

## A CIDADE COMO ESPAÇO DE APRENDIZAGEM: Da Cultura ao Turismo - O Patrimônio de Bom Princípio

Bruna Elisa Schuster<sup>1</sup>  
Eliane Schlemmer<sup>2</sup>

### RESUMO

O artigo apresenta o percurso do qual emergiu a pesquisa *A CIDADE COMO ESPAÇO DE APRENDIZAGEM* e, um dos primeiros territórios que se configurou o projeto de aprendizagem denominado *Da cultura ao turismo: o patrimônio de Bom Princípio*, desenvolvido por estudantes de sexto ano de uma escola pública do município de Bom Princípio – RS. O problema que deu origem à pesquisa é assim expresso: Como os games e a gamificação podem contribuir para a construção de situações de aprendizagem e práticas pedagógicas que se apropriem da cidade como espaço para promover a educação cidadã, expressando um novo tipo de ecologia social, pós-urbana e atópica? O objetivo principal consistiu em compreender a contribuição dos games e da gamificação para o desenvolvimento de metodologias e práticas pedagógicas que possibilitassem transcender o espaço físico das escolas de educação básica para a cidade, tendo em vista a educação cidadã. Para o desenvolvimento da pesquisa, nos apropriamos do método cartográfico de pesquisa-intervenção. Como resultado, a pesquisa forneceu elementos que nos permitiram compreender que a partir da problematização do tempo presente, a apropriação de elementos de jogos, suportados pela aprendizagem inventiva, o reconhecimento atento da/pela cidade, transcendendo, dessa forma, o espaço físico da escola para a cidade, a qual para além de se constituir no espaço geográfico, se amplia no digital. Isso provocou uma ampliação na compreensão do habitar, do ensinar e do aprender, potencializando a Educação Cidadã. Esses elementos contribuíram ainda para a sistematização do que Schlemmer (2018) denominou metodologia inventiva Projeto de Aprendizagem Gamificado.

**Palavras-chave:** Educação. Hibridismo. Aprendizagem. Educação OnLIFE. Gamificação.

### THE CITY AS A LEARNING SPACE: FROM CULTURE TO TOURISM - THE HERITAGE OF BOM PRINCÍPIO/RS, BRAZIL

### ABSTRACT

The article presents the path from which the research “THE CITY AS A SPACE FOR LEARNING” emerged and, one of the first territories that was configured, the learning project called “From culture to tourism: the heritage of Bom Princípio”, developed by students from sixth year of a public school in the city of Bom Princípio – RS. The problem that gave rise to the research is expressed as follows: How games and gamification can contribute to the construction of learning situations and pedagogical practices that appropriate the city as a space to promote citizen education, expressing a new type of social ecology, post-urban and atopic? The main objective was to understand the contribution of games and gamification to the development of methodologies and pedagogical practices that would make it possible to transcend the physical space of basic education schools for the city, with a view to citizen education. For the development of the research, we appropriated the cartographic method of research-intervention. As a result, the research provided elements that allowed us to understand that from the problematization of the present time, the appropriation of game elements, supported by inventive learning, the attentive recognition of / by the city, transcending, in this way, the physical space of the school for the city, which in addition to being constituted in the geographical space, expands in the digital. This provoked an expansion in the understanding of teaching and learning dwelling, enhancing Citizen Education. These elements also contributed to the systematization of what Schlemmer (2018) called inventive methodology Gamified Learning Project.

**Keywords:** Education. Hybridism. Learning. OnLIFE Education. Gamification.

Submetido em: 8/6/2022

Aceito em: 26/9/2022

<sup>1</sup> Autora correspondente: Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), Bom Princípio/RS, Brasil. <http://lattes.cnpq.br/7600520402114875>. <https://orcid.org/0000-0002-0875-6051>. [brunaelisaschuster@gmail.com](mailto:brunaelisaschuster@gmail.com)

<sup>2</sup> Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), São Leopoldo/RS, Brasil. <http://lattes.cnpq.br/5391034042353187>. <https://orcid.org/0000-0001-8264-3234>

## INTRODUÇÃO

O ano era 2015, o contexto, a pesquisa intitulada *Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: uma experiência no ensino superior*, financiada pelo CNPq, em desenvolvimento pelo Grupo Internacional de Pesquisa Educação Digital – GPe-dU UNISINOS/CNPq. O território da pesquisa as *Atividades Acadêmicas: Cognição em Jogos Digitais e Contexto em Jogos Digitais*, vinculadas ao curso de Jogos Digitais e Ensino e Aprendizagem no Mundo Digital (AA-EAMD), vinculada ao curso de Graduação em Pedagogia.

No âmbito da AA-EAMD, na qual as acadêmicas, instigadas por uma narrativa que dava origem ao processo de gamificação, o qual envolvia a leitura do cotidiano das escolas, que emergiu um estranhamento e análise crítica da realidade educacional sobre a presença/ausência dos games e da gamificação nos processos de ensino e de aprendizagem.

Deste estranhamento, resultou, ao longo dos dois anos da pesquisa, aproximadamente 23 projetos na forma de games ou processos gamificados, desenvolvidos pelas acadêmicas e com algum tipo de envolvimento de escolas da Educação Básica (EB) ou de projetos sociais. Os games ou processos gamificados foram desenvolvidos a partir de problemáticas relevantes no cotidiano das escolas, onde as estudantes atuavam e tiveram um impacto significativo. Foram 11 municípios; 25 profissionais da educação e mais de 240 estudantes da educação infantil ao 6º ano e ONG.

Um desses projetos, desenvolvidos na AA-EAMD, surgiu a partir da leitura do cotidiano da EMEF José de Anchieta, no município de Bom Princípio/RS, sendo a experiência na AA-EAMD e o projeto desenvolvido na escola, escolhidos em 2015, pelo Jornal o Globo e Extra, da Rede Globo, no RJ, como um dos 30 cases de maior inovação na Educação no Brasil. O trabalho foi apresentado, pelas autoras deste artigo, sob o título: *Aprendizagem pelo universo Gamer*, no evento Educação 360º, promovido pelas instituições acima referidas, para mais de 2 mil participantes, além de fazer parte do acervo do Canal Futura.

As práticas desenvolvidas na AA-EAMD e os games ou processos gamificados, desenvolvidos pelas acadêmicas nas escolas, provocaram:

- a discussão sobre a necessidade de reconfiguração das práticas pedagógicas, das metodologias e dos currículos, bem como a forma de organizá-lo no tempo e no espaço, a partir de problemáticas do cotidiano escolar, possibilitando a construção de percursos de aprendizagens, de forma a contribuir para uma educação emancipatória e cidadã;
- a ampliação da compreensão sobre as competências técnico-didático-pedagógicas – saber fazer docente (compreendido como o resultado da articulação de competências do campo específico do conhecimento, competências do campo didático-pedagógicas e competências do campo das tecnologias-digitais – competências digitais);
- a ampliação da compreensão sobre o processo de formação docente, sendo que os resultados da pesquisa corroboraram com outras pesquisas desenvolvidas no GPe-dU UNISINOS/CNPq que evidenciam a necessidade

dos professores vivenciarem a experiência como sujeitos de aprendizagem, a fim de que possam efetivamente atribuir significado sobre como ocorre o processo de aprendizagem nesses contextos, para então, a partir da sua própria experiência de aprendizagem, construir uma perspectiva didático-pedagógica, vinculada ao processo de ensino.

Assim, para que as competências técnico-didático-pedagógicas – saber fazer docente na atualidade possam ser desenvolvidas –, os processos formativos precisam ser pensados de uma perspectiva sistêmica, envolvendo conhecimentos, competências e habilidades da área específica do conhecimento, de forma engendradora com os didático-pedagógicos, com os tecnológicos digitais e com os socioemocionais, ou seja, na interação desses quatro conjuntos, superando uma formação fragmentada.

Ainda em 2015, vinculado a esse contexto de pesquisa, teve início a interação do GPe-dU com a EMEF Irmão Weibert, da rede pública de educação do município de São Leopoldo – RS, envolvendo 50 estudantes do 2º ano do fundamental, equipe diretiva, quatro professoras e pais dos estudantes. A parceria fez uso de 10 tablets e tencionou repensar as interfaces entre TD e educação, configurando práticas envolvendo os games e a gamificação na perspectiva proposta pelo movimento *Games for Change*<sup>3</sup>.

Em 2016, surge o jogo *Pokémon Go* e o GPe-dU, com o objetivo de compreender como crianças e adolescentes de diferentes idades, estudantes de escolas públicas e privadas se relacionavam com a cidade e que significados sobre ela emergiam, a partir do jogo, foram organizados diferentes grupos, acompanhando-os enquanto jogavam pela cidade. Esse processo evidenciou que as crianças e os adolescentes desenvolvem uma relação ponto-a-ponto com a cidade, o que não favorece o sentimento de pertencimento e o senso de corresponsabilidade pelo bem público. Esta vivência, juntamente com as experiências desenvolvidas na AA EAMD, na AA Cognição em Jogos Digitais e na AA Contextos em Jogos Digitais, bem como a parceria já iniciada com a Secretaria de Educação do município de São Leopoldo, deram origem a pesquisa *A CIDADE COMO ESPAÇO DE APRENDIZAGEM: games e gamificação na constituição de Espaços de Convivência Híbridos e Multimodais para o desenvolvimento da cidadania*, financiada pelo edital UNIVERSAL MCTI/CNPq Nº 01/2016.

## **A CIDADE COMO ESPAÇO DE APRENDIZAGEM: O PERCURSO DA PESQUISA**

Como os games e a gamificação podem contribuir para a construção de situações de aprendizagem e práticas pedagógicas que se apropriem da cidade como espaço para promover a educação cidadã expressando um novo tipo de ecologia social, pós-urbana e atópica? Esse é o problema que originou a pesquisa intitulada *A CIDADE COMO ESPAÇO DE APRENDIZAGEM: games e gamificação na constituição de Espaços de Convivência Híbridos e Multimodais para o desenvolvimento da cidadania*, financiada pelo edital UNIVERSAL MCTI/CNPq Nº 01/2016 e desenvolvida no contexto do Grupo Internacional de Pesquisa Educação Digital GPe-dU UNISINOS/ CNPq, na qual tem origem o presente artigo. A pesquisa teve como objetivo principal compreender a contribuição dos games

<sup>3</sup> Movimento e uma Organização Não Governamental internacional dedicada à utilização de jogos eletrônicos para o desenvolvimento social.

e da gamificação para o desenvolvimento de metodologias e das práticas pedagógicas que possibilitassem transcender o espaço físico das escolas de EB para a cidade, tendo em vista a educação cidadã.

De natureza exploratória e abordagem qualitativa, a pesquisa se desenvolveu inspirada pelo conceito de Living Labs e, a partir da apropriação do método cartográfico de pesquisa-intervenção (KASTRUP, 1999, 2015). É importante referir que desde 2012, o GPe-dU vem investigando e se apropriando do método também enquanto potência para o desenvolvimento de metodologias e práticas pedagógicas, bem como enquanto forma de instigar professores e estudantes a cartografar o seu próprio percurso, respectivamente, no âmbito da docência e da aprendizagem. Enquanto método de pesquisa, se desenvolveu a partir de diferentes territórios que foram se constituindo, tendo como subsídio a epistemológica reticular, conectiva (DI FELICE, 2013) e atópica (DI FELICE, 2009) e a compreensão de aprendizagem enquanto invenção de problemas (KASTRUP, 2015b, 2015c), na configuração de Espaços de Convivência e Aprendizagem Híbridos, Multimodais, Pervasivos e Ubíquos para o desenvolvimento da Cidadania (SCHLEMMER, 2014, 2016a, 2016b, 2019).

Dessa forma, em 2016, um primeiro território da pesquisa se forma, sendo composto por uma escola pública de Ensino Fundamental do município de São Leopoldo – RS e uma escola pública de Ensino Fundamental do município Bom Princípio – RS. No período de 2016 a 2018, novos territórios foram emergindo com a participação de cinco municípios e dezessete escolas (a maior parte delas localizadas em zonas de vulnerabilidade social), sendo oito do município de São Leopoldo, uma do município de Bom Princípio, uma do município de Esteio, cinco do município de Novo Hamburgo e duas do município de Bento Gonçalves (esses dois últimos municípios entraram em agosto de 2018, sendo que referente a Bento Gonçalves houve a participação de uma escola particular – cinco alunos bolsistas de ensino médio e dois professores do ensino médio, os quais iniciaram o desenvolvimento de um projeto com a Escola Estadual de Ensino Fundamental Luiz Fornasier (40 alunos – 6º ano e 40 alunos – 7º ano). Entretanto, para fins da pesquisa, foram considerados somente as escolas que participaram ao longo de um ano ou mais, o que totaliza nove escolas em quatro municípios (São Leopoldo, Bom Princípio, Esteio e Novo Hamburgo – escola privada a qual está vinculada uma tese de doutorado em Educação), excluindo-se, portanto, escolas da rede pública do município de Novo Hamburgo e Bento Gonçalves.

Em sua integralidade, o projeto envolveu cerca de 800 estudantes do 3º ao 8º ano e do projeto “Mais Educação e Seguindo em Frente” (estudantes multirrepentes, considerados com dificuldades de aprendizagem). Passaram também a integrar o território da pesquisa, a comunidade dos bairros aos quais as escolas pertenciam, a universidade (envolvendo estudantes da graduação em pedagogia, da graduação em jogos digitais e do Programa de Pós- Graduação em Educação da UNISINOS) e, numa perspectiva ampliada, a própria cidade.

Paralelamente ao desenvolvimento do projeto nas escolas, foram formados 113 profissionais de Educação Básica, sendo 91 professores, incluindo 16 gestores, seis professores do Espaço Virtual de Aprendizagem e Multimeios (EVAM), duas professoras do Núcleo de Tecnologia e Multimídia (NTM-SL), três professoras do CEPIC/NTM-NH

e duas bibliotecárias, dos municípios de São Leopoldo, Novo Hamburgo, Esteio, Bom Princípio e Bento Gonçalves, que participaram de um processo de formação continuada na modalidade híbrida e multimodal, incluindo encontros presenciais físicos e on-line, totalizando cerca de 212h. Além disso, participaram seis pesquisadores do PPG em Educação da UNISINOS, um pós-doutorando, nove doutorandos, um mestrando e cinco bolsistas de Iniciação Científica do GPe-dU.

Entre os resultados, segundo Schlemmer (2020) estão: 1) os games e as gamificações desenvolvidas por estudantes de EB nas diferentes cidades que, ao longo do desenvolvimento da pesquisa, foram se agregando a ela, transcendendo, dessa forma, o espaço físico das escolas, numa perspectiva de educação cidadã; 2) o processo formativo desenvolvido de forma híbrida e multimodal com professores das escolas públicas de EB; 3) a metodologia inventiva Projetos de Aprendizagem Gamificados – PAG (SCHLEMMER, 2018) e Biblioteca Viva (SCHLEMMER, 2020b), bem como as diferentes práticas pedagógicas simpoiéticas, inventivas e gamificadas co-criadas na formação de professores; 4) a co-criação do evento anual *We, Learning with the City*, cujo protagonismo é dos estudantes e das escolas; 5) o desenho do Ecossistema de Inovação na Educação OnLIFE e; 6) publicações científicas em periódicos, eventos e livros. Como conclusão, os resultados da pesquisa possibilitaram compreender que os games e a gamificação, quando desenvolvidos num contexto de metodologias inventivas e práticas pedagógicas simpoiéticas, inventivas e gamificadas, propiciam imersão e engajamento dos estudantes e dos professores na e com a cidade/comunidade e suas problemáticas. Dessa forma, contribuem para o sentimento de pertencimento na apropriação de diferentes espaços da cidade, na perspectiva de uma Educação OnLIFE cidadã. Nesse contexto, a compreensão de cidadania, para além dos espaços urbanos, é ampliada para os espaços digitais, o que nos permite falar no conceito de cibricidade. “Por cibricidade compreende-se essa cidade híbrida que de uma geografia física, por meio das redes digitais, se conecta e se amplia para outras geografias digitais, informacionais e conectivas” (SCHLEMMER, BACKES, PALAGI 2021, p. 27).

As principais contribuições e aplicabilidade da pesquisa, as quais estão também relacionadas a inovação, de acordo com Schlemmer (2020a), se referem às metodologias e práticas pedagógicas criadas, os novos desenhos de formação de professores em contexto híbrido e multimodal, as parcerias nacionais estabelecidas com a Universidade Federal de Sergipe – UFS e Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG e, internacionais, com a Universidade Aberta de Portugal, bem como o desenho do Ecossistema de Inovação na Educação OnLIFE. Entende-se que uma Educação OnLIFE (On – ligada, conectada na vida LIFE, a partir de problematizações que emergem do tempo/mundo presente, nessa realidade hiperconectada), instiga a aprendizagem inventiva numa concepção de educação para o desenvolvimento sustentável e transformação social estando, portanto, em consonância com o UNESCO *Global Network of Learning Cities*. Educar a atual geração e as futuras, a partir dessa compreensão de Educação OnLIFE, além de permitir uma maior atribuição de sentido às instituições educacionais, pode contribuir significativamente para a melhoria da qualidade de vida no planeta.

Nesse contexto, o artigo apresenta, a seguir, o território da pesquisa que se desenvolveu na Escola Municipal de Ensino Fundamental José de Anchieta, da cidade de Bom Princípio/RS.

## DA CULTURA AO TURISMO – O PATRIMÔNIO DE BOM PRINCÍPIO: UM TERRITÓRIO EM FORMAÇÃO

No contexto do projeto de pesquisa *A CIDADE COMO ESPAÇO DE APRENDIZAGEM: games e gamificação na constituição de Espaços de Convivência Híbridos e Multimodais para o desenvolvimento da cidadania*, conforme referido anteriormente, no ano de 2016, os estudantes do sexto ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental José de Anchieta, da cidade de Bom Princípio/RS, desenvolveram um Projeto de Aprendizagem envolvendo iniciação científica, patrimônio histórico, *games* e gamificação.

Como acontece todos os anos nas escolas do município, os professores convidam os estudantes a pensar em uma temática emergente para realizar uma pesquisa de Iniciação Científica para a Mostra Municipal de Incentivo à Pesquisa (Mostra MIP). Na conversa, os estudantes indicaram o desejo de conhecer a história da escola, uma vez que estava sendo iniciada a construção de uma nova edificação para sediar a instituição e um estudante havia ouvido, de seus familiares, que o prédio atual era a segunda sede. Contudo, nem a professora, nem os estudantes conheciam a edificação ou a história da antiga sede.

O projeto de aprendizagem foi desenvolvido a partir do Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção (KASTRUP, 2015), adaptado por Schlemmer e Lopes (2016), enquanto prática pedagógica, tendo como objetivo acompanhar o processo, investigando seu percurso. Neste processo, o pesquisador-cartógrafo, neste caso os estudantes e a professora, criaram o próprio território de observação. O método estrutura-se em quatro movimentos da atenção do pesquisador-cartógrafo: rastreio, toque, pouso e reconhecimento atento. Com esta premissa, a professora orientou o projeto dos estudantes.

Em um primeiro momento, habitando o território da pesquisa, teve início o movimento de **rastreio**, que se configura como um voo sobre o território a ser investigado, com a atenção aberta e sem foco, realizando uma varredura do campo. Esta varredura ocorreu em uma visita à antiga edificação que sediou a escola. Na visita, os estudantes ficaram instigados com as características da construção. Conversaram com o dono da edificação que sugeriu uma conversa com o seu pai, o senhor Henrique Fridolino Müller, que havia sido estudante da escola e possuía um registro em jornal contando mais sobre a história da escola.

Como o senhor Henrique Fridolino Müller morava em frente à antiga sede da escola, a visita a sua casa foi realizada no mesmo dia e ele lhes contou que seu pai havia doado o terreno para a construção da escola, em 1924, e que ela foi sede da escola até 1987, quando foi inaugurada a atual edificação que sedia a escola José de Anchieta. O senhor Henrique, ainda lhes contou outras histórias, sobre como era a organização da escola, os materiais que tinham para estudar, o momento do lanche e o deslocamento de ida e volta para a escola.

As informações deixaram os estudantes muito curiosos, levando-os a questionar se haviam outras edificações históricas no município e quais histórias poderiam contar. Neste momento, a atenção sofreu um novo movimento, o **toque**, caracterizado como uma rápida sensação, em que algo lhes despertou interesse, exigindo sua atenção. Dessa forma, decidiram pesquisar se haviam outros prédios históricos pela cidade de Bom Princípio.

Para identificarem este foco de atenção, passaram a habitar outro espaço, as redes digitais, realizando uma pesquisa no *Google* sobre edificações e patrimônio histórico de Bom Princípio, onde encontraram no *site* da Prefeitura de Bom Princípio uma reportagem sobre um inventário de 23 edificações na Rua Irmão Weibert, primeira rua da história do município de Bom Princípio.

Ainda habitando o espaço digital, realizaram uma visita on-line, pelo *Google Maps* e *Google Street View*, à Rua Irmão Weibert, o que os levou a identificar algumas edificações que pareciam datar da mesma época da antiga sede da escola. Paralelo a esse movimento, a professora indicou aos estudantes que em sua matriz curricular tinham o estudo sobre patrimônio histórico e cultural, além de fontes históricas e que poderiam relacionar estes conhecimentos à pesquisa.

Com este objetivo em mente, solicitaram à Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Desporto o inventário das 23 edificações, que prontamente foi compartilhado via *e-mail*. Com o documento em mãos, o Diagnóstico da Rua Irmão Weibert, perceberam que haviam cinco tipos de estilos arquitetônicos presentes nas edificações, juntamente com patrimônios imateriais, como a história de cada uma das edificações.

Instigados e engajados com as informações encontradas, os estudantes entenderam que o tema era importante para ser pesquisado, por ser necessário resgatar a cultura e a história do passado, conscientizando as pessoas da comunidade sobre o valor cultural dos bens inventariados do município de Bom Princípio. Consideraram ser oportuno compartilhar este conhecimento com outras pessoas da cidade e até com pessoas de outros lugares, pois poderia divulgar o município, contribuindo para o turismo. Assim, surgiu o projeto da turma para a 3ª Mostra MIP: “Da cultura ao Turismo: O patrimônio de Bom Princípio”. Neste contexto, configurou-se o movimento do **pouso**, em que a atenção dos estudantes mudou de escala, isto é, “o gesto do pouso indica que a percepção, seja, ela visual, auditiva ou outra, realiza uma parada e o campo se fecha, numa espécie de zoom” (KASTRUP, 2015, p. 43). Delimitando a área da pesquisa ao espaço da Rua Irmão Weibert, com o estudo, pesquisa e divulgação das informações sobre as 23 edificações.

Durante o processo de exploração do Diagnóstico da Rua Irmão Weibert, os estudantes realizaram a pesquisa interdisciplinarmente, envolvendo todos os componentes curriculares. Cabe ressaltar que o currículo das escolas municipais de Bom Princípio estava organizado com base no Referencial Curricular de Ensino da Rede Municipal de Bom Princípio, estruturado durante os anos de 2013 e 2014. Tal documento organiza o currículo por componentes curriculares, abordando o objetivo geral de cada componente por ano escolar, subdividindo-o em habilidades, conteúdos e sugestões de atividades. O projeto de aprendizagem desenvolvido pelos estudantes baseou-se neste documento, sendo trabalhadas as habilidades e conteúdos que se referiam a cada componente curricular.

No ano de 2016, a BNCC estava em processo de construção, sendo que em maio do mesmo ano, foi lançada a 2ª versão do documento. Posteriormente, em dezembro 2017, o Conselho Nacional de Educação apresenta a resolução CNE/CP nº 2, de 22 de dezembro de 2017, que institui e orienta a implantação da BNCC, na qual constavam as competências gerais da EB e competências específicas de cada área de conhecimento, assim como as unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades.

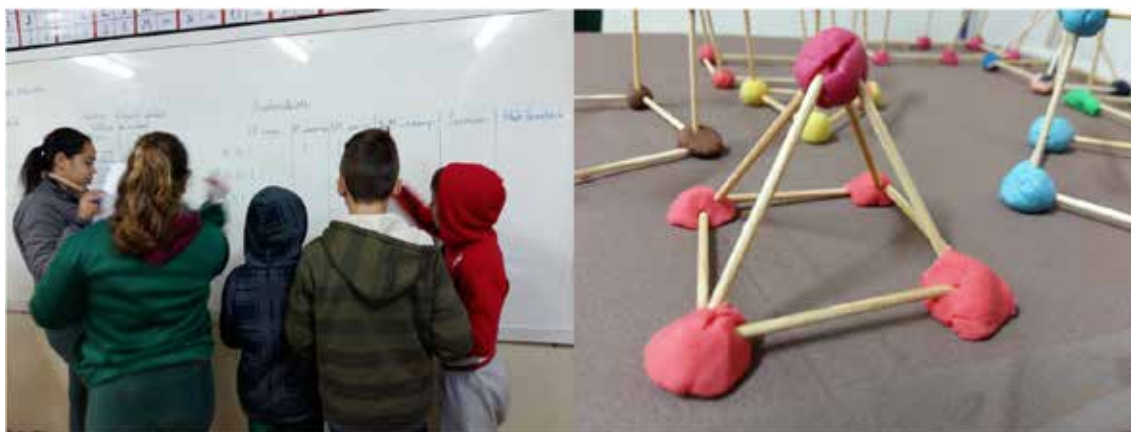
Analisando o projeto desenvolvido pelos estudantes, é possível identificar que os objetivos de cada componente curricular, assim como as habilidades que estavam presentes no Referencial Curricular de Ensino da Rede Municipal de Bom Princípio, relacionam-se aos objetos de conhecimento e habilidades da BNCC.

Neste sentido, no componente curricular de Matemática, os estudantes estudaram as plantas baixas das casas, realizando cálculos de área, perímetro e volume, também explorando sólidos geométricos e planificações com a construção de partes das edificações inventariadas, identificando faces, arestas e vértices. Sobre o conhecimento fracionário, trabalharam com o fracionamento das casas em cômodos, identificando o total de cômodos de cada imóvel e qual a parte dedicada aos dormitórios, construindo frações com estes dados. Assim, contemplando o objetivo geral do componente curricular de Matemática.

Proporcionar contextos de aprendizagem que promovam, a partir de situações concretas, abstrações gradativas, para que o aluno desenvolva o pensamento numérico, geométrico, estatístico e probabilístico, relacionados ao conjunto dos números naturais e às medidas expressas por números fracionários e decimais, utilizando linguagens adequadas frente a diferentes situações-problema, interagindo com o grupo e avaliando suas próprias construções (BOM PRINCÍPIO, 2014, p. 134).

Ainda sobre o conhecimento matemático, ao realizarem as entrevistas com uma amostra de dezenove pessoas da comunidade para entender como as diferentes gerações percebem o patrimônio, construíram tabelas e gráficos para analisar os resultados e constataram que independentemente da idade e da escolaridade dos entrevistados, eles sabem o que é patrimônio, porém nem todos sabiam indicar os patrimônios do município de Bom Princípio.

Figura 1 – Propostas de Matemática



Fonte: Arquivo pessoal dos autores, 2022.

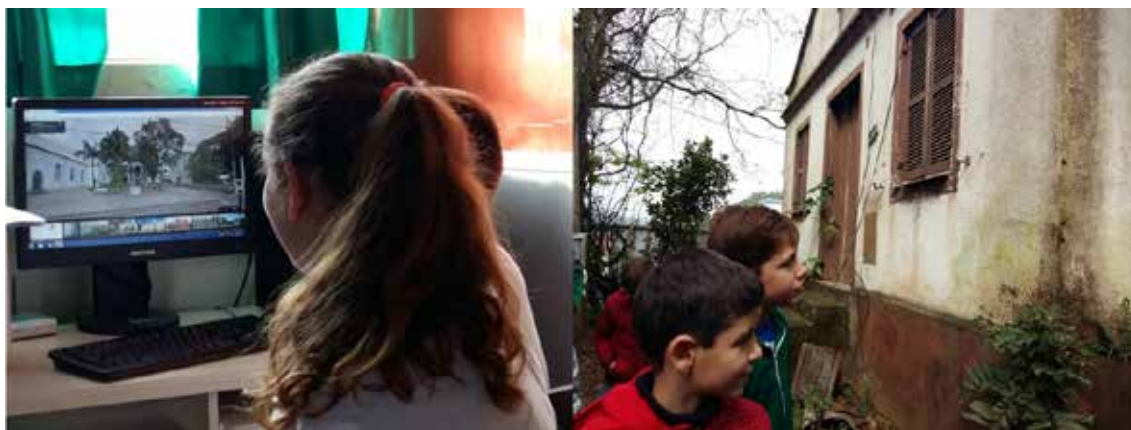


No componente curricular de Geografia, os estudantes exploraram as localizações de cada edificação, coordenadas geográficas e orientação espacial com bússola e rosa dos ventos, além da exploração pelo *Google Maps* e *Google Street View*, identificando as distâncias e os trajetos das suas casas até as edificações, contemplando o objetivo:

Compreender as interações sociedade e a natureza em sua totalidade, desenvolvendo o raciocínio espacial em diferentes escalas de análise, permitindo a apreensão do espaço vivido, do percebido e do espaço produzido, integrando os conceitos de paisagem, lugar, território, região e ambiente na leitura do espaço geográfico. A Geografia deve proporcionar a construção de sujeitos aptos a refletirem sobre o mundo que o cerca, despertando uma prática transformadora, auxiliando no exercício consciente da cidadania (BOM PRINCÍPIO, 2014, p. 193).

Com a visita física ao local geográfico, também exploraram a região como um todo, as características da rua, o fluxo de pessoas pelo local, a vegetação e a hidrografia presente, uma vez que a rua se situa entre dois leitos de água, próximo ao encontro do Arroio Forromeco que é o afluente do Rio Caí. Assim como o estudo das formas de relevo que circundam o local.

Figura 2 – Propostas de Geografia



Fonte: Arquivo pessoal dos autores, 2022.

Na componente curricular de História, revisitaram o passado, por meio do estudo das observações contidas no Diagnóstico da Rua Irmão Weibert e também por meio de conversas com pessoas que moravam nas casas e livros que contavam a história das pessoas que habitavam as edificações, suas profissões e as funções que cada edificação já havia tido. Realizaram o estudo de livros produzidos com apoio da Secretaria Estadual da Cultura sobre a Igreja Nossa Senhora da Purificação e do Centro Educacional Marista de Bom Princípio, que fazem parte do inventário.

Neste sentido, transversalmente, exploraram conhecimentos e habilidades referentes ao componente curricular de Ensino Religioso, que contempla a reflexão inter-religiosa e a compreensão histórico-sócio-cultural do povo do município de Bom Princípio.

Criaram um “museu on-line”, que consistia em uma pasta no *Google Drive* com fotos, tiradas pelos próprios estudantes, de objetos antigos e com uma pequena

descrição de cada um, assim como o local onde foram encontrados. Contemplando, assim, o objetivo do componente curricular de História:

Proporcionar ao aluno situações de aprendizagem envolvendo a compreensão do processo e dos sujeitos históricos, o desvendamento das relações que se estabelecem entre os grupos humanos em diferentes tempos e espaços, a fim de que se perceba como cidadão crítico, consciente, interagindo e transformando a realidade e sentindo-se pertencente da sociedade em que vive (BOM PRINCÍPIO, 2014, p. 174).

Em Língua Portuguesa, estudaram sobre gêneros literários e as formas de registro que estavam presentes no inventário, como as fichas técnicas. Construíram colaborativamente a narrativa que orienta o jogo que desenvolveram como resultado da pesquisa. Para esta construção, estudaram sobre diferentes tipos de narrativas, como história em quadrinhos, romances, contos e novelas. Também exploraram a construção textual de narrativas em primeira e terceira pessoa. Contemplando o objetivo que consta no referencial:

Promover situações de aprendizagem para que os estudantes possam desenvolver as habilidades de ler, escrever, ouvir e falar, por meio de diferentes textos, em especial aqueles em que predominem as sequências narrativas e dialogais, para que façam o uso adequado da linguagem em diferentes contextos, ampliando suas possibilidades de participação social no exercício da cidadania (BOM PRINCÍPIO, 2014, p. 42).

Em Ciências, exploraram o meio ambiente da rua, sua flora e fauna, assim como os tipos de solo e rochas do município. Em Educação Física, organizaram gincanas com a temática, além de brincadeiras envolvendo o deslocamento espacial, relacionado aos conhecimentos de Geografia.

Figura 3 – Propostas de Ciências



Fonte: Arquivo pessoal dos autores, 2022.

Já o componente curricular de Artes Visuais e Música esteve presente durante todo o processo, em especial, com uma oficina de iconografia urbana ofertada pelo departamento de cultura da SMECD, com o artista plástico Alexandre Reis.

Figura 4 – Oficina de Iconografia Urbana



Fonte: Arquivo pessoal dos autores, 2022.

Os componentes curriculares estiveram relacionados e coengendrados entre si e com a temática durante todo o processo, uma vez que os estudantes problematizaram o tempo/mundo presente, pensando a problemática que envolvia o espaço geográfico da Rua Irmão Weibert com os conhecimentos e os objetivos de cada componente curricular, possibilitando que cada estudante significasse sua vivência e construísse seu processo de aprendizagem durante o percurso.

A partir do território que os estudantes estavam habitando, conseguiram perceber a importância da preservação do patrimônio histórico material e imaterial da cidade, chegando ao quarto movimento da atenção do cartógrafo, o reconhecimento atento. Neste ponto, a atenção do cartógrafo está direcionada a observar atentamente os contornos do objeto em investigação.

Assim, começaram a pensar em formas de divulgação de seus conhecimentos e informações contidas nos inventários, com as pessoas da comunidade e com crianças e adolescentes de outras escolas. Inicialmente, decidiram reconstruir a Rua Irmão Weibert dentro do jogo *Minecraft* nas aulas de Artes. Neste processo de reconstrução, retomaram não só os conceitos matemáticos de área, escala e perímetro, como também as plantas das edificações.

Contudo, no decorrer deste processo de reconhecimento atento, a atenção se reconfigurou novamente e mudou de escala, dando início a um novo toque, ao perceberem que poderiam não conseguir atingir os adultos com um mundo criado dentro do *Minecraft*. Dessa maneira, iniciaram um novo movimento de rastreio, repensando suas estratégias. Influenciados pelo jogo que estava em ascensão na época, o *Pokémon Go*, emergiu a ideia de uma experiência híbrida com Realidade Aumentada na Rua Irmão Weibert, onde cada edificação receberia uma placa com um *QR Code* que conteria informações em áudio, foto e vídeo sobre a história daquela edificação, criando dessa forma, uma espécie de Realidade Misturada. Assim, qualquer pessoa que caminhasse pela rua, poderia conhecer e vivenciar o jogo que estavam construindo, denominado por eles *Desbravando a Rua Irmão Weibert*.

Na perspectiva de uma experiência com realidade aumentada e misturada, Schlemmer (2016a, 2016b) destaca a possibilidade de combinar cenas de uma realidade física e geográfica com elementos digitais, o que potencia a experiência.

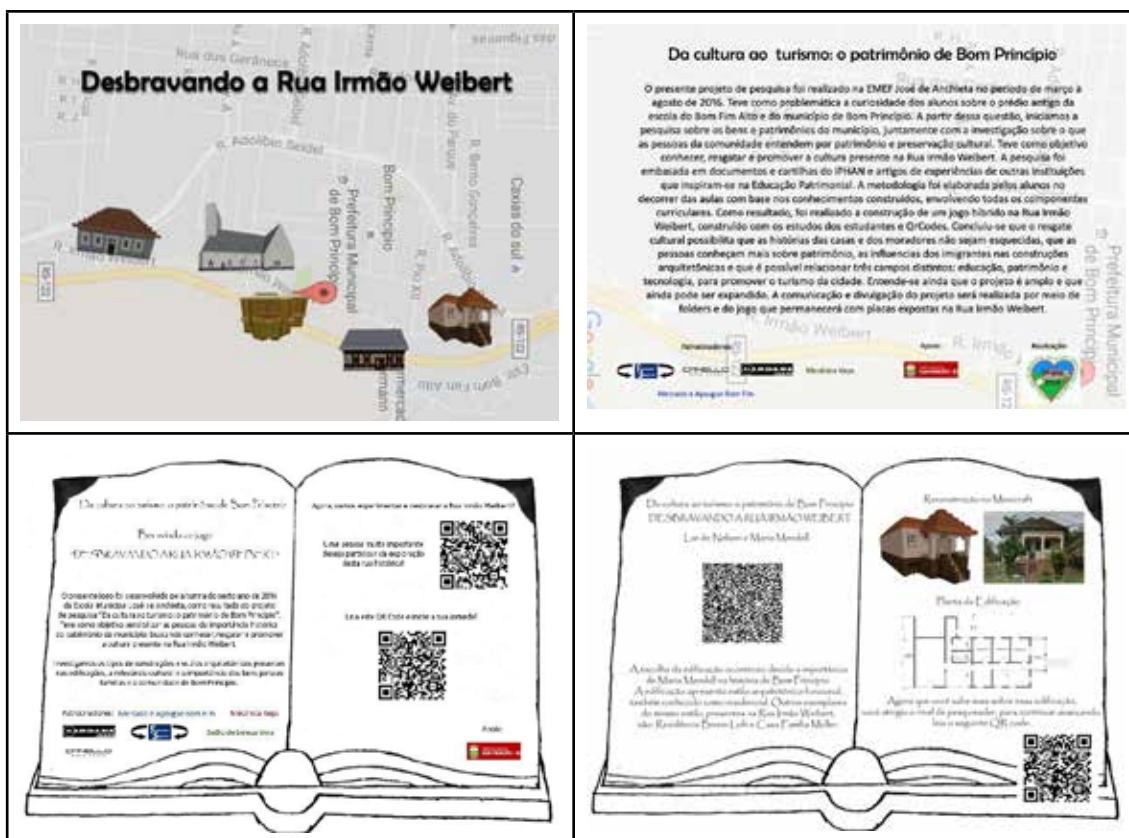
Nesta mesma linha, o processo que os estudantes estavam vivenciando, configura-se em uma proposta que envolve mais de uma modalidade, hibridizando *mobile learning*, *pervasive learning*, *ubiquous-learning*, *immersive learning* e *gamification learning*, configurando-se como multimodalidade. Schlemmer e Moreira (2020) referem:

A multimodalidade é apresentada por Schlemmer, (2016a, 2016b, 2018, 2019); Schlemmer, Backes e La Rocca (2016); Schlemmer e Moreira (2019); Moreira e Schlemmer (2020) como a modalidade de educação que hibridiza diferentes modalidades, podendo combinar: eletrônico learning, mobile learning, pervasive learning, ubíquos-learning, immersive learning, gamification learning e Game-Based Learning – GBL (SCHLEMER; MOREIRA, 2020, p. 107-108).

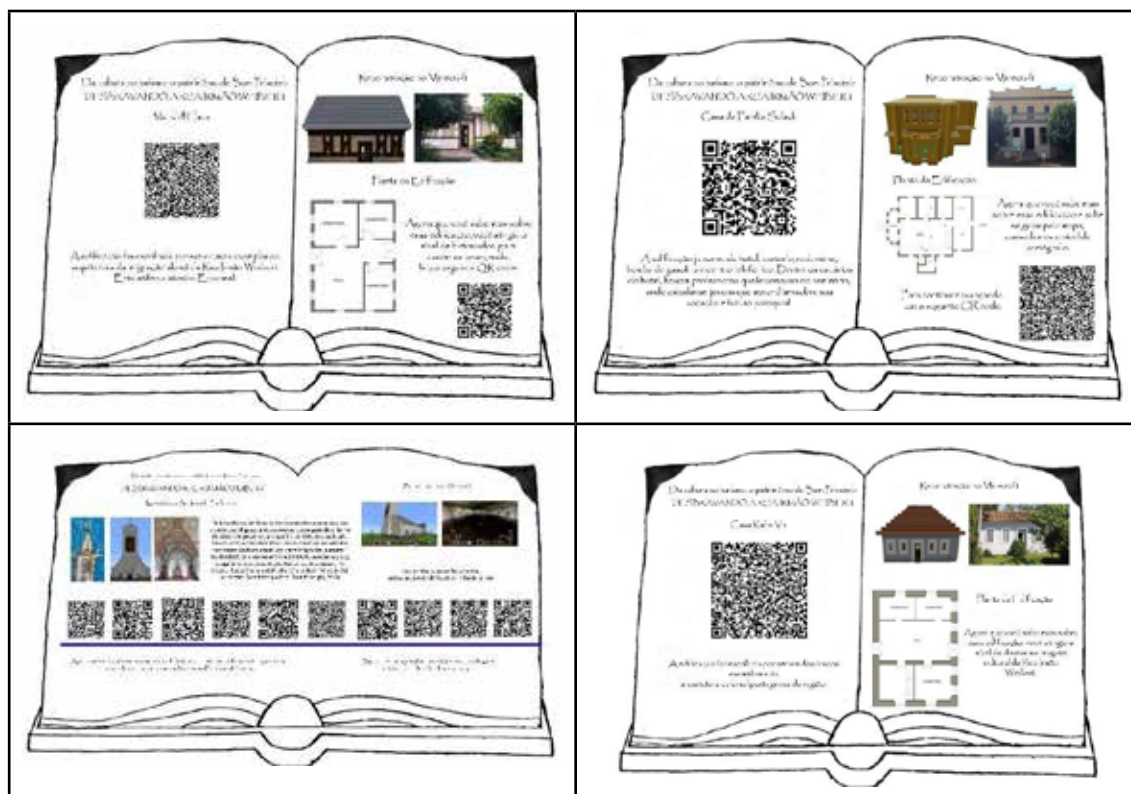
A multimodalidade possibilita que o habitar do ensinar e do aprender aconteça em qualquer lugar, a qualquer momento, inclusive, em movimento, hibridizando tecnologias, espaços, tempos, formas de presença, linguagens e culturas. Com essa nova possibilidade em mente, em Língua Portuguesa, os estudantes criaram uma narrativa que contemplava as histórias descobertas durante o estudo do inventário, nas entrevistas e nas leituras, tendo como personagem principal Guilherme Winter, fundador de Bom Princípio.

Como resultado, desenvolveram uma experiência única de imersão na Rua Irmão Weibert por meio do resgate histórico e cultural do município de Bom Princípio. Ao utilizar elementos da gamificação, como narrativa, mecânicas e dinâmicas de jogos e QR Codes, possibilitando uma nova forma de habitar a Rua Irmão Weibert<sup>4</sup>.

Figura 4 – Jogo Desbravando a Rua Irmão Weibert



<sup>4</sup> Essa experiência foi compartilhada no evento TEDxUnisinosSalon, com o título *A cidade como tema de aprendizagem*, no dia 11 de dezembro de 2017, e na Websérie COMpartilhAÇÕES da RIEOnLIFE, com o título *Da cultura ao turismo: O patrimônio de Bom Princípio*, em 16 de agosto de 2021.



Fonte: Arquivo pessoal dos autores, 2022.

Analisando o percurso do projeto *Da cultura ao turismo: O patrimônio de Bom Princípio*, é possível identificar as dez competências gerais da EB nas diferentes situações e espaços de aprendizagens habitados, uma vez que o projeto envolveu: 1) conhecimentos historicamente construídos, 2) o exercício da curiosidade intelectual, com os processos de pesquisa e investigação, 3) manifestações artísticas e culturais, 4) o uso de linguagens oral, visual, digital, sonora, imbricadas dentro de cada área do conhecimento, 5) a apropriação dos elementos da gamificação, assim como a apropriação das TD de forma crítica e reflexiva, 6) a valorização da cultura e dos saberes da sociedade, no exercício da cidadania, protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva, 7) a argumentação com base em fatos históricos de fontes confiáveis, 8) a reflexão sobre o seu trabalho e dos pares de maneira ética, reconhecendo as diferenças de cada um e lidando com frustrações emocionais durante o processo, 9) o trabalho cooperativo e colaborativo nos processos de cocriação e 10) o exercício da autonomia e responsabilidade na divulgação dos conhecimentos construídos no projeto, demonstrando a importância e relevância do trabalho realizado.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo como ponto de partida a problemática que dá origem ao projeto de aprendizagem desenvolvida com os estudantes do Ensino Fundamental do município de Bom Princípio, é possível concluir que a gamificação contribuiu para a problematização da temática levantada pelos estudantes, assim como para a divulgação dos seus conhecimentos e suas informações histórico-culturais investigadas, ampliando a rede de pessoas que podem se conectar com a história da Rua Irmão Weibert, como também

para a ampliação do turismo pela cidade, promovendo uma educação cidadã em um novo tipo de ecologia social, pós-urbana e atópica.

A proposta do projeto de aprendizagem e vivências promoveu a construção de espaços de aprendizagem para além do espaço físico geográfico da escola, ampliando para outros locais geográficos e digitais-virtuais, possibilitando pensar a educação para a cidadania, levando a uma outra compreensão do habitar do ensinar e do aprender.

Tais processos nos levam a refletir sobre o ensino e a aprendizagem enquanto percursos, assim como orientado pelo método cartográfico de pesquisa-intervenção que guiou a prática, o que nos possibilita habitar, e-habitar, coabitar e e-coabitar espaços em contextos híbridos e multimodais, com base na epistemologia reticular e conectiva, produzida em atos conectivos transorgânicos, portanto, entre entidades humanas e não humanas, unindo os mundos físico, biológico e digital, em uma perspectiva de inventividade e transubstanciação da educação.

Na perspectiva da inventividade e dos processos de ensino e de aprendizagem vivenciados, o papel da professora constituiu-se em intervenções pedagógicas, problematizando a relação entre estudantes, conteúdo e professor, rompendo com os processos que centralizam o conhecimento no objeto ou no sujeito.

## REFERÊNCIAS

- BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular*. Ministério da Educação. Brasília, 2018.
- BOM PRINCÍPIO. *Referencial Curricular da Rede de Ensino de Bom Princípio*. Prefeitura Municipal de Bom Princípio. Bom Princípio, 2014.
- DI FELICE, Massimo. *Paisagens Pós-urbanas: O fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar*. São Paulo: Annablume, 2009.
- DI FELICE, Massimo. NET-ATIVISMO E ECOLOGIA DA AÇÃO EM CONTEXTOS RETICULARES. In: *Contemporânea: Revista de Comunicação e Cultura* - v.11 – n.02 – mai-ago 2013 – p. 267-283. ISSN: 18099386 2. Disponível em: <https://portalseer.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/view/8235/6497>. Acesso em: 24 mar. 2022.
- KASTRUP, Virginia. *A invenção de si e do mundo* – Uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição. Campinas, São Paulo: Papyrus, 1999.
- KASTRUP, Virginia. O funcionamento da atenção no trabalho do cartógrafo. In: PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virginia; ESCÓSSIA, Liliana da. *Pistas do Método da Cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade*. Porto Alegre: Sulina, 2015a. 32-51.
- KASTRUP, Virginia. A cognição contemporânea e a aprendizagem inventiva. In: KASTRUP, Virginia; TEDESCO, Sílvia; PASSOS, Eduardo. *Políticas da Cognição*. Porto Alegre: Sulina, 2015b. p. 91–110.
- KASTRUP, Virginia. A Aprendizagem da Atenção na Cognição Inventiva. In: KASTRUP, Virginia; TEDESCO, Sílvia; PASSOS, Eduardo. *Políticas da Cognição*. Porto Alegre: Sulina, 2015c. p. 154-173.
- SCHLEMMER, Eliane. Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão. *Revista FAEEBA*, v. 23, p. 73-89, 2014.
- SCHLEMMER, Eliane. Híbridismo, multimodalidade e nomadismo: codeterminação e coexistência para uma educação em contexto de ubiquidade. In: MILL, Danie Ribeiro Silva; PIMENTEL, Nara Maria. (Org.). *Qualidade na educação: convergências de sujeitos, conhecimentos, práticas e tecnologias*. 1. ed. São Carlos: EDUFcar, 2016a.
- SCHLEMMER, Eliane. GAMIFICAÇÃO EM ESPAÇOS DE CONVIVÊNCIA HÍBRIDOS E MULTIMODAIS: UMA EXPERIÊNCIA NO ENSINO SUPERIOR. *Relatório Técnico de Pesquisa*. Processo: 408336/2013-7. Chamada Pública: Chamada 43/2013 - Ciências Humanas, Sociais e Sociais Aplicadas. 2016b.

SCHLEMMER, Eliane. PROJETOS DE APRENDIZAGEM GAMIFICADOS: Uma metodologia inventiva para a educação na cultura híbrida e multimodal. *MOMENTO - Diálogos em Educação*, v. 27, p. 41-69, 2018. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/330206280\\_Projetos\\_de\\_aprendizagem\\_gamificados\\_uma\\_metodologia\\_inventiva\\_para\\_a\\_educacao\\_na\\_cultura\\_hibrida\\_e\\_multimodal](https://www.researchgate.net/publication/330206280_Projetos_de_aprendizagem_gamificados_uma_metodologia_inventiva_para_a_educacao_na_cultura_hibrida_e_multimodal). Acesso em: 11 jun. 2019.

SCHLEMMER, Eliane. Dossiê: Educação em contextos híbridos e multimodais. *Educação Unisinos* – v.23, n. 4, out-dez 2019.

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

SCHLEMMER, Eliane. JOGOS e GAMIFICAÇÃO: Inventividade e Inovação na Educação? *Agrinho*, Curitiba, 2020b. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/352826298\\_JOGOS\\_E\\_GAMIFICACAO\\_INVENTIVIDADE\\_E\\_INOVACAO\\_NA\\_EDUCACAO](https://www.researchgate.net/publication/352826298_JOGOS_E_GAMIFICACAO_INVENTIVIDADE_E_INOVACAO_NA_EDUCACAO). Acesso em: 11 jul. 2021.

SCHLEMMER, Eliane; LOPES, Daniel Queiroz. Avaliação da aprendizagem em processos gamificados: desafios para apropriação do método cartográfico. In: ALVES, L.; COUTINHO, I. de J. (org.). *Jogos digitais e aprendizagem*. Campinas: Papirus, 2016. v. 1. p. 179-208.

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

Todo conteúdo da Revista Contexto & Educação está  
sob Licença Creative Commons CC – By 4.0