



MISSÃO "TOMKAT NAS ESCOLAS": AS AVENTURAS DO TOMKAT NO METAVERSO SPATIAL

Luiza Schell, Bárbara Cleto, Eliane Schlemmer

Resumo: O artigo apresenta o processo de cocriação de um ambiente imersivo, no metaverso Spatial, coengendrado com diferentes tecnologias de Inteligência Artificial (IA), denominado Projeto Felino. O problema que deu origem ao projeto emerge no contexto da Missão Tardis: a Educação OnLIFE em Mundos Diversos e pode ser assim expresso: Como co-criar um espaço para divulgar a Rede Internacional ConectaKaT (RIC), no âmbito do Paradigma da Educação OnLIFE, numa perspectiva transubstanciada e inventiva? O objetivo foi divulgar a Rede Internacional ConectaKaT e suas ações, propiciando uma vivência imersiva em Metaverso e IAs. Foi produzido um ambiente em 3D, composto por vários espaços, e um livro digital, onde a narrativa foi cocriada e ilustrada com Inteligência Artificial (IA). A metodologia adotada foi o Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção, sendo a metáfora das pistas, presentes no método, assumida também no processo de cocriação do Projeto Felino. Dessa forma, ao habitar o ambiente o explorador encontra várias pistas que lhe permite conhecer melhor a RIC e suas ações. Incentiva a descobrir as escolas nas quais os pesquisadores atuam e as aprendizagens que TomKat, personagem da RIC, realizou em cada uma delas. Essas aprendizagens estão expostas numa galeria, que se pretende que seja ampliada pelas vivências de quem a habita. A cocriação do ambiente em Metaverso de forma coengendada com a IA, amplia a divulgação da ConectaKaT, instiga as pessoas a vivenciarem uma ecologia-conectada, tornando-se parte dela.

Palavras-Chave: Educação OnLIFE; ConectaKaT; Tecnologias Digitais; Inteligência Artificial; Metaverso.

1. INTRODUÇÃO

O avanço da digitalidade e da conectividade tem impulsionado mudanças significativas na forma como nos relacionamos e interagimos (FLORIDI, 2015; SCHLEMMER, DI FELICE, SERRA, 2020). Diante dessas mudanças em diferentes âmbitos sociais, é crucial repensar e reavaliar especialmente os processos educacionais, propiciando abordagens pedagógicas mais conectivas que instiguem a invenção, a co-criação, a colaboração e a cooperação em rede.

Nesse sentido, o presente trabalho emerge na atividade acadêmica “Seminário Temático II: Educação e Transformação Digital”, criada na articulação de dois projetos de pesquisa, desenvolvidos em nível de internacionalização: o CAPES PrInt “Transformação Digital e Humanidades: Educação e comunicação em Movimento”¹ e, “O Urbano e o Pós-urbano como Espaço de Aprendizagem: formação de professores e pesquisadores na cultura híbrida e multimodal”². O Seminário é organizado e ofertado em parceria com a Universidade Aberta de Portugal, tem carga horária de 30h e é destinado a mestrandos e doutorandos dos programas de Pós-Graduação da Unisinos, da Universidade Aberta de Portugal e das instituições que integram a Associação De Educação a Distância Dos Países De Língua Portuguesa - AEADPLP³. É desenvolvido na modalidade online a partir do Paradigma da Educação OnLIFE⁴.

Os objetivos do seminário são, em suma, investigar e problematizar temas relacionados à transformação digital na educação, com foco especial na Educação OnLIFE, bem como compreender como a transformação digital pode impulsionar o progresso da educação, especialmente nos países da lusofonia, e propor a criação de metodologias e práticas inventivas a fim de potencializar o desenvolvimento de ecossistemas conectivos de inovação na esfera educacional.

A atividade acadêmica, realizada entre abril e junho de 2023, foi desenvolvida de forma síncrona por meio da plataforma Zoom, enquanto as interações assíncronas ocorreram através de reuniões e debates na plataforma Discord. Inspirada na

¹ Financiada pela CAPES, coordenado pela UNISINOS e que envolve instituições em países como: Portugal, Espanha, França, Itália, Alemanha, Áustria, Austrália, Países Baixos, Reino Unido, Suécia, EUA, Canadá.

² Financiada pelo Edital Internacionalização da Pós-Graduação no RS - FAPERGS, coordenado pela UNISINOS, tendo como parceira a Universidade Aberta de Portugal.

³ <https://sites.uab.pt/aead/>

⁴ Segundo Schlemmer (2021, p. 50) “A Educação OnLIFE se caracteriza como uma educação ligada (On), conectada à vida (LIFE), portanto os processos de ensino e de aprendizagem se desenvolvem a partir das problematizações do tempo/mundo presente, num percurso de invenção e transubstanciação da Educação potencializado por metodologias inventivas”

metodologias inventiva Projetos de Aprendizagem Gamificados (PAG) (SCHLEMMER, 2018), a atividade acadêmica foi construída a partir de uma narrativa, a qual adota a Jornada do Herói como referência e tem como objetivo o desenvolvimento da **Missão TARDIS: Educação OnLIFE em mundos diversos**.

Essa missão ocorreu por meio da formação de clãs/grupos de pesquisadores do Brasil e de Portugal, com interesses em comum, que se uniram para desenvolver a Missão Tardis em um contexto educacional específico (formal ou não formal). Os clãs foram concebidos com o propósito de serem formados levando em consideração critérios de internacionalização e interdisciplinaridade, visando proporcionar uma colaboração efetiva e enriquecedora entre todos os participantes de diferentes áreas de ensino.

Os participantes foram conduzidos por um percurso de exploração e vivência pelos metaversos e diversas tecnologias digitais (TD). Durante essa jornada, eles receberam pistas online semanais na plataforma Moodle, através de diferentes leituras de textos acadêmicos e discussões com especialistas na área, a fim de construir um ecossistema conectivo com práticas pedagógicas inovadoras no campo da Educação OnLIFE.

Dessa forma, a fim de alcançar o objetivo da Missão Tardis que consistia em co-criar um espaço/metodologia/prática pedagógica no âmbito do Paradigma da Educação OnLIFE, numa perspectiva transubstanciada e inventiva, surge o clã **“Projeto Felino”**, formado por quatro professores, sendo dois portugueses e dois brasileiros. Os professores do clã “Projeto Felino”, foram mobilizados pelo contexto educacional envolvido na rede de Educação OnLIFE: ConectaKat⁵, a qual dois professores do clã (um do Brasil e um de Portugal) já faziam parte. A ConectaKat, segundo Schuster, Rosa e Schlemmer (2022), é uma rede global que une crianças, adolescentes e adultos (professores ou não) de diversas partes do mundo, visando promover a criação colaborativa de experiências educacionais cidadãs no contexto

⁵ Segundo Schuster, Rosa e Schlemmer (2022), a ConectaKaT foi concebida como resultado de um processo colaborativo de criação, com o objetivo principal de estabelecer conexões entre crianças e adolescentes de diferentes partes do Brasil e do mundo e promover experiências educacionais cidadãs no contexto digital em tempo de pandemia de Covid-19 que se estendeu para o cenário pós-pandêmico e perdura até os dias atuais. Para representar essa ideia, surgiu a proposta de nomear a iniciativa como "Conecta K&T", em que "K&T" faz referência a "Kids and Teens", uma expressão comumente utilizada em outras iniciativas do Grupo Internacional de Pesquisa em Educação Digital (GPe-dU). No entanto, devido à sonoridade dessa expressão, as crianças associaram a palavra "cat" em inglês, remetendo à ideia de gatos. Assim, hoje, o símbolo da rede ConectaKat é um gato, denominado, pelos integrantes, de Tom Kat. Por isso, o nome do clã é “Projeto Felino”, referindo-se ao personagem principal da ConectaKat, que é um gato.

digital. Essa iniciativa é coordenada por um grupo diversificado de crianças, adolescentes, pais, professores e pesquisadores de várias regiões do Brasil e de outros países, e está vinculada à Rede Internacional de Educação OnLIFE (RIEOnLIFE⁶).

A fim de integrar e envolver os outros dois professores pesquisadores do clã à rede ConectaKat, alcançando uma maior abrangência da rede, assim como ampliar as experiências educacionais no contexto digital a partir da vivência e exploração de diferentes metaversos e diferentes TD (promovidas pela atividade acadêmica “Educação e Transformação Digital”), foi idealizada a criação de um mundo no metaverso Spatial.

No espaço, criado no Spatial, todos os membros do clã "Projeto Felino" puderam construir e cocriar, em parceria com diferentes TDs e IAs, um ambiente (disponível para qualquer pessoa, independente de fazer parte ou não da rede) que implica o compartilhamento de experiências e vivências relacionadas ao personagem principal da ConectaKaT, o TomKat⁷, em cada uma das escolas dos professores do “Projeto Felino”, tanto no Brasil, como em Portugal. Nesse mundo virtual, é possível visualizar e explorar as aventuras do TomKat nas escolas de cada membro do clã, divulgando a rede ConectaKat para mais pessoas, e, além disso, criando um espaço para que qualquer pessoa possa também vivenciar essas aventuras.

A partir disso, a fim de evidenciar como se deu o processo de construção-cocriação do mundo no metaverso Spatial, em parceria com diferentes TD no contexto da atividade acadêmica “Educação e Transformação Digital”, pelo clã “Projeto Felino”, e quais os impactos dessa construção para a rede ConectaKat, o artigo foi organizado em cinco seções: a primeira seção, composta por esta introdução sobre a temática e contexto em que emerge o trabalho; a segunda seção, a qual explicita a metodologia que escolheu-se para acompanhar o percurso desta pesquisa; a terceira seção, em que são explorados os principais referenciais teóricos apropriados na construção deste trabalho; a quarta seção, na qual se discute e

⁶ A RIEOnLIFE (Rede Internacional de Educação OnLIFE) é uma rede criada e organizada pelo Grupo Internacional de Pesquisa Educação Digital (GPe-dU) da UNISINOS/CNPq, em colaboração com a Universidade Aberta de Portugal (UAb-PT). Essa rede está diretamente ligada ao projeto de pesquisa "Transformação Digital na Educação", financiado pelo CNPq. Além disso, a RIEOnLIFE busca expandir sua atuação para outros grupos de pesquisa e universidades, promovendo uma colaboração ampla e abrangente no campo da educação digital.

⁷ Ver mais em: <https://conectakat.com/tom-kat-2/>.

identifica alguns resultados do trabalho; e, para finalizar, a quinta seção, com algumas considerações finais.

2. METODOLOGIA

Para o desenvolvimento deste trabalho, foi adotado o Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção, proposto por Passos, Kastrup e Escóssia (2015) e Passos, Kastrup e Tedesco (2016). Esse método aborda a pesquisa como um percurso, orientado por pistas que emergem durante o processo de investigação, em contraste com métodos mais tradicionais no campo científico, nos quais a pesquisa é vista de forma prescritiva, com regras pré-estabelecidas e objetivos definidos antecipadamente a serem seguidos. No Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção, a pesquisa deixa de ser vista como uma busca por seguir metas pré-definidas e passa a ser compreendida como um caminho que estabelece suas próprias metas ao longo do percurso. Isso implica na inseparabilidade entre o conhecer e o fazer, entre pesquisar e intervir. Para Passos e Barros (2015), toda pesquisa é uma forma de intervenção.

Essa metodologia se dá "por um mergulho na experiência que agencia sujeito e objeto, teoria e prática, num mesmo plano de produção ou de coemergência" (PASSOS, BARROS, 2015, p. 17), que é denominado, segundo os autores, como plano da experiência. Nessa perspectiva, a Cartografia, como abordagem de pesquisa, tem como objetivo mapear esse plano de experiência, observando os efeitos que o próprio percurso da investigação tem sobre o objeto de estudo, sobre o(s) pesquisador(es) e sobre a produção do conhecimento.

De acordo com as considerações de Passos e Barros (2015), no método cartográfico, a intervenção ocorre quando o pesquisador, ao se envolver no espaço de pesquisa, habitar o território de pesquisa, inicia um processo de geração de dados e os interpreta com base em suas experiências, nas suas vivências e no habitar desse território. Ao compartilhar os resultados com o ambiente da pesquisa, o pesquisador age intervindo e comunicando suas interpretações. Nesse contexto, ao entender que o saber emerge do fazer (PASSOS, BARROS, 2015), entende-se que o conhecimento é construído por meio da prática e da experiência, durante o processo metodológico. Assim, enfatiza-se a importância de acompanhar e investigar o percurso do objeto de estudo, a fim de compreender e desenvolver conhecimento. A ideia central é que o

saber não é apenas teórico, mas é construído por meio da ação e da imersão no processo de pesquisa.

Desse modo, o acompanhamento do processo de formação de um objeto específico de estudo requer uma abordagem ativa, na qual o pesquisador caminha junto com o objeto, participando de sua própria construção. Esse envolvimento não apenas nos permite compreender o objeto em si, mas também influencia e transforma o pesquisador e suas práticas ao longo do percurso. Esse enfoque é descrito como o caminho da pesquisa-intervenção, no qual a interação entre pesquisador e objeto resulta em um processo de co-construção e mútua transformação.

A partir dessa compreensão, nesse estudo, habitou-se o território de pesquisa presente na atividade acadêmica “Educação e Transformação Digital”, em que o clã “Projeto Felino”, envolvido na Missão Tardis, precisou criar um espaço que promovesse um ecossistema conectivo com práticas pedagógicas inventivas no âmbito do Paradigma da Educação OnLIFE, e, ao habitar esse território, surge, então, o objetivo de pesquisa, que consiste em divulgar a Rede Internacional ConectaKaT e suas ações, propiciando uma vivência imersiva em Metaverso e IAs.

À vista disso, o percurso deste trabalho foi orientado por pistas que, conforme Deleuze e Guattari (1995), consideram os efeitos do processo de pesquisa sobre o objeto de estudo. No contexto desta pesquisa, as pistas que emergiram foram orientadas pela criação de uma narrativa para o desenvolvimento do espaço do clã “Projeto Felino” no *Spatial*. A primeira pista direciona para um maior conhecimento do projeto ConectaKaT em si, incentivando o conhecimento das escolas dos quatro pesquisadores do projeto, de forma a entenderem o que o TomKat poderia aprender em cada uma delas e, conseqüentemente, o que poderia ser ensinado a ele em cada situação educacional. Uma outra pista, conduz à participação na conferência WLC/RIEonLIFE2023, levando até ambiente imersivo criado para a conferência, e por fim, a última pista permite explorar a galeria. Toda a narrativa foi cocriada com a ajuda do *GPT-3*⁸, num ambiente virtual imersivo (*Spatial*), que contribuirá significativamente para a divulgação e disseminação do projeto ConectaKaT, permitindo que mais pessoas tenham acesso e interajam com esses ambientes e atividades virtuais.

⁸ Generative Pre-Training Transformer 3 é um modelo de linguagem capaz de interpretar palavras e letras em meio digital e, através de inteligência artificial, produzir novos textos que sigam o padrão do banco de dados analisado. Disponível em: <https://openai.com/product>

O processo de construção do mundo no Spatial teve início em abril de 2023 e perdurou até junho do mesmo ano. Envolveu quatro professores pesquisadores. Um especialista em Ciências da Computação, outro especialista em Engenharia Mecânica no Ensino Médio, outro especialista em ensino de Língua Inglesa e Língua Portuguesa no Ensino Fundamental e outro especialista em Educação Física, com foco em natação. Os encontros do clã “Projeto Felino” aconteceram de forma síncrona, no canal de comunicação do metaverso *Spatial*, e assíncrona, através do canal atribuído ao clã, na plataforma Discord. Ao todo, foram quatro encontros síncronos, entre muitos assíncronos, em que os professores pesquisadores se encontravam para decidir rumos da criação do mundo e construí-lo, juntamente com diversas explorações de TD e IAs em conjunto.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

As TD, as redes de comunicação, as inteligências artificiais, têm um impacto significativo em nossa autoconcepção, nas interações sociais, nos métodos de ensino e aprendizagem, bem como na forma como percebemos e interagimos com a realidade. As TD têm provocado mudanças éticas, legais e políticas ao enfraquecer as fronteiras entre a realidade física, constituída por átomos e a realidade digital, constituída por bit, da qual emergem virtualidades, entre humano, máquina e natureza. Conforme Moreira e Schlemmer (2020), compreender a realidade hiperconectada que surge da fusão entre o mundo biológico, o mundo físico e o mundo digital requer uma revisão das epistemologias e teorias existentes, que muitas vezes não conseguem abranger a complexidade desse contexto, compreendendo as TD somente pela perspectiva do uso, como se fossem meros recursos/ferramentas a serem usados pelo ser humano, sendo este visto apenas como um consumidor, utilizador. É necessário, segundo os autores, se olhar por uma perspectiva da apropriação, “que compreende as TD enquanto Tecnologias da Inteligência e, o humano como produtor, numa perspectiva do empowerment e de desenvolvimento de uma consciência crítica” sobre o mundo que habita (MOREIRA, SCHLEMMER, 2020, p. 26).

Nesse contexto, Di Felice (2017) propõe o conceito de "ato conectivo", que se manifesta por meio das interações entre atores humanos e não humanos, as quais, ao estabelecerem conexões, revelam a natureza dinâmica e criativa dessa interação.

Essa nova abordagem possibilita o desenvolvimento de contextos investigativos e formativos que incentivam a inventividade no ensino e aprendizado em ambientes híbridos. A compreensão desse ato conectivo transorgânico, que conecta diferentes inteligências em espaços digitais em rede, amplia nossa condição habitativa para além dos espaços geográficos tradicionais. Isso nos permite entender a transformação digital como um deslocamento disruptivo em um espaço-tempo de interações ecossistêmicas de inovação, possibilitando novos meios de ensinar e aprender (MOREIRA, SCHLEMMER, 2020). A partir dessa concepção, trazemos o conceito de metaverso e sua potencialidade na esfera educacional.

Segundo Di Felice e Schlemmer (2022), o conceito de metaverso abrange tanto uma forma de produto quanto um processo. Como produto, representa o resultado final desse processo, ou seja, é o próprio espaço/mundo criado ou cocriado no metaverso em questão.

No âmbito do processo, é um universo que engloba a criação de espaços, mundos e atividades, oferecendo uma experiência envolvente e imersiva. Essa característica o distingue de forma significativa da mera navegação em páginas da internet ou do uso de aplicativos, pois nele o humano participa ativamente das atividades, desafios e experiências, interagindo com outras entidades humanas e não humanas em cenários, locais e contextos que “dão a ilusão/sensação/sentimento de estar lá, ou seja, propiciam a imersão ampliando e potencializando, assim, a experiência humana” (DI FELICE, SCHLEMMER, 2022, p. 1802). Esse processo de construção e cocriação é viabilizado pela apropriação de diferentes TD, permitindo que os humanos, ou, nas palavras dos autores, entidades humanas, individualmente ou em grupos, se conectem com diversas entidades não humanas, resultando em um ambiente transorgânico. Nesse contexto, humanos em ato conectivo com não humanos (nesse caso, diferentes TD), podem construir e inventar seus próprios espaços, mundos, atividades, desafios e experiências, formando, assim, o seu próprio metaverso e compartilhando (e até mesmo cocriando) com outras entidades humanas e não humanas.

Lévy (1999) concebe o mundo virtual como um vasto universo de possibilidades calculáveis a partir de um modelo digital. O ser humano, ao interagir com esse mundo, não apenas o explora, mas também o atualiza constantemente. Quando essas interações enriquecem ou modificam o modelo, o mundo virtual se transforma em um veículo de inteligência e criação coletiva. Di Felice (2017), buscando superar uma

visão centrada apenas no ser humano, percebe que o mundo virtual não se limita apenas a ser um vetor de inteligência e criação coletiva. Mas, ao conectar diferentes inteligências humanas e não humanas, ele se torna um agente de ecologias inteligentes e de criação e cocriação conectiva, inventiva e transubstanciada.

Vale ressaltar também outra característica importante encontrada nos metaversos: a persistência. De acordo com Di Felice e Schlemmer (2022), a persistência nos metaversos é essencial, ainda mais atrelada à área da educação, pois assegura que o ambiente exista e progrida de forma contínua, isto é, tudo o que é criado ou cocriado pelos avatares ou grupos de avatares permanece mesmo quando eles se desconectam do metaverso. Isso possibilita que outros avatares, que continuam presentes no metaverso, deem seguimento ao processo de criação/cocriação. Quando o avatar retorna, ele retoma o processo com as contribuições feitas pelos demais, resultando em uma evolução constante do espaço educacional virtual e aprendizagem construída em conjunto. Nas palavras dos autores, “é justamente a persistência que possibilita que o avatar deixe pistas do que desenvolveu, favorecendo o acompanhamento dos rastros produzidos por ele no percurso que e-habitou o metaverso” (DI FELICE, SCHLEMMER, 2022, p. 1810). Dessa forma, o mundo virtual pode ser constantemente modificado, criado e cocriado através da interação dos avatares entre si, com o próprio ambiente e com outras entidades não humanas presentes, diferentes TD, inteligências artificiais, entre outros.

Além disso, ao propiciar a co-criação, a inventividade, a vivência de atividades, desafios e experiências envolventes, os metaversos se diferem significativamente das várias mídias sociais e plataformas digitais educacionais, onde a organização gira em torno de determinado conteúdo ou assunto pré-determinado, por exemplo. Conforme Di Felice e Schlemmer (2022), os metaversos surgem da interação conectiva transorgânica, onde entidades humanas e não humanas coexistem e cocriam experiências imersivas. Segundo os autores:

Ao ter a potência de habitar e viver experiência, não faz mais sentido falar em participação, presença, distância, ausência, uma vez que o avatar habita, portanto está imbricado, coengendado, experienciando. (DI FELICE, SCHLEMMER, 2022, p. 1809).

Isso evidencia que nessa nova realidade hiperconectada em que se vive hoje não há mais a diferenciação entre "on-line" do "off-line", pois estamos, conforme Di Felice e Schlemmer (2022) "onlife", a nossa existência é, portanto, híbrida. Habitar esses mundos implica em viver em um constante hibridismo de espaços, tecnologias, presenças, entre outros.

Esses conceitos têm contribuído para melhor compreender e problematizar a educação atualmente. Para isso, surge o conceito de Educação OnLIFE (MOREIRA; SCHLEMMER, 2020), que é definido como uma forma de educação que está ligada (On) e conectada à vida (LIFE). Nesse conceito, os processos de ensinar e aprender são desenvolvidos e pensados a partir das questões e desafios do mundo contemporâneo, em um caminho de criação, invenção e transubstanciação da educação (SCHLEMMER; DI FELICE, 2020).

Atualmente, na educação, as TD, as diversas inteligências artificiais, entre outros, costumam ser percebidas simplesmente como ferramentas, e os alunos, como meros usuários dessas ferramentas. Esse enfoque pode levar a uma consciência ingênua e a uma dependência excessiva da TD, bem como uma exploração limitada das potencialidades que elas oferecem. No entanto, percebe-se que os metaversos, juntamente com TD e inteligências artificiais, como no caso deste estudo, vão além disso, permitindo que os alunos não sejam apenas usuários, mas sim produtores, criadores da tecnologia (DI FELICE, SCHLEMMER, 2022). Isso desenvolve uma consciência crítica sobre as tecnologias e, conseqüentemente, abre caminho para possíveis inovações, um exemplo é apresentado na seção seguinte, onde, é exposto o que foi construído e cocriado no espaço do "Projeto Felino", para partilhar as aventuras do TomKat nas escolas dos quatro professores que constituem o clã.

4. ANÁLISE DOS DADOS

O espaço foi inicialmente criado no Spoke (by Mozilla Hubs), usando um dos templates fornecidos e fazendo algumas alterações a esse template. O modelo foi exportado e incluído no Spatial.

No espaço (Figura 1), encontram-se quatro painéis, atribuídos aos quatro elementos do clã, um por elemento, onde se podem visualizar vídeos, ou imagens (geradas por texto, recorrendo a Inteligência Artificial), com as atividades que o

TomKat, pode fazer, se passar um dia, em cada uma das escolas, de cada um dos membros do clã “Projeto Felino”.

Figura 01 – Sala imersiva do “Clã Felino”



Fonte: Arquivo próprio (junho 2023)

Assim, o TomKat, teve a possibilidade de aprender a soldar e cortar metais e, ainda, aprender sobre diferentes equipamentos e técnicas, interpretar desenhos técnicos e seguir as normas de segurança, que são exigidas para obter certificação de soldador. De mergulhar na piscina e aprender a nadar. TomKat, teve sempre muito receio da água e deste modo, superou um medo que tinha desde pequenininho. Aprendeu algumas novas palavras em uma língua diferente, a língua inglesa. E conheceu um hamster, o Speedy, cujo nome foi escolhido após votação dos alunos. O Speedy foi adoptado, no âmbito de um projeto⁹ chamado "Geração TOP - cuida de ti, cuida dos outros" (Figura 2).

Figura 02 – quatro painéis atribuídos aos 4 elementos



Fonte: Arquivo próprio (junho 2023)

⁹ O projeto tinha como finalidade o cuidar do outro, assim, a turma foi organizada em grupos, para cuidar do hamster semanalmente. O projeto continuou, com o foco na saúde mental, tendo os alunos reconhecido o papel dos animais em ajudar a superar e prevenir problemas mentais

É ainda possível conhecer um pouco mais sobre a rede ConectaKat, entrando no portal “CONNECTAKAT” (e viajar com o TomKat por essas escolas, pois, foi criado um mapa no “Google Maps”, onde se pode conhecer os lugares geográficos onde as escolas se situam fisicamente). A ideia é conhecer muitas outras escolas e lugares, aumentando o número de locais sinalizados nesse mapa, que pode ser visitado a qualquer momento, clicando no portal e em seguida, na opção “Travel”.

Existe um portal para uma galeria de arte, onde se podem visualizar algumas imagens co-criadas pelos autores em parceria com diferentes TD e em parceria com a IA. Os visitantes podem ainda ler um livro (Figura 3), em formato digital, que conta a narrativa criada para o projeto. A narrativa, co-criada com o chatGPT e paralela à narrativa “TomKat nas escolas”, criada pelas crianças e adolescentes, nos *encontros síncronos da rede – “Saturday Morning with TomKaT”* (SCHUSTER; DA ROSA: SCHLEMMER, 2022).

Figura 03 – Galeria onde se pode visualizar uma das páginas do livro digital



Fonte: Arquivo próprio (junho 2023)

A narrativa começa por contextualizar a história do TomKat, dando a conhecer a Rede Internacional ConectaKat e conta as aventuras do TomKat em cada uma das escolas que visitou e as suas vivências e aprendizagens, Deste modo, dá a conhecer um pouco mais das escolas dos quatro professores (TomKat, nessa visita teve a oportunidade de aprender a soldar, nadar e surfar, aprender Inglês e conhecer o hamster Speedy e o projeto por ele inspirado). Por fim, termina com a indicação que todos podem assistir à conferência e participar no desafio artístico, no portal “galeria de arte”, onde são convidados a criar, juntamente com diferentes inteligências artificiais, ou diferentes TD, obras de arte. A única condição é a obrigatoriedade de

criarem uma situação em que colocam o TomKat a fazer uma atividade na escola ou na localidade do visitante. As ilustrações, que se podem ver no livro digital e algumas já fixadas na galeria, foram co-criadas com as IA (*text to image*): Skybox AI, Bing Image Creator e Canva, foram também usadas imagens das salas imersivas criadas no Spatial e colocados alguns objeto 3D, importados do site Sketchfab.

Por fim, surgiu a necessidade de criar um espaço para abrigar as pessoas, de maneira não presencial (Figura 4), no IV Congresso Internacional da RIEOnLIFE e VIII Festival Internacional do We, Learning with the Cibricy (WLC) - O Habitar do Ensinar e do Aprender em tempos de Ecologias Inteligentes.

Figura 04 – Sala imersiva, no Spatial, para o congresso RieOnLife



Fonte: Arquivo próprio (Junho 2023)

Existe um portal que transporta para a sala da conferência, onde será possível acompanhar o evento de forma síncrona.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa objetivou divulgar a Rede Internacional ConectaKaT e suas ações, propiciando uma vivência imersiva em Metaverso e IAs. Desse modo, conclui-se que esse trabalho desempenhou um papel importante na expansão das ações da Conectakat, através da criação de uma narrativa envolvente e ilustrada, co-construída com a IA, que conta com imagens e textos, resultando em um livro digital. Serviu ainda como espaço para a conferência WLC RIEOnLIFE, de modo a permitir o acesso de um maior número de pessoas, incluindo aqueles que não podem se deslocar

fisicamente ao local geograficamente definido para o evento. O espaço da conferência possibilitará que os participantes tenham contato com atividades relacionadas ao projeto ConectaKaT.

Explorar, criar, vivenciar e principalmente habitar o metaverso, possibilitou a apropriação dessa tecnologia, pois foi possível ampliar horizontes, experimentando novas possibilidades de interação, comunicação, colaboração e cooperação em um mundo virtual compartilhado. A criação de um espaço onde as pessoas podem vivenciar desafios e atividades, conhecer e se apropriar de novas tecnologias, bem como se encontrar de forma não presencial física, como em eventos virtuais, é uma poderosa possibilidade para promover a inclusão, imersão e a participação de um público mais amplo e diversificado, potenciando novas formas de conectividade entre humanos e também não humanos, eliminando barreiras geográficas e físicas, imersos em um ambiente virtual e controlado.

A importância deste trabalho reside na criação de um espaço inovador e inclusivo e pode ter um impacto significativo na educação, pois transforma significativamente a forma como nos conectamos, criamos e compartilhamos experiências em um mundo cada vez mais digitalizado. Ademais, oferece, pelo exemplo, novas oportunidades e motivações para a realização de outras pesquisas colaborativas e que contem com experiências imersivas no contexto educacional.

6. REFERÊNCIAS

BACKES, Luciana. **A formação do educador em mundos virtuais**: uma investigação sobre os processos de autonomia e de autoria. 2007. Dissertação (Mestrado Em Educação) –Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2007.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**: capitalismo e esquizofrenia. 1, Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.

DI FELICE, Massimo. **Net-ativismo**: da ação social para o ato conectivo. São Paulo: Paulus, 2017.

DI FELICE, Massimo; SCHLEMMER, Eliane. Ecologias dos Metaversos e Formas Comunicativas do Habitar, uma Oportunidade para Repensar a Educação. **REVISTA E-CURRICULUM** (PUCSP), v. 20, p. 1799-1825, 2022.

FLORIDI, L. (ed.), **The Onlife Manifesto**: Being Human in a Hyperconnected Era. Springer Cham Heidelberg New York Dordrecht London, 2015. 255 p. Disponível em: < <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2F978-3-319-04093-6.pdf>>. Acesso em: 24 jul. 2023.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: 34, 1999.

MOREIRA, José A ; SCHLEMMER, Eliane . Por um novo conceito e paradigma de educação digital onlife. **REVISTA UFG (ONLINE)**, v. 20, p. 2-35, 2020.

SCHLEMMER, Eliane; DI FELICE, Massimo. A qualidade ecológica das interações em plataformas digitais na educação. **Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa**, v. 19, n. 2, p. 207-222, 2020

SCHLEMMER, Eliane; MOREIRA, José Antônio. Do ensino remoto emergencial ao HyFlex: um possível caminho para a educação OnLIFE?. **Revista da FAEBA: Educação e Contemporaneidade**, v. 31, n. 65, Salvador, p. 138-155, mar. 2022.

SCHLEMMER, Eliane. METODOLOGIAS INVENTIVAS na Educação Híbrida e OnLIFE. In: **Educação digital, a distância e em rede**. Coimbra: Imprensa da Universidade Aberta, 2022, p. 124-148.

SCHUSTER, Bruna; ROSA, Glaucia; SCHLEMMER, Eliane. COnectaKaT: uma rede em processo de cocriação de vivências de educação OnLife cidadã. In: **O habitar do ensinar e do aprender: desafios para/na/da Educação OnLIFE** (pp.109-122).Disponível em:
<http://www.guaritadigital.com.br/casaleiria/acervo/educacao/desafios/30/index.html>.
Acesso em: 26 abril 2022.

SCHUSTER, Bruna; ROSA, Glaucia; SCHLEMMER, Eliane. TÔ LIGADO: desenvolvimento sustentável em COcriAÇÃO e COMpartilhAÇÃO. In: **Anais do III Encontro da Rede Internacional de Educação OnLIFE** (pp.50-54). Disponível em:
<https://unisinos.br/rieonlife/wp-content/uploads/2023/01/ANAIS-do-RIEOnLIFE-2022.pdf>
Acesso em: 26 abril 2022.

PASSOS, Eduardo; BARROS, Regina Benevides de. A cartografia como método de pesquisa-intervenção. In: PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virginia; ESCÓSSIA, Lilianada (Eds.). **Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2015. p. 17-31.

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

PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; TEDESCO, Silvia. **Pistas do método da cartografia: a experiência da pesquisa e o plano comum**. Porto Alegre: Sulina, 2016.

short bio

Luiza Vitória de Abreu Schell

Licenciada em Letras com habilitação em Português e Inglês pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). Mestra em Linguística Aplicada pela UNISINOS. Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Educação da UNISINOS. Professora de Língua Portuguesa e Inglesa no município de Gramado / RS / Brasil.

CURRÍCULO LATTES: <http://lattes.cnpq.br/8025489339824948>

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-5087-1344>

Bárbara Cleto

Licenciatura em Ensino de Eletrónica e Informática pela Universidade de Aveiro. Mestrado e Especialização em Engenharia em Desenvolvimento de Jogos Digitais pelo Instituto Politécnico do Cávado e do Ave (IPCA). Aluna do Programa Doutoral em Multimédia em Educação da Universidade de Aveiro. Assistente convidada na Escola Superior de Media Artes e Design (ESMAD) do Politécnico do Porto (P. Porto). Membro colaborador na Unidade de Investigação em Media Artes e Design (uniMAD) e PhD student no Centro de Pesquisa DigiMedia, da Universidade de Aveiro. Professora Quadro de Escola do grupo 550 (Informática).

CURRÍCULO CIÊNCIAVITAE <https://www.cienciavitae.pt/9B17-8AFE-C811>

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0003-1536-5881>

Eliane Schlemmer

Bolsista de Produtividade em Pesquisa do CNPq - Nível 1D. Professora pesquisadora do programa de pós-graduação em Educação e Linguística Aplicada da Universidade do Vale do Rio dos Sinos, coordenando o Grupo Internacional de Pesquisa Educação Digital - GPe-dU UNISINOS/CNPq. Pós Doutora em Educação pela Universidade Aberta de Portugal, Doutora em Informática na Educação e Mestre em Psicologia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

CURRÍCULO LATTES: <http://lattes.cnpq.br/539103404235318>

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0001-8264-3234>