

PRÁTICA PEDAGÓGICA SaIGOn: A VIVÊNCIA DE APRENDIZAGEM “NOVAS AVENTURAS DE DOM QUIXOTE”

Lisiane Cézar de Oliveira

Contexto

No ano de 2020, na emergência da pandemia da covid-19 e do isolamento físico, habitando os infoespaços da Especialização Educação OnLIFE, a vivência de aprendizagem “Novas Aventuras de Dom Quixote¹” é integrada à mesma, enquanto um percurso inventivo que deveria ser percorrido por professores-pesquisadores. Na referida formação, as discussões giraram em torno de desafios e cenários emergentes à área da Educação Digital e, também, em como os docentes e a instituição estariam se apropriando dessas mudanças diante dos desafios ora enfrentados pelo período pandêmico, para propor, potencializar e/ou criar metodologias e práticas pedagógicas intervencionistas, simpoiéticas e/ou gamificadas.

A vivência “Novas Aventuras de Dom Quixote, no caráter de uma intervenção, buscou instigar os professores-pesquisadores, no sentido da imersão em um pensamento acerca das transformações na educação e a hibridização proporcionada pelas tecnologias digitais. Como culminância desse percurso inventivo, os professores-pesquisadores deveriam apresentar uma prática pedagógica inventiva, cocriada entre diferentes Escolas, na perspectiva da Educação OnLIFE, que chamamos de “Encontro com Dulcineia”. Para que os professores-pesquisadores cocriassem suas próprias práticas pedagógicas, alinhadas ao Paradigma de uma Educação OnLIFE, a vivência de aprendizagem “Novas Aventuras de Dom Quixote buscou problematizar os referidos conceitos: Sociedade OnLIFE (Flórida,

1 Que emerge da Prática Pedagógica SaIGOn (Simpoiética, Inventiva, Gamificada e Online/OnLIFE (Oliveira; Andrade; Schlemmer, 2022).

2015), Educação OnLIFE (Moreira; Schlemmer, 2020), Epistemologia reticular, conectiva e atópica (Di Felice, 2009; 2011; 2012; 2013; 2017), Competências Digitais (Figueiredo, 2019), Gamificação (Schlemmer, 2014), o conceito de Invenção (Kastrop, 1999; 2001; 2015) e processos inventivos (Oliveira, 2021).

Na Especialização Educação OnLIFE, essa vivência consistia na experientiação de um percurso inventivo por parte dos professores em formação que, na exploração de pistas, realizaram diferentes desafios a partir da apropriação de tecnologias digitais diversas. Durante o percurso exploratório, eram instigados a pensar uma prática pedagógica idealizada para seus respectivos contextos de atuação. Alguns professores optaram por desenvolver essa prática sozinhos, outros formaram clãs entre os componentes das respectivas Escolas. Essa prática deu origem a uma série de outras práticas pedagógicas inventivas (Dulcineias²), no contexto das diferentes Escolas, como, por exemplo: *Super Guedes*, *Família Brasil*, *O Direito te Desafia*, *Desafio Unisinos rumo a Marte*, *Mural dos Cientistas*, *Consultoria.com*, *Sentir em Rede*. Todas estas vivências têm contribuído para a construção do que temos denominado Docência OnLIFE e estão detalhadas na Seção 2 deste *e-book*.

A vivência “Novas Aventuras de Dom Quixote”

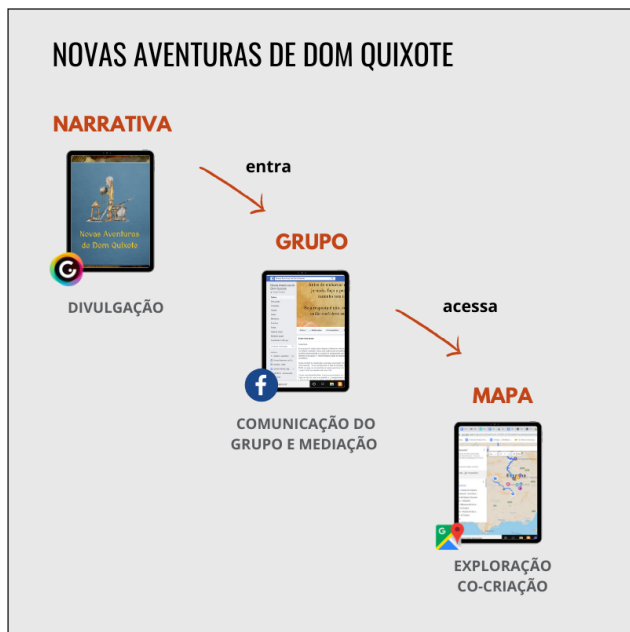
A vivência foi pensada em uma perspectiva gamificada compreendo alguns elementos como: uma narrativa, um grupo privado em mídia social, um mapa, personagens, missões e pistas. A obra de Cervantes serve de inspiração para a construção de uma narrativa, que conduz os docentes-participantes pela história de Dom Quixote e problematiza o momento atual vivenciado, diante da pandemia, articulado às metáforas pensadas para cada um dos personagens. A aventura inicia para os professores-pesquisadores, com a leitura da narrativa que leva à exploração do “Mapa de La Mancha”, conforme a Figura 1. Os participantes são instigados a acessar/visitar al-

2 Essas práticas também estão disponíveis na WebSérie CONVERSATOES & COM-
partilhATOES RIEOnLIFE.

guns lugares previamente marcados, de forma aleatória. Entretanto, todos os lugares tem conexões relevantes para que, colaborativamente, os participantes pudessem explorar o território, desafiando-os a pensar a educação a partir de uma perspectiva digital e OnLIFE.

A narrativa³ procura dialogar 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 online numa perspectiva OnLIFE. Depois de imergirem na narrativa, os professores precisam acessar o grupo privado “Novas Aventuras de Dom Quixote – Stricto Sensu⁴. Esse era um dos territórios onde coabitamos, e onde eu, enquanto intervencionista, trazia algumas pistas e desafios no sentido de problematizar o percurso particular de cada um dos professores.

Figura 1: Percurso inicial da narrativa Novas Aventuras de Dom Quixote.



Fonte: Oliveira, Andrade e Schlemmer (2022)

3 Narrativa desenvolvida na tecnologia Genia.ly.

4 Novas Aventuras de Dom Quixote no Stricto Sensu – grupo privado na mídia social Facebook.

No Mapa, conforme Figura 2, além de explorá-lo, os participantes também poderiam inserir informações que considerassem pertinentes, seja sobre a obra de Cervantes sobre as plataformas digitais, sobre a educação digital e OnLIFE, ou outros temas que julgassem interessantes. Tudo isso alinhado à narrativa e ao seu percurso pessoal e/ou coletivo. Alguns pontos do Mapa apresentavam pistas alusivas aos personagens da obra de Cervantes que, por metáforas, apontavam pistas e/ou desafios a serem realizados. O “Mapa de La Mancha⁵” foi outro território, no qual foram disponibilizadas missões que a serem desenvolvidas, no período de dois meses e, é nele que habitam os personagens: Dom Quixote, Sancho Pacho, Rocinante, Moinhos, Armadura e Dulcineia. Com cada um dos personagens há uma missão a ser realizada. No Mapa, caso o docente desejar, podem ser inseridos novos pontos, como forma de incrementar as informações sobre a obra de Cervantes, sobre tecnologias digitais, sobre educação e outros temas que julgarem relevantes, enquanto alinhados à narrativa ou ao seu percurso pessoal e/ou coletivo.

Figura 2: Percurso realizado a partir da exploração do mapa.



Fonte: Oliveira, Andrade e Schlemmer (2022)

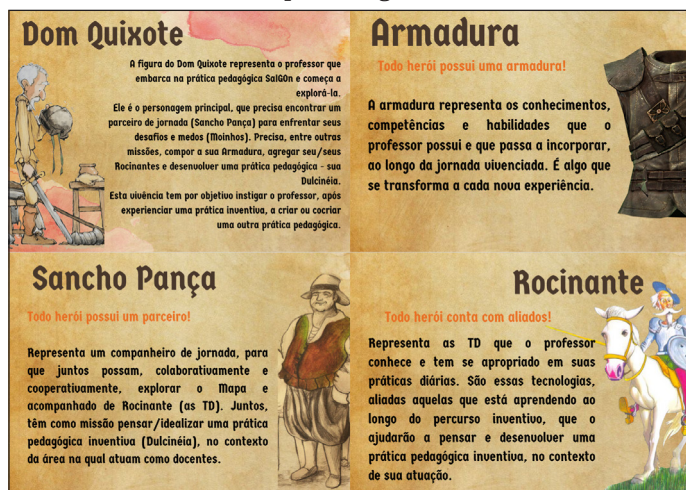
Com relação aos personagens atribuímos metáforas que estão imbricadas a temas que gostaríamos de tensionar durante o percurso, conforme Figura 3:

- Dom Quixote – representa o educador que embarca na jornada narrada e que precisa encontrar um parceiro (Sancho Pança), compor sua armadura, agregar um Rocinante, ter um objetivo idealizado (Dulcineia) e enfrentar seus desafios e medos (Moinhos);
- Sancho Pança – representa um companheiro que o educador deve encontrar no grupo do Facebook ou trazer para a aventura, a fim de ajudá-lo a pensar/idealizar uma prática pedagógica (Dulcineia), no contexto da área em que atua ou na interface com outras áreas;
- Armadura – representam os conhecimentos, competências e habilidades que o educador tem e que pode incorporar à jornada, para construir sua própria prática pedagógica inventiva (Dulcineia);
- Rocinante – representa as tecnologias digitais que o educador tem se apropriado na sua prática cotidianamente ou aquelas que ele pode ser instigado a buscar e que podem contribuir para construir uma prática pedagógica inventiva, no contexto em que atua (Dulcineia);
- Moinhos/Gigantes – representam os medos, as limitações identificadas na jornada de construção da prática pedagógica inventiva (Dulcineia) ou em relação às tecnologias digitais (Rocinante);
- Dulcineia – representa uma prática pedagógica idealizada, no contexto da área que os docentes atuam.

Cada professor (Dom Quixote) precisa encontrar seu Sancho (que pode ser vários professores de diferentes escolas) para compor um coletivo e seguir a viagem por La Mancha. A jornada é um percurso pessoal, enquanto processo inventivo, considerando que cada educador vai se acoplando e coengendrando com os elementos presentes na narrativa, problematizando as pistas, missões e desafios na vivência e também em

um percurso coletivo/conectivo e colaborativo enquanto co-criação e comunicativo.

Figura 3- Exemplo de alguns *Cards* que explicam as metáforas dos personagens da narrativa.



Fonte: Oliveira, Andrade e Schlemmer (2022).

O momento de culminância da vivência se constitui, no “Encontro com Dulcineia”, ou seja, quando o clã apresenta a prática pedagógica inventiva cocriada entre diferentes Escolas, na perspectiva da Educação OnLIFE. Como um dos destaques, do percurso inventivo “Novas Aventuras de Dom Quixote”, uma das professoras-pesquisadoras, após finalizar a imersão na vivência junto com o seu clã, cria uma “Carta à Dulcineia”⁶. Esse ato criativo, se articula intrinsecamente com a inventividade ao apresentar, não apenas a culminância do percurso, mas também a materialização criativa do compromisso assumido com a invenção pedagógica. A “Carta à Dulcineia” compreende a capacidade inventiva dos participantes, evidenciando como a vivência instigou a expressão criativa e a potência de transformações na Educação. O ato criativo revela a conexão entre a imaginação, a experimentação e a emergência da inventividade, no agenciamento entre a jornada pessoal, coletiva e conectiva dos participantes e a manifestação criadora, em potência no campo da Educação.

6 Áudio da Carta a Dulcineia.

Considerações finais

A vivência Novas Aventuras de Dom Quixote, fundamentada em Epistemologias Reticulares e Conectivas, emerge em uma perspectiva de Educação OnLIFE, objetivando problematizar a apropriação de Tecnologias Digitais (TD) no enfrentamos dos desafios contemporâneos de aprendizagem, a destacar no período pandêmico. A partir dela procuramos instigar a compreensão a cerca de TD, no sentido de entendê-las como potências, na perspectiva de proporcionar experiências de aprendizagem inventiva e como ampliadoras dos tradicionais espaços educacionais, de modo que podem provocar a transcendência do ambiente físico das instituições educacionais, para o formato online.

A vivência “Novas Aventuras de Dom Quixote” é essencialmente marcada pela inventividade que permeia todo o seu processo de concepção e que resulta de sua habitação a emergência de seus inventos. Essas práticas inventivas são pensadas para diversos cenários, integrando uma diversidade de conhecimentos e se apropriando de diversas tecnologias. Elas se desdobram em diferentes espaços e contextos, provocando o surgimento de novas invenções, alimentando assim um processo contínuo de inventividade na Educação.

As práticas pedagógicas que emergiram da vivência “Novas Aventuras de Dom Quixote” entendemos contribuir significativamente para a construção do que denominamos Docência OnLIFE. Este e-book, na seção 2, documenta e detalha essas práticas, evidenciando a potencialidade da ampliação dos espaços educacionais e da transubstanciação da educação do formato tradicional para o online. A vivência não apenas desafiou os participantes a repensarem a educação, mas também se tornou um catalisador para a cocriação de novas e pluridisciplinares experiências pedagógicas inventivas.

Agradecimentos

A autora agradece ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) pelo afasta-

mento docente para o doutoramento, que proporcionou o desenvolvimento dessa investigação.

Referências

- DI FELICE, Massimo. **Net-ativismo**: da ação social para o ato conectivo. São Paulo: Paulus, 2017. 288 p.
- DI FELICE, Massimo. Net-ativismo e ecologia da ação em contextos reticulares. **Contemporânea: Comunicação e Cultura**, Salvador, v. 11, n. 2, p. 267-283, 2013.
- DI FELICE, Massimo. **Paisagens pós-urbanas**: o fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar. São Paulo: Annablume, 2009. 308 p.
- DI FELICE, Massimo. Pós-complexidade: as redes digitais vistas a partir de uma perspectiva reticular. [Entrevista cedida a Moisés Sbardelotto]. **IHU Unisinos**, Adital, São Leopoldo, 13 nov. 2011.
- DI FELICE, Massimo. Redes Sociais Digitais, Epistemologias Reticulares e a Crise Do Antropomorfismo Social. **Revista USP**, São Paulo, n. 92, p. 6, 2012. ISSN 2316-9036.
- FIGUEIREDO, António Dias. Compreender e desenvolver as competências digitais. **RE@D - Revista de Educação a Distância e Elearning**, Salvador, v. 2, n. 1, p. 1-8, 2019.
- FLORIDI, L. Commentary on the OnLIFE Manifesto. In: FLORIDI, L. (org.). **The OnLIFE manifesto**: being human in a hyperconnected era. London: Springer; Rio de Janeiro: Editora 34, 2015. cap. 5, p. 21-23. ISBN 978-3-319-04092-9.
- KASTRUP, Virginia. A cognição contemporânea e a aprendizagem inventiva. In: KASTRUP, Virgínia; TEDESCO, Silvia; PASSOS, Eduardo. **Políticas da Cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2015, p. 91-110.
- KASTRUP, Virgínia. **A invenção de si e do mundo**: uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição. Campinas, SP: Papirus, 1999. 216 p.

- KASTRUP, V. Aprendizagem, arte e invenção. **Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 6, n. 1, p. 17-27, jan./jun. 2001.
- MOREIRA, J. A.; SCHLEMMER, E. Por um novo conceito e paradigma de educação digital OnLIFE. **Revista UFG**. Goiânia, v. 20, n. 26, p. 1-35, 2020.
- OLIVEIRA, L. C. de. **Territórios de InventAR**: o corpo em rede e a Educação OnLIFE em tempos de wearable. 2021. 263 f. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2021.
- OLIVEIRA, L. C. de ; ANDRADE, F. D.; SCHLEMMER, ELIANE. Educação OnLIFE e Transformação Digital: a prática pedagógica inventiva Novas Aventuras de Dom Quixote. **Video Journal of Social and Human Research**, v. 1, p. 37-56, 2022. DOI: <https://doi.org/10.18817/vjshr.v1i2.25>. Disponível em: <https://vjshr.uabpt.uema.br/index.php/ojs/article/view/15>.
- SCHLEMMER, E. **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. São Leopoldo: Unisinos, 2020. Relatório de pesquisa.
- SCHLEMMER, E. Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão. **Revista da FAEEBA-Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 23, n. 42, p. 73-89, 2014. ISSN 0104-7043.