

TÔ LIGADO: uma ação pedagógica inventiva para o desenvolvimento sustentável na educação OnLIFE

Bruna Elisa Schuster¹

Gláucia Silva da Rosa²

Eliane Schlemmer³

RESUMO

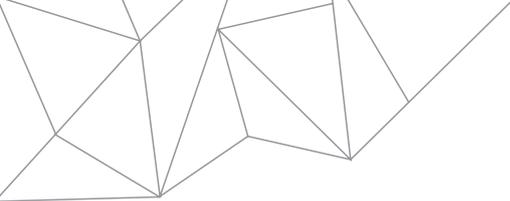
O presente artigo propõe-se discutir práticas pedagógicas que promovam a inventividade, a cocriação e a colaboração e tem por objetivo apresentar a ação “Tô Ligado!”, que emergiu da vivência de cidadania digital *MOVEOnCibricity* no contexto do I Festival Internacional de Cidadania Digital, desenvolvida pela Rede Internacional ConectaKaT. A pesquisa se desenvolve a partir do Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção e está fundamentada na perspectiva da Educação OnLIFE. Tem como resultados o desenvolvimento de outras ações, constituindo a característica reticular e conectiva da ConectaKaT, sendo eles: a WebSérie Entrevistas, a Campanha/Jogo Segurança na Internet e nova WebSérie TomKaT nas Escolas. Esta ação apresenta contribuições significativas na construção de práticas pedagógicas inventivas e cocriadas na perspectiva de uma Educação OnLIFE, contribuindo também para um habitar engajado no ensinar e no aprender. Além disso, a ação “Tô Ligado!” se configurou como uma potente prática na construção de conhecimentos em torno de temáticas que se relacionam ao desenvolvimento sustentável. Assim, a ConectaKaT tem se estruturado enquanto uma plataforma viva de interação ecológica, propícia à invenção de novas metodologias e práticas pedagógicas, evidenciando uma nova política cognitiva em Educação.

Palavras-chave: educação OnLIFE; aprendizagem inventiva; cidadania; desenvolvimento sustentável.

¹ Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). Integra o Grupo Internacional de Pesquisa Educação Digital - GPe-dU UNISINOS/CNPq. E-mail: brunaelisaschuster@gmail.com.

² Doutoranda em Educação pelo Programa de Pós- Graduação em Educação da Universidade de Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). Integra o Grupo Internacional de Pesquisa em Educação Digital - UNISINOS/CNPq (GPedU). E-mail: glauciabert@gmail.com.

³ Doutoranda em Informática na Educação. Integra o Grupo Internacional de Pesquisa em Educação Digital - UNISINOS/CNPq (GPedU). E-mail: elianeschlemmer@gmail.com.



TÔ LIGADO: an inventive pedagogical action for sustainable development in OnLIFE education

ABSTRACT

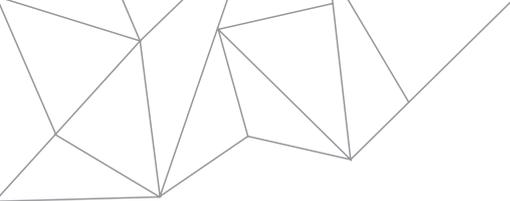
This article aims to discuss pedagogical practices that promote inventiveness, co-creation, and collaboration, and it aims to present the action “Tô Ligado!” that emerged from the digital citizenship experience MOVEOnCibricity in the context of the 1st International Digital Citizenship Festival, developed by the International Network ConectaKaT. The research is conducted through the Cartographic Method of Research-Intervention and is grounded in the perspective of OnLIFE Education. The results include the development of other actions, constituting the networked and connected characteristic of ConectaKaT, namely: the WebSeries Interviews, the Internet Safety Campaign/Game, and the new WebSeries TomKaT in Schools. This action presents significant contributions to the construction of inventive and co-created pedagogical practices from the perspective of OnLIFE Education, also contributing to an engaged approach to teaching and learning. Furthermore, the “Tô Ligado!” action has emerged as a powerful practice in building knowledge around topics related to sustainable development. Thus, ConectaKaT has been structured as a vibrant platform for ecological interaction, conducive to the invention of new methodologies and pedagogical practices, showcasing a new cognitive policy in Education.

Keywords: OnLIFE education; inventive learning; citizenship; sustainable development.

TÔ LIGADO: una acción pedagógica inventiva para el desarrollo sostenible en la educación OnLIFE

RESUMEN

El presente artículo tiene como objetivo discutir prácticas pedagógicas que promuevan la inventividad, la co-creación y la colaboración, y presenta la acción “¡Tô Ligado!”, que surgió de la experiencia de ciudadanía digital MOVEOnCibricity en el contexto del I Festival Internacional de Ciudadanía Digital, desarrollado por la Red Internacional ConectaKaT. La investigación se lleva a cabo utilizando el Método Cartográfico de Investigación-Intervención y está fundamentada en la perspectiva de la Educación OnLIFE. Los resultados incluyen el desarrollo de otras acciones, constituyendo la característica reticular y conectiva de ConectaKaT, como la Serie Web Entrevistas, la Campaña/Juego de Seguridad en Internet y la nueva Serie Web TomKaT en las Escuelas. Esta acción presenta contribuciones



significativas en la construcción de prácticas pedagógicas inventivas y co-creadas desde la perspectiva de la Educación OnLIFE, contribuyendo también a una morada comprometida em la enseñanza y el aprendizaje. Además, la acción “Tô Ligado!” se configuró como una práctica poderosa en la construcción de conocimientos em torno a temas relacionados con el desarrollo sostenible. De esta manera, ConectaKaT se estructuró como una plataforma viva de interacción ecológica, propicia a la invención de nuevas metodologías y prácticas pedagógicas, evidenciando una nueva política cognitiva en Educación.

Palabras clave: educación OnLIFE; aprendizaje inventivo; ciudadanía; desarrollo sostenible.

1 INTRODUÇÃO

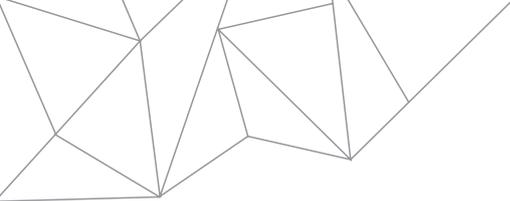
As transformações digitais, provocadas pelo advento da digitalidade e da conectividade, têm contribuído para a emergência de realidades cada vez mais hiperconectadas (Floridi, 2015; Schlemmer; Di Felice; Serra, 2020). Essas realidades provocam reflexões sobre como os processos de ensino e aprendizagem estão sendo desenvolvidos, o que nos instiga a buscar novas metodologias e práticas pedagógicas que promovam a inventividade, a cocriação e a colaboração.

É neste contexto que se origina o presente artigo, vinculado à pesquisa “Transformação Digital na Educação: Ecossistemas de Inovação em contexto híbrido e multimodal”, financiada pelo CNPq e desenvolvida pelo Grupo Internacional de Pesquisa Educação Digital (GPe-dU) da Unisinos/CNPq, mais especificamente no âmbito da Rede Internacional ConectaKaT, que constitui uma das ações da pesquisa.

O artigo apresenta a ação “Tô Ligado!”, composta por um conjunto de práticas pedagógicas inventivas que emergiram na/da vivência de cidadania digital denominada *MOVEOnCibricity* (Schuster; Rosa; Schlemmer, 2022), realizada pela/na Rede ConectaKaT no contexto do I Festival Internacional de Cidadania Digital, em 2020, promovido pelo Grupo Internacional de Pesquisa Atopos-USP. A proposta do *MOVEOnCibricity* consiste em uma prática pedagógica que promove a o habitar dos espaços da cibricidade, estimulada por uma mobilidade digital pelo *Google Earth* coengendrada com diversas TD, plataformas e MDV3D em rede, o que favorece uma ecologia de presenças (Di Felice; Schlemmer, 2022).

Conforme Schuster, Rosa e Schlemmer (2022, p. 115):

Nesta ação, os KaTs, crianças e adolescente que habitam geograficamente diferentes regiões do Brasil, se encontram e e-coabitam diferentes espaços digitais e conectivos, nos quais se conhecem e aprendem juntos, em rede, numa outra ecologia, compondo um “comundo”.



Nesse movimento, os KaTs, juntamente com outras crianças e adolescentes que participaram do evento, iniciaram uma conversa que envolveu o reconhecimento de semelhanças e diferenças regionais, bem como a problematização sobre questões próprias do mundo/tempo presente que vivem, tais como: direitos dos animais, segurança na rede, variações linguísticas, sotaques, patrimônio histórico, agricultura, preservação do meio ambiente, clima, frutas, vegetação, etc. Foram essas problematizações que deram origem ao “Tô Ligado!”, ação que se desenvolveu, seguindo um percurso próprio, em função das inquietações e curiosidades dos KaTs⁴ sobre o mundo/tempo presente.

Desta forma, com o objetivo de destacar o processo de problematização-reflexão-cocriação em rede no contexto da ação “Tô Ligado!”, o artigo foi organizado em cinco seções: a primeira seção consiste em uma breve introdução sobre a temática; a segunda seção descreve o método que embasa o desenvolvimento das práticas pedagógicas na Rede ConectaKaT; a terceira seção explora o conceito de Educação OnLIFE; a quarta seção discute e identifica alguns resultados da pesquisa; e, para concluir, a quinta seção apresenta algumas considerações finais.

2 METODOLOGIA

O percurso da ação “Tô Ligado!” se desenvolve no âmbito da pesquisa, fundamentado no Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção, proposto por Passos, Kastrup e Escóssia (2015), e Passos, Kastrup e Tedesco (2015). Seu objetivo é acompanhar o percurso dos movimentos desenvolvidos pela ou na rede.

O método destaca a relação indissociável entre o fazer e o conhecer. O saber emerge do fazer, ou seja, o conhecimento é construído no percurso investigativo, caracterizando a pesquisa como um território a ser habitado, levando o pesquisador-cartógrafo a mergulhar no campo da experiência.

Neste percurso, a atenção do pesquisador-cartógrafo configura-se como flutuante, concentrada e aberta, caracterizando-se por quatro variedades do funcionamento atencional: *rastreio*, *toque*, *pouso* e *reconhecimento atento*. Com base nesses movimentos, são realizadas intervenções no desenvolvimento desta e de outras ações da ConectaKaT.

Dessa forma, ao acompanhar o percurso da vivência de cidadania digital *MOVEOnCibricity*, na perspectiva da cartografia-intervenção, entendemos a necessidade de retomar as problematizações trazidas pelos KaTs e pelas demais crianças e adolescentes que participaram da vivência, a fim de ampliar e aprofundar o conhecimento.

⁴ Denominação dada às crianças e adolescentes que integram a Rede ConectaKaT.

Foi assim, que o território da pesquisa se configurou e, nesse percurso, envolveu 21 (vinte e um) crianças e adolescentes, 20 (vinte) professores e pesquisadores e 4 (quatro) especialistas das áreas do conhecimento as quais as problematizações trazidas pelos KaTs se vinculavam, a saber: Educação, Medicina Veterinária, Direito, Segurança da Informação, Agronomia e Meteorologia. Os participantes da pesquisa advinham das regiões Sul e Nordeste do Brasil, dos estados do Rio Grande do Sul, Santa Catarina, Paraná, Maranhão e Piauí.

Até o momento, foram desenvolvidos quatro quadros do “Tô Ligado!”, que ocorreram em 13/03/2021, 26/06/2021, 13/11/2021 e 04/06/2022, e tiveram como temáticas: direitos dos animais, segurança na Internet, clima e frutas.

A ação contou com o registro em diários de campo, onde o percurso foi documentado. Foram registradas intervenções e *breakdowns* provocados em diversos momentos, tanto no planejamento quanto no desenvolvimento da ação. Tais registros aconteceram em texto, áudio, fotos e vídeos.

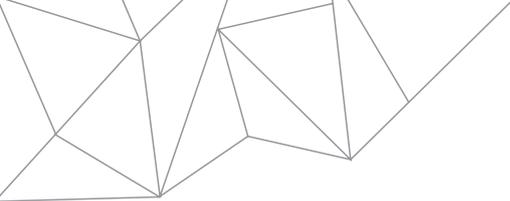
As temáticas surgiram a partir das missões que os KaTs inventaram para a vivência no evento. Delas, foram identificadas algumas características em comum entre as regiões Sul e Nordeste do país. Percebendo as possíveis relações entre as regiões, foi construída uma rede de conexões, que resultou nos *hubs* temáticos de interesse dos KaTs: animais, segurança na internet, frutas e clima.

Assim, os KaTs iniciaram uma CONversAÇÃO sobre as temáticas, fundamentada em pesquisas, ficando acordado que convidariam especialistas em cada temática para auxiliar nas dúvidas e questões levantadas na vivência. Dessa forma, a ação “Tô Ligado!” teve início, conforme se pode observar na Figura 1.

Figura 1 - “Tô Ligados!” desenvolvidos no ano de 2021



Fonte: Arquivos ConectaKaT (2021)



Para o desenvolvimento da ação, foram realizados nove encontros de planejamento e quatro encontros da ação. O percurso de cocriação de cada quadro do “Tô Ligado” envolve as seguintes fases:

1) escolha da temática a ser investigada; 2) pesquisa sobre a temática; 3) discussão e elaboração de questões sobre a temática; 4) convite a um especialista para uma discussão síncrona; 5) elaboração de cards de divulgação do evento; 6) encontro síncrono com o especialista para discutir sobre a temática, sendo a mediação realizada por dois KaTs; 7) organização e realização de uma entrevista dos KaTs mediadores com o especialista para aprofundar questões colocadas por eles e por outras crianças e adolescentes que participaram do encontro síncrono; 8) organização, edição e disponibilização das entrevistas no canal ConectaKaT no YouTube; 9) sistematização dos elementos principais da temática discutida no encontro síncrono e na entrevista, na forma de criação de cards e; 10) socialização dos cards no YouTube e no Instagram, com o objetivo de divulgar a ação e conscientizar as pessoas sobre as temáticas trabalhadas (Schuster; Rosa; Schlemmer, 2022, p. 116–117).

Dentre elas, destaca-se a mediação. Essa atividade também se desdobra em procedimentos elaborados pelos KaTs como preparativos para o evento “Tô Ligado!”.

Num primeiro momento, é aberto espaço para que os KaTs se candidatem à mediação. Após isso, eles se reúnem para organizar um roteiro com as dúvidas e questionamentos surgidos a partir da vivência da cidadania digital *MOVEOnCibricity*, a fim de conduzir a conversa com o especialista.

Em seguida, ocorre o encontro conhecido como “Tô Ligado!”, que inicialmente acontecia durante os encontros síncronos da rede — “*Saturday Morning with TomKaT*”, através da plataforma *Microsoft Teams*. No entanto, após os dois primeiros “Tô Ligado!”, os KaTs sugeriram a troca da plataforma para o *StreamYard* e *YouTube*, a fim de permitir que outras crianças e adolescentes acompanhassem a ação desenvolvida. A partir do terceiro “Tô Ligado!”, a ação começou a ser realizada no formato de live no *StreamYard*, transmitida pelo *YouTube*, como pode ser observado na Figura 2.

Figura 2 - “Tô Ligados!” desenvolvidos com transmissão pelo *YouTube*



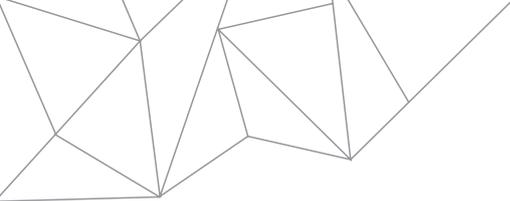
Fonte: Arquivos ConectaKaT (2021-2022).

É importante destacar que, embora os dois primeiros “Tô Ligado!” não tenham sido transmitidos via canal no *YouTube*, os mediadores KaTs organizaram uma entrevista após o bate-papo coletivo, com base nas principais dúvidas e questões que não foram abordadas no encontro. Posteriormente, eles conduziram essa entrevista com um especialista e a disponibilizaram no canal da rede no *YouTube*. Esse movimento foi denominado de *WebSérie* Entrevistas, assim como o conjunto dos diferentes quadros “Tô Ligado!” constitui a *WebSérie* “Tô Ligado!”.

Figura 3 - *WebSérie* Entrevistas publicada no *YouTube*



Fonte: Arquivos ConectaKaT (2021)



Todo o planejamento e desenvolvimento da entrevista, bem como a edição do material produzido, são organizados e executados pelos mediadores KaTs e outros interessados em ajudar. O processo é acompanhado e conta com a intervenção das professoras-pesquisadoras que fazem parte da rede.

Para compreender a teoria que fundamenta o desenvolvimento desta e de outras ações na Rede ConectaKaT, apresentamos a perspectiva da Educação OnLIFE proposta por Schlemmer (2020), Moreira e Schlemmer (2020), Schlemmer, Di Felice e Serra (2020), Schlemmer e Moreira (2020), Schlemmer e Moreira (2022) e Schlemmer, Oliveira e Menezes (2021).

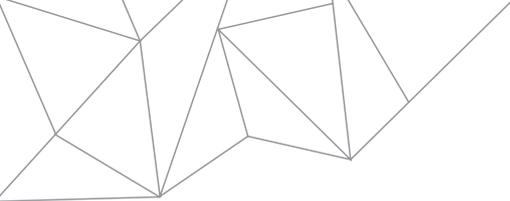
3 EDUCAÇÃO OnLIFE

O conceito de Educação OnLIFE emerge no percurso da pesquisa-desenvolvimento-formação realizado pelo Grupo Internacional de Pesquisa Educação Digital — GPe-dU UNISINOS/CNPq, num movimento que implica interação com outros grupos de pesquisa, no Brasil e no exterior. Segundo Schlemmer, Di Felice e Serra (2020, p. 11), estamos em uma “realidade marcada por mudanças acentuadas em diferentes setores da sociedade, da vida em sociedade, impulsionando a emergência de novos paradigmas, modelos, processos de comunicação, formas de se relacionar, de ser e de estar no mundo”.

Deste modo, os modelos tradicionais de ensino já não atendem às necessidades desta geração de crianças e adolescentes, com acesso a uma gama de informações em poucos cliques. Mais do que nunca, é necessário repensar, inovar e inventar a educação da atualidade na perspectiva de uma Educação OnLIFE.

Essa construção conceitual, em desenvolvimento no GPe-dU Unisinos/CNPq, resulta do amadurecimento teórico-metodológico-tecnológico que vem sendo construído desde 2005, partindo da compreensão do hibridismo, inicialmente presente na tecnologia-conceito Espaço de Convivência Digital Virtual — ECODI (Schlemmer et al., 2006, 2007; Schlemmer, 2008, 2009), que posteriormente evoluiu para a tecnologia-conceito Espaço de Convivência Híbrido e Multimodal — ECHiM (Schlemmer, 2014, 2015, 2016, 2018), dando origem ao conceito de Educação Híbrida e Multimodal (Schlemmer, 2013). Isso tem evidenciado, por meio de diferentes metodologias e práticas pedagógicas que estão sendo desenvolvidas e validadas nos diferentes níveis de ensino, a necessidade de uma mudança de paradigma na educação⁵.

⁵ Moreira e Schlemmer (2020); Schlemmer e Moreira (2020).



Dessa forma, Schlemmer (2022, p. 143) descreve os elementos que surgiram no desenvolvimento do conceito

O conceito carrega então, as construções anteriores, e vai se diferenciando, a partir da necessidade de novos elementos que surgem no percurso do desenvolvimento das metodologias inventivas e de práticas pedagógicas simpoiéticas, imersivas e gamificadas. Isso nos levou aos conceitos de simbiota e aprendizagem enquanto mestiçagem de Michel Serres (ampliando a compreensão anterior, fundamentada na cognição inventiva), ao aprofundamento da compreensão de ato conectivo transorgânico, transubstanciação e habitar atópico de Di Felice; sociedade onlife de Luciano Floridi; hipercomplexidade e *simpoiésis* de D. Haraway. Este processo de desenvolvimento teórico-metodológico-tecnológico, associados às experiências educacionais vivenciadas durante a pandemia e os desafios de pensar uma educação num mundo pós-pandêmico, têm contribuído para que possamos melhor compreender os novos habitares do ensinar e do aprender numa realidade hiperconectada, potencializam assim, a emersão do conceito de educação OnLIFE e a sua contínua atualização.

A partir dessa construção, a Educação OnLIFE é compreendida como uma educação ligada, conectada (On), na vida (LIFE), na qual os processos de ensino e aprendizagem ocorrem por meio de atos conectivos transorgânicos, desenvolvidos a partir das problematizações do tempo/mundo presentes, em uma concepção de inovação e transubstanciação dos desenhos e arquiteturas pedagógicas.

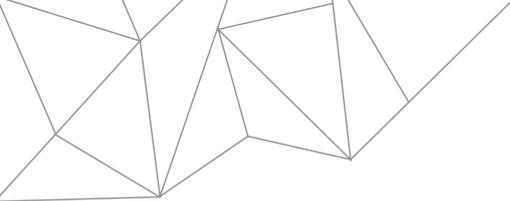
No contexto da Educação OnLIFE, as tecnologias digitais em rede não são apenas entendidas como Tecnologias da Inteligência (Levy, 1994), mas também como forças ambientais (Floridi, 2015). Isso resulta em mudanças significativas nas estruturas educacionais, currículos, metodologias, práticas, conteúdos e pedagogias (Schlemmer; Palagi, 2021).

Schlemmer, Di Felice e Serra (2020, p. 20) dizem que:

Uma Educação OnLIFE onde não haja dualismo entre o off-line e o on-line, e onde as tecnologias e as redes de comunicação não sejam encaradas como meras ferramentas, instrumentos ou recursos, mas como forças ambientais que possibilitam a emergência de ecologias inteligentes, de ecossistemas educativos que afetam a forma como ensinamos e como aprendemos

De acordo com Schlemmer (2022), uma Educação OnLIFE implica ainda a superação dos binômios sujeito-objeto, *online-offline*, indivíduo-meio ambiente, organismo-meio, baseando-se no desenvolvimento de um pensamento educacional em rede.

Considerando essa perspectiva reticular, onde não há centralidade no aluno, no conteúdo ou no professor, Schlemmer (2020, p. 22) destaca que essas características



apontam para a necessidade de “pedagogias conectivas, em rede, capazes de produzir metodologias e práticas inventivas, num habitar atópico”. A partir deste entendimento, desenvolveu-se a ação “Tô Ligado!”.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados apontam para a característica On (ligada, conectada) LIFE (vida) que não apenas configura a ação “Tô Ligado!”, mas também a Rede ConectaKaT em uma perspectiva mais ampla. Isso ocorre porque os processos de ensino e aprendizagem emergem das problematizações do tempo/mundo presente (trazidas pelos KaTs durante a vivência). O conhecimento se desenvolve por meio de atos conectivos entre seres humanos (crianças, adolescentes, professores, pesquisadores e pais) e não humanos (tecnologias digitais, redes, biodiversidade, dados, etc.), tornando-se, assim, transorgânicos⁶ e, enquanto ato, algo inédito e irrepetível.

Isso ocorre em um processo de transubstanciação⁷ (uma vez que altera a natureza da matéria, passando de átomos para bits) e invenção⁸ em um habitar atópico⁹. Esse ambiente é configurado por outra ecologia que emerge na interação entre dispositivos diversos, tecnologias digitais, redes, territorialidades e vidas que se transformam no fluxo de arquiteturas informativas distribuídas em lugares, objetos e corpos, expressando, assim, uma localidade plural e tecnosubjetiva. Isso significa que a aula, a sala de aula, as metodologias, as práticas pedagógicas e os próprios currículos precisam passar por esse processo de transubstanciação e invenção, possibilitando novos habitares do ensinar e do aprender. Isso implica em uma nova política cognitiva¹⁰ em Educação, compreendida como um determinado modo de relação com o mundo, consigo mesmo e com o conhecimento, em uma ecologia de inteligências que constitui as novas realidades hiperconectadas.

Nesse contexto, evidencia-se o conceito de Educação OnLIFE, conforme apresentado por Schlemmer (2020). Durante o percurso que se desenvolveu nesta ecologia conectiva, em um processo de cocriação, foram documentadas as inferências dos KaTs sobre as temáticas, revelando preocupações com os seres vivos e o meio ambiente.

Identificamos, assim, a vinculação com os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) e, conseqüentemente, passamos a incorporar esses objetivos nas discussões

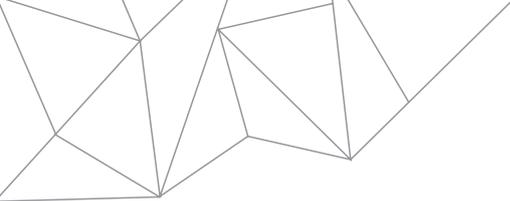
⁶ O conceito de ato conectivo transorgânico é desenvolvido por Di Felice (2017).

⁷ O conceito de transubstanciação é desenvolvido por Di Felice (2017).

⁸ O conceito de invenção é desenvolvido por Kastrup (2015).

⁹ O conceito de habitar atópico é desenvolvido por Di Felice (2009).

¹⁰ O conceito de política cognitiva é desenvolvido por Kastrup (2015).



dos quadros. A seguir, apresentam-se as falas dos KaTs que demonstram uma relação com o objetivo ODS 15 — Vida Terrestre, mais especificamente no tópico 15.7, que aborda a necessidade de adotar medidas para combater a caça ilegal e o tráfico de espécies (Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada, 2018).

“Sobre a criação de animais silvestres no ambiente doméstico. Tem alguma lei que proíbe? O que deveria ser feito sobre isso?” (KaT 1, 10 anos).

“Eu vi uma reportagem que tem uma mulher de São Paulo que tem duas cobras. Ela sai com essas cobras enroladas no pescoço ou então dentro da bolsa e anda pela cidade. A minha opinião sobre isso que eu vi, é que fosse uma exposição desnecessária para a cobra e que também o estresse que pode causar nessas cobras e que outras pessoas pegarem e fazerem a mesma coisa, pois às vezes pessoas que estão andando do lado dessa mulher podem ficar com medo e podem se assustar.” (KaT 2, 11 anos).

“Às vezes as pessoas pegam os animais e adotam quando eles estão bem pequeninhos e fofinhos, só que quando eles nascem, crescem, ficam doentes, eles os abandonam na natureza.” (KaT 3, 10 anos).

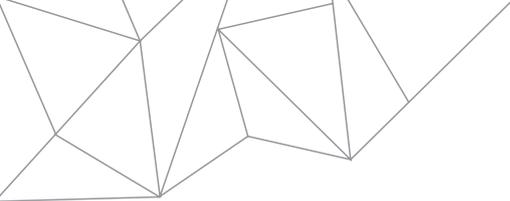
No programa “Tô Ligado! Segurança na Internet”, os KaTs trouxeram questionamentos que demonstram suas preocupações ao habitar as redes, assim como situações que já enfrentaram envolvendo violência nas redes, como discurso de ódio e cyberbullying. Essas questões estão relacionadas ao ODS 16 — Paz, justiça e instituições eficazes, que aborda, no tópico 16.1, a necessidade de redução de todas as formas de violência (Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada, 2018). Os questionamentos e relatos podem ser conferidos a seguir:

“Eu tenho um canal no YouTube e um dia uma pessoa entrou comentou nos meus vídeos coisas muito ofensivas, fazendo uma prática chamada discurso de ódio. A minha família denunciou os comentários, não apagando eles, assim o YouTube excluiu a conta da pessoa que praticou o discurso de ódio. O cyberbullying, tem algum tipo de lei que proíbe quem pratica?” (KaT 2, 11 anos).

Na ocasião, o especialista explicou que hoje em dia existem leis para a penalização de pessoas que praticam discursos de ódio e *cyberbullying*. Ele salientou a importância de ter *prints* e registros desses episódios. Ressaltou que o conceito de Internet vem de inter-redes, ou seja, redes conectadas. Assim, a Internet segura é feita por pessoas, e nós precisamos trabalhar para as pessoas compreenderem isso. Diante dessa colocação, os KaTs realizaram outros comentários:

“Se não gostamos de um conteúdo é só não assistir, não é preciso atacar as pessoas ou ofender elas, é só não assistir”. (KaT 4, 10 anos).

“Existem jogos que nos ajudam a fazer escolhas seguras na Internet, como o Interland”. (KaT 5, 10 anos).



“O que podemos fazer sobre os jogos que podem forçar as crianças a fazer coisas erradas e que podem incentivar as pessoas a se cortar ou até se matar?” (KaT 6, 7 anos).

Diante dos questionamentos, o especialista ressaltou ser preciso ter cuidado ao falar sobre isso, mas que é necessário falar. Ressaltou que falar sobre segurança na Internet, também é falar sobre a conscientização do uso da tecnologia, como tempo nas redes, exposição às telas, pois estamos diariamente expostos aos crimes.

O espaço de trocas cocriado no “Tô Ligado!” proporcionou a discussão de temáticas sensíveis, porém necessárias. Evidenciou-se a urgência em ampliar a discussão sobre a cidadania para além dos espaços físicos-geográficos, para os espaços das redes, habitado por crianças e adolescentes com considerável liberdade, sem a problematização dos perigos e fatos que ocorrem nestes novos habitares.

Como resultado do programa “Tô Ligado! Segurança na Internet”, os KaTs sentiram a necessidade de compartilhar os conhecimentos discutidos nesse quadro e, assim, desenvolveram o Jogo/Campanha: Segurança na Internet¹¹ (Schuster; Rosa; Schlemmer, 2023). Além de contribuir para o compartilhamento de informações que podem ajudar outras crianças e adolescentes a se protegerem ao habitarem nas redes, o projeto envolveu o uso do pensamento computacional na programação com o *Scratch*, coengendrado com o *Genially*, em um processo inventivo vinculado à narrativa gamificada do TomKaT.

No “Tô Ligado! Clima”, foram discutidas questões como: Qual a influência do clima na produção de frutas nas regiões Nordeste e Sul do país? Por que no Nordeste é quente e no Sul é frio? O clima interfere no sabor das frutas? O que são mudanças climáticas? As mudanças climáticas influenciam no derretimento dos polos? No que o aquecimento global interfere? Quais ações humanas interferem diretamente nas mudanças climáticas? Quais as principais mudanças no clima da Terra resultantes do aquecimento global?

Diante das questões levantadas pelas crianças, identificou-se o ODS 13 – Ação contra a mudança global do clima, que aborda a necessidade de medidas urgentes para combater a mudança climática e seus impactos (Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada, 2018). Por fim, no “Tô Ligado! Frutas”, o planejamento para a ação envolveu uma nova dinâmica, passando a vincular-se com a narrativa gamificada do TomKaT, a qual lançou uma missão que convidava as crianças a participarem pelas mídias sociais, apresentando os frutos de árvores frutíferas existentes em suas casas ou próximas delas, conforme pode ser observado na Figura 4.

¹¹ <https://conectakat.com/campanha-seguranca-na-internet/>

Figura 4 - Card construído e divulgado nas redes da ConectaKaT

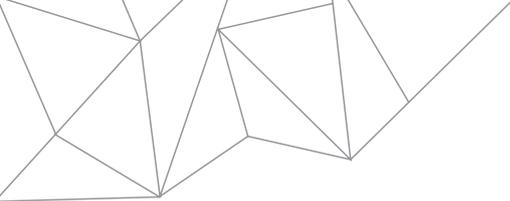


Fonte: Arquivos ConectaKaT (2022)

Desta atualização no planejamento, os KaTs elaboraram novos procedimentos que passaram a incluir: 1) criação de uma *Hashtag* e uma missão para cada “Tô Ligado!” e; 2) recortes da live para *Shorts* no *YouTube*.

Nesta ação, discutiu-se o nome atribuído a diferentes frutas a partir das variações linguísticas entre as regiões Nordeste e Sul, a existência de determinadas frutas apenas em algumas regiões, os fatores que podem interferir para as pessoas poderem plantar determinadas frutíferas em suas casas, os tipos de adubo utilizados em plantações de subsistência, as influências do solo sobre a produção de frutas e a variação de preço das frutas de uma região para outra. Dessa forma, foi abordado também o ODS 2 – Fome zero e agricultura sustentável, que tem como um dos objetivos promover uma agricultura sustentável.”

As tecnologias digitais em rede, compreendidas enquanto forças ambientais, uma vez que questionam quem somos, como nos relacionamos, como percebemos o mundo e como interagimos com ele, potencializaram os processos cocriados pelos KaTs na Rede ConectaKaT. Essa constatação é evidenciada a partir da compreensão dos KaTs em integrar o *StreamYard* com transmissão ao vivo pelo *YouTube* no desenvolvimento da ação “Tô Ligado!”, visando a um maior alcance de público para aprender em rede. Essa proposta está



relacionada às vivências anteriores dos KaTs, que compreenderam a potência de migrar para uma plataforma mais democrática e de acesso mais fácil.

Outra característica identificada no percurso pode estar relacionada a um desconforto das crianças e adolescentes em permanecerem com suas câmeras e áudios ligados, com sua “presença” exposta por vídeo, uma vez que já vivenciam outras formas de visibilização de sua presença, seja por perfil, personagem ou avatar. Ou seja, estão habituados a essa ecologia de presencialidades (Di Felice; Schlemmer, 2022). Optando por não compartilhar suas câmeras, os KaTs participavam pelo *chat* da plataforma *Microsoft Teams*, e assim, a participação permanece garantida com a possibilidade de diálogo pelo *chat* do *YouTube*.

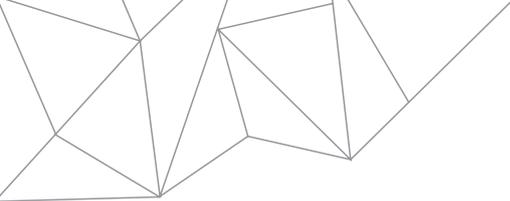
As TDs potencializaram o desenvolvimento da ação, a partir do coengendramento destas no processo de planejamento e cocriação da ação. Além da melhoria na qualidade de acesso durante o desenvolvimento das lives, a última adesão à pré-divulgação nas mídias sociais *Instagram* e *Facebook*, com uma missão lançada a partir da narrativa do TomKaT, convidando novas crianças a integrarem a Rede, qualifica e possibilita que mais crianças e adolescentes possam ter contato com as temáticas debatidas no programa “Tô Ligado!”.

Para além dos espaços digitais habitados, as tecnologias digitais em rede possibilitaram a conexão com especialistas das diferentes áreas do conhecimento (Educação, Medicina Veterinária, Direito, Segurança da Informação, Agronomia e Meteorologia) implicadas nas temáticas abordadas pelos quadros do “Tô Ligado!”. Esses especialistas estavam situados, geograficamente, em cidades e até regiões distintas do Brasil, de forma que sem as TDs e a conectividade, dificilmente essas trocas e parcerias ocorreriam.

Diante dos resultados e discussões realizadas no decorrer das ações, evidencia-se a característica reticular e conectiva que caracteriza a ConectaKaT, uma vez que uma ação vai se conectando a outra e ampliando a rede, tais como a WebSérie Entrevistas, que abordou o direito dos animais e a segurança na Internet; o Jogo/Campanha: Segurança na Internet; bem como o surgimento de uma nova temática: compostagem, que conecta a sustentabilidade, às frutas e ao clima.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Iniciamos o artigo evidenciando o percurso da ação “Tô Ligado!” nos anos de 2021 e 2022. Em seguida, apresentamos as ações que se desdobraram no decorrer desse processo de cocriação e colaboração no âmbito da Rede ConectaKaT, sob a perspectiva da Educação OnLIFE, que proporciona um habitar engajado do ensinar e do aprender.



Nesse sentido, percebemos que a ConectaKaT tem se configurado como uma plataforma viva de interação ecológica, propícia à invenção de novas metodologias e práticas pedagógicas, evidenciando uma nova política cognitiva na Educação.

Por fim, é importante mencionar que recentemente, devido ao retorno das crianças e adolescentes às atividades presenciais físicas e geograficamente localizadas, incluindo principalmente as escolas, a narrativa da Rede ConectaKaT, cocriada pelos KaTs e protagonizada pelo personagem TomKaT — o gatinho explorador guerreiro que habita a KaTolândia e se dedica a experienciar viagens intergalácticas — parte para uma nova aventura. Essa aventura consiste em conhecer as escolas das crianças e adolescentes que integram a rede. Assim, a narrativa interativa dá origem a uma nova WebSérie denominada “TomKaT nas Escolas”.

Nessa narrativa, as crianças e adolescentes apresentam suas escolas ao TomKaT e convidam as escolas a conhecer a KaTolândia e a se conectar à rede. Nesse contexto, temos os seguintes objetivos: 1) compreender, a partir do olhar das crianças e dos adolescentes, como entendem a escola, buscando identificar o que é significativo para eles; 2) compartilhar as ações e práticas pedagógicas realizadas pela Rede ConectaKaT; 3) conectar as escolas à Rede ConectaKaT, a fim de provocá-las a uma nova política cognitiva em Educação na perspectiva de uma Educação OnLIFE, sustentável e cidadã.

Concluimos que a ação “Tô Ligado!” se configurou como uma potente prática e promoveu o desenvolvimento da inventividade, da cocriação e da colaboração entre/com seus participantes. Sendo assim, encerramos este texto convidando você e sua escola para conhecer a Rede ConectaKaT¹² e se conectar conosco, para juntos construirmos um novo percurso dessa aventura do “TomKaT nas Escolas” em 2023!

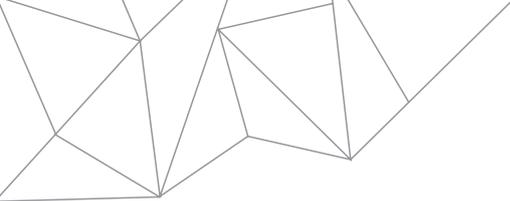
REFERÊNCIAS

CAMPANHA: Segurança na Internet. **Conecta Kat**, GPe-dU Unisinos, 2020. Disponível em: <https://conectakat.com/campanha-seguranca-na-internet/>. Acesso em: 20 set. 2023.

DI FELICE, Massimo. **Paisagens pós-urbanas**: o fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar. 1. ed. São Paulo: Annablume, 2009.

DI FELICE, Massimo. **Net-ativismo**: da Ação Social para o Ato Conectivo. São Paulo: Paulus, 2017.

¹² <https://conectakat.com/>



DI FELICE, Massimo; SCHLEMMER, Eliane. Ecologias dos Metaversos e Formas Comunicativas do Habitar, uma Oportunidade para Repensar a Educação. **Revista e-Curriculum**, São Paulo, v. 20, n. 4, p. 1799–1825, out./dez., 2022.

FLORIDI, L. (ed.). **The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era**. Springer Cham Heidelberg New York, Dordrecht London, 2015. 255 p.

INSTITUTO DE PESQUISA ECONÔMICA APLICADA — IPEA. **ODS — Metas Nacionais dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável**. 2018. Disponível em: https://www.ipea.gov.br/portal/images/stories/PDFs/livros/livros/180801_ods_metas_nac_dos_obj_de_desenv_susten_propos_de_adequa.pdf. Acesso em: 14 out. 2022.

KASTRUP, Virgínia. A cognição contemporânea e a aprendizagem inventiva. *In*: KASTRUP, Virgínia; PASSOS, Eduardo; TEDESCO, Silvia. **Políticas da Cognição**. [S. l.]: Sulina, 2015. p. 91–110.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

MOREIRA, José António; SCHLEMMER, Eliane. Por um novo paradigma de Educação Digital ONLIFE. **Ozarfaxinars**, v. 91, p. 1-5, 2020.

PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana (orgs). **Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

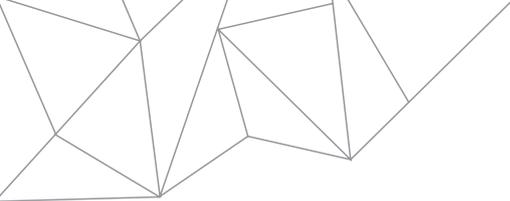
PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; TEDESCO, Silvia. **Pistas do método da cartografia: a experiência da pesquisa e o plano comum**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

SCHLEMMER, Eliane. ECODI - A criação de espaços de convivência digital virtual no contexto dos processos de ensino e aprendizagem em metaverso. **Cadernos IHU Ideias**, São Leopoldo, v. 6, p. 1-32, 2008.

SCHLEMMER, Eliane. Web 3.0, TMSF, Web 3D, ECODIS: Um Futuro Muito Presente na Educação a Distância? *In*: CONFERÊNCIA INTERNACIONAL DE TIC NA EDUCAÇÃO - CHALLENGES 2009. 6., Braga. **Anais** [...]. Braga: Universidade do Minho, 2009. p. 1-15.

SCHLEMMER, Eliane. Estratégias de Conhecimento e Comunicação da pós-graduação *stricto sensu* à graduação: a didática do futuro na cultura digital. *In*: FIORENTINI, Leda Maria Rangearo *et al.* (orgs.). **Estilos de aprendizagem, tecnologias e inovações na educação**. 1. ed. Brasília, DF: Universidade de Brasília, 2013, p. 109-134.

SCHLEMMER, Eliane. 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, jul./dez. 2014.



SCHLEMMER, Eliane. Mídia social em contexto de hibridismo e multimodalidade: o percurso da experiência na formação de mestres e doutores. **Revista Diálogo Educacional**, Paraná, v. 15, p. 399-421, 2015.

SCHLEMMER, Eliane. Hibridismo, Multimodalidade e Nomadismo: codeterminação e coexistência para uma Educação em contexto de ubiquidade. *In*: MILL, Daniel; REALI, Aline Maria de Medeiros Rodrigues. **Educação a distância, qualidade e convergências: sujeitos, conhecimentos, práticas e tecnologias**. São Carlos: EdUFSCar, 2016.

SCHLEMMER, Eliane. **Ecosistema de Inovação na Educação na cultura híbrida e multimodal**. Porto: Relatório de Pesquisa, 2020.

SCHLEMMER, Eliane. A pandemia proporcionou vários aprendizados. **Revista TICs & EaD em Foco**, São Luís, v. 7, n. 1, p. 5-25, jan./jul. 2021. Disponível em: <https://www.uemanet.uema.br/revista/index.php/ticseadfoco/article/download/537/367/1158>. Acesso em: 10 jul. 2023.

SCHLEMMER, Eliane. Metodologias Inventivas na Educação Híbrida e OnLIFE. *In*: DIAS, Paulo; FREITAS, João Correia de (orgs.). **Educação digital, a distância e em rede**. Lisboa: Universidade Aberta; Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2022, p. 124-150. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10400.2/12160>. Acesso em: 17 jan. 2023.

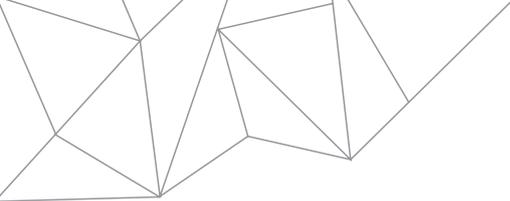
SCHLEMMER, Eliane; BACKES, Luciana; FRANK, Patricia Silva Smurra; SILVA, Frederico Andros da; SENT, Deise Tavares Del. ECoDI: A criação de um Espaço de Convivências Digital Virtual. *In*: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 17., 2006. Brasília. **Anais [...]**. Brasília, DF: SBIE, 2006.

SCHLEMMER, Eliane; BACKES, Luciana; SOARES, Helena. C. M.; BANDEIRA, Bruno. F. Espaço de convivência digital virtual na formação de professores: um estudo sobre as representações na interação. *In*: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA, 13., 2007, Curitiba. **Anais [...]**. São Paulo: ABED, 2007. p. 1-12.

SCHLEMMER, Eliane; DI FELICE, Massimo; SERRA, Ilka Márcia Ribeiro de Souza. Educação OnLIFE: a dimensão ecológica das arquiteturas digitais de aprendizagem. **Educar em Revista**, Curitiba, v. 36, 2020. DOI: <https://doi.org/10.1590/0104-4060.76120>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/er/a/5kXJycPzpBZn6L8cXHRMRVy/?lang=pt>. Acesso em: 10 out. 2023.

SCHLEMMER, Eliane; MENEZES, Janaína; WILDNER, Camila Flor. Ensino e aprendizagem no mundo digital: educação OnLIFE em tempos de pandemia. **Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância - RIE@D**, São Paulo, v. 2, p. 1-28, 2021.

SCHLEMMER, Eliane; MORGADO, Leonel; MOREIRA, José Antônio. Educação e transformação digital: o habitar do ensinar e do aprender, epistemologias reticulares e ecossistemas de inovação. **Interfaces da Educação**, Rio Grande do Sul, v.11, p. 764-790, 2020.



SCHLEMMER, Eliane; MOREIRA, José António. Ampliando conceitos para o paradigma de Educação Digital OnLIFE. **Interaccoes**, [S. l.], v. 16, p. 103-122, 2020.

SCHLEMMER, Eliane; MOREIRA, José António. Acompanhamento e Avaliação da Aprendizagem na Educação Híbrida e Educação OnLIFE: Perspectiva Cartográfica E Gamificada. **Revista de Educação Pública**, Mato Grosso, v. 31, p. 1-20, 2022a.

SCHLEMMER, Eliane; OLIVEIRA, Lisiane César de; MENEZES, Janaína. O habitar do ensinar e do aprender em tempos de pandemia e a virtualidade de uma Educação OnLIFE. **Práxis Educacional**, Bahia, v. 17, p. 1-2, 2021.

SCHLEMMER, Eliane; PALAGI, Ana Maria Marques. RIEOnLIFE: uma rede para potencializar a emergência de uma educação ONLIFE. **Revista em Rede — revista de educação à distância**, Goiás, v. 8, p. 1-20, 2021.

SCHUSTER, Bruna Elisa; ROSA, Glaucia Silva da; SCHLEMMER, Eliane. COnectaKaT: uma rede em processo de cocriação de vivências de Educação OnLIFE Cidadã. *In*: SCHLEMMER, Eliane; BACKES, Luciana; PALAGI, Ana Maria Marques; GUEDES, Anibal Lopes (orgs.). **O habitar do ensinar e do aprender: desafios para/na/da Educação OnLIFE**. 1. ed. São Leopoldo: Casa Leiria, 2022. p. 109-122.

SCHUSTER, Bruna Elisa; ROSA, Glaucia Silva da; SCHLEMMER, Eliane. Co-criação de Práticas Pedagógicas Inventivas no contexto da Educação OnLIFE: o jogo/campanha segurança na internet. *In*: SCHLEMMER, Eliane; BACKES, Luciana; PALAGI, Ana Maria Marques (orgs.). **O habitar do ensinar e do aprender: as diferentes dimensões da/na educação OnLIFE**. Rio Grande do Sul: Editora Casa Leiria, 2023.

Recebido em: 12 de setembro de 2023.

Aprovado em: 06 de outubro de 2023.