

“O GATO DE BOTAS NA RUA SALDANHA MARINHO”: uma prática de Cidadania Digital no contexto do Paradigma da Educação OnLIFE

Natália Sitnievski¹; Eliane Schlemmer²

GT 3 – Cidadania Digital e o Paradigma da Educação OnLIFE

RESUMO

A evolução das tecnologias digitais e das redes de comunicação favorecem o surgimento de uma sociedade conectada que desafia a educação a ampliar os espaços do ensinar e do aprender para além da fisicalidade das instituições educacionais. Nessa perspectiva surge, no âmbito do projeto “Hora de Liderar - Humanidades”, desenvolvido com estudantes do Ensino Médio de uma Instituição de Ensino privada do sul do Brasil, uma prática denominada “O Gato de Botas na Rua Saldanha Marinho”. O principal objetivo foi produzir dados urbanísticos, históricos e político-sociais do principal eixo de locomoção dos habitantes da cidade de Bento Gonçalves-RS, desde a chegada dos imigrantes italianos à região até a atualidade. Nesse contexto, que hibridizou espaços físicos da cidade com espaços digitais, emergiu o seguinte problema de pesquisa: Como a prática inventiva “O Gato de Botas na Rua Saldanha Marinho” contribui para o desenvolvimento da Cidadania Digital no contexto do Paradigma da Educação OnLIFE? A partir da apropriação do método cartográfico de pesquisa-intervenção buscou-se pistas no desenvolvimento da prática, a fim de compreender de que forma ela pode promover a Cidadania Digital. A relevância da pesquisa está no desenvolvimento de práticas inventivas na cibricidade capazes de potencializar o desenvolvimento da Cidadania Digital.

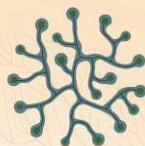
Palavras-chave: Prática inventiva, Cidadania Digital; Paradigma Educacional; Educação OnLIFE.

INTRODUÇÃO

Após a humanidade experienciar a Pandemia da Covid-19 tornou-se insustentável a afirmação de que os seres humanos são os únicos responsáveis pelo seu destino e pela sua história. A ação do SARS-CoV-2 evidenciou um mundo infectado, o qual modificou o horizonte e a condição habitativa dos indivíduos. Pode-se dizer que “como espécie, descobrimos nossa vulnerabilidade e experimentamos os limites e a recursividade do nosso agir” (Di Felice, 2020, p.9). Logo, a ideia de um mundo desprovido de inteligência, insciente, e habitado por um sujeito “superior”, o humano, passou a ser incessantemente questionada.

¹ Graduada em História e Mestranda em Educação na Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos).

² Bolsista Produtividade em Pesquisa do CNPq – Nível 1D. Pós-Doutora em Educação pela Universidade Aberta de Portugal. Professora-pesquisadora titular do PPG em Educação e do PPG em Linguística Aplicada na Unisinos. Líder do Grupo Internacional de Pesquisa Educação Digital - GPe-du UNISINOS/CNPq e Coordenadora da Rede Internacional de Educação OnLIFE - RIEOnLIFE.



A difusão de plataformas e redes digitais conectou humanos, dados, algoritmos, cidade, biodiversidade, *softwares*, o que contribui para o abandono do uso exclusivo de formas de ensino e de aprendizagem frontais e analógicas desenvolvidas unicamente nos espaços físicos das instituições formais de educação. A conectividade quase que generalizada evidencia a necessidade de uma nova política cognitiva na educação, que compreenda que o conhecimento, neste terceiro milênio, é processo e produto de uma ecologia que conecta humanos e não humanos em rede (Schlemmer, 2023a). Nesse contexto, o Paradigma da Educação OnLIFE nos convida a pensar o ensinar e o aprender em contextos ecologicamente conectados (Schlemmer, 2023b).

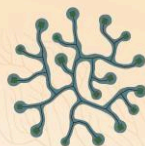
A partir dessa compreensão e subsidiados pelo método cartográfico de pesquisa-intervenção, a prática inventiva “O Gato de Botas na Rua Saldanha Marinho”, é analisada, a fim de buscar pistas que nos permitam compreender como ela contribui para o desenvolvimento da Cidadania Digital no contexto do Paradigma da Educação OnLIFE.

O artigo está organizado da seguinte forma: em um primeiro momento é apresentado o método cartográfico de pesquisa-intervenção (Passos; Kastrup; Escóssia, 2015; Passos; Kastrup; Tedesco, 2016), o qual orienta a pesquisa. Na sequência, no subtítulo “discussões” serão apresentadas: as características da Educação OnLIFE, enquanto um novo paradigma para pensar o ensinar e o aprender em contextos ecologicamente conectados (Schlemmer, 2020; Moreira; Schlemmer, 2020; Schlemmer; Di Felice; Serra, 2020; Schlemmer, 2024); a prática “O Gato de Botas na Rua Saldanha Marinho”, que emerge no âmbito do projeto “Hora de Liderar - Humanidades”, desenvolvido com estudantes do Ensino Médio de uma Instituição de Ensino privada do sul do Brasil; o conceito de Cidadania Digital (Di Felice, 2020), e os resultados obtidos. Por fim, são elaboradas as considerações finais, referindo os limites da pesquisa e as perspectivas futuras.

METODOLOGIA

Essa pesquisa se desenvolve a partir do Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção proposto por Passos, Kastrup & Escóssia (2015) e Passos, Kastrup & Tedesco (2016), o qual foi inspirado na cartografia de Deleuze e Guattari (1995). Essa abordagem distancia-se de outros métodos focados exclusivamente na coleta e processamento de informações, uma vez que o objetivo do pesquisador-cartógrafo é justamente cartografar um território inabitado por ele até então. Ou seja, conhecer, nesse caso, “não é tão somente representar o objeto ou processar informações acerca de um mundo supostamente já constituído, mas pressupõe implicar-se com o mundo, comprometer-se com a sua produção” (Alvarez; Passos, 2012, p.131). Nesse sentido, trata-se de acompanhar o processo da pesquisa, sem a necessidade do estabelecimento de regras pré-fixadas ou metas pré-definidas que ditam um fim.

O pesquisador-cartógrafo, ao habitar o território da pesquisa e acompanhar o seu processo de produção, desenvolve um tipo de atenção concentrada e aberta, que varia em quatro movimentos: 1) Rastreo (exploração/varredura do campo, olhar amplo em busca de algo que toque o pesquisador-cartógrafo); 2) Toque (aciona o processo de seleção, uma primeira significação sobre algo que chamou atenção); 3) Pouso (foco, zoom, exige uma escolha/definição); 4) Reconhecimento atento (atitude investigativa sobre o pouso, representa a análise propriamente dita).



O método descrito por Passos, Kastrup e Escóssia (2015) defende que toda pesquisa é intervenção; ou seja, não há indissociabilidade entre o fazer e o conhecer. Nesse sentido, partindo do entendimento proposto pelo método, de que o saber emerge do fazer, e considerando o problema de pesquisa do presente artigo: “Como a prática inventiva “O Gato de Botas na Rua Saldanha Marinho” contribui para o desenvolvimento da Cidadania Digital no contexto do Paradigma da Educação OnLIFE?”, buscou-se compreender como o conhecimento foi se constituindo no decorrer do percurso investigativo.

DISCUSSÕES

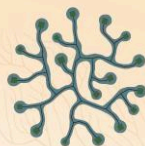
O Paradigma da Educação OnLIFE faz referência a uma Educação que se faz ligada, conectada (On) na vida (LIFE), portanto, provocada pela problematização do mundo, no tempo presente. Nessa perspectiva, a Educação é desafiada a superar dualismos: sujeito-objeto, indivíduo-meio ambiente, off-line/on-line, humano-máquina, inteligência humana-inteligência artificial, as centralidades: ora no professor, ora no conteúdo, ora no aluno; bem como o entendimento das tecnologias a partir somente do uso instrumental, como ferramentas/recurso/meio/apoio (Schlemmer, 2024).

O conceito de Cidadania Digital parte da compreensão de que não é mais possível pensar a nossa condição, como espécie e como cidadãos, a partir de uma visão antropocêntrica do mundo (Di Felice, 2020). Os três motivos que justificam essa afirmação são: a pandemia da Covid-19, as mudanças climáticas e as inovações digitais, já que todos eles tornam evidente o protagonismo dos não humanos. Podemos dizer, portanto, que o conceito Cidadania Digital trata “de buscar uma nova linguagem, capaz de nomear e descrever nossa época conectada [...] de um mundo hipercomplexo habitado não apenas por humanos, mas também por vírus, florestas, águas, biodiversidades, algoritmos, softwares, dados e diversos outros tipos de inteligências” (Di Felice, 2020, p.16). Nesse sentido, há a translação da nossa condição habitativa, que se movimenta de ecologias urbanas, políticas e nacionais da esfera pública, para a ecologia de redes e interações biosféricas.

Dessa forma, a fim de propiciar o desenvolvimento da Cidadania Digital, novas metodologias e práticas inventivas (Schlemmer, 2018, 2022), subsidiadas pelo Paradigma da Educação OnLIFE, podem ser cocriadas. É nesse contexto que apresentamos a prática inventiva “O Gato de Botas na Rua Saldanha Marinho”, que foi cocriada na cibricidade (Schlemmer) e se configura enquanto dispositivo da pesquisa a ser analisado.

Cibricidade é um termo trazido por Ribeiro (2020) sendo compreendido como produto da conexão entre o espaço físico-urbano e o ciberespaço. Schlemmer (2021a) refere que a cibricidade é essa cidade, que do espaço físico-geográfico, pela digitalidade e conectividade, se expande para o digital em rede, configurando-se como uma cidade híbrida. Essa cidade híbrida é resultante de espaços geográficos que se conectam, se prolongam, se ampliam e se potencializam em outras grafias digitais, informacionais e conectivas, constituídos por diferentes tecnologias, aplicativos e plataformas digitais, envolvendo humanos, biodiversidades, técnica, informação, linguagens e territórios na constituição de uma ecologia de rede.

A prática inventiva “O Gato de Botas na Rua Saldanha Marinho” emergiu no âmbito do projeto “Hora de Liderar - Humanidades”, desenvolvido com estudantes do Ensino Médio de uma Instituição de Ensino privada do sul do Brasil, durante encontros semanais de 1h,



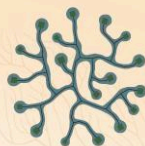
durante o período de 8 meses, e orientada por duas professoras, uma da própria escola e outra da área da arquitetura e urbanismo de uma universidade da região. O desenho metodológico da prática foi inspirado no método cartográfico de pesquisa-intervenção, no qual o saber emergiu do fazer; logo, o dispositivo surgiu ao longo do percurso, enquanto processo e produto das conexões, produção de dados e análises.

O projeto maior, intitulado “Hora de Liderar - Humanidades” tinha como tema central a ser desenvolvido em 2024 o estudo acerca da Rua Saldanha Marinho, considerada o principal eixo de locomoção dos habitantes da cidade de Bento Gonçalves desde a chegada dos imigrantes italianos à região até a atualidade. Implicadas com a produção desse conhecimento, as estudantes mantiveram uma atenção concentrada e aberta, característica do pesquisador-cartógrafo.

Durante o percurso as estudantes realizaram os movimentos que expressam as quatro variedades de atenção do pesquisador-cartógrafo: **1) Rastreo:** imersão digital, através do Google Maps, pela Rua Saldanha Marinho, elencando os primeiros pontos urbanísticos de análise; deslocamento presencial-físico na Rua Saldanha Marinho para a produção dos primeiros dados; visita presencial-física ao Arquivo Histórico de Bento Gonçalves (AHBG) para o aprofundamento dos dados históricos sobre a Rua Saldanha Marinho; visita presencial-física ao Museu do Imigrante de Bento Gonçalves para exposição das museólogas sobre os aspectos históricos do eixo analisado. **2) Toque:** as estudantes sistematizaram os dados produzidos em mapas digitais, cocriados com o Canva e o Google Maps, evidenciando elementos urbanísticos como a presença de piso tátil, parquímetros, lombadas, faixas de segurança, muros, calçadas, presença da poluição visual (advinda dos postes com fios aparentes enrolados) e os usos dos edifícios (comercial, residencial, ou ambos). **3) Pousar:** a escolha para um estudo mais aprofundado foi a antiga residência Solar Mônaco, construída entre os anos de 1928 e 1932 pelo Dr. Bartholomeu Tacchini, um médico italiano da Sicília, que chegou à região a fim de dar assistência médica aos imigrantes italianos. Essa edificação, de estilo Florentino Eclético, foi adquirida em 1934 pelo Sr. Horácio Mônaco e posteriormente deixou de existir, dando espaço para a “Galeria Solar”, construída na década de 80. **4) Reconhecimento atento:** esse percurso deu origem a prática “O Gato de Botas na Rua Saldanha Marinho”, que se constitui como um jogo interativo cocriado com a plataforma Genially na forma de *visual novel*, a fim de compilar todos os conhecimentos produzidos até então acerca do eixo investigado.

O jogo interativo teve como principal objetivo instigar as estudantes do Ensino Médio a ampliar e aprofundar o conhecimento sobre a cidade que habitam, sua história, seus elementos urbanísticos, suas edificações e principais características identitárias. O gênero *visual novel* foi escolhido pelas estudantes por ser atrativo, simples e, principalmente, por possuir a característica de contar histórias e provocar sentimentos e lembranças semelhantes ao que se vê na literatura. Nesse sentido, o personagem de inspiração escolhido foi o Gato de Botas, nomeado, nesse contexto, como Mônaco (um antigo morador do Solar Mônaco que chega muitos anos depois à Rua Saldanha Marinho e se depara com a Galeria Solar no lugar da sua antiga residência). Nesse processo, o jogador é instigado a resolver desafios e concluir missões pelo eixo, enquanto conhece a história da cidade e seus outros aspectos urbanísticos.

Conclui-se que a prática inventiva “O Gato de Botas na Rua Saldanha Marinho”, além de evidenciar a potencialidade de uma Educação OnLIFE, contribui para o desenvolvimento da Cidadania Digital, uma vez que se constituiu em ato conectivo entre



humanos e não humanos, configurando novos habitares do ensinar e do aprender. Ou seja, se configura, também, como uma vivência imersiva na cibricidade, a qual evidencia que a relação do humano com determinada cidade/local e o seu deslocamento no espaço físico pode ocorrer também por “deslocamento” no espaço digital e de forma hibridizada, o que envolve uma infinidade de possibilidades tecnológicas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O dispositivo "O Gato de Botas na Rua Saldanha Marinho", desenvolvido enquanto um jogo imersivo na cibricidade, conectou entidades humanas e não humanas evidenciando a formação de uma prática inventiva em um contexto conectivo, que supera a visão antropocêntrica do mundo que perpassa a Educação. Essa prática evidencia a urgência de pensarmos uma educação para a problematização e para a invenção, no lugar de uma educação que busca somente a resolução de problemas.

Retomando o problema que deu origem a esse artigo “Como a prática inventiva ‘O Gato de Botas na Rua Saldanha Marinho’ contribui para o desenvolvimento da Cidadania Digital no contexto do Paradigma da Educação OnLIFE?, é possível dizer que contribuiu na medida em que evidenciou uma pesquisa que está intrinsecamente conectada (on) com a vida (life), demonstrando aspectos da Cidadania Digital, já que se faz em cocriação com entidades não humanas, as plataformas digitais. Desta forma, o objetivo “compreender como a prática inventiva pode contribuir para o desenvolvimento da Cidadania Digital” é alcançado.

Entre as perspectivas futuras da pesquisa está o aprofundamento da discussão a partir de outros elementos presentes na construção conceitual de Cidadania Digital, considerando com maior densidade as características do que é uma vivência imersiva na cibricidade, e de que maneira a própria cidade se constitui como uma entidade viva e inteligente. Além disso, uma análise interessante seria acerca da apropriação do dispositivo pelos estudantes de diferentes níveis de ensino.

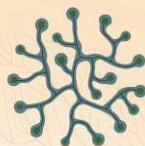
REFERÊNCIAS

ALVAREZ, J. PASSOS, E. **Cartografar é habitar um território existencial**. In: PASSOS, E. KASTRUP, V. ESCÓSSIA, L. *Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade*. 1. ed., Porto Alegre: Editora Sulina, 2015, p.131-149.

DI FELICE, Massimo. **A Cidadania Digital: a crise da ideia ocidental de democracia e a participação nas redes digitais**. 1. Ed. São Paulo: Paulus, 2020.

MOREIRA, J. A. SCHLEMMER, E. Por um novo conceito e paradigma de educação digital onlife. **Revista UFG**, Goiás, v.20, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.5216/revuufg.v20.63438>. Acesso em: 16 out. 2024.

PASSOS, E.; KASTRUP, V.; ESCÓSSIA, L. **Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**. 1. Ed. Porto Alegre: Editora Sulina, 2015.



PASSOS, E.; KASTRUP, V.; TEDESCO, S. **Pistas do método da cartografia: a experiência da pesquisa e o plano comum**. 1. Ed. Porto Alegre: Editora Sulina, 2016.

RIBEIRO, S. E. **A cidade como rede conectiva de educação cidadã**. 2020. Tese de Doutorado. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2020. Disponível em: <https://repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/9368>. Acesso em 19 out. 2024.

SCHLEMMER, Eliane. **Ecossistema de Inovação na Educação na cultura híbrida e multimodal**. 2020. Relatório de Atividades (Pós-Doutorado em Educação a Distância e eLearning). Universidade Aberta, Porto, 2020.

SCHLEMMER, E. DI FELICE, M. SERRA, I. M. R de S. Educação OnLIFE: a dimensão ecológica das arquiteturas digitais de aprendizagem. **Educar em Revista**, Curitiba, v.36, 2020. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/0104-4060.76120>. Acesso em: 16 out. 2024.

SCHLEMMER, E. Jogos e gamificação: Inventividade e inovação na educação? *In*: ANDREOLI, C. V. TORRES, P. L. **Ciência, inovação e ética: Tecendo redes e conexões para a sustentabilidade**. Curitiba: SENAR AR-PR, 2021a, p.241-267.

SCHLEMMER, E. Metaversos e novos mundos numa ecologia de inteligências: O habitar da cidadania digital na educação OnLIFE. *In*: MAGALHÃES, M. DI FELICE, M. FRANCO, T. C. **Cidadania digital: A conexão de todas as coisas**. São Paulo: Editora Alameda, 2023a, p. 317-342.

SCHLEMMER, E. O protagonismo ecológico-conectivo e a emergência das hiperinteligências no paradigma da educação OnLIFE. **Cadernos IHU Ideias**, São Leopoldo, v.21, nº348, 2023b, p.53-83. Disponível em: <https://www.ihu.unisinos.br/images/stories/cadernos/ideias/348cadernosihuideias.pdf>. Acesso em 19 out. 2024.

SCHLEMMER, E. Formação de professores-pesquisadores no Paradigma da Educação OnLIFE: O habitar conectivo do ensinar e do aprender. *In*: SCHLEMMER, E. KERSCH, E. F. OLIVEIRA, L. C. **A Universidade no Paradigma da Educação OnLIFE: Formação docente e práticas pedagógicas no Ensino Superior e na Pós-graduação**. São Leopoldo: Editora Casa Leiria, 2024, p.199-241. E-book.