

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS (UNISINOS)
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO JESUÍTICA: APRENDIZAGEM
INTEGRAL, SUJEITO E CONTEMPORANEIDADE**

ROSICLEA MARIANO DE CAMARGO

**A REDE INTERNACIONAL CONECTAKAT EM UM COLÉGIO DA REDE JESUÍTA
DE EDUCAÇÃO**

CURITIBA

2023

ROSICLEA MARIANO DE CAMARGO

**A REDE INTERNACIONAL CONECTAKAT EM UM COLÉGIO DA REDE JESUÍTA
DE EDUCAÇÃO**

Artigo apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Educação Jesuítica, pelo Curso de Especialização em Educação Jesuítica da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS

Orientador(a): Dr^a. Eliane Schlemmer

Curitiba

2023

A REDE INTERNACIONAL CONECTAKAT EM UM COLÉGIO DA REDE JESUÍTA DE EDUCAÇÃO

Rosiclea Mariano de Camargo^{1*}

RESUMO

O processo de digitalização, datificação e algoritmização do mundo, aliado à expansão da conectividade, vem provocando transformações em diferentes contextos da sociedade, entre eles a Educação. Jogos, Metaversos, realidades expandidas, Inteligência Artificial, entre outras tecnologias digitais (TD), constituem novos espaços nos quais as crianças e adolescentes vivem, convivem e aprendem. A fim de melhor compreender o viver, conviver e aprender nesses novos contextos, bem como potencializar o protagonismo inventivo, engajado e responsável na cocriação de vivências de uma Educação OnLIFE Cidadã foi criada, em 01 de julho de 2020, pelo Grupo Internacional de Pesquisa Educação Digital - GPe-dU UNISINOS/CNPq, a Rede Internacional ConectaKaT². Vinculada a Rede Internacional de Educação OnLIFE - RIEOnLIFE³. A ConectaKaT é coordenada por um grupo de crianças, adolescentes, pais, professores e pesquisadores de diferentes regiões do Brasil, e do exterior, desenvolve-se a partir de diversas ações, entre elas está ação TomKaT nas Escolas. A ação consiste em compreender como professores e estudantes significam a escola e de que forma irão apresentá-la ao TomKaT, um dos protagonistas da ConectaKaT. É esse contexto que dá origem ao nosso artigo, cujo objetivo é compreender quais significados os professores e estudantes atribuem ao Colégio e como irão apresentá-lo ao Tom KaT, conectando à Rede Internacional ConectaKaT. Inspirados no método cartográfico de pesquisa/intervenção buscou-se pistas nas ações realizadas pela ConectaKaT e na produção de conhecimento delas resultantes. Buscou-se um planejamento de ações possíveis de serem realizadas e apresentadas, que resultam em uma forma de integrar o Colégio à Rede Internacional ConectaKaT.

Palavras-Chave: Rede. Educação OnLIFE. Cidadania. Metaversos.

1 INTRODUÇÃO

Promover e problematizar a presença de tecnologias digitais no contexto dos colégios jesuítas do Brasil, apresentar os avanços e experiências relacionadas à apropriação tecnológica nos processos de ensino e de aprendizagem de forma conectada aos dias atuais, tem sido preconizado por Arturo Sosa, S. J. (2019-2029) na carta a toda Companhia de Jesus. Na atualidade, os jovens são os principais protagonistas da transformação antropológica que vem se processando por meio da cultura digital, própria do nosso tempo. É nesse contexto que o presente projeto/ artigo

^{1*} Tecnólogo em Processamento de Dados pela Universidade Santa Cruz (FARESC); Pós-graduada em Tecnologias Educacionais pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR); Supervisora da Informática Educacional da Instituição de ensino da Rede Jesuíta de Educação do Colégio Medianeira – Curitiba-Pr. E-mail: rosicleam@colegiomedianeira.g12.br

² <https://conectakat.com/conectakat/>

³ <https://unisinios.br/rieonlife/>

tem origem, alavancado pela promoção de uma cultura digital capaz de orientar práticas pedagógicas inovadoras. As inovações digitais abrem à humanidade uma nova época histórica, provocando transformações socioeconômicas, que impactam a realidade dos Colégios da Rede Jesuíta de Educação. Temos a possibilidade de aprender a aprender de forma integral, respeitando a diversidade de cada indivíduo, valorizar o outro, reconhecer sua cultura e educar para a cidadania global e colaborativa, cuja inspiração encontra-se nos valores cristãos inicianos, que servem de referencial para inovações e experiências.

Compreendemos que as tecnologias e redes digitais trazem para o ambiente educacional várias possibilidades capazes de transformar os processos de ensino e de aprendizagem. Ainda que, algumas tecnologias estejam presentes nas nossas rotinas, como os tablets, os smartphones, os computadores e seus aplicativos em rede, não significa que estão sendo compreendidas e apropriadas de forma a trazer uma contribuição efetiva para a educação. Contudo, as crianças, os jovens e também os adultos se apropriam cada vez mais das tecnologias digitais em diferentes atividades e isso pode ser visto como um grande passo para a compreensão de como essas tecnologias podem contribuir para o ensino e para aprendizagem. Assim, é preciso que a escola busque aproximar essa apropriação do contexto educacional. Desta forma, cada educador deve se reinventar buscando novas modalidades educacionais, trazendo para a vivência dos estudantes possibilidades de aprendizagem que permitam redefinir e ampliar a percepção e a cognição humana, trabalhando em conjunto com a realidade de cada indivíduo em seu tempo e espaço.

Nossos estudantes podem estar à frente no conhecimento das tecnologias digitais, entretanto, faz-se necessário, à nós professores, apropriarmo-nos delas, a fim de poder realizar uma intervenção pedagógica competente criando espaços que promovam o ensino e a aprendizagem de forma autêntica. É preciso atuar de maneira que os estudantes criem suas próprias interpretações sem fugir da realidade, seja individual ou coletivamente.

A tecnologia sozinha não muda as práticas pedagógicas, sendo que para maximizar os benefícios da inovação tecnológica, principalmente os que se referem às TD, importa alterar a forma como se pensa a educação. (Moreira; Schlemmer; 2020).

É a partir da compreensão das tecnologias digitais enquanto forças ambientais, trazida por Floridi (2015), e do Paradigma da Educação OnLIFE (Schlemmer, 2020; Moreira e Schlemmer, 2020; Schlemmer e Moreira, 2020; Schlemmer, Di Felice e Serra, 2020) que tem origem a Rede Internacional ConectaKaT, contexto no qual se desenvolve o presente projeto/artigo, mais especificamente vinculado à ação "Tom KaT nas Escolas". O problema que dá origem a esse artigo é assim expresso: Como professores e estudantes do Colégio Medianeira, que integra a Rede Jesuíta de Educação, irão apresentar o Colégio ao Tom KaT? O objetivo é compreender que significados os professores e estudantes atribuem ao Colégio e como irão apresentá-lo ao Tom KaT.

Apresentamos a seguir as Tecnologias e Redes Digitais, o Paradigma da Educação OnLIFE e os desafios da Pedagogia Inaciana, a Rede Internacional ConectaKaT, o Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção e, como resultado, o planejamento das ações a serem desenvolvidas no Colégio de forma a integrá-lo à Rede Internacional ConectaKaT. Por fim, são apresentadas as Considerações Finais, seguidas das Referências Bibliográficas.

2 TECNOLOGIAS E REDES DIGITAIS

As tecnologias e redes digitais têm modificado as formas de comunicação, bem como os processos de ensino e de aprendizagem. A presença da internet e das diferentes tecnologias tem provocado, muitas vezes, a substituição de relações face a face, por aquelas que acontecem pelos dispositivos digitais, e, alterando, portanto, a forma de construir vínculos pessoais, as relações interpessoais e tudo que advém do convívio humano. A cada dia os desafios colocam em xeque muitas das nossas certezas e nos fazem refletir sobre as relações que são constituídas nesses novos contextos. Segundo Oliveira (2007, p. 253), "com a Internet abre-se um espaço para novas formas de relação e subjetivação compatíveis com o tempo de mudança que vivemos". Segundo Di Felice (2021, p.112)

"A hipótese de que as redes digitais e as tecnologias de conexão conseguiram modificar o modo de participar e de fazer política deve ser avaliada e verificada por meio de existência ou não de um novo léxico, e de novas palavras-significado que possam atestar o aparecimento de um novo mundo, diferente do que conhecemos até agora".

Cada vez mais diferentes tecnologias e redes digitais integram o mundo presente, possibilitando a comunicação entre humanos e não humanos por meio de sensores, algoritmos e da inteligência dos dados.

Vivemos a era da “internet das coisas - IoT⁴”, a qual tem a potência de conectar tudo o que há no planeta: humanos, lugares, coisas, biodiversidade, produzindo uma grande quantidade de dados e informações as quais podem contribuir, significativamente, para processos de tomada de decisão, influenciando o mundo todo. “O mundo que habitamos não é mais apenas aquele físico e visível, mas um conjunto complexo e inseparável de mundos e combinações informativas e materiais ao mesmo tempo. Um infomundo. Uma rede de redes”. (Di Felice, 2021, p. 27). Diante dessas transformações, não temos teoria pronta para essas novas conexões e processos que a tecnologia tem mostrado. É um novo tempo em que o humano não é o único sujeito de todo esse emaranhado de redes.

Cada geração traz consigo um legado. Ainda que a evolução seja contínua, há sempre conflitos entre as gerações passadas, atuais e vindouras, que muitas vezes, gera incompreensão de valores. Assim, compreender a forma como cada um vê o mundo e interage com ele é fundamental para que possamos nos entender melhor... Jorge do Ó (2008, p.115) diz: “A internet com essa sua ideia de multivetorialidade, multidirecionalidade, vem desinstalar essa visão de modelos padronizados.”. Com ela, o ensino pode se tornar mais aberto e possibilitar aos estudantes alcançarem níveis mais elevados de conhecimento, não apenas de conhecimento tecnológico, mas de conhecimento para a vida, para a cidadania e para a cultura global.

Sob esse enfoque, torna-se fundamental que os educadores co-criem metodologias e práticas pedagógicas com pressupostos educacionais que orientem e possibilitem o viver e conviver, as ações e decisões dentro dos espaços tecnológicos digitais, transformando assim, a concepção de ensino e aprendizagem no sistema escolar. Os espaços de ensino e de aprendizagem criados com tecnologias e redes digitais precisam ser um lugar de encontro que possibilite a construção e reconstrução dos conteúdos que podem ser trabalhados.

⁴ IoT - Internet of Things (em português: internet das coisas) é um termo criado por Kevin Ashton em 1999 que se refere simplesmente à habilidade de diferentes dispositivos eletrônicos de se conectarem à internet e poderem interagir entre si através da nuvem.

Espaços estes que, para além de se constituir como lugar de encontro entre eles de discussão sobre diferentes realidades que os conectam com uma diversidade de dados, informações sobre as características e problemáticas identificadas, favorecendo o desenvolvimento de ações conjuntas". (Schuster; Rosa; Schlemmer; p. 119).

Diante destes saberes é possível dizer que a educação é algo muito maior e, no âmbito dos colégios da Rede Jesuíta de Educação precisa ter como princípio realizar uma formação integral que mantenha diálogo entre o paradigma pedagógico inaciano e as diferentes tecnologias e redes digitais. Para isso, conceber uma formação de modo que atenda às necessidades físicas, emocionais, afetivas, cognitivas, sociais, lúdica e espiritual-religiosa daqueles que participam desse processo torna-se primordial, para que se construa uma aprendizagem efetiva. Uma vez que, a formação humana se constitui por meio das relações sociais que se estabelece coletivamente na realidade em que estão inseridos, é preciso derrubar os muros imaginários que nos coloca entre o mundo real e o mundo digital, e que o trânsito entre esses dois mundos nos permita a busca pela informação, interpretação, discussão, o que, somados ao conhecimento já construído pelas vivências, torna-se ainda mais completo.

Ao explorar diferentes plataformas no espaço digital, estudante/educador percebem a necessidade/vantagem dessa nova cultura que emerge do digital e se apropriam dela de maneira criativa, e, ao mesmo tempo, com curiosidade para descobrir o novo de forma integral e reflexiva, potencializando assim inovações na educação. O filósofo francês Pierre Lévy (1993) já problematizava a visão reducionista em relação às Tecnologias Digitais (TDs), ao serem compreendidas numa perspectiva de uso, como ferramenta, recurso, meio, apoio na educação. Segundo Lévy (1993), as tecnologias digitais precisam ser compreendidas como tecnologias da inteligência, uma vez que elas ampliam, exteriorizam e modificam funções cognitivas humanas. Recentemente, o sociólogo italiano Luciano Floridi (2015) avança ao referir-se que as tecnologias digitais precisam ser compreendidas como forças ambientais pois problematizam quem somos, a forma como nos relacionamos, como percebemos o mundo e como interagimos com ele.

"As TD, em rede, são compreendidas para além de tecnologias da inteligência, como forças ambientais, as quais provocam alterações significativas no campo da educação, não somente vinculadas à estrutura física, espaço-temporal, mas à própria arquitetura educacional, como o

currículo, as metodologias, as práticas, os conteúdos e as pedagogias.” (Schlemmer,2021, p.50).

Diante desse contexto, é preciso que ocorra o diálogo entre a Pedagogia Inaciana e os novos pressupostos teóricos-epistemológicos-metodológicos que emergem na relação com as tecnologias e redes digitais. Nesse cenário educacional, estudantes e educadores em conexão com diferentes tecnologias e redes digitais são protagonistas e passam a ressignificar sua identidade como cidadãos do mundo, lançando um olhar resiliente para além da sociedade na qual estamos inseridos, ou seja, transformar de dentro para fora, pois, toda mudança depende de cada indivíduo e do seu lugar na sociedade.

Segundo Di Felice (2020, p. 49), “nós não somos mais apenas cidadãos de cidades, países ou nações, mas habitantes de galáxias de bits”. E é nesse universo de conexões que o humano irá construir o conhecimento, tendo como suporte os valores sociais, culturais, ensinar e aprender, conhecer essas mudanças de comportamento pessoal, as transformações nas famílias, a cultura tecnológica, o acesso desconexo às informações e a concorrência com novas e múltiplas formas de diversão, interações e raciocínio.

3 O PARADIGMA DA EDUCAÇÃO OnLIFE E OS DESAFIOS DA PEDAGOGIA INACIANA

O processo de digitalização, datificação e algoritmização do mundo, aliado à expansão da conectividade, vem mudando a forma de pensar a educação, o que contribui para a emergência de novos conceitos e paradigmas, entre eles o Paradigma da Educação OnLIFE.

O Paradigma da Educação OnLIFE implica a hibridização de experiências de aprendizagem online e offline, eliminando as fronteiras entre os mundos físico, biológico e digital. A nossa condição habitativa não se limita mais aos espaços físicos, geograficamente delimitados, mas se estende às plataformas online em atos que conectam humanos e não humanos. Essa conexão une diversas inteligências e amplia o nosso potencial de inovação.

Uma vez que educação, no Paradigma da Educação OnLIFE, caracteriza-se por ser Ligada/Conectada (On) à Vida (LIFE), os processos de ensino e de

aprendizagem emergem das problematizações do tempo e do mundo presente e vão se desenvolvendo em atos conectivos entre humanos e não humanos, portanto, transorgânicos, num processo inventivo potencializado por metodologia e práticas pedagógicas inventivas, simpoiéticas e gamificadas (Schlemmer, 2021 p.50).

Mas, como o Paradigma da Educação OnLIFE desafia a Pedagogia Inaciana? A pedagogia Inaciana é o conjunto de exercícios espirituais onde são trabalhados vários fundamentos baseados nos princípios e métodos pedagógicos desenvolvidos por Santo Inácio de Loyola, fundador da Companhia de Jesus. Suas raízes se ramificam nos inscitos e nas práticas educacionais utilizadas nas instituições de ensino jesuítas, estabelecendo relações entre a caracterização e as dimensões - socioemocional, espiritual-religiosa e cognitiva - da aprendizagem integral e que são centrais para o projeto. É a partir desse cenário que a pedagogia inaciana considera a possibilidade de contribuir para o futuro, e nos desafia a olhar o contexto atual de forma a desenvolver e trabalhar com as diferentes dimensões: afetiva, ética, corporal, espiritual, cognitiva, estética, sociopolítica e comunicativa; fio condutor da (PEC 2021):

“[...] toda ação educativa converge para a formação da pessoa, enfatizando a necessidade de reconhecer as potencialidades do indivíduo e garantindo o desenvolvimento dos aspectos cognitivo, socioemocional e espiritual-religioso”. (PEC, 2021, p.39)

O planejamento educacional do colégio, considerando a Formação Integral de nossos estudantes, tem o compromisso de trabalhar com as dimensões curriculares: dimensão organizacional - estrutura e recursos; dimensão do clima institucional; e dimensão Família e comunidade local, seguindo os eixos da pedagogia inaciana que envolvem a inovação pedagógica, uma Proposta Prática, que indica que “nosso objetivo como educadores é a formação de homens e mulheres competentes, conscientes e comprometidos na compaixão”. (Carta do Padre Kolvenbach sobre o Paradigma Pedagógico Inaciano, Roma, 1993).

O colégio Medianeira, a partir de uma proposta pedagógica Jesuíta atualizada, trabalha com a “Formação Integral⁵”, centrada na formação da pessoa para a vida

⁵ A formação integral pretende que nosso estudante se reconheça como responsável por si e pelo mundo, CONSCIENTE de seu papel na escola e na sociedade. COMPETENTE na busca de fazer o melhor possível, não ficando na superficialidade. COMPASSIVO ao revelar sensibilidade para ver e responder às necessidades do outro. COMPROMETIDO consigo, com o outro e com o mundo, inserindo-se como sujeito solidário nas diversas relações que estabelece a partir de suas

toda, uma formação que não é só acadêmica, mas que deve apresentar continuidade conforme o crescimento do indivíduo.

Assim, a pedagogia inaciana vem para ajudar a formar pessoas atuantes, exercendo com autonomia, e compartilhando da liberdade de transformar e instrumentalizar a sociedade em um ambiente capaz de discernir e oferecer soluções para uma educação de valores de Jesus Cristo, em que o trabalho seja colaborativo, o conhecimento seja compartilhado, e possamos educar, preparando nossos estudantes e famílias para um mundo mais humano em todas as suas dimensões cognitiva, afetiva, ética, espiritual, comunicativa, estética, corporal e sociopolítica. Precisamos formar seres humanos líderes à luz dos valores cristãos, que orientam a concepção de Educação nos colégios da companhia de Jesus, promovendo espaços físicos e digitais adequados para a diversidade dentro desta realidade, buscando uma cultura global e uma formação integral que sirva de parâmetro para as atividades educacionais, visando questionar e a problematizar uma nova utopia, novos valores e novas atitudes.

“O desafio de articular fé, justiça e reconciliação nos leva a considerar, no espaço escolar, os temas referentes a gênero, diversidade sexual e religiosa, novos modelos de família, questões étnico-raciais, elementos referentes às culturas indígena, africana e afro-brasileira e outros similares relacionados a categorias ou grupos sociais que sofrem discriminação, violência e injustiça. São realidades que, iluminadas pela fé e em comunhão com a Igreja, precisam fazer parte, de forma transversal, de um “currículo evangelizador” (VE 30), voltado para uma aprendizagem integral.” (2021, p. 28).

A pedagogia inaciana tem por princípio a formação integral dos estudantes de forma a reforçar os preceitos morais e valores comuns. Cada vez mais se busca aumentar o comprometimento na educação das novas gerações. Compartilhar conhecimento, respeitar as opiniões, acrescentar novas ideias, são ações que possibilitam a construção de um mundo mais humano, com atitudes para além da sala de aula. Ao pensar na amplitude das ações, precisamos pensar também *o ato conectivo transorgânico (Di Felice, 2017, p.51) como emersão de si e do mundo (Kastrup, 2015)) (...)* no lugar dos binômios/dualismos (sujeito-objeto, indivíduo-meio ambiente, off-line/on-line) e das centralidades (no conteúdo, no professor, no aluno), pois é imperativo a co-criação em rede (Schlemmer, 2021).

Segundo Schlemmer, as tecnologias digitais não podem mais ser entendidas como ferramentas, meios, recursos ou apoio, pois o que ocorre é uma apropriação/ acoplamento que agencia entidades humanas e não humanas, entendido agora como tecnologias da inteligência e forças ambientais.

Com os desafios impostos pela pandemia, foi preciso criar novas possibilidades pedagógicas, a fim de viabilizar a continuidade dos processos de ensino e de aprendizagem, a partir dessa problematização do tempo presente que teve origem o Ensino Remoto Emergencial. Apesar de todas as críticas relacionadas à transposição de metodologias e práticas da modalidade presencial física para um contexto digital, online, este período conseguiu atingir o objetivo de não deixar os estudantes sem aprender, mesmo numa situação de crise como foi a Pandemia do Covid-19, que teve início em março de 2020. Podemos dizer que a pandemia foi um marco na educação, uma vez que provocou, pelo menos, a familiarização dos professores com diferentes tecnologias e plataformas digitais, entre elas citamos os ambientes virtuais de aprendizagem e as plataformas de webconferência para se conectar com os estudantes dentro de suas casas. Segundo Schlemmer e DI Felice (2020):

[...] novas formas de conexão, comunicação e interação entre entidades diversas (humanas e não humanas), potencializam a produção de um novo tipo de arquitetura interativa, de construção de um novo tipo de ecologia de interação social, uma nova forma de habitar e de pensar o mundo, a sociedade e a educação. (Schlemmer; DI Felice, 2020; p. 5).

Além disso, a pandemia de Covid-19 contribuiu para repensar a rotina da escola e, ao mesmo tempo, mostrou que é possível construir um trabalho com tecnologias digitais, sem esquecer que essa tecnologia muda a todo momento, e que como educadores precisamos com ela criar possibilidades de construir um conhecimento e uma escola que sejam sustentáveis para a atual geração.

Na perspectiva de uma Educação OnLIFE Cidadã, busca-se instigar a inventividade, o desenvolvimento de um pensamento ecológico e a consciência global, proporcionando uma experiência educacional engajadora para crianças e adolescentes, conectando-os globalmente e promovendo protagonismo na formação de suas próprias narrativas, coengendrada com tecnologias do metaverso e de Inteligência Artificial.

As diferentes tecnologias, aplicativos e plataformas digitais trazem para o ambiente educacional várias possibilidades de aproximação com as chamadas realidades expandidas (Realidade Virtual, Realidade Aumentada, Realidade

Misturada), metaversos, inteligência artificial, entre outras, as quais estão cada vez mais ao alcance de várias classes sociais. Dessa forma, é preciso que cada educador possa reconhecer e se reinventar buscando novas modalidades, métodos e práticas educacionais.

Nos colégios Jesuítas da Companhia de Jesus, queremos formar os nossos estudantes para que reconheçam, valorizem e celebrem sua comunidade, tradição e cultura locais e, ao mesmo tempo, sejam capazes de se comunicar, trabalhar e se identificar com outros membros de nossa comunidade global. (COMPANHIA DE JESUS, 2019, p. 67). Nesse contexto, é preciso trabalhar a cidadania global⁶ e digital estando atentos aos sinais do nosso tempo, e assim, repensar o ensino e aprendizagem nos dias de hoje.

“Nesse sentido, é importante promover a aprendizagem de modo que capacite o estudante a perceber o valor do aprendizado ao longo da vida e possibilite o desenvolvimento dos talentos individuais e coletivos. Garantir a aprendizagem integral exige da escola, hoje, a compreensão de que o contexto mudou, os estudantes aprendem de formas e em tempos distintos, em espaços que não se limitam ao escolar, exigem respostas individualizadas, diversos modos de fazer e de mediar a construção do saber, oportunizando vivências que atendam a diferentes necessidades”. (PEC, 2021, p. 39).

A educação na companhia tem apresentado novas possibilidades, mostrando às pessoas que o mundo depende de cada indivíduo. Considerando assim que é importante estimular a aprendizagem por meio da descoberta, da recriação do conhecimento e pela busca da atualização frente à revolução da informação. As diferentes tecnologias e plataformas digitais precisam ser apropriadas de modo contínuo, promovendo mudanças efetivas. De acordo com o Padre Geral Arturo Sosa, (PEC, 2021; p.30)

⁶ Cidadania Global. O Colégio Medianeira optou por constituir um conceito próprio Entendemos que cidadania global envolve formar cidadãos que se percebem como parte do mundo e que conseguem. Queremos que nossos estudantes reconheçam, valorizem e celebrem sua comunidade, tradição e cultura locais e, ao mesmo tempo, sejam capazes de se comunicar, trabalhar e se identificar com outros membros de nossa comunidade global. Este é um importante aspecto da Educate Magis, que proporciona uma plataforma on-line para que todos os nossos colégios e educadores possam se envolver nesse processo dinâmico e criativo. agir para transformar a realidade. - A diversidade de linguagens e a diversidade linguística são apontadas como importantes ferramentas para a cidadania global. [...] falar sobre cidadania global e educação, pressupõe a necessidade de “desencapsulação” do currículo frente à multiplicidade de linguagens, tecnologias e novas formas de ensinar-aprender, levando às nossas salas de aula aquilo que realmente é portador de sentido e significado para o processo de aprendizagem dos estudantes.

[...]isso implicará que exploremos o que os outros fazem e o que podemos aprender deles, como também o que a ciência pedagógica apresenta para um mundo cada vez mais tecnológico caracterizado pela cultura digital na qual nossos alunos nasceram e cresceram (Tradição Viva, 2019, p.82).

O Colégio Medianeira, parte da Rede de Educação Jesuítica, tem explorado a aprendizagem baseada em projetos, envolvendo a pesquisa e promovendo o diálogo entre diversas áreas de conhecimento, num processo que implica colaboração e cooperação. Propõe-se o desenvolvimento de competência de forma desafiadora, instigando a autonomia e protagonismo dos estudantes e professores. Esse contexto tem propiciado aos professores novas formas de qualificação, seja pelas Plataformas AVA-RJE, tecnologias da Microsoft e da Google mídias sociais, as quais possibilitam interações síncronas e assíncronas. As interações síncronas possibilitam encontros rápidos e simultâneos para construção dos processos formativos para criação de espaços comuns que podem ser desenvolvidos através da interação de professores e estudantes em tempo real. As interações assíncronas acontecem por e-mails, mensagens, aulas gravadas onde o estudante pode trabalhar e aprender assistindo e tirando as dúvidas depois.

É nessa perspectiva que envolve os novos habitares do ensinar e do aprender, o que implica também a formação docente que propomos a integração do Colégio à Rede Internacional ConectaKaT.

4 A REDE INTERNACIONAL ConectaKat

A ConectaKaT foi criada em 01 de julho de 2020, no contexto da Rede Internacional de Educação OnLIFE – RIEOnLIFE – uma rede concebida e organizada pelo Grupo Internacional de Pesquisa Educação Digital GPe-dU UNISINOS/CNPq, em parceria com a Universidade Aberta de Portugal – UAb-PT e vinculada aos projetos de pesquisa: Transformação Digital e Humanidades: Educação e Comunicação em movimento⁷ e; Transformação Digital na Educação: Ecossistemas de Inovação em contexto híbrido e multimodal⁸.

⁷ financiado pela Programa de Internacionalização CAPES-PrInt

⁸ financiado pela bolsa produtividade em pesquisa o CNPq

A ConectaKaT é uma rede em processo de internacionalização que se propõe a conectar crianças e adolescentes em diferentes lugares do mundo, potencializando o seu protagonismo inventivo, engajado e responsável na cocriação de vivências de uma Educação OnLIFE Cidadã. (Shuster; Da Rosa; Schlemmer, 2022, p.110)

A ConectaKaT vem se desenvolvendo a partir de uma narrativa co-criada com crianças, adolescentes, professores e pesquisadores, suportada por processos de discussões, negociações e tomada de decisão fundamentadas nos princípios democráticos, muitas vezes se valendo de votações argumentadas. A narrativa, cujo protagonista é um gatinho explorador guerreiro - Tom KaT, bem como as ações dela derivadas, tomam forma em encontros quinzenais síncronos, realizados aos sábados pela manhã (*Saturday Morning with Tom Kat*), orquestrados com trabalho assíncrono. A escolha de um gatinho como personagem/mascote principal da ConectaKaT deve-se à sonoridade da palavra "Kat" - "cat" do inglês gato, embora no termo ConectaKaT, o K&T correspondem respectivamente a *Kids and Teens*.

O personagem Tom KaT, cujo nome e aparência também foi o resultado de um processo co-criado, fundamentado em princípios democráticos, adquire a forma do animal "gato" que mora num planeta dos gatos, chamado de Katolândia. Por ser um cidadão intergaláctico desbrava galáxias, planetas e diferentes lugares, conectando tudo o que encontra no caminho e carimbando em seu passaporte os lugares por onde passa. Durante o processo de co-criação da narrativa, alguns objetos foram inventados e passaram a ser indispensáveis para realizar as suas aventuras intergalácticas, entre eles: o Skate voador, meio de transporte sustentável e não poluente que permite a mobilidade entre as galáxias; a Mochila intergaláctica, onde guarda todas suas descobertas e memórias; o Novelo Conectivo de lã mágica, com o qual conecta todas as pessoas e lugares por onde passa e; o supertablet para comunicação com seus amigos intergalácticos.

A narrativa do TomKaT é entendida como rizomática, uma vez que possui uma base de onde podem ser derivadas outras ramificações, assim como por sua característica aberta e conectiva. É interativa, pois possibilita a inserção das crianças na narrativa, em diferentes tempos e espaços, propiciando engajamento e imersão. É inventiva por ser desenvolvida a partir da invenção de ações e vivências de cidadania digital, baseada nas problematizações do tempo/ mundo presente trazidos nos encontros e discussões. (Schuster; Rosa; Schlemmer; 2022, p.114)

Uma das primeiras viagens intergalácticas realizadas pelo Tom KaT foi ao Planeta Terra, devido a um alerta que recebeu em seu supertablet, informando que havia algo estranho na Terra e que crianças e adolescentes estavam precisando de ajuda. Um poderoso vírus havia provocado uma pandemia, obrigando que todos os seus habitantes ficassem em casa. Assim, Tom KaT, a partir do alerta que recebeu em seu supertablet descobre a localização do Planeta Terra, pega seu Skate Voador, a Mochila Intergaláctica, e o novelo conectivo de lã mágica e parte para a aventura de conhecer o Planeta e suas problemáticas. Esse movimento dá origem a ação denominada MOVEOnCibricity, a qual se configura como uma vivência de Cidadania Digital, sendo desenvolvida e compartilhada no contexto do I Festival de Cidadania Digital, promovido pelo Centro Internacional de Pesquisa Atopos/USP, em parceria com o GPe-dU UNISINOS/CNPq. O MOVEOnCibricity se constitui por pontos, cujas coordenadas são geolocalizados num mapa criado no Google Maps. Os pontos referentes a um lugar/cidade/estado/região do Brasil apresentam informações, curiosidades e problemáticas sobre o local ou cidade habitada pelos KaT que integram a ConectaKaT. Em cada ponto há uma missão que, ao ser concluída, fornece itens e memórias a serem guardadas na mochila intergaláctica (um arquivo em Power Point onde os KaT colam itens/objetos que encontraram durante a exploração de cada ponto e a realização da respectiva missão). As missões são representadas por pontos no Planeta Terra, os quais são conectados pelo Google Earth.

O Tom KaT pode começar sua viagem por onde desejar, sendo que os pontos coloridos estão relacionados a missões criadas pelas crianças e adolescentes e implicam em aprender algo relacionado ao local geográfico que habitam, já os pontos cinzas são pontos que levam a situações críticas que estão acontecendo no planeta Terra, para as quais os KaTs precisam de ajuda. A vivência culmina com a realização de uma conversa para discutir o que aprenderam com o Tom KaT em sua viagem.

Durante o processo de criação das missões e nas conversas síncronas, realizadas aos sábados pela manhã (*Saturday Morning with Tom Kat*), os KaT identificaram que aqueles que viviam no sul do Brasil tinham uma forma de falar e também expressões diferentes daqueles que viviam no norte e nordeste do Brasil; que enquanto alguns vestiam roupas leves, outros estavam com casacos, também algumas frutas e animais eram diferentes ou então recebiam nomes diferentes, entre outras questões. Esse movimento deu origem a ação “Tô Ligado!”, em seus vários

quadros: “Tô ligado! Direito dos Animais”, “Tô Ligado! Segurança na Internet”, “Tô Ligado! Clima”, “Tô Ligado! Frutas”.

A ação implica aos KaT a realização de uma pesquisa prévia sobre o assunto, a identificação de um especialista para abordar o tema, a elaboração do convite ao especialista, bem como a elaboração de um roteiro de entrevista, a organização e realização da entrevista e a sistematização da aprendizagem.

Outra ação, vinculada ao “Tô Ligado!” é o ConectaKaTching, o qual cria conexões com diversos elementos por meio de cachers, geolocalizados também online, hibridizando elementos do espaço físico, geográfico e digitais, o que propicia vivências híbridas de aprendizagem que se constituem a partir de problematizações do tempo presente.

A [...] prática foi construída no Google Maps, com a criação de um mapa personalizado em que os KaTs iniciaram sua vivência com a tecnologia digital, explorando a criação de pontos no mapa e o imbricamento com outras tecnologias digitais, como YouTube, Google Fotos e QR Codes. (Schlemmer, 2021, p.118).

Simultaneamente, outra ação teve início, a criação da KaTolândia em metaversos, devido a curiosidade dos KaT em conhecer o planeta de onde vem o Tom KaT.

Com o retorno das atividades presenciais físicas, pós-pandemia em meados de 2021, os KaT voltaram aos espaços físicos, geograficamente localizados das suas respectivas escolas, o que provocou a curiosidade do Tom KaT em conhecer essas escolas, dando origem assim, a ação “Tom KaT nas escolas”, cujo objetivo é compreender como professores e estudantes significam a escola e de que forma podem apresentá-la ao TomKaT. Assim, o Tom KaT é convidado a conhecer escolas de diversas partes do Brasil e do Mundo.

É no âmbito da ação “Tom KaT nas Escolas” que o presente projeto/artigo se desenvolve, entretanto, vinculado ao ensino médio, uma vez que o Tom KaT cresceu e agora é um adolescente. Neste contexto, a narrativa do Tom KaT, abre-se para um novo caminho, pois o Tom KaT sai da fase de criança e entra na adolescência. A proposta é desenvolver este projeto com estudantes da 1ª série do ensino médio do Colégio Medianeira na disciplina de Jogos digitais e simultaneamente transdisciplinar (envolvendo outras disciplinas). Suas ações irão se basear no conhecimento vivenciado com a liberdade de andar nos diferentes espaços e divulgar sua identidade,

partindo de experiências a serem vividas numa narrativa que envolve sua trajetória escolar, ao mesmo tempo que apresentam outras conexões pelo mundo intergaláctico.

Com esta intencionalidade, a narrativa para Tom Kat adolescente utiliza-se dos três objetos/ações:

I. a mochila Inter galáctica que armazenará as experiências desenvolvidas na cidade de Curitiba e mais especificamente no colégio Medianeira;

II. o skate voador como meio de transporte que possibilitará viajar a diferentes lugares e paisagens;

III. o novelo conectivo de lã mágica que traçará o caminho percorrido pelo personagem, conectando tudo o que encontrar em sua aventura OnLiFE.

É importante referir que a gestão da ConectaKaT é realizada por um grupo constituído por pais, professoras, pesquisadoras e pelas EmbaixaKaT, que representam cada região, sendo essas democraticamente eleitas pelos KaTs No âmbito da intencionalidade, a ConectaKaT, além de se constituir como rede, configura-se como uma plataforma de formação de ecologias-conectivas, problematizando as metodologias e práticas vigentes e, portanto, a pedagogia e a didática frente ao Paradigma da Educação OnLiFE.

5 MÉTODO

O método que orienta o desenvolvimento do projeto é o método cartográfico de pesquisa intervenção proposto por Passos, Kastrup e Escóssia (2012), o qual busca cartografar, no sentido de acompanhar, processos complexos de maneira flexível e colaborativa, levando em consideração a dinâmica das experiências individuais e sociais, onde não há uma separação entre o pesquisador e o objeto de estudo. O pesquisador se engaja ativamente no processo, buscando explorar os múltiplos pontos de vista e perspectivas envolvidas, identificando "pistas" ou indicativos que são obtidos a partir de diferentes fontes, como conversas, relatos, imagens, entre outros elementos.

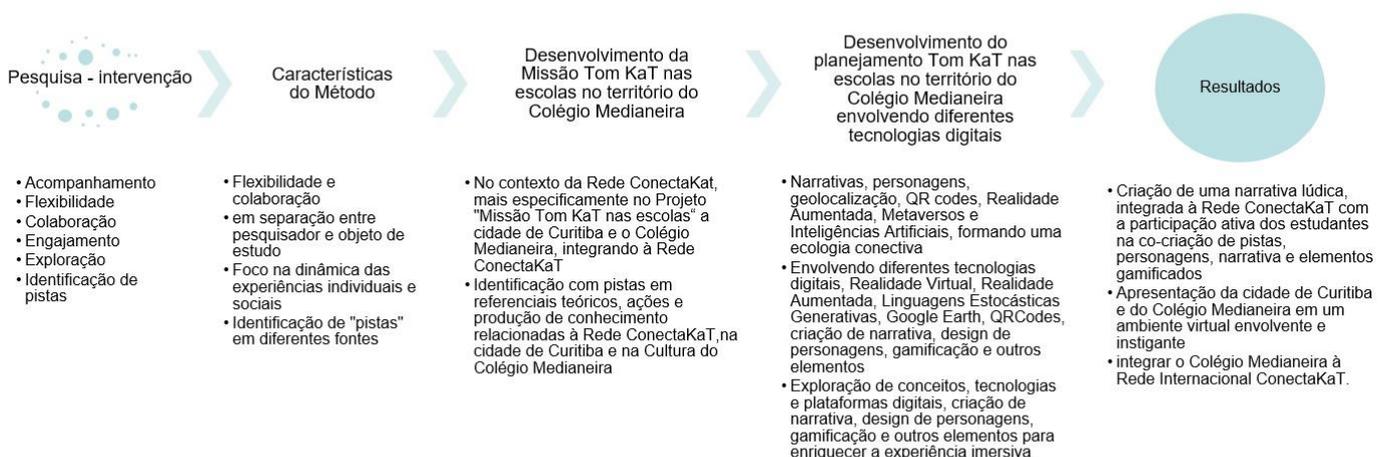
A cartografia não formula regras para serem seguidas, não tem protocolo fixo, mas apresenta pistas. Não é método para ser aplicado, mas sim, para ser praticado.

Trata-se de um método processual podendo investigar objetos também processuais pode ser um grupo, um território, uma instituição, acompanhamento de processos, valorizando a subjetividade e a singularidade das experiências, evitando generalizações simplistas. Ao invés de buscar respostas definitivas, o método da cartografia foca em gerar insights e reflexões que possam contribuir para uma compreensão mais rica e profunda dos fenômenos estudados, por meio da pesquisa e intervenção.

No caso desse projeto, implica habitar os diferentes territórios que vão se constituindo em rede. Isso envolve o referencial teórico, a Rede ConectaKaT, diferentes tecnologias e plataformas digitais, os estudantes, os professores, os distintos espaços da cidade de Curitiba e, em especial, do território do Colégio Medianeira.

Esse habitar em rede carrega consigo a ideia de multiplicidade, interconexões e descentralização, sendo usado para repensar as formas tradicionais de organização e compreensão do mundo. Essa expressão enfatiza a mudança na forma como vivemos e interagimos, indicando que as divisões rígidas entre o mundo físico, biológico e o digital estão se tornando cada vez mais fluidas e interdependentes. A tecnologia digital está desempenhando um papel fundamental nesse processo, permitindo novas oportunidades, mas também apresentando desafios em termos de privacidade, segurança e impactos sociais.

Método cartográfico de pesquisa/ intervenção Planejamento Missão Tom Kat nas escolas no âmbito da Rede ConectaKaT



Dessa forma, por meio do método cartográfico de pesquisa intervenção, objetiva-se, nesse primeiro momento, identificar pistas em referenciais teóricos, ações e produção de conhecimento relacionadas a Rede ConectaKaT, na cidade de Curitiba e na Cultura do Colégio Medianeira, que possam contribuir para a elaboração do planejamento da Missão: "Tom KaT chega em Curitiba e conhece o Colégio Medianeira".

O desenvolvimento do planejamento irá envolver diferentes tecnologias e plataformas digitais," propiciando ao estudante inventar narrativas, criar personagens, geolocalizar no Google Earth diferentes pontos da cidade, criar QR codes, trabalhar



Figura1 modelo tela inicial Missão Tom KaT – adaptado pela autora, com base foto (acervo Medianeira)

com Realidade Aumentada e também com tecnologias Metaversos e diferentes Inteligências Artificiais, constituindo uma ecologia conectiva própria.

Assim, a partir da habitação de alguns territórios, inclusive o da Rede ConectaKaT, apresento, a seguir, um planejamento inicial da Missão "Tom KaT chega em Curitiba e conhece o Colégio Medianeira".

6 Planejamento da Missão “Tom KaT chega em Curitiba e conhece o Colégio Medianeira”.

A Missão "Tom KaT chega em Curitiba e conhece o Colégio Medianeira", irá se desenvolver de forma articulada a Rede ConectaKaT, estando diretamente vinculado a ação "Tom KaT nas Escolas".

O objetivo é produzir uma narrativa capaz de orientar o processo de co-criação de um espaço em Metaverso que apresente a cidade de Curitiba, bem como o colégio, integrando-o à Rede Internacional ConectakaT, que conforme referido anteriormente,

é uma Rede internacional que conecta crianças e adolescentes em diferentes lugares do mundo, potencializando o seu protagonismo inventivo, engajado e responsável na co-criação de vivências de uma Educação OnLIFE cidadã.

Inicialmente, a proposta é desafiar os estudantes da 1ª série do ensino médio, na disciplina de Jogos digitais, a recriar com a ajuda das Linguagens Estocásticas Generativas, o Tom Kat, agora na adolescência, bem como co-criar uma narrativa que implica os estudantes apresentarem o que consideram mais significativo relacionado à Cidade de Curitiba e, especialmente, ao Colégio Medianeira da Rede Jesuíta de Educação.



Figura2 – Modelo espaço geográfico Colégio Medianeira/Curitiba-Pr - Google Earth - elaborado pela autora

A partir da ação Tom KaT nas escolas, o projeto irá apresentar então uma narrativa lúdica, que dará origem à viagem de Tom Kat ao espaço do Colégio em metaverso, sendo ambas co-criadas pelos estudantes da 1ª série do EM na disciplina de Jogos Digitais, de forma coengendrada com o Google Earth, metaversos e Linguagens Estocásticas Generativas, originando os avatares, personagens e cenários que irão compor a vivência imersiva que apresenta a cidade de Curitiba e o Colégio ao TomKaT.

Durante a realização do projeto serão explorados alguns dos principais conceitos abordados, bem como diferentes tecnologias e plataformas digitais, entre elas: Metaverso, Realidade Virtual, Realidade Aumentada, Linguagens Estocásticas Generativas, Google Maps, Google Earth, QR Codes, criação de narrativa, design dos personagens que farão parte da narrativa, tecnologias para edição e criação de sons e imagens, avatares.

"Metaversos são ecologias que possuem uma arquitetura vinculante, mas dependente das interações entre tecnologias XR, dispositivos vestíveis, softwares, pessoas, e que transformam as experiências humanas, alterando

o nível de percepção, formas do sentir, condição habitativa, modificando-se em tempo real à medida que as diversas entidades interagem entre si. Nesse sentido, podemos falar de multiverso para referirmo-nos a um conjunto de universos, metaversos possíveis, nos quais vivemos e convivemos com entidades não humanas e que compreende tudo o que existe, seja constituído por átomo, bitou ainda pelo imbricamento destes. (Di Felice & Schlemmer, 2022, p. 1811-1812)

A tecnologia de Metaverso possibilita experiências imersivas e visualmente interessantes, contribuindo para minimizar as fronteiras entre os mundos físico e digital. A realidade virtual oferece uma simulação gerada por computador que mergulha o humano em uma experiência realista. Transportando os humanos para diferentes ambientes e permitindo que interajam com objetos e personagens dentro do espaço virtual. A realidade aumentada, por outro lado, sobrepõe conteúdo gerado pelo computador em ambiente do mundo real, melhorando a percepção e a interação do humano com seu entorno. A RA tem uma ampla gama de aplicações, desde jogos e entretenimento até educação e negócios. Já as Linguagens Estocásticas Generativas *"têm a potência de revolucionar a forma de produzir conteúdo, ao possibilitar um processo de cocriação que se desenvolve na conexão entre o humano e a máquina"* (Accoto; Di Felice; Schlemmer; 2023, p.57).

O projeto irá envolver, para além da construção de narrativas, outros elementos de gamificação como pistas, desafios, enigmas e missões, buscando integrar o mundo físico com o mundo digital. Pretende-se que a gamificação instigue a realização de um tour virtual nos principais pontos turísticos da Cidade de Curitiba e depois um tour online pelo colégio, mostrando as atividades do dia a dia e permitindo que os visitantes explorem e conheçam a cidade e o colégio de forma instigante e prazerosa. O projeto envolve a criação de personagens que farão parte da história de Tom Kat. Esses personagens serão construídos a partir da apropriação de tecnologias especializadas, garantindo que cada personagem seja único e visualmente atraente. Além disso, o desenvolvimento da narrativa será o aspecto fundamental do projeto, e tecnologias de edição serão apropriadas para moldar o enredo e dar vida aos personagens. Além disso, desafios e imagens serão criados para melhorar a experiência imersiva, criando um mundo dinâmico e envolvente para os visitantes. Avatares, representações digitais dos próprios visitantes, permitirão adentrar no contexto da gamificação. O Google Earth irá possibilitar as conexões com diversos lugares por meio da virtualização, sem precisar estar "in loco".

Dessa forma, no âmbito da Rede ConectaKat, o projeto irá propiciar a participação engajada e responsável para mostrar o colégio da rede Jesuíta de Curitiba além dos muros. A proposta será desenhada para que o Tom Kat conheça primeiro os pontos turísticos da cidade de Curitiba, depois o espaço do Colégio Medianeira. Entre os pontos turísticos mais importantes destacam-se o Jardim Botânico, com suas estufas de vidro; o parque Tanguá, com suas duas pedreiras interligadas, com mirantes, trilhas, lagos e cascatas; o Barigui, um parque urbano com espaços para caminhadas, esportes e lazer ao ar livre e o Museu Oscar Niemeyer, mais conhecido por Museu do Olho, marco arquitetônico da cidade.

A cidade de Curitiba, como tantas outras cidades do mundo, tem também alguns problemas ligados às questões socioambientais e de distribuição de renda, as quais geram inúmeros desafios com relação ao processo de urbanização: saúde, moradia, segurança, emprego, alimentação, educação e saneamento básico. Em outras palavras, conhecer uma cidade significa compreender como vivem as pessoas nesse espaço.

Dessa forma, serão criados momentos de discussões com os estudantes referente aos espaços geográficos que estão ao redor do colégio, para que ao olhar e identificar a sua fragilidade, possam levantar dados e fazer com que reflitam sobre os impactos ambientais. Ao considerar que o colégio se avizinha com a Comunidade Vila Torres, o Rio Belém, o Colégio Nossa Senhora da Esperança e a Pontifícia Universidade Católica, pretende-se instigar os alunos a lançar um olhar sobre a Comunidade e apontar quais são os pontos negativos que precisam ser mudados, apresentando exemplos de questionamentos como: o que pode ser trabalhado para que se diminua a poluição do rio? Também poderá ser sugerido a apresentação à comunidade de alguns dados sobre saneamento básico e o destino correto dos resíduos e lixos jogados no rio, por meio de panfletos. Além disso, a desigualdade social e a segurança, que também são desafios para esse e outros lugares significativos da cidade, poderão fazer parte dos questionamentos, os quais serão trazidos para dentro do Colégio, onde será discutido o significado dessas questões para a comunidade escolar e quais serão apresentadas ao Tom Kat.

Ao trabalharmos com a construção da narrativa de forma co-criada com diferentes Linguagens Estocásticas Generativas precisamos mudar a nossa prática na qual quem faz a pergunta é o educador, e ao estudante cabe responder, uma vez

que ao conversar com essas diferentes linguagens, o estudante é quem precisa saber fazer a pergunta.

Nesse contexto, o projeto foi planejado de forma que o Tom KaT, após percorrer diferentes lugares da cidade de Curitiba, irá aterrissar com seu skate voador nos espaços do colégio Medianeira, onde terá um momento de discussões com os estudantes e encaminhamentos que marcam sua visita.

Para realizar a proposta, serão criados grupos de trabalho, organizados por missões.

Missão 1: Realizar pesquisas bibliográficas e exploratórias em diversos sites especializados que forneçam informações mais significativas e de fácil entendimento ao público sobre a cidade de Curitiba e o Colégio Medianeira. Cada turma fará grupos que poderão conter de 3 a 5 estudantes, estes irão pesquisar os bairros de Curitiba, conforme orientações do professor. Algumas sugestões dos lugares que os estudantes imaginem que o Tom Kat irá passar (Jardim Botânico, Parque Barigui, Museu do Olho, entre outros, conforme a escolha do grupo). Os lugares para entrar no espaço do ConectaKat serão decididos por votação em que os estudantes irão escolher no máximo 5 lugares para que o Tom Kat visite e conheça esses espaços. A pesquisa precisará envolver a história dos lugares/espacos escolhidos; trazer imagens; descrever algumas questões de mobilidade, de saneamento e de proximidade com o colégio Medianeira, apresentar as arquiteturas e o espaço de lazer referente aos pontos turísticos apresentados. Após esse estudo aprofundado em relação aos bairros de Curitiba e os lugares importantes, os estudantes irão produzir uma síntese em cada grupo e apresentações para compartilhar o que aprenderam. Os materiais produzidos serão disponibilizados na plataforma do AVA ou no Google Drive e irão subsidiar a elaboração do Projeto no Google Earth, o qual envolve criar os diferentes pontos e colocar as informações sobre eles.

Missão 2: Criar, em conexão com diferentes Linguagens Estocásticas Generativas, a imagem do Tom KaT na adolescência: estilo de roupas, tipo de linguagem e que traga toda sua bagagem de quando criança, ou seja, não perca a essência, entretanto, agora com mais responsabilidade, pois será um adolescente que busca novos conhecimentos e culturas.

Missão 3: definido os espaços que Tom kaT irá visitar e o desenho do personagem adolescente, o próximo passo é criar a narrativa utilizando os enredos, o

ponto de saída e a trajetória do personagem adolescente do “gato” Tom KaT, desde a saída do Planeta onde mora “Katolândia” até sua chegada a cidade de Curitiba, criando um itinerário para que não se perca na cidade. A partir deste ponto, será dado início ao processo de criação do espaço do Colégio Medianeira para inserção dentro do ConectaKaT, lembrando que cada série terá um espaço a partir da votação entre as turmas da 1ª série do EM.

É neste contexto que o Colégio Medianeira pretende contribuir com a Rede Jesuíta de Educação, e com uma sociedade que se constitui cada vez mais onlife, onde a tecnologia e as redes digitais avançam em ritmo exponencial e conceitos como metaverso, Realidade Virtual, Realidade Aumentada, Inteligência Artificial adquirem relevância no contexto educacional.

7 RESULTADOS ESPERADOS

Como resultados esperamos, para além de compreender o que é significativo da Cidade e do Colégio Medianeira para estudantes e professores, ampliar e aprofundar vínculos com projetos macros e micros que permitem conhecer e vivenciar o entorno do Colégio Medianeira, favorecendo a análise do contexto, de forma a provocar reflexões que possibilitem desenvolver ações e possíveis soluções, as quais venham transformar a realidade dessa comunidade. Atualmente, temos vários cenários que nos permite trabalhar com nossos estudantes: podemos falar sobre rios - “o Rio Belém”, a comunidade Capanema - “moradias, saneamento básico, criminalidade”, educação nas universidades - “os cursos que se destacam depois da pandemia”, meios de transporte e suas vias - “BR 116, ou BR 277”, acessibilidade – “dentro e fora das salas de aula, como são tratados estes assuntos”. São alguns temas que podem também ser abordados com os estudantes, os quais irão compartilhar seus respectivos contextos no âmbito da Conectakat, pois o melhor ensino – diz Seymour Papert (1994), - não surgirá a partir de melhores meios para o professor instruir, mas dando ao estudante melhores oportunidades para construir.

O papel a ser desempenhado neste planejamento é estratégico, uma vez que se propõe a potencializar o conhecimento coletivo e o aprendizado contínuo, promovendo reflexões e elaborando propostas que abordem o desenvolvimento macro e o micro, envolvendo o entorno do colégio, as preocupações e melhorias,

compartilhando problemas, perspectivas, ideias e soluções. Nesse contexto, o conhecimento é produzido na relação, enquanto processo e produto, em que o humano em conexão com diferentes entidades não humanas, descobre, atua e modifica, produzindo um ambiente de aprendizagem onde a criatividade, a crítica, a autonomia e a cooperação ganhem espaços cada vez mais significativos, desenvolvendo um ensino que permita professor e estudante trabalhar com as tecnologias e redes digitais, estabelecendo relações entre as diferentes áreas do saber e a realidade em que vivem.

O Colégio Medianeira como parte integrante de uma instituição maior, a Companhia de Jesus, que possui diversos colégios espalhados pelo Brasil e pelo Mundo, pode fazer um excelente proveito deste espaço.

Sob este aspecto, o ConectaKaT poderá abrir oportunidades aos estudantes numa ou noutra disciplina, para que o ensino/aprendizagem os leve para além dos muros da escola, resultando na realização de intercâmbio entre os Colégios da Redes Jesuítas de Educação e outras redes, o que permitirá aos estudantes e professores realizar trocas entre diferentes culturas e trará para a escola um mundo de notável dinâmica e versatilidade, cujo resultado serão as conexões entre os estudantes e professores dos Colégios da Redes Jesuítas e a Rede Internacional ConectaKaT. Dessa forma, espera-se como um dos resultados do projeto Tom KaT nos Colégios da Rede Jesuíta, integrar os Colégios da Rede Jesuíta à Rede Internacional ConectaKaT.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No contexto atual, a educação tem passado por diversas transformações provocadas pelas tecnologias e redes digitais, as quais promovem cada vez mais a integração da vida online e offline, o que desafia a novos paradigmas na Educação, entre eles o Paradigma da Educação OnLIFE.

A Educação online e as plataformas de aprendizado à distância têm se tornado cada vez mais populares. Isso inclui cursos online, programas de ensino superior a distância e aulas virtuais que permitem aos estudantes, aprender no seu próprio ritmo e de qualquer lugar do mundo. As tecnologias digitais permitem a adaptação de conteúdo e atividades de acordo com as necessidades individuais de cada estudante.

Isso pode ser feito por meio de algoritmos que monitoram o progresso e sugerem materiais adicionais ou abordagens diferentes. Por meio da gamificação, por exemplo, é possível incorporar elementos de jogos no processo de ensino e aprendizagem, tornando-os mais envolventes e engajadores. Isso inclui pistas, enigmas, desafios, missões que incentivam os estudantes a participarem ativamente. Já a Realidade Virtual (RV) e Realidade Aumentada (RA) são apropriadas para criar experiências de aprendizado imersivas, o que também pode incluir visitas online a locais históricos, simulações interativas e atividades práticas em ambientes digitais. No âmbito das plataformas imersivas estão também os metaversos, conforme apresentado anteriormente. No entanto, a tecnologia mais comentada nos dias atuais tem sido a Inteligência Artificial (IA), a qual permite analisar dados de aprendizado e fornece insights sobre o progresso dos estudantes. Ela também pode ser usada para desenvolver chatbots educacionais, oferecer feedback automatizado e personalizar a experiência de aprendizados colaborativos, permitindo que os estudantes trabalhem juntos em projetos, discussões e atividades, mesmo a distância, promovendo a colaboração e a troca de ideias. Dessa forma, é importante compreender que a aprendizagem não se limita mais a um determinado período da vida, as pessoas podem continuar a adquirir novos conhecimentos e a desenvolver habilidades e competências de diferentes formas, ao longo da vida. Esses movimentos refletem a crescente intersecção entre a educação e a vida onlife, proporcionando novas oportunidades e desafios para estudantes e educadores.

Não podemos deixar de acreditar, temos que ter atitude, não desistir, e sim continuar promovendo uma educação voltada ao comprometimento e responsabilidade social, num mundo globalizado com todas culturas e diferenças que existem.

REFERÊNCIAS

APPIHA, Kwame Anthony, **Las mentiras que nos cuetam. Repensar la identidad**, Taurus, Barcelona, 2019.

ConectaKaT: conectakat.com/moveoncibricity

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

FELICE, Massimo Di; SCHLEMMER, Eliane. **As Ecologias dos Metaversos e Formas Comunicativas do Habitar, uma Oportunidade para Repensar a Educação**. Disponível: <http://dx.doi.org/10.23925/1809-3876.2022v20i4p1799-1825> acessado em: 14-10-2023.

FLORIDI, L. **The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era**. Londres: Informática; Rio de Janeiro: Editora 34, 2015 PASSOS, Eduardo;

GADEA, CARLOS **As novas formas da identidade**. Texto produzido em estágio de pesquisa no Instituto de Romanística da Universidade de Leipzig, Alemanha como Research Stays for University Academics and Scientists – DAAD, Serviço Alemão de Intercâmbio Acadêmico (dez.2021-fev.2022).

GUIDINI, Fernando **“A proposta pedagógica e os atuais desafios da educação nos Colégios Jesuítas”**

KASTRUP, Virgínia; TEDESCO, Silvia. **Pistas a experiência da pesquisa e o plano comum**. Porto Alegre: Sulina, 2014.

LÉVY, Pierre **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. 2. ed. São Paulo: Editora, 1993.

LIMA, Licínio C. **A escola como organização educativa: uma abordagem sociológica**. São Paulo: Cortez, 2001.

LOCATELLI, Ederson & SCHLEMMER, Eliane. (2012) **Redes Sociais e o Paradigma Pedagógico Inaciano: uma perspectiva para a Educação Online nas Instituições Educacionais Jesuítas**. Colabor@ - A Revista Digital da CVA-RICESU. 7.

MOREIRA, J. A.; SCHLEMMER, E. **Por um novo conceito e paradigma de educação digital OnLIFE**. Revista UFG (on-line), v. 20, p.6, 2020

OLIVEIRA, Fatima Bayma de. **Tecnologia da Informação e Comunicação: A Busca de Uma Visão Ampla e Estruturada**. Pearson Prentice Hall 2007.

PARO, VITOR HENRIQUE. **Conceito, justificativa e fases do planejamento na educação**, da Fundação Carlos Chagas, Cadernos de pesquisas/18.

Pe. Geral Arturo Sosa, SJ, Colégios Jesuítas: Uma Tradição Viva. 2019.

Pedagogia Inaciana Uma proposta prática Companhia de Jesus. Edições Loyola, São Paulo, Brasil, 1993.

Planejamento estratégico do Colégio Medianeira. Curitiba, 2021

Preferências Apostólicas Universais da Companhia de Jesus, 2019-2029

RAMOS do Ó, J., & Costa, M (2008). **Desafios à Escola Contemporânea: um diálogo, Educação & Realidade**, v.32 n.2, 2007.

REDE JESUÍTA DE EDUCAÇÃO. Projeto Educativo Comum. (PEC). São Paulo: Loyola, 2021

RIEOnLIFE: rieonlife.com

SCHLEMMER, Eliane. **A vida está ON**. Revista Educatrix, ano 10, n. 21, p. 44-51, 2021. Disponível em: https://educatrix.moderna.com.br/a-vida-esta-on/?fbclid=IwAR2e_68FkTq1h27NNxvjsfkpj3vil9OGjBYINM_Fvmd4Lre5n0-VtwBnwY. Acessado em: 15-09-2023.

SHUSTER, Bruna Elisa. DA ROSA, Glaucia da Silva, SCHLEMMER, Eliane. **COnectaKaT: Uma rede em processo de cocriação de vivências de Educação OnLIFE CIDADÃ**, Janeiro/ 2022.

VASCONCELLOS, Celso dos Santos. **Fala sobre planejamento escolar** <https://novaescola.org.br/conteudo/296/planejarobjetivos> Publicado em NOVA ESCOLA 01 de Janeiro | 2009