

# PROJETAR EM TEMPOS DE SENTIR EM REDE: PRÁTICAS PEDAGÓGICAS INVENTIVAS NA PÓS-GRADUAÇÃO E NA GRADUAÇÃO POTENCIALIZADAS PELA EDUCAÇÃO OnLIFE

*Debora Barauna<sup>1</sup>*

O filósofo italiano Mario Perniola, em seu livro *Do Sentir* (1993), abordou a orientação da estética não através de uma relação privilegiada e direta com as artes, mas associada a um campo estratégico que não se constitui como cognitivo nem prático, mas da esfera do sentir. Tal premissa nos leva a pensar que, se antes o poder estava no saber e no agir, este agora estaria voltado para o sentir, sobretudo após o incremento da cultura digital, que inaugurou novas formas de sentir, em redes formadas por atores e actantes (Latour, 2012) de naturezas diversas – humanas e não humanas (Magalhães, 2019, p. 89).

Olá, Leitor! Que bom te encontrar aqui, esta é mais uma forma de Sentir em Rede. O e-book é um livro digital, altamente adaptável, ecológico, interativo e uma “inovação disruptiva de significado”<sup>2</sup>, que mudou o sentido da criação, produção e forma de consumo do conhecimento. A partir da difusão desta inovação, novos comportamentos e hábitos de leituras foram criados, novos modos de produção de conteúdo, novos leitores e escritores surgiram. Uma das principais potencialidades do e-book é a geração do movimento de autopublicação. Antes, a publicação de um livro impresso era um privilégio do mercado de edição, envolvendo altos custos e um processo seletivo de autoria e de acesso ao conhecimento.

Na contemporaneidade, um livro digital tem assumido diversos sentidos, desde a autopublicação, com o florescimento da autoria, da criatividade, da interatividade, da pos-

---

1     Doutora em Design, docente da Escola da Indústria Criativa da Unisinos, vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Design | PPGDesign.

2     Termo cunhado por Roberto Verganti.

sibilidade de uma leitura não linear (hipertexto) e do acesso, até a popularização da ciência, com a abertura das produções bibliográficas e técnicas, sendo produzidas de forma colaborativa e tornando-se acessíveis e vinculadas a diversas redes, além da abertura de novos mercados. São exemplos disso, as plataformas de compra, venda, leitura e arquivo de e-books e a criação de e-books como produção de conteúdo midiático e de apresentação de produtos e serviços de uma organização para atrair novos clientes.

Tudo isso foi dito, não só para ilustrar que um livro digital é uma forma de projetar em tempos de Sentir em Rede, como para reconhecer essa publicação pelo seu valor subjetivo, autoral, autopoietico<sup>3</sup>, quanto à escolha da narrativa em primeira pessoa, bem como, pelo seu valor cocriativo, colaborativo, simpoietico<sup>4</sup>. Agora, voltemos a nossa temática, Sentir em Rede, ainda enredada pela perspectiva da comunicadora social Marina Magalhães:

À luz de Perniola (1993), a socialização dos pensamentos, característica da ideologia, foi substituída pela socialização dos sentimentos da sensologia. Em âmbitos reticulares, a complexidade dessas interações possibilita um sentir isotópico, um sentir fora do sujeito, revelando uma percepção não sujeitocêntrica do sentir nas relações. Segundo Di Felice (2019), tal pensamento se traduz como um sentir nem humano nem técnico, um sentir híbrido, inovador, muito importante para definir a complexidade das relações no contexto ciberconectado, composto por indivíduos, dispositivos, fluxos informativos, plataformas, sensores e dados que interagem entre si para construir uma ecologia do sentir (Magalhães, 2019, p. 89).

Tanto esse trecho, como o anterior, de Magalhães, apoiados pelos pensadores Mario Perniola, Bruno Latour e Massimo Di Felice, expressam o sentido da primeira prática pedagógica

3 Termo relativo à autopoiesis (do grego *auto* “próprio”, *poiesis* “criação”) de Francisco Varela e Humberto Maturana.

4 Termo relativo à *simpoiesis* (do grego *sin ou sim* “Simultaneidade, companhia”, *poiesis* “criação”) cunhado por Donna Haraway. Para Szaniecki *et al.* (2019) são “práticas simpoieticas ou fazer com. [...] O design com é um devir com os outros. [...] um design de designers com não designers, de humanos com não humanos”.

inventiva criada. Esta se refere à Atividade Acadêmica (AA) de Experimentação em Design Estratégico (EXPemDE), composta por alunos de mestrado e doutorado do Programa de Pós-Graduação em Design (PPGDesign) da Unisinos, realizada no segundo semestre de 2020/2.

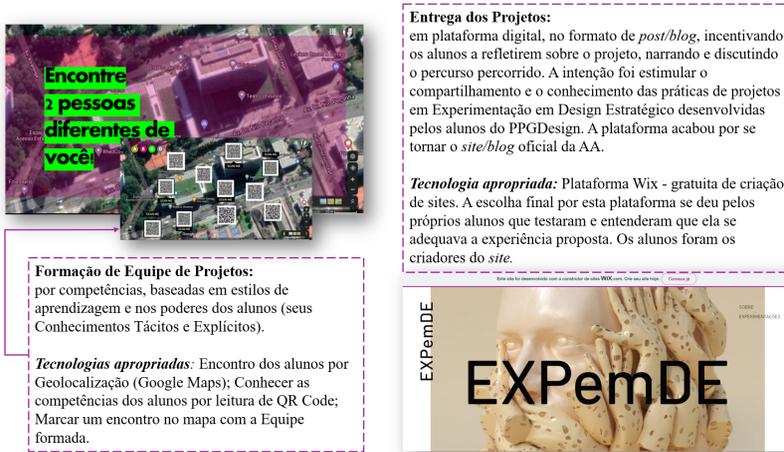
### **Sentir em Rede na Pós-Graduação**

A proposta de Sentir em Rede na AA de EXPemDE do PPGDesign da Unisinos visou promover uma triangulação de perspectivas, sendo essas: a de Experimentação em Design Estratégico por Meyer (2018); a de Sentir em Rede e Net Ativismo de Di Felice (2019; 2017); e a de Transformação Digital de Schlemmer, Morgado e Moreira (2020). A partir disso, foi construída a seguinte provocação no aluno: **como projetar em tempos de Sentir em Rede?** A temática proposta aos alunos foi aguçada pelo contexto vivido da covid-19, que dinamizou a Transformação Digital e provocou a necessidade de problematizar novas formas de sentir no design. Muito embora, também existisse a preocupação da AA demonstrar, pela perspectiva conjunta dos autores, que tanto na Transformação Digital como no Net Ativismo e na Experimentação em Design Estratégico, os agentes não humanos (ANH) tal como os artefatos, constituídos de materialidade e de aspectos imateriais, não são meros instrumentos, um ferramental para o agir humano (AH), mas, sim, agentes ativos, actantes, como conceitua Latour, num processo aberto e histórico de relações recursivas (circularidade), reticulares (de redes em redes) e híbridas (humanos e não humanos; material e imaterial). Trata-se também de um hibridismo entre a técnica e o social na perspectiva de Meyer (2018) referindo-se à Experimentação em Design Estratégico, em que mundos materiais e imateriais são sobrepostos, constituindo-se em propostas sociotécnicas. Assim, ao trazer a Experimentação em Design Estratégico para uma realidade hiperconectada, a intenção foi de incitar uma hibridização entre mundos (biológico, físico e digital) sendo esta uma característica dessa realidade “que interliga natureza, técnica e cultura” (Schlemmer; Morgado; Moreira,

2020, p. 8). “Emerge daí, uma nova relação simbiótica, que se afasta tanto do paradigma tecnocêntrico, quanto antropocêntrico, contribuindo para o surgimento de cultura planetária e ecossistêmica” (Schlemmer; Morgado; Moreira, 2020, p. 12). Nesse processo, o projeto “*Letters to the Earth*” presente, justamente, na publicação “Sentir em Rede: Net-ativismo estético na ação colaborativa” de Magalhães (2019) agiu como uma pista, referência ou inspiração didática e ilustrativa para que os alunos compreendessem o sentido e o percurso sugerido de projeção.

Esta foi uma prática que não nasceu na Formação em Educação OnLIFE, mas floresceu com ela e participou dela, como em um movimento reticular, de redes em redes. Na Formação em Educação OnLIFE, nós professores, todos esses convidados a participar deste e-book, como representantes dos nossos programas. *stricto sensu*, tivemos a possibilidade de imergir na Transformação Digital que se apresentava e acabamos nos constituindo como uma comunidade de prática e de escuta, diante das incertezas, do processo de mudança e das angústias provocadas, exatamente, pelos dois fatores anteriores (incertezas e mudança). A Formação em Educação OnLIFE foi, então, um espaço de aprendizagem acolhedor e inspirador. Não é por acaso que as questões trazidas de Perniola; Di Felici; Magalhães; Schlemmer, Morgado e Moreira foram possíveis de serem relacionadas com Meyer; foi pela vivência nesta Formação, que tais relações foram produzidas. Também, algumas práticas experienciadas na Educação OnLIFE foram incorporadas na Aula 1 da AA de EXPemDE sobre a apresentação da temática de projeto “Sentir em Rede”. Tais práticas contribuíram para dinamizar a formação de equipes de projeto, bem como, pensar em um processo diferenciado de entrega ou “compartilhAção” dos projetos desenvolvidos. A Figura 1 mostra como essa apropriação ocorreu.

Figura 1. Elementos da prática Sentir em Rede e apropriação de tecnologias.



Fonte: elaborada pela autora.

De modo geral, a imagem mostra a incorporação da tecnologia de geolocalização do Google Maps, como uma forma de dinamizar a aula e de agir por outros modos que não os habituais, deslocando os alunos para um tour virtual sobre o campus Unisinos POA e possibilitando à eles visitarem pontos específicos do mapa, marcados com QR Codes. Cada QR Code escaneado levava os alunos para outra plataforma (drive em nuvem), que continha um *card* com uma descrição das competências, previamente, mapeadas de cada aluno. Após o *tour* e as visitas aos *cards*, os alunos precisavam se reconhecer em suas diferenças e convidar até dois alunos diferentes deles para formar uma equipe de projeto por competências.

Já, com a proposta de entrega dos trabalhos estabelecida, os projetos desenvolvidos pelos alunos estenderam-se e ganharam vida para além da sala de aula, se formalizando em um conhecimento compartilhado no site/blog EXPemDE da AA, criado e alimentado pelos próprios alunos. A “vida” digital oportunizada aos projetos pela plataforma Wix acabou por tornar o site da AA em um ambiente de aprendizagem e de Cultura de Design (temas estes relativos ao meu projeto de pesquisa instituído na Unisinos). Por meio do site, os alunos do

curso podem expor como vêm trabalhando e compreendendo os conceitos, métodos e práticas de Design, bem como conhecer e aprender com as práticas de outros alunos do curso. Também ao se estender para fora dos muros imaginários do PPGDesign e da universidade, os projetos publicados podem oportunizar que indivíduos externos ao curso e à instituição conheçam parte das práticas desenvolvidas no curso.

Bem, já vamos chegando ao fim do relato dessa prática vivenciada no Pós-Graduação em Design da Unisinos. Mas, antes de avançarmos para outras práticas, é importante saber: como esta chegou até a Formação em Educação OnLIFE?

O encontro da prática pedagógica inventiva “Sentir em Rede” chegou na Formação em Educação OnLIFE por outra prática pedagógica inventiva, esta desenvolvida por alunos de doutorado do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGEducação) da Unisinos, que foi apresentada no Seminário “Educação e Transformação Digital”, oferecido pela Unisinos em parceria com a Universidade Aberta de Portugal. Denominada de Prática Pedagógica SaIGOn – Simpoiética, Inventiva, Gamificada e OnLIFE (Oliveira; Andrade; Schlemmer, 2022), a mesma agiu na Formação em Educação OnLIFE, como uma narrativa metafórica – *“Novas Aventuras de Dom Quixote”*, em que Lisiane César de Oliveira, entre os propositores da prática, explica que:

As práticas pedagógicas deveriam se basear nos personagens da história de Dom Quixote. A personagem principal seria a prática proposta pelos docentes – Dulcineia; Dom Quixote representa o próprio docente em formação na Especialização. Este poderia fazer sua jornada acompanhado de outros colegas, representados pelo personagem – Sancho Pança; Os Moinhos de Vento representam os medos e as dificuldades encontrados durante a construção da prática pedagógica; Já Rocinante representa as tecnologias digitais apropriadas para construir a proposta (Blos, 2020).

Todos esses personagens durante a prática foram apresentados como pistas, também em um mapa do Google Maps, com pontos específicos marcados, que, de modo simbólico, levavam a pensar sobre: Qual era a trama da história? Quais

eram os sentidos das pistas e dos personagens? Que agência eles tinham no processo? Ainda, as pistas solicitavam a colaboração dos participantes, adicionando pontos ao mapa. Um dos pontos solicitados para adicionarmos ao mapa foi, justamente, o compartilhamento de uma prática que já tivesse a apropriação de alguma das experiências, até então, vividas na Formação. Foi nesse momento que a prática pedagógica inventiva “Sentir em Rede” chegou na Formação em Educação OnLIFE.

De lá em diante, muitos novos encontros, em uma relação transversal com a Formação em Educação OnLIFE, a prática “Sentir em Rede” permitiu constituir, desde a criação de redes de projetos de pesquisa e extensão universitária, que se vincularam ao Canal Wearable e Educação, até duas outras práticas pedagógicas inventivas experienciadas na Graduação PRO da Unisinos, relatadas aqui na sequência.

### **Sentir em Rede na Graduação**

No mesmo semestre de 2020/2 e, também, no semestre de 2021/1, estando ainda em uma situação completa de pandemia, com as aulas acontecendo de modo remoto, novas práticas pedagógicas inventivas surgiram inspiradas pela ideia do Sentir em Rede e pelas apropriações das vivências e trocas de experiências na Formação em Educação OnLIFE. Ambas aconteceram para turmas de Pensamento Projetual e Criativo, uma AA (Atividade Acadêmica) vinculada à Graduação PRO da Unisinos, que oportuniza aos alunos trilhas diferenciadas de aprendizagem, em que são oferecidas atividades acadêmicas relacionadas a competências para a vida e para o século XXI. Desta forma, a AA de Pensamento Projetual e Criativo tem o papel de atuar sobre as competências de como pensar e agir projetual e criativamente. Nada mais instigador do que oferecer práticas pedagógicas inventivas ‘fora da caixa’ para os alunos que, ao mesmo tempo que projetam e criam, vivenciam práticas também criativas e baseadas em projetos. Ainda é importante relatar que essas turmas são transdisciplinares, ou seja, composta por alunos dos mais variados cursos da universida-

de, desde alunos de áreas das Exatas como as Engenharias (Civil, Ambiental, Elétrica, Produção, Química, entre outras) até alunos de áreas da Saúde, das Ciências Sociais Aplicadas e das Humanidades, incluindo cursos como Enfermagem, Nutrição, Psicologia, Administração, Direito, Jornalismo, Cinema etc.

A primeira prática desenvolvida para a turma do semestre de 2020/2 envolveu novamente a proposta do mapa de geolocalização para a formação das equipes, agora sem QR Codes, mas com mais pontos de pistas, que tinham a intenção de orientar os alunos para a descoberta do briefing de projeto. Estas pistas, além de indicarem que os alunos se encontrassem e formassem uma equipe de projeto (de quatro alunos), sendo pelo menos dois alunos diferentes em relação ao curso ou ao estilo de aprendizagem do aluno, orientava antes que os alunos produzissem os seus próprios *cards* de apresentação, assumindo agora nova versão, a partir da plataforma Metaverse e a criação de avatares pelo site Framiq (havia pontos no mapa que ajudavam os alunos a explorarem essas tecnologias). Demais pistas tratavam da temática e do briefing de projeto.

Nesta prática a temática foi a Cidade de Porto Alegre e o seu centro urbano. Para narrar esse tema, apropriou-se da história de Mario Quintana e da sua relação com Porto Alegre pela poesia “Pequena Cidade Grande”. A Figura 2 mostra que, primeiro, os alunos receberam um convite para entrar no desafio. Este era composto por uma outra poesia de Mario Quintana “O Mapa”, que, simbolicamente, direcionava os alunos para o mapa da prática. Lá, as duas primeiras pistas eram leituras: uma sobre “Porto Alegre, a Pequena Cidade Grande de Mario Quintana” de Martins (2007), que trazia uma discussão da percepção do poeta acerca da cidade; e outra sobre “A Cidade e os Sentidos: Sentir a Cidade” de Kanashiro (2003). Esse último artigo carregava a ideia central do briefing de projeto proposto, através dos trechos a seguir, que ofereciam os seguintes questionamentos e direcionamento:

As ações de conhecer, sentir e fazer são respostas presentes na inter-relação existente do homem com o meio ambiente. Logo, ao caminhar pelas ruas, quais seriam as sensações que emergem? Quais seriam as imagens que ficam impregnadas? Quais as experiências pes-

soais tomadas em relação ao meio? E quais elementos nos trariam o sentido de permanência ou recordações? Cheiros, sons, surpresas ou símbolos são captados pelos sentidos humanos e provocam várias sensações na relação entre o homem e o meio vivido.

[...] relações emocionais e de significação das cidades que podem ser constituídas por meio da percepção de nossos sentidos, como um possível caminho para a criação de lugares especialmente no que se refere ao resgate de elementos essenciais, estes até então perdidos no processo contemporâneo de construção de cidades, assim como na relação do homem e seus ambientes humanos e provocam várias sensações na relação entre o homem e o meio vivido (Kanashiro, 2003, p. 156).

Por fim, os alunos se apresentavam pelo Metaverse no mapa e eram encontrados e convidados a comporem uma equipe de projeto. A partir disso, a atividade de projeção dava início nos Canais do Microsoft Teams. Durante o percurso de projeto os alunos precisavam escolher um lugar no centro de Porto Alegre e propor uma alternativa de resignificação e revalorização da cidade. De modo geral, o percurso fez eles se engajarem na situação de projeto, para senti-la e problematizá-la, visitando a cidade quando possível, conversando com pessoas que cotidianamente habitam o centro e realizando pesquisas documentais e bibliográficas. Com isso, os alunos eram capazes de imergir em um processo de assimilação de ideias para a criação de novos sentidos para o lugar escolhido da cidade. Ao fim, os alunos precisavam prototipar suas propostas.

Figura 2. Elementos da prática Pequena Grande Cidade e tecnologias apropriadas

**Convide**

**“Pequena cidade grande”**

**BRIEFING**

Olá Caro Projetista... esse será o nosso Desafio de Projeto, acesse o PDF no Chat e inicie o seu Percuário!

O MAPA

Olho o mapa da cidade Como quem examinasse A anatomia de um corpo... (E nem que fosse o meu corpo!)

Sinto uma dor infinita Das ruas de Porto Alegre Onde jamais passarei...

Ha tanta esquina esquisita, Tanta nuança de paredes, Ha tanta moca bonita Nas ruas que não andei (E ha uma rua encantada Que nem em sonhos sonhei...)

Quando eu for, um dia desses, Poeira ou folha levada No vento da madrugada, Serei um pouco do nada Invisível, delicioso

Que faz com que o teu ar Pareça mais um olhar, Suave mistério amoroso, Cidade de meu andar (Deste já tão longo andar!)

E talvez de meu repouso...

MARIO QUINTANA

**Clique Aqui**

Projeto POA "Pequena cidade grande" - Alameda Almirante Acadêmico - Pensamento Programático e Criativo - Turma ENA 2020/21 - 1.038 visualizações

Todas as atrações foram salvas no Drive

Adicionar camada Compartilhar Visualizar

✓ Camada sem título

- Estilos individuais
- Casa de Cultura Mario Quintana
- Teatro Municipal
- Deborah
- Galeria Mario Quintana
- Biblioteca Pública de Estado
- Estação Rodoviária de Porto Alegre

Experiência

Olá! Tudo bem? Meu nome é **Nutrição!** e eu estou cursando **Nutrição!** Meu perfil de **Koib** é **Divergente**.

Valorizo as artes e a natureza. Acredito que por ser **criativa**, misture tudo isso com um pouco de **modernidade**.

Oi gente!!! Eu sou a **Deborah** estou peleando com a tecnologia mas depois de vencida, ninguém me segura!!!

Vamos desvendar camadas juntos?!

**METaverse**

**Eu topoi!**

Fonte: Elaborada pela autora.

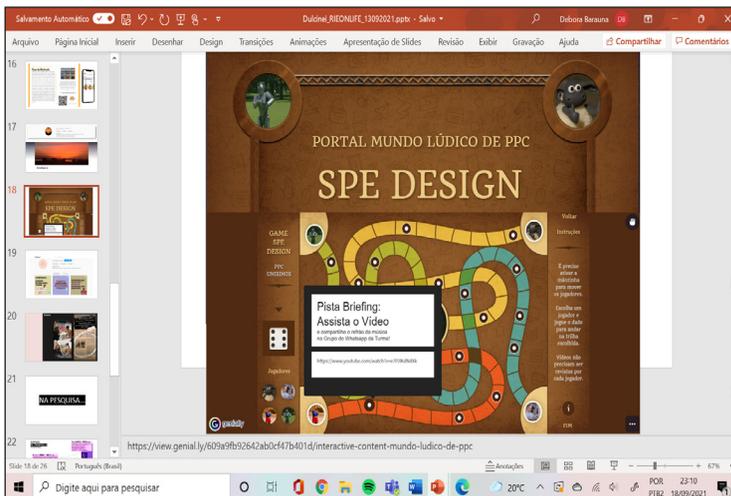
Muitos dos alunos se apropriaram das tecnologias existentes para prototipar as suas propostas de projeto construídas. Um projeto específico propôs o emprego de QR Codes associados a um totem e a um tour guiado a pé pelo centro de POA, a fim de provocar a revalorização das histórias dos antigos casarões da cidade, além de chamar a atenção para o abandono desses espaços. Os alunos deste projeto também criaram uma conta na rede social “Instagram” para ampliar o espaço de debate da situação problematizada e contribuir com a disseminação da proposta. Já outro projeto se apropriou da rede social “Facebook” para mobilizar o “amor” pela cidade, chamado de “Porto Alegre-se”, através do resgate de “boas” histórias e fotos antigas e atuais do centro, revitalizando o prazer em estar e viver em Porto Alegre.

Já a segunda prática realizada na Graduação PRO, no semestre 2021/1, seguiu a mesma lógica da formação de equipe e engajamento na temática de projeto. Mas, desta vez, eu procurei me desafiar ainda mais e me aventurar no mundo dos jogos e processos gamificados. Criei na plataforma *Genial.ly* um Portal chamado de Mundo Lúdico de PPC (Pensamento Projetual e Criativo). Para a criação do Portal, foi preciso se apropriar do *template* “JUMANLLY” e a partir dele criar um jogo interativo com pistas que poderiam levar os alunos a desvendar qual seria a temática de projeto e como deveria ser formada as equipes de projeto.

A primeira pista já estava no nome do jogo “*SPE Design*”. *SPE* significa “ter esperança” em latim. Logo a temática principal de projeto era “Projetar para a Esperança”, considerando ainda a situação de crise pandêmica vivida e as muitas tristezas e perdas produzidas ao longo desse processo. Esta não foi uma pista descoberta, mas as demais pistas foram e estavam espalhadas em quatro caminhos que deveriam ser percorridos pelos quatro jogadores da Equipe, conforme segue: Cada jogador escolhia um personagem do tabuleiro e com isso o caminho a ser percorrido. Um dado interativo era jogado para determinar quantos passos o jogador daria na trilha. Uma limitação percebida da plataforma foi que, mesmo sendo interativo, a plataforma *Genial.ly* não permitia o acesso simultâneo de vá-

rios jogadores. Assim, um aluno de cada equipe acessou o jogo e compartilhou no Teams. Ainda sobre demais pistas, essas eram: (i) Pista Trajetória A – ao cair nesta pista o jogador era levado a um jogo na plataforma WordWall, que o fazia rememorar conhecimentos trabalhados na primeira parte do semestre; (ii) Pista Competências – novamente o aluno era direcionado ao WordWall e realizava um jogo de palavras cruzadas sobre as competências do século XXI, também trabalhadas na primeira parte do semestre; (iii) Pista Explorador – o aluno era direcionado ao Jogo Interland do Google, que tratava da atitude exploratória, curiosa e de “aprender fazendo”, que um projetista precisa ter, além de mostrar que um jogo pode falar de “coisas sérias” brincando; (iv) Pista Processo – aqui o aluno era convidado a assistir o vídeo Abecedário da Virgínia Kastrup, especificamente os minutos da Letra B que fala da brincadeira como experimentação, um processo natural e fluído de aprender brincando; (v) Pista Briefing – trazia a música “Brincadeira de Criança” do Grupo Molejo, sendo que a dica estava em se atentar para o refrão da música: “Brincadeira de criança; Como é bom, como é bom; Guardo ainda na lembrança; Como é bom, como é bom; **Paz, amor e esperança**”. A Figura 3 mostra o tabuleiro do jogo e como as pistas eram acessadas.

Figura 3. Jogo *SPE Design* da prática Portal Mundo Lúdico de PPC.



Fonte: Elaborada pela autora a partir da plataforma *Genial.ly* – template JUMANLLY.

Esta prática foi um grande desafio, não para inventá-la, mas para aplicá-las para duas turmas de quase quarenta alunos cada. O maior desafio foi os alunos não terem uma boa conexão de internet para acessar páginas diferentes, seguido do acesso à sala virtual do Microsoft Teams. Apesar dos alunos serem em sua maioria jovens, entre 18 e 22, muitos têm dificuldade em acessar ambientes diferentes. Mesmo em um *Power Point* compartilhado foi percebida a dificuldade de alguns alunos em realizarem processos simples de edição (nesta prática específica o *card* do projetista – apresentação do aluno – foi proposto de ser desenvolvido em um *Power Point* compartilhado). Na turma do semestre de 2020/2, o Metaverse, que é uma plataforma mais complexa, não gerou tantos desencontros quanto o *Power Point* compartilhado, que, na minha percepção, era um ambiente mais comum de estar inserido na rotina dos estudantes. Porém, ao fim, todos os alunos conseguiram concluir o jogo e engajar-se na temática de projeto “Esperança” e boa parte dos alunos percorreram o percurso do projeto pelo modo sugerido, como uma “brincadeira séria”, quando se permite uma abertura para a experimentação ao mesmo tempo que se volta para situações complexas da sociedade, a fim de problematizar o momento presente e de propor formas alternativas e criativas de afetá-las.

Neste percurso, destaco um projeto específico que tratava da problemática “Pobreza Menstrual”. A situação do projeto considerava o ciclo menstrual de meninas e mulheres em condições de vulnerabilidade social, problematizando a falta de acesso a absorventes íntimos, que acabava por prejudicar a sociabilidade e a saúde dessas, que, muitas vezes, recorriam a massas de pão ou folhas de árvores em substituição aos absorventes íntimos. Além disso, muitas crianças e jovens deixavam de frequentar a escola durante o período menstrual. O projeto motivou tanto os alunos que eles deram continuidade à proposta, extrapolando os limites da sala de aula. Um dos alunos da equipe do projeto levou a proposta para a primeira dama da sua cidade avaliar. Como resultado, o projeto “Pobreza Menstrual” virou política pública na cidade de Osório/RS. Com isso, o projeto propôs uma ação pública de distribuição de absorventes íntimos às escolas.

## Considerações finais

Vamos chegando ao fim destes relatos, caro Leitor, tramados diante de diversos recursos e de distintas agências, respectivamente, materiais e imateriais; humanas e não humanas, tais como: hiperlinks; imagens; pesquisas que fiz no drive do meu notebook ou na base de buscas do Google; mouse; caneta inteligente; lembranças; ideias; mesa; cadeira ora sofá; interrupções da minha filha e dos meus pensamentos; meus dedos que digitam; meus olhos que percorrem as linhas digitadas; meu corpo que se comporta, sente e ora dói etc. São tantas agências que tornam este texto, ao mesmo tempo, único, subjetivo, autopoietico, bem como, cocriativo, “fazendo com”, simpoiético.

Terminando, reflito que, devido à Transformação Digital promovida pelo e-book, na sua qualidade hiperconectada, não fará sentido gerar uma lista de referências, já que estas foram todas conectadas ao longo do texto. Já, considerações finais e agradecimentos são sempre bem-vindos: Considero que a Formação em Educação OnLIFE transformou a minha relação com mundo e com a criação de práticas pedagógicas, tornando-as muito mais inventivas, conectivas e OnLIFE:

Em suma, as transformações não são apenas otimizações ou aceleração do que já existe, mas sim verdadeiras recriações do mundo, alterações que abrangem todas as áreas do saber, do agir e da nossa visão e presença no mundo. No âmbito da Educação, Schlemmer e Moreira (2019), referem que todas essas transformações nos possibilitam falar de um viver, conviver e aprender, não somente de natureza analógico-geográfica (off-line), mas de natureza digital (on-line) (Schlemmer; Morgado; Moreira, 2020, p. 4).

Assim, a Formação em Educação em OnLIFE nos faz perceber que não só não há mais separação entre mundos off-line e on-line, como nos provoca a pensar na apropriação dessa hibridização no ensino-aprendizagem, mediante à projeção de práticas pedagógicas inventivas.

## Agradecimentos

Agradeço à Formação em Educação OnLIFE pela acolhida afetuosa e encorajadora. Foi por meio desse ambiente de aprendizagem, dessa comunidade de práticas e escuta que tive a oportunidade de conhecer e me relacionar mais, profundamente, com os espaços da Unisinos. Isto é uma descoberta ou, no mínimo, uma ironia do mundo digital. Foi possível conhecer mais espaços e formar mais redes em casa, assumindo uma presença virtual pelos encontros em webconferências e grupos de Whatsapp, que ao se mover fisicamente pelo campus. Sobretudo, gostaria de agradecer ao meu Programa de Pós-Graduação em Design, pela oportunidade de participar da Formação em Educação OnLIFE; à Unidade Acadêmica de Pesquisa e Pós-Graduação da Unisinos, por investir nesta Formação e à professora Eliane Schlemmer, pelas ricas aprendizagens, pela sinérgica parceria de projetos, pela amizade e pela oportunidade de compartilhar as minhas práticas pedagógicas inventivas sobre o Sentir em Rede.

## Referências

- BLOS, L. Mundo digital e Educação: Formas de trazer o digital para dentro da sala de aula. **Notícias Unisinos**. 23 out. 2020. Disponível em: <https://www.unisinos.br/noticias/mundo-digital-e-educacao/>. Acesso em: 8 fev. 2024.
- DI FELICE, M. **Net-ativismo**: da ação social ao ato conectivo. São Paulo: Paulus, 2017.
- DI FELICE, M. Sentir em Rede: Artes, Ativismo e Redes Digitais. Entrevista concedida a Marina Magalhães. **INTERACT - Revista Online de Arte, Cultura e Tecnologia**, Lisboa, n. 30-31, 12 maio 2019. Disponível em: <https://revistainteract.pt/30-31/entrevista-a-massimo-di-felice/>. Acesso em: 8 fev. 2024.
- KANASHIRO, Milena. A cidade e os sentidos: sentir a cidade. **Desenvolvimento e Meio Ambiente**, n. 7, p. 155-160, jan./jun. 2003. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/made/article/viewFile/3051/2442>. Acesso em: 8 fev. 2024.

- LATOUR, B. **Reagregando o Social**: uma introdução à Teoria do Ator-Rede. Salvador: Edufba; Bauru: Edusc, 2012.
- MAGALHÃES, M. Sentir em rede: Net-ativismo estético na ação colaborativa Letters to the Earth. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**, Belo Horizonte, v. 9, n. 18, p. 87-104, 2019. DOI: 10.35699/2237-5864.2019.16117. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/16117>. Acesso em: 8 fev. 2024.
- MARTINS, Anna Faedrich. Porto Alegre, a “pequena cidade grande” de Mario Quintana. **Nau Literária**, Porto Alegre, v. 3, n. 2, p. 1-13, jul./dez. 2007. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/NauLiteraria/article/view/4906/2822>. Acesso em: 8 fev. 2024.
- MEYER, Guilherme Englert Corrêa. A experimentação como espaço ambivalente de antecipação e proposição de controvérsias. **Estudos em Design**, v. 26, n. 1, p. 29-47, 2018. Disponível em: <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/29>. Acesso em: 8 fev. 2024.
- OLIVEIRA, L. C. de; ANDRADE, F. de; SCHLEMMER, E. Educação OnLIFE e Transformação Digital: a prática pedagógica inventiva “Novas Aventuras de Dom Quixote”. **Video Journal of Social and Human Research**, v. 1, n. 2, p. 37-56. DOI: 10.18817/vjshr.v1i2.25. Disponível em: <https://vjshr.uabpt.uema.br/index.php/ojs/article/view/15/26>. Acesso em: 8 fev. 2024.
- PERNIOLA, M. **Do Sentir**. Lisboa: Editorial Presença, 1993.
- SCHLEMMER, E.; MORGADO, L. C.; MOREIRA, J. A. Educação e transformação digital: o habitar do ensinar e do aprender, epistemologias reticulares e ecossistemas de inovação. **Interfaces da educação**, v. 11, n. 32, p. 764-790, 2020. Disponível: <https://periodicosonline.uems.br/index.php/interfaces/article/view/4029>. Acesso em: 8 fev. 2024.
- SZANIECKI, B.; TIBOLA, T.; BIZ, P.; COSTA, D. DESIGN.COM: práticas simpoiéticas no design contemporâneo. *In:*

SIMPÓSIO DESIGN SUSTENTÁVEL, 7., 2019, Recife. **Anais** [...]. Recife: Blucher Design Proceedings, 2019. Disponível em: <https://pdf.blucher.com.br/designproceedings/7dsd/3.2.057.pdf>. Acesso em: 8 fev. 2024.