicos), o que nos leva a compreender que a construção do conhecimento não tem se dado somente como uma característica exclusivamente humana, mas na hibridização com elementos digitais (Di Felice, 2019).

Neste sentido, emerge o conceito de Sociedade OnLIFE, conceituado por Floridi (2013) como o limite indiscernível entre “o aqui” (analógico, baseado em carbono, off-line) e “o ali” (digital, baseado em silício, on-line) ou, para o nosso contexto, de maior relevância, seria a perspectiva de uma “Educação OnLIFE”, entendida como a educação ligada, conectada (On) na vida (Life) e instigada pelas problematizações do tempo presente (Schlemmer, 2020; Schlemmer *et al.*, 2021), ou seja, que emergem do viver e conviver conectados, portanto, reticular e conectivo (Schlemmer & Felice, 2020). Sendo assim, entendemos que a prática pedagógica

precisaria problematizar as aprendizagens, em momento pandêmico, quando da habitação de espaços em rede e a apropriação de tecnologias digitais on-line.

Nos apropriamos do conceito de Simpoiesis¹⁶, a partir de Haraway (2016), no que se refere à característica Simpoiética, da prática pedagógica, que cocriamos na Missão MacGyver. Para Haraway (2016), a Simpoiese implica um “fazer-COM”, em companhia “...é uma palavra própria para sistemas históricos complexos, dinâmicos, responsivos, situados”. (p. 59), o que não pressupõem

relações unicamente entre humanos, mas um movimento que acontece, no que Lynn Margulis descreve como uma “intimidade entre desconhecidos” (Haraway, 2016, p. 60), na companhia de diferentes inteligências (sejam entidades humanas e não humanas). Entendemos que, “fazer COM” é “fazer nós” (reticular) e é também “fazer-nos” (autopoiese), ou seja, produzimos COM, nos produzimos e produzimos mundo (conhecimento novo). Um “fazer com” não apenas entre os “semelhantes”, mas em uma perspectiva que Haraway (2016) define enquanto “tentacular”, ou que, para Di Felice (2012), seria reticular.

Figura 3 - Espaços on-line habitados na prática pedagógica “Novas Aventuras de Dom Quixote”.



Fonte: Autores (2022).

A característica da Invenção (Kastrup, 1999) está implicada na prática pedagógica “Novas Aventuras de Dom Quixote”, no que se refere ao seu processo de cocriação e também

na produção de resultados, que implica na criação de novas práticas pedagógicas, que podem emergir a partir dela¹⁷.

¹⁶ Ela credita seus termos a outros pensadores, incluindo Vincienne Despret, Isabelle Stengers e Lynn Margulis. Para ela, autopoiese e simpoiese, estão em envolvimento generativo, em vez de oposição.

¹⁷ Em outra oportunidade, quando da vivência desta prática, no ano de 2021, junto à Especialização OnLIFE, emergiram “muitas Dulcinéias”, que estão disponíveis em: <https://youtube.com/playlist?list=PLsJv9kEX8N-KMfDAvn52Z4mQTj1Q2CZT->



No que se refere à característica Gamificada, nos apropriamos de Schlemmer (2018), quando da problematização de *games*, gamificação e PAG (Projetos de Aprendizagem Gamificados), no sentido de compreender que uma prática pedagógica gamificada implica em apropriação de mecânicas e dinâmicas, geralmente presentes nos jogos. Nesse sentido, a prática pedagógica “Novas Aventuras de Dom Quixote” apresenta os seguintes elementos: uma narrativa, um mapa, missões, pistas on-line (textos e *cards* de realidade aumentada), *puzzles* (desafios/enigmas), personagens e clãs, conforme destacados nas Figuras 3 e 4.

PRÁTICA PEDAGÓGICA “NOVAS AVENTURAS DE DOM QUIXOTE”

A prática pedagógica “Novas Aventuras de Dom Quixote” foi pensada, inicialmente, para ser desenvolvida no período de uma semana, habitando espaços on-line, buscando instigar docentes, em busca de pistas e missões, no sentido de pensar a Educação e a Transformação Digital. A jornada por “La Mancha” é um percurso pessoal, enquanto processo, considerando que cada educador vai se acoplando e coengendrando com os elementos presentes na narrativa e na vivência, e também um percurso coletivo e conectivo enquanto cocriação e comunicação.

A narrativa dialoga com os docentes no sentido de convidá-los a pensar transformações na educação e a hibridização das tecnologias digitais, na perspectiva de criar um espaço de aprendizagem *on-line*. A obra de Cervantes serve de inspiração para a construção de uma narrativa que conduz os

docentes-participantes pela história de Dom Quixote e seus personagens, procurando problematizar o momento atual, vivenciado diante da pandemia, articulado às metáforas, pensadas para cada personagem, culminando na também cocriação, agora por parte dos docentes, de uma nova prática pedagógica inventiva, alinhada a um particular interesse ou assunto.

Na Figura 3, apresentamos o percurso dos docentes, no contexto da prática, que se inicia pela imersão na narrativa¹⁸. Neste sentido, na sequência, os docentes são convidados a fazer parte de um grupo na mídia social *Facebook*¹⁹, ou seja, este se constituiu enquanto um dos espaços de habitação, durante a vivência da narrativa. Nesse grupo, são postadas algumas pistas que orientavam o percurso dos docentes e do coletivo. E se constitui, também, enquanto um espaço, onde os educadores se comunicavam entre si, no sentido de desenvolver as missões propostas. A partir da habitação da mídia social *Facebook*, os educadores podem imergir no Mapa de “La Mancha²⁰”. Este, criado no *Google Maps*, se configura enquanto outro espaço de habitação e cocriação. Nele, foram adicionados, previamente, lugares em que o docente pode visitar, porque podem ser encontradas pistas, missões ou desafios, disponíveis neles. Esses lugares podem ser acessados aleatoriamente; porém, todos têm uma conexão relevante para que, colaborativamente, o educador e os demais membros do grupo possam pensar acerca de uma Educação, numa perspectiva on-line e digital em rede. No Mapa, caso o

¹⁸ Disponível em: <https://view.genial.ly/5eeb942a45f7130dbfea7ce0/presentation-dom-quixote>.

¹⁹ Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/2624596491161015>.

²⁰ Disponível em: <https://www.google.com/maps/d/u/0/edit?mid=1V-t3FLLA3TvliokMSYhavMGqkcQidL9xW&usp=sharing>.

docente deseje, podem ser inseridos novos pontos, como forma de incrementar as informações sobre a obra de Dom Quixote, sobre tecnologias digitais, sobre educação e outros temas que julgarem relevantes de aportar no mapa. Enquanto alinhados à narrativa ou ao seu percurso pessoal e/ou coletivo.

Figura 4 - Elementos que compõem a prática pedagógica inventiva “Novas Aventuras de Dom Quixote”.



Fonte: Autores (2022).

Na Figura 4, podemos observar que alguns pontos do Mapa de “La Mancha” possuem referência a personagens da obra de Cervantes. A partir destes, os docentes podem acessar pistas e/ou missões que são contempladas na narrativa, por meio das respectivas metáforas.

- **Dom Quixote** - representa o educador que embarca na jornada narrada e que precisa;
- Encontrar um parceiro (Sancho Pança - um colega de percurso para cocriar);

- Compor sua Armadura (explicita seus conhecimentos);
- Agregar um Rocinante à sua viagem (escolher Tecnologias Digitais);
- Ter um objetivo idealizado em relação à criação de uma prática pedagógica para ser experienciadas com seus estudantes, na perspectiva on-line (Dulcinéia) e,
- Enfrentar seus desafios e medos (Moinhos).
- **Sancho Pança** - representa um companheiro que o educador deve encontrar no grupo do Facebook ou trazer para o mesmo, a fim de ajudá-lo a pensar/idealizar uma prática pedagógica (Dulcinéia), no contexto da área em que atuam, ou no sentido de pensar uma prática de que forma interdisciplinar possa interfacear os diferentes saberes do coletivo;
- **Armadura de Dom Quixote** - representa os conhecimentos, competências e habilidades que o educador tem, e que pode incorporar à jornada, para cocriar uma prática pedagógica inventiva (Dulcinéia);
- **Rocinante** - representa as tecnologias digitais que cada educador tem se apropriado, na sua prática cotidianamente, e que podem contribuir para cocriar uma prática pedagógica inventiva, no contexto em que atuam (Dulcinéia);
- **Moinhos/Gigantes** - representam os medos, as limitações identificadas na jornada de cocriação da prática pedagógica. Estes podem ser medos de diferentes ordens: em relação às

tecnologias digitais, na perspectiva pedagógica, entre outros;

- **Dulcinéia** - representa uma prática pedagógica inventiva, idealizada no contexto da área que os docentes atuam (coletivo).

Com esses personagens, a prática pedagógica “Novas Aventuras de Dom Quixote” tencionou os conceitos de Simpoíese, invenção, gamificação e Educação Onlife. No sentido de buscar uma “intimidade entre desconhecidos” ou de “um fazer em companhia com”, a prática provocou os docentes em se apropriarem de diferentes tecnologias digitais (Rocinante) e habitar outros espaços, em rede. Provocando-os a agenciar companheiros (Sanchos) à jornada, no que se refere a encontrar sua Dulcinéia (inventar outras práticas pedagógicas), não sem enfrentar seus medos (Moinhos). A “intimidade entre desconhecidos”, sejam eles entidades humanas e não humanas, em um primeiro momento, podem vir acompanhada de medos e resistência às mudanças. Porém, compreendemos que, nos hibridismos, reside a potência da coemergência de diferentes inteligências (humanas e não humanas) que, coengendradas, produzem conhecimento novo, portanto, inventam, cocriam com outras entidades (Simpoíese) e se autoproduzem, potencializando sua “Armadura”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste artigo, como um dos resultados do Seminário Temático: “Educação e Transformação Digital”, apresentamos e discutimos a cocriação da prática pedagógica inventiva: “Novas Aventuras de Dom Quixote”,

que emergiu das problematizações acerca da hiperconectividade, da transformação digital, da apropriação de tecnologias digitais (TD) em rede e do enfrentamento de desafios da educação no tempo presente (OnLIFE).

Importante ressaltar que, no Seminário, as discussões foram fortalecidas, uma vez que o mesmo se desenvolveu diante da constatação da pandemia do Coronavírus e do cancelamento das aulas presenciais físicas no Brasil e em Portugal, e finalizou sua primeira edição ainda durante um momento bastante adverso, vivido por todos os sujeitos (gestores, docentes, discentes) que transitam em instituições educacionais, o que permitiu discussões aprofundadas e focadas no tempo presente, visando à perspectiva da Educação OnLIFE.

O objetivo dos pesquisadores-cartógrafos, no que se refere à cocriação da referida prática, se deu no sentido de apresentá-la enquanto uma alternativa de prática pedagógica, na perspectiva de uma educação Online/Onlife. Ainda em sua constituição, visamos problematizar, também, a apropriação de TD no enfrentamento de desafios contemporâneos de aprendizagem (pandemia) e instigar a compreensão da mesma enquanto potência de propiciar vivências de aprendizagem, no sentido de ampliar os espaços educacionais e transcender, assim, o espaço físico das instituições educacionais para o on-line e em rede.

A prática pedagógica “Novas Aventuras de Dom Quixote” apresentou a possibilidade de habitação de espaços on-line, na ampliação de espaços de aprendizagem, proporcionando compreender diferentes formas de vivenciar o habitar do ensinar e



do aprender. Neste sentido, trouxe à tona uma outra compreensão para pensar os processos de ensino e de aprendizagem como percursos (processualidade) que, cada vez mais, podem habitar e coabitar em contextos on-line, produzindo atos conectivos, em rede e para além do geográfico (epistemologia reticular, conectiva e atópica), na perspectiva da inventividade. Por meio dessa prática, entendemos que os espaços on-line e em rede podem contribuir para propiciar vivências de aprendizagem inovadoras, considerando que a convivência dessa natureza implica em ações e interações entre atores humanos e não humanos (Schlemmer, 2016b). A prática aqui proposta possibilita que os sujeitos se movam por diferentes espaços digitais e em rede, propiciando distintas formas de interação. Essas características alteram a experiência e a relação dos sujeitos com o espaço.

A prática pedagógica “Novas Aventuras de Dom Quixote” tem a inventividade perpassada pelo seu processo de cocriação e dos inventos que resultam de sua habitação, uma vez que se potencializa, no momento em que ela cria um espaço-tempo para que novas práticas emergem dela. Essas novas práticas são desenvolvidas em diferentes contextos, constituídas de conhecimentos diversos, apropriando-se de múltiplos tipos de tecnologias, habitando diferentes espaços e tempos, e que deixam a oportunidade para que novas invenções emergjam, em um processo contínuo de inovação na Educação.

Este artigo apresentou um percurso de Pesquisa-Intervenção, que culminou com um processo inventivo, na cocriação de diferentes práticas pedagógicas, que problematizou as tecnologias digitais, as competências, os

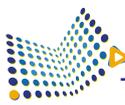
espaços e os currículos. Processo que se faz possível quando tensionamos o modelo de representação, e que, segundo Kastrup (2005, p. 1281), por meio das práticas de aprendizagem inventiva, “expurgamos o cognitivista que existe em nós e que nos habita”. Uma vez que, ainda com Kastrup (2005), entendemos que produzimos uma experiência nova, que não envelhece, que se multiplica, se hibridiza, que conserva sua força disruptivo e se mantém viva e no movimento da vida, Onlife.

BIBLIOGRAFIA

- Accoto, C. (2020). *O mundo dado: cinco breves lições de filosofia digital*. Paulus Editora.
- Alvarez, J., & Passos, E. (2015). Cartografar é habitar um território existencial. In Kastrup, L. da E., Passos, E. (Eds.). *Pista do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade* (pp. 131-149). Paulus.
- De Barros, L. M. R., & De Barros, M. E. B. (2016). O problema da análise em pesquisa cartográfica. In De Barros, L. M. R., & De Barros, M. E. B. *Pista do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade* (pp. 175-202). Sulina.
- De Barros, L. P., & Kastrup, V. (2015). Cartografar é acompanhar processos. In Passos, E., Kastrup, V., & Escóssia, L. da (Orgs.). *Pistas do Método da Cartografia* (pp. 52-75). Sulina
- De Barros, M. E. B., & Silva, F. H. da (2016). O trabalho do cartógrafo do ponto de vista da atividade. In Passos, E.,



- Kastrup, V., & Tedesco, S. *Pistas do Método da Cartografia: a experiência da pesquisa e o plano comum* (p. 310). Sulina.
- Di Felice, M. (2009). *Paisagens pós-urbanas: o fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar*. Annablume.
- Di Felice, M. (2011). *As redes digitais vistas a partir de uma perspectiva reticular*. IHU On-Line. <http://www.ihuonline.unisinos.br>
- Di Felice, M. (2012). Redes Sociais Digitais, Epistemologias Reticulares e a Crise do Antropocentrismo Social. *Revista USP*. 92, 1-14. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9036.v0i92p6-19>
- Di Felice, M. (2017). *Net-ativismo: Da ação social para o ato conectivo*. Paulus.
- Di Felice, M. (2019). *Epistemologias reticulares e crise do humanismo*. <https://www.massimodifelice.net/epistemologia-reticulares>.
- Di Felice, M. (2020). *A cidadania digital: a crise da ideia ocidental de democracia e a participação nas redes digitais*. Paulus Editora.
- Escóssia, L. da, & Tedesco, S. (2015). O coletivo de forças como plano de experiência cartográfica. In Passos, E. L. da, Kastrup, V. (Eds.), *Pistas do método de cartografia: pesquisa e produção de subjetividade* (pp. 92-108). Sulina.
- Figueiredo, A. D. (2017). Referenciais de Competências Digitais: Uma análise. *Dirigir e Formar*, 17, 31–33. https://www.researchgate.net/publication/322118340_Referenciais_de_Competencias_Digitais_-_uma_Analise.
- Figueiredo, A. D. de (2019). *Compreender e desenvolver as competências digitais*. Universidade Aberta. Laboratório de Educação a Distância e Elearning. <https://repositorioaberto.uab.pt/bitstream/10400.2/8108/1/p.1-8.pdf>
- Floridi, L. (2013). *The Ethics of Information*. British Library Cataloguing in Publication Data.
- Floridi, L. (2015). Commentary on the Onlife Manifesto. In Floridi, L. (Ed.). *The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era* (pp. 21–23). Springer Open.
- Haraway, D. J. (2016). *Staying with the trouble*. Duke University Press.
- Kastrup, V. (1999). *A invenção de si e do mundo: Uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição*. Papyrus.
- Kastrup, V. (2005). Políticas cognitivas na formação do professor e o problema do devir-mestre. *Educação & Sociedade*, 26(93). 1-16. <https://doi.org/10.1590/s0101-73302005000400010>
- Kastrup, V. (2008). O método da cartografia e os quatro níveis da pesquisa-intervenção. In Castro, L. R. de, & Besset, V. L. *Pesquisa-intervenção na infância e juventude* (pp. 465-489). FAPERJ
- Kastrup, V. (2015). O funcionamento da atenção no trabalho do cartógrafo. In Sulina (ed.). Passos, E., Kastrup, V., & Escóssia, L. da. *Pistas do Método da Cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade* (pp. 32–51). Sulina.



- Kastrup, V., & Passos, E. (2016). Cartografar é traçar um plano comum. In Passos, E., Kastrup, V., & Tedesco, S. (Orgs.). *Pistas do Método da Cartografia - Experiência da Pesquisa e o Plano Comum* (Vol. 2, p. 310). Sulina.
- Lehmann, R. M. (2022). *Biblioteca viva: uma metodologia inventiva no âmbito da plataforma de interação ecológica Inven!RA*. Repositório institucional da Unisinos.
- Lévy, Pierre (1993). *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. (2a. ed.). Editora 34.
- Moreira, J. A., & Schlemmer, E. (2020). Por um novo conceito e paradigma de educação digital onlife. *Revista UFG*. 20(26), 1-35. <https://doi.org/10.5216/revufg.v20.63438>
- Oliveira, L. C. de; Lima, C., & Schlemmer, E. (2020). Inventando Territórios: Aprendizagem Imersiva na Cidade. In Lucena, S., Nascimento, M. B. da C., & Sorte, P. B. (Orgs.). *Espaços De Aprendizagem Em Redes Colaborativas Na Era Da Mobilidade* (pp. 67–87). Edunit.
- Oliveira, L. C de; Menezes, J., & Schlemmer, E. (2021). Alice no Labirinto da Aprendizagem: A Prática Pedagógica IMERGE. In Schlemmer, E., Backes, L., Bittencourt, J. R., & Palagi, A. M. M. (Orgs.). *O Habitar do Ensinar e do Aprender Onlife Vivências na Educação Contemporânea* (pp. 55–70). Casa Leiria.
- Oliveira, L. C de., & Schlemmer, E. (2022). A Cidade como Espaço de Aprendizagem e a Educação Onlife. In Oliveira, L. C de., & Schlemmer, E. *Pesquisas em educação e redes colaborativas*. E-book.
- Oliveira, L. C; Andrade, F., & Schlemmer, E. (2021). *COMpartilhAÇÕES: Novas aventuras de Dom Quixote: Uma prática pedagógica inventiva*. <https://youtu.be/D83rmBoUKX8>.
- Passos, E., Kastrup, V., & Escóssia, L. da. (2015). *Pistas do método da cartografia - Pesquisa: intervenção e produção de subjetividade*. Sulina.
- Passos, E., & Barros, R. B. de (2015). A cartografia como método de pesquisa-intervenção. In Passos, E., Kastrup, V., & Escóssia, L. (Eds.). *Pista do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade* (4a ed., pp. 17-31). Sulina.
- Passos, E; Kastrup, V., & Tedesco, S. (2016). *Pistas do Método da Cartografia: A Experiência da Pesquisa e o Plano Comum* (Vol. 2). Sulina.
- Schlemmer, E. (2013). *Anatomia no metaverso Second Life: uma proposta em i-Learning*. São Leopoldo.
- Schlemmer, E. (2014a). Laboratórios digitais virtuais em 3d: anatomia humana em metaverso, uma proposta em immersive learning. *Revista e-Curriculum*, 12(3), 2119-2157. <https://revistas.pucsp.br/index.php/curriculum/article/view/21681>
- Schlemmer, E. (2014b). Gamificação em Espaços de Convivência Híbridos e Multimodais: Design e Cognição em Discussão. *Revista Da FAEEBA - Educação e Contemporaneidade*.



- <https://doi.org/10.21879/faeeba2358-0194.v23.n42.1029>
- Schlemmer, E. (2015). *Gamification in Hybrid and Multimodal Coexistence Spaces: Design and Cognition in Discuss*. In 17th Annual International Conference Education, Athens. (Vol. 1, pp. 03-15). www.atiner.gr/papers.htm
- Schlemmer, E.; Chagas, W. S., & Schuster, B. (2015). *Games e Gamificação na modalidade EAD: da prática pedagógica na formação Inicial em Pedagogia à prática pedagógica no Ensino Fundamental*. In IV Seminário Web Currículo e XII Encontro de Pesquisadores. PUC-SP.
- Schlemmer, E. (2016a). Games e Gamificação: uma alternativa aos modelos de EaD. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*. 19(2), 1-18. <https://doi.org/10.5944/ried.19.2.15731>
- Schlemmer, E. (2016b). Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: uma experiência no ensino superior. Relatório Técnico de Pesquisa. *Processo*, 408336, 2013-2017.
- Schlemmer, E. (2017). *Gamificação em Espaços de Convivência Híbridos e Multimodais: A Educação na cultura digital*. São Leopoldo.
- Schlemmer, E., & Lopes, D. Q. (2016). Avaliação da Aprendizagem em Processos Gamificados: Desafios para Apropriação do Método Cartográfico. In: Alves, L., Coutinho, I. de J. (Orgs.). *Jogos Digitais e Aprendizagem* (1aed., Vol. 1). Papirus Editora, pp. 179-208.
- Schlemmer, E. (2018). Projetos de aprendizagem gamificados: uma metodologia inventiva para a educação na cultura híbrida e multimodal. *Momento - Diálogos em Educação*. 27(1), 1-28. <https://doi.org/10.14295/momento.v27i1.7801>
- Schlemmer, E. (2019). Dossiê: Educação em contextos híbridos e multimodais. *Educação Unisinos*, 23(4), 602-608. <https://doi.org/10.4013/edu.2019.234.19513>
- Schlemmer, E. (2020). *Ecossistemas de Inovação na Educação na cultura híbrida e multimodal*. Relatório do Pós-Doutoramento em Educação a Distância e eLearning (EDeL), LE@D, Universidade Aberta.
- Schlemmer, E., & Di Felice, M. (2020). A qualidade ecológica das interações em plataformas digitais na educação, 19(2), 1-16. <https://doi.org/10.17398/1695-288X.19.2.207>
- Schlemmer, E., Di Felice, M., & Serra, I. (2020). Educação OnLIFE: a dimensão ecológica das arquiteturas digitais de aprendizagem. *Educar em Revista*, 36, 1-20. <https://doi.org/10.1590/0104-4060.76120>
- Schlemmer, E., & Moreira, J. A. M. (2020). Ampliando Conceitos para o Paradigma de Educação Digital OnLIFE. *Interações*, 16, 103-122. <https://revistas.rcaap.pt/interaccoes/article/view/21039/16140>
- Schlemmer, E., Morgado, L. C., & Moreira, J. A. M. (2020). Educação e transformação digital: o habitar do ensinar e do aprender, epistemologias

reticulares e ecossistemas de
inovação. *Interfaces da Educação*,
11(32), 1-27. [https://doi.org/10.26514/
inter.v11i32.4029](https://doi.org/10.26514/inter.v11i32.4029)

Schlemmer, E., Oliveira, L. C., & Menezes,
J. (2021). O habitar do ensinar e do
aprender em tempos de pandemia e a
virtualidade de uma educação OnLIFE.
Práxis Educacional, 17(45), 1-25.
[https://doi.org/10.22481/praxisedu.
v17i45.8339](https://doi.org/10.22481/praxisedu.v17i45.8339)

Schlemmer, E. (2021). A Pandemia
proporcionou vários aprendizados.
Revista TICs & EaD Em Foco, 7,
5-21. [https://doi.org/10.18817/ticsead.
v7i1.537](https://doi.org/10.18817/ticsead.v7i1.537)