

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
NÍVEL MESTRADO**

RODRIGO MEDEIROS LEHNEMANN

**BIBLIOTECA VIVA:
uma metodologia inventiva no âmbito da plataforma de interação ecológica
Inven!RA**

**São Leopoldo
2022**

RODRIGO MEDEIROS LEHNEMANN

BIBLIOTECA VIVA:

**uma metodologia inventiva no âmbito da plataforma de interação ecológica
Inven!RA**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação pelo programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS).

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Eliane Schlemmer
Co-orientador: Prof. Dr. Leonel Morgado

São Leopoldo

2022

L523 Lehnemann, Rodrigo Medeiros.

Biblioteca viva : uma metodologia inventiva no âmbito da plataforma de interação ecológica Inven!RA / Rodrigo Medeiros Lehnemann. – 2022.

224 f. : il. ; 30 cm.

Dissertação (mestrado) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2022.

“Orientadora: Prof.^a Dr.^a Eliane Schlemmer

Co-orientador: Prof. Dr. Leonel Morgado.”

1. Educação digital. 2. Biblioteca viva. 3. Ecologias interativas. 4. Tecnologias digitais. I. Título.

CDU 37

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

(Bibliotecária: Amanda Schuster – CRB 10/2517)

RODRIGO MEDEIROS LEHNEMANN

**BIBLIOTECA VIVA: uma metodologia inventiva no âmbito da plataforma de
interação ecológica Inven!RA**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação pelo programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS).

Aprovado em 31 Abril de 2022 - **preencher**

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Anibal Lopes Guedes - UNISINOS

Prof. Dr. Wagner dos Santos Chagas - Unilasalle

Prof.^a Dr.^a Eliane Schlemmer - UNISINOS

Prof. Dr. Leonel Caseiro Morgado - UAb - Portugal

AGRADECIMENTOS A CAPES

O presente trabalho foi realizado com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS, bem como à Universidade Aberta de Portugal, e aos respectivos Programas de Pós-Graduação, por proporcionarem condições e apoio no desenvolvimento da pesquisa deste mestrado. Da mesma forma, agradeço à CAPES/CNPq pelo apoio financeiro nos estudos do mestrado, sem o qual o desenvolvimento desta dissertação não seria possível.

Agradeço especialmente à orientadora Prof.^a Dr.^a Eliane Schlemmer, a quem considero referência na pesquisa em educação no Brasil e que serviu de inspiração pessoal para ingressar no programa de pós-graduação em Educação. Da mesma forma, deixo registrado meu grande agradecimento ao meu co-orientador, Prof. Dr. Leonel Morgado, cuja sabedoria, exigência e generosidade contribuíram de maneira decisiva na construção da dissertação.

Obrigado ao Programa de Pós-Graduação em Educação UNISINOS, na pessoa do coordenador Prof. Dr. Rodrigo Manoel Dias da Silva, pelo apoio recebido em momentos de dificuldade. Agradecimento especial também à Prof.^a Dr.^a Eli Teresinha Henn Fabris, por sua gentileza e imensa compreensão, quando na posição de coordenadora do curso demonstrou humanidade e apoio em todos os momentos.

Agradeço aos professores Prof. Dr. Aníbal Guedes Lopes e ao Prof. Dr. Wagner dos Santos Chagas que compuseram as bancas de qualificação e avaliação final, e que, além disso, estiveram presentes em minha trajetória acadêmica desde a graduação, me inspirando e auxiliando. Agradeço imensamente suas contribuições ao desenvolvimento e melhorias desta dissertação, que constitui um resumo das aprendizagens e desafios vivenciados por um pesquisador em formação.

Agradeço aos colegas do GPe-dU - Grupo de Pesquisa Educação Digital UNISINOS/CNPq - que muito contribuíram para minha formação, por meio da socialização de seus saberes nos inestimáveis espaços de aprendizagem presenciais e remotos que se constituíram ao longo de todo o mestrado. Um agradecimento especial ao Antônio Augusto Borges Coelho, vulgo Tonho, meu

companheiro de acertos, erros e escritas, estando comigo em todos os momentos, da seleção à defesa. Obrigado à incansável, sempre presente e amiga de altíssima estima Ana Maria Marques Palagi, que muito me inspirou com sua dedicação e parceria nessa trajetória. Ao ombro amigo e parceiro de longa data João Paldini, meu solícito colega de formação. À Lisiane César de Oliveira e ao Claudio Cleverson de Lima, que além de me inspirarem com a excelência de seus trabalhos, tiveram a gentileza de auxiliar no meu processo formativo, sempre compreensivos e dispostos. À Sabrina Capulo, que sem nem me conhecer direito, correu pra ajudar com questões linguísticas importantes para a aplicação tecnológica. Ao Nelson, Bruna, Renata, Ana Rauta, Klaus e todos os estimados colegas que foram parceiros nessa construção.

Agradeço à empresa Compuetra, que oportunizou espaço de estudo e foi compreensiva em todas as minhas ausências ao longo destes dois anos, ao gestor e grande amigo Pedro Carpenedo Borges e ao analista vegano e grande amigo Igor Novaski, pela compreensão e incentivo nos momentos mais difíceis.

Agradeço à minha mãe Cláudia Aparecida, ao meu padrasto Paulo Bocorni, ao meu sogro Leonel Silva de Melo e à sogra Margarete Baptista Brum, por todo o suporte, carinho, amparo e preocupação que gentilmente me ofereceram durante toda essa trajetória. E ao meu avô, Telmo Remy Cabral Medeiros e minha avó “Zelinha” (Maria Zélia Medeiros), que há muito tempo já partiram, mas deixaram um legado de sabedoria e amor sem os quais eu nunca teria chegado aqui.

E, por fim, agradeço à ela, aquela que aguentou minhas frustrações, que com um sorriso no rosto e me ajudou a superar todas as crises e dificuldades, minha parceira, companheira, melhor amiga, confidente, ombro amigo e esposa amada, Jheniffer Brum de Mello.

“Não te apegues às coisas materiais, isso tudo a vida leva. Estude, pois o teu conhecimento, esse sim, ninguém tira de ti” (MEDEIROS, Telmo Remy Cabral, 2012).

RESUMO

Biblioteca Viva é um conceito que convida entidades humanas a se transformarem em pistas vivas, socializando os saberes e vivências que compõem a memória coletiva do seu habitar, constituindo-se em importante espaço de catalogação e compartilhamento dessa memória que não está presente em livros ou obras de arte. O conceito, originalmente criado em 2000, foi revisitado, em 2016, pelo Grupo Internacional de Pesquisa Educação Digital (GPe-dU UNISINOS/CNPq) e potencializado na criação do mobile pervasive ubiquitous extended reality game – MUP-ERG *Ágora do Saber*, desenvolvido no município de Bento Gonçalves, RS. Desde então, o GPe-dU vem trabalhando o conceito, enquanto metodologia inventiva a fim de possibilitar a construção e socialização de Bibliotecas Vivas em ambiente digital. As aprendizagens decorrentes da criação da Biblioteca Viva de Bento Gonçalves, da qual o pesquisador participou enquanto bolsista de iniciação científica, associada ao desenvolvimento da digitalidade e da conectividade, que possibilita conectar pessoas, lugares, territórios, coisas e biodiversidade, ou seja, tudo o que existe na biosfera, contribui para a emergência do problema de pesquisa: como uma tecnologia, vinculada à uma plataforma digital, pode propiciar a cocriação de uma Biblioteca Viva? O objetivo geral da pesquisa é desenvolver uma tecnologia que promova a cocriação de Bibliotecas Vivas no contexto da plataforma digital *Inven!RA*, compreendendo como ela pode contribuir na catalogação e socialização da memória coletiva. A pesquisa é de natureza qualitativa e busca inspiração no Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção, como forma de produção e análise de dados. A pesquisa contribui para a ampliação e aprofundamento do conceito de Biblioteca Viva, compreendendo as pistas vivas, como tudo aquilo que produz memória, seja humano ou não; ressignifica as memórias, saberes e costumes, enquanto registros dentro de um ambiente digital; favorece a cocriação e socialização de novas Bibliotecas Vivas e a arqueologia da memória coletiva produzida durante o habitar em diferentes redes. Por fim, entre os resultados produzidos, pode-se destacar a produção de uma tecnologia digital construída a partir de pistas cartografadas ao longo de toda a pesquisa, que possibilita a catalogação e a socialização da memória coletiva produzida pelo habitar reticular de entidades humanas e não-humanas; uma aproximação do Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção com a Metodologia de Desenvolvimento Ágil *Scrum*; uma nova interpretação para o conceito de Biblioteca Viva, que abre-se não apenas as entidades humanas, mas à todos os não humanos que se fazem presentes em nosso habitar reticular e atópico.

Palavras-chave: Educação Digital; Biblioteca Viva; Ecologias Interativas; Tecnologias Digitais.

ABSTRACT

Living Library is a concept that invites human entities to transform themselves into living books, socializing the knowledge and experiences that make up the collective memory of their dwelling, constituting an important space for cataloging and sharing this memory that cannot be contained in books or works of art. The concept, originally created in 2000, was revisited in 2016 by Grupo Internacional de Pesquisa Educação Digital (GPe-dU) and leveraged in the creation of the mobile pervasive ubiquitous extended reality game *Ágora do Saber*, developed in the city of Bento Gonçalves, RS. Since then, the GPe-dU has been working on the concept as an inventive methodology in order to enable the construction and socialization of Living Libraries in a digital environment. The lessons learned from the creation of the Bento Gonçalves Living Library, in which the researcher participated as a scientific initiation fellow, associated with the development of digitality and connectivity, which makes it possible to connect people, places, territories, things and biodiversity, that is, everything that exists in the biosphere, contributes to the emergence of the research problem: how can a technology, linked to a digital platform, facilitate the co-creation of a Living Library? The general objective of the research is to develop a technology that promotes the co-creation of Living Libraries in the context of the Inven!RA digital platform, to understand how it can contribute to the cataloging and socialization of collective memory. The research has a qualitative nature and seeks inspiration from the Cartographic Research-Intervention Method as a way of producing and analyzing data. The research contributes to the extension of the Living Library concept, including living books, as everything that produces memory, whether human or not. Re-signifying memories, knowledge and customs as records within a digital environment, favoring the co-creation and socialization of new Living Libraries and the archeology of collective memory produced during dwelling in different networks. Finally, among the results produced, we can highlight the production of a digital technology built from tracks mapped throughout the research, which makes possible the cataloging and socialization of the collective memory produced by the reticular inhabiting of human and non-humans entities; an approximation of the Cartographic Research-Intervention Method with the Scrum Agile Development Methodology; a new interpretation for the concept of Living Library, which opens up not only human entities, but all non-humans who are present in our reticular and atopic dwelling.

Keywords: Digital Education; Living Library, Interactive ecologies, Digital Technologies.

LISTA DE FOTOGRAFIAS

Fotografia 1 - Personagem em AR no Pipa Pórtico	28
Fotografia 2 - Aluno interagindo com um objeto em realidade aumentada no aplicativo <i>Obsidian Catcher</i>	61
Fotografia 3 - Imagem do Aplicativo UniAventura	64

LISTA DE FLUXOGRAMAS

Fluxograma 1 – Fluxo de processo de análise	39
Fluxograma 2 – Protocolo de Seleção de Artigos Aderentes	43

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Mapa Construído Pelos Alunos da Rua Irmão Weibert	59
Figura 2 – Rede Conceitual da Plataforma Inven!RA	95
Figura 3 – Tela Inicial da BVER com exibindo o tooltip do botão Rastros	106
Figura 4 – Tela de Cadastro de Pista Viva da BVER	108
Figura 5 – Tela de cadastro de Novo Registro na BVER	109
Figura 6 – Tela Inicial de busca da BVER	111
Figura 7 – Tela do Sonar da BVER	113
Figura 8 – Tela de Rastros da BVER	114
Figura 9 – Tela Sobre	116
Figura 10 – Tela de Parametrização da Atividade Inventiva	117
Figura 11 – Tela da Atividade	118
Figura 12 – Layout uma Wiki na Wikipedia	220
Figura 13 – Exploração Reticular de uma Wiki no Nuclino	221
Figura 14 – Layout um Canal no Youtube	222
Figura 15 – Layout de <i>Site</i> Sobre RPG Feito no Wordpress	223

LISTA DE DIAGRAMAS

Diagrama 1 – Arquitetura do sistema, diagrama de componentes	97
Diagrama 2 – Diagrama de sequência da tela de Cadastro de Pistas Vivas	109
Diagrama 3 – Diagrama de sequência da tela de Cadastro de Pistas Vivas	110
Diagrama 4 – Diagrama de sequência da tela de Buscas	112
Diagrama 5 - Diagrama de sequência da tela do Sonar	113
Diagrama 6 – Diagrama de sequência da tela de Cadastro de Registros	115
Diagrama 7 – Diagrama de sequência da Integração do Activity Provider API	119

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Retorno de Consultas na Base de Dados	43
Quadro 2 – Pistas encontradas ao habitar o primeiro território da pesquisa	54
Quadro 3 – Pistas emergentes no contexto do projeto Ágora do Saber	57
Quadro 4 – Pistas emergentes no contexto do projeto Desbranco a Rua Irmão Weibert	59
Quadro 5 – Pistas emergentes no contexto do projeto O Notch está em São Leopoldo, e agora?	62
Quadro 6 – Pistas emergentes no contexto do projeto UniAventura	64
Quadro 7 – Pistas emergentes no contexto dos projetos construídos na E.M.E.F João Belchior Marques Goulart	65
Quadro 8 – Dificuldades vividas no Território	69
Quadro 9 – Mapeamentos dos problemas a partir das dificuldades	71
Quadro 10 – Outras pistas que emergiram a partir das entrevistas	72
Quadro 11 – Pistas identificadas ao longo da fundamentação/discussão teórica	98
Quadro 12 – Levantamento de Requisitos	99
Quadro 13 – Aspectos do sistema e propostas de solução	100
Quadro 14 – Feedback dos professores	124
Quadro 15 – Feedback do professor especialista	126

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

AR	<i>Augmented Reality</i> , é uma tecnologia que permite sobrepor elementos virtuais à nossa visão da realidade.
API	<i>Application Program Interface</i> , é um conjunto de rotinas e padrões estabelecidos por um software para a utilização das suas funcionalidades por aplicativos que tem a finalidade de apenas usar seus serviços.
BV	Biblioteca Viva, é um espaço de catalogação e socialização memórias, saberes, costumes e tradições não preservados em livros ou obras de arte.
BVER	Biblioteca Viva Ecológica Reticular, tecnologia digital para de catalogação e socialização de memórias, saberes e tradições que compõem a memória coletiva de uma rede.
GPe-dU	Grupo Internacional de Pesquisa em Educação Digital - UNISINOS.
LGPD	Lei Geral da Proteção de Dados, é a legislação que regula a coleta, o processamento, o armazenamento e a partilha de dados pessoais.
Inven!RA	Instalação Inventiva Reticular e Atópica.
NPC	<i>Non Player Character</i> , são os personagens coadjuvantes de um game, seja ele digital ou não, são os personagens que não são controlados pelos jogadores.
NTM	Núcleo de Tecnologia Educacional Municipal de São Leopoldo.
MR	<i>Mixed Reality</i> , também chamada de realidade mista ou híbrida é a tecnologia que une características da realidade virtual com a realidade aumentada.
MUP-ERG	Mobile-Ubiquitous-Pervasive Extended Reality Game, jogos de pervasivos e ubíquos que utilizam tecnologias de <i>Extended Reality</i> .
PAG	Projeto de Aprendizagem Gamificado.
RPG	<i>Role Playing Game</i> ou jogo de interpretação de papéis, no qual os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente.
VR	<i>Virtual Reality</i> , é um ambiente digital composto por gráficos 3D ou imagens 360º cujo objetivo é criar a sensação de presença em um ambiente virtual diferente do real.
XR	<i>Extended Reality</i> , são todos os ambientes combinados reais e virtuais geradas por tecnologia de computador e wearables.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	20
1.1 TRAJETÓRIA PESSOAL, ACADÊMICA E PROFISSIONAL	20
1.2 CONTEXTUALIZAÇÃO, PROBLEMA E OBJETIVOS DA PESQUISA	23
2 DELINEAMENTO METODOLÓGICO	32
2.1 PLANO COLETIVO DE FORÇAS E OS TERRITÓRIOS DA PESQUISA	34
2.2 CAMPO EMPÍRICO	38
3 REVISÃO DE LITERATURA: HABITANDO O PRIMEIRO TERRITÓRIO DA PESQUISA	40
4 VIVÊNCIAS DESENVOLVIDAS COM BIBLIOTECAS VIVAS: HABITANDO O SEGUNDO TERRITÓRIO DA PESQUISA	56
5 AS ENTREVISTAS COM MANEJO CARTOGRÁFICO: HABITANDO O TERCEIRO TERRITÓRIO DA PESQUISA	68
6 FUNDAMENTAÇÃO/DISCUSSÃO TEÓRICA	75
6.1 O DESENVOLVIMENTO DA DIGITALIDADE E DA CONECTIVIDADE E SUA POTÊNCIA PARA REPENSAR O CONCEITO DE BIBLIOTECA VIVA	78
6.2 TECNOLOGIAS E PLATAFORMAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO EM TEMPOS DE ECOLOGIAS INTELIGENTES	84
7 A PLATAFORMA INVENIRA E BIBLIOTECA VIVA	93
7.1 PLATAFORMA INVENIRA	93
7.2 BIBLIOTECA VIVA ECOLÓGICA RETICULAR CONCEPÇÃO, DESIGN E DESENVOLVIMENTO.	98
7.3 TELA INICIAL DA BIBLIOTECA VIVA ECOLÓGICA RETICULAR E FUNCIONAMENTO DAS ABAS	106
7.4 ABA NOVA PISTA VIVA	107
7.5 ABA NOVO REGISTRO	109
7.6 ABA BUSCAR	110
7.7 ABA SONAR	112
7.8 ABA RASTROS	114
7.9 ABA SOBRE	115

7.10 BIBLIOTECA VIVA ECOLÓGICA RETICULAR INTEGRAÇÃO	116
7.11 HABITANDO E EXPLORANDO A BIBLIOTECA VIVA ECOLÓGICA RETICULAR	119
7.12 AVALIAÇÃO DA TECNOLOGIA FRENTE AOS REQUISITOS MAPEADOS	121
7.13 FEEDBACK DOS PROFESSORES	123
7.14 FEEDBACK DO ESPECIALISTA	125
8 RESULTADOS E DISCUSSÕES	128
9 CONSIDERAÇÕES FINAIS, LIMITES E PERSPECTIVAS FUTURAS	131
REFERÊNCIAS	134
APÊNDICES	139

1 INTRODUÇÃO

Este primeiro capítulo apresenta a trajetória acadêmica profissional do pesquisador, assim como os motivos que o levaram a iniciar esse projeto de pesquisa. Em seguida apresenta-se a contextualização da pesquisa, o problema e os objetivos que emergem a partir das considerações iniciais.

Dentro do léxico conceitual adotado para este trabalho, entende-se o termo emergir como equivalente a surgir, por exemplo, quando diz-se que uma pista emergiu a partir da exploração de um determinado território de pesquisa, queremos dizer que tal pista surgiu a partir desta exploração. Neste mesmo contexto, entende-se o termo imergir como inserir e habitar. Por exemplo, quando diz-se que o pesquisador imergiu em um determinado território pesquisa, estamos a dizer que o pesquisador se inseriu e passou a habitar aquele território.

1.1 TRAJETÓRIA PESSOAL, ACADÊMICA E PROFISSIONAL

Filho de uma professora alfabetizadora e de um analista de sistemas, desde minha infância tive interesse em ensinar e programar, mas foi com o *Role Playing Game* (RPG de mesa¹) que meu gosto pela informática tomou forma, levando-me a cursar a graduação em Jogos Digitais na Unisinos. O interesse por tecnologia alinhado ao apreço pela leitura e a contação de histórias permitiu cultivar o sonho de um dia trabalhar desenvolvendo mundos fantásticos. Junto a este sonho veio o desejo de ensinar e compartilhar conhecimentos, o que me levou, ainda na graduação, a integrar o Grupo Internacional de Pesquisa Educação Digital UNISINOS/CNPq (GPe-dU), vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Educação, enquanto bolsista de iniciação científica PIBIC/CNPq.

Porém o momento em que tive certeza da minha vocação, foi em 2016, quando me envolvi com o projeto de pesquisa *A Cidade Como Espaço de Aprendizagem: games e gamificação na constituição de Espaços de Convivência*

¹ Conforme Cassaro (2000, p. 4), o RPG ou Role Playing Game é um jogo de interpretação de papéis, onde um jogador assume o papel de narrador, e tem o objetivo de propor uma narrativa que desafie os demais jogadores, que assumem o papel dos protagonistas da história, devendo então, interpretá-los enquanto o jogo transcorre.

Híbridos, Multimodais, Pervasivos e Ubíquos para o desenvolvimento da Cidadania, financiado pelo CNPq, no qual tive a oportunidade de desenvolver oficinas tecnológicas para crianças e adolescentes de escolas da rede pública municipal, localizadas em zonas de vulnerabilidade social.

Nesse espaço formativo, propiciado pela iniciação científica, foi possível pensar em um novo sentido para os conhecimentos desenvolvidos em minha graduação, saciando minha vontade de dar um retorno à sociedade, de fazer a diferença, enquanto socializava meus conhecimentos e vivências com alunos de escolas públicas. Foi neste espaço que me interessei e desenvolvi o gosto pela pesquisa, pois pude perceber sua importância na construção de nossa sociedade. Compreendi que o conhecimento nos traz oportunidades de mudança, permitindo-nos sonhar e mudar o rumo que imaginamos para nossas vidas.

Ao longo de dois anos junto ao GPe-dU, entre 2016 a 2018 e, posteriormente, como estagiário do Núcleo de Tecnologia Educacional Municipal de São Leopoldo (NTM) tive a oportunidade de desenvolver diversas oficinas tecnológicas, atuando no ambiente escolar ao lado de docentes, na construção de espaços de ensino e de aprendizagem gamificados, ampliados para a cidade. No entanto, ainda que eu não tivesse ciência disso, aos poucos me constitui enquanto um Livro Vivo² para muitos alunos, pois, na socialização das histórias, vivências e compreensões que compõem a minha trajetória de vida, alinhadas às oportunidades que tive como bolsista Prouni, construímos uma forte conexão propiciando um entendimento e um sentimento de confiança mútua. Esta conexão inspirou muitos deles a sonhar com a universidade e um futuro melhor, a perceber que no estudo, na aprendizagem e na formação havia um caminho diferente daquele apontado pelo meio no qual estavam inseridos.

Uma vez graduado, trabalhei durante um ano como instrutor de programação para crianças e adolescentes numa instituição privada, voltada para o ensino de programação e robótica, instituição esta que atuava em parceria com diversas outras instituições de Educação Básica localizadas na região metropolitana

² Segundo ABERGEL et al. (2005), entende-se que dentro do contexto da Biblioteca Viva, os Livros Vivos são as pessoas que compartilham seus pontos de vista, percepções e vivências, muitas vezes não preservados em livros ou obras de arte.

de Porto Alegre, Rio Grande do Sul. Foi neste contexto que tive a oportunidade de conhecer a realidade da rede privada de ensino, desenvolvendo aulas de programação e robótica para crianças e adolescentes na faixa etária dos 7 aos 17 anos. Exerci esta função até chegar ao cargo de Instrutor Sênior, quando passei a auxiliar na escala de horários e a realizar treinamentos para novos docentes da instituição.

Em 2019, resolvi mudar os rumos de minha carreira, passando a atuar como desenvolvedor e em 2020, como líder técnico de desenvolvimento. No entanto, o desejo por ensinar ainda era algo muito presente em mim e foi justamente esta vontade que me trouxe de volta ao GPe-dU e ao Programa de Pós-Graduação em Educação Unisinos, desta vez como mestrando.

Em abril de 2020, em plena pandemia COVID-19, num contexto de isolamento físico, *home office* e presencialidade remota, iniciei o mestrado em Educação, na Linha de Pesquisa Educação, Desenvolvimento e Tecnologias, sob a orientação da Prof.^a Dr.^a Eliane Schlemmer e co-orientação do Prof. Dr. Leonel Morgado, da Universidade Aberta de Portugal. A co-orientação se justifica na medida em que a temática da dissertação se desenvolve no âmbito da Pesquisa Transformação Digital e Humanidades: educação e comunicação em movimento, financiada pelo Edital n.º 041/2017 do Programa Institucional de Internacionalização CAPES-PrInt, do qual a Universidade Aberta de Portugal é parceira e coordenadora internacional da pesquisa. No contexto desta pesquisa, como um dos entregáveis, está a Instalação Inventiva Reticular Atópica - Inven!RA³, uma Plataforma de Interação Ecológica (SCHLEMMER e DI FELICE, 2020), cuja coordenação do desenvolvimento tecnológico digital está sob a responsabilidade do Prof. Dr. Leonel Morgado.

Assim, a trajetória acadêmica e profissional apresentada acima, especialmente no que se refere às vivências com Biblioteca Viva, potencializada pelas discussões realizadas nos seminários cursados durante o percurso no mestrado em Educação e nos encontros semanais de prática de pesquisa no GPe-dU, somadas ao meu gosto pessoal por narrativas e histórias, me instigam a

³ SCHLEMMER et al., 2021 (no prelo)

aprofundar a pesquisa no âmbito das Bibliotecas Vivas e a pensar na sua ampliação para entidades não-humanas. Nesse sentido, apresento uma breve contextualização sobre a temática que dá origem a esta dissertação de mestrado.

1.2 CONTEXTUALIZAÇÃO, PROBLEMA E OBJETIVOS DA PESQUISA

Vivemos um momento importante de transformação e ressignificação dos espaços que habitamos. De acordo com Di Felice (2018), não podemos mais negar as mudanças climáticas e a presença cada vez mais intensa da digitalização e da conectividade no mundo, bem como uma produção cada vez maior de dados, graças aos sensores que trazem para a rede entidades anteriormente deixadas à parte numa compreensão de sociedade e de mundo orientada por uma visão antropocêntrica.

Di Felice (2009) tem estudado o habitar enquanto prática comunicativa, a partir da compreensão de habitar como um "sercom", que é apresentada pelo filósofo alemão Martin Heidegger. O habitar trazido para o contexto da digitalização e da conectividade por Di Felice (2013) se relaciona a um "sercom", uma hipercomplexidade ecológica reticular e conectiva em que indivíduo e mundo são transformados em dados e transsubstanciados (infovíduo e infomundo).

Deste contexto, segundo o autor, emerge uma nova forma de habitar, um habitar que ele denomina atópico, onde no lugar de uma ação (teoria da ação) temos um tipo de ecologia reticular e conectiva (ato conectivo), na qual não é possível uma representação de uma externalidade entre pessoa, fluxos informativos e territórios, mas a própria condição habitativa passa a depender não somente da relação S-O⁴, mas de um conjunto de elementos, fluxos informativos, dispositivos de conectividade, banco de dados, pessoas, territorialidade, ou seja, um lugar estranho, indefinido em contínua transformação, onde tudo habita. Que "lugar" habita o PokémonGo? Uma vez que ele se faz presente simultaneamente no espaço físico e digital, constantemente conectado a estes fluxos informativos, mas também ao movimento e a posição física e geolocalizada do jogador.

⁴ Relação Sujeito-Objeto

Numa perspectiva reticular e conectiva, não há um dono da ação, mas entidades que em conexão são levadas a agir por outras entidades: que caminho seguir, onde ir, o que ler, etc. São fluxos informativos que se dão pelo ato conectivo, em rede. Nesse contexto, não só a ação é nova, mas há a construção de realidades novas (novas moedas - bitcoins, criptomoedas, novas arquiteturas econômicas validadas pelas pessoas que as habitam). Essas novas arquiteturas estão formalizando uma nova ecologia complexa que cria um novo tipo de interação que antes não existia. Hoje, as plataformas criam o social (Airbnb®, Uber®, Netflix®, etc.). São entidades humanas e não-humanas que co-agem e, em atos conectivos transorgânicos, produzem um novo social.

Esse habitar atópico se dá, então, no contexto das interações ecológicas transorgânicas que, para ocorrer, dependem da conexão entre diversas substâncias. Um habitar infomaterial das ecologias transorgânicas e que se dá em rede - ligado, plugado, ampliado e potencializado pelo digital. É essa ecologia hipercomplexa, resultante da hibridização do mundo físico, do mundo biológico e do mundo digital, que gera essa nova condição habitativa.

Desta forma, segundo Schlemmer, Backes e Palagi (2021) o habitar, palavra de origem grega, para além de morar, residir, permanecer, tem o significado de estar presente. Habitamos uma casa, uma rua, um bairro, os lugares nos quais trabalhamos, estudamos, realizamos compras, nos divertimos. Dessa forma, o habitar, além de estar acompanhado do movimento, tem uma natureza relacional.

Avançando nessa compreensão, a partir de Di Felice (2009), esse habitar, compreendido inicialmente, enquanto movimento relacional, coengendrado à digitalização e à conectividade, configura-se como um habitar atópico, o que nos instiga a problematizar a importância de criarmos um espaço digital de catalogação dos memórias, tradições, costumes e saberes, que segundo Halbwachs (1990) se fazem presentes através da memória coletiva construída a partir dos diversos grupos sociais e familiares, não estando necessariamente preservados em formatos tradicionais como livros ou obras de arte. São saberes de um habitar reticular onde os mais diversos tipos de entidades se fazem presentes constantemente por meio do ato conectivo. Nesse contexto, resgatamos o conceito de Biblioteca Viva.

A Biblioteca Viva funciona de maneira semelhante a de uma biblioteca normal - os leitores vêm e pedem emprestado um 'livro' durante um período de tempo limitado. Depois de o lerem, devolvem o Livro à biblioteca e - se quiserem - podem pedir outro Livro emprestado. Entre as principais diferenças está o fato de que os Livros da Biblioteca Viva são seres humanos, e os Livros e os leitores entram num diálogo pessoal. [...] A ideia de uma Biblioteca Viva (Menneske Biblioteket = Human Library) foi inicialmente desenvolvida pela ONG dinamarquesa de juventude "Stop the Violence" (Foreningen Stop Volden) como parte das actividades que a ONG ofereceu aos visitantes no Festival Roskilde 2000, o maior evento musical anual da Dinamarca. [...] Os gestores de projeto da ONG organizaram a primeira biblioteca em estreita cooperação com o Festival e com o apoio financeiro da Fundação Roskilde. Nessa altura, ficou claro que a atividade mostrou potencial para além das expectativas tanto dos organizadores, como dos anfitriões do festival (ABERGEL et al., 2005, p.9).

Em seu conceito original, uma Biblioteca Viva é compreendida na perspectiva da interação social, como um dispositivo de enfrentamento à desigualdade social e a promoção da justiça social, onde o social é entendido como sendo constituído somente por entidades humanas. Desta forma, o conceito da Biblioteca Viva original é apropriado para promover a interação entre entidades humanas de diferentes grupos sociais ou comunidades, que de outra forma não teriam contato e, a partir desta interação, criar um ambiente de diálogo livre e aberto, oportunizando o desenvolvimento de um sentimento de empatia mútua (ABERGEL et al., 2005).

Esse conceito de Biblioteca Viva, vem sendo apropriado e re-interpretado enquanto metodologia inventiva⁵ pelo GPe-dU desde 2016, no contexto do projeto *Ágora do Saber*, vinculado à pesquisa *A cidade como espaço de aprendizagem: games e gamificação na constituição de Espaços de Convivência Híbridos, Multimodais, Pervasivos e Ubíquos para o desenvolvimento da Cidadania*, financiado pelo Edital Universal 01/2016.

Segundo Schlemmer (2018, 2020, 2021) as Metodologias Inventivas emergem no âmbito da Educação Híbrida e Multimodal⁶, a partir de elementos teóricos presentes na epistemologia reticular e conectiva (DI FELICE 2012; 2013), na cognição inventiva (KASTRUP 1998; 2015) e, no método cartográfico de pesquisa-intervenção (PASSOS, KASTRUP e ESCÓSSIA, 2009 e PASSOS,

⁵ Schlemmer, 2018, 2020, 2021

⁶ Schlemmer, 2014, 2016, 2019, 2020

KASTRUP e TEDESCO, 2014). A autora deixa claro que o conceito de aprendizagem inventiva não se reduz às metodologias, ainda que a compreensão de metodologia, no âmbito das Metodologias Inventivas, seja apropriado a partir de sua origem grega e entendida, portanto, como investigação científica, modo de perguntar, de instigar, ato de ir em busca.

Nessa perspectiva, durante o percurso do desenvolvimento destas metodologias, o que existem são pistas que orientam esta busca. É a partir dessa compreensão que entendemos que uma metodologia pode ser inventiva. Na base da construção de metodologias inventivas, segundo Schlemmer (2021), está o ato conectivo transorgânico e a inventividade. Esta última compreendida enquanto inquietação/atividade epistemológica coengendrada (imersa) num determinado tempo e contexto histórico e social que a faz emergir em rede, portanto, disparadora de uma atitude investigativa que mobiliza invenção, o que é significativamente distinto de metodologias que partem de regras e passos pré-estabelecidos. É nesse contexto que a metodologia de Projetos de Aprendizagem Gamificados (PAG) e a Biblioteca Viva (BV) emergem enquanto Metodologia Inventiva. Um dos processos desenvolvidos pelo GPe-dU na confluência dessas duas metodologias deu origem à prática denominada *Mobile-Ubiquitous-Pervasive Extended Reality Game* (MUP-ERG) *Ágora do Saber*. (SCHLEMMER, 2020)

O *Ágora do Saber*, segundo Schlemmer et. al (2018), é um jogo híbrido, multimodal, ubíquo e pervasivo relacionado ao Patrimônio Histórico Artístico e Cultural do município de Bento Gonçalves, Rio Grande do Sul, Brasil, desenvolvido a partir de uma parceria entre o GPe-dU, o Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Bento Gonçalves - IFRS- Bento Gonçalves e a Secretaria de Cultura do Município de Bento Gonçalves. O jogo foi desenvolvido para dispositivos móveis e se apropria da Realidade Aumentada (RA), geolocalização, narrativa, personagens e cenários em 3D, sendo jogado no espaço geográfico da cidade. Nos diferentes pontos geolocalizados, personagens em RA, envolvidos numa narrativa, instigam o jogador a explorar o local e a realizar missões interagindo com o Patrimônio Histórico material cultural e imaterial - constituído por informações fornecidas pelo jogo e por pessoas referências na comunidade, as quais constituíram a Biblioteca

Viva de Bento Gonçalves. O objetivo é possibilitar experiências de conhecimento, incluindo a cidade como um espaço de aprendizagem.

O MUP-ERG, segundo Schlemmer (2020), é uma prática pedagógica intervencionista (uma vez que tem como objetivo promover uma intervenção num local geográfico (digital ou híbrido); inventiva (no sentido da aprendizagem inventiva⁷), reticular e conectiva (uma vez que se desenvolve em atos conectivos transorgânicos, portanto, conectando entidades humanas e não humanas, formando redes) e gamificada (uma vez que se apropria da lógica, de estratégias e elementos de jogos). Práticas MUP-ERG envolvem a criação de Bibliotecas Vivas e podem resultar no desenvolvimento de um jogo móvel, ubíquo e pervasivo, em realidade aumentada. Tem origem num contexto/objetivo (por exemplo: a cultura de uma determinada cidade, empresa, etc.) e se desenvolve a partir da leitura desse contexto, na qual se buscam informações sobre ele em diferentes meios.

No processo de sistematização dessas informações, identificam-se potenciais parceiros (pessoas e locais), enquanto atores humanos e não humanos desse contexto. Inicia-se, então, o contato com esses parceiros (pistas vivas) e locais (pistas geográficas), a fim de engajá-los no processo e também ampliar as informações, por meio de visitas e entrevistas para produção de dados em formato áudio, imagem, vídeo e textos, os quais compõem a Biblioteca Viva. Estes dados organizados se transformam em pistas digitais (marcadores, geolocalização, sensores, objetos em realidade aumentada, entre outros), que fornecem algum tipo de informação, dica que pode auxiliar no desenvolvimento de missões no contexto do jogo criado.

O conjunto destas informações é articulado na elaboração de uma narrativa, a qual hibridiza entidades humanas e não humanas, podendo combinar elementos da história (fatos ocorridos), situações do cotidiano, resgate de memórias (da história não registrada, mas construída na vivência de pessoas comuns – catalogação da memória cultural), elementos do espaço (geográfico e digital), metáforas e elementos ficcionais (relacionados ao potencial do simbólico, de elementos mágicos, fantasiosos e/ou futuristas), entre outros.

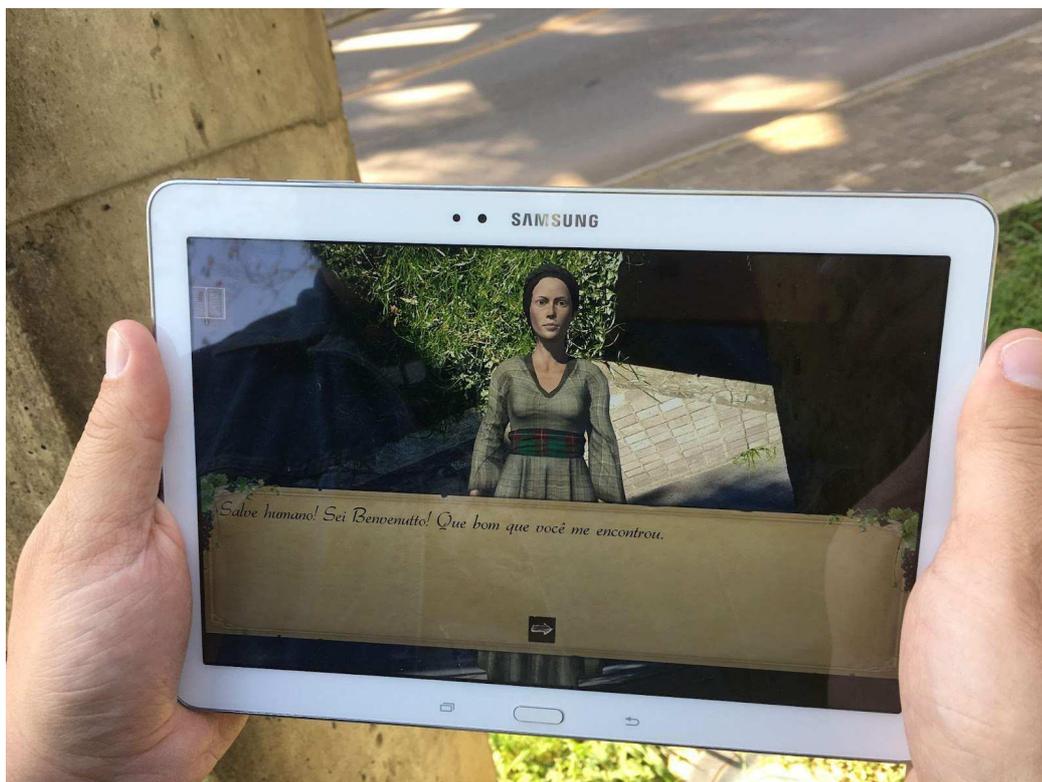
⁷ Kastrup (1999, 2015), a qual será trabalhada no referencial teórico.

No contexto do desenvolvimento do *Ágora do Saber*, entendemos por *Pistas Vivas*, pessoas que foram convidadas a compartilharem seus relatos, histórias, que não estão preservadas em livros, vídeos, áudios, textos, imagens ou obras de arte, compondo com estes relatos o acervo de uma *Biblioteca Viva*. Um exemplo de pista viva no contexto do MUP-ERG *Ágora do Saber*, é o Sr. Firmino Splendor.

As pistas geográficas, são aquelas vinculadas a um território geográfico e que dizem respeito a um lugar, carregado de significados que à ele se conecta. Um exemplo de pista geográfica no contexto do MUP-ERG *Ágora do Saber* é a *Pipa Pórtico de Bento Gonçalves*. O *Pórtico*, na compreensão de seus habitantes, simboliza o trabalho ligado à vitivinicultura, um dos valores que representam a cultura do município. Poderia ser também os *parreirais*, os *terroir*, entre outros.

As pistas digitais/*online* são então, os elementos digitais que fazem parte do contexto, podendo ser marcadores, pontos geolocalizados, sensores, personagens, objetos, coisas em Realidade Aumentada e/ou em Realidade Virtual. Um exemplo de pista digital/*online* no contexto do MUP-ERG é a *Isabel*, uma personagem feminina modelada em 3D que emerge no jogo (fotografia 1), quando o sistema identifica, por geolocalização, que o jogador está no *Pipa Pórtico*. O nome *Isabel*, dado para a personagem feminina que representa o trabalho, ao qual está vinculado a vitivinicultura, foi escolhido por ser o nome de uma casta de uvas híbrida, natural das espécies *vitis vinifera* e *vitis labrusca*, uma das primeiras a ser plantada na região.

Fotografia 1 - Personagem em AR no *Pipa Pórtico*.



Fonte: Aplicativo Ágora do Saber ⁸

Todos esses elementos de conhecimento, vinculados ao Patrimônio Histórico Artístico e Cultural e à Paisagem Cultural de uma determinada comunidade, bairro, cidade, que se expande no contexto da cibricidade, constituem um espaço de catalogação que, muitas vezes, não está registrado em livros ou obras de arte, sobre este determinado grupo ou local (SCHLEMMER, et al., 2018). Por cibricidade compreende-se essa cidade híbrida que de uma geografia física, feita de átomos, se conecta, se amplia, se adensa para outras geografias digitais, informacionais e conectivas, feitas de *bit*. (RIBEIRO, 2020; SCHLEMMER, 2020).

Foi durante o percurso do desenvolvimento da pesquisa, no processo de concepção e elaboração da Biblioteca Viva de Bento Gonçalves-RS e dos trabalhos que apresentam potencialidade para a constituição de novas Bibliotecas Vivas, vinculadas aos diferentes jogos e Projetos de Aprendizagem Gamificados⁹ desenvolvidos por crianças, adolescentes e professores, no contexto da cidade de

⁸ Disponível em: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gpedu.agoradosaber>>. Acesso em 19 de maio de 2022.

⁹ Metodologia Inventiva sistematizada por Schlemmer (2018)

Bom Princípio-RS e de São Leopoldo-RS, que sentimos a necessidade de ampliar o conceito original de Biblioteca Viva também para entidades não humanas, bem como ressignificar o processo enquanto Metodologia Inventiva.

Quando ampliamos a nossa compreensão de social, de sociedade, também para as entidades não humanas, superamos a visão antropocêntrica que temos do mundo, a qual entende o humano como centro, aquele que age sobre as demais entidades em seu entorno, estabelecendo com estas uma relação de uso. Halbwachs (1990) aponta que os objetos possuem um papel importante na constituição do habitar de um determinado grupo, sua configuração no espaço físico atua na produção da memória coletiva. Desta forma, começamos a perceber pistas da presença desses não humanos, bem como da sua agência num determinado contexto. Um exemplo pode ser identificado na fala de um dos participantes da pesquisa que deu origem ao MUP-ERG *Ágora do Saber*, e uma das pessoas indicadas pela Secretaria de Cultura do Bento Gonçalves para compor sua Biblioteca Viva como referência sobre o patrimônio histórico cultural da viticultura na cidade.

[...] Porque, se naquela ocasião, em 1910 e 1913, que as uvas viníferas não produziam, tivessem ido só para o lado do trigo e do milho, não teríamos (...) a escola, nem a pesquisa. (*Ágora do Saber*, 2017, tópico Trabalho).

Di Felice (2018), compreende por entidade não humana os dados, os algoritmos, os *big data*, os *softwares*, os agentes comunicativos, os NPC - “*Non Player Characters*” (personagens não controlados por um jogador em um jogo), as plataformas, o clima, as florestas, os animais, os lugares, as coisas, as superfícies, etc. Assim, é possível compreender na fala do Prof. Firmino a presença dessas entidades, na forma das uvas viníferas e como seu cultivo, sua presença, modificou o habitar de toda cidade, influenciando uma cultura de desenvolvimento de pesquisa e estudo e constituindo uma memória coletiva em todos os grupos envolvidos na produção vinícola da cidade.

A compreensão da Biblioteca Viva (BV) como metodologia inventiva, se dá a partir da origem latina do termo *invenire* – entendido como processo de encontrar

reíquias ou restos arqueológicos, garimpar, tendo como resultado o imprevisível, a problematização. Essa compreensão remete à perspectiva da aprendizagem enquanto invenção (SCHLEMMER, 2021; KASTRUP, 1999, 2015).

Nesse sentido uma BV se constitui a partir de uma forma de ir em busca, de fazer perguntas, investigar e, nesse percurso de garimpagem, descobrir pistas, refletir, realizar processos de tomada de consciência, desvelando, descobrindo algo novo, imprevisível, potência de novas problematizações. Essa potência que emerge, tem em si, a compreensão de aprendizagem enquanto cultivo, incremental do conhecimento (SCHLEMMER, 2021, p.13).

Desta forma, enquanto Metodologia Inventiva, a Biblioteca Viva emerge no âmbito da Educação Híbrida e Multimodal, a partir do coengendramento do conceito de Biblioteca Viva (ressignificado) com o método cartográfico de pesquisa-intervenção, numa perspectiva de aprendizagem enquanto invenção. Foi, portanto, no habitar do território de pesquisa e desenvolvimento, acima contextualizado, que emergiu o problema de pesquisa, assim expresso: como uma tecnologia, vinculada à uma plataforma digital, pode propiciar a cocriação de uma Biblioteca Viva?

Do problema de pesquisa derivam as seguintes questões:

- como a Biblioteca Viva pode contribuir na catalogação e socialização da memória coletiva de um grupo contemplando também as entidades não humanas presentes em seu habitar?
- como é desenvolvido o processo de construção de uma Biblioteca Viva?

O objetivo geral da pesquisa é desenvolver uma tecnologia que promova a cocriação de Bibliotecas Vivas no contexto da plataforma digital Inven!RA. Os objetivos específicos implicam em:

- compreender o percurso de construção de uma Biblioteca Viva, a fim de ter elementos para a criação da tecnologia a ser integrada na plataforma digital;
- compreender como o conceito de Biblioteca Viva pode ser pensado para comportar outras entidades para além das humanas;

- compreender como a Biblioteca Viva pode atuar na arqueologia das memórias catalogadas de um determinado grupo;
- apresentar os resultados do desenvolvimento na forma de uma tecnologia a ser publicada e socializada gratuitamente e que contemple toda a discussão teórica desenvolvida ao longo dos diferentes territórios explorados.

Para desenvolver a pesquisa e obter elementos que permitam compreender o problema e alcançar os objetivos propostos para esta dissertação de mestrado em Educação apresenta-se, a seguir, o delineamento metodológico da pesquisa.

2 DELINEAMENTO METODOLÓGICO

A pesquisa que dá origem à esta dissertação de mestrado se apropria do Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção (PASSOS, KASTRUP, ESCÓSSIA, 2009; PASSOS, KASTRUP e TEDESCO, 2011), o qual se propõe a acompanhar processos, abrindo-se as imprevisibilidades emergentes no percurso da pesquisa, mas sem abrir mão do rigor do método. No Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção, o principal desafio é compreender que existe uma inversão na forma como estabelecemos nossas metas: elas não são previamente definidas, nem o percurso que se espera percorrer para atingi-las. Nesta metodologia as metas emergem a partir da imersão do pesquisador-cartógrafo no território da pesquisa, enquanto acompanha a processualidade do fenômeno a ser estudado sob diferentes variedades de atenção, sendo estas, ao mesmo tempo, abertas e focadas.

No Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção sujeito, objeto e pesquisador são considerados coemergentes do processo de pesquisa, sendo compreendidos como forças indissociáveis a interagir entre si, produzindo conhecimento.

O desafio é o de realizar uma reversão no sentido tradicional do método - não mais um caminho para alcançar metas prefixadas (metá-hódos), mas o primado de caminhar que traça, no percurso, suas metas. [...] A diretriz cartográfica se faz por pistas que orientam o percurso da pesquisa sempre considerando os efeitos do processo do pesquisador sobre o objeto da pesquisa. O pesquisador e seus resultados. (PASSOS, KASTRUP e ESCÓSSIA, 2009, p.17).

O Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção compreende que o dado é produzido na intervenção do pesquisador no território da pesquisa, portanto, não existe *a priori*, a fim de que possa ser coletado. O funcionamento do Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção se dá por meio das forças circulares e pistas que permeiam o território da pesquisa; desta forma, a atenção do cartógrafo deve estar aberta o suficiente para acolher elementos inesperados, mas sempre havendo a necessidade de ser redirecionada, de maneira a criar um movimento de resistência

às dispersões emergentes do plano de forças, espaço onde os sujeitos, objeto e o pesquisador estão a interagir entre si.

Signos são acolhidos numa atitude atencional de ativa receptividade. São especialmente interessantes quando expõem um problema e forçam a pensar. Nesse caso, constituindo o que F. Varela (1995) chamou de *breakdown*, eles exigem que a atenção se detenha, produzindo uma desaceleração de seu movimento. (PASSOS, KASTRUP e ESCÓSSIA, 2009, p.39).

No Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção podemos identificar quatro variedades do funcionamento atencional, que geram um movimento contínuo de contração e abertura da atenção do pesquisador-cartógrafo, permitindo a este explorar o plano de forças que se projeta no território da pesquisa, ressignificando-o. Esses movimentos são o rastreio, o toque, o pouso e o reconhecimento atento.

O movimento inicial da atenção do pesquisador-cartógrafo é chamado de rastreio e consiste na varredura de campo, num sobrevoo no território da pesquisa. No rastreio, o que se busca é criar uma abertura para que se possa perceber signos e pistas que se manifestam. O objetivo principal nesse primeiro movimento é criar a sensação de uma percepção flutuante, paralela à processualidade do fenômeno.

O segundo movimento da atenção do cartógrafo é o toque, que pode ser caracterizado como uma rugosidade, uma percepção que chama a atenção do cartógrafo; pode ser algum sinal, uma pista de que está emergindo, ocorrendo alguma processualidade dentro daquele espaço.

O terceiro movimento é o pouso, no qual a percepção do cartógrafo contrai-se em um zoom sobre o toque, fazendo uma parada e fechando o campo em volta de si, permitindo que um novo território se forme e a atenção mude de escala. Neste *zoom*, a atenção do cartógrafo se faz por meio de janelas atencionais.

Cada janela cria um mundo e cada uma exclui momentaneamente as outras, embora outros mundos continuem copresentes. Cada visada através de uma janela dá lugar, em sua escala, aos diversos gestos atencionais, possibilitando também mudanças de nível. (PASSOS, KASTRUP e ESCÓSSIA, 2009, p.44).

O quarto e último movimento da atenção do cartógrafo é o reconhecimento atento, considerado não apenas a última das variações da atenção do cartógrafo,

como também dependente do ponto de vista da primeira. É neste momento em que o pesquisador deve reconfigurar o território, buscando restabelecer os limites a serem analisados em virtude das observações realizadas durante o pouso. Como afirma Passos, Kastrup e Escóssia (2009) seria algo como um “vamos ver o que está acontecendo”, podendo ser visto como um processo de calibragem, de redefinição do território da pesquisa por onde mais uma vez vamos percorrer os quatro movimentos de atenção.

2.1 PLANO COLETIVO DE FORÇAS E OS TERRITÓRIOS DA PESQUISA

No Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção, temos o plano das formas e o plano das forças. O plano das formas é o plano das definições, daquilo que está estabelecido, instituído, enquanto o plano na forças é o plano que tensiona, que questiona o plano de formas. É possível dizer que o Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção olha para aquilo que está estabelecido, mas tensionando e questionando a processualidade enquanto forma. Segundo Passos, Kastrup e Escóssia (2009, p.92) “[...] nesse sentido, os atos de cartógrafo, sendo também coletivos de forças, participam e intervêm nas mudanças e, principalmente, nas derivas transformadoras que aí se dão”. Assim, entendemos neste contexto o coletivo não como a dicotomia entre indivíduo e grupo, mas conforme Passos Kastrup e Escóssia (2009, p.94) “[...] a partir de relações estabelecidas entre dois planos - o plano das formas e o plano das forças - que produzem a realidade.”

Conforme Passos, Kastrup e Escóssia (2009), embora distintos, os planos de formas e de forças não podem ser compreendidos como opostos, pois estabelecem entre si uma relação de reciprocidade. Acompanhar uma processualidade é observar as tensões exercidas sobre aquilo que está posto em seu movimento permanente, seu constante processo de produção. Desta forma, acessar o plano coletivo de forças é, também, uma forma de habitá-lo, de habitar um território de pesquisa.

No contexto do método cartográfico de pesquisa-intervenção, compreendemos o território da pesquisa não apenas como uma dimensão espacial,

mas como um espaço onde a processualidade ocorre, espaço este composto pelas entidades envolvidas e toda a culturalidade que envolve o objeto em seu meio.

Habitar o território da pesquisa é imergir na processualidade, colocar-se na posição de um aprendiz-cartógrafo, praticando, experienciando e vivenciando a processualidade, é estar aberto a desenvolver novos conhecimentos.

Aberto à experiência de encontro com o objeto da pesquisa, o aprendiz-cartógrafo é ativo na medida em que se lança em uma prática que vai ganhando consistência com o tempo, marcando o propósito de seguir cultivando algo. [...] A cartografia introduz o pesquisador numa rotina singular em que não se separa teoria e prática, espaços de reflexão e de ação. Conhecer, agir e habitar um território não são mais experiências distantes umas das outras. (PASSOS, KASTRUP e ESCÓSSIA, 2009, p.149).

Ao habitar o território da pesquisa, o pesquisador vai intervindo, produzindo e analisando os dados, num processo que envolve os movimentos da atenção do cartógrafo, conforme apresentados anteriormente. É na processualidade, no percurso da pesquisa, que as pistas vão emergindo, contribuindo para a ampliação do conhecimento e reconfiguração do território da pesquisa.

Sempre que o cartógrafo entra em campo há processos em curso. A pesquisa de campo requer a habitação de um território que, em princípio, ele não habita. Nesta medida, a cartografia se aproxima da pesquisa etnográfica e lança mão da observação participante. O pesquisador mantém-se no campo em contato direto com as pessoas e seu território. (PASSOS, KASTRUP e ESCÓSSIA 2009, p.56).

E é justamente nesse momento de intervenção, de imersão do pesquisador no território da pesquisa que o dado é produzido, enquanto coemergência da interação entre o pesquisador e as demais entidades num plano de formas e de forças. Sem essa intervenção o dado não existe. Por isso, no Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção compreende-se que não há coleta de dados, mas sim produção de dados.

Da mesma forma que o dado é produzido ao longo da pesquisa, conforme Passos, Kastrup e Escóssia (2009), a análise de dados é realizada ao longo do processo, orientada aos objetivos identificados pelo pesquisador enquanto este

imerge no campo empírico, num movimento da variação da sua atenção, enquanto cartógrafo, conforme referido anteriormente. Desta forma, busca-se habitar o meio onde a processualidade ocorre, com a atenção aberta, identificar os processos que estão ocorrendo e, a partir da análise destes, redefinir as metas para uma próxima imersão no território da pesquisa.

No contexto desta dissertação, o primeiro território da pesquisa se configura a partir dos artigos-semente que deram origem à revisão de literatura, objetivando compreender a apropriação do conceito de Biblioteca Viva realizada pelo GPe-dU (SCHLEMMER, et al., 2018), o que fez emergir uma pista sobre o conceito original. Seguindo esta pista, identificamos sua vinculação com o conceito de justiça social, enquanto promoção de equidade entre gêneros, grupo e culturas, sendo o social compreendido a partir de uma visão antropocêntrica do mundo, portanto, um social exclusivamente relacionado ao humano, o que difere da apropriação e da resignificação realizada pelo GPe-dU, fundamentada em Latour (2012), Di Felice (2009, 2017, 2020) e Accoto (2020). Nesse percurso iniciado, algumas metas e objetivos começaram a se desenhar.

A cartografia como método de pesquisa é o traçado desse plano da experiência, acompanhando os efeitos (sobre o objeto, o pesquisador e a produção do conhecimento) do próprio percurso da investigação. Considerando que objeto, sujeito e conhecimento são efeitos coemergentes do processo de pesquisar, não se pode orientar a pesquisa pelo que se suporia saber de antemão acerca da realidade: o know what da pesquisa. Mergulhados na experiência do pesquisar, não havendo nenhuma garantia ou ponto de referência exterior a esse plano, apoiamos a investigação no seu modo de fazer: o know how da pesquisa. O ponto de apoio é a experiência entendida como um saber-fazer, isto é, um saber que vem, que emerge do fazer. Tal primado da experiência direciona o trabalho da pesquisa do saber-fazer ao fazer-saber, do saber na experiência à experiência do saber. Eis aí o “caminho” metodológico. (PASSOS, KASTRUP e ESCÓSSIA, 2009, p.18).

Ao habitar este primeiro território da pesquisa, ou seja, os artigo-semente, foi possível compreender a Biblioteca Viva como um espaço de socialização de saberes, de empoderamento, onde os saberes, histórias e costumes, que por vezes seriam deixado de lado, encontram um novo lugar onde podem ser socializados e catalogados. Esta compreensão está fortemente centrada nas interações

humano-humano (STEWART et al., 2011) na busca pela promoção do empoderamento de um grupo social que é deixado à margem, por vezes vítima de preconceito, servindo assim como um importante dispositivo de enfrentamento ao preconceito e de promoção da justiça social no sentido da igualdade de gênero, etnia e cultura.

A partir desta compreensão, o território da pesquisa se reconfigurou, abrindo-se para a revisão de literatura, a fim de conhecer a produção científica já existente na área e, poder então, ter elementos que permitissem: a) visitar o problema e objetivos da pesquisa, b) desenvolver a fundamentação teórica da pesquisa e, c) identificar de que forma a dissertação em desenvolvimento contribui para a ampliação do conhecimento já produzido na área.

Paralelamente, um novo território de pesquisa se configurou, composto pelas vivências já realizadas pelo GPe-dU no âmbito da criação de Bibliotecas Vivas e pela realização de entrevistas com docentes que desenvolveram trabalhos que potencialmente poderiam originar Bibliotecas Vivas. O objetivo foi compreender o percurso desta construção, especialmente, as dificuldades, a fim de encontrar elementos para definir os requisitos, de forma a possibilitar a concepção e o desenvolvimento de uma tecnologia digital que possa auxiliar docentes e pesquisadores na criação/cocriação de Bibliotecas Vivas.

Este dois territórios da pesquisa, subsidiados por leituras relacionadas à nova compreensão de sociedade, entendida como composta não somente por entidades humanas, mas também por entidades não humanas (DI FELICE, 2018), e a memória coletiva construída a partir das memórias produzidas por um determinado grupo, assim como com os objetos que compõem o seu habitar (HALBWACHS, 1990) e, conseqüentemente, a forma como o conhecimento é produzido nesta sociedade, reconfigurou novamente o território da pesquisa, a partir de um estranhamento sobre o conceito original de Biblioteca Viva, potencializando a emergência de um novo conceito.

A construção deste percurso, ao habitar os diferentes territórios da pesquisa que foram se fazendo, podem nos fornecer elementos para o desenho tecnológico digital do que estamos compreendendo por uma tecnologia digital que se constituirá

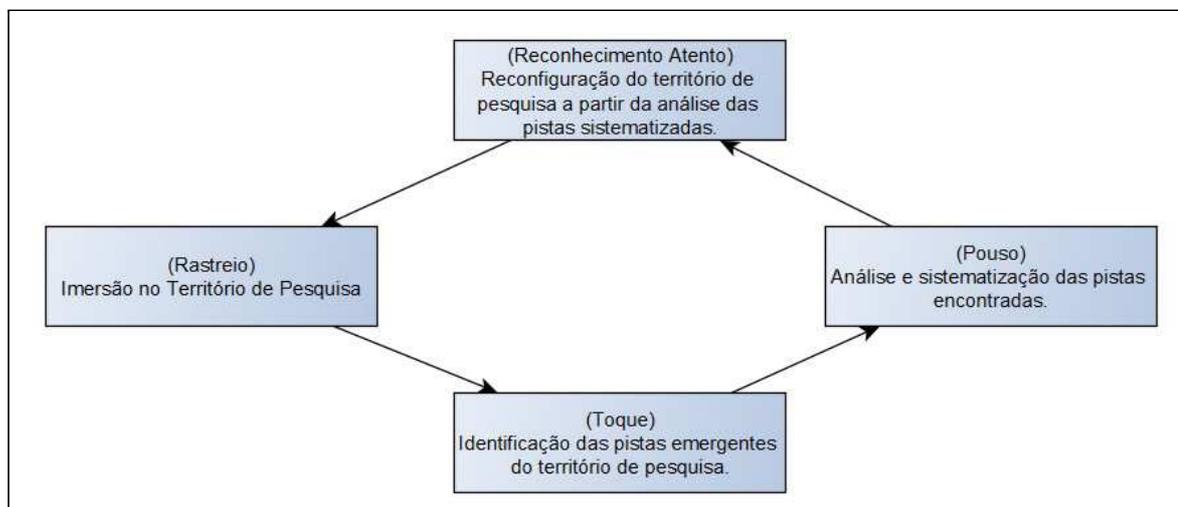
como parte de uma plataforma digital, a fim de contribuir no processo criação e socialização de Bibliotecas Vivas.

2.2 CAMPO EMPÍRICO

Ressalta-se que por se tratar de uma pesquisa que se orienta pelo método cartográfico de pesquisa-intervenção, os dados são produzidos e analisados ao longo do processo, conforme o pesquisador passa a habitar os diferentes territórios da pesquisa (fig. 1). A partir da identificação dos territórios iniciais, objetiva-se pela análise da produção científica acerca das Biblioteca Vivas, buscar pistas que auxiliem o pesquisador a compreender como o objeto se constitui, quais são as suas características mais importantes. A partir deste objetivo, constitui-se o segundo território de pesquisa, composto a partir da realização de entrevistas com manejo cartográfico, junto a docentes que desenvolvem ou desenvolveram projetos de aprendizagem inventivos que potencialmente poderiam originar novas bibliotecas vivas.

Ao habitar o segundo território de pesquisa, buscou-se identificar e mapear as principais dificuldades encontradas por esses docentes em suas práticas, objetivando traçar um paralelo com as dificuldades que poderiam emergir no processo de criação de novas Bibliotecas Vivas. A produção de dados deste território resultou em três listas de pistas, a primeira composta pelas dificuldades encontradas pelos docentes, a segunda com problemas elaborados a partir da sobreposição destas dificuldades e, a terceira, compostas por pistas presentes na fala dos professores, mas que não podem ser consideradas problemas ou dificuldades. As três listas acrescidas as pistas identificadas nos demais territórios de pesquisa contribuíram para a identificação, elaboração e fundamentação dos requisitos e funcionalidades que deveriam estar presentes na tecnologia a ser desenvolvida, processo este que se encontra descrito detalhadamente na seção 7.2.

Fluxograma 1: Fluxo de processo de análise



Fonte: o autor

3 REVISÃO DE LITERATURA: HABITANDO O PRIMEIRO TERRITÓRIO DA PESQUISA

O primeiro território da pesquisa se configurou a partir dos artigos-semente da revisão de literatura, oportunizando, uma primeira imersão no território, dando início a um primeiro rastreio, uma varredura acerca do conhecimento científico já produzido sobre Bibliotecas Vivas. Esse rastreio consiste na busca de pistas que possam auxiliar na compreensão do conceito, identificando as principais características das Bibliotecas Vivas, bem como as relações que podem ser estabelecidas com a produção anteriormente desenvolvida pelo GPe-dU.

Partindo das leituras produzidas pelo próprio grupo de pesquisa (SCHLEMMER, 2018 e SCHLEMMER, et al. 2018) foi possível encontrar as pistas que permitiram uma compreensão inicial da interpretação do conceito de Biblioteca Viva realizada pelo grupo: um espaço de catalogação e socialização de conhecimentos, memórias e saberes populares, que não estão preservados em livros tradicionais ou obras de arte. Estes conhecimentos, no âmbito do *Ágora do Saber*, foram produzidos a partir das informações socializadas por habitantes da cidade de Bento Gonçalves, Rio Grande do Sul. Esta interpretação continuou a ser desenvolvida desde então.

Na literatura, é possível perceber que a Biblioteca Viva é também chamada de Biblioteca Humana. Segundo Little et al. (2011) até 2010 todas as iniciativas desenvolvidas nesse campo, eram denominadas como Biblioteca Viva. Porém, a partir de 2010, a *Living Library Organization* foi renomeada para *Human Library Organization* e os projetos desenvolvidos no Reino Unido e nos Estados Unidos passaram, então, a adotar a denominação de Biblioteca Humana. Entretanto, é importante salientar que Biblioteca Humana e Biblioteca Viva são o mesmo projeto, com os mesmos objetivos e valores (LITTLE et al., 2011). Considerando este ponto, a partir de agora o objeto será tratado apenas pelo seu nome original, Biblioteca Viva, conservando a nomenclatura Biblioteca Humana apenas em citações.

Esta escolha se justifica pelo fato do termo Biblioteca Viva ser mais abrangente, podendo envolver outras entidades vivas, além do humano, o que está

mais próximo da compreensão de social e de sociedade adotada pelo GPe-dU, a partir de Latour (2012) e Di Felice (2009, 2017, 2018, 2020) e Accoto (2020), mas que no entanto, ainda não abarca outras entidades não humanas tais como as coisas, superfícies, dados, objetos. Essas entidades, segundo Bosi (2003), ganham voz através da maneira como sua disposição caracteriza o nosso habitar, tornando-se referências importantes na produção da memória coletiva.

Stewart et al. (2011) trazem um histórico da metodologia, apresentando como e por quem ela foi criada. Ao longo do artigo, os autores apresentam relatos sobre leituras de livros vivos, resultados produzidos nas primeiras edições, e uma análise sobre as potencialidades da Biblioteca Viva para o contexto educacional. Assim, oportuniza-se ao pesquisador uma compreensão melhor de como a processualidade da metodologia original se desenvolve e como se relaciona com as entidades humanas envolvidas, muitas vezes desenhando-se como um processo de desconstrução e reconstrução de conceitos e pré-conceitos sobre grupos-chave. Neste contexto, grupos de pessoas intitulados como minorias ou segregados de uma sociedade são escolhidos para compor o acervo de uma Biblioteca Viva.

Orosz, Bánki, Bothe, Tóth-Király e Tropp (2016) realizaram uma análise quantitativa a partir dos dados produzidos durante um evento de Biblioteca Viva, realizado em uma escola na Hungria. E por meio destes dados, embasam uma discussão sobre as potencialidades desta metodologia no enfrentamento ao preconceito institucionalizado. Os resultados deste trabalho enriqueceram ainda mais a visão sobre o objeto como um elemento de transformação social, socialização de saberes e pontos de vista de pessoas que, por vezes, são postas à margem da sociedade.

Com base nestas leituras iniciais, na produção científica realizada pelo GPe-dU e no próprio objetivo da pesquisa, foram definidas as seguintes *strings* de busca: *Human Library* associadas a *Education*, em uma primeira *string*. Em uma segunda *string* de busca utilizou-se *Living Library* e *Human Library*, associadas à *Digital Platform*.

Com base na leitura dos primeiros resultados, objetivando potencializar as palavras-chave escolhidas, identificou-se a necessidade de fazer uso de filtros de

exclusão, eliminando assim a incidência de resultados referente a áreas distintas que, por sua vez, não faziam referência à processualidade, como pesquisas referentes a cultivo de proteínas e restauração de bibliotecas físicas. Os filtros de exclusão escolhidos foram *Protein* e *Cartographic*.

As *strings* de busca finais foram compostas por:

- "*Human Library*" and "*Education*" - *Protein* -*Cartographic*
- ("*Living Library*" OR "*Human Library*") and "*Digital Platform*" - *Protein* - *Cartographic*

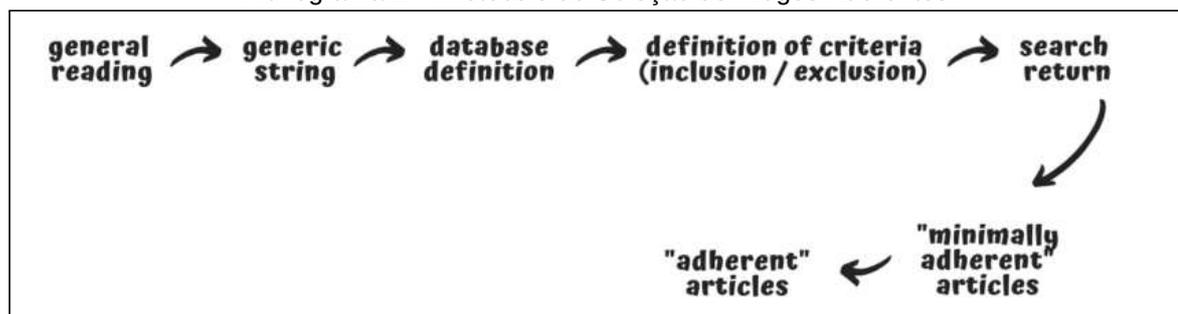
Como definição dos critérios de inclusão e exclusão, priorizou-se periódicos em língua inglesa, com datação de 2016 a 2020, que abordassem o tema em, ao menos, um parágrafo inteiro. Desta forma, foram considerados como não aderentes teses, dissertações e os artigos que estivessem fora do período estabelecido, salvo aqueles com muitas citações ou presentes entre as leituras-semente.

Segundo Passos, Kastrup e Escóssia (2009), não há como perceber a pureza de um objeto, uma vez que não é possível desligarmos a nossa ontogenia, ou seja, a história de interações que constituem os nossos conhecimentos e saberes desenvolvidos ao longo de nossa vida. São sempre através deles que lemos o mundo. No entanto, conforme propõem os autores, é possível fazer uso de momentos de atenção e, em especial, da atenção em suspensão, para que seja possível acompanhar um processo em seu meio, mas ainda assim aceitando que o simples ato de pesquisar já o transforma. Assim, sem traçar um objetivo específico, mas sempre atento às rugosidades do campo, pistas de que processualidades ocorrem dentro do território de pesquisa, iniciou-se a revisão de literatura exploratória, buscando unicamente artigos que permitissem ao pesquisador acompanhar o objeto e sua processualidade ao longo do tempo.

O percurso foi compreendido de pesquisa em base de dados (rastreio), seleção de artigos, visando aderência ao tema (toque), análise dos artigos aderentes (pouso) e sistematização dos conhecimentos acerca da área (reconhecimento atento) (OLIVEIRA, 2019). Por meio de um protocolo composto por: 1) busca no Google Scholar no período de 2016 a 2020, 2) aplicação dos critérios de inclusão, 3) aplicação dos critérios de exclusão, 4) leitura integral e análise das produções. 5)

seleção das produções aderentes, procedeu-se a revisão de literatura propriamente dita.

Fluxograma 2 – Protocolo de Seleção de Artigos Aderentes.



Fonte: OLIVEIRA (2019), p.44

Com base na primeira *string* de busca foram encontrados um total de 450 resultados, dos quais 38 foram considerados minimamente aderentes; destes, após uma leitura e análise completa, 19 foram descartados por abordarem o tema com pouca profundidade, restando 19 produções consideradas aderentes. A segunda *string* de busca resultou em um total de 9 artigos, dos quais 5 foram considerados minimamente aderentes, mas que após uma leitura e análise completa foram descartados

Quadro 1 – Retorno de Consultas na Base de Dados

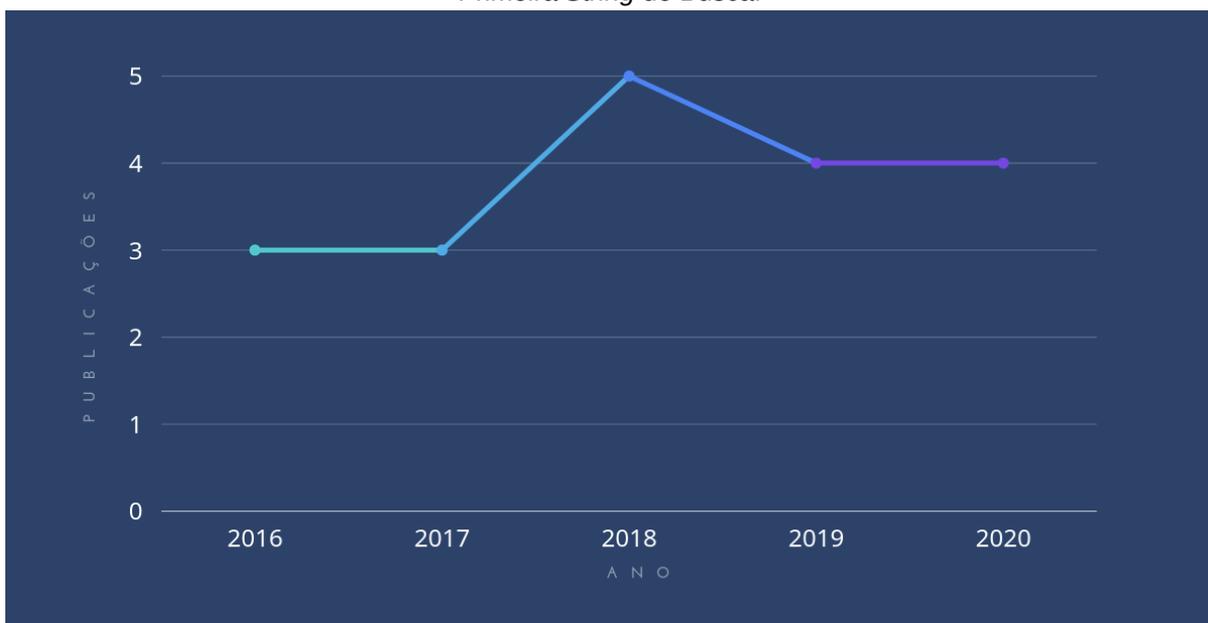
Nº de Citações	Referência	Título
<i>Leituras-semente</i>		
25	ABERGEL, et al. 2005	Don't judge a book by its cover! The Living Library Organiser's Guide 2005
7	NICK LITTLE, et al., 2011	Don't judge a book by its cover! The Living Library Organiser's Guide 2011
4	STEWART, et al., 2011	Libraries by the people, for the people: living libraries and their potential to enhance social justice
<i>1ª string de busca</i>		
25	OROSZ, et al., 2016	Don't judge a living book by its cover: effectiveness of the living library intervention in reducing prejudice toward Roma and LGBT people

4	BROWN, 2016	School libraries as power-houses of empathy: People for loan in The Human Library
11	DOBRESKI E HUANG, 2016	The joy of being a book: Benefits of participation in the human library
1	WATSON, 2017	Being a Human Book: Conversations for Rupturing Prejudice
3	CARAGERAGEA, 2017	HUMAN LIBRARY facilitation guide
0	VERGARA E BIRNER, 2017	Whose Nation Are We Presenting, Deconstructing Canada with Third-Grade Students
8	DOBRESKI E KWAŚNIK, 2018	Changing depictions of persons in library practice: Spirits, pseudonyms, and human books.
0	WANG, HAN, SUN, 2018	Bibliometric Analysis of Domestic Human Library Research Based on CSSCI
0	HAN E LEE, 2018	Development of a Data Structure for Human Library Services
0	BÉRES E EGERVÁRI, 2018	Read (Each) Other!: The living library initiative at the University of Pécs
0	RAMOS E SILVA, 2018	Diversity, Recognition and Dialogue: The voices of books and readers-listeners in the Intercultural Human Library
2	MARTINEZ, ASOREY E PARRILLA, 2019	Participatory Research with Young People with Visual Disabilities: When the Exclusion and Inclusion Stories Take to the Streets
0	TERRAS 2019	Fylde Coast Living Libraries: Seaside Story Telling—within a pedagogy framework
0	AMUDHA, KUMAR e RAJ, 2019	Human Library: A New Way To Sharing The Information
2	GIELSLER e JUAREZ, 2019	"I Have Served to Tell": A Qualitative Study of Veterans' Reactions on Participating in a Living Library Project
0	COSTA, 2020	Biblioteca Humana Guia de Disseminação
0	BOBOŇOVÁ, et al., 2020	Human Libraries: The Power of Using Stories in Education
0	NAIK, et al., 2020	Role of "Human Library Intervention" in Creating Awareness of Diversity & Inclusion
0	WATSON, 2020	'Something that, actually, I could do'

Fonte: o autor

No gráfico 1 é apresentado a quantidade de produções, de acordo com o ano de publicação, objetivando obter o quantitativo ao longo do período analisado.

Gráfico 1 – Gráfico do Número de Artigos Aderentes Publicados ao Longo do Tempo Referentes a Primeira *String* de Busca.



Fonte: o autor.

A seguir apresenta-se elementos resultantes da análise das produções encontradas e que podem contribuir para o desenvolvimento desta dissertação de mestrado.

Segundo Abergel et al. (2005), a Biblioteca Viva caracteriza-se como uma metodologia que tem como objetivo criar um diálogo interpessoal entre pessoas que normalmente não teriam essa oportunidade. A partir da descrição da processualidade realizada por Abergel et al. (2005) compreende-se que, enquanto o processo está acontecendo, os sujeitos são dispostos no plano coletivo de forças assumindo diferentes papéis, que interagem entre si, tanto no contexto de mediação, quanto de confronto, desconstrução e reconstrução.

- Organizador: este é o papel que antecede os demais, o organizador é o mediador, o responsável por toda a condução do evento (espaço temporal onde será desenvolvida a metodologia). Caberá a ele as decisões como a composição do acervo, dos bibliotecários, assim como

a organização do espaço físico, o mapeamento da necessidade de dicionários ou até mesmo as decisões referente a temática do evento. Em resumo, é o organizador quem faz as mediações necessárias para que o evento aconteça.

- Acervo: é o conjunto de livros vivos que estará disponível para consulta no dia do evento, ou conforme observam Stewart et al. (2011), o acervo que está acessível para consulta posterior ou remota. Um acervo pode ou não ser tematizado, mas conforme observa Costa (2020), a diversidade é considerada um fator importante para a Biblioteca Viva;
- Livro Vivo: dentro do contexto da Biblioteca Viva, a frase “não julgue um livro pela capa” adquire um novo significado: é possível perceber que a ideia de transformar pessoas livros vivos dentro deste contexto, também é uma forma de dizer “não o julguem por aquilo que está na superfície”. Porém, o conceito de livro vivo vai além: transformar pessoas em livros é uma forma também de empoderamento, segundo observam Stewart et al. (2011), Dobresky e Huang (2016), Brown (2016) e Schlemmer (2018). Uma maneira de dar visibilidade e socializar saberes e vivências que não estão preservados em livros tradicionais ou obras de arte, sendo que toda a sua constituição como tal, desde a escolha do título de um livro vivo, definição de sua sinopse até sua disposição física em meio ao acervo durante o evento, buscam potencializar esse empoderamento, conforme observa Watson (2017). A interação entre um livro vivo e um leitor se dá através de uma conversa, onde há proximidade de duas pessoas que dificilmente teriam essa oportunidade de contato em outro contexto. Objetiva-se, dessa forma, fazer emergir empatia entre leitor e livro, em um processo de desconstrução de conceitos pré-estabelecidos. Um livro vivo em momento algum tem a obrigatoriedade de responder perguntas com as quais não se sente confortável, mas a escolha de um livro vivo, segundo Abergel, et al. (2005) e Stewart et al. (2011) também deve levar isso em conta: para se tornar um livro vivo, é necessário ser o

mais aberto possível a esse tipo de exposição, de uma maneira não politizada.

- **Leitor:** o leitor é o sujeito que, dentro de um evento ou através de alguma plataforma de comunicação, fará a leitura do livro vivo. O leitor pode ser qualquer um: um visitante que veio para o evento, uma pessoa interessada no conteúdo do livro que busca fazer contato remoto com o mesmo, estudantes de uma turma selecionada para experienciar o evento, ou simplesmente alguém que naquele momento se fez presente naquele espaço por casualidade ou curiosidade. Toda a concepção da metodologia da Biblioteca Viva gira em torno do objetivo de desestabilizar o leitor, provocar um momento de colapso (VARELA, 2003), potencializado pela empatia do contato presencial síncrono com o humano que oportunize a ele um momento de desconstrução de conceitos e pré-conceitos, conforme observam Abergel et al. (2005), Stewart et al. (2011) e Orosz et al. (2016).
- **Bibliotecário:** é o mediador encarregado de intermediar o contato entre o livro vivo e o leitor. Entre as atribuições do bibliotecário, segundo Abergel et al. (2005), está sugerir um livro a um leitor, mediar seu contato inicial e preservar a integridade física e emocional do livro vivo, assim como a de identificar a necessidade de presença de um dicionário durante a leitura. Cabe também ao bibliotecário a função de organizar os momentos de descanso e alimentação do acervo presente no evento.
- **Dicionário:** o último papel identificado por Abergel et al. (2005) é o do dicionário. Assim como os livros vivos, os dicionários também são pessoas que se fazem presentes durante a leitura; no entanto, seu papel é justamente de mediar a comunicação entre pessoas com dialetos diferentes, como um intérprete. O dicionário, por sua vez, fazendo referência ao objeto em si, tem a unicamente a responsabilidade de mediar a comunicação, evitando ao máximo interferir na interação entre o livro vivo e o leitor.

Abergel, et al. (2005) cunham o termo Biblioteca Viva apresentando a metodologia na forma de um manual. Apesar de não se tratar de um periódico, sua inclusão torna-se fundamental por ser referenciado na maioria dos artigos que compõem esta revisão, sendo considerada o principal material de referência quando falamos em Bibliotecas Vivas. Abergel et al. (2005) realizam o primeiro desenho conceitual de uma Biblioteca Viva, caracterizando-a e identificando seus valores e objetivos. Little et al. (2011) dão continuidade a este trabalho, ao construir uma segunda edição do manual original. Nele, além de revisar a metodologia original, os autores atualizam os conceitos originais produzidos por Abergel et al. (2005) e cunham o termo Biblioteca Humana. A produção segue pela mesma linha de seu predecessor, construindo na forma de um manual os conceitos fundamentais de uma Biblioteca Viva.

Com o objetivo de explorar a metodologia construída por Abergel et al. (2005) por meio de um olhar científico que possa evidenciar suas potencialidades em diferentes contextos, Stewart et al. (2011) realizam uma construção cuidadosa partindo do histórico da metodologia, contextualizando sua construção e os diferentes potenciais que a metodologia apresenta, tanto na esfera do enfrentamento ao preconceito quanto como ferramenta para promoção de justiça social. No âmbito da educação, ela representa um importante espaço para desenvolver conhecimentos que não poderiam ser construídos de outra forma.

Partindo de uma análise quantitativa, realizada com o objetivo de mensurar a efetividade da metodologia no enfrentamento ao preconceito, Orosz, et al. (2016) constroem sua análise a partir de uma série de eventos de Biblioteca Viva, desenvolvidos a partir da metodologia proposta por Little et al. (2011) em escolas da Hungria. Em sua análise, os autores identificam uma mudança na percepção dos envolvidos sobre os grupos presentes nos acervos das Bibliotecas Vivas, qualificando a efetividade da Biblioteca Viva como uma ferramenta para promoção da justiça social. De forma similar, Amudha, Kumar, Raj (2019), Boboňová et al. (2020) e Watson (2020) apresentam estudos de casos em diferentes contextos, problematizando a necessidade de se trazer para o ambiente escolar as questões referentes ao enfrentamento ao preconceito e à promoção da justiça social através

da Biblioteca Viva. Em todos os estudos, foi possível perceber mudanças positivas em relação ao preconceito.

Brown (2016) discute sobre como a inclusão de Livros Vivos nos acervos das escolas pode contribuir na constituição de um espaço para promoção da empatia entre os alunos. Partindo do princípio de que a Biblioteca Viva tem o potencial de promover o diálogo entre pessoas que normalmente não teriam essa oportunidade, Brown (2016) desenvolve esse espaço dentro da escola, criando um ambiente onde alunos pertencendo a grupos minoritários ou com alguma deficiência física encontram um espaço de diálogo com colegas de escola de diferentes anos letivos. Em seus resultados, caracteriza a Biblioteca Viva como um importante espaço para celebrar a diversidade e a empatia dentro do ambiente escolar.

Com o objetivo de identificar os potenciais benefícios da Biblioteca Viva sobre os Livros Vivos, fazendo uma análise quali-quantitativa dos formulários de *feedback* preenchidos durante os eventos que desenvolvem essa metodologia, Dobreski e Huang (2016) identificaram efeitos benéficos tais como o desenvolvimento do autoconhecimento, empoderamento e capacidade de expressão, assim como indícios de efeitos terapêuticos acerca de traumas vividos e compartilhados na experiência, lançando um primeiro olhar sobre as mudanças vivenciadas pelos Livros Vivos.

Watson (2015) inicia um diálogo sobre o empoderamento dos Livros Vivos, com o objetivo de acompanhar o percurso vivenciado por um Livro Vivo na sua constituição como tal. O autor levanta pontos importantes, partindo da concepção do título do Livro Vivo e como sua escolha atua na construção do sentimento de empoderamento, da construção do sentimento de pertencimento e inclusão ao longo do evento. Refere ainda a importância da metodologia como espaço para a construção da cultura dos direitos humanos.

Carageagea (2017) apresenta um manual trazendo diversas orientações complementares às de Abergel et al. (2005) e Little et al. (2011) com um foco maior na realização dos eventos de Biblioteca Viva, abordando aspectos como a disposição dos Livros Vivos no espaço físico, sugestões como organizar os

catálogos, mediar conflitos durante o evento e confecções de materiais de divulgação e uso.

A partir de um relato de experiência, Vergara e Birner (2017) apresentam uma visão recontextualizada da Biblioteca Viva, afastando-se das agendas de inclusão social e enfrentamento ao preconceito. Com o objetivo de desconstruir o olhar dos alunos sobre o Canadá, trabalharam conceitos de descolonialidade, ao invés de abordar minorias ou grupos considerados segregados. Os autores trazem como livros vivos pessoas de diferentes regiões do Canadá, de maneira assíncrona via *e-mail*. Como resultado dessa interação, os autores perceberam o surgimento de duas linhas de tensionamento: a primeira referente ao sentimento de pertencimento que foi construído entre os alunos, a partir da percepção desenvolvida sobre as diferentes culturas que compõem a comunidade canadense, e a segunda referente às cicatrizes coloniais presentes na construção desse sentimento de pertencimento, sobre o que é ser um canadense.

Partindo do questionamento de que forma elas apresentam as pessoas e a informação, Dobreski e Kwaśnik (2018) fazem uma análise exploratória dos padrões de representação adotadas nas tradições das Bibliotecas anglo-americanas, incluindo tradições orais, informação comunitária e as Bibliotecas Vivas. Em seus resultados, os autores identificam que o que estamos catalogando não são as pessoas, mas sim suas identidades; onde cada uma acumula um registro separado e cada registro por sua vez depende de uma mistura distinta de elementos descritivos. Os autores concluem afirmando que as Bibliotecas, como um todo, devem estar atentas ao contexto e objetivo das comunidades-alvo onde estão inseridas.

Wang, Han e Sun (2018) apresentam uma revisão bibliográfica sobre a produção científica coreana acerca da Biblioteca Viva que parte de uma nova interpretação, diferente da original, afastando-se das agendas sociais e do enfrentamento ao preconceito, sendo abordada como um importante instrumento na socialização de saberes e experiências. O estudo identificou um volume significativo de pesquisas sobre o emprego da metodologia em diferentes áreas, como educação e em tratamentos psicológicos. No entanto, a maior parte desta produção

encontra-se apenas em coreano e a barreira imposta pela linguagem, neste momento, acabou impedindo o pesquisador de aprofundar-se nesta produção.

Han e Lee (2018), a partir de uma análise do funcionamento e da condução de uma Biblioteca Viva, apresentam uma sugestão de estrutura de dados para a criação de banco de dados para uma Biblioteca Viva. O artigo segue uma visão identificada por Wang, Han, Sun (2018), onde a Biblioteca Viva não é apenas vista como uma metodologia para a organização de um evento presencial, mas como um repositório que pode tomar a forma de uma tecnologia digital e abordar temas que não tenham relação com agendas sociais e enfrentamento ao preconceito.

Partindo de suas próprias vivências e preconceitos vividos, Ramos e Silva (2018) discorrem importantes observações acerca do ato de mediação narrativa, para então trazer a Biblioteca Viva como uma metodologia capaz de construir pontes entre diferentes pontos de vista, gerando empatia através do diálogo. Martinez, Asorey e Parrilla (2019) trazem uma abordagem da Biblioteca Viva sobre adolescentes com dificuldade visual, apresentando uma visão bastante singular sobre o lugar de fala de jovens com dificuldades visuais.

Gielsler e Juarez (2019) apresentam uma análise de como as Bibliotecas Vivas podem contribuir junto a veteranos de guerra no enfrentamento dos sintomas do estresse pós-traumático e depressão. Ao final do texto, os autores pontuam que, dentro dos limites da pesquisa, foi possível identificar potencialidade no uso da metodologia, oriundos dos espaços criados para a socialização das experiências e vivências dos veteranos.

O último dos quatro guias a compor esta revisão de literatura é trazido por Costa (2020), com uma apresentação mais acadêmica que os demais. Nele, novamente são trabalhados e discutidos desde o histórico da Biblioteca Viva a dicas e conselhos sobre como definir a temática e o objetivo da metodologia no contexto de um evento. Este guia complementa e atualiza as orientações dos guias anteriores, ajudando a concluir o desenho conceitual que compõe os eventos onde a metodologia da Biblioteca Viva é realizada.

Muitas são as possibilidades apontadas pela metodologia, conforme já observado por Stewart et al. (2011). A riqueza de uma consulta a um livro vivo pode

contribuir muito com as percepções sobre um tema ou evento em um trabalho de natureza acadêmica. Os saberes que ali se fazem presentes emergem do contexto no qual o livro vivo habita: de outra forma não seria possível identificar que, dentro deste período, embora a Metodologia da Biblioteca Viva já existisse há 11 anos, a produção científica ainda é incipiente, focada em objetivos iniciais, com ênfase em eventos presenciais e como meio de enfrentamento da violência entre jovens e o preconceito contra grupos, etnias ou gêneros, que varia de acordo com a região e o ambiente.

Nos textos, a partir do final de 2017, o que identificamos foi um olhar recontextualizado. A partir de um aprofundamento na metodologia e nos trabalhos desenvolvidos até então. Como aponta Wang, Han e Sun (2018), começa-se a discutir sobre novas formas de apropriação da metodologia Biblioteca Viva, não restritas somente à presencialidade física ou síncrona ou às agendas sociais, sendo possível identificar a presença da metodologia em contextos diferentes, como observa Vergara e Birner (2017), Schlemmer et al. (2018), Schlemmer (2018), Han e Lee (2018), Giesler e Juarez (2019) e Naik (2020).

A metodologia foi sendo desenvolvida mais sobre o aspecto da “narração de histórias”, utilizada como um espaço de socialização de saberes, tradições, costumes de pessoas e grupos, que não estão presentes em livros tradicionais ou obras de arte. Segundo Han e Lee (2018), sob esta perspectiva, a leitura de um livro vivo, pode por exemplo, oportunizar ao aluno um primeiro olhar sobre uma vivência profissional real, de maneira a auxiliá-lo nas escolhas profissionais e acadêmicas que se seguirão.

Por exemplo, a Biblioteca Humana de Seul, que é operada pelo Governo Metropolitano de Seul, atualmente tem mais de 100 livros humanos registrados para 14 assuntos e opera um serviço de “Biblioteca Sênior” para a população idosa local. O serviço faz livros humanos com história oral coletados de idosos locais na forma de materiais sonoros e os distribui para escolas e órgãos públicos. Esses materiais são usados como recursos educacionais para ensinar experiências e sabedoria de vida. (Han e Lee, 2019, p.572).

Segundo Wang, Han e Sun (2018) foi possível perceber também a presença da Biblioteca Viva em contextos relacionados a tratamentos psiquiátricos e psicológicos. Conforme Giesler e Juarez (2019) o desenvolvimento da metodologia entre militares com sintomas de *stress* pós-traumático demonstrou possuir potencialidades, apresentando mudanças positivas.

Por um lado, os leitores podem escolher um livro humano com circunstâncias de vida semelhantes às suas, o que pode gerar ressonância por meio da comunicação, liberar emoções negativas, lidar com o estresse. Por outro lado, depois de compreender as soluções para o problema dos livros humanos, os leitores podem alcançar a autorreflexão, o autoajuste, a autocompreensão e, assim, a cura emocional. (WANG, HAN, SUN, 2018, p. 271).

De maneira paralela, pesquisadores de diferentes partes do mundo, como Brasil, Canadá e Coreia começam a repensar o conceito de Biblioteca Viva, não como mais metodologia para o desenvolvimento de um evento presencial físico, mas como espaço digital para a socialização desses saberes, afastando-se das agendas sociais e aproximando-se de novos territórios como saúde, cultura e educação.

Ao longo desta etapa inicial da pesquisa foi possível compreender como o conceito da Biblioteca Viva foi se desenvolvendo ao longo do tempo, sendo apropriado de diferentes formas, em contextos distintos. A primeira pista que emerge é justamente a mudança do olhar científico sobre a processualidade, traçando um caminho para que possamos mais uma vez revisitar o conceito original, problematizando-o a partir de uma nova compreensão de social, estendido também às entidades não humanas. Uma segunda pista emerge quando lançamos um primeiro olhar sobre a maneira como a processualidade em si é desenvolvida, como se dá a construção de uma Biblioteca Viva conforme seu conceito original e suas interpretações, o que fornece pistas para o processo de construção de uma plataforma digital. A terceira pista que emerge deste território através da identificação dos papéis que cada entidade assume (leitor, livro vivo, bibliotecário, dicionário, etc), quais são as atribuições de cada papel e como se cada um deles se relacionam e enquanto a processualidade ocorre.

Dentro deste território de pesquisa foi possível encontrar pistas que ajudaram a contextualizar o que é a Biblioteca Viva, a partir de diferentes interpretações, o que oportunizou ao pesquisador qualificar seu olhar sobre os projetos desenvolvidos por professores, de maneira a identificar quais teriam resultados com potencialidade de compor Bibliotecas Vivas.

A quarta pista importante a ser explorada nos territórios seguintes refere-se ao papel de cada entidade dentro da Biblioteca Viva, especialmente o Livro Vivo. A partir das interpretações construídas pelo GPe-dU e pelos trabalhos de origem coreana, foi possível identificar que os livros vivos podem se fazer presentes dentro de uma Biblioteca Viva através de registros audiovisuais, oportunizando a criação de um espaço de catalogação dos saberes e costumes.

Por fim, a quinta pista que emerge neste território, é identificada a partir dos resultados apontados nos diferentes contextos onde a metodologia da Biblioteca Viva foi desenvolvida: educação, psicologia, saúde, catalogação de saberes e tradições não anteriormente preservados em livros ou obras de arte.

Como parte do processo de análise, todas as pistas encontradas durante o habitar do pesquisador-cartógrafo nesse primeiro território, foram sistematizadas no Quadro 2 com o objetivo de serem exploradas nos territórios seguintes, servindo como norteadores para aquilo que se almeja construir com uma Biblioteca Viva Digital. Em outras palavras, espera-se que o artefato final produzido a partir dessa dissertação encerre a potencialidade de produzir resultados similares aos obtidos pelos diferentes autores ao longo da revisão de literatura, com foco especial naqueles obtidos pelas interpretações construídas pelo GPe-dU e das produções de origem coreana.

Quadro 2 – Pistas encontradas ao habitar o primeiro território da pesquisa

Cod.	Pista	Explicação
1	Mudança do olhar científico sobre a processualidade de uma BV.	A identificação de uma processualidade relacionada a conceituação de BV, nos permite traçar um caminho para que possamos mais uma vez visitar o conceito original.
2	A maneira como a processualidade em si é	Como se dá a construção de uma Biblioteca Viva conforme seu conceito original e suas interpretações

	desenvolvida.	
3	Identificação dos papéis que cada entidade assume (leitor, livro vivo, bibliotecário, dicionário, etc)	Identificação dos papéis e de suas atribuições, como se cada um deles se relacionam e enquanto a processualidade ocorre.
4	A maneira como os Livros Vivos podem se fazer presentes em uma Biblioteca Viva.	Livros vivos podem se fazer presentes dentro de uma Biblioteca Viva através de registros audiovisuais, oportunizando a criação de um espaço de catalogação dos saberes e costumes.
5	Identificação dos diferentes contextos onde a Biblioteca Viva foi desenvolvida.	A partir dos resultados apontados nos diferentes contextos onde a metodologia da Biblioteca Viva foi desenvolvida: educação, psicologia, saúde, na catalogação de saberes e tradições não anteriormente preservados em livros ou obras de arte.

Fonte: o autor

Paralelamente a este primeiro território, um segundo território se configura, composto pelas vivências já realizadas pelo GPe-dU, algumas das quais foram também vivenciadas pelo pesquisador, enquanto bolsista de Iniciação Científica, no âmbito da criação de Bibliotecas Vivas. Com o objetivo de imergir e explorar esse território, optou-se pela realização de entrevistas cartográficas com professores que desenvolveram trabalhos com a potencialidade de se consolidarem como Bibliotecas Vivas, conforme apresentado a seguir.

4 VIVÊNCIAS DESENVOLVIDAS COM BIBLIOTECAS VIVAS: HABITANDO O SEGUNDO TERRITÓRIO DA PESQUISA

O segundo território de pesquisa é constituído pelas vivências em projetos cuja produção demonstre a potencialidade para a construção de Bibliotecas Vivas segundo o conceito interpretado. Territórios estes que precisam ser revisitados e, portanto, nos quais se volta a fazer uma imersão, agora com a atenção de um pesquisador-cartógrafo, em busca de pistas que possam contribuir para o objeto desta dissertação de mestrado.

[...] conhecer a realidade é acompanhar seu processo de constituição, o que não pode se realizar sem uma imersão no plano da experiência. Conhecer o caminho de constituição de dado objeto equivale a caminhar com esse objeto, constituir esse próprio caminho, constituir-se no caminho. Esse é o caminho da pesquisa-intervenção. (PASSOS, KASTRUP e ESCÓSSIA, 2009, p. 31).

Dessa forma, o segundo território da pesquisa se configura paralelamente ao primeiro, a partir de vivências desenvolvidas pelo GPe-dU com Bibliotecas Vivas, as quais foram também experienciadas pelo pesquisador, enquanto bolsista de iniciação científica, bem como de elementos trazidos por professores ao desenvolverem atividades que tenham a potencialidade de constituir novas Bibliotecas Vivas. Este contexto se caracteriza, então, como uma imersão no território, objetivando melhor compreender seu percurso de construção e identificando dificuldades, a fim de encontrar pistas que nos permitam melhor delinear a construção de uma tecnologia digital que auxilie o professor no processo de cocriação de Bibliotecas Vivas.

Partindo das vivências desenvolvidas pelo GPe-dU com Bibliotecas Vivas, o pesquisador iniciou novamente um rastreio, do qual emergiram os seguintes projetos: MUP-ERG Ágora do Saber, Desbravando a Rua Irmão Weibert e O Notch está em São Leopoldo, e agora?, todos desenvolvidos em contexto de pesquisas vinculadas à temática da Cidade como Espaço de Aprendizagem.

No MUP-ERG *Ágora Do Saber*, desenvolvido em 2017 e financiado pela Secretaria da Cultura do município de Bento Gonçalves-RS, foi cocriado o primeiro experimento com a Biblioteca Viva. Nele, o pesquisador, na época ainda na condição de Bolsista de Iniciação Científica, junto a outros integrantes do grupo, o pesquisador construiu uma Biblioteca Viva Digital que foi integrada ao *game* a partir dos relatos, saberes e memórias das pessoas ligadas à imigração italiana de Bento Gonçalves.

A primeira pista a emergir dentro do contexto desse projeto, é a maneira como a Biblioteca Viva foi imaginada, constituindo-se como um banco de dados, com os relatos agrupados de acordo com o entrevistado e com o tópico da entrevista. Os tópicos Comunidade, Fé e Trabalho foram concebidos a partir da identificação dos valores da comunidade durante o processo de análise das entrevistas. A segunda pista emerge do comportamento do sistema, que ao selecionar um tópico, buscava dentre os entrevistados quais possuíam relatos sobre aquele tópico e os exibia. Ainda que desenvolvida sem a presença de uma tecnologia específica de banco de dados, o *layout*, a disposição dos textos e imagens e a navegabilidade desta primeira Biblioteca Viva, presente dentro do aplicativo do jogo, faz emergir uma terceira pista que contribui com o atual desenvolvimento tecnológico. Todas as pistas identificadas neste primeiro projeto foram sistematizadas no Quadro 3.

Quadro 3 – Pistas emergentes no contexto do projeto *Ágora do Saber*

Cod.	Pista	Explicação
1	Biblioteca Viva imaginada como um banco de dados.	Biblioteca Viva imaginada como um banco de dados, com os relatos agrupados de acordo com o entrevistado e com o tópico da entrevista, que emerge a partir da análise da mesa. Todos os tópicos também são validados com o entrevistado a partir da temática da BV.
2	Indício de uma exploração reticular.	Ao selecionar um tópico, o sistema buscava dentre os entrevistados quais possuíam relatos sobre aquele tópico e os exibia.
3	<i>Layout</i> da aplicação.	O <i>layout</i> , a disposição dos textos e imagens e a navegabilidade.

Fonte: o autor

Um segundo projeto denominado Desbravando a Rua Irmão Weibert¹⁰ foi desenvolvido no município de Bom Princípio-RS, em 2017, no contexto de uma das escolas de educação básica do município, com uma turma de 6º ano. Inicialmente, o projeto não tinha como objetivo a construção de uma Biblioteca Viva; no entanto, o percurso desenvolvido poderia ser facilmente organizado e socializado como uma Biblioteca Viva. O projeto teve início a partir de uma curiosidade dos alunos sobre a idade da escola, que se originou no comentário do avô de um dos alunos, que estudou na escola quando esta localizava-se em uma estrutura física distinta da atual. Isto os levou a realizar uma pesquisa no *site* da prefeitura, onde eles encontraram o inventário da rua Irmão Weibert, dando origem ao desejo de conhecer quais eram as outras construções antigas existentes no município.

Movidos por este objetivo, a professora e os alunos exploraram o patrimônio histórico da rua Irmão Weibert, principal rua do município de Bom Princípio, onde os alunos pesquisaram sobre diversas residências que tinham valor histórico para a cidade, coletando informações, entrevistaram pessoas da comunidade para obter relatos e saberes sobre a história dessas residências em forma texto, áudio, foto e vídeo, e criando o mapa da rua Irmão Weibert (figura 1). Embora esses dados nunca tenham sido organizados em uma Biblioteca Viva, o projeto apresenta diversas potencialidades para o desenvolvimento de uma Biblioteca Viva. Conforme o pesquisador percorria o território, pistas foram emergindo a partir da análise deste projeto, todas elas foram sistematizadas no Quadro 4.

¹⁰ Desenvolvido no contexto da Pesquisa "A Cidade Como Espaço de Aprendizagem: games e gamificação na constituição de Espaços de Convivência Híbridos, Multimodais, Pervasivos e Ubíquos para o desenvolvimento da Cidadania, financiada pelo Edital: UNIVERSAL MCTI/CNPq No 01/2016 e da Pesquisa "A Cidade Como Espaço de Aprendizagem: Educação para a cidadania em contextos híbridos, multimodais, pervasivos e ubíquos, financiada pelo Edital Produtividade em Pesquisa - PQ – 2016.

Um terceiro projeto, denominado O Notch está em São Leopoldo, e agora?¹¹ foi desenvolvido no município de São Leopoldo-RS, em 2016, no contexto de uma das escolas de educação básica do município na qual, o pesquisador, ainda na qualidade de Bolsista de Iniciação Científica, esteve imerso no desenvolvimento. O projeto tem início com uma narrativa onde Notch, um personagem do mundo do Minecraft, havia chegado numa cidade desconhecida e precisava encontrar os pedaços de obsidiana que haviam se espalhados pela cidade quando o portal explodiu. Para restaurar o portal que permitiria a ele retornar ao seu mundo, os estudantes foram desafiados a apresentar a cidade para ele, auxiliando-o a encontrar os pedaços de obsidiana e a reconstruir o portal.

Os estudantes foram então, organizados em dois grupos e cada grupo identificou uma série de locais na cidade considerados importantes para eles e que o Notch deveria conhecer, pois provavelmente lá encontraria um dos pedaços da obsidiana. Isso implicou um processo de pesquisa sobre os locais indicados por eles e a criação de enigmas. Na sequência, cada grupo explorou separadamente os locais definidos pelo outro grupo em visitas de campo: a partir de enigmas e com o auxílio do aplicativo denominado *Obsidian Catcher*, os alunos procuravam pelos pedaços de obsidiana que, ao serem encontrados, eram projetados em Realidade Aumentada.

O *Obsidian Catcher* (fig. 2) foi um aplicativo desenvolvido pelo próprio pesquisador, enquanto bolsista de iniciação científica, o qual instigava os alunos a explorar o espaço fazendo uso de Realidade Aumentada. Neste processo de exploração, de rastreio, os alunos encontram pistas que os levam a conhecer um pouco mais sobre as histórias, conhecimentos e saberes de cada lugar. Entre estas, estavam as pistas vivas, pessoas da comunidade que detinham conhecimento sobre esses pontos, seja na condição de residentes, trabalhadores ou pesquisadores, que

¹¹ Desenvolvido no contexto da pesquisa "A cidade como espaço de aprendizagem: games e gamificação na constituição de Espaços de Convivência Híbridos, Multimodais, Pervasivos e Ubíquos para o desenvolvimento da Cidadania, financiada pelo Edital: UNIVERSAL MCTI/CNPq No 01/2016 e da Pesquisa "A cidade como espaço de aprendizagem: educação para a cidadania em contextos híbridos, multimodais, pervasivos e ubíquos, financiada pelo Edital Produtividade em Pesquisa - PQ – 2016.

se voluntariaram para socializar seus conhecimentos com os alunos. Ao final de cada vivência na cidade, o aplicativo mostrava a eles uma carta escrita pelo personagem Notch. Ao abrir essa carta eles eram convidados a socializar o que haviam aprendido sobre o local em um registro de áudio.

Fotografia 2 - Aluno interagindo com um objeto em realidade aumentada no *Obsidian Catcher*.



Fonte: WLC 1ª Edição (2017)

Este projeto foi desenvolvido durante o ano de 2016 e apresentado ao término do ano letivo, durante um evento organizado pelos estudantes e professores das escolas que participam da pesquisa "A cidade como Espaço de Aprendizagem", juntamente com o GPe-dU, na época denominado por eles como We, Learning with the City¹². O evento foi concebido e organizado enquanto um espaço de socialização

¹² O evento, em 2020, portanto, na sua quinta edição, em função da pandemia que restringiu o deslocamento físico dos estudantes e professores no espaço geográfico, impossibilitando a exploração física da cidade geográfica e obrigando a todos a conhecê-la pelas tecnologias digitais (Google Maps, Google Earth e outros sites e app), bem como a realização do evento de forma

dos saberes desenvolvidos ao longo do ano. Nele, os alunos, a partir das obsidianas que encontraram em diferentes pontos da cidade, tiveram a oportunidade de reconstruir o portal que levou o Notch de volta ao seu mundo. Os relatos sobre as descobertas dos alunos, assim como os relatos das pistas vivas que tiveram contato com eles sobre a cidade, apresentam potencial para de um acervo que poderia compor uma Biblioteca Viva. Diversos elementos e pistas importantes emergiram a partir da exploração desse projeto, todas foram sistematizadas no Quadro 5.

Quadro 5 – Pistas emergentes no contexto do projeto O Notch está em São Leopoldo, e agora?

Cod.	Pista	Explicação
1	Narrativa	A presença de uma narrativa instigadora com o objetivo de promover o engajamento dos alunos na atividade.
2	A presença de elementos narrativos e contextuais de jogos.	A presença de elementos narrativos e contextuais de jogos que eram do interesse dos alunos. No contexto deste projeto, foi identificada a presença de elementos do jogo Minecraft.
3	Desafios	A presença de um desafio, um chamado para a aventura, que instiga os alunos a explorarem o espaço de aprendizagem.
4	Organização em Grupos	Disposição dos alunos em grupos distintos com o objetivo de oportunizar a realização de duas atividades em paralelo.
5	Reconhecimento do Lugar/Espaço	O reconhecimento do espaço urbano a partir da percepção dos alunos onde cada grupo identificou uma série de locais na cidade considerados importantes para eles.
6	Pesquisa	O processo de pesquisa sobre os locais indicados pelos alunos.
7	Criação de Enigmas	Criação de enigmas e puzzles a partir dos dados produzidos na pesquisa do local indicado.
8	Exploração do Lugar/Espaço	Cada grupo explorou separadamente os locais definidos pelo outro grupo em visitas de campo.
9	Realidade Aumentada como	Com o auxílio do aplicativo denominado <i>Obsidian</i>

presencial física, foi renomeado para We, Learning with Cibricity. O termo Cibricity, em português cibricidade, caracteriza essa cidade que além de se constituir no espaço físico, geográfico, se prolonga nos espaços digitais, hibridizando-se, conforme referido por Ribeiro (2020) e Schlemmer (2020). Assim, a quinta (2020), sexta (2021) e, na sétima edição do evento (2022) se realizou de forma totalmente online.

	fator de engajamento.	<i>Catcher</i> , os alunos procuravam pelos pedaços de obsidiana que, ao serem encontrados, eram projetados em Realidade Aumentada.
9	Pistas Vivas	Pessoas da comunidade que detinham conhecimento sobre esses pontos, seja na condição de residentes, trabalhadores ou pesquisadores, que se voluntariaram para socializar seus conhecimentos.
10	Socialização das Aprendizagens	Socializar o que haviam aprendido sobre o local em um registro de áudio.
11	Empoderamento e protagonismo do aluno	O evento WLC foi concebido e organizado pelos alunos enquanto um espaço de socialização dos saberes desenvolvidos ao longo do ano

Fonte: o autor

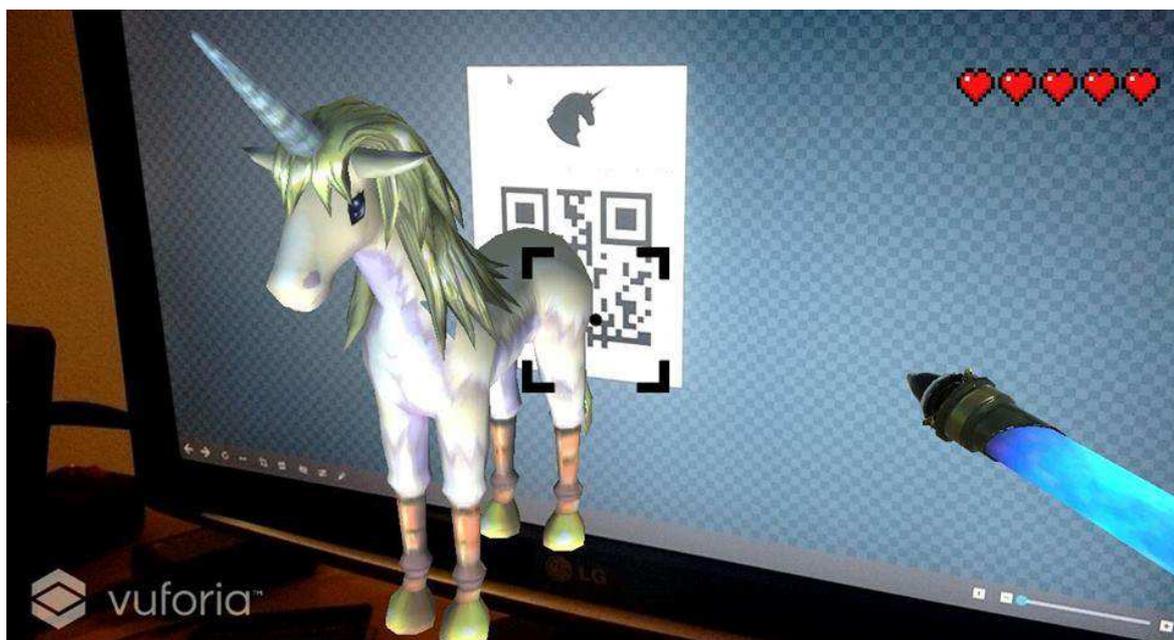
Um quarto projeto, denominado Uniaventura¹³, foi desenvolvido também no município de São Leopoldo-RS, em 2018, no contexto de uma das escolas de educação básica do município, com uma turma de quarto ano. Nele os alunos foram desafiados a construir uma narrativa conjunta, na qual um unicórnio maligno desejava sugar toda a alegria da cidade de São Leopoldo, sendo então impedido por um unicórnio de luz, mas que no confronto se dividiu em diversos outros unicórnios menores. Desafiados a encontrar todos os unicórnios espalhados pela cidade, os alunos neste experimento tinham dois momentos de exploração.

Em um primeiro momento, era trabalhado o RPG de Mesa junto aos alunos, a escolha deve-se ao fato deste ser um jogo de interpretação, onde cada jogador assume o papel de um personagem a interagir com um narrador, em uma dinâmica de jogo onde narrativas colaborativas emergem naturalmente. Neste os alunos assumiram o papel de heróis que habitavam o reino Além do Arco-Íris, de onde viera o unicórnio de luz. Apropriou-se de mecânicas e dinâmicas, bem como narrativas do jogo de RPG para instigar a construção da narrativa de maneira colaborativa, dando continuidade à história criada por eles.

¹³ Desenvolvido no contexto da pesquisa "A Cidade Como Espaço de Aprendizagem: *games* e gamificação na constituição de Espaços de Convivência Híbridos, Multimodais, Pervasivos e Ubíquos para o desenvolvimento da Cidadania, financiada pelo Edital: UNIVERSAL MCTI/CNPq 01/2016 e da Pesquisa "A Cidade Como Espaço de Aprendizagem: Educação para a cidadania em contextos híbridos, multimodais, pervasivos e ubíquos, financiada pelo Edital Produtividade em Pesquisa - PQ – 2016.

Em um segundo momento, os alunos exploraram locais chave da cidade, identificados na narrativa. Nestes locais, através do aplicativo UniAventura, desenvolvido pelo próprio pesquisador, que similar ao *Obsidian Catcher*, projetava unicórnios em AR (fig.3), o objetivo era instigar os alunos a explorar o espaço físico. Pistas vivas, em todos os locais físicos contemplados na narrativa, socializaram com os alunos suas vivências e saberes sobre aquele lugar.

Fotografia 3 - Imagem do Aplicativo UniAventura.



Fonte: o autor

Os relatos das pistas vivas sobre a cidade, bem como a narrativa coletiva criada pelos alunos apresenta potencial para compor o acervo de uma Biblioteca Viva, outras pistas também emergem a partir da exploração deste território, encontrando-se sistematizadas no Quadro 6.

Quadro 6 – Pistas emergentes no contexto do projeto UniAventura

Cod.	Pista	Explicação
1	Desafio	A presença de um desafio, um chamado para a aventura, que instiga os alunos a explorarem o espaço de aprendizagem.

2	Cocriação de uma Narrativa.	Os alunos foram desafiados a construir uma narrativa conjunta.
3	Cocriação de uma narrativa a partir de um jogo de representação de papéis	Desenvolvimento de uma campanha de RPG ¹⁴ cocriada a partir da narrativa construída pelos alunos.
3	Exploração do Lugar/Espaço	Em um segundo momento, os alunos exploraram locais chave da cidade, identificados na narrativa.

Fonte: o autor

O último experimento, vinculado à mesma pesquisa, foi realizado na escola João Belchior Marques Goulart, situada em uma zona de vulnerabilidade social no mesmo município das duas anteriores, já em contexto de pandemia. Nele os alunos exploraram diferentes aspectos de uma temática norteadora, explorando remotamente pontos-chave de sua comunidade, realizando entrevistas e mais uma vez, tendo contato com pistas vivas que oportunizaram a eles o acesso a conhecimentos que não poderiam ter sido socializados de outra maneira. Da mesma forma que nos projetos anteriores, os relatos das pistas vivas que participaram deste projeto apresentaram potencial para compor o acervo de uma Biblioteca Viva. Assim como os demais projetos, diversas pistas emergiram a partir da exploração deste território, sendo sintetizadas no Quadro 7.

Quadro 7 – Pistas emergentes no contexto dos projetos construídos na E.M.E.F João Belchior Marques Goulart

Cod.	Pista	Explicação
1	Temática Norteadora	Os alunos exploraram diferentes aspectos de uma temática norteadora, um tema comum pré-estabelecido pelo professor.
2	Exploração remota do espaço físico.	Os alunos exploraram remotamente pontos-chave de sua comunidade, com auxílio de tecnologias como o Google Maps, que oportunizou uma maneira de ampliar a vivência e o conhecimento sobre o local.
3	Entrevistas	Entrevistaram pessoas da comunidade para obter relatos e saberes que pudessem ser relacionados à temática norteadora.

¹⁴ O jogo de RPG é dividido em blocos narrativos chamados de aventuras, onde uma trama com início, meio e fim é desenvolvida. A uma série de aventuras interligadas, jogadas em sequência, damos o nome de campanha.

4	Pistas Vias	Contribuíram para a produção de dados acerca das memórias, saberes e conhecimentos que não poderiam ser encontrados em livros ou obras de arte,

Fonte: o autor

Durante o rastreio realizado neste segundo território da pesquisa, constituído pelas vivências desenvolvidas pelo GPe-dU com Bibliotecas Vivas, foram identificados cinco projetos (toque). O pouso aconteceu no momento em que o pesquisador identificou como cada trabalho poderia ser relacionado à interpretação da metodologia da Biblioteca Viva criada pelo GPe-dU (SCHLEMMER, et al. 2018), de onde emergiu a seguinte pista: a presença de pistas vivas em todos os experimentos, as quais contribuíram para a produção de dados acerca das memórias, saberes e conhecimentos que não poderiam ser encontrados em livros ou obras de arte, mas que eram relevantes para o seu contexto. A visita/exploração do espaço geográfico, seja esta realizada de maneira presencial ou remota, oportunizando uma maneira de ampliar a vivência e o conhecimento sobre o local. Além destas diversas outras pistas que emergem desta exploração estão sintetizadas nos Quadros 3,4,5,6 e 7.

É importante referir que, embora o pesquisador tenha participado em vários dos projetos anteriormente apresentados, enquanto bolsista de iniciação científica, ainda não tinha o conhecimento teórico sobre Biblioteca Viva, tampouco desenvolvido o nível de atenção enquanto pesquisador-cartógrafo, necessário para identificar as contribuições dos referidos projetos na relação com a teoria (pistas), o que é fundamental neste momento em que propõem-se o desenvolvimento de uma tecnologia digital para potencializar o criação de Bibliotecas Vivas.

Durante o pouso, ao observar mais atentamente a pista que emergiu a partir da exploração deste território de pesquisa, é possível referir que, para além do primeiro projeto, no qual efetivamente foi construída uma Biblioteca Viva, os demais acabaram por não compor este acervo, ainda que tivessem os subsídios necessários e estivessem vinculados a um projeto maior que se propunha a realizar

tal construção. Isso se deveu, em parte, à dificuldade em catalogar e socializar as informações produzidas pela a comunidade, por meio de uma tecnologia ou plataforma.

A partir do reconhecimento atento, um novo território de pesquisa se configurou e com ele a necessidade, já anteriormente apontada, da realização de entrevistas com os professores responsáveis por estes projetos, objetivando buscar a experiência na fala, compreender como estes habitavam o território da pesquisa e como se configurava o plano coletivo de forças e formas no momento em que a processualidade ocorria (PASSOS, KASTRUP e TEDESCO, 2014).

5 AS ENTREVISTAS COM MANEJO CARTOGRÁFICO: HABITANDO O TERCEIRO TERRITÓRIO DA PESQUISA

O terceiro território da pesquisa se constitui a partir da realização de entrevistas com manejo cartográfico, onde foram ouvidos os docentes responsáveis pelos projetos que compuseram o segundo território. O objetivo foi conhecer melhor os projetos em sua origem, buscando identificar as dificuldades vividas pelos docentes no percurso desenvolvido. É na análise destas dificuldades que se torna possível compreender como se constituía o plano coletivo de formas e forças quando a processualidade estava em curso e, a partir da tensão gerada por ela, perceber quais são as funcionalidades que potencialmente podem emergir como facilitadores nesse processo de construção.

Foram selecionados como entrevistados professores que tiveram um engajamento direto nos Projetos de Aprendizagem Gamificados descritos no Segundo Território de Pesquisa. Em virtude da crise sanitária provocada pela Covid-19, todas as entrevistas foram realizadas em webconferências. Para um melhor acompanhamento dessas, foi elaborado um roteiro de entrevista, que se encontra no Apêndice B, inspirado no manejo cartográfico (PASSOS, KASTRUP, TEDESCO, 2014), esse roteiro continha perguntas norteadoras, embora novas perguntas emergissem a partir da fala do entrevistado, com o objetivo de identificar a experiência na fala (PASSOS, KASTRUP, TEDESCO, 2014).

Como o pesquisador conhecia pessoalmente todos os entrevistados, já tendo trabalhado com eles, no início da webconferência realizava-se uma conversa informal, com duração aproximada de 10 a 15 minutos, que tinha como objetivo ambientar o entrevistado no contexto da entrevista. Foram realizadas quatro entrevistas de um total de cinco planejadas, sendo que a última não se viabilizou em virtude do desalinhamento das agendas do pesquisador e da entrevistada. Todos os entrevistados receberam um TCLE (Termo de Consentimento Livre e Esclarecido) que pode ser encontrado no Apêndice A.

A partir da análise das transcrições dessas entrevistas, foram extraídos pequenos trechos que indicam a presença de alguma dificuldade no

desenvolvimento da metodologia inventiva dos Projetos de Aprendizagem Gamificados - PAG (SCHLEMMER, 2018, 2020) junto aos alunos. Estas dificuldades também são relevantes para o desenvolvimento de uma BV, que neste contexto foram compreendidas como pistas, sendo sistematizadas no Quadro 8, junto a cada trecho de entrevista relacionado.

Quadro 8 – Dificuldades vividas no Território

Cod.	Trecho Transcrito	Dificuldade Encontrada (Pista)
<i>Entrevistado 1</i>		
01	(...) maior desafio que todo mundo teve era por trabalhar no online e a gente não tinha essa participação efetiva dos alunos online, quando a gente foi para o desenvolvimento de projetos a gente conseguiu uma adesão maior deles né?! (...)	Dificuldade de acompanhamento e engajamento da atividade pedagógica
02	(...) [Quando questionada sobre que dificuldades que os professores encontram no desenvolvimento das atividades com os alunos] não se tinha também a cultura do do Meet, se tinha cultura só do Google Classroom então as atividades elas eram muito assíncronas né no sétimo ano (...)	Dificuldade de adaptação a tecnologias e linguagens de uso não habitual
03	[Quando questionada sobre as dificuldades do processo] (...) linguagem ahh numa plataforma como Google Classroom sabe a talvez a frieza daquilo (...)	Dificuldade de adaptação a tecnologias e linguagens de uso não habitual
04	(...) a gente chamava uma busca ativa né, então eu tenho um aluno Rodrigo, Rodrigo eu sei que é um aluno dez mas o menino desapareceu. Então daí a gente mandava mensagens pro Rodrigo pra saber o que tava acontecendo (...) E então se teve um alcance maior foi porque vários professores foram em busca desses alunos né, muita mensagem, muita conversa, muita explicação via WhatsApp, muito abre o Meet vamo lá que eu te explico de novo, muuito disso (...)	Dificuldade de acompanhamento e engajamento da atividade pedagógica.
05	(...) um problema que realmente teve assim, buscando na memória, pelo menos eu considere problema, era o tempo que os alunos levavam pra realizar atividade, então se a gente combinava para uma semana, ela virava duas semanas, e a gente sempre atrás dos alunos (...)	Dificuldade de acompanhamento e engajamento da atividade pedagógica.
06	(...) Pra mim, pra mim, o maior problema, o que mais me incomodava era a demora deles sabe, de ter que correr atrás deles, de tá toda hora cobrando. Isso era uma coisa que não era... que não é legal sabe não é legal não é legal mesmo né? (...)	Dificuldade de acompanhamento e engajamento da atividade

		pedagógica.
07	[Quando questionada sobre as dificuldades no processo de análise] (...) não é todo professor que consegue trabalhar por projeto com o com seus pares, pode até pra desenvolver um projeto sozinho com seus alunos mas trabalhar, desenvolver um projeto com seus pares ele requer desse professor outras habilidades outras competências. (...)	Dificuldade de planejamento conjunto entre docentes..
<i>Entrevistado 2</i>		
08	[...] para mim como professora ficou mais difícil porque por mais que eu tentasse quebrar o paradigma, isso é tão forte enraizado na função ser professor que tu acaba querendo conduzir as coisas do teu jeito. E ali era um espaço para eles criarem [...]	Dificuldade de planejamento da atividade inventiva.
09	[Quando questionada sobre as dificuldades no processo de desenvolvimento da atividade de seu projeto com os alunos] (...) foi a questão de a gente localizar aprendizagem, que eram significativas de acordo com os componentes curriculares que eles tinham que desenvolver. (...)	Dificuldade de avaliação da atividade pedagógica.
10	(...) Então tudo que vem para a escola com relação ao uso da tecnologia hoje em dia é assim! Ele despenca. E a gente não teve preparo nenhum para isso, a grande maioria dos professores não tem (...)	Dificuldade de apropriação das tecnologias e linguagens de uso não habitual.
11	[Quando questionada sobre a maior dificuldade no momento da análise] (...) A questão da avaliação, que a avaliação da aprendizagem deles né ela não era em muitos momentos... ela não foi aquela avaliação formal né? (...) Então avaliação há a própria questão de como eu disse né a questão de compreender que na narrativa que eles criavam a gente tinha todos os componentes curriculares que a gente precisava pra trabalhar com aquela turma (...)	Dificuldade de avaliação da atividade pedagógica.
<i>Entrevistado 3</i>		
12	(...) cara eu que sou “um guri, um guri de 39 anos” eu fico às vezes meio envareto há trabalhando com os meus alunos pelo computador, tu imagina às vezes pessoas de 80 anos, 70 anos né, que não tem escolaridade ou que tenha uma baixa escolaridade, vão ter dificuldades pra tá pra criar uma interação nesse nesse meio né (...)	Dificuldade de apropriação das tecnologias e linguagens de uso não habitual.
13	(...) mas a minha preocupação era: como é que eu ia atingir o maior número de pessoas né com um material mais um material que pudesse ser híbrido, [...] que tu pudesse ter QR codes disponíveis pra que tu tivesse uma ampliação na experiência. (...)	Dificuldade na socialização dos resultados produzidos.
14	[Continuação da afirmação acima, professor expressa a falta que sente de tecnologias mais acessíveis] (...) alguma coisa que pudesse realmente fazer esse esse esse entrelaçamento, essa hibridização mas de uma maneira uma maneira simples, pra que	Dificuldade de apropriação das tecnologias e linguagens de uso

	uma criança numa escola de dez, onze anos conseguisse fazer tranquilo, que aquele professor que não tem familiaridade tanta familiaridade com a tecnologia conseguiu-se acessar de maneira tranquila, intuitiva né e que uma pessoa de mais idade que agora tá entrando nesse mundo pudesse ahn pudesse usufruir desse dessa coisa, nesse espaço (...)	não habitual.
<i>Entrevistado 4</i>		
13	(...) É eu acho que o principal foi conseguir identificar pontos em comum hã das hã da narrativa de cada um dos entrevistados, né. Tinha gente que teve que achar pontos em comum para poder a partir disso gerar narrativa (...)	Dificuldade no processo de catalogação dos dados produzidos.
14	(...) a partir do momento em que tu pegasse hã hã outras culturas tu ia ter que procurar outros ícones pra isso e eu acho até que de repente poderia ser difícil encontrar ícones né que representassem essas essas hã hã culturas. (...)	Dificuldade no processo de catalogação dos dados produzidos.

Fonte: o autor

A partir da análise das dificuldades encontradas no território foram criados os problemas, que emergem também como pistas para o processo de desenvolvimento tecnológico, uma vez que parte das funcionalidades envolvidas são projetadas a partir deles. No Quadro 9 é possível ver a listagem de problemas, a dificuldade que deu origem a cada um deles e os códigos dos trechos das entrevistas presentes no Quadro 8, que deram origem a cada dificuldade. Neste quadro os problemas citam as atividades inventivas de uma maneira coletiva, objetivando a criação de tecnologias que possam auxiliar os professores na realização deste tipo de atividade.

Quadro 9 – Mapeamentos dos problemas a partir das dificuldades

Cod.	Problema	Dificuldade	Cod. dos Trechos
01	Os professores evidenciam um problema ao realizar o acompanhamento das atividades realizadas pelo aluno, da falta de engajamento e da necessidade de uma busca ativa dos mesmos.	Dificuldade de acompanhamento e engajamento da atividade pedagógica.	1, 4, 5 e 6
02	Os professores relatam problemas na sua adaptação e de seus alunos às tecnologias digitais, em especial as que não são	Dificuldade de apropriação das tecnologias e linguagens de uso não	2, 3, 10, 12 e 14

	habitualmente utilizadas. Esses problemas tendem a emergir da complexidade e da linguagem adotada nessas tecnologias.	habitual.	
03	Professor relatam problemas no processo de cocriação das atividades inventivas junto aos seus pares oriundos de opiniões distintas sobre acompanhamento e avaliação.	Dificuldade de planejamento conjunto entre docentes..	7
04	Professores relatam dificuldade em planejar atividades inventivas que empoderem o aluno e desconstrua sua centralidade institucionalizada.	Dificuldade de planejamento da atividade inventiva.	8
05	Professores relatam problemas no processo de relacionar e avaliar os conteúdos produzidos nas atividades inventivas com o conteúdo previsto para ser trabalho em sala de aula para aquele ano letivo.	Dificuldade de avaliação da atividade pedagógica.	9 e 11
06	Professores relatam problemas ao compartilhar a produção construída nas atividades inventivas, assim como problemas na busca de gerar engajamento do visitante ou leitor.	Dificuldade na socialização dos resultados produzidos.	13
07	Professores relatam problemas no processo de catalogação dos dados produzidos, problemas que emergem da dificuldade em encontrar pontos em comum entre os relatos.	Dificuldade no processo de catalogação dos dados produzidos.	15 e 16

Fonte: o autor

Além dos problemas e dificuldades identificados nas entrevistas, outras pistas também emergiram a partir da fala dos entrevistados; por não se caracterizarem como dificuldades, estas pistas foram identificadas e catalogadas no Quadro 10. Cada uma foi elaborada a partir da fala do entrevistado e também contribui para a identificação das funcionalidades e requisitos tecnológicos necessários a serem desenvolvidos para a Biblioteca Viva.

Quadro 10 – Outras pistas que emergiram a partir das entrevistas

Cod.	Trecho da Entrevista	Pistas
<i>Entrevistado 1</i>		
01	[Entrevistada faz essa declaração no momento em que se contextualiza o tema da entrevista] (...) E pra gente pensar assim numa como isso nunca fooui ahn posto de formaaaa clara o que que era né, então a gente ouve fa... ouve, ouve falar. Eu escuto falar né, vejo ali no grupo né, maas o como desenvolver isso na escola nunca teve né nunca te... nunca teve isso né (...) por metodologia	Falta de apropriação teórica sobre Bibliotecas Vivas

	por prática porque a Professora nunca falou em metodologia de Biblioteca Viva, a Professora nunca falou em na-na-nada disso nem no grupo... (...)	
02	(...) pra poder contar isso, ele reconstrói a história da família do pai e da família da mãe e e ele fala né que quando um griot morre, quando um ancião morre é como se queimassem 1000 bibliotecas (...)	Importância da catalogação e socialização da memória coletiva e das memórias subterrâneas.
<i>Entrevistado 3</i>		
03	(...) é verdade né, esses mais mais antigos dos terreiros tão indo embora e ninguém tá registrando, ninguém tá criando uma metodologia de registro dessas memórias pra que a as pessoas possam acessar, acessar esses conhecimentos (...)	Importância da catalogação e socialização da memória coletiva e das memórias subterrâneas.
04	(...) então toda a memória ela é sempre construída a partir do entrelaçamento com os outros né, quando tu for lembrar de alguma coisa do do tanto do Agora quanto do In Vino tu vai começar falando bah a Professora quando vinha falou isso pra nós ir lá em Bento Gonçalves, o Colega 1 e o e o Colega 2 também trouxeram isso (...)	Necessidade do estabelecimento de relações entre os registros.
05	[Caos Mundo] (...) porque cada vez que tu entrelaça mais troncos memoriais e mais elementos culturais a coisa vai mudando (...)	Necessidade do estabelecimento de relações entre os registros.
06	(...) a memória ela são as lembranças ressignificadas no presente daquilo que um grupo vivenciou em um tempo histórico em um local e com uma linguagem defin... delimitada, né (...)	Caracterização das Pistas Vivas e dos Registros
07	(...) alguma coisa assim do tipo né e alguma coisa fluida que tu pudesse ir do texto pro vídeo, do texto pro áudio ou do vídeo pro texto, do vídeo pro áudio ahn de maneira simples, sabe é tipo se tu tivesse jogando um jogo e lá no meio do jogo aparecesse um QR code, e tu pudesse fazer aquela leitura do QR code e ele te repassasse prum prum lugar geográfico ou pruma pessoa né (...)	Necessidade do estabelecimento de relações entre os registros.
08	(...) é a vida de verdade né, sem... na vida de verdade é muito forte, mas como é a nossa vida né, nossa vida agora o Professor é o batuqueiro, agora o Professor é o pesquisador, não agora nesse momento o ele é o professor. Não, não funciona assim, funciona tudo junto e misturado né e de que forma fazer uma coisa realmente que fique tudo junto e misturado. (...)	Necessidade do estabelecimento de relações entre os registros.
09	(...) até onde realmente uma narrativa de um jogo é uma narrativa interativa? Até onde eu consigo construir uma estrutura que realmente eu posso escolher: agora eu quero ir por esse lado e esse lado vai me dar uma vida total... vai me dar um monte de coisas totalmente diferente, como é que a gente faz realmente isso né (...)	Necessidade do estabelecimento de relações entre os registros.

10	(...) Outro desafio foi que a gente acabou tendo essa visão de pessoas que de certa forma foram excluídas nesse nesse jogo da da formação da cidade. (...) foram meio que extirpados num projeto né mas não foram extirpados porque nós do projeto quisemos extirpá los, mas sim porque não era o foco que a Secretaria de Cultura do município queria, em função do vinho né de toda a questão turística né envolvido nisso (...)	Importância da catalogação e socialização da memória coletiva e das memórias subterrâneas.
----	--	--

Fonte: o autor.

A imersão do pesquisador-cartógrafo realizada neste território produziu dados, de onde emergiram pistas que são significativas na identificação e elaboração dos requisitos e funcionalidades necessários para a concepção, design e desenvolvimento da tecnologia da Biblioteca Viva. Entretanto, antes de realizar esse tensionamento, o pesquisador, subsidiado pelo referencial teórico, triangulou as pistas deste território, com as pistas que emergiram dos demais territórios, objetivando identificar pontos que não estão presentes na fala dos entrevistados e que emergem a partir dos demais territórios explorados, em diálogo com a teoria.

6 FUNDAMENTAÇÃO/DISCUSSÃO TEÓRICA

Em seu conceito original, concebida como uma metodologia que objetiva o enfrentamento ao preconceito e a promoção da justiça social, quanto ao gênero, etnia e nacionalidade, a Biblioteca Viva tem seu papel como um dispositivo para a criação de espaço de interação e empatia. Segundo Costa (2020, p. 19) “[...] a ideia subjacente à Biblioteca Humana é a de que o contacto interpessoal é uma poderosa forma de derrubar barreiras. Na base desta aparente ideia do senso-comum está, no entanto, a investigação científica”.

Nas abordagens iniciais, o conceito de Biblioteca Viva desenhava-se como uma metodologia essencialmente presencial, fundamentada na ideia de que o contato direto entre pessoas de diferentes grupos poderia atuar na promoção da empatia, ao oportunizar ao Leitor, aquele que interage com o Livro Vivo, um ambiente onde este poderia fazer perguntas, sem medo de sofrer censura ou discriminação. Neste processo se potencializa a emergência do *colapso*¹⁵ (VARELA, 2003), também chamado por Kastrup, Passos e Escóssia, 2009, de *breakdown*, favorecendo o processo de reavaliação e desconstrução de pré-concepções.

A Biblioteca Viva é um serviço que fornece acesso às pessoas, para as pessoas e torna as pessoas aparentemente inacessíveis, acessíveis, para que possam se envolver em uma conversa real além do protocolo social e polidez. Isso elimina barreiras sociais que normalmente proíbem o início de uma conversa significativa. Essas interações auxiliam na remoção de estereótipos, preconceitos e percepções equivocadas de culturas estrangeiras ou dos socialmente excluídos. Ao contar sua história, o livro vivo pode se beneficiar por saber que eles facilitaram uma mudança na maneira como um indivíduo os vê. Isso contribui para um maior senso de autovalor e dignidade, dando ao livro vivo o controle sobre como é percebido pelo público em geral e, ao mesmo tempo, permitindo que ele reavalie suas próprias percepções de como é visto na sociedade (STEWART, et al., 2011, p. 8).

A revisão de literatura forneceu elementos para compreender que, desde a sua origem, o conceito de BV está centrado no humano. Porém, para além desta perspectiva antropocêntrica, presente no conceito original de BV, relacionada à uma

¹⁵ O colapso é um tipo de experiência capaz de desconfigurar o modo corriqueiro de agir, segundo Varela (2003), é um momento de desestabilização, estranhamento, ausência momentânea de sentido que força o indivíduo a sair de seu território existencial, oportunizando um momento de reinvenção.

compreensão de social e de sociedade enquanto associação/agregação somente entre humanos, entendemos que este conceito e a metodologia podem ser ressignificados, ampliados e potencializados, a partir da compreensão de um novo social (LATOURE, 2012; DI FELICE, 2015) estendido à biodiversidade, dados, softwares, redes e a entidades não-humanas de todos os tipos (VERGARA e BIRNER, 2017; SCHLEMMER, et al 2017, 2018; SCHLEMMER, 2017, 2018).

Para Di Felice (2020) as ciências sociais e humanas, a partir de uma tradição focada no antropocentrismo, continuam a reproduzir uma idéia antropomórfica e simplificada do mundo, compreendendo o social, a sociedade como uma ecologia formada por humanos - únicos seres considerados conscientes e inteligentes e os objetos inanimados (todos os demais) os quais são compreendidos como formas de vida inferiores. Nesse contexto entendemos que estão também as tecnologias digitais, as quais são reduzidas a simples ferramentas a serem utilizadas pelo ser humano.

A necessidade da ampliação da nossa visão de mundo e compreensão de social, de sociedade, estendida também para entidades não humanas, ficou ainda mais visível com a pandemia COVID-19, a qual escancarou a falácia da visão antropocêntrica que temos do mundo, bem como da compreensão de social e de sociedade enquanto associação/agregação somente entre humanos. Foi um vírus, uma entidade não humana, microscópica, que revelou toda a fragilidade humana, bem como a visão equivocada que temos do mundo, sendo estas aprendizagens significativas que construímos nesse período: compreender que não somos o centro do mundo (visão antropocêntrica), mas sim, um co-membro em Gaia.

Que os vírus, as emissões, as florestas, os rios, o clima, sejam partes do nosso social, como as crônicas desses dias difíceis mostram, está fora de questão. No meio de uma pandemia o ativismo dos "não humanos" aparece muito mais real do que imaginávamos. Nestes dias tudo torna-se mais claro e o cotidiano nos mostra como tais entidades, completamente desconhecidas aos sociólogos, as ciências sociais, as teorias políticas e econômicas e aos teóricos da comunicação, sejam também atores sociais e agentes capazes de alterar economias, políticas e comportamentos consolidados, influenciando e modificando cada aspecto da nossa vida social (DI FELICE, 2020).

Foi durante a pandemia que o protagonismo de outras entidades não-humanas, tais como os algoritmos, os *softwares*, os sensores, os big data, as redes de comunicação, tornaram-se ainda mais evidentes. Foram eles que possibilitaram monitorar a forma como o vírus estava contaminando populações no mundo todo, a evolução de seu genoma, as estratégias que cada país estava adotando e que resultados estavam obtendo, entre outros. Foram estas entidades também, especialmente as plataformas e as redes de comunicação digitais, que evitaram o isolamento social, possibilitando que todos nós continuássemos a nos relacionar, trabalhar e estudar.

Segundo Di Felice (2020), as últimas gerações da rede começaram a conectar, além das pessoas e dos dispositivos, as coisas (IoT), os dados (*big data*), a biodiversidade, as florestas, os rios e todos os tipos de superfícies. A digitalização e a conectividade tem propiciado um tipo de transformação que criou um novo tipo de comunidade, não mais restrita apenas aos seres humanos, o que nos permite comunicar e interagir com toda a biosfera, criando um novo tipo de cidadania aberta a todos os mundos (plantas, minerais, animais) denominada cidadania digital (DI FELICE, 2020). A cidadania digital não é apenas uma forma de inteligência coletiva (a soma da inteligência humana agregada *online*), mas uma complexa rede de diferentes tipos de inteligências, cujas interações dinâmicas determinam a nossa condição habitativa e a nossa especificidade.

Dessa forma, o desenvolvimento do processo de digitalidade e de conectividade do mundo está mudando a maneira como nos comunicamos e habitamos os espaços, que agora transcendem o espaço físico/geográfico, para o espaço das redes digitais. Nessa nova condição habitativa a aprendizagem se desenvolve por atos conectivos transorgânicos (entre entidades humanas e não humanas), numa ecologia de presencialidades, em múltiplos espaços simultaneamente, transcendendo limites geográficos sem a necessidade de um deslocamento físico (SCHLEMMER e DI FELICE 2020). Neste contexto, fica cada vez mais evidente a necessidade de repensar o conceito e a metodologia da Biblioteca Viva, trazendo novamente as discussões iniciadas em 2017.

A fim de desenvolver uma melhor compreensão da comunidade escolhida, os alunos criaram perguntas que eles colocaram para “Bibliotecas Vivas”, residentes reais da comunidade, por e-mail. [...] Todos os alunos receberam respostas a pelo menos cinco de suas perguntas. Essas informações foram então usadas para criar um iBook digital e interativo, que incluía não apenas texto, mas também representações multimídia da compreensão dos alunos (VERGARA e BIRNER, 2017, p. 8).

É importante ressaltar, no entanto, que compreendemos as tecnologias, redes e plataformas digitais, não como mídias¹⁶, meio, ferramentas, recurso, apoio, a serem usadas pelo humano numa relação de externalidade de algo que nos serve para reproduzir velhas formas de compreensão do mundo, de metodologias e práticas pedagógicas, de transposição didática, mas como processos a serem desenvolvidos (CASTELLS, 1999), tecnologias da inteligência (LÉVY, 1993), forças ambientais (FLORIDI, 2015), arquiteturas potencializadoras de uma ecologia que altera a nossa condição habitativa (DI FELICE, 2009).

Schlemmer & Di Felice (2020) referem que as plataformas digitais não são mídias, mas arquiteturas que produzem novas formas de conexão, comunicação e interação entre entidades diversas e de onde emerge um novo tipo de ecologia de interação social composta por dados, dispositivos, softwares, biodiversidades e pessoas. Enquanto ecologias interativas, elas provocam uma alteração da condição habitativa, potencializando novas formas de pensar o mundo, a sociedade e a educação, numa compreensão de comunidade que é composta por todas as entidades que a habitam. Nós não utilizamos uma plataforma, nós a habitamos, a modificamos e somos modificados por ela.

6.1 O DESENVOLVIMENTO DA DIGITALIDADE E DA CONECTIVIDADE E SUA POTÊNCIA PARA REPENSAR O CONCEITO DE BIBLIOTECA VIVA

Quando nos referimos ao conceito de Biblioteca Viva, falamos também em memória. Nesse sentido é importante trazer Halbwachs (1990), que apresenta o conceito de memória coletiva, a qual emerge, segundo ele, dos grupos e organizações sociais aos quais estamos diretamente relacionados. O autor também

¹⁶ Termo que significa «meios de comunicação social» e que provém do latim *media*. Disponível em <<https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/midia>>. Acesso em 19 de maio de 2022.

aponta para a importância dos objetos na construção dessa memória: a disposição dos objetos no espaço diz muito sobre o habitar de um grupo. “Tudo fala, o teto, o fogo, as esculturas, as pinturas” (BOSI, 2003, p. 27); mas, se para Halbwachs (1990), limitado às tecnologias de sua época, isso não era o suficiente para que esses objetos fossem considerados parte de nossa sociedade, para Latour (2012) a relação que estabelecemos com não humanos nos provoca a pensar em um “novo social”.

“Quando falamos do social, quantos somos? Quem somos?” Com esses questionamentos, Latour (2012) problematiza a forma como percebemos os coletivos, os quais, na perspectiva da sociologia clássica, contemplam somente atores humanos. O autor propõe que o social é associação/agregação entre atores humanos e atores não-humanos, definindo ator com base nas suas ações, ou seja, no que faz, no papel que desempenha e, portanto, no efeito que produz na rede.

Di Felice (2018) avança nesta compreensão, trazendo para a discussão, no lugar de associação/agregação, a dimensão conectiva, própria das redes digitais, e que encontra amparo na vocação biológica do humano à conexão. Neste contexto, no lugar de atores que exercem ações uns sobre os outros, o autor propõe o conceito de entidades que podem se configurar como tecnologias, dispositivos, animais, plantas, pessoas e quaisquer outros seres biológicos que habitam a biosfera de Gaia, a partir da lógica conectiva, a qual propicia um tipo de complexidade em que cada entidade existe em conexão com as demais.

Nesse “novo social” reticular e conectivo, entidades humanas e não-humanas relacionam-se entre si em atos conectivos transorgânicos, modificando o seu habitar, um movimento que tem origem a partir da:

[...] a disseminação em larga escala dos dispositivos móveis de conexão (tablets, smartphones, notebooks etc.) e de formas de conexão wi-fi (banda larga, via satélite, RFID etc.) e, do outro, da difusão dos social network, que têm originado uma particular forma conectiva ecológica não apenas social, capaz de conectar em tempo real pessoas, dispositivos, informações, territórios e dados de toda espécie. Esse tipo singular de interatividade representa o advento de formas conectivas e transorgânicas do habitar que exprimem um particular tipo de interação e de ecologia reticular, não mais dizível por meio da linguagem teórica do social desenvolvido pelas disciplinas positivistas europeias, nem delimitável pela tradicional dimensão antropomórfica da política. (DI FELICE, 2018, p.13).

Diferentemente da perspectiva de uma teoria da ação, onde um ator exerce sua ação sobre outra, operando no contexto do binômio sujeito - objeto (S-O), indivíduo - meio ambiente (I-MA), professor-aluno (P-A) e onde o que não é humano acaba por ser objetificado; no ato conectivo transorgânico, segundo Di Felice (2018), tem-se um agir ecológico, não centrado nem no humano nem na razão, mas produzido nas interações ecossistêmicas entre as entidades presentes na rede.

O habitar, a partir da digitalidade e da conectividade, passou a ser também um habitar rede, onde estamos constantemente conectados com as entidades à nossa volta, sejam elas humanas ou não humanas (animais, plantas, computadores, *smartphones*, etc).

Isso nos permite traçar um paralelo entre a rede, segundo Di Felice (2018) e os grupos, segundo Halbwachs (1990). Entende-se que, a partir do atual contexto tecnológico, onde todas as entidades, uma vez que estejam em rede e estabeleçam ato conectivo transorgânico, podem produzir suas memórias a partir das lembranças e registros estabelecidos do momento presente sob a sua percepção. Em outras palavras, da mesma forma que uma entidade humana pode produzir memórias a partir da sua percepção do seu habitar, um pássaro, uma árvore, um livro, uma vez conectados a dispositivos inteligentes e *big data* também podem produzir memórias. Somente através da sobreposição das memórias produzidas por essas entidades, é possível construir a memória coletiva da rede. Esta memória coletiva pode ser catalogada na forma de relatos e/ou registros em áudio ou vídeo e, posteriormente, compartilhada. Dessa forma, a memória coletiva pode potencialmente, superar a duração de uma vida humana, duração esta que segundo Halbwachs (1990) limitado às tecnologias e a cultura de seu tempo, acreditava ser o limite para esse tipo de memória. Em outras palavras, nos anos 40 do século passado, período em que Halbwachs viveu, as formas mais comuns de registro e compartilhamento eram os discos em vinil tocados em vitrolas, cartas enviadas pelo correio e o cinema em branco e preto, todas controladas por um editorial. Pouco poderia ser feito para se preservar a opinião e maneira de se pensar da época, o que nos resta são os registros históricos do período, diferentemente de hoje, onde registros em áudio e

vídeo disponibilizados e compartilhados por milhões de pessoas em plataformas de streaming, oportunizam a catalogação e socialização desta opinião individual.

Conforme Di Felice (2018), a difusão da internet e dos sensores, hoje presentes nos mais diversos espaços, produzem dados constantemente, os quais são compartilhados nos meios digitais, colocando em rede entidades antes deixadas à parte, tais como plantas, animais, clima, etc. E ampliando, assim, a nossa compreensão de social, de sociedade. Esta nova compreensão de mundo, de social, de sociedade, nos instiga a repensar o conceito de Biblioteca Viva enquanto composta somente por livros humanos, uma vez que entendemos que não são apenas estes a produzirem as memórias numa rede. Entendemos que, uma vez que se tenha estabelecido o ato conectivo, e que se passe a habitar uma rede, todo o objeto, animal, planta, pode então produzir dados por meio de algoritmos e sensores diversos, produzindo assim memórias digitais formadas por *logs*¹⁷ e/ou registros de áudio e vídeo, que podem ser persistidos em *Big Datas* e posteriormente processados por algoritmos de inteligência artificial, dando não apenas voz e autonomia a essas entidades como construindo a sua própria ontologia digital. A partir desse entendimento provocamos um movimento de ampliação do conceito, bem como do entendimento da metodologia que dá origem a uma BV.

Dessa forma, retomamos a construção conceitual e metodológica de BV, que foi sendo desenvolvida ao longo das pesquisas realizadas pelo GPe-dU, as quais contemplam vivências de processos de cocriação de BV. Nesse sentido, a compreensão conceitual desenvolvida implica na catalogação e socialização de saberes, memórias e tradições dos habitantes de um determinado lugar, ao qual estão relacionadas a histórias de vida, fatos marcantes, territórios, paisagens, etc, constituidoras de uma determinada cultura, e que não estão presentes ou catalogados em livros tradicionais ou obras de artes.

Estas, ao serem transformadas em texto, áudio, imagens e vídeos digitais, podem compor sistemas e plataformas digitais (SCHLEMMER, et al. 2018). A Ampliação da compreensão conceitual abre espaço para a catalogação e

¹⁷ O *Log* é um registro textual do funcionamento de uma aplicação, nele estão contidos todos os eventos ocorridos no sistema ao longo do tempo. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Log_de_dados>. Acesso em 19 de maio de 2022.

socialização dessa memória coletiva em contextos digitais, por meio de presencialidades também digitais, potencializando, assim, o conceito original, vinculado somente à presencialidade física, num determinado território físico/geográfico, e oportunizando que essa memória coletiva persista para além da existência reticular que a produziu.

Importante destacar que o processo de cocriação de BV que emergiu durante o desenvolvimento dos Projetos de Aprendizagem Gamificados - PAG (SCHLEMMER, 2018), na relação com o desenvolvimento do Mobile, Ubiquitous, Pervasive Extended Reality Gamification (MUP-ERG) que deu origem ao Ágora do Saber, foi constituindo o que denominamos de metodologia inventiva Biblioteca Viva. Enquanto metodologia inventiva, resulta do coengendramento do: conceito de Biblioteca Viva; elementos presentes no método cartográfico de pesquisa-intervenção (SCHLEMMER, 2018 e SCHLEMMER, et al. 2018) conceito de aprendizagem inventiva (KASTRUP, 2015), conceitos de ato conectivos transorgânico e habitar atópico (DI FELICE, 2017, 2009) na perspectiva das epistemologias reticulares e conectivas (DI FELICE, 2012).

Nesta compreensão de Biblioteca Viva, Livros Vivos são convidados a se tornarem Pistas Vivas, compartilhando seus saberes, conhecimentos e tradições, oportunizando a catalogação da memória coletiva produzida pelas redes que compõem o seu habitar, em registros de vídeo, áudio, imagens e texto, para então serem socializados com a comunidade, tornando a Biblioteca Viva um importante espaço de catalogação e socialização desses conhecimentos.

Bosi (2009) amplia a compreensão de Halbwachs (1990) ao nos apresentar os objetos biográficos, que são aqueles que persistem, se desgastam com o tempo e envelhecem com os aqueles que ali habitam. Estes não humanos incorporando-se ao habitar, tornam-se uma representação das experiências ali vividas, entretanto, essa compreensão precisa ser ampliada, com a finalidade de contemplar também entidades não humanas digitais. Neste contexto, é possível compreender que as relações que estabelecemos com tecnologias digitais como, por exemplo, o Facebook®, o Youtube®, o Instagram®, detém características muito similares à que estabelecemos com o relógio da família ou o retrato do avô, são essas relações que

persistem e incorporam-se ao nosso habitar. Assim, compreende, no âmbito da perspectiva adotada pela pesquisa, como Pista Viva todo o tipo de objeto biográfico, seja ele físico (instrumentos musicais, ferramentas manuais, tecnologias analógicas, *smartphones*, *tablets*, computadores) ou digital (tecnologias digitais, perfis em redes sociais, os diversos tipos de sensores e objetos inteligentes), em outras palavras, precisamos compreender como Pista Viva todo tipo de entidade capaz de produzir memória, seja essa de entidade humana ou não.

O que de fato, a comunicação a fibra ótica e a *cloud computing* - externalizando os dados e as interações - produzem é a criação de ambientes de compartilhamento, no interior dos quais se acessa não somente a informação, mas também as relações, interações, conhecimentos, conteúdos, efetividades, etc. Tais ambientes constituem ecologias comunicativas e condições habitativas com características, dinâmicas e interações próprias. (DI FELICE, 2018, np).

Desta forma, como podemos pensar em uma Biblioteca Viva sobre a memória coletiva da cultura indígena, por exemplo, deixando de lado a fauna e flora que fazem parte do seu habitar? Ou, ainda, como podemos pensar em discutir sobre a preservação da floresta amazônica separado da preservação das terras e das culturas nativas? Como podemos trazer esta flora e fauna, entidades não humanas, senão por meio de tecnologias, como câmeras, microfones, GPS, sensores, portanto, outras entidades não humanas?

Denominamos a complexidade de tais interações com o termo “net-ativismo”, que exprime o conjunto das ações em rede que resultam da sinergia entre atores de diversas naturezas - pessoas, dados, softwares, dispositivos, redes sociais digitais, territorialidades informativas etc. - que tecem a emergência de um novo tipo de ecologia (*eko-logos*) não mais opositiva e separalista, mas estendida não só aos elementos biológicos não humanos, mas também às tecnologias informativas, às entidades territoriais, às diversas superfícies, capazes de conectar e de fazer interagir tudo o que existe no interior da biosfera (DI FELICE, 2018, np).

Partindo deste conceito de net-ativismo, podemos começar a pensar em uma Biblioteca Viva que oportunize a diversos outros tipos de entidades não humanas se constituírem como Pistas Vivas. Conforme mencionado anteriormente, é preciso entender que estamos em constante ato conectivo com diversas entidades

que estão a todo momento sendo modificadas e modificando o nosso habitar e, assim, produzindo memórias conosco.

6.2 TECNOLOGIAS E PLATAFORMAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO EM TEMPOS DE ECOLOGIAS INTELIGENTES

De acordo com a arquitetura descrita por Stein (2019, p. 10), quando abrimos uma página web como, por exemplo, a Wikipédia, aquilo que observamos, interagimos e muitas vezes caracterizamos como tecnologia, na verdade é apenas uma parte, uma camada superficial de interação que denominamos *frontend*. O *frontend*, por sua vez, comunica-se com o *backend*, uma camada interna e imperceptível, a quem é atribuída a responsabilidade de todo o processamento lógico e computacional, sendo o território onde habitam as IAs, os bancos de dados, os sensores e todas as tecnologias que atuam de maneira reticular e colaborativa, distribuindo/compartilhando a responsabilidade do processamento das requisições (*requests*) originárias do *frontend*.

Considerando apenas o software que integra o *backend*, a partir da arquitetura descrita por Stein (2019, p. 10), podemos dividi-lo entre as Interfaces de Programação de Aplicações - API e os Bancos de Dados, que por sua vez subdividem-se em relacionais e não relacionais. As APIs são responsáveis pela comunicação entre o hardware e o software, entre o *frontend* e o banco de dados. Quando, por exemplo, estamos fazendo um login em alguma mídia social, uma API será responsável por levar os *inputs* do teclado e *mouse* até o *frontend* da página web que, por sua vez, irá empacotá-los em uma requisição que será encaminhada a alguma outra API presente no *backend*. Essa irá acessar um banco de dados ou encaminhar a requisição a outra API que detém a responsabilidade deste acesso, onde se fará uma consulta, cruzando os dados recebidos com aqueles armazenados, objetivando verificar sua validade. O resultado da consulta é devolvido, seguindo habitualmente o mesmo fluxo de APIs até o *frontend*, que terá a responsabilidade de exibir os dados relacionados ao nosso login, como perfil, mensagens e notificações recebidas, obtidos também por meio de fluxos similares, paralelos e assíncronos.

As APIs, por sua vez, estão estruturadas de três maneiras distintas: 1) como monólitos, onde uma API detém toda a base de código, situando-se de maneira centralizada em um único lugar, um *backend* onde geralmente existe uma única API e um banco de dados; 2) como microsserviços, com uma estrutura de funcionamento reticular, composta por diversas APIs com atribuições únicas que dividem/compartilham as responsabilidades das requisições originárias do *frontend*, onde um ou mais banco de dados podem se fazer presentes; e 3) macrosserviços, onde diversas APIs com múltiplas atribuições e organizadas de acordo com o domínio (conjunto de atividades pelas quais são responsáveis), dividem/compartilham as responsabilidades do processamento das requisições nas quais, da mesma forma que nos microsserviços, um ou mais bancos de dados podem se fazer presentes.

Quando observamos a tecnologia sobre este olhar desconstruído, é possível perceber que os algoritmos de IA que, segundo Di Felice (2018) são entidades não-humanas, estão em ato conectivo conosco através de dispositivos de IOT. Estes podem, não necessariamente, se fazer presentes "fisicamente" na memória interna destes dispositivos, mas estarem distribuídos na memória física das APIs que compõem o *backend* das mais diversas aplicações em nosso habitat, como as redes sociais, páginas *web*, aplicativos de mensageria instantânea e outros.

Essas entidades não humanas muitas vezes agem, segundo Van Dijck, Poell e De Wall (2008) analisando dados produzidos por nós de maneira preditiva, uma produção que ocorre durante o nosso habitat digital ou e-habitat, conforme Schlemmer e Backes (2015). Desta forma, segundo Van Dijck, Poell e De Wall (2008), os *inputs*, cliques, pesquisas, posições geográficas, etc, são capturadas pelos nossos dispositivos eletrônicos e enviados através de rede para grandes bases de dados que são consumidas por algoritmos de IA, com estes últimos buscando prever nossos hábitos, objetivando a oferta inteligente de serviços, descontos e produtos.

Quando passamos a perceber as tecnologias por essa ótica reticular desconstruída, compostas por diversas entidades, *webpages*, aplicativos, APIs e bancos de dados, percebemos que estas entidades estão a habitar territórios de

interação distintos (*backend* e *frontend*) mas interligados, produzindo dados de maneira co-emergente através da inserção de algoritmos nos fluxos de processamento, de forma similar a de um pesquisador que se insere em um território de pesquisa enquanto acompanha uma processualidade. Percebemos que as características e funcionalidades de uma determinada tecnologia emergem de um complexo habitat reticular não-humano, muitas vezes imperceptível a um olhar superficial restrito ao espaço das funcionalidades e das interfaces digitais.

A partir de elementos trazidos por Di Felice (2018), Passos, Kastrup e Escóssia (2009), Van Dijck, Poell e De Wall (2008), Schlemmer (2018) e Schlemmer e Di Felice (2020) é possível afirmar que, quando pensamos na criação de tecnologias que auxiliem o humano no desenvolvimento de uma Biblioteca Viva, não estamos pensando em uma entidade, mas sim, em todo um novo território, habitado por diferentes entidades humanas e não-humanas digitais em rede e em constante ato conectivo, ou seja, é todo um ecossistema que vai se constituindo.

Nesse contexto, tensionamos o plano das formas, sobre a maneira como está institucionalizado o fluxo de interação das diferenças entidades digitais (API, bancos de dados, aplicações de *frontend*, etc) já existentes, através de um plano de forças composto pelo conjunto de ações e funcionalidades daquilo que se quer fazer e/ou problematizar. Dessa forma, buscando identificar que entidades digitais podem ser acessadas, quais precisam ser desenvolvidas, como elas virão a se conectar e quais mudanças serão encadeadas a partir disso, naquilo que já está instituído. Simultaneamente, estamos também tensionando o plano das formas, no que diz respeito à maneira como a Educação está institucionalizada, na sua forma de compreender e operar os processos de ensino e de aprendizagem.

Quando observamos a necessidade de armazenar registros de áudio, vídeo e textos, por exemplo, estamos a tensionar diferentes entidades dispostas em um plano de formas. Da mesma forma, quando entendemos a necessidade de modificar as metodologias e práticas pedagógicas, o currículo e a formação de professores estamos a tensionar diferentes entidades também dispostas em um plano de formas.

Enquanto tecnologias como o Youtube® e as entidades que o compõem podem se fazer presentes para o armazenamento de vídeos, estas não suprem a

necessidade da presença de uma API capaz de acessar um banco de dados de maneira a estabelecer relações entre esses registros de vídeo e texto com uma determinada pista viva, fazendo emergir uma pista sobre uma demanda tecnológica, que poderia ser atendida por tecnologias como a Wikipédia® e suas entidades. Estas no entanto, embora apresentem potencialidades para este processamento, não atendem em sua totalidade aquilo que se espera, o que novamente nos fornece pistas para o desenvolvimento de uma tecnologia de backend e suas entidades de forma a possibilitar o armazenamento.

[...] descrevemos as plataformas de interação digital como ecologias compostas de diferentes entidades que formam redes relacionais cuja articulação se dá através da conexão entre pessoas, dados, circuitos, dispositivos, algoritmos, sensores e softwares. Uma plataforma de interação digital é uma ecologia relacional complexa que carrega uma forma de habitar comunicativa específica. A forma de rede estabelece uma ruptura qualitativa dentro das arquiteturas de informação, impondo uma alteração da concepção e da própria ideia de comunicação. (SCHLEMMER e DI FELICE, 2020, p. 210).

Quando observamos os conceitos trazidos por Dijck, Poell e De Wall (2018) e por Schlemmer e Di Felice (2020), podemos compreender que, dentro deste território digital, o habitar de uma entidade, seja ela humana ou não, é a todo momento, como descrito anteriormente, registrado em bases de dados, que quando dentro de uma plataforma digital, são explorados monetariamente. Conhecer o habitar de um indivíduo, suas vontades e desejos quando este está em ato conectivo, permite por meio de algoritmos de IA, predizer seus anseios e direcionar anúncios e ofertas de serviços. Assim, redes sociais, por exemplo, negociam essas bases de dados coletados, a partir das interações das entidades que interagem por meio dela, a empresas, que fornecem análises de público e previsões para terceiros que contratam esses serviços, buscando otimizar seu processo de oferta de serviços, produtos e propaganda.

Esta é, no entanto, apenas uma camada inicial daquilo que Dijck, Poell e De Wall (2018) denominam de plataformização da sociedade. Enquanto redes sociais, motores de busca objetivam monetizar o habitar das entidades, plataformas como Uber®, Airbnb®, iFood®, Youtube®, Coursera®, etc, penetram diferentes camadas

da sociedade, oferecendo serviços de transporte, hospedagem, *delivery*, comunicação e educação.

Analisando este fenômeno com a ajuda do Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção (PASSOS, KASTRUP e ESCÓSSIA, 2019), identificamos claramente um plano de forças que está tensionando o plano das formas composto pelos conceitos institucionalizados de como esses serviços eram anteriormente ofertados por empresas de transporte, serviços de tele-entrega, emissoras de TV, rádio, escolas e universidades. Dentro deste contexto, segundo Dijck, Poell e De Wall (2018), as plataformas digitais posicionam-se como mediadoras, não sendo elas as produtoras da atividade-fim, apenas conectando quem oferta o serviço a quem deseja contratá-lo. Por exemplo, um motorista que faz corridas na plataforma Uber®, não é um motorista contratado pela plataforma, mas sim um prestador de serviços, sem qualquer vínculo com a Uber®, que recebe notificações de pessoas que desejam realizar viagens. Assim, o Uber® se posiciona como a plataforma que conecta aquele que deseja realizar a viagem com aquele que oferece o serviço de transporte.

Conforme Dijck, Poell e De Wall (2018), a plataformização tem operado transformações também na educação. A presença cada vez maior de tecnologias, potencializadas por algoritmos de inteligência artificial, tem tensionado as formas instituídas e provocado transformações na maneira como os conteúdos curriculares são ofertados e a forma como ocorre o acompanhamento do progresso do aluno, assim como a necessidade de um ensino presencial e síncrono. Plataformas Digitais oferecem cursos com acesso facilitado, onde o aluno escolhe em seu vasto acervo quais temáticas são de seu interesse, podendo escolher a ordem deste acesso, sem a necessidade de seguir obrigatoriamente um currículo. Nesses espaços, algoritmos de inteligência artificial atuam junto aos professores e tutores, coletando dados sobre o habitat destes alunos e fornecendo métricas de acompanhamento e afinidade ao conteúdo.

Grandes quantidades de dados são geradas e coletadas automaticamente por meio de dispositivos e serviços usados por alunos, professores, pais e administradores escolares. [...] À medida que a avaliação educacional é

cada vez mais quantificada, o desempenho dos alunos passa a ser regido por números (Robert-Holmes, 2015). A análise de aprendizagem quantitativa, baseada em um grande número de dados comportamentais online do aluno, envolve rastreamento de dados em tempo real, bem como análise preditiva (Tempelaar, Rienties e Giesbers, 2015). O rastreamento de dados pode ser usado para registrar informações refinadas sobre o tempo que um aluno precisa para resolver um problema, para registrar os estágios cognitivos na resolução de problemas, para medir a quantidade de instrução necessária ou para rastrear a interação do aluno (Koedinger, McLaughlin e Stamper, 2014). Essa comparação pode ajudar a prever as chances de sucesso acadêmico de um indivíduo com base nas pontuações médias e uma série de variáveis (DIJCK, POELL e DE WALL, 2018, p.121).

Novamente, da mesma forma que nas demais plataformas digitais, neste espaço o educador não é um funcionário vinculado à plataforma, mas um prestador de serviços que, através da plataforma digital, encontra um espaço para a socialização e comercialização dos conteúdos por ele produzidos, podendo esta distribuição ser realizada de maneira assíncrona e remota. Compreendida desta forma, esta prática tem sido denominada, no campo da Educação, como uberização da Educação ou plataformização da Educação, suscitando críticas que vão desde a precarização da profissão docente (assim como vem acontecendo em outros contextos profissionais), colonização da educação de uma nação por grandes *players* internacionais, até a deslegitimação de instituições tradicionalmente reconhecidas pela sociedade, como responsáveis pelo desenvolvimento da educação.

De acordo com Schlemmer (2002), qualquer tipo de sistema, ambiente, software, plataforma para a Educação tem, subjacente ao seu desenho e desenvolvimento, uma determinada concepção epistemológica, ou seja, uma crença de como o conhecimento se desenvolve, ainda que esta não esteja claramente explicitada. Essa concepção, ainda que invisibilizada, orienta as possibilidades e limites que o sistema, ambiente, software, plataforma irá disponibilizar para gestores, professores e estudantes. No âmbito da forma de operar a educação, estas estão diretamente relacionadas com a compreensão e tipo de planejamento, metodologias, práticas e intervenções pedagógicas, bem como formas de acompanhamento e avaliação que podem ser desenvolvidas na plataforma, evidenciando assim uma

determinada compreensão do que é Educação e como se desenvolvem os processos de ensinar e de aprender.

A perspectiva apresentada por Dijck, Poell e De Wall (2018), ainda que faça referência ao fato de que as plataformas operam no nível da transformação na educação, evidencia uma compreensão de Educação, fundamentada numa epistemologia empirista e orientada por teorias behavioristas e neo-behavioristas (comportamentalistas). Nestas, segundo Schlemmer (2002) o foco está no ensino, centrado no conteúdo e numa compreensão disciplinar da Educação, sendo o aluno, entendido como um usuário, que por meio do acesso/uso da plataforma recebe/consome a informação/conteúdo em metodologias e práticas padronizadas e massificadoras. Isso é facilmente identificável nas Plataformas de disponibilização e acesso a conteúdos (SCHLEMMER e DI FELICE, 2020), que proliferam hoje e que são vendidas para redes de escolas de educação básica por grandes empresas que criam sistemas de ensino, muitas delas antigas editoras de livros didáticos. Com isso, não estamos dizendo que o conteúdo, a informação não é importante, mas sim, que é um dos elementos necessário ao processo de aprendizagem. Lembrando que na atualidade existe uma quantidade e diversidade de conteúdo/informação sendo produzida a todo o momento e que uma das competências necessárias ao cidadão é, justamente, saber localizar a informação, interpretá-la criticamente, selecionando-a e relacionando-a para o contexto desejado.

Nesse sentido, é importante referir que a presente dissertação também está comprometida com a problematização/crítica à plataformização da educação nessa perspectiva da uberização, bem como com a problematização/crítica à compreensão de educação implícita nas plataformas de disponibilização e acesso a conteúdos. Dessa forma, o nosso compromisso (GPe-dU) é conceber e desenvolver plataformas digitais, não numa perspectiva de substituição do humano, tampouco numa compreensão de plataforma digital como ferramenta, recurso, apoio, meio, sendo o humano entendido como simples usuário/consumidor, numa relação de dependência resultante de uma consciência ingênua. É sim conceber e desenvolver plataformas digitais a partir de uma perspectiva que compreende as plataformas digitais enquanto ecologias inteligentes, nas quais habitam e interagem entidades humanas

e não humanas, sendo o humano um comembro, um coprodutor, cocriador que em atos conectivos transorgânicos, que conectam inteligências diversas, se empodera na rede, o que favorece o desenvolvimento de uma consciência crítica. (SCHLEMMER, 2020; 2021) Segundo Schlemmer e Di Felice (2020), as plataformas digitais têm se desenvolvido junto com o conceito da *web*. Os autores compreendem as plataformas de disponibilização e acesso a conteúdos, originárias no contexto da conectividade da *web* 1.0 (como espaço de socialização de conteúdos passivamente consumidos por entidades humanas). As plataformas interativas, originárias no contexto na conectividade da *web* 2.0, responsáveis pelo rompimento dos atos de produção e consumo de dados, que oportunizou a todos um espaço de cocriação e coprodução, onde os usuários não eram mais apenas meros consumidores, mas também co-produtores do conteúdo socializado). Já no contexto da conectividade da *web* 3.0, a mudança vem a partir da inserção dos algoritmos de mineração de dados e *learning analytics*, que oportunizam uma nova forma de acompanhamento da interação construída nos contextos anteriores, favorecendo a personalização do ensino. As plataformas de mundo aberto, originadas na conectividade da *web* 3D, que se fazem presentes na forma de ambientes digitais tridimensionais, nos quais a interação é possibilitada por uma presença digital por avatares e/ou personagens. Por último, mas não entendido como o fim, as plataformas de interação ecológica, originárias na conectividade 4.0, compreendida como a Internet das Coisas, a qual possibilita conectar tudo o que existe no planeta, ou seja, humanos, lugares, coisas, biodiversidade, clima, etc.

A integração entre as plataformas infraestruturais e setoriais cria novas estruturas de poder econômico e tecnológico em um processo que os autores denominam de “plataformização” e que transforma e reconfigura todos os setores sociais, criando uma nova forma de organização que desafia as definições clássicas de cada setor. (FERREIRA, 2021, p. 105).

Neste contexto, segundo Ferreira (2021) plataformas infraestruturais são aquelas que estruturam os fluxos informativos, operando serviços como motores de busca, mensagem instantânea, redes sociais, lojas e aplicativos, serviços de navegação, dentre outros, enquanto as plataformas setoriais tem um nicho de

atividade mais restrito, focando-se em setores específicos de nossa sociedade como, transporte, saúde e educação.

Segundo Schlemmer e Di Felice (2020), as plataformas digitais têm provocado um movimento disruptivo na Educação, tensionando a forma das Instituições Educacionais tal como as conhecemos, com seu espaço geográfico delimitado, disciplinas dispostas em contextos isolados e seu espaço de sala de aula presencial e síncrono. Dentre as diferentes plataformas mencionadas anteriormente, as plataformas de interação ecológica são aquelas que têm a potencialidade de operar mudanças mais disruptivas dentro destes contexto.

Justamente por produzirem novas formas de conexão, comunicação e interação entre entidades diversas, potencializam a criação de um novo tipo de arquitetura interativa, de construção de um novo tipo de ecologia de interação social e novas formas de pensar o mundo, a sociedade e a educação, numa compreensão de comunidade que é composta por todas as entidades que o habitam. (SCHLEMMER e DI FELICE, 2020, p.219).

Quando se pensa em uma nova digitalidade e conectividade entre docentes, discentes e todas as demais entidades não humanas que habitam um novo social, as quais têm favorecido o desenvolvimento de metodologias e práticas pedagógicas inventivas, num contexto de Educação Híbrida e Multimodal e de Educação OnLIFE, é que começam a emergir pistas sobre a necessidade de pensarmos na concepção de novas plataformas na Educação, que favoreçam uma ecologia de interações entre entidades humanas e não-humanas. É justamente a partir deste novo território que emerge a Instalação Inventiva Reticular Atópica - Inven!RA.

7 A PLATAFORMA INVEN!RA E BIBLIOTECA VIVA

Este capítulo apresenta resumidamente a Plataforma Inven!RA e disserta em profundidade e amplitude a concepção, design e desenvolvimento da Biblioteca Viva Ecológica Reticular - BVER, uma tecnologia digital desenvolvida para a catalogação e a socialização da memória coletiva dentro no âmbito da Plataforma Inven!RA. O termo ecológico refere-se à dimensão ecológica das Pistas Vivas, afastando-se da natureza antropocêntrica existente até então; o termo reticular refere-se à maneira como foi concebido o processo de organização interno da tecnologia e suas interfaces, oportunizando exploração da memória coletiva através da estrutura reticular presente no ambiente digital que favorece a sobreposição dos relatos.

7.1 PLATAFORMA INVEN!RA

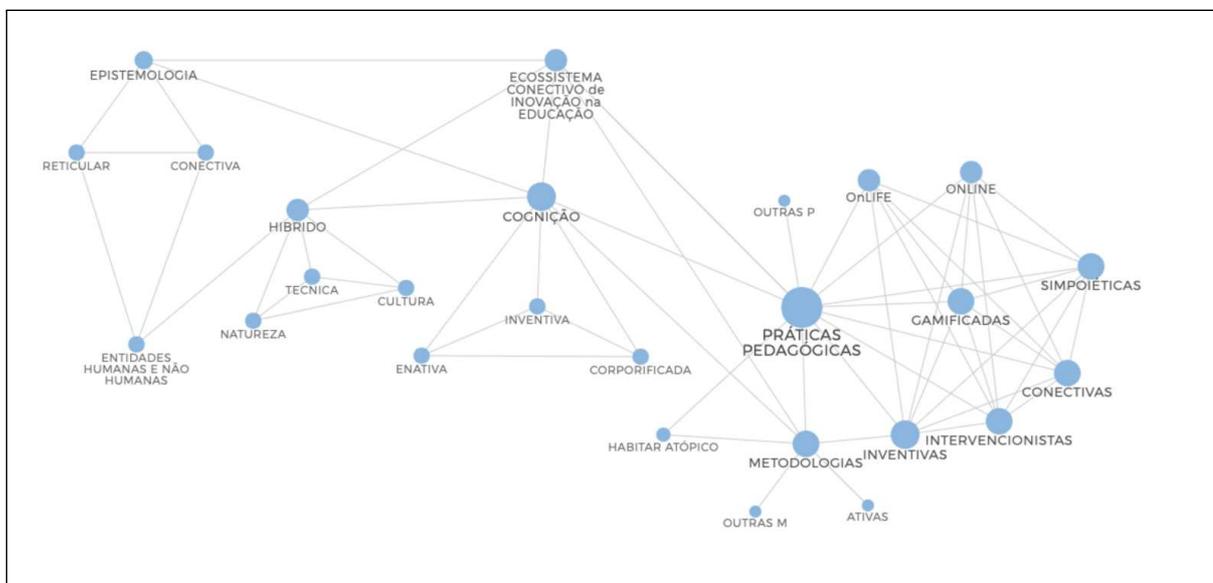
A plataforma de interação ecológica denominada Instalação Inventiva Reticular Atópica Inven!RA emerge no contexto do projeto de internacionalização CAPES/PRINT - Transformação Digital e Humanidades: Educação e Comunicação em Movimento, cujo objetivo principal consiste em compreender a transformação digital no âmbito das ciências da educação e da comunicação, olhando como estes dois campos abraçam e potencializam as práticas culturais e educacionais, bem como os processos para mediação e uso de mídia que incluem tecnologia em seu núcleo, para apoiar as transformações necessárias nas humanidades. Vinculado a este objetivo está a cocriação da Inven!RA, que se traduz numa Instalação Inventiva Reticular Atópica.

Segundo Schlemmer e Morgado (2021) subjacente à concepção desta plataforma está uma rede conceitual (fig. 4) que serve como uma lente teórica para interpretar as transformações digitais. Ao apropriar-se desta rede conceitual, pode-se entender a transformação digital provocada pela digitalidade e conectividade no contexto de uma educação aberta e digital, a qual se desenvolve num habitar atópico (DI FELICE, 2009), ou seja, aquele que é informativo, não vinculado a uma plataforma específica ou local físico, mas que emerge em atos conectivos transorgânicos, conectando entidades humanas e não humanas.

Essas diferentes entidades são geradoras de diferentes contextos educacionais (híbridos, pervasivos e ubíquos), nos quais os processos de ensino e de aprendizagem se desenvolvem num movimento disruptivo e ecossistêmico, capaz de gerar inovação/invenção. Assim, a lente teórica dessa rede conceitual vê a educação aberta e digital enquanto movimento de interações ecológicas que potencializam a constituição de ecossistemas conectivos de inovação/invenção na educação. (SCHLEMMER, 2020)

Esta rede conceitual nasce do coengendramento das contribuições dos autores: a) Di Felice (2009) com o caráter cognitivo das interações em redes de informação como requerendo epistemologias reticulares e conectivas; b) Capra (2002), Latour (2012) e Di Felice (2017) com a compreensão de ecossistema vivo e cognitivo, onde várias ecologias estão conectadas, não apenas as humanas, o que potencializa a constituição de ecossistemas conectivos de inovação na educação; c) Varela (1995) com a cognição enativa; d) Kastrup (2015), com a cognição inventiva a qual, articulada a outros referenciais, entre eles os anteriormente citados, possibilitaram o desenvolvimento de e) metodologias inventivas e práticas pedagógicas inventivas/intervencionistas/simpoiéticas/gamificadas/online/OnLIFE desenvolvidas no grupo de pesquisa GPe-dU UNISINOS/CNPq, as quais possibilitam o habitar do ensinar e do aprender atópico em contextos reticulares, conectivos e inventivos.

Figura 2 - Rede Conceitual da Plataforma Inven!RA



Fonte: Schlemmer & Morgado (2021)

Um primeiro movimento na direção desta construção foi a realização de um *workshop* de ideação do conceito de uma plataforma de autoria colaborativa que apoiasse o desenvolvimento de metodologias inventivas e práticas pedagógicas inventivas/intervencionistas/simpoiéticas/gamificadas/online/OnLIFE. O nome Inven!RA vem de Instalação Inventiva Reticular e Atópica, e caracteriza-se como uma plataforma de interação ecológica.

Por dentro do conceito de Plataforma de Interação Ecológica surge o conceito de Plataforma Ecológica Conectiva Inventiva, que “emerge numa realidade hiperconectada, resultante de ecologias compostas por diferentes entidades que conectadas pelo sinal digital, formam redes relacionais complexas. Essas plataformas têm em si a virtualidade de metodologias inventivas e práticas pedagógicas intervencionistas, simpoiéticas e gamificadas, potencializadoras de uma Educação OnLIFE, conectada (On) com as problematizações do mundo/tempo presente, na vida (LIFE)” (SCHLEMMER e DI FELICE, 2020, p. 220).

Como parte do esforço de desenvolvimento tecnológico da plataforma Inven!RA, co-criada a partir de uma parceria internacional com diversas instituições, entre elas a Universidade Aberta de Portugal, estão o projeto final do curso de Engenharia em Informática, intitulado “*inventiveTr@ining* Sistema de acompanhamento *online* de projetos de microeletrônica” (COTA 2020) e a

dissertação de Mestrado Integrado em Engenharia Informática e Computação, intitulada “*Inven!RA – Platform for authoring and tracking of Inventive Activity Plans*”, (CRUZEIRO, 2020), ambas as pesquisas desenvolvidas sob a orientação do Prof. Dr. Leonel Morgado, co-orientador desta dissertação.

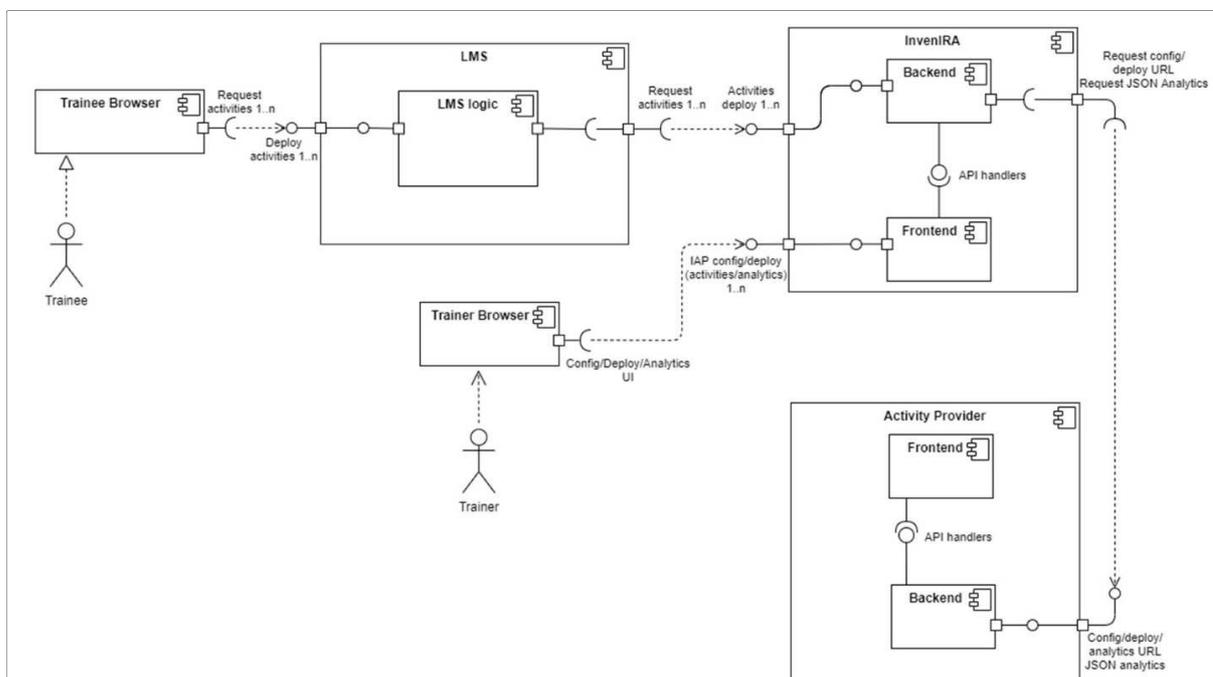
A Inven!RA objetiva ser uma arquitetura para plataformas de autoria colaborativa que apoiem o desenvolvimento de metodologias inventivas e práticas pedagógicas inventivas/intervencionistas/simpoiéticas/gamificadas/online/OnLIFE, apoiando tecnologias produzidas por terceiros, atividades *plug in* e um módulo de mineração de dados de *analytics* para acompanhamento de atividades inventivas.

[...] o nosso objectivo não é ficar cego pelos contextos tradicionais das salas de aula, e fornecer uma arquitetura suficientemente ampla para enfrentar qualquer conjunto de atividades não convencionais, sendo o denominador comum que existem objetivos a atingir num determinado conjunto de atividades e que o acompanhamento do progresso dos utilizadores em direção a esses objetivos é um aspecto chave (CRUZEIRO, 2020, p. 2).

No *backend* da plataforma gere a comunicação com os chamados *activity providers*, aplicações de terceiros que oferecem atividades para a plataforma; estas, por sua vez, podem ser utilizadas pelos docentes na plataforma para organizar planos de atividades. Cada atividade, por meio de seu *activity provider*, fornece uma URL que o estudante precisa acessar para realizar a atividade, URL essa que pode ser compartilhada com ele via um LMS qualquer (Moodle^(R), Canva^(R), etc).

Quando o estudante realiza determinada atividade, mesmo que ainda não concluída, esta envia à Inven!RA dados produzidos por ele, que serão organizados, oportunizando ao professor a possibilidade de realizar um acompanhamento do desenvolvimento da atividade do estudante antes mesmo de sua entrega final, facilitando o acompanhamento e a avaliação da aprendizagem, bem como possibilitando a realização de uma intervenção pedagógica melhor informada.

Diagrama 1 – Arquitetura do sistema, diagrama de componentes.



Fonte: Cota et al. (2021)

No diagrama de componentes (figura 8) é possível compreender como a Inven!RA está estruturada: o professor (*trainer*) acessa o *frontend* da Inven!RA que, a partir dos *activity providers* disponíveis, disponibiliza para ele atividades que podem ser organizadas em um plano de atividades inventivas. Em seguida, o professor disponibiliza essas atividades no LMS para os alunos (*trainee*). Ao se conectarem na atividade, os alunos acessam a URL da atividade fornecida pelo *activity provider*, e começam, então, a enviar *analytics* que são armazenados no *activity provider*. A qualquer momento o professor pode novamente acessar a Inven!RA, que realizará uma solicitação ao *activity provider*, recolhendo os dados produzidos pelos alunos, associando-os aos objetivos definidos no plano de atividades inventivas e disponibilizando esse contexto de evolução da atividade ao professor, oportunizando a realização do acompanhamento da atividade e as intervenções anteriormente mencionadas.

No contexto do ecossistema da plataforma Inven!RA, a BVER caracteriza-se como um *activity provider*, contribuindo com atividades relacionadas à catalogação e

socialização da memória coletiva, entre outras funcionalidades que serão apresentadas no capítulo seguinte.

7.2 BIBLIOTECA VIVA ECOLÓGICA RETICULAR CONCEPÇÃO, DESIGN E DESENVOLVIMENTO.

A BVER é uma tecnologia digital que pode tanto ser integrada à Plataforma Inven!RA como acessada de maneira independente, podendo ser apropriada em outros contextos como: educação, treinamento profissional, cultura, história.

A concepção da BVER emerge das pistas encontradas ao habitar os diferentes territórios, conforme apresentados anteriormente, na relação com pistas identificadas ao longo da elaboração da fundamentação/discussão teórica. Estas dão origem aos requisitos que compõem as funcionalidades da BVER, integrando o design que resulta no seu desenvolvimento.

O Quadro 11, a seguir, foi construído a partir das pistas identificadas na fundamentação/discussão teórica somadas àquelas encontradas no primeiro e segundo territórios de pesquisa. Cada pista é construída a partir do fragmento de texto identificado na coluna central.

Quadro 11 – Pistas identificadas ao longo da fundamentação/discussão teórica

Cod	Fragmento do Texto	Pistas
01	Segundo Halbwachs (1990), a memória coletiva emerge a partir dos grupos, das organizações sociais às quais estamos diretamente relacionados, (...)	Necessidade do estabelecimento de relações entre os registros.
02	(...) o autor também aponta para a importância dos objetos na construção dessa memória coletiva, a disposição dos objetos no espaço diz muito sobre o habitar de um grupo. “Tudo fala, o teto, o fogo, as esculturas, as pinturas.” (BOSI, 2003) (...)	Importância das entidades não humanas na formação da memória coletiva.
03	(...) Somente através da sobreposição das memórias produzidas por essas entidades, é possível construir a memória coletiva da rede.	Importância das entidades não humanas na formação da memória coletiva.
04	Memória coletiva esta, que pode ser catalogada na forma de relatos, registros em áudio ou vídeo, e posteriormente compartilhada. Podendo potencialmente superar a duração de uma vida humana, duração esta que Halbwachs (1990)	Importância da catalogação e socialização da memória coletiva.

	limitado às tecnologias e cultura de seu tempo, acreditava ser o limite para esse tipo de memória.	
05	Esta nova compreensão de mundo, de sociedade, nos instiga a repensar o conceito de Biblioteca Viva, enquanto composta somente por livros humanos, uma vez que entendemos que não são apenas estes a produzirem as memórias de uma rede, provocando um movimento de ampliação do conceito, bem como do entendimento da metodologia que dá origem a uma BV. (...)	Importância das entidades não humanas na formação da memória coletiva.
06	Nesta compreensão de Biblioteca Viva, Livros Vivos são convidados a se tornarem Pistas Vivas, compartilhando seus saberes, conhecimentos e tradições, oportunizando a catalogação da memória coletiva produzida pelas redes que compõem o seu habitar, em registros de vídeo, áudio, imagens e texto, para então serem socializados com a comunidade, tornando a Biblioteca Viva um importante espaço de catalogação e socialização desses conhecimentos.	Caracterização das Pistas Vivas e dos Registros.
07	Essa compreensão, a partir do que apontam Halbwachs (1990) e Bosi (2003) precisa ser ampliada, com a finalidade de contemplar também entidades não humanas (...) ou seja, precisamos compreender as Pistas Vivas como todo o tipo de entidade capaz de produzir memória, seja essa entidade humana ou não.	Importância das entidades não humanas na formação da memória coletiva.

Fonte: o autor.

A partir análise de dados, realizada ao longo de toda trajetória da pesquisa, que deu origem às pistas sistematizadas nos Quadros 10 e 11, o Quadro 12 é o espaço onde pesquisador-cartógrafo faz a construção de cada requisito a partir das pistas encontradas e sistematizadas nos diferentes territórios habitados, pistas estas provenientes dos relatos dos professores e dos fragmentos de textos relacionados nos Quadros citados. Como citado anteriormente, a partir deste ponto, as atividades inventivas são citadas de uma maneira abrangente.

Quadro 12 – Levantamento de Requisitos.

Cod.	Pista	Cod. Quadro 10	Cod. Quadro 11	Requisito
01	Falta de apropriação teórica sobre Bibliotecas Vivas.	1	-	Necessidade de interface intuitiva para aqueles que não estão familiarizados com os conceitos da BV.
02	Importância da catalogação	2, 3 e 10	-	Necessidade de um espaço

	e socialização da memória coletiva e das memórias subterrâneas.			digital para socialização dos registros produzidos nas práticas.
03	Necessidade do estabelecimento de relações entre os registros.	4,5,7,8 e 9	1	Necessidade de interface que favoreça a arqueologia dos registros pela exploração das relações existentes entre eles.
04	Caracterização das Pistas Vivas e dos Registros.	6	6	Necessidade da divisão dos dados em Pistas Vivas e Registros
05	Importância das entidades não humanas na formação da memória coletiva.	-	2,3,4,5 e 7	Necessidade de Perceber pistas vivas não apenas como entidades humanas.

Fonte: o autor.

O Quadro 13 apresenta uma relação dos aspectos do sistema com os problemas e os requisitos catalogados nos Quadros 9 e 12, identificado na proposta de solução e o que cada aspecto objetiva solucionar. Por fim, na coluna Problemas a serem abordados, o pesquisador-cartógrafo relaciona os problemas que emergiram a partir da proposta de solução ou que não foram totalmente abordados por um determinado aspecto do sistema.

Quadro 13 – Aspectos do sistema e propostas de solução

Cod.	Aspecto do Sistema	Cod. Quadro 9	Proposta de Solução	Problemas a serem Abordados
01	Integração com a plataforma Inven!RA para o cadastro de novas Pistas Vivas e Registros	1,3,4 e 5	A interoperabilização da Biblioteca Viva com a plataforma Inven!RA oportunizará aqueles que a acessam uma interface gráfica para o planejamento e a cocriação de planos de aprendizagem inventiva. Outro aspecto é a possibilidade de um acompanhamento da atividade dispensando as ações de busca ativa.	Será que a integração na plataforma e a socialização de novas atividades inventivas entre os professores oportuniza alguma mudança no olhar do professor sobre o empoderamento do aluno?
02	Adoção de uma abordagem minimalista, sem presença de	2	A proposta é diminuir a necessidade de navegação e exploração de funcionalidade em excesso, adotando uma	-

	submenus, modais ou a necessidade de um login.		abordagem direta em todas as funcionalidades presentes na aplicação, objetivando reduzir a curva de aprendizagem.	
03	Inserção de Tooltips em todos os botões, campos preenchíveis e menus suspensos da aplicação.	2	Funcionalidade implementada com o objetivo de tornar a aplicação autoexplicativa, mesmo que o explorador não veja o manual, cada botão possui uma dica vinculada a ele que pode ser facilmente acessada, apenas deixando o mouse parado sobre ela.	-
04	Inserção de ícones em todos os botões junto a textos descritivos.	2	Abordagem visual ao lado da abordagem textual, com a adoção do conceito minimalista do material design. O objetivo é que cada botão expresse por si só sua funcionalidade.	-
05	Criação do Livro do Explorador, que detalha o conceito da plataforma e suas funcionalidades.	2	A inclusão de um livro que não apenas detalha as funcionalidades da plataforma como seu conceito, que pode ser compartilhado e acessado rapidamente.	-
06	Criação de Dossiês e conjunto de registros.	5 e 7	A possibilidade da criação de dossiês e conjuntos de registro, oportuniza a possibilidade de agrupar registros quanto a tipo, atividade ou mesmo matéria, auxiliando no processo de catalogação e avaliação da produção do aluno.	Relatos, apontam que o livro é desnecessariamente longo, por vezes repetitivo e que algumas funcionalidades mas precisam ter sua apresentação revisada.
07	Possibilidade de relação entre Pistas Vivas e Registros.	5 e 7	A possibilidade de relacionar Pistas Vivas a Registros, tem como objetivo oportunizar o estabelecimento de relação entre pessoas e conteúdos auxiliando no processo de avaliação da produção da atividade inventiva e catalogação dos dados produzidos.	-
08	Possibilidade de relação irrestrita entre e Registros.			
09	Navegação Reticular	5, 6 e 7	A navegação reticular tem como objetivo oportunizar ao professor uma exploração relacional dos dados produzidos na atividade inventiva, observando como eles se relacionam entre si, com as	-

Cod.	Aspecto do Sistema	Cod. Quadro 6	Proposta de Solução	Problema a ser Abordado
			pistas vivas e possivelmente com os conteúdos trabalhados em sala de aula.	
10	Necessidade de uma interface intuitiva para usuários leigos não familiarizados com os conceitos da BV.	1	Abordagem visual ao lado da abordagem textual, com a adoção do conceito minimalista do material design. O objetivo é que cada botão expresse por si só sua funcionalidade.	-
11	Necessidade de um espaço digital para socialização dos registros produzidos nas práticas.	2	Possibilidade de trabalhar com registro em áudio, vídeo, texto e imagens.	-
12	Necessidade de uma interface que favoreça a arqueologia dos registros através da exploração das relações existentes entre eles.	3	A navegação reticular tem como objetivo oportunizar ao professor uma exploração relacional dos dados produzidos na atividade inventiva, observando como eles se relacionam entre si, com as pistas vivas e possivelmente com os conteúdos trabalhados em sala de aula.	-
13	Necessidade da divisão dos dados em Pistas Vivas e Registros	4	Todos os dados são divididos entre Pistas Vivas e Registros, onde entende-se como Pista Viva tudo aquilo que produz memória e Registros como os registros das memórias produzidas.	-
14	Necessidade de Perceber pistas vivas não apenas como entidades humanas.	5	Possibilidade de registro de Pistas Vivas não humanas, que interagem com todo o resto do sistema da mesma forma que uma pista viva humana.	-

Fonte: o autor.

A partir de todos os dados produzidos com base em todos os requisitos e aspectos do sistema catalogados nos Quadros 11, 12 e 13, identificaram-se as pistas necessárias para orientar o processo de desenvolvimento tecnológico.

Quando tensionamos os problemas e requisitos identificados com as estruturas já existentes na Inven!RA é possível identificar que, enquanto as

tecnologias já existentes oportunizam o acompanhamento das atividades dos alunos, uma série de outros requisitos e funcionalidades relacionadas à catalogação, socialização e exploração dos dados que compõem a BVER necessita ser desenvolvida.

É importante ressaltar que a tecnologia a ser desenvolvida precisa de alguma forma integrar-se com as tecnologias já desenvolvidas na Inven!RA, de maneira a interoperabilizar o acesso a todas as suas funcionalidades, além de abordar questões de linguagem e a acessibilidade que se fizeram presentes em praticamente todas as entrevistas. A tecnologia precisa ser simples, possuir uma linguagem direta e quanto menor for a sua curva de aprendizagem, melhor, embora certos aspectos teóricos precisem ser levados em consideração, como por exemplo, a navegação reticular.

Para melhor contemplar esse panorama, o pesquisador optou por desenvolver um banco de dados, duas API e uma aplicação de *frontend*. Entende-se que enquanto uma das API intitulada Biblioteca Viva API vai possuir a responsabilidade de operacionalizar as consultas dos dados registrados no banco de dados, outra API intitulada BVER *activity provider* terá a responsabilidade de realizar a interoperabilização entre a plataforma Inven!RA e a BVER, fornecendo atividades para a plataforma Inven!RA que poderão ser incluídas pelos professores nos seus planos de atividade inventivos. O aplicativo BVER terá como objetivo apresentar uma interface gráfica acessível e que contemple os requisitos identificados nos diferentes territórios de pesquisa.

Desta forma, um novo território se configura: o território do desenvolvimento tecnológico, onde todas as pistas identificadas e catalogadas até o momento servirão para orientar o desenvolvimento das tecnologias descritas.

Enquanto o pesquisador apropriou-se do Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção (PASSOS, KASTRUP e ESCÓSSIA, 2007) com um olhar ressignificado de mestrando, a partir de sua própria experiência profissional, foi possível perceber uma aproximação entre o Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção e as Metodologias Ágeis, em especial o *Scrum*. Estas percepções deram origem ao artigo O Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção

e o Método Scrum: uma aproximação possível no desenvolvimento de *software*? (LEHNEMANN, COELHO e SCHLEMMER, 2022), que tem como objetivo

[...] a partir da apropriação do Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção adaptado para o desenvolvimento de *software*, contribuir com elementos que permitam repensar os métodos de desenvolvimento de *software* já existentes, ampliando-os (LEHNEMANN, COELHO, SCHLEMMER, 2021, p. 3).

Com base nesta aproximação orientou-se todo o processo de desenvolvimento tecnológico, onde dois tipos de territórios se constituíram de maneira sucessiva e recorrente a cada *sprint* (SUTHERLAND, 2014) de desenvolvimento. O primeiro deles foram os territórios da análise, que tinham como objetivo compreender que funcionalidades emergiram do tensionamento do plano de formas composto pelas soluções tecnológicas já disponibilizadas, tensionadas a partir das pistas identificadas nos territórios anteriores. Os territórios do desenvolvimento, constituíam-se como os espaços inventivos, onde as funcionalidades identificadas eram efetivamente desenvolvidas.

É possível perceber que, a partir da percepção de cartógrafo, o rastreamento ocorre no momento em que o pesquisador tensiona o plano de formas com o plano de forças, o toque ocorre quando, a partir desse tensionamento emergem as funcionalidades que serão implementadas ao longo da *sprint*. Uma vez que a funcionalidade está implementada, ocorre o pouso, que é o momento onde o pesquisador realiza um *zoom* sobre a funcionalidade desenvolvida, objetivando compreender se há *bugs*¹⁸ e se ela corresponde com o que foi identificado durante o toque, identificando os ajustes que precisam ser feitos. Por fim, o reconhecimento atento ocorre quando a partir dos problemas e ajustes identificados, como os territórios de análise e desenvolvimento se reconstituem, delineando o espaço a ser explorado na próxima *sprint*.

Como resultado deste percurso de desenvolvimento, originou-se o aplicativo da BVER. Este aplicativo foi desenvolvido utilizando conceitos de boas práticas de

¹⁸ Bug é um termo usado para descrever um erro na execução da aplicação que seja oriundo de uma imperfeição ou falha no código. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Bug>>. Acesso em 22 de maio de 2022.

programação, que emprega arquitetura de *software* sustentável, resultando em um tecnologia com qualidade, estabilidade e sustentabilidade de um *software* de produção, ou seja, que já pode ser disponibilizado para um número irrestrito de pessoas.

A partir do desenho conceitual construído no primeiro território de pesquisa, da mesma forma que uma biblioteca tradicional possui seu próprio acervo de livros, uma BVER possui o seu próprio acervo de Pistas Vivas que, conforme dito anteriormente, são compreendidas como tudo aquilo que produz uma memória, memória esta que pode ser ser catalogada e compartilhada. Neste mesmo contexto, chamamos de Registros todas as informações e dados referentes a uma memória, podendo se fazer presentes na forma textos, vídeos, áudios, imagens, etc.

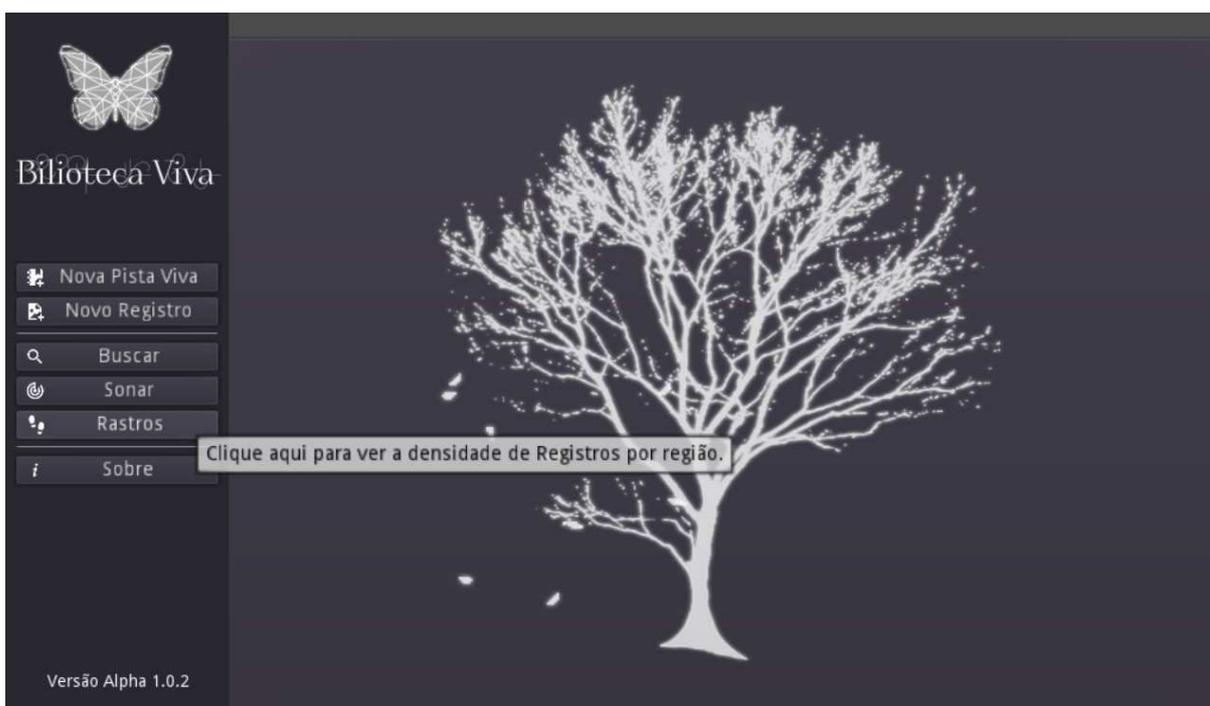
Dentro da aplicação, um registro pode estabelecer relações com outros registros de maneira indiscriminada, ou seja, é possível associar a descrição de uma igreja, por exemplo, a uma foto da mesma, uma narrativa sobre um casamento que ocorreu ali ou um dossiê de documentos sobre essa igreja. Pistas Vivas podem estabelecer relações com um número qualquer de Registros, porém cada relação precisa ser especificada. Por exemplo, uma Pista Viva pode estabelecer uma relação como “autor” com o Registro de um poema. Pistas Vivas nunca podem estabelecer relações diretas umas com as outras; sempre que quisermos estabelecer uma relação entre duas Pistas Vivas é preciso pensar o que as conecta.

Por exemplo, digamos que se queria relacionar a Pista Viva de um aluno com a de seu professor, o que os conecta? A escola! Logo, de uma Pista Viva estabelecemos uma relação de aluno com o registro da escola, e da outra estabelecemos uma relação de professor. Logo, ambas as Pistas Vivas estão indiretamente relacionadas e o que as conecta é justamente a escola, em uma relação aluno-professor. Desta forma, é possível perceber que existe uma rede estabelecida neste contexto e que todas as memórias produzidas pelo aluno e pelo professor podem, em algum momento, serem sobrepostas, construindo a memória coletiva de rede que emerge desta relação.

7.3 TELA INICIAL DA BIBLIOTECA VIVA ECOLÓGICA RETICULAR E FUNCIONAMENTO DAS ABAS

A tela da BVER apresenta uma interface minimalista, com um grande painel à direita e um menu lateral contendo seis botões divididos em três seções, sendo eles Nova Pista Viva, Novo Registro, Buscar, Sonar, Rastros e Sobre. Cada um dos botões tem a finalidade de abrir uma aba de mesmo nome.

Figura 3 – Tela Inicial da BVER com exibindo o *tooltip* do botão Rastros.



Fonte: o autor.

Nesta tela é possível perceber a imagem de uma borboleta em *wireframe*¹⁹ e a silhueta de uma árvore. A borboleta remete ao logo da plataforma Inven!RA, cujo significado é que, a partir das conexões estabelecidas entre as entidades que compõem uma rede, podemos operar transformações que nos permitirão alcançar novas perspectivas. A imagem da árvore remete não somente à presença das entidades não humanas dentro da plataforma, como também das memórias produzidas a partir dos coletivos relacionados. A ausência das raízes da árvore faz

¹⁹ Entende-se como *wireframe* um desenho constituído por linhas e vértices, que uma vez conectado recriam sua silhueta.

referência às memórias subterrâneas, que segundo Pollack (1989), são as memórias que permanecem ocultas, soterradas, silenciadas, apenas aguardando o momento oportuno para emergir e questionar a narrativa histórica.

A aplicação trabalha com um conceito de navegação por abas: cada vez que um dos botões do menu lateral é pressionado, caso não exista uma aba daquele tipo aberta, a aplicação abre uma nova aba no painel à direita; caso contrário, a aplicação coloca em destaque a aba clicada. Com exceção da aba de buscas, não é possível abrir mais de uma aba ao mesmo tempo e é possível clicar sobre o nome da aba para navegar entre as abas abertas.

Todos os botões, menus suspensos²⁰ e campos preenchíveis da aplicação possuem um *tooltip*²¹, uma descrição textual que fornece informações e dicas sobre o seu funcionamento e finalidade.

Todos os botões da aplicação contam com ícones que buscam ilustrar de alguma maneira sua funcionalidade, como um pequeno disquete nos botões de salvar ou uma pequena lupa no botão de busca.

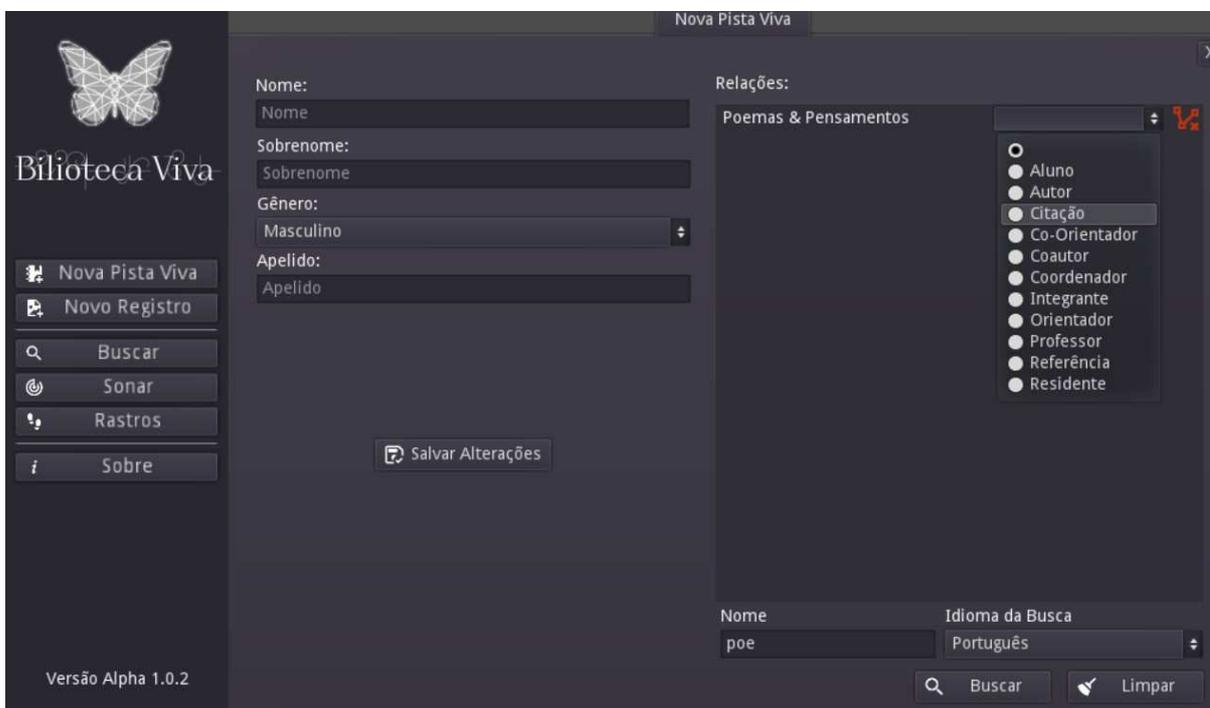
7.4 ABA NOVA PISTA VIVA

Como sugerido pelo próprio nome, a aba nova Pista Viva tem como objetivo exibir todos os campos para o cadastro de novas Pista Vivas no banco de dados da BVER. Ela conta com um campo preenchível para Nome, Sobrenome e Apelido, assim como um menu suspenso para a escolha do gênero, com as opções feminino, masculino e prefiro não declarar.

²⁰ Menus suspensos são botões que ao serem clicados exibem uma lista de opções.

²¹ São caixas de texto contendo dicas e orientações, normalmente exibidas ao se deixar o mouse parado sobre elas por alguns instantes.

Figura 4 – Tela de Cadastro de Pista Viva da BVER.



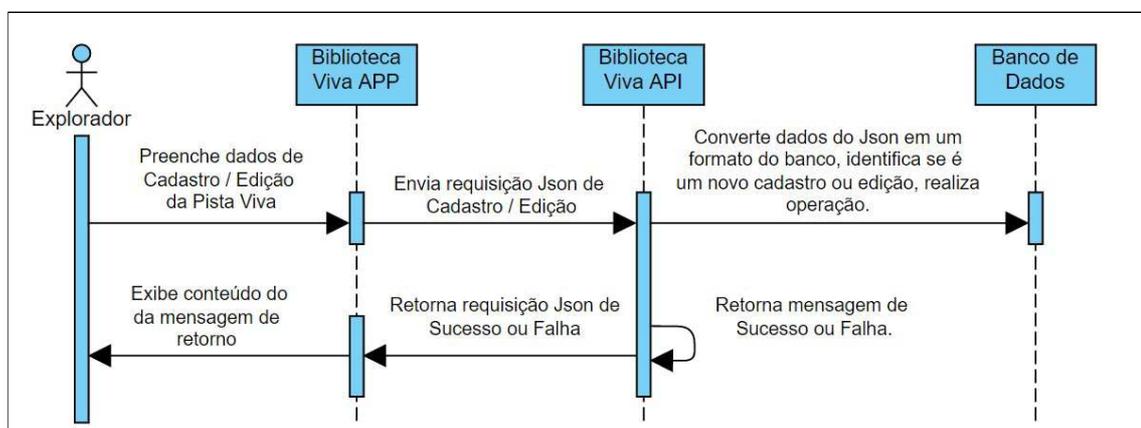
Fonte: o autor

Na porção direita da tela, existe um pequeno conjunto de comandos que tem como objetivo fornecer as funcionalidades necessárias para que sejam adicionadas e editadas as relações que a Pista Viva estabelece com outros Registros. Há um campo preenchível para colocar o parâmetro de busca, um botão para efetuar a busca e um para limpá-la e um menu suspenso para a relação do idioma com o registro que se está buscando.

Cada registro encontrado é exibido no campo situado à direita, cada linha possui um menu suspenso para a seleção do tipo de relação e um botão à direita com três variações diferentes, utilizadas para relacionar ou desrelacionar Pistas Vivas de Registros.

No diagrama 2 é possível ver o diagrama de sequência das operações realizadas pelo *frontend* e pelo *backend* para a realização do cadastro de Pistas Vivas, onde é descrito passo a passo cada operação realizada.

Diagrama 2 – Diagrama de sequência da tela de Cadastro de Pistas Vivas.

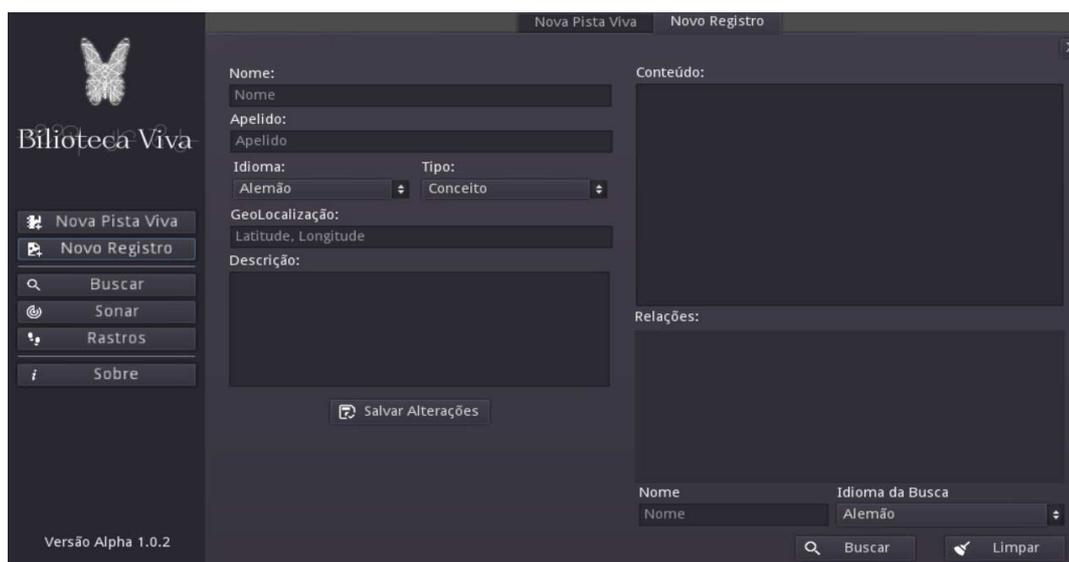


Fonte: o autor

7.5 ABA NOVO REGISTRO

Esta aba tem uma função similar à anterior, mas seu objetivo é o cadastro de Novos Registros. Ela possui quatro campos preenchíveis, nome, apelido, geolocalização, descrição e conteúdo, um menu suspenso para idioma, um para o tipo e uma pequena estrutura no canto inferior direito com a objetivo de disponibilizar os comando para a adição e edição das relações estabelecidas entre os Registros, cuja funcionalidade é a mesma da tela anterior.

Figura 5 – Tela de cadastro de Novo Registro na BVER.

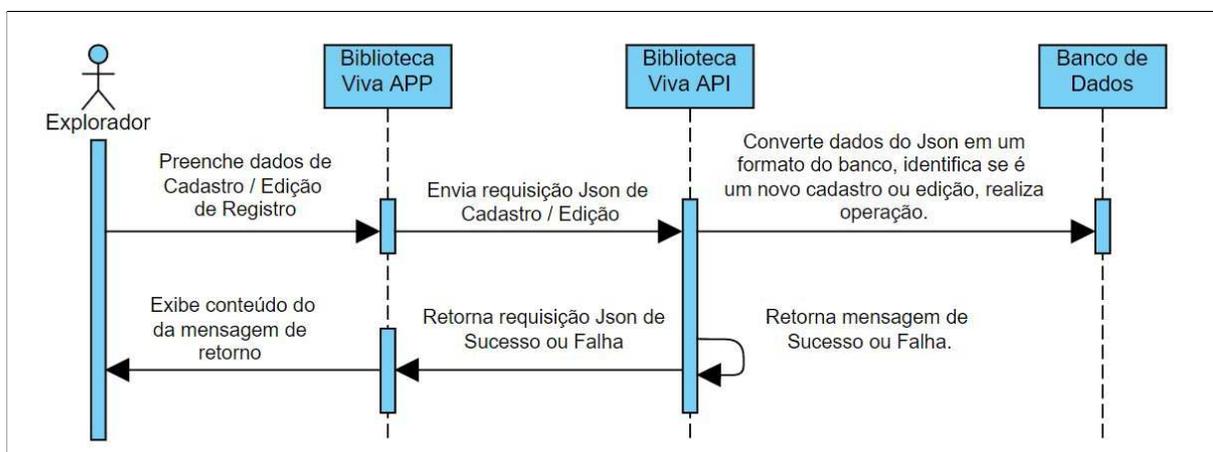


Fonte: o autor

Não há um limite para o número de idiomas ou tipos que podem existir para um Registro, dependendo unicamente dos que estão cadastrados no banco de dados. Entretanto, todos os registros podem ser organizados em dois grandes grupos: registros binários e registros textuais. Registros binários são aqueles que dependem de um programa para serem abertos, como: imagens, áudios, arquivos pdf, etc. Já os registros textuais são aqueles que podem ser escritos manualmente em um bloco de notas, como textos, *links*, etc. Quando um tipo binário é selecionado, é exibido um botão para anexar o arquivo; caso seja selecionado um tipo textual, é exibida uma caixa de texto contendo um espaço para a inserção desse texto.

No diagrama 3 é possível ver o diagrama de sequência das operações realizadas pelo *frontend* e pelo *backend* para a realização do cadastro de Registros, bem como todas as operações do cadastro e edição de Registros, em um processo muito similar ao cadastro de Pistas Vivas.

Diagrama 3 – Diagrama de sequência da tela de Cadastro de Registros



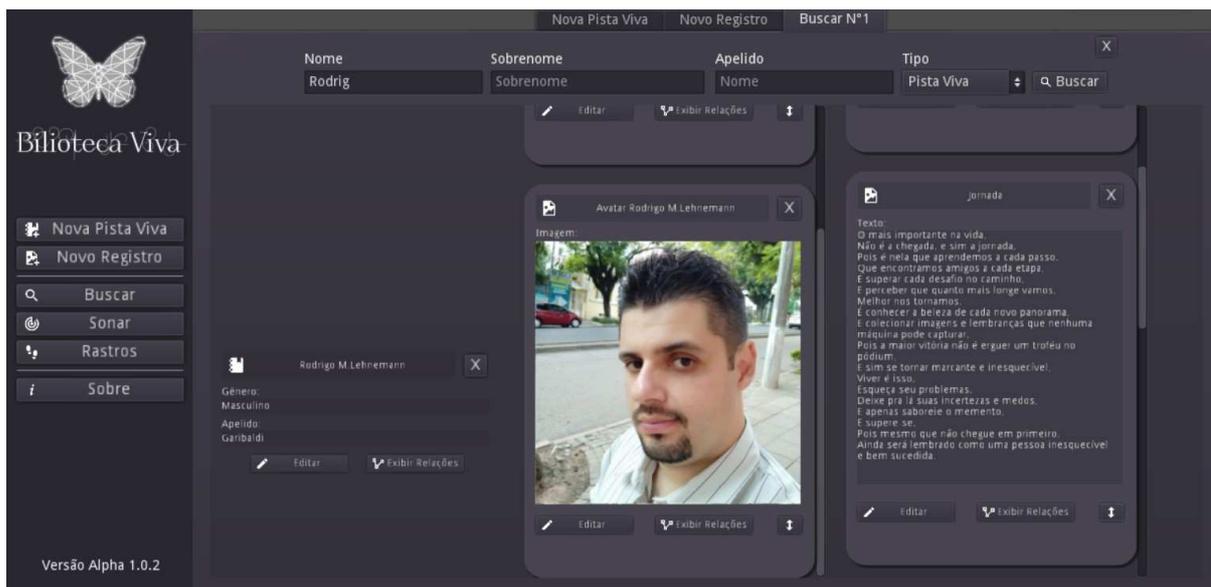
Fonte: o autor

7.6 ABA BUSCAR

A aba de buscas pode apresentar dois ou três campos preenchíveis e um ou dois menus suspensos, que atuam para parametrizar a busca. Quando uma busca retorna um resultado, este é exibido em uma pequena caixa contendo Nome,

Apelido, Sobrenome ou Gênero - no caso de Pistas Vivas - ou Nome, Apelido, Descrição ou Geolocalização - no caso de Registros.

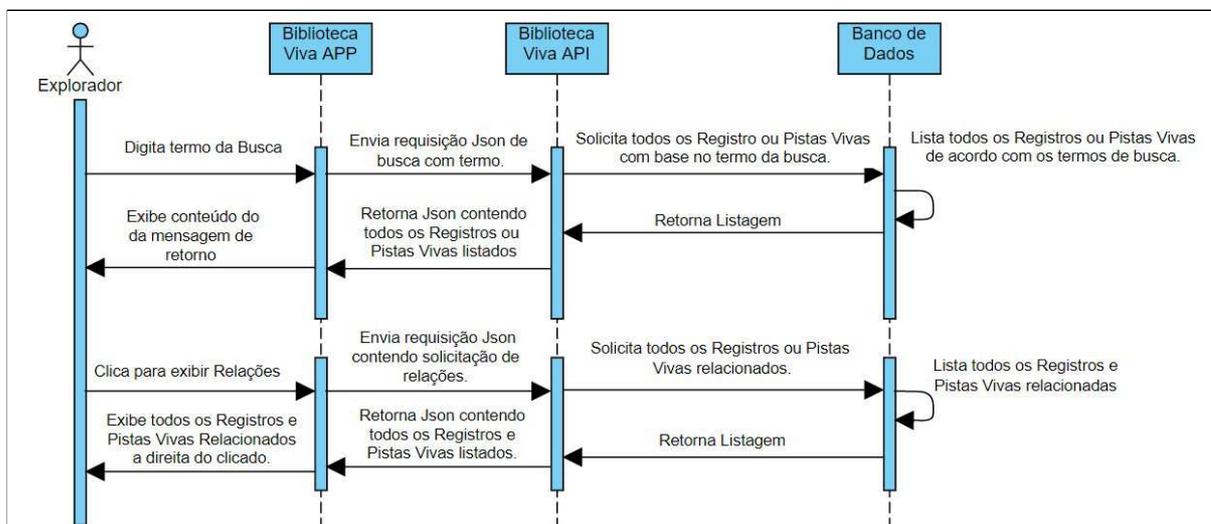
Figura 6 – Tela Inicial de busca da BVER.



Fonte: o autor

Toda caixa possui dois botões: Editar, que abre uma nova aba, oportunizando a edição do Registro ou Pista Viva, e Exibir Relações, que instancia todos os Registros ou Pistas Vivas relacionados. No caso dos Registros, um botão de maximizar exibe ou oculta a descrição e exibe o conteúdo do registro. O diagrama de sequência das operações realizadas pelo *frontend* e pelo *backend* para a realização da busca e da consulta de relações (diag. 4) descreve como cada operação é realizada.

Diagrama 4 – Diagrama de sequência da tela de Buscas.



Fonte: o autor

7.7 ABA SONAR

Esta aba tem a finalidade de buscar registros geolocalizados. Possui apenas um *slider*²² para ajustar a precisão do sistema de localização. Caso um Registro esteja dentro da área de alcance traçada a partir da localização do dispositivo móvel, ele é exibido no centro da tela e, de forma similar à tela anterior, é possível editá-lo e navegar em suas relações.

²² *Slider* é um botão “deslizável”, pode-se clicar sobre ele e arrastá-lo para a esquerda ou direita, geralmente usado para determinar a intensidade de algo.

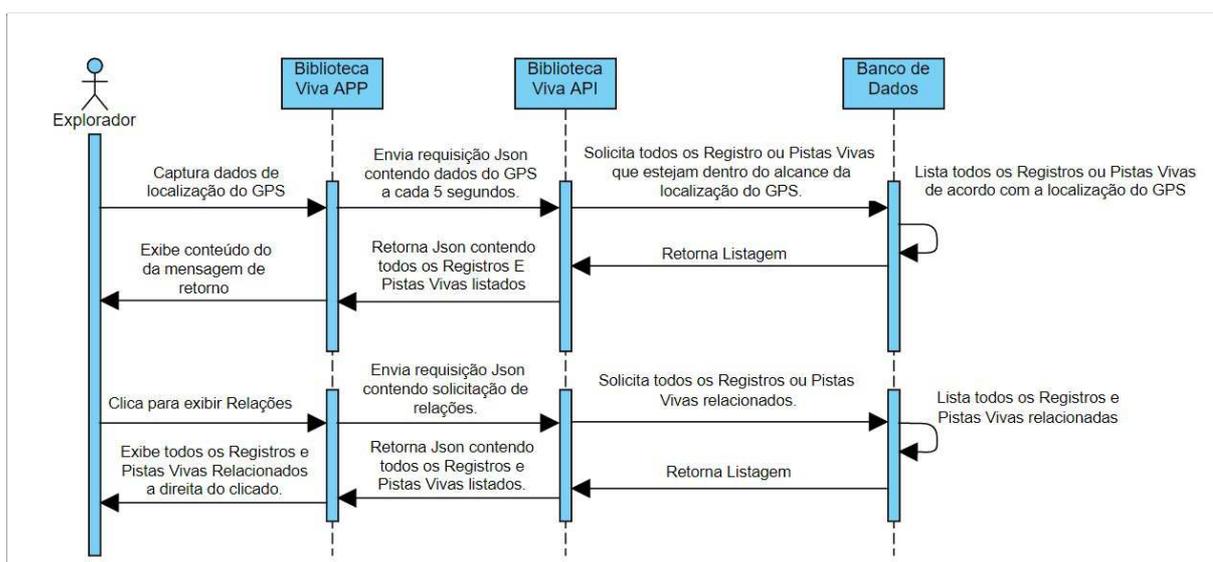
Figura 7 – Tela do Sonar da BVER.



Fonte: o autor

No diagrama 5 é possível ver o diagrama de sequência das operações realizadas pelo *frontend* e pelo *backend* para a realização da busca e da consulta de relações realizadas na tela do sonar. Novamente, em um fluxo muito similar ao presente na tela de buscas.

Diagrama 5 – Diagrama de sequência da tela do Sonar



Fonte: o autor

7.8 ABA RASTROS

Exibe a densidade de registros cadastrados por região em um *mapa mundi*, desenhando um círculo semi-transparente para cada registro geolocalizado. Áreas com grande densidade de registros tendem a acumular os pontos, tornando-os mais opacos e intensos. O botão *Atualizar* redesenha os pontos e atualiza o mapa de densidade de acordo com os registros presentes no banco de dados da BVER.

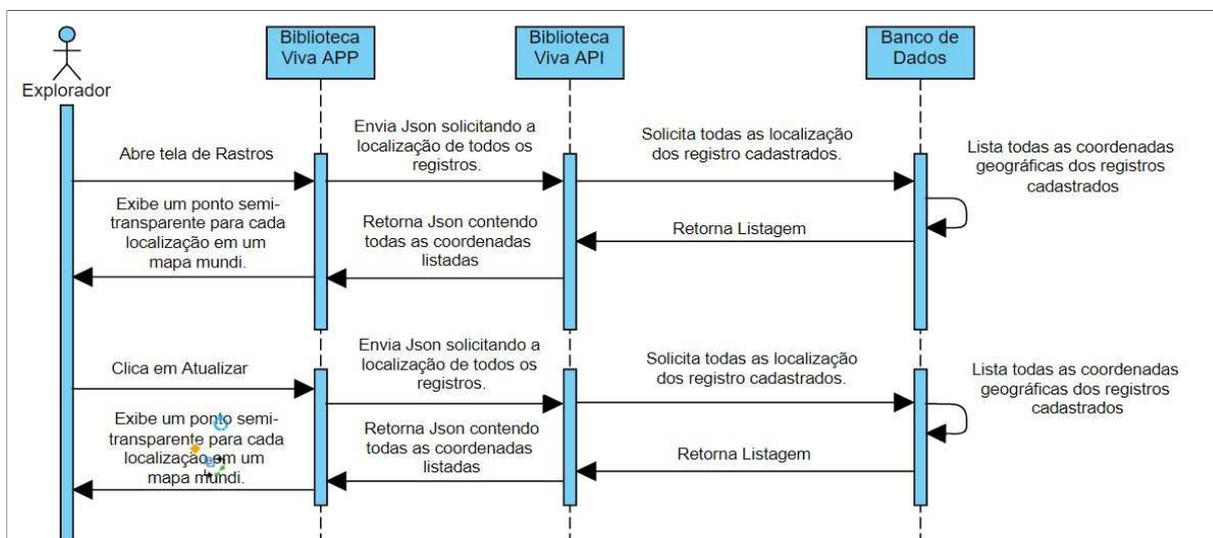
Figura 8 – Tela de Rastros da BVER.



Fonte: o autor.

No diagrama 6 é possível ver o diagrama de sequência das operações realizadas pelo *frontend* e *backend* na busca, exibindo e atualizando os rastros no mapa.

Diagrama 6 – Diagrama de sequência da tela de Cadastro de Registros



Fonte: o autor

7.9 ABA SOBRE

A última tela presente na aplicação da BVER é a tela Sobre, que exibe informações referentes à autoria da aplicação, licença de uso e dois botões que direcionam para os repositórios onde estão armazenados e compartilhados os códigos-fonte de todas as tecnologias que compõem a BVER.

Figura 9 – Tela Sobre.



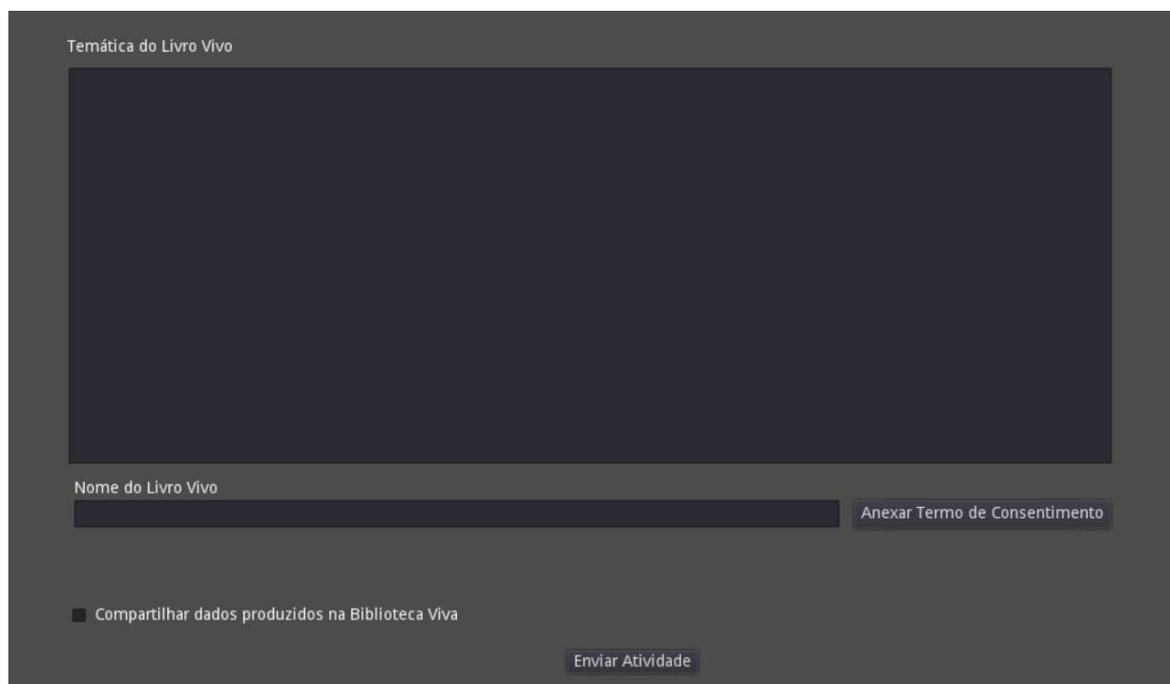
Fonte: o autor

7.10 BIBLIOTECA VIVA ECOLÓGICA RETICULAR INTEGRAÇÃO

A API de integração fornece à Inven!RA a atividade inventiva Cadastrar Nova Pista Viva. Essa atividade conta com 2 telas: uma delas será exibida ao *designer* de atividades no momento da construção do plano de atividades inventivas, permitindo assim que este configure seus parâmetros iniciais.

Entre as configuração existe um campo para o preenchimento da Temática do Livro Vivo, contendo uma breve sinopse que será exibida aos alunos no momento da realização atividade, um campo para registrar o nome do livro vivo, um botão para anexar o termo de consentimento do mesmo, e por fim um checkbox para escolher se a produção realizada nessa atividade inventiva será ou não compartilhada na BVER após sua conclusão.

Figura 10 – Tela de Parametrização da Atividade Inventiva.



Temática do Livro Vivo

Nome do Livro Vivo

Anexar Termo de Consentimento

Compartilhar dados produzidos na Biblioteca Viva

Enviar Atividade

Fonte: o autor

A segunda tela corresponde ao conteúdo do *URL* fornecido pelo *activity provider* que será enviado aos alunos. Nesta tela, primeiramente é exibida ao aluno a sinopse da atividade escrita pelo professor. Logo abaixo haverá um campo para inserção de uma *URL* do *Youtube*, que corresponde à *URL* do vídeo ou áudio da entrevista e um pequeno *player* para a exibição do vídeo. Na direita há uma tabela de definição de capítulos: toda vez que o aluno clicar em Adicionar novo capítulo, ele adiciona o capítulo atual e já coloca um campo para o preenchimento do seguinte. Por fim, logo abaixo existe um campo para o título do livro vivo e uma justificativa para a escolha do mesmo. O botão Salvar tudo e continuar depois salva o progresso da atividade e o botão Enviar para o professor encerra a atividade.

Figura 11 – Tela da Atividade.

Descrição feita pelo professor da atividade.

Assista a sua entrevista, tente identificar nela cada assunto, lembrança ou resposta que o livro vivo disse, esses serão os capítulos ou tópicos do livro, dê um nome a cada um deles e anote o tempo em minuto e segundo onde a fala do capítulo ou tópico se inicia.

Link do Youtube

Atualizar

Nome do Capítulo

Momento

Nome do Capítulo

Momento

Nome do Capítulo

Momento

Adicionar Capítulo

Título do Livro

Justificativa para o Título

Salvar Tudo e Continuar Depois

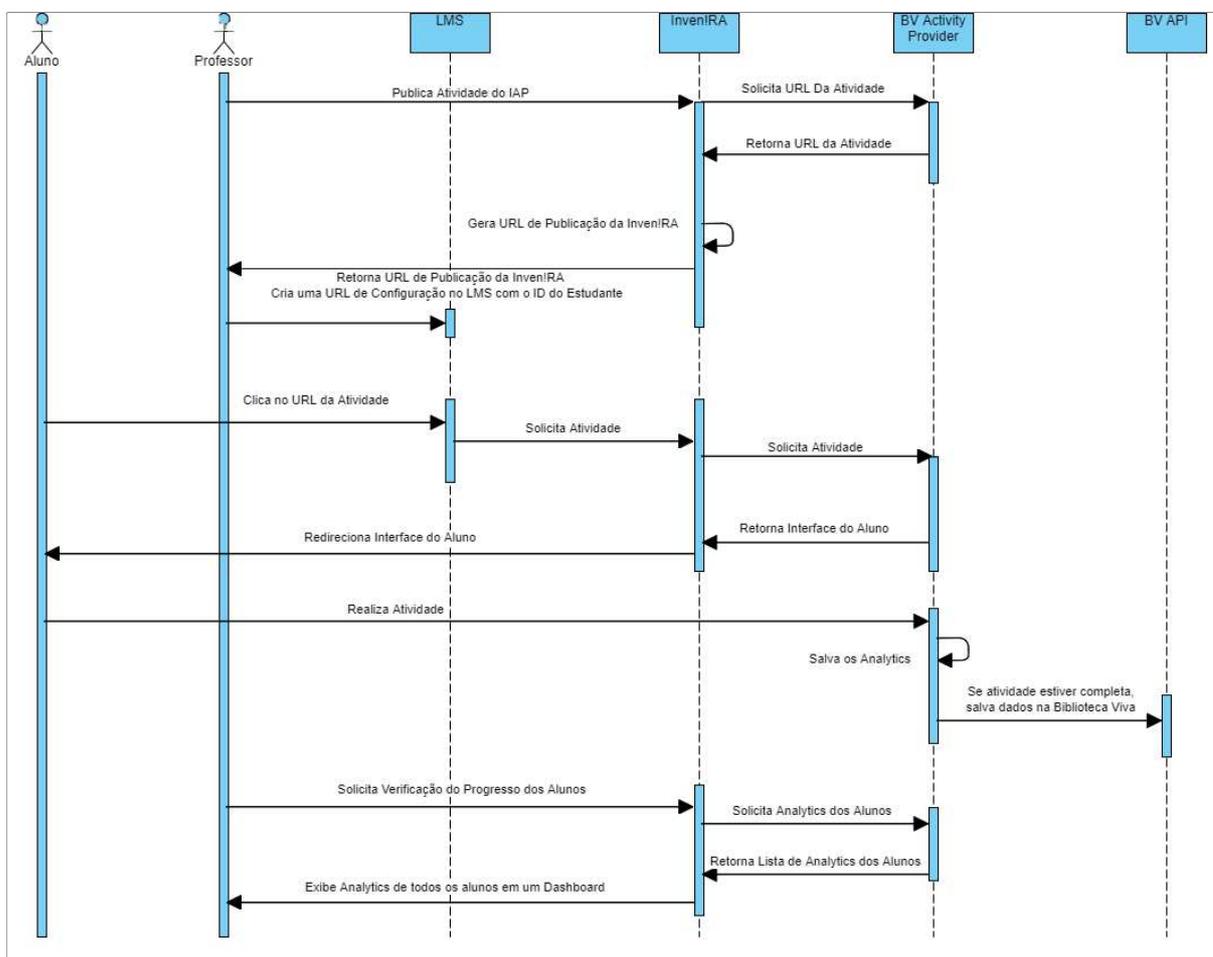
Enviar para o Professor

Fonte: o autor

A qualquer momento o professor poderá acessar a plataforma Inven!RA e solicitar os *analytics* da atividade. Quando ele faz isso, o sistema fornece uma métrica mínima de conclusão que considera: realizou entrevista 50%, definiu título 20%, definiu justificativa 20%, definiu ao menos um capítulo 10%. Além desta métrica, o sistema também retorna a quantidade de capítulos já cadastrados.

No diagrama 7 é possível ver o diagrama de sequência das operações realizadas pela API de Integração, pela Inven!RA e pela BVER API para o desenvolvimento e acompanhamento da atividade inventiva.

Diagrama 7 – Diagrama de sequência da Integração do Activity Provider API.



Fonte: o autor

7.11 HABITANDO E EXPLORANDO A BIBLIOTECA VIVA ECOLÓGICA RETICULAR

Conforme discutido anteriormente no capítulo 2, muitas são as possibilidades quando pensamos em uma aproximação da BVER à sala de aula. O compartilhamento de saberes e lembranças que compõem a memória coletiva do bairro, cidade ou profissão podem contribuir significativamente para o desenvolvimento dos alunos. Stewart (2011) apontava para a contribuição das Bibliotecas Vivas na educação, oportunizando que os alunos colocassem lado a lado a memória coletiva e a história, percebendo não apenas aquilo que era narrado mas também como era a percepção daqueles que viveram aquele acontecimento ou experiência.

A biblioteca viva existe, no contexto da justiça social, para oferecer uma variedade de pontos de vista sobre questões complexas. Nesse sentido, uma biblioteca viva é uma ferramenta de referência para os usuários da biblioteca. Kinsley forneceu um excelente exemplo nesse ponto quando falou sobre um jovem que estava pesquisando a Guerra do Vietnã e procurou um livro vivo que foi um objeto de consciência durante a guerra. Este livro vivo proporcionou visões opostas e instigantes e um contexto pessoal que não poderiam ser encontrados em seu livro didático, tornando seu trabalho mais completo para a compreensão da complexidade do evento. (STEWART, 2011, p. 86)

A memória coletiva emerge a partir da sobreposição das lembranças dos membros de um grupo e Halbwachs (1990), limitado ao contexto tecnológico de seu tempo, não percebia como esta poderia sobreviver à existência do próprio grupo.

A memória coletiva se distingue da história pelo menos sob dois aspectos. É uma corrente de pensamento contínuo, de uma continuidade nada que nada tem de artificial, já que retém do passado, somente aquilo que está vivo ou capaz de viver na consciência do grupo que a mantém. Por definição, ela não ultrapassa os limites deste grupo (HALBWACHS, 1990, p. 81).

Porém, hoje vivemos em um contexto muito diferente. Van Dijck, Poell, De Wall (2018) nos apontam que a plataformização de nossa sociedade e a presença de tecnologias como o Youtube, modificam a forma como produzimos e compartilhamos informação. Di Felice (2018) aponta que a maneira como nos expressamos nas redes tem não apenas a capacidade de compartilhar nossa opinião e pontos de vista a pessoas distantes de nossa realidade, como a possibilidade de produzir empatia. Quando pensamos em que papéis a BVER pode ocupar na escola, estamos pensando também em que papéis a memória coletiva, sua produção e sua catalogação assumem neste espaço de aprendizagem.

A partir da Atividade Inventiva desenvolvida na seção 7.7, o professor pode elaborar planos de aprendizagem inventivos direcionados ao processo de produção e cadastro de lembranças com o objetivo de catalogar a memória coletiva, por meio da realização de entrevistas a serem realizadas pelos seus alunos junto a entidades humanas que compõem uma determinada rede e que abordam uma determinada temática. Embora o processo de elaboração dos roteiros de entrevista ainda careça de uma tecnologia para facilitar seu desenvolvimento dentro do contexto da

plataforma Inven!RA, o processo de registro e socialização é facilitado: uma vez que o professor opte por compartilhar a atividade, esta é socializada automaticamente tão logo os alunos a concluem.

A exploração das memórias catalogadas e socializadas na plataforma, a partir das funcionalidades descritas nas seções 7.4 e 7.6, também oportuniza a construção de um espaço de aprendizagem onde os alunos têm a possibilidade de colocar lado a lado a história e memória coletiva. Outra maneira de se explorar a BVER é através da geolocalização, ou seja, enquanto se exploram os espaços geográficos físicos, com o auxílio das funcionalidades descritas nas seções 7.5 e 7.6, é possível encontrar registros daqueles que ali viveram e/ou experienciaram algo, oportunizando a criação de um espaço de aprendizagem que se projeta sobre o espaço geográfico urbano.

Os alunos também têm a possibilidade de se colocarem como Pista Vivas dentro da plataforma, e com auxílio das funcionalidades descritas nas seções 7.2 e 7.3, registrarem seus conhecimentos, saberes, opiniões, de maneira a construir a memória coletiva da turma sobre uma determinada temática e compartilhá-la com grandes grupos de pessoas. Diversas são as maneiras com as quais a BV pode, enquanto entidade não humana, integrar-se à rede que compõe o ambiente escolar, modificando o habitar dos alunos e professores e oportunizando o desenvolvimento de novos espaços de aprendizagem, cocriação e produção colaborativa.

7.12 AVALIAÇÃO DA TECNOLOGIA FRENTE AOS REQUISITOS MAPEADOS

A primeira avaliação do desenvolvimento tecnológico se dá a partir da análise comparativa entre as necessidades indicadas no Quadro 12 e aquilo que foi desenvolvido e descrito ao longo do capítulo 7.

A primeira necessidade identificada foi a importância da presença de uma interface intuitiva, com baixa curva de aprendizagem, mesmo para exploradores pouco familiarizados com tecnologias digitais. Esforçou-se por construir uma *interface* minimalista, sem submenus e com poucas opções, com *tooltips* e ícones indicativos presentes sempre que possível.

Outra questão identificada foi a necessidade de um espaço digital para a socialização dos registros produzidos nas práticas pedagógicas. Uma vez que é possível entender que a própria prática pedagógica pode produzir uma memória coletiva que emerge das a partir da sobreposição das memórias de todos as entidades envolvidas nela, sejam humanas ou não. Entendemos que os recursos presentes na BVER contemplam plenamente este requisito.

O sistema de navegação reticular descrito na seção 7.4 visa proporcionar um tipo de pesquisa diferenciado, que oportunize a quem acessa a plataforma a arqueologia dos registros salvos, pela exploração das relações estabelecidas entre os registros que podem se configurar como rastros deixados pela memória coletiva.

Algumas questões ainda ficaram pendentes no contexto do desenvolvimento tecnológico e teórico, como as tecnologias AR, presentes na maioria das práticas analisadas no segundo território de pesquisa, mas ausentes na versão da aplicação porque, embora essa tecnologia tenha sua relevância para realização das práticas que contam com elementos de exploração urbana geolocalizada, não são essencialmente necessárias, uma vez que é possível desenvolver tais práticas sem essa funcionalidade.

Também ficou em aberto a análise da presença de registros em diferentes idiomas: embora a tecnologia contemple esse tipo de registros, ao longo do desenvolvimento e dos primeiros meses após a publicação da tecnologia não foi possível identificar nenhum professor estrangeiro que estivesse explorando o espaço digital ou qualquer Registro que não usasse a língua portuguesa análise sobre a maneira como os Registros disponibilizados em diversos idiomas se relacionam entre si.

Uma funcionalidade inicialmente planejada, intitulada *Ping*, acabou por não ser implementada. Nela seria possível abrir o *mapa mundi* e, através do toque ou clique em uma determinada localidade, a possibilidade de exibir todos os registros geolocalizados naquela área, oportunizando a exploração no espaço geográfico, mesmo que em um contexto de pandemia. Entretanto, a tecnologia escolhida para o desenvolvimento da aplicação não conta com precisão suficiente para a implementação desta funcionalidade, uma vez que esse toque iria incluir regiões

urbanas inteiras, comprometendo a performance da aplicação e não contribuindo para a exploração do espaço geográfico de um bairro ou rua, por exemplo.

Ainda no contexto da globalização, uma limitação da plataforma está no fato de não ser possível cadastrar diretamente Pistas Geográficas ou Pistas *Online* (SCHLEMMER, 2018), isso deve-se primeiramente a limitações legais impostas pela LGPD - Lei Geral da Proteção de Dados, que classifica os dados referentes a geolocalização de uma pessoa como dados sensíveis, uma vez que podem ser usados para expor essa pessoa a algum risco, estabelecendo regras rígidas caso a aplicação permita que esse cadastro seja feito. Outro motivo para a não inclusão direta de Pistas Geográfica e Online é que a partir do momento em que ressignificou-se o conceito de Pista Viva para tudo aquilo que produz memória, seja humano ou não, entende-se que localizações geográficas e web pages agora são Pistas Vivas.

A interoperabilidade com a plataforma Inven!RA não foi completamente explorada. Atualmente, apenas uma atividade de cadastro de Pista Viva encontra-se presente: outras atividades podendo ser analisadas e desenvolvidas futuramente como a elaboração de diferentes tipos de roteiros de entrevista e cadastro de Registros a partir da exploração geográfica ou inclusão de sensores para o acompanhamento e catalogação de memórias produzidas por atores não humanos.

Apesar destes pontos, compreende-se que o desenvolvimento tecnológico atingiu seu objetivo ao apresentar uma tecnologia que contempla toda a discussão teórica apresentada nos diferentes territórios de pesquisa explorados. Objetivando verificar a qualidade daquilo que foi desenvolvido, foi elaborado um questionário e enviado tanto para os professores entrevistados quanto para professores ainda não envolvidos no processo de desenvolvimento da BVER.

7.13 FEEDBACK DOS PROFESSORES

Buscando avaliar a qualidade da tecnologia desenvolvida, foi elaborado questionário com três perguntas, este questionário foi enviado por *e-mail* e *Whatsapp* para mais de 30 professores com os quais o pesquisador tinha contato, convidando-os a explorar a tecnologia desenvolvida e avaliá-la. Não foi estabelecido

nenhum critério de seleção para esses professores, apenas buscou-se enviar o e-mail para o maior número de professores possível. Essa ação teve como objetivo a produção de dados para a realização de uma análise sobre a percepção dos professores sobre a tecnologia desenvolvida.

Infelizmente o objetivo não foi atingido, mesmo a plataforma estando online por mais de trinta dias antes do envio dos formulários, devido ao período de férias docentes, maior parte dos profissionais não possuíam espaço em suas agendas. Dos mais de trinta *e-mails* enviados, apenas dois professores responderam as perguntas realizadas.

Quadro 14 – Feedback dos professores

Pergunta	Resposta 1	Resposta 2
O que você achou da Biblioteca Viva? Considera ela acessível?	Sim, a proposta da Biblioteca Viva é inovadora e permite ao usuário participar da plataforma, seja compartilhando suas experiências ou mapeando diferentes informações por geolocalização disponíveis na plataforma. Além disso, propõe uma conexão entre as informações. Ela parece acessível e bem objetiva para o usuário.	Achei o livro do explorador longo demais, mas acho que não há o que fazer nesse sentido. Reveja o texto. Há letras faltando, pouquíssimos erros de português. Nada que não possa ser resolvido com o corretor do WORD. Apesar de todas as instruções do livro, achei a plataforma intuitiva, mas os comandos do tipo "itálico", "negrito"...etc, achei muito complicados. Se pudessem ser convencionais como o word ou qualquer outro aplicativo de texto seria bem melhor.
Você se imaginaria utilizando a Biblioteca Viva para construir algo com seus alunos?	Acredito que seja possível utilizá-la com os estudantes, pois ela pode permitir um acervo bem interessante de projetos, experiências, histórias de uma comunidade local através do desenvolvimento de projetos realizados na escola ligados à comunidade. Assim, pode proporcionar aos estudantes mapear a identidade de sua comunidade local através de diferentes informações.	A parte relacionada aos dossiês seriam de muita utilidade no desenvolvimento de minhas atividades acadêmicas, pois demonstram o percurso e o desenvolvimento dos alunos no desenrolar das atividades ao longo de suas formações. A possibilidade de agregar vários tipos de mídias se torna importante a partir da premissa de que várias atividades propostas ao longo das aulas podem ser registradas na biblioteca viva, criando links com outras informações que podem ser pertinentes.
Alguma sugestão ou ponto que não gostou e que acha que poderia ser melhorado?	Talvez eu não tenha explorado direito a Biblioteca Viva, mas em "Novo Registro" não encontrei o local para anexar arquivos (Vídeo, áudio, imagens), apenas o texto.	-

	<p>Acredito que é possível aperfeiçoar a plataforma e torná-la mais acessível aos estudantes e professores. O design da plataforma também poderia ter mais cores e ser mais atrativa para os estudantes.</p> <p>Parabéns pela proposta de criar uma Biblioteca Viva, é um projeto com potencial, especialmente para as escolas terem um registro vivo e histórico que compõe sua identidade e sua possível relação com a comunidade local.</p>	
--	--	--

Fonte: o autor

A partir destes dados, foi possível compreender ao menos indícios sobre a qualidade do que foi produzido. O primeiro ponto a ser destacado é a questão da linguagem e da acessibilidade da plataforma, contexto onde os objetivos foram atingidos de maneira parcial. Embora nenhum dos dois professores tenha relatado os problemas de comunicação identificados no segundo território de pesquisa, em ambos os casos foram relatadas dificuldades na identificação e exploração das funcionalidades presentes, como relatado na dificuldade em encontrar o campo de envio de arquivo e a ausência de botões para a realização dos comandos textuais.

Ambos os professores identificaram que a plataforma é acessível o suficiente para ser explorada em sala de aula junto a seus alunos e, da mesma forma, identificaram que as funcionalidades socializadas têm potencialidade de contribuir com as suas atividades em sala de aula.

7.14 FEEDBACK DO ESPECIALISTA

Com o objetivo de qualificar a produção tecnológica, em virtude da falta de retorno dos professores na ação anterior, descrita na seção 7.13, foi realizada uma conversa com um professor especialista. Este professor tinha em seu currículo projetos de pesquisa e produções científicas sobre Bibliotecas Vivas.

A tecnologia foi apresentada a ele em uma Webconferência, bem como os conceitos presentes em cada funcionalidade, sendo em seguida disponibilizada para

que ele pudesse explorá-la. Posteriormente, um novo questionário foi elaborado e encaminhado por e-mail, este questionário era direcionado especificamente para ele, levando em consideração sua experiência no tema.

Quadro 15 – Feedback do professor especialista

Cod.	Pergunta	Resposta
1	Conte um pouco sobre o que você achou da dificuldade e da navegação na Biblioteca Viva.	No momento da apresentação do software da Biblioteca Viva, fiquei pensando em uma apresentação para um grupo de professores em uma escola. Pensando em uma formação docente em um espaço onde a cultura dos sujeitos é totalmente heterogênea, ou seja, professores que utilizam e estão imersos na tecnologia digital e outros que não utilizam e são resistentes na utilização e imersão nas tecnologias digitais. Por isso uma ação que poderia ajudar nessa situação é um vídeo tutorial que aborda as funcionalidades e potencialidades da Biblioteca Viva. Essa é uma estratégia de engajamento interessante pois, nos meus anos de experiência na formação de professores em temas diversos bem como em tecnologias digitais, a primeira impressão é a que fica. Assim as possíveis dúvidas vão emergindo e as possíveis resistências podem ser identificadas e trabalhadas no contexto da prática ao utilizar o software no segundo momento de formação. Esse segundo momento pode ser uma prática potencializada através de um projeto de aprendizagem com base temática definida que resulte na produção de sementes de rememoração na própria Biblioteca Viva. Sei que essa é a primeira versão do software, mas para as demais versões com upgrades, é interessante deixar o <i>layout</i> das telas mais atrativas, bem como possibilitar a visualização da rede, ou teia, de conexões realizadas entre os dados já existentes. Assim os professores poderão visualizar as relações para poder estabelecer novas relações.
2	Que práticas pedagógicas / inventivas você consegue imaginar com a Biblioteca Viva?	A Biblioteca Viva pode potencializar projetos de aprendizagem com a produção de memórias das comunidades afrodescendentes, memórias das comunidades indígenas, memórias das comunidades formadas por imigrantes italianos, alemães e outras nacionalidades, bem como, a como as memórias dessas comunidades se entrelaçam em mostrando as características pluriculturais da sociedade brasileira.
3	Que considerações você poderia fazer sobre o <i>layout</i> das telas e a linguagem adotada na plataforma?	Como respondi na primeira questão, é interessante deixar o <i>layout</i> das telas mais atrativas, bem como possibilitar a visualização da rede, ou teia, de conexões realizadas entre os dados já existentes. Um exemplo que pode ajudar é o do Museu da Pessoa (https://acervo.museudapessoa.org/pt/museu-da-pessoa), e a cartografia das memórias (https://cartografiadasmemorias.org/)
4	A partir de sua experiência com a Biblioteca Viva, e a Memória Coletiva	A metodologia da plataforma possibilita o diálogo e o entrelaçamento das memórias coletivas de diversos grupos com os elementos do patrimônio cultural material e imaterial desses grupos.

	conte para nós o que você consegue perceber da metodologia na plataforma.	
5	Que observações e sugestões você gostaria de deixar para serem incluídas em versões futuras?	Vídeo tutorial que aborda as funcionalidades e potencialidades da Biblioteca Viva.

Fonte: o autor

A partir das respostas 2 e 3 do professor especialista foi possível identificar que a tecnologia desenvolvida para a BVER consegue contemplar os diálogos estabelecidos nas discussões teóricas no que se refere à memória coletiva. Neste aspecto, conclui-se que as funcionalidades presentes tanto na navegação reticular quanto no estabelecido da relação entre os Registros e as Pista Vivas, contemplam os conceitos estabelecidos por Halbwachs (1990) e Bosi (2003).

A identificação da potencialidade da construção de um espaço de socialização das memórias e saberes das diferentes comunidades, citadas na resposta 2, também apontam que às discussões realizadas sobre a caracterização conceitual da Biblioteca Viva no segundo território de pesquisa também foram contempladas, inclusive com um resultado que refere-se à inclusão de diferentes comunidades com o estabelecimento de relações com a cultura brasileiras, contemplando em parte o desenho conceitual estabelecido por Abergel et al. (2005) e Little et al. (2011), posteriormente caracterizado por Stewart (2011).

A partir das pistas e dos dados produzidos no processo de avaliação da tecnologia desenvolvida no território do desenvolvimento, configura-se como último território desta pesquisa o território da análise e avaliação dos dados produzidos ao longo de todo o desenvolvimento.

8 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados e discussões da presente dissertação de mestrado em educação emergem da articulação entre as pistas identificadas nos diferentes territórios habitados pelo pesquisador-cartógrafo. Essas forneceram elementos para a concepção, design e desenvolvimento da BVER, contribuindo para responder o problema e questões de pesquisa, a fim de alcançarmos os objetivos propostos.

No primeiro território da pesquisa - Revisão de Literatura, foram identificadas pistas relacionadas ao conceito de Biblioteca Viva, segundo Abergel et. al. (2005), era compreendida como uma metodologia que tinha como objetivo criar um diálogo interpessoal entre pessoas que normalmente não teriam essa oportunidade. Esse conceito foi ressignificado nas pesquisas desenvolvidas pelo GPe-dU, passando a ser compreendido como um espaço para a socialização de saberes não preservados em livros ou obras de arte, podendo ser composta por Pistas Vivas, Pistas Geográficas e Pistas Online. Segundo Schlemmer (2018), Pistas Vivas são pessoas com conhecimento específico na temática da BV, Pistas Online, elementos digitais que fornecem algum tipo informação para a temática; Pistas Geográficas, local onde há um objeto ou alguma informação importante e relevante para a temática.

A BVER nos convida a ressignificar esses conceitos, entendendo que tudo o que se faz presentes em uma Biblioteca Viva é um registro da memória coletiva, produzida durante o habitar de diferentes entidades em uma ecologia reticular. O conceito de Pista Viva é então ressignificado, inspirado tanto no conceito original de Livro Vivo criado por Abergel, et. al. (2005) como no conceito de entidade de Di Felice (2018), sendo compreendido como tudo aquilo que produz memória, seja humano ou não. Nesse contexto, os conceitos de Pista Online e Pista Geográfica também são ressignificados, tornando-se tipos de Pistas Vivas, uma vez que toda a localização, *site*, tecnologia é neste agora compreendido como uma Pista Viva. A memória produzida por essas Pistas Vivas pode se constituir tanto a partir de registros em áudio, vídeo ou texto de relatos, saberes e tradições, como também de históricos de funcionamentos, *logs* e outros tipos de registros digitais produzidos por

entidades não humanas e persistidos em *big datas*. No âmbito da BVER essas memórias são denominadas como Registros.

A BVER no contexto da Inven!RA, se constitui tanto como uma metodologia inventiva, quanto uma tecnologia que ao ser vinculada à plataforma, possibilita desenvolver essa metodologia. Dessa forma, a BVER contribui ao criar todo um novo espaço de catalogação e socialização das memórias produzidas ao longo do desenvolvimento das atividades inventivas. O *Activity Provider* e a API da BVER atuam como porta de entrada para que outros *Activity Providers* interoperabilizem com a BVER por meio de diferentes tecnologias. Assim, possibilita que todos os envolvidos na construção da plataforma também possam acessar as funcionalidades de catalogação e socialização, presentes na BVER, configurando-se, desta forma, como um importante espaço de produção colaborativa e cocriação.

Durante o desenvolvimento tecnológico da BVER, a partir de sua experiência profissional, o pesquisador cartógrafo identificou diversas similaridades entre o método cartográfico de pesquisa e intervenção e a metodologia de desenvolvimento ágil *Scrum*. Essa percepção deu origem a publicação (LEHNEMANN, COELHO e SCHLEMMER, 2022) onde é realizada uma primeira aproximação entre as duas metodologias, originando uma nova metodologia de desenvolvimento, que inspirada no processo de análise e produção de dados do método cartográfico de pesquisa e intervenção, desconstrói a figura da *Product Owner*. Essa nova metodologia tem como objetivo potencializar o processo de levantamento de requisitos e assertividade no desenvolvimento de software.

Entretanto, alguns problemas não foram totalmente resolvidos. Especialmente no que se refere a comunicação e acessibilidade identificados e descritos no segundo território de pesquisa - Vivências desenvolvidas com Bibliotecas Vivas. É possível perceber que o material de apoio, a presença de indicativos dentro da solução (*tooltips*), bem como o uso de uma linguagem direta e de um *layout* minimalista, por si só, não foram suficientes para que a metodologia, assim como a tecnologia, fossem apropriadas de maneira intuitiva. A sugestão realizada pelo especialista sobre a produção de uma material audiovisual, que pode

ser inclusive compartilhado e disponibilizado dentro da própria BVER, tem a potencialidade de tornar a tecnologia ainda mais intuitiva e acessível.

A interoperabilidade desenvolvida entre a BVER e a Inven!RA até o momento, também apresenta mais potencialidades do que necessariamente resultados. Diversos aspectos ficaram em aberto, como a inclusão de novas atividades que possibilitem compartilhar as funcionalidades presentes na BVER com os planos de atividade inventivas, como por exemplo, atividades que contemplem a construção de roteiros de entrevista com manejo cartográfico e semi-estruturados.

A produção de um *layout* mais atrativo, pontuada pelos entrevistados, demonstra ser uma característica importante para o futuro da plataforma, especialmente, no que se refere ao engajamento dos estudantes e professores em sua construção e exploração.

Por fim, é importante destacar que poucos *feedbacks* foram produzidos até o momento da conclusão desta dissertação, o que confere certa fragilidade aos resultados construídos até o momento neste capítulo, tanto aqueles com indicativos positivos quanto negativos. No entanto, é possível afirmar que os conceitos discutidos ao longo de todos os territórios de pesquisa foram contemplados. Da mesma forma, tanto a tecnologia quanto o seu código, encontram-se publicados, e podem ser acessados de maneira gratuita.

Compreende-se que, com o tempo e conforme mais professores e estudantes explorarem a plataforma, tais resultados poderão ser revistos e comprovados. Da mesma forma, novas funcionalidades, versões e re-interpretações desta tecnologia podem ser desenvolvidas e compartilhadas, tanto pelo pesquisador-cartógrafo, quanto por outros desenvolvedores ou professores, uma vez que o código-fonte é disponibilizado sob uma licença permissiva.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS, LIMITES E PERSPECTIVAS FUTURAS

Embora a Biblioteca Viva tenha sua origem como uma metodologia essencialmente física e presencial, diretamente relacionada com agendas sociais, esta foi ao longo do tempo, sendo ressignificada, abrindo-se para diferentes perspectivas e contextos, configurando-se como um importante vetor de socialização de saberes. Neste contexto ressignificado, quando retomamos o problema de pesquisa: como uma tecnologia, vinculada à uma plataforma digital, pode propiciar a cocriação de uma Biblioteca Viva? Compreendemos que a tecnologia desenvolvida durante a trajetória de pesquisa, e posteriormente, integrada à plataforma Inven!RA oportuniza a constituição desse espaço de cocriação.

Na BVER os Livros Vivos se tornam Pistas Vivas, as memórias por elas produzidas se tornam Registros, sendo que ambos podem ser identificados e catalogados de diferentes maneiras em contextos distintos. Desta forma, a resposta para o problema de pesquisa está justamente na definição clara desses conceitos, na maneira como estabelecem relações entre si no ambiente digital, ou seja, ao conceituar o que são Pistas Vivas e Registros e facilitar o processo de produção e catalogação desses dados, que a tecnologia constitui o espaço de cocriação e socialização de novas Biblioteca Vivas.

Embora nem todos os objetivos tecnológicos, identificados ao longo da exploração dos diferentes territórios de pesquisa, tenham sido alcançados e o conceito de memória coletiva se encontra contemplado. A maneira indireta como as Pistas Vivas e Registros estabelecem relações entre si, assim como a exploração reticular desses dados dentro do espaço digital, oportuniza a catalogação das redes que compõem um determinado habitat, como a arqueologia da memória coletiva produzida neste espaço. O eventual estabelecimento de relações indiretas entre entidades humanas e entidades não-humanas, nos remete ao ato conectivo, convidando aqueles que exploram o espaço digital a se perguntarem: o que nos conecta? Ou o que os conecta? Desta forma, a tecnologia desenvolvida estende o conceito de Biblioteca Viva, constituindo enquanto um espaço onde entidades

humanas e entidades não-humanas compartilham um habitar reticular e atópico. Esta dissertação avança na compreensão conceitual de Biblioteca Viva, ao entendermos que, quando estamos falando dos saberes e vivências de uma pessoa, estamos na verdade sobrepondo memórias e produzindo a memória coletiva do grupo ao qual ela pertence. Neste processo, tanto as entidades humanas quanto as entidades não-humanas possuem um papel fundamental, abrindo um novo campo de discussão a ser considerado para trabalhos futuros na área.

Entende-se que os limites dessa pesquisa estão relacionados a apropriação da tecnologia BVER com ambiente escolar e acadêmico, o qual não foi contemplado, em parte devido ao contexto pandêmico vivido por todos, assim como ao tempo disponível para a pesquisa e desenvolvimento tecnológico. Estes fatores também limitaram a concepção e avaliação do funcionamento e do *design* das telas da aplicação. Atualmente, a equipe do projeto de desenvolvimento da Plataforma de Educação OnLife, um ambiente virtual dedicado à Rede Internacional de Educação OnLIFE²³, está se apropriando da estrutura da BVER para a catalogação de materiais produzidos ao longo de 2020 e 2021 na rede, porém em virtude do tempo, não foi possível analisar os resultados produzidos neste processo. Entende-se que futuros trabalhos podem explorar de maneira mais extensa, justamente essa aproximação, buscando compreender como a tecnologia desenvolvida, de fato, modificou os processos de catalogação e socialização da memória coletiva. Também entende-se que a BVER compartilha um conjunto de funcionalidades que pode, posteriormente, ser explorada por outros pesquisadores à medida que são desenvolvidas novas tecnologias a serem integradas à plataforma Inven!RA.

Os problemas identificados referentes à disposição do *layout* e linguagem adotada também podem apresentar novas oportunidades de trabalho em áreas do *design*, assim como o código aberto de toda a solução oportuniza que novos olhares sejam lançados sobre a produção tecnológica desenvolvida.

²³ É uma rede concebida e organizada pelo Grupo de Pesquisa Educação Digital GPe-dU UNISINOS/CNPq, em parceria com a Universidade Aberta de Portugal – UAb-PT e vinculada ao projeto de pesquisa TRANSFORMAÇÃO DIGITAL NA EDUCAÇÃO: Ecossistemas de Inovação em contexto híbrido e multimodal, financiado pelo CNPq.

REFERÊNCIAS

- ABERGEL, Ronnie. et al. **Don't Judge a Book by Its Cover! The Living Library Organiser's Guide**. Estrasburgo: Council of Europe, 2005
- ACCOTO, Cosimo. **O mundo dado: cinco breves lições de filosofia digital**. São Paulo: Paulus Editora, 2020.
- AMUDHA, G; KUMAR, P.J. Rosario Vasantha; RAJ, S. Arun Dinesh. **Human Library: A New Way To Sharing The Information**, ed 1, Ahmedabad: Journal of Emerging Technologies and Innovative Research, 2019
- BÉRES, Judit; EGERVÁRI, Dóra. **Read (Each) Other! The living library initiative at the University of Pécs**. ed 1, Beograd: Paideia, 2018.
- BOBOŇOVÁ, Ivana. et al. **Human Libraries: The Power of Using Stories in Education**. ed 12, Palma de Mallorca: 12th International Conference on Education and New Learning Technologies, 2020.
- BOSI, Ecléa. **O tempo vivo da memória: ensaios de psicologia social**. Cotia: Ateliê editorial, 2003.
- _____. **Memória e sociedade: lembranças de velhos**. 15 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- BROWN, Deborah. **School libraries as power-houses of empathy: People for loan in the Human Library**. Tokyo: IASL Annual Conference, 2016.
- CAPRA, Fritjof. **The hidden connections**, Nova York: HarperCollins, 2002.
- CARAGERAGEA, Violeta Maria. **Human Library Facilitation Guide**, Sória: Learning for Change, 2017.
- CASSARO, Marcelo. **Manual 3D&T - O livro básico do RPG Defensores de Tóquio 3ª Edição**, ed 3, São Paulo: Trama, 2000.
- CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999
- COTA, Duarte. **Relatório Final-inventiveTr@ining: sistema de acompanhamento online de projetos de microeletrônica**, Anciã: Repositório Aberto, 2020.
- COSTA, Marta. **Biblioteca Humana Guia de Disseminação**, Faro: Portugal Participa, 2020.
- CRUZEIRO, Tiago José Lima. **Inven!RA-Platform for authoring and tracking of Inventive Activity Plans**, Anciã: Repositório Aberto, 2020.

FERREIRA, Bruno Madureira. **Design de plataformas digitais: o papel da forma nas arquiteturas de participação em rede**, São Paulo: Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da USP, 2021.

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

_____. **Ser redes: o formismo digital dos movimentos net-ativistas**. ed 7, São Paulo: Matrizes, 2013.

_____. **Il net-attivismo: le forme informatiche dell'abitare e la crisi della visione sociale del mondo**, Ontario: PhilPapers, 2017.

_____. **Net-ativismo: da ação social para o ato conectivo**. Pia Sociedade de São Paulo-Editora Paulus, 2018.

_____. **A comunidade infectada: da esfera pública à biocenose**, São Paulo, 6 de abr. de 2020. Disponível em:
<<https://www.massimodifelice.net/post/2020/04/06/As-formas-pand%C3%AAmicas-d-o-habitar-II>> Acesso em: 03/03/2021.

DOBRESKI, Brian; HUANG, Yun. **The joy of being a book: Benefits of participation in the human library**, ed 53, Hoboken: John Wiley & Sons, 2016.

DOBRESKI, Brian; KWAŚNIK, Barbara. **Changing depictions of persons in library practice: Spirits, pseudonyms, and human books**, ed 8, Baden-Baden: Knowledge Organization, 2018.

GIESLER, Mark; JUAREZ, Alexis. **"I Have Served to Tell": A Qualitative Study of Veterans' Reactions on Participating in a Living Library Project**, ed 1, Blacksburg: Virginia Tech Publishing, 2019.

HAN, Seunghee; LEE, Hyewon. **Development of a Data Structure for Human Library Services**, ed 9, Daejeon: The Korea Contents Association, 2018.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**, São Paulo: Centauro, 1990.

KASTRUP, Virgínia. **A cognição contemporânea e a aprendizagem inventiva**, São Paulo: Psicologia & Sociedade, 1997.

_____. **A invenção de si e do mundo: uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição**, Campinas: Papyrus, 1999.

_____. **Políticas da Cognição**, Porto Alegre: Sulina, 2015.

LATOURETTE, Bruno. **Reagregando o social: uma introdução à teoria do ator-rede**. Salvador: Edufba, 2012.

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência**, São Paulo: Editora 34, 1993.

LEHNEMANN, Rodrigo; COELHO Antônio; SCHLEMMER, Eliane. **O Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção e o Método Scrum: uma aproximação possível no desenvolvimento de software?** Porto Alegre: Casa Leiria, 2022.

FLORIDI, Luciano. **The onlife manifesto: Being human in a hyperconnected era**, Nova York: Springer Nature, 2015.

Porto Alegre: Projetos e Relatórios de Est ROJETOS E RELATÓRIOS DE ESTÁGIOS, v. 1, n. 1, p. 1-59, 2019.

LITTLE, Nick. et al. **Don't judge a book by its cover! The Living Library Organiser's Guide**, Estrasburgo: Concil of Europe, 2011.

MARTINEZ, Sierra; ASOREY, Fiuza.; PARRILLA, Ángeles. **Participatory research with young people with visual disabilities: When the exclusion and inclusion stories take to the streets**, ed 2, Madrid: Uam Ediciones, 2019.

NAIK, Kasturi. et al. **ROLE OF "HUMAN LIBRARY INTERVENTION" IN CREATING AWARENESS OF DIVERSITY & INCLUSION**, ed 9, New Castle: Psychology and Education, 2020.

OLIVEIRA, Lisiane, **Terrotórios de Inventar O Corpo em Rede e a Aprendizagem em Tempos de Wearables**. Orientador: Eliane Schlemmer, 2019. Tese (Doutorado) - Curso de Doutorado em Educação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos), São Leopoldo, 2019.

OROSZ, Gábor et al. **Don't judge a living book by its cover: Effectiveness of the living library intervention in reducing prejudice toward Roma and LGBT people**, ed 9, Nova Jersey: Wiley Periodicals, 2016.

PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana. **Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**, Porto Alegre: Sulina, 2009.

PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; TEDESCO, Silvia. **Pistas do método da cartografia - vol. 2**, Porto Alegre: Sulina, 2014.

POLLAK, Michael. **Memória, esquecimento, silêncio**, ed 3, Brasília: Fundação Getúlio Vargas, 1989.

RAMOS, Vinicius; SILVA, Ana Maria. Diversity, **Recognition and Dialogue: The voices of books and readers-listeners in the Intercultural Human Library**, Issu Inc: Palo Alto, 2018.

RIBEIRO, Saulo Eduardo. **A cidade como rede conectiva de educação cidadã**. Orientador: Eliane Schlemmer, 2020. Tese (Doutorado) - Curso de Doutorado em Educação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos), São Leopoldo, 2020.

SCHLEMMER, Eliane. **Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão**, Bahia: Revista da FAEEBA, 2014.

_____. **Games e Gamificação: uma alternativa aos modelos de EaD**, ed 19, Espanha: RIED - Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 2016.

_____. **Projetos de aprendizagem gamificados: uma metodologia inventiva para a educação na cultura híbrida e multimodal**, ed 1, Rio Grande: FURG, 2018.

SCHLEMMER, Eliane; BACKES, Luciana. **Learning in Metaverses: Co-Existing in Real Virtuality**, ed 1. Hershey: Information Science Reference, 2015.

SCHLEMMER, Eliane; BACKES, Luciana; PALAGI, Ana Maria Marques. **O Habitar do Ensinar e do Aprender OnLife: Vivências na Educação Contemporânea**, Porto Alegre: Casa Leiria, 2021.

SCHLEMMER, Eliane et al. **Ágora do Saber: um game pervasivo sobre a cultura na cidade de Bento Gonçalves**, 2018.

SCHLEMMER, Eliane; MOREIRA, José António. **Modalidade da Pós-Graduação Stricto Sensu em Discussão: dos modelos de EaD aos ecossistemas de inovação num contexto híbrido e multimodal**, ed 23, São Leopoldo: Educação Unisinos, 2019.

SCHLEMMER, Eliane; DI FELICE, Massimo. **A qualidade ecológica das interações em plataformas digitais na educação**, ed 19, Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa-RELATEC, 2020.

SCHMIDT, Maria Luisa Sandoval; MAHFOUD, Miguel. **Halbwachs: memória coletiva e experiência**, ed 4, São Paulo: Psicologia USP, 1993.

STEIN, Antônio. **Arquitetura Rest Api e Desenvolvimento de uma Aplicação Web Service**. Orientador: Maicon dos Santos, 2019. Projeto de Pesquisa (Tecnólogo) - Curso de Desenvolvimento de Sistemas para Internet, Faculdade de Tecnologia Alcides Maya (AMTEC), Porto Alegre, 2019.

SUTHERLAND, Jeff; SUTHERLAND, Jeffrey Victor. **Scrum: the art of doing twice the work in half the time**. Sidney: Currency, 2014.

STEWART, Kristine et al. **Libraries by the people, for the people: living libraries and their potential to enhance social justice**, ed 04, Sacramento: Litwin Books & Library Jiuce Press, 2011.

VAN DIJCK, José; POELL, Thomas; DE WAAL, Martijn. **The platform society: Public values in a connective world**. Oxônia: Oxford University Press, 2018.

VARELA, Francisco J. **O reencantamento do concreto**, ed 11, São Paulo: Cadernos de subjetividade, 2003.

_____. **Sobre a competência ética**, ed 70, Lisboa: Edições 70, 1995.

VERGARA, Magdalena; BIRNER, Alexis. **Whose Nation Are We Presenting?** Georgia: Ubiquity, 2017.

WANG, Chang; HAN, Jianhua; SUN, Mei. **Bibliometric Analysis of Domestic Human Library Research Based on CSSCI Source Journal Articles**, Dordrecht: Atlantis Press, 2018.

WATSON, Greg. **Something that, actually, I could do**, ed 11, Nova Delhi: Concept, 2020.

_____. **Being a Human Book: Conversations for Rupturing Prejudice**, São Francisco: Black Swan Press, 2017.

APÊNDICE A - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Eu Rodrigo Medeiros Lehnemann, estudante de mestrado em Educação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Educação Unisinos, orientado pela Prof.^a Dr.^a Eliane Schlemmer, convido você a participar da pesquisa da dissertação de mestrado intitulada “Biblioteca Viva: UMA METODOLOGIA INVENTIVA NO ÂMBITO DA PLATAFORMA DE INTERAÇÃO ECOLÓGICA INVEN!RA”. O objetivo deste estudo é desenvolver uma tecnologia que promova a criação de Biblioteca Vivas no contexto da plataforma digital Inven!RA.

Sua participação nesta pesquisa será voluntária e consistirá em fazer parte de uma entrevista. No final, será feita uma avaliação individual. A entrevista será realizada via webconferencia, e seu áudio e vídeo serão gravados por meio do uso de softwares de gravação de tela e som. Sua identidade será preservada em todas as etapas da pesquisa, seu nome será substituído por um código e não divulgaremos informações que possam identificá-lo (a) ou identificar o local da pesquisa. Você tem a liberdade de optar ou não pela participação, podendo desistir a qualquer momento. Os dados obtidos serão utilizados apenas para fins de investigação acadêmica e você, como participante, poderá desistir do estudo a qualquer momento, sem prejuízo algum. Você sempre poderá obter informações sobre o andamento da pesquisa e/ou seus resultados por meio de e-mail e/ou telefone informados neste documento.

A entrevista será realizada em horário que não interfira em suas atividades profissionais e pessoais. Todavia, no caso de alguma despesa necessária decorrente da participação nesta pesquisa, o pesquisador responsável garantirá o ressarcimento.

Declaro estar ciente das informações acima e também que concordo com o uso do meu nome e demais

informações em formato texto, áudio, foto e vídeo, para a pesquisa e desenvolvimento da pesquisa intitulada Biblioteca Viva: UMA METODOLOGIA INVENTIVA NO ÂMBITO DA PLATAFORMA DE INTERAÇÃO ECOLÓGICA

INVEN!RA, em publicações vinculadas a pesquisa na forma de fotografias, matérias e demais informações que se façam necessários para fins educacionais e de divulgação na mídia impressa e em eventos. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem conforme acima mencionado em todo território nacional e/ou no exterior, em publicações a serem exibidas pela mesma, sem que haja a ser reclamado a título de direitos. Reitera-se que tais dados sejam utilizados apenas para fins de estudo, mantidas durante 5 anos pelo pesquisador responsável e, após este período, serão inutilizados por incineração.

Este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido será rubricado em todas as folhas e assinado em duas vias, permanecendo uma com você e a outra deverá retornar ao pesquisador. Abaixo, você tem acesso ao telefone e endereço eletrônico do pesquisador responsável, podendo esclarecer suas dúvidas sobre o projeto a qualquer momento no decorrer da pesquisa.

Nome do pesquisador responsável: Rodrigo Medeiros Lehnemann

Telefone institucional do pesquisador responsável: (51) 985118510

E-mail institucional do pesquisador responsável:
rlehnemann@edu.unisinos.br

Telefone da orientadora do projeto, Prof.^a Dr.^a Eliane Schlemmer: (51) 99606
8014

Assinatura do pesquisador responsável

Assinatura do participante da pesquisa

Local e data: São Leopoldo, 27 de setembro de 2021

APÊNDICE B – Roteiro de Entrevista

Foi elaborado um roteiro de entrevista, onde é possível perceber dois tipos de perguntas, uma delas tem como objetivo fazer justamente emergir a experiência na fala do entrevistado, focando sua atenção na sua vivência do processo, pedindo que este relate como foi determinado aspecto da prática. Para em seguida vir o segundo tipo de pergunta mais direcionado a identificação dos problemas encontrados por esse nessa vivência. O objetivo desse roteiro é fazer emergir a experiência na fala sobre os problemas e desafios encontrados enquanto este estava imerso na processualidade com seus alunos.

- **Pergunta 1: Bom, gostaria de iniciar a entrevista perguntando a você sobre a prática que você realizou junto com seus alunos. Você poderia nos contar como foi essa experiência?**

O objetivo aqui é além de quebrar o gelo com o entrevistado, situar ele sobre qual prática estamos falando.

- **Pergunta 2: Dentre as dificuldades que você encontrou para desenvolver a metodologia, onde você acredita estar a maior dificuldade, nas atividades realizadas na sala de aula ou fora dela? Conte-nos mais sobre isso.**

A ideia aqui é compreender o que é mais difícil ao professor, será que ele enxerga as saídas de campo como o desafio, se sim, onde será que está a dificuldade nessa etapa. Caso contrário vamos buscar compreender dentro da sala aula, onde estão os desafios e as dificuldades.

- **Pergunta 3: Você pode nos contar um pouco sobre como foi a escolha nos ambientes físicos que você foi visitar com os alunos?**

O objetivo dessa pergunta é direcionar a atenção do entrevistado para o próximo tópico a ser abordado.

- **Pergunta 4: Vocês fizeram alguma análise prévia sobre o local a ser visitado? Se sim, que dificuldades encontrou nessa análise junto aos alunos?**

Compreender se houve um momento de planejamento antes da saída a campo e que dificuldades o professor encontrou nesse momento.

- **Pergunta 5: Durante as saídas de campo, que dificuldades você encontrou junto com os alunos quando estavam no ambiente?**

O objetivo dessa pergunta é compreender quando o professor foi a campo com os alunos, que dificuldades ele encontrou nesse momento? De um ponto de vista pedagógico.

- **Pergunta 6: Vocês chegaram a procurar alguma pessoa chave referente a esse lugar? Conte como foi o processo.**

O objetivo dessa pergunta é direcionar a atenção do professor para os “livros vivos” que foram utilizados. E compreender inicialmente como foi a interação.

- **Pergunta 7: Nesse momento de interação, que dificuldades você encontrou junto com os alunos?**

Aqui sim, buscar entender quais as dificuldades que o professor encontrou com os alunos no momento em que interagia com a pista viva.

- **Pergunta 8: Você pode nos contar um pouco sobre como foi a escolha dessas pessoas-chave?**

O objetivo dessa questão é compreender como foi o processo de seleção dos livros vivos e direcionar a atenção do professor para a próxima questão.

- **Pergunta 9: No momento em que você junto com os alunos estavam escolhendo essas pessoas, quais foram as maiores dificuldades?**

O objetivo dessa questão é compreender que dificuldades emergiram na busca por essas pistas vivas.

- **Pergunta 10: Em sala de aula, conte um pouco sobre como foi a análise dos dados?**

O objetivo é direcionar o professor para a questão do retorno, quando ele volta pra escola.

- **Pergunta 11: Nesse processo de análise, quando a prática pedagógica era desenvolvida dentro do ambiente escolar, quais foram as maiores dificuldades que você encontrou junto aos alunos?**

O objetivo é compreender quais foram os maiores desafios no momento em que o professor está no ambiente escolar com os alunos e os dados produzidos durante as visitas a campo.

- **Pergunta 12: Desse processo todo, vocês produziram algo para socializar as descobertas dos alunos? Conte como foi esse processo.**

Direcionar a atenção do professor para a construção do artefato da Biblioteca Viva, e compreender como foi feita a construção do objeto.

- **Pergunta 13: Nesse processo de construção, quais foram as maiores dificuldades que você encontrou com os alunos?**

Quais foram as dificuldades encontradas no processo de construção de um repositório similar a um Relicário Ecológico.

APÊNDICE C – Transcrição das Entrevistas

ENTREVISTA 1

Nome: R.G.M. Idade: 41. Formação: Doutora em Educação, Mestre em Linguística Aplicada, Especialista em Mídias na Educação. Tempo e Experiência: 21 anos.

Pq²⁴ - Ta que esse eu preci... é só umas das...

En²⁵ - Ahn?

Pq - ... coisas que eu preciso edificar é justamente isso. Mas continua, continua...

En - E aííí ok, estááá dos conceitos né? E pra gente pensar assim numa como isso nunca fooui ahn posto de formaaa clara o que que era né, então a gente ouve fa... ouve, ouve falar. Eu escuto falar né, vejo ali no grupo né, maas o como desenvolver isso na escola nunca teve né nunca te... nunca teve isso né, então só para te dizer assim eu vou responder mas eu não sei que eu vou tá respondendo aí porquee é algo eu vou falar dos trabalhos quee que eu fii...

Pq - Sim, mas com certeza, é isso que eu quero ouvir, eu quero ouvir justamente esses pontos...

En - É...

Pq - ... e conceito de coisa porque tudo isso vai me dar base tá pra mim avançar. Então assim, ahn, a Eliane tinha me comentado que tu chegou a a começar a fazer uma Biblioteca Viva com os alunos ano passado, tentou fazer algo do tipo não? Nunca chegou a abordar essa prática?

En - Não, é isso que eu to... não por isso que eu te perguntei o que que tu tá falando por metodologia por prática porque a Professora nunca falou em metodologia de Biblioteca Viva, a Professora nunca falou em na-na-nada disso nem no grupo...

Pq - Sim, nem de construir uma Biblioteca Viva de São Leopoldo, nada?

En - Não, hã o que ela sempre falou lá desde 2016 é uma ideia que ela tem, construir uma Biblioteca Viva mas um... outra coisa eu tô te falando é a gente estudar sobre isso, entender o que é isso pra propor o que a gente desenvolve são projetos ahn ligados ao contexto...

²⁴ Pesquisador.

²⁵ Entrevistado(a).

Pq - Tá...

En - ... eee eu fui interpretando que esses projetos ligado ao contexto que daí é o qu... são conceitos que eu trabalho né, que é a identidade desses alunos, é valorização da identidade do aluno da escola mas isso são conceitos que tu vai encontrar em inúmeros outros lugares não é só aí tu tá entendendo...

Pq - Vamos seguir por essa trilha então, eu... é que ontem acho que foi anteontem...

En - Mas...

Pq - ... eu conversei com a Bolsista...

En - Hm...

Pq - ... ela me mostrou uns vídeos até que foram produzidos sobre campanha de vacinação...

En - Uhum...

Pq - ... na Professor de Matemática Goulart né...

En -Uhum uhum...

Pq - Então qual que era o contexto mais ou menos desses vídeos desse material que foram produzidos qual era a ideia?

En - É esses esses projetos ahn eram de sétimo ano e eles não foram... não foram desenvolvidos por mim. O que aconteceu, pra te contextualizar: a escola participa do projeto a cidade como espaço de aprendizagem e o que que eu foquei com os professores, né que os projetos deveriam ter esse foco né, quando desenvolveu um projeto um projeto que tivesse ligado ao contexto dos alunos a cidade, mas a cidadee nn ah n-no sentido de não trabalhar ahn o conc... o conceito mas a interação sabe...

Pq - Uhum...

En - ... essa interação, então ahn como a gente teve até... a gente trabalhou por tema gerador, então o tema gerador dos anos finais era saúde pública, dentro de saúde pública cada professor olhou para o ano escolar as turmas né e o que que poderia desenvolver dentro dessa temática ahn pensando né no no contexto que os alunos estão inseridos, então isso foi lá no sétimo ano eles desenvolveram então esse projeto que foi ahn foi sobre vacina eles fizeram uma campanha néé fizeram entrevistas algum não não sei te dar... poss... tem o vídeo da Professora de Matemática, do Professor, da Professora de Geografia acho que explicando os alunos explicando lá tu tem os detalhes né...

Pq - Uhum...

En - ... que eles apresentaram no WLC mas esse projeto não foi coordenado por mim né mas eu coordenei dentro da escola pra que eu conseguisse levar os professores a desenvolver temas que estivessem ligados ao contexto real ali dos alunos.

Pq - Perfeito e dentro desse projeto ali mesmo tá que tu... eu s... não sei qual foi o teu grau de envolvimento...

En - Hm...

Pq - ... maaas tu sabe me dizer quais foram tipo assim, pensando em dificuldades que eles tiveram tá, na nessa construção tu sabe me dizer se essas dificuldades elas foram mais presentes no momento em que eles tavam na sala de aula, organizando os dados que eles produziram ou quando eles foram fazer ali a a produção desses dados em campo assim?

En - Assim ó eu acho que esse... essas informações tu consegue ter direto é com a Professora de Matemática porque era ela que tava fazendo ahn coordenando esse trabalho com com os alunos né então assim ao certo eu não sei mas o que eu posso te dizer é o que houve com os tos... todos os alunos primeiro maior desafio que todo mundo teve era por trabalhar no online e a gente não tinha essa participação efetiva dos alunos online, quando a gente foi para o desenvolvimento de projetos a gente conseguiu uma adesão maior deles né?

Pq - Uhum...

En - Entããão trabalhar com as tecnologias também eu acredito que o Professor foi outro professor super parceiro. Que ele montava os tutoriais pra ensinar os alunos a usar a algumas tecnologias eles não sabiam como como fazer né...

Pq - Uhum...

En - ... porque os alunos eles têm uma facilidade às vezes muito grande quando são coisas da prática dele com as mídias, mas quando tu tu faz essa transposição da mídia para a aula eles não conseguem enxergar da mesma forma né então às vezes eles acabam tendo uma dificuldade até eles entender depois que eles entendem daí... aí vai.

Pq - Aí vai... Tá mas...

En -É...

Pq - ... nesse primeiro momento então tu ident... tu acha que assim essa questão de se adaptar ao online foi o o grande desafio então entender ali as tecnologias...

En - Acesso. Primeiro acesso que eles não tinham acesso né os dispositivos móveis o o acesso era uma coisa complicada... foi muito complicado ano passado tanto que a gente teve 40% mais ou menos de alunos com acesso e 60% que não tinha acesso.

Pq - Não tinha acesso.

En - É, então acho que esse dado é um dado importante pra pra pra coletar né...

Pq - Sim, sim...

En - ... é falta de acesso e aí depois hã não se tinha também a cultura do do Meet, se tinha cultura só do Google Classroom então as atividades elas eram muito assíncronas né no sétimo ano, nos que eu coordenei, foi diferente eu fazia semanal praticamente ou quinzenal e era sempre focado no projeto. Por isso que eu acho que é... se é sobre... se são sobre esses projetos acho que tu deveria daí conversar com a...

Pq - Com a Professora de Matemática...

En - ... Professora de Matemática, porque ela...

Pq - E isso que tu coordenou... que eu que eu na verdade eu só vi o dado ali do da vacina mas eu sei que tev... que tiveram vários né como é que foi isso...

En - Não, foram vários...

Pq - Como é que foi esse que tu coordenou?

En - Hã?

Pq - Como é que foi o que tu coordenou?

En - Eu coordenei os do oitavo e do nono eu coordenei os que eram do RPG aquele gameficando emoções para encontrar soluções, coordenei do sedentarismo, evasão escolar e gravidez precoce então dentro d.. é ahn tinha é vamos dizer assim ahn quatro... quatro projetos ahn quatro temáticas diferentes de projetos né...

Pq - Uhum...

En - Aí então dentro do oitavo saíram três grupos da 84 que era que eu tinha, o Professor de Língua Portuguesa teve mais dois grupos que era o outro prof de língua portuguesa no nos... porque eu tinha dois nonos anos né e aí no nono ano da tarde foraamm eu acho que seis... sete... trabalhos... é seis... acho que seis? É...

acho que seis... seis trabalhos agora n... eu teria que olhar lá nos vídeos de novo né...

Pq - Uhum...

En - ... por por turma né e eles participaram lá do WLC, mas não foi fácil, como eu te disse né... não tinha o... o a grande dificuldade era o acesso e tu trazer os alunos pra cultura do Meet...

Pq - Sim...

En - ... pra... pruma aula síncrona que eles ainda estavam muitooo não entendendo o que que era uma aula no Meet né...

Pq - Uhum...

En - ... então foi um processo... e outra, o ano escolar, o ano letivo começou no final de agosto e a gente foi do final de agosto a dezembro então os alunos tinham uma carga horária imensa pra cumprir as 200 horas... as 200 não, porque não foram 200, foram cento e poucas horas do do ano letivo então eles tinham uma sobrecarga muito grande com as disciplinas porque o professor tinha que cumpri a suaa carga horária então ele demandava isso... enviar muitas atividades pros alunos né eee o alguns professores como eu e outros colegas que o resv... resolvemos nos unir pra desenvolver projetos e trabalhar de forma colaborativa né e foi aí que a gente conseguiu resgatar esses alunos porque eles olhavam pro Google Classroom viam aquela quantidade de atividades isoladas não viam sentido não sabiam muito bem como fazer e não faziam...

Pq - Se perdiam...

En - E é... exatamente aí o que que... daí... aí que entrou um pouco dessa cultura do projeto...

Pq - E todo o trabalho foi feito

En - ... da ge...

Pq - ... todo... todo remotamente então né não não chegaram a ter nada pre...

En - Todo... foi todo remoto...

Pq - Uhum...

En - ... todo remoto, não teve... então assim por isso que eu acho que ao final eu... hm eu me senti assim feliz porque pro quadro o contexto que eu trabalho o quadro que estava posto... a gente conseguir ter desenvolvido um projeto que eles entrevistaram várias pessoas, eles conseguiram ahn coletar dados, eles

conseguiram analisar, produzirem fogar, produziram um vídeo, sabe, eles fizeram muitas coisas...

Pq - Uhum...

En - ... então acho... para quem vivenciou essa experiência de aprendizagem eles é... principalmente do nono tiveram um plus muito grande para o ensino médio né... n-no sentido de ter mais autonomia n... nesses processos de aprendizagem.

Pq - Tá então vamo pensar o seguinte nesse processo assim que tu... que tu coordenou de uma forma assim mais geral tirando a dificuldade de acesso tá, vamo deixar essa questão de lado, durante a interação com os teus alunos ali enquanto vocês construíam um projeto o que que tu acha que foi o que mais pegou de uma... tipo vamo tirar toda a tecnologia de lado s... essencialmente no no desenvolvimento com eles né do que deu certo ali qual tu acha que foi a principal dificuldade ali com eles?

En - O que que pegou ou o que que foi dificuldade?

Pq - O que que foi dificuldade, qual que... que tu acha que foi mais difícil assim?

En - Ah eu... primeiroo o distanciamento né o distanciamento todo da es.. a ruptura com a escola porque eles saíram em março e só retornaram o contato com os professores em agosto então foram quase seis meses ali, cinco meses de distanciamento né quee a escola ficoou...

Pq - Parada...

En - ... desculpa, parada em relação à vida deles porque os professores estavam trabalhando em planejamentos eles estavam trabalhando em f... ahn tendo formação se preparando pra pra pra receber esses alunos né então acho quee primeiro o distanciamento com a escola segunda aa aa as tecnologias terceiro dificuldade de compreender a linguagem ahn numa plataforma como Google Classroom sabe a talvez a frieza daquilo não não compreender que assim ó simplesmente fico cinco meses longe quando se apresenta a escola para mim a escola virou uma plataforma no Google Classroom...

Pq - Uhum...

En - É haha...

Pq - É um choque haha...

En - É um choque, é um choque né ainda mais eles quee e eram totalmentee um ensino totalmente presencial em todos os sentidos porque não eram

todos os professores que gostavam de usar tecnologia né então ahn tu trabalhar com a tecnologia ahn no presencial ela é fundamental pra um prum processo online né, prum pra uma aula remota né ela ela é porque daí o aluno já está acostumado com aquilo ali. Mas quando ele não tem nem no presencial e aí é tudo no online isso dificultou a aprendiz... então assim a leitura, compreender a plataforma a a leituraa das atividades acho que alguns professores também inclusive eu ahn na nossa cabeça, como nós estávamos muito ativos as coisas estavam funcionando normal em termos de de cobrar né, e pra eles as coisas não tavam acontecendo dessa forma então acho que pra eles teve tudo isso né o distanciamento a afetivo da escola o distanciamento da aprendizagem esse distanciamento foi foi foi bem complicado. E aí quando a gente começou o planejamento conjunto aí sim eles também começaram a ver uma proximidade maior entre os professores e isso foi algo positivo também é que fez resgatar a participação deles.

Pq - E até eles verem essa proximidade assim ahn na verdade então tu tá me dizendo que quando eles conseguiram entender que os professores estavam mais próximos que tinha esse essa conexão entre a...

En - Sim...

Pq - ... eles conseguiram então ter um...

En - É mas é que não foi só... não foi só isso é que foram muitas ações né Rodrigo foram muitas muitas ações mesmo, então como é que a gente começou muito WhatsApp muita como é que a gente chamava uma busca ativa né, então eu tenho um aluno Rodrigo, Rodrigo eu sei que é um aluno dez mas o menino desapareceu. Então daí a gente mandava mensagens pro Rodrigo pra saber o que tava acontecendo alguns pararam de estudar pra trabalhar e diziam olha eu tô trabalhando né ou seja a escola não quer, não tem aula eu vou trabalhar vou fazer outra coisa na minha vida né e outros disseram assim não consigo entender nada do que tá no Google Classroom né, teve aluno que teve esse bloqueio também que olha e diz que não... ah eu acho que é muito mais desculpa né do que qualquer outra coisa quando eles querem eles vão aprender.

Pq - Sim.

En - Condições sociais Rodrigo hm também eu preciso ativar minha cabeça para te falar tudo que tu precisa ouvir.

Pq - Tranquilo.

En - Condições sociais, então uma casa pequenininha um celular pra 6 filhos né, barulho na casa, falta de espaço pra conseguir estudar né, há adolescentes que passaram a ter que ser mães de casa né, porque a mãe sai pra trabalhar e eles têm que cuidar dos irmãos ajudar porque tem irmão que tá em alfa... ahn processo de alfabetização pr... problemas ahn de morte né, morte, morreu muita gente ali na Brás né questão do Covid e a própria violência então assim que eu posso dizer muitos problemas sociais também interferiram né...

Pq - Nessa construção...

En - Nessa construção aí então a gente tem assim ó umm emaranhado de de problemas né por isso que eu ainda vejo que ter conseguido esses 40% foi uma vitória mesmo que aa sociedade acabe olhando e achando que isso é pouco né, é porque a sociedade não consegue olhar além do próprio umbigo muitas vezes né?

Pq - Sim...

En - Ee então se teve um alcance maior foi porque vários professores foram em busca desses alunos né, muita mensagem, muita conversa, muita explicação via WhatsApp, muito abre o Meet vamo lá que eu te explico de novo, muuito disso né? E aí o trabalho em grupo né que ess... é uma coisa que eu acredito o projeto mais colaborativo fez com que eles voltassem a ter uma interação social né, que lembrasse a escola então eu acho que esse foi um outro outro ponto muito positivo outra coisa escola quando eu entregava os kits de alimentação, que eu também trabalho na entrega dos kits de alimentação, então vejo bastante assim a necessidade daquelas pessoas com as cestas básicas né pra sobrevivência. E aí nesse momento nós conseguimos pegar os telefones deles porque eles mudam de telefone como quem troca de roupa sabe éé uma coisa assim porque a gente sabe que também tem um uso muito ilícito de celulares lá né então é uma rotatividade grande e aí então a gente não conseguia contato com os alunos esse foi outro fator que também dificultou.

Pq - Tá...

En - Ah e a falta de apoio da família, óbvio né...

Pq - Ah sim...

En - ... olha falta de apoio da família haha já que tu tá fazendo faz um... um checklist aí dee...

Pq - Haha um checklist de coisas...

En - Éé...

Pq - É falta de apoio da família tu diz então que os pais eles não entendiam essa questão do ensino a distância pra eles era...

En - Não, não só pra tu ter uma noção, os alunos que são de inclusão, porque tem isso que não... os alunos que são... com... que tem necessidade especial. Então a gente manda atividades diferenciadas pra eles. Os pais não conseguem entender, então a gente tem que fazer um vídeo explicando pro pai o que que é pra fazer para ver se ele entende para conseguir levar pro filho. Tá entendendo? Então a gente passa por esse... por esse processo aí também.

Pq - E essa construção mesmo, com os alunos que não são de inclusão, como é que foi essa relação do... de eles compreenderem, o pai... o pai compreender a atividade influenciava também com os outros alunos ou pegava mais quando era com os...

En - Muito, assim ó Rodrigo o que que eu... o que que a gente percebeu: muitos alunos "não compreendi não vou, não vou fazer" e assim ó... negligência dos... ah eu não gosto de falar essas palavras negligência dessa forma tão pesada sabe? Mas muitos pais... porque também teve a questão do governo, quando o governo declarou que ninguém seria retido que todos os alunos passariam... isso fez com que os alunos não tivessem ahn comprometimento com a escola então quem teve o comprometimento é porque ainda teve uma família que estava ali apoiando né, porque tem mais isso teve mais esse agravante vamos dizer assim né que eles não são retid... e esse ano eles também não vão ser retido, todos eles vão passar embora a gente diga que não, mas já tá na lei a gente ainda tá... então todos eles já estão passados então tu imagina que vai entra no ensino médio um aluno que tava lá no sétimo... sétimo ano ano passado, ele tava no oitavo... no nono ele vai como se ele fosse de um sétimo prum primeiro ano do ensino médio muitas, muitas defasagens né ee e aquele que participou vai mais forte com certeza vai né... porque ele aprendeu o que que é no ensino remoto, também ele aprendeu a ter que trabalhar mais com as... com essas tecnologias, mas aquele que não fez nada e vai, sei lá, vai resolver estudar porque... pode isso acontecer ele não tem e o que que eu acho que vai acabar acontecendo, a gente vai ter um índice de evasão escolar em 2022 gigante, gigante, porque a gente tem assim vamos colocar aqui no mínimo aí ó 50% não... não tá fazendo, então a gente vai ter... já teve uma baixa teve quase 1 milhão a menos aí de estudantes já no ensino médio que não fizeram sua matrícula...

Pq - Sim, porque não deram conta ali né...

En - ...exato então assim ó o Brasil vai passar por um processo mmuito, muito complicado mesmo de evasão escolar e dessa geração que vem, que já era problemática antes né, principalmente o ensino médio que já tinha uma eva... um alto índice de evasão escolar... então como consequência isso vai se pior ainda, o go... se a gente tivesse governo, mas como a gente não tem né teria que ter um plano...

Pq - É haha...

En - ... é te... teria que ter um plano de ação pra retomar, resgatar esses alunos aí doo... que não não estão... e eles são muito categóricos assim ó tu sabe como é que a minha relação com os alunos né? Falei com alguns assim que eles eram noss... meu Deus do céu, que eles eram meus do sexto e deveriam estar agora no oitavo "sora seguinte, tô trabalhando, tô ajudando minha família, não entendo nada"... só que esse aluno, como ele já era repetente do sexto ano, ele já tá e-esse ano ele vai fazer dezoito anos... então eu... o que que eu vejo, a gente tá num distanciamento da idade deles também e fica muito mais difícil pra resgatar né, o interesse deles não... não dá um adolescente com dezessete... dezessete anos de idade quando diz ó volta aí pro pro oitavo ano?

Pq - Ele já tá com a cabeça em outro lugar né...

En - N-não... não tá, ele já tá pensando em outras coisas né é é isso que... e eu acho que lá na escola a gente ainda taa... tá lutando muito né eu vejo Professor de Matemática ali no... no Santa Marta, a impressão que eu tenho ééé... pelo que o Professor de Matemática fala é pior, no passado hã o... o Professor de Matemática ele não conseguiu um aluno para apresentar lá no WLC que tivesse feito alguma coisa na escola durante 2020 né, eles trouxeram alguém que fez...participou da feira de iniciação científica de 2019 poxa, aí tu... tu vê né, tu vê que a a situação ela é complicada, então eu vejo que ali na Brás a gente tá com o que é possível tentando resgatar, mas é muito com essa busca ativa de mandar mensagem, cobra, essa interação sabe... não via Classroom, via Classroom não, ali é uma plataforma que vai anexar, tu vai vai hã... formalizar a tua aula né, mas a interação mesmo foi via WhatsApp, ligando pra pai, mãe e pra aluno.

Pq - Tá... voltando então ali na questão que tu me comentou antes, tu tinha me dito quee durante o teu p... ahn um dos teus projetos, em alguns deles foram feito contatos com pessoas né ali da comunidade ali?

En- Uhum

Pq - Hãã... tu pode me contar um pouquinho como é que foi esse processo de escolha dessas pessoas, como é que vocês éé identificaram esses grupos como é que isso se relacionou com a temática...

En - Sim assim ó, vou dar o exemplo... por exemplo dooo,,, ah de todos dá pra dar exemplo tá mas pegar o sedentarismo tá, sedentarismo partiu deles o como é... como é que foi o planejamento do projeto: primeiro nós, professores né, o que que a gente consegue propor de projetos aí que eles vão ter interesse em desenvolver que eles vão vão vão vão querer participar? Então o professor também precisa ter esse planejamento antecipado néé Rodrigo e a gente não tinha aluno a gente tinha assim dois três que tavam participando depois a gente passou pra quase a metade da turma, aumentou bastante aí aí envolveu os professores o professor de artes como é que o professor de artes se envolve num projeto como é que uma professora de educação física né e a gente tinha o tema gerador que era saúde pública então daí o sedentarismo entrava dentro desse tema gerador: ah sedentarismo na na na adolescência como é que estão os nossos alunos nesse processo então só para ti entender como é que as nossas discussões foram...

Pq - Evoluindo...

En - ... ah como é que é... como é que língua portuguesa contribui através da linguagem para que a comunicação seja néé hm forte? E e consiga ahn chegar a quem precisa chegar. Então partiu daí... aí tá aí, começamos a resgatar então os alunos. E e os alunos escolhiam qual temática eles queriam, tinha vamos dizer assim uma espinha dorsal e eles é que tinham que que ver como é que eles iam produzir os infográficos as entrevistas e quando chegou na nas entrevistas né, antes deles chegarem nas entrevistas eles leram, estudaram sobre o assunto então em língua portuguesa a gente fez leituras, interpretações, pra munir esse aluno de informações pra que ele pudesse pensar sobre o assunto e elaborar suas questões de entrevista, eles que tiveram que entrar em contato “ah mas quem é que nós vamos entrevistar professor” né “como é que a gente vai fazer isso”? Aí diz bom vamos vamos pensar na comunidade, quem a gente tem na comunidade que poderia ser entrevistado, que é da área da educação física e pode e faz um trabalho legal. Óbvio que veio o Explosão, o Aluno né, é professor de dança e faz educação física, a Professora de Geografia é professora de educação física, então eles viram que eles tinham dentro da comunidade pessoas que eles poderiam entrevistar para saber ahn ter conhecimento técnico sobre o sedentarismo e aí eles foram entrevistar

peessoas que eram da comunidade. Por que que também não estavam praticando a as atividades né o que que é que impedia e aí veio a questão do bairro né, que não... da Vila ali que não oferece é um espaço pra que eles possam praticar os esportes a pandemia ahn a praça que é um lugar de venda de droga e violência então eles se dão conta né que muitas vezes eles também não podem porque o espaço ali que eles moram também não não permite isso. E aí eles entrevistaram o Secretário também, da Secretaria de Educação e a gente foi assim também apontando nomes para eles né fora da Brás para que eles pudessem ter uma uma. Vamos dizer assim um repertório maior

Pq - Sim, pra eles poderem entrevistar.

En - Isso, isso aconteceu daí com a evasão escolar também porque evasão escolar também foi muito legal porque eles entrevistaram pessoas que tinham parado de estudar e voltaram, eles entrevistaram a Coordenadora que é aa a coordenadora ali da SMED e aí claro nesse momento a gente conseguiu ajudar os alunos, o que que a gente fez, isso foi muito legal, antes eu ó tá aqui hã corrigimos as questões deles, as questões de entrevistas né, o que que... quem eles iriam entrevistar e passamos o contato ó daqui para frente é com vocês, é com o grupo, vocês é que vão entrar em contato, vocês é que vão marcar ahn com essa pessoa, como é que ela vai responder e aí a forma mais organizada naquele momento on... ahn que era tudo online eles enviaram e pediram pra pessoa gravar as suas respostas e por isso que a gente tem os vídeos das gravações lá das entrevistas né, mas todo esse processo foram foram eles que que fizeram, até se tu quiser contato deles eu posso te dar o contato dos alunos pra... pra eles te contarem né como é que foi esse programa...

Pq - Não, com certeza, acho que depois a gente pode pegar os contatos de dois ou três pra gente fazer uma entrevista também com eles para mim isso é muito bom isso...

En - Posso, posso, posso...

Pq - Mas pensando...

En - Se eles ainda tiverem o mesmo celular eu...

Pq - Haha é se não mudaram ainda...

En - Se não mudaram ainda né... mas eu... mas eu posso, eu posso indicar... aí com o sedentarismo, gravidez precoce também... daí gravidez precoce foi muito bacana e emocionante pra alguns grupos, porque teve uma delas que entrevistou a própria mãe... que a mãe acho que foi mãe aos doze, treze anos de idade, alguma

coisa assim... e aí depois, quando eles fazem aquele vídeo depoimento sobre o projeto né, a menina diz o seguinte “olha eu acho que a coisa que eu mais aprendi com esse projeto é que a gente não deve julgar uma adolescente quando ela engravida né que sabe-se lá quantas coisas ruins essa adolescente vai ter que enfrentar na vida sozinha, que a gente não deve julgar as pessoas como a gente julga né” bah eu achei aquilo ali tão tããõ tão ver...

Pq - É que daí tu para e pensa né é um erro e é um erro e aí e é um erro e tu...

En - É, porque a gente só... a gente, a gente ao invés de ajudar... ao contrário né...

Pq - A gente julga.

En - É e a gente ahn detona ainda mais a autoestima dessa jovem né... hã óbvio que a escola faz isso no sentido de alertar ahn... não é o julgar dizer olha, a gravidez na adolescência é um problema e é um problema social mesmo, não deixa de ser um baita dum problema maas o... a menina viu sob o ponto de vista daquela jovem que tem que enfrentar o mundo muitas vezes sozinha sem pai pra dar conta...

Pq - Sem ninguém perto.

En - É aí elas entrevistaram os agentes sociais é é são os agentes sociais que tem ali na Brás a Aline ahn... entrevistaram daí a enfermeira do Centenário, e a enfermeira do Centenário quem conseguiu o contato para esses alunos fui eu, é dessa dessa dessa enfermeira porque ah a gente precisava de alguém assim que trabalhasse né no... e aí foi... eu conheci uma pessoa, daí ah vou te indicar alguém que trabalhe na maternidade do hospital e ela fez doutorado. Ela vai adorar dar a... uma entrevista e aí foi o que aconteceu, passei... eu só passei os números, tu entende, a gente ajudou os alunos no sentido de passar, mas eles é que tiveram que correr atrás dessas pessoas.

Pq - E nesse processo assim de tu ahn... vocês identificarem as pessoas ahn... de ajudar eles a fazer esses roteiros de entrevista, essa questão toda desse processo assim de identificar de de acompanhar o roteiro, que que tu acha que foi mais difícil assim quais foram as maiores dificuldades pensando nem tanto noo no acesso tecnológico, mas pensando nas dificuldades que eles sentiram na hora de escrever o roteiro, na hora de procurar os contatos assim mais do... da interação pedagógica com eles assim.

En- Ahã... do roteiro, do roteiro que a gente fez a gente já fez uma pré organização com eles né e aí eles tinham que ahn formular ali e quem fez a correção o que aconteceu acho que eu cheguei até falar isso no WLC, ai não sei mas eu falei em algum lugar hãã que uma das coisas que eu achei super bacanas foi o seguinte, foi quando eles ahn nos entregaram o roteiro, e aí era eu, o Professor, a Professora de Geografia, a prof de ciências, corrigindo, dando sugestões né ahn... fazendo uma correção hãã coletiva ali, colaborativa, pra que eles conseguissem chegar ao máximo assim do que era possível naquele momento com a entrevista né, porque também não poderia encher a pessoa de pergunta, então a gente colocou assim esse tipo lo... acho que era três ou quatro perguntas, alguma coisa assim não... agora não lembro mais maass... o que eu achei bacana da parte dos professores: a gente conseguir fazer esse acompanhamento do roteiro com eles, corrigir com eles, orientar... ahn eles reformularem, devolver aquilo e aí ahn ir em busca dos... dos entrevistados, o que que foi mais difícil. É que aí que tá, quando o aluno tá participando e fazendo as coisas não são difíceis tu, tá entendendo.

Pq - Então dessa parte assim de tu montar o roteiro, fazer entrevista, foi tranquilo então assim com eles? Depois que eles engrenaram, no caso.

En - É, é o q... um um problema que realmente teve assim, buscando na memória, pelo menos eu considerei problema, era o tempo que os alunos levavam pra realizar atividade, então se a gente combinava para uma semana, ela virava duas semanas, e a gente sempre atrás dos alunos sabe ahn... uma porque não era tão simples ahn... fazer, não foi um projeto simples, foi um projeto que hoje a gente olha para ele e ve que era um projeto que já tem cara de ensino médio, que eles fizeram né eles... não era um projetinho, era uma coisa de exercício né, era de autoria e e produção deles mesmo né, então acho que uma coisa que se tornou difícil foi eles trabalharem em grupo, porque teve colega que foi maais demoraado, ou não trabalhava tanto quanto os outros hãã esse feedback deles sabe, pras nossas correções também... motiva um colega também, porque daí aquele professor que não trabalha com a perspectiva de projeto. E vê o quanto... quando a gente tá num projeto, a gente está envolvido porque a gen.. é é uma outra forma de trabalho... ahn esse professor também começa a se desgastar com essa com essa com essa busca pela participação do aluno né? Então acho que isso dos alunos demorarem muito né e e os colegas entrarem nesse mesmo ritmo de ir em busca dos alunos

Pq - E essa interação entre eles que tu comentou de ah às vezes um... um ajuda mais, outro ajuda menos assim, deles entre eles do grupo né, como é que foi isso como... tu consegue detalhar talvez um pouquinho mais desse ponto? Que tu disse ali...

En - Alguns grupos foi foi lindo, foi lindo mesmo e outros foram horríveis tá ahn lindo que que eu digo lindo no sentido de quee eles estavam tão envolvidos e tão surpresos comm o que eles estavam conseguindo f... conseguindo fazer no online que eram experiências que eles nunca tinham vivido no presencial. Então de repente eles tavam entrevistando pessoas, eles tavam fazendo enquete com a escola, eles tavam criando infográficos, eles tavam criando o vídeo, criando entrevista, eles estavam criando informação, coisas que eles não estavam acostumados a fazer, e a trabalhar com um colega, eles já não se sentiam sozinhos pra trabalhar, então eu vi isso acontecer com o grupo da evasão escolar, que trabalhou muito bem eu vi isso acontecer com o grupoo que era sobre gravidez precoce, que elas inicialmente eram um grupo grande, era de cinco meninas, inicialmente começaram assim se desentendendo mas depois acharam sabe a forma de trabalhar em grupo com o distanciamento. Aí teve o grupo do sedentarismo, que foi uma dupla, que eles não faziam nada nada nada nada nada até que daí fui eu, a Professora de Geografia e o Professor em busca deles, pra saber qual era o problema né o que o que é que fazia eles não realizarem as atividades e era desculpa assim “fico jogando professora não tenho vontade de fazer” assim, assim Rodrigo sabe...

Pq - Na lata...

En - Na lata semm... esse bom aí e eles já sabiam que eles não iam reprovar né, eles já sabiam então isso foi muito... e aí a gente foi pra cima, com a autoridade de professor né... disse olha, precisa fazer, tu vai ter que fazer, isso vai ficar registrado, tu até... tu até vai passar, mas vai tá registrado lá que tu foi aprovado mas tu não realizou nenhuma atividade... isso foi no nos pareceres deles a gente fez mesmo, a gente colocou quem foi aprovado porque realizou e quem foi aprovado só pela lei né... então a gente isso... colocou nos pareceres deles. E e aí o que que acabou... e era uma dupla de meninos, tanto que tu olha o vídeo deles... o vídeo deles pra mim foi o mais criativo, foi assim ó o mais bacana mesmo! Eles eles conseguiram usar a cara da adolescência para fazer aquele vídeo, ele não é... não era um vídeo assim... tem aqueles que seguem mais um modeloo... um modelo mais

escolar, vamos dizer assim e outros não, eles se valem do conhecimento de mundo mesmo e fazem do jeito deles ahn e aí eles começaram a se envolver com o trabalho, começaram a gostar e aí claro, daí o professor elogia, o professor... eles eles tavam vendo que a gente tava presente né? Aí então assim, são três grupos que eu te mostrei diferente... não faziam nada e começaram a fazer, grupo que desde o início fazia e tava super envolvido, o grupo que iniciou mal de relacionamento né com os colegas e conseguiu fazer, e claro tiveram outros grupos, teve outro grupo da evasão escolar, o outro grupo do sedentarismo né, mas os problemas eram basicamente esses né, a relação com os colegas, principalmente do colega que tava trabalhando pouco ahn dificuldade assim de desses feedback deles assim o retorno levava muito tempo. E e ach... acho que mais... mais foi isso assim...

Pq - E de ambiente físico assim, de espaço da cidade pelo que eu v... desde o começo da conversa eu senti que não teve né, foi mais assim a interação, busca de pessoas ser mais temática é voltado ali interação deles com um humano, não chegaram assim explorar algum ambiente tipo ah nós vamos falar sobre o posto de saúde vamos falar sobre isso? Ambiente físico assim não né...

En - Não, não ahn... ahn tu diz assim o impacto que esses atores não humanos que é o que vocês falam?

Pq - Não, eu pergunto assim numa temática de trabalho, talvez uma que tu não tenha acompanhado, só pra mim depois ir atrás, houve alguém que chegou a falar sobre alguma coisa de um ambiente físico por exemplo ah vamos fazer um trabalho sobre a escola da... sobre a igreja da Brás por exemplo né? Teve... chegaram a abordar algum ou foi só realmente essas temáticas dee... com pessoas sabe...

En - Não, porque a gen... é não, a gente tinha um tema gerador como eu te falei né o grupo de professores, foi a forma que eu encontrei dee trazer o grupo pra... pelo menos ter um norte, porque se não seria cada um fazendo o seu um um modelo bem tradicional né exercício, responde, ponto final... então a provocação. E aí quando entrou o tema gerador saúde pública, até porque a gente tá vivendo uma pandemia, isso teria tudo a ver, a gente bom, isso é um tema que é bacana a gente discutir, então vamos, aí o que que a gente pensou, sedentarismo né, evasão escolar que era o que tava acontecendo e gravidez precoce que é uma consequência de quem não tem o que fazer na vida, eles vão fazer filho né então...

Pq - Hahaha...

En - Mas é verdade, é verdade ele... eles vão fazer vão fazer isso e aí ahn isso no oitavo... isso só no nono, isso é só no nono porque no do RPG foi outra foi outra forma aí quando tu me pergunta assim ah dos espaços, por exemplo, no grupo de sedentarismo há essa discussão que o espaço da Brás não permite ahn práticas esportivas né, não é um lugar que favoreça o jovem, então teve, quando a gente fala lá no no na gravidez precoce, quando eles procuram agente social ela é do postinho ela é do postinho então ela ela ela ela fala desse lugar aí também. Hãã evasão escolar eles fizeram pesquisas, todos eles Rodrigo, tem pesquisas sobre a comunidade tá, eu não sei se isso responde ao que tu que... se tu tá falando ahn ahn de um de um local. Ou se tu tá falando no contexto né, mas quando eles vão pruma pesquisa pra descobrir os motivos que levam as pessoas a parar de estudar ou os motivos que levam as pessoas não praticarem esporte estão querendo compreender que contexto é esse que influencia para que aquilo esteja acontecendo né.

Pq - Sim

En - Então as enquetes elas ahn eram a forma deles compreender melhor os motivos desse espaço praquelas temáticas.

Pq - Me conta um pouquinho mais de como é que foi feito essas enquetes, como é que é... Foi esse processo?

En - A mesma coisa eles elaboraram as questões e a gente foi fazendo as correções.

Pq - Mesmo processo...

En - Mesmo processo, eles criaram no Google Docs e aí era eu, a Professora de Geografia, o Professor fazendo a correção né hã acho que eram... questão acho que tinham talvez umas dez daí tem os gráficos né, teve grupo que conseguiu entrevistar acho que quase 200 pessoas, teve grupo que entrevistou cento e poucas né, porque quem é que eles entrevistavam? Como é que a gente conseguia chegar a essas pessoas? Via WhatsApp, viaaa ahn página da escola, na página da escola e aos grupos de WhatsApp da das turmas dos anos finais né, então se lançava e pedia que os alunos então respondessem e participassem né os professores também... e assim foi foi a forma que eles conseguiram desenvolver, coletar os dados pra entender como esse espaço esse ambiente né da Brás estava relacionado, por exemplo, da evasão escolar. Como é que eu fiz com eles? A gente primeiro começou discutindo evasão escolar no Brasil, dados, depois evasão escolar

no Rio Grande do Sul, no ensino médio, pra chegar no momento que eles teriam que criar a enquete deles para descobrir então, se no Brasil, no Rio Grande do Sul, são esses motivos, quais são os motivos da Brás então e aí que eles criaram as enquetes deles.

Pq - E nesse processo de criar essas enquetes, de discutir, de conversar, tu sente que surgiu alguma dificuldade ali talvez, algo diferente do que aconteceu nas entrevistas, alguma coisa nesse processo é que foi mais problemático?

En- Difícil para os alunos?

Pq - Não, pensando assim tanto pros alunos quanto pra ti como professora na hora de coordenar.

En - Pra mim, pra mim, o maior problema, o que mais me incomodava era a demora deles sabe, de ter que correr atrás deles, de tá toda hora cobrando. Isso era uma coisa que não era... que não é legal sabe não é legal não é legal mesmo né? Ahn por parte deles há a forma como eles enten... entendem trabalho ah eu faço duas questões, tu faz duas, fulano faz duas e tá aí o...

Pq - ... e tá aí o trabalho.

En - É aí entra o nosso papel de professora, a gente fez aquela correção coletiva que eu te falei né, e colaborativa, aí devolvia, dizia ó não tá bom ainda, assim corrige lá né ahn faz as alterações e reenvia aí tá, daí... e primeiro esse processo pra depois eles montaram no Google Forms aí, como é que a gente fazia: aula no Meet pra ensinar vocês a criar uma enquete no Google Formulário, porque quando eles estavam no presencial lá da escola era diferente, nos computadores ali é... era é diferente, é estranho né, mas mas é mas é diferente e assim oh a escola já tinha três anos de FIC e Google Formulário, eles usavam outro era um monks, é um que é do macaquinho que eles usavam antes, é eu acho que é esse nome e o Google Formulário eles não tavam muito habituados... com o Google Formulário. E claro, a gente lá no presencial tu tá ali do lado, diz ó tu clica aqui, faz aqui é é muito mais fácil né, e aí nós nós então criamos tutoriais pra eles e fazíamos a... os encontros no Meet pra explicar, tirar as dúvidas, mostrar... e o que era legal era sempre assim, ó o o grupo de professores que tava envolvido no projeto então foi bem trab... não sei se tu tá conseguindo perceber mas foi.

Pq - Sim sim, foi todo um trabalho de acompanhamento ativo o tempo todo pegar dúvida, aí fulano responde. Tem que ir atrás.

En - É é não é aquela coisa ah posta lá no Google Classroom, eu corrijo e deu, tu entende.

Pq - Não é aquela autonomia de faculdade, tu bota a data tu sabe que vai tá lá o trabalho né?

En - Exato, exato... não então assim ahn depois a própria preparação para o WLC né quando foi nos... primeiro vamos particip... porque eles não eram obrigados né, tanto que assim ó dos... eu não sei contabilizar agora, mas eu tenho esses dados tá, mas do número de alunos que fez o projeto para o número de alunos que quis apresentar no WLC não é o mesmo, óbvio que diminuiu né, porque eles não... e tive alunos que nem do oitavo ano assim, um grupo de meninas que fez um um RPG maravilhoso, maravilhoso, elas assim “sora a gente não tem interesse em tá participando desses eventos, assim a gente não gosta, a gente gosta de fazer os trabalhos” e fizeram muito bem “mas eu não quero ficar contando trabalho pros outros” hahahaha...

Pq - Hahaha não quero contar como eu fiz não...

En - É não quero, não quero né... eu disse bom meninas, tudo bem, vocês vão ter que fazer o vídeo de qualquer forma, porque é um é uma avaliação. É é uma auto avaliação de vocês sobre o projeto a única diferença é que vocês vão fazer mas não vão participar do WLC, daí disseram “ah, é isso aí sora a gente faz, a gente adora fazer, mas a gente não quer participar” então eu também tive isso sabe, alunos que fizeram trabalhos tri bons mas não quiseram participar do WLC porque não tem como obrigar né, não tem como, e a gente acha... é que nem na universidade, é todo mundo que quer participar na daquela semana acadêmica, apresentar trabalho? Claro que não, sabe...

Pq - Não no no curso de jogos eu era o falante, se eu tava no grupo “não, o Rodrigo fala” haha...

En - É não, e aí que tá... aí tá cheio de gente que é tri boa também e não tá afim de ta... a minha filha é uma que corre dessas coisas, a Fulana assim caprichosa, faz tudo bem, então assim “mãe mas não me convida para falar porque eu não to afim disso”. Então teve isso, mas todos eles fizeram os vídeos depoimentos assim que é uma prática que eu vou ter durante muito tempo porque eu consegui hã ter elementos com os vídeos depoimentos maravilhosos sabe, elementos assim de de reflexão deles nossa teve uma menininha lá eu sei que a gente não está falando do RPG mas... que o que ela falou sobre a escrita meu Deus do céu, para quem é da linguística, da minha área aquilo lá é é fantástico e e tudo isso né Rodrigo, que a gente tava falando antes, desses feedback dos professores

mesmo que demorado por parte dos alunos eles tiveram um des... se eu fosse analisar o desenvolvimento das capacidades linguísticas deles, eles tiveram um salto imenso porque era assim ó era... a interação direta com o professor não é só com a professora Professora, tinha mais quatro professor junto pra corrigir aquilo ali, então colocou eles num compromisso social da própria escrita né, que era um uma produção pra interagir no mundo, que são as coisas que eu defendo né, a linguagem ela é isso ela tá aí pra gente usar e abusar dela né...

Pq - E nesse processo que tu comentou ali agora voltando talvez já indo pra reta final tá pra ti não... nesse processo que tu me comentou que eles montaram gráficos que eles fizeram toda essa análise daquilo que eles produziram nas entrevistas nas enquetes ahn que que tu acha assim como é que foi o que que foi mais difícil nesse processo de análise de dados depois de feita toda a...

En - Ah da análise de dados foi haha foi muito foi muito... porque assim ahn o que que aconteceu nós tínhamos uma colega da matemática que iniciou o projeto e eu... e desde o início mas eu olha Prof como eles vão fazer enquetes né, essa parte de estatística de analisar os dados né, vai ser vantagem. Só que essa professora ela “ah nãoo ahn concordo” dentro da prática dela da gente tá correndo atrás dos alunos... correndo da da gente tá nessa busca ativa né que eu acho que ela foi funda... ela fez a diferença entre aquele professor que conseguiu e o professor que não conseguiu sabe... e aí o que que aconteceu? Ela saiu do projeto ela não... não quis mais participar e quem assumiu essa parte de análise de dados fui eu. Então eu montei todo o material para os alunos pra explicar como é que é que a gente fazia análise de dados né óbvio de uma interpretação... não entrei na estatística da matemática, não entrei nesses conceitos da matemática, eu eu entrei na compreensão dos dados né entrevistaram 100 pessoas lá que foi um dos dados que me chamou muito atenção e quando eles disseram olha ahn uma das nossas perguntas era você tem algum familiar que parou, abandonou, os estudos e deu 96... 93 por cento que sim eles ficaram chocados com os dados eles começaram tá então o que que isso tá querendo dizer pra nós, tá então a gente teve que discutir os dados com eles pra eles entenderem também ahn o que que aquilo tava significando né que por trás daquele número tem pessoas tem uma realidade tem um problema social ali então ali...

Pq - Tu fez uma análise qualitativa de dados então, com eles.

En - Exaato, então assim ó essa parte da análise de dados não foi fácil porque porque eles teriam... e foi muito bonito isso, porque eles teriam que olhar

para aqueles dados e selecionar o que que era importante para constar no infográfico deles. Então isso exigiu muito deles, tiveram grupos que estavam bem, os que estavam afinados com os seus parceiros. Caminharam de uma forma muito mais tranquila mas aqueles que estavam com sabe, não não não tinham essa é... esse diálogo tão bem com os colegas ficou mais complicado que eles se sentiam inseguros também. E aí então a gente entrou ó... porque a gente entrou em ação pra ajudar esses grupos né, então me lembro da Professora de Geografia conversando né, quando foi do grupo do sedentarismo “mas meninos de todas essas perguntas vocês acham que esse dado aqui é o mais relevante para colocar no infográfico? Porque que vocês escolheram esse aí? O que a gente percebe que eles escolhiam os que eram mais fáceis, sabe? Então essa parte de análise elaa... ela exigiu mais, foi onde... foi um dos pontos que eles tiveram dificuldade e nós também para conseguir nessa nessa nessa distância mostrar isso e aí a profe de matemática que também saiu no meio do caminho sabe, que era alguém que poderia da... e ela trabalha numa linha mais ahn tradicional vamos dizer assim né então quando ela começou a trabalhar estatística com eles ela até fez depois separado mas fora do contexto do projeto conceitual noossa uma nomenclatura gigante? Lá da estatística de trocentas trocentas formas que tu que tu analisa os dados e aí o que que foi muito negativo os alunos não realizaram as atividades de matemática, então eles realizavam as atividades do projeto sabe então isso foi uma coisa que não foi... que a professora ficou muito braba, mas ela quis ela não quis mais participar e é isso e é isso que eu tava te falando né, não é todo professor que consegue trabalhar por por projeto com o com seus pares, pode até pra desenvolver um projeto sozinho com seus alunos mas trabalhar, desenvolver um projeto com seus pares ele requer desse professor outras habilidades outras competências.

Pq - É aquela questão do conceder também né, nem todo mundo consegue. Professora eu acho que a gente conseguiu pontuar tudo que eu precisava, então acho que foi bem... eu acho que foi bem bacana, eu te agradeço aí a tua participação e desculpa se eu te segurei até agora mas é que realmente para mim tá tá top tá, mas obrigado por tudo eu acho que assim o que eu tinha de dados acredito que 96% eu consegui pegar aqui muito obrigado mesmo porque foi muito proveitoso.

En - Sabe que tu pode contar comigo tá, se precisar ficou assim ó bah Professora preciso... a gente marca outro momento aí conversa e aí eu te explico e

se precisar de dados lá dos alunos há quiser fala entrevistar eles, pode é... o que eu conseguir eu te passo.

ENTREVISTA 2

Nome: A.R. Idade: 50. Formação: Pedagogia. Tempo e Experiência: 32 anos

Pq - Então vamos entrar nas formalidades tá. Então assim o objetivo da nossa entrevista hoje tá, eu queria conversar contigo um pouco sobre aquelas práticas que a gente fez com as crianças, lá em 2018, não, não acho era 2017 ou 2016, que era o unicórnio não sei tu te lembra dos unicórnios...

En - Siiiiim....

Pq - E também puxar um pouquinho na memória para aquela nossa primeira, lá da cidade lembra? Que fez com o Professor ainda?

En - Uhum....

Pq - Tá bom então o que eu queria assim é o meu objetivo assim na entrevista vai ser muito focado na tua interação com as crianças então, há, sempre que fizer uma pergunta sempre pensa, tipo vamos tentar sempre focar na questão do de como era estar com as crianças, e tentar deixar as tecnologias de lado um pouco para essa entrevista O que eu quero entender é da tua prática, da questão pedagógica. Beleza?

En - Vamos ver se eu consigo te ajudar

Pq - Bora lá então, então tá Professora eu queria então entender... Vamos dar uma recapitulada. Eu queria saber um pouquinho como é que foi a tua a tua experiência, como... o teu ponto de vista assim de trabalhar com os alunos nessas duas práticas tanto a dos unicórnios, quanto a da cidade, queria que tu me contasse pouquinho de como é que foi aquela experiência, o que que tu achou, um panorama geral assim daquelas duas?

En - A primeira experiência então foi a cidade como espaço de aprendizagem lá no Webert né, há... e... foi porque a gente entendia que essa escola precisava ser diferente, que a gente tinha crianças vindo com uma construção diferente de aprendizagens, e em função sim do uso da tecnologia né, e que essa escola se mantinha muito tempo do mesmo jeito durante muito né?

E não fechava mais com esse público que a gente estava recebendo, que era um clube público dinâmico que que aprendia com várias interações através da tecnologia e a escola só dava coisas para eles né, e a gente queria que eles produzissem coisas também, assim como a gente via que eles faziam nos jogos que

eles jogavam, enfim então ó, início foi olhar para essa criança que vivia num mundo tecnológico, e numa escola que era praticamente, quadro giz e folha né?

Aí a gente conseguiu então essa parceria com a universidade, que ampliou o nosso olhar também porque, a gente não tinha a mesma experiência que eles ,a gente via que eles vinham com experiências diferentes, mas a gente não tinha essa experiência para poder potencializar essas aprendizagens que eles estavam trazendo para dentro da escola, né, então achava que a escola tinha que se reinventar nesse sentido, e o professor precisava de formação nessa área que ele não tinha.

Então a gente foi buscar. Para poder atender as crianças, e foi um retorno muito significativo, tanto do auxílio da universidade, da pesquisa, como para o nosso estudo, né, enquanto professores dessa escola analógica, né? E... hã.. aprender então.. Hã... A tomar conhecimento na verdade do que já vinha acontecendo mundo afora, né, e que nós não tínhamos conhecimento, a questão do ensino híbrido a questão do uso das tecnologias em sala de aula, a questão da participação desses alunos mais ativos na aprendizagem, né, então tudo isso a gente aprendeu no nesse primeiro projeto, da cidade como espaço de aprendizagem.

O do unicórnio já foi um desejo mais meu, assim, porque eu mudei de escola, né?! Fui para um outro ponto então, então a cidade como espaço de aprendizagem, acho que foi em 2015, 2016 e o projeto do unicórnio foi em 2018, quando eu retorno, né, para uma outra escola. Então, hã, era uma comunidade menor, numa turma pequena, né. A... O projeto da cidade como espaço de aprendizagem foi numa proposta diferente de espaços de aprendizagem, também dentro da escola com a proposta do... da educação compartilhada, que eram 50 alunos 2 turmas que a gente fez uma aglutinação, né, hã com a docência compartilhada 2 professoras então, até mais porque a gente conseguiu algumas parceiras para ajudar nesse projeto.

O dos unicórnios então, ele vem, numa escola com outro contexto, de periferia, né, com uma turma pequena e que esses alunos, tinham o desejo de ter o acesso à tecnologia, mas eles não tinham isso nas famílias, diferentemente do do primeiro projeto, que as crianças tinham acesso a tablets celulares enfim, traziam isso pra gente, e nesse outro grupo não, as crianças conheciam, jogavam entre um ou outro que tinha, mas a escola não oportunizava isso, a escola só tinha espaço do Evan e não era a mesma coisa que eles jogavam e que tinham acesso, né, que eles tinham

conhecimento através de vídeo, por exemplo, Minecraft eles não tinham acesso ao jogo, mas eles tinham acesso ao no YouTube com os vídeos, né, que eram gravados em função do jogo.

Então a gente quis oportunizar a ideia era trazer para que eles tivessem um acesso, que eles não tinham em casa então, que a escola pudesse ofertar isso. E aí então surgiu, com duas turmas de quinto ano, né, o projeto, então, dos unicórnios né. Também foi em função desses alunos, no sentido de eles conhecerem mais a cidade deles, porque eram uma turma de periferia, né, que usava o termo “nós vamos para São Leopoldo”, né, eles não pertenciam a São Leopoldo, então quando a gente começa o projeto depois com vídeos também das visitas deles no canal da escola, né, que eles fizeram e eles dizem nós somos da escola tal que fica no bairro tal, na cidade tal, então eles começam assim a se sentir pertencentes à cidade, e aí eles fazem um tour, então reconhecendo esses espaços que eles também não usufruíram, como praças, como o próprio centro, o próprio shopping, o próprio hospital, quartel então esse projeto foi para um outro rumo, né, de conhecimento e pertencimento da cidade, e de grupos de crianças que estudam no bairro. E o primeiro era de crianças estavam no centro que conheciam a cidade mas ressignificaram ela a partir dos espaços que eles já conheciam, e o segundo grupo não, ele conheceu a cidade através dos espaços , né, que eles foram visitar, então... foi bem... não sei se eu consegui responder a tua pergunta.

Pq - Com certeza! Com certeza! Então, assim eu sei que... eu lembro que eu estava presente nos dois, mas já para ir registrando também né, à eu lembro que tinha momentos, nas duas situações, em que a gente estava presente, tanto no na sala de aula, quanto nesse ambiente, nessa cena externa, e isso é uma coisa comum os dois, né, então do teu ponto de vista como docente, onde que tu acha que estava a maior dificuldade de conduzir essa prática, nos momentos em sala de aula ou nos momentos da saída?

En - Com certeza dentro da sala. Por que na saída, as crianças são muito adaptáveis, né, mais que nós. Muito mais que nós. Então é com certeza dentro da sala, o professor ainda se vê preso aquele, há, contexto de conteúdo, de tempo espaço sala de aula, que a proposta era justamente quebrar esse paradigma.

Na turma de 50 já foi feito por estações, já foi colocado um tempo em espaço diferente, com outras alternativas de aprendizagem, para que a gente conseguisse mais nós do que eles, né, pensar outras estratégias que não o quadro o giz a folha, né. Eu acho que dentro da sala ainda o espaço fechado no primeiro grupo, foi mais

fácil porque a gente fez a proposta diferente, num segundo grupo para mim como professora ficou mais difícil porque por mais que eu tentasse quebrar o paradigma, isso é tão forte enraizado na função ser professor que tu acaba querendo conduzir as coisas do teu jeito.

E ali era um espaço para eles criarem, e eles, hã... Eles darem a linha, né, daquilo que eles tinham vontade de aprender, como que eles gostariam de aprender, enfim, então eu acho que com certeza, o espaço da sala de aula, ele ainda prende muito professor, a rua o espaço de descobrir, isso foi tranquilo, tanto no grupo quanto no outro, né, não vou te dizer que a aprendizagem dos alunos se deu da mesma forma até porque os 2 contextos eram completamente diferentes, né, e essa turma que veio descobrir a cidade no segundo grupo, hã, tinha uma falta de coleção de exemplos, tinha uma falta de coleção de experiências, né, que o primeiro grupo não, o primeiro grupo contribuía com aquilo que eles estavam vendo e o segundo grupo parecia que tudo precisava introjetar neles, né, porque não eles não tinham essa vivência, então eles estavam tendo ali mas mesmo assim ainda, eu acredito que é mais significativo espaço da vivência do que o espaço propriamente da sala de aula...

Pq - Sim...

En - ...pelo menos é uma visão que eu tenho.

Pq - E pensando na questão do introjetar, ali eu sei que um dos pontos mais marcantes das nossas práticas ali, na época, foi justamente a escolha dos pontos, né, e aí então queria um ver de ti, como é que foi esse processo de escolher esses pontos com eles ainda, antes da saída nesse espaço da sala né como é que foi esse processo?

En - No primeiro grupo a gente foi, lançou, aquele primeiro desafio deles que o note... o Notch, ele, ele sai de dentro do virtual e vai pro, pro presencial ali físico, né, por real, e aí ele cai num ponto da cidade. E a partir dali então a gente vai caçar ele pelos lugares. Então o que eles já conheciam de São Leopoldo, e eu me lembro que nós não parava de escrever, nós começamos e foi ,foi, foi, foi, veio, veio, veio, veio, veio, muitos lugares. Que depois então eles foram nas narrativas, né, selecionando aonde, enfim, iam encontrar as obsidianas, e tal veio muito deles nessa construção, claro que a gente deu o pontapé inicial de que o Notch caiu em São Leopoldo.

No Reino dos unicórnios eles não tinham elementos da cidade, né, então a gente meio que começou a narrativa, né, e foi, da narrativa a gente foi buscando os elementos do real, porque eu lembro que aparecia um soldado, aonde teríamos soldado? O quartel! Apareceu um lugar que a gente tem que botar uma incubadora do ovo, lembra disso? Então foi dentro do hospital! Um lugar onde tinham ovelhas, daí que o que que a gente faz com a ovelha? A gente faz os tecidos! A onde que poderia... a malharia. Passamos... passaram por um... uma estação de trem, aonde que temos o trem? Então isso um pouco foi... diz... a gente usou o imaginário para chegar em alguns pontos do real, da cidade.

E no primeiro projeto foi, o como as crianças tinham conhecimento dos lugares, a narrativa foi se dando no real e no imaginário através deles, eles iam selecionando num segundo grupo a gente teve que usar da fantasia para localizar esses espaços, então, na cidade.

Pq - Perfeito. E desse processo todo o que que tu acha que foi, ou quais foram as maiores dificuldades assim que tu acha que surgiram nesses processos? Esse de escolha no caso né?

En- Ah, como professora, há... A falta de... Coleção de experiências que as crianças tinham, né. E no outro grupo foi a questão de a gente localizar aprendizagem, que eram significativas de acordo com os componentes curriculares que eles tinham que desenvolver.

Pq - Sim...

En- Porque bem ou mal o professor fica preso nisso. Para as crianças, foi uma libertação total, daquilo que era tradicional da sala de aula.

Pq - Uhum...

En - No primeiro grupo a gente via que eles também tinham dificuldade, de, que não era de toda a turma, como era um grupo muito grande, a gente tinha um retorno significativo porque eles eram 50, então tu tirava dali no mínimo uma turma que tinha acesso em casa, que os pais ajudavam e que eles tinham Idéias, até demais! Que a gente às vezes tinha que estar filtrando.

No segundo grupo, como eles não tinham isso. A gente pedir alguma coisa deles e eles não estavam acostumados a dar, isso. Porque a escola dele sempre foi aquela, copia, responde, preenche, dá, copia responde, preenche, dá. Então para mim o segundo grupo foi um desafio, porque tinha que ao mesmo tempo. há, motivá-los a darem a opinião deles, que a escola é um espaço em que eles poderiam dar a opinião deles e construir. Que nessa interação para ti foi muito mais

fácil quebrar os meus paradigmas e foi tu me ajudou muito nisso. Por que tu fazia eles se sentiram acolhidos, pela pessoa, também para poder criar junto contigo porque a tua linguagem também era muito próxima deles nos jogos, e tu conseguiu envolver eles, foi aí que eles foram se abrindo e conseguindo desenvolver a criatividade deles mesmo, né? O outro grupo a gente tinha isso, num grande número de alunos né, então aquilo meio que fluia quando a gente abria a boca, e nessa turma quando eu falava parece que as coisas não...

Pq - ...não iam...

En - Tá gente mas... Quando tu chegou para fazer a questão do... Ah esqueci... Do RPG! Eles entraram na onda e só foi, aquilo fluiu. Então o professor também precisa de ajuda, né?! Porque não é fácil para ele ampliar, porque ele também está muito acostumado com aquela escola, né, de sempre e quando tu tem um grupo que te dá o retorno, OK, mas quando o grupo não tem isso?

Pq - Sim.

En- Qual a linguagem do que vai usar para poder desencadear e para mim o RPG foi fundamental. Com a tua ajuda foi o que deu o parâmetro para que as crianças comesçassem a sair um pouco daquilo que eles estavam acostumados, né.

Pq - Não, prefeito! Aí a gente tem 2 pontos agora que me chamaram atenção. Eu vou te fazer duas perguntas mais nessas... Baseado já neste está vendo agora, assim a primeira seria tu analisando os dois grupos tá, vamos pensar naquele momento inicial o que a gente, tipo, que tu disse, que era um grupo ia e o outro não ia. Tá então pensando nesse ponto inicial ali, tu realmente que tu acredita que de alguma maneira o tratamento que eles tinham do âmbito familiar influenciou sua postura inicial deles, talvez de um grupo ter mais atenção da família ou outro não, tu acha...

En - Não é atenção! Não é isso, não é isso que eu me refiro, eu me refiro a estímulos e coleção de exemplos, saídas e passeios, lugares. E aquele outro grupo ele era muito do bairro, as crianças não saíam, nem no final de semana. E não tinha conhecimento nem da própria cidade que eles moravam, então eu acho que o contexto sim, o contexto de cada grupo oportunizou, mais criatividade, interação, possibilidade, mesmo com a... mesmo tendo crianças no primeiro grupo ali, que também não interagiam que também não, né, mas foi uma foi uma análise nossa, né, de que sim o contexto ele potencializa ou às vezes ele limita se a gente quer uma escola diferente.

Pq - Perfeito...

En - Porque na verdade a escola sempre foi a escola, as crianças estavam no quinto ano eles passaram, primeiro, segundo, terceiro, quarto do mesmo jeito, né, aliás o quarto ano depois eles foram para o quinto comigo também, mas era um quarto ano. Então uma escola que, oportunizava algumas coisas de leitura de mundo, de passeios, mas o povo vivia naquela comunidade.

Pq - Uhum....

En - Tem muito pouco, né?! E o outro grupo não, o outro grupo mesmo tendo crianças que não tinham acesso, porque nós nós temos uma outra... uma outra questão, daí sim é familiar é a contexto também né?! Tinha um outro grupo que tinha, esse grupo acabou potencializando todo... toda a turma, é tanto o menino autista que a gente tinha, que era e extremamente criativo, que ele se colocava no grupo porque ele tinha... Inten... Então isso foi do contexto da do grupo e das experiências que a gente foi construindo ali. O outro grupo por ser menor, ter menos crianças ainda e por ter mais crianças com dificuldade de acesso, enfim, eu acredito que que é um... uma situação que a gente tem que olhar sim. Escola que oportuniza para eles, então se tu quer que essas crianças tenham um outro tipo de pensamento, a escola tem que oportunizar outro tipo de aprendizagens, infinitas né? Não sei se era isso?

Pq - Não, com certeza e na... Na questão tu falou também da linguagem. Dessa questão da linguagem do conversar ali com eles especialmente no segundo grupo que tinha essa essa dificuldade inicial ali, tu consegue detalhar um pouquinho mais sobre o que que como é que no teu ponto de professora, como é que tu sentiu essa barreira da linguagem de consegue definir mais um pouco essa questão ali?

En - Há é a questão de experiência do próprio professor com relação ao uso das tecnologias hoje, né, então eu sou uma professora que eu não tinha o hábito do jogo. Eu aprendi no contexto do projeto. E com o auxílio da universidade, ou seja a gente precisa estudar para que essa nova visão desses alunos que são nativos digitais que o professor também se apropria disso que ele não tem né uma prova disso é o ensino no que acabou se tornando se transformando no meio da pandemia, a limitação não foi dos alunos a limitação era das famílias em função de de de acesso, de internet, de... De celular adaptável enfim e do próprio professor que teve que ir, a grande maioria dos nossos professores teve que se reinventar, porque não, não sabia o que estava acontecendo. Câmera é sinal de internet, plataforma digital, interação, vídeo enfim foi um soco no estômago de todo mundo, a

tecnologia simplesmente dispencou em cima de todo mundo, né?! Ou seja, agora se a escola quiser funcionar, ela vai ter que usar tecnologia, né?!

Então para mim foi tranquilo não tive grandes problemas porque, porque a gente já vinha sentindo essa necessidade nos alunos né?! E foi atrás para tentar aprender alguma coisa mais então essa linguagem, ela é exatamente é isso aí, o professor está num patamar e a criança está a anos luz na nossa frente, as famílias não estão preparadas, elas não consomem tecnologia, já disse isso antes. As famílias consomem tecnologia, consomem celular, consomem internet, mas elas não se apropriam daquilo ali e a criança é a mesma coisa, nós tiramos eles da televisão e botamos eles no YouTube.

Pq - Sim então, é outra camada de interação

En - É outra camada de interação que eles têm acesso irrestrito a qualquer coisa sim, então, filtro? Nenhum! Né?! Então os pais que começaram a reclamar claro que a dificuldade de ter uma aula no celular é... é infame! Um celular para 3 crianças com Google sala de aula para 3 escolas como a gente viu acontecer, né?! O meu está no segundo ano, o outro está no quarto ano e o outro está no estado. Né?! Então a gente viu isso acontecer, a forma como veio veio para dar uma rasteira em todo o mundo porque era... OK... Né?! Mas é isso, as famílias eram consumidoras e as crianças? Por, né?! Junto de tecnologia e os professores estavam fora disso

Pq - Sim em outra realidade.

En - E também eram consumidores do Facebook, do... Das redes sociais, enfim né?! E de repente, opa como assim a tecnologia vai ter que me ajudar agora e o que que eu vou fazer com isso, né?! Então a linguagem era essa nós enquanto professores mesmo procurando buscando, hã... Eu sempre tive, olha gente eu, eu me lembro assim ó. Digo... bom... meu.... Quando era pequena... A minha guria está com 22 anos, vai fazer 22 esse ano né, quando ela era pequena o meu marido tinha, nós tínhamos... ele foi dar aula na Data Control, era tudo em DOS, né?! Aquilo eu olhava, e dizia, meu Deus eu não sei nada disso, lá em 97 eu fiquei conhecendo a linguagem logo. Lá em uma escola particular né?! sim lá e 90. Sei lá, 2000 eu já tinha o meu modem em sala de aula. Ou seja, eu fui uma professora que teve esse repertório, essa coleção de exemplos, e foi atrás porque entendia que isso ia chegar de alguma forma na escola, naquela época a gente não tinha nem erro, né?! O computador não vai chegar na escola, bum! Chegou... Minha internet, bem capaz...

Bum! Chegou... Então tudo que vem para a escola com relação ao uso da tecnologia hoje em dia é assim! Ele despenca. E a gente não teve preparo nenhum para isso, a grande maioria dos professores não tem, fora as pessoas que não gostam. Se quem gosta, acha interessante já têm dificuldade imagina quem não gosta? Então é isso é uma linguagem nova que está presente no dia a dia das crianças, que o professor teve que se apropriar, e a pandemia simplesmente né?! Matou.

Pq - Professora e agora pensando voltando um pouquinho para nossas práticas lá tá, eu lembro que na questão dos acho que mais da cidade, mas acredito também que no unicórnio nós temos a questão da das pessoas, das nossas pistas vivas, lembra? De cada ambiente ali. Então para para entender um pouquinho como é que foi que esse processo de escolha daquelas pistas vivas dessa práticas tu lembra mais ou menos?

En - Um pouco assim a primeira a gente escolheu o lugar e daí tinha espaços que nós também não conhecíamos. Teve alguns lugares que eles selecionaram que a gente teria que fazer um... uma pesquisa muito grande, para poder dar conta do que. da... Do que eles precisariam tomar conhecimento né?! Então a gente achou, algumas pessoas que poderiam falar para a gente. Nos lugares que a gente visitou o, né?!

Então foi bem legal quando foi na antiga sede da Unisinos, né?! No museu, eles também tiveram pessoas que ajudaram, no Jornal VS a gente teve uma pessoa que nos recebeu também e entre esses lugares, ali, algumas, tu foi um dos... Das referências também, na questão. O Professor! Não foi tu... o Professor foi a referência na questão histórica principalmente dos pontos ali do dos do centro histórico de São Leopoldo, enfim então ele nos ajudou também com essa questão da história da cidade, e principalmente ali... na... na praça na ponte se não me engano ele, ele foi a pista viva. E contemplou a... o nosso conhecimento e o das crianças também, né?! Porque parece que valida aquele espaço, né?! Sendo alguém, que enfim viveu... O próprio padre que nos recebeu ali, na Unisinos, nossa quanta coisa as crianças ficaram sabendo, desde a construção arquitetura, o que que funcionava ali, né?! O tempo que teve cada ponto na cidade até porque a gente tem uma história muito legal e muito bonita aqui, né?! Dessa questão da imigração, enfim, então isso foi, foi bem legal, acho que?! Né?! É como eu disse, eu acho que validou a aprendizagem deles sendo alguém que não é a professora que está falando.

Pq - Sim, sim alguém de fora.

En- Isso! Não é o... Não é aquele aprender para a escola, é um aprender realmente para a vida, conhecer as pessoas que fazem parte do espaço escolar, né?! Aliás no espaço da cidade, perdão.

Pq - Tá e desse processo aí de escolha de pessoas assim, o que que tu acha que foi mais difícil, assim os processos seletivos assim, encontrar essas pessoas, combinar, que que tu acha, que qual foi a maior dificuldade assim?

En - Olha Rodrigo pra gente ali foi... Foi tranquilo porque todo mundo se dispôs, a gente falava a proposta, contava o que estava acontecendo e as pessoas se dispunham, né?! As coisas que a gente conversou ali, depois a, num, eu fiz, um eu dei uma continuidade ainda num outro espaço que tu não estava, né?! Que foi ali, no... No próprio museu dentro da unisinos, do, das missões. Né?! Então ali também, não, não não, não, consegui levá-los, mas consegui filmar ali dentro para mostrar para eles na escola, né?! Então, mas eu acho que nesse sentido a para mim foi tranquilo, e acho que foi importante ter essas pessoas para poder complementar.

Pq - Na identificação dessas pessoas também foi tranquilo identificar aqui em que era quem?

En - Foi por quê porque eles tinham relação com os lugares né, o,o,o, o Professor tinha a questão da história então foi, era, na verdade era um apoio que a gente tinha que tinham conhecimento nessa área, né?! Então todas as outras vezes que eu me lembro que a gente fez a questão, da malharia, do que foi a recepção da da moça?! Contando a história da malharia, como é que eles trabalhavam doando as coisas para as crianças fazerem o tricô de dedo, enfim. Então todo mundo que a gente propunha, propôs, né?! A ideia dizer, olha é assim, contava o que estava acontecendo, e era super bem recebido.

Pq - Perfeito! E tu identifica assim naquele momento das crianças interagindo ali com eles conversando tu acha que teve alguma dificuldade ali alguma coisa ou sempre foi bem tranquilo esse com eles.

En - Olha que eu me lembre assim, tirando o agito natural, que a gente fica preocupado, né?! Com eles soltos assim. Mas tirando isso eu acho que foi, eles fizeram perguntas, eles questionaram, eles se interessaram né?! É como eu disse, é a vivência da, da aprendizagem. Ali, né?! Em outro contexto que não é da sala de aula, isso tem outro significado. Então que eu me lembre assim de espaços que a gente foi com eles, claro a segunda turma como eu disse, tinha outro contexto de vivência da cidade, então os próprios... a própria questão assim limpar o espaço que

está ocupando ali, e depois recolher tudo não deixar nenhum vestígio, ouvir as pessoas que, que aonde a gente está indo para aprender com eles principalmente, ali no museu do Rio, né?! Mas isso eram características daquela turma, que não se sentia pertencente ao espaço. Que eu soube que alguns depois conseguiram fazer aquela parte ali, do... Foram no sarau do Rio que teve, levaram a família para passear, detalhe, porque aquilo ali não era conhecido deles, né?! Isso a um casarão antigo, o próprio museu do Rio, então todos os espaços da cidade que eles descobriram, ao mesmo tempo, que eles gostaram, ter essas pessoas para falar para eles, não, era uma coisa tranquila, assim, porque eles não estavam habituados a... Se... Se munir do conhecimento dessa cidade né?! Eles aprenderam ali, depois eles usufruíram dos espaços, levando famílias então isso foi para depois. Do que a vivência ali né, mesmo assim eu achei que foi muito positivo.

Pq - E nessas interações então mesmo com essa dificuldade dele de conversar ali. Tu acha que mais algum outro ponto assim ou... vamos pensar... Deixa eu tentar formular melhor a pergunta. Nessa questão da interação, dessa dificuldade, desse entrave deles, tu acha que isso vem, mais da cultura deles como tu falou né, mais do mundo onde eles estão inseridos ali né? Essa questão da forma como como eles lidam com a família com o bairro, mais introvertido...

En- Eu acho que a própria valorização do espaço que eles estão conhecendo, é como eu te disse essa valorização do espaço da cidade veio depois, não no momento da visita, entende? No momento da visita a euforia era tão grande, da, da, de tar naquele espaço, de estar fazendo uma coisa diferente de, né?! Que eles viram tudo muito rápido mas eles queriam aproveit.. Era demais. Mas depois a gente viu que isso veio para a vida deles, de todos? Não! Mas da grande maioria sim. Nos relatos de levarem a família para conhecer os espaços da cidade.

Pq - Perfeito, tá e voltando lá então para de volta a parte difícil em sala de aula né, parte mais complicada ali. Hã, pensando agora um pouquinho sobre a análise desses dados, assim vamos pensar assim, que eu digo por análises dos dados? Essas conversas que eles tinham, essas interações com ambiente, com pessoas, com pistas vivas, ali. tinham um momento que vocês faziam uma reflexão, provavelmente, em sala de aula, né?! Até o momento dessas conversas, assim do retorno, me conta um pouquinho mais como é que era esse processo? Nossa análise da visita assim não é.

En - Depois, porque foi criado, foram criando-se narrativas, né?! No primeiro grupo saiu os 2 livrinhos, né?! Por onde o Notch foi passando até catar... Desculpa

até juntar todas as obsidianas, né?! Hã... A gente voltava para a sala e eles falavam das impressões que eles tiveram e a gente fazia uma memória da visita, né?! Que muitas crianças queriam participar, agora tu falando nisso, eu me lembrei de uma situação de um aluno, que ele foi com um dente que estava quase caindo numa das visitas, que era próximo ali da da escola, não vou falar o nome, né?! Mas ele estava com aquele dente incomodando, incomodando, incomodando, para mim tinha ficado que a criatura não buscou nada daquilo ali! Eu disse para, foi um passeio inútil para o fulano, porque ele incomodou o tempo inteiro fazendo aquele daqui até o tal do dente cair. Quando nós voltamos para fazer a memória, uma das crianças que mais falou foi ele!

Pq - Mesmo com o dente!

En - Com toda aquela incomodação, eu pensei: não ouviu nada. Não! Sabe, ele sabia exatamente o que que a gente tinha ido fazer, quem é que tinha falado como é que tinha e ele lembrava das coisas, e trazia narrativa... e eu, tenho até uma filmagem, eu acho, disso porque todo o material dos tablets ficou na filmagem dos tablets do grupo de pesquisa e eu me lembro que numa das filmagens, que a gente porque a gente, fazia filmagens na sala, fazia filmagens das saídas fazia filmagens, das, das propostas então, tem muito material guardado, eu me lembro que numa dessas filmagens, eu, digo... eu, digo eu não acredito que tu está me dizendo isso! Que eu achei que não tinha visto nada, e na verdade a contribuição dele foi significativa naquele momento que a gente tava fazendo a memória. Então sim era uma das crianças que dizia no primeiro passeio que a gente fez, tu estava junto também, a pessoa saiu da escola disse assim: "Que coisa tão boa! A gente está nesse Céu Azul, na rua andando, olha esse vento!" Ou seja, a escola tem que ser muito mais do que o espaço da sala fechado, né?! O que que ele está dizendo? Que ele quer experiência, que ele quer viver aquilo. E que para ele era extremamente ruim às quatro horas dentro da sala de aula trancada. Com toda a estrutura que a gente tinha, e depois com todo o projeto que a sala foi repaginada, lembra? Nós ganhamos também o projeto. Toda a repaginação da sala, ele dava valor para aqueles momentos que a gente saía, porque a cada grupo, a gente ia como eram dois grupos, o grupo era muito grande, de 50 a gente dividiu eles como se fossem as duas turmas. E um grupo fazendo narrativa para o outro, e mandava um grupinho de crianças sair para fazer essa busca das obsidianas.

Então isso ali, como foi significativo para eles, né?! Um grupo está em sala, o outro grupo está saindo, né?! E esse movimento de aprendizagem em vários espaços. Então um grupo estava na sala e o outro tava, né?! Um grupo pequeno estava na rua e eles queriam saber o que estava acontecendo, e como, a ideia... voltavam e queriam saber o que que foi, né?! O que que a gente viu, então isso foi muito legal, muito legal mesmo. Mas como eu te disse um grupo tinha essa vivência e o outro grupo não tinha tanto, a gente não conseguiu fazer tudo isso que fez lá no primeiro grupo, né?! Mesmo assim, mesmo assim, para, para o grupo que não tinha um contexto tão significativo, para eles foi fundamental justamente porque eles não tinham isso. Então a escola poder oportunizar esse espaço de pertencimento da própria cidade, né?! Como eu disse, imediatamente não foi captado pelos alunos, mas, depois como experiência, a gente viu o relato. Até porque o seguinte, eu fiquei com essa turma 2 anos, né?! Então deu para ver.

Pq - Isso também se repetiu no na outra escola, ou era diferente quando a gente foi fazer da, do unicórnio?!

En - Não é justamente esse grupo do unicórnio que foi significativo ,né?! Porque não tinha para cima da cidade, e o primeiro grupo não, ele tinha mas também a experiência foi válida mas porque tinha todo o outro contexto do, da ciência né.

Pq - Perfeito. Tá, pensando então agora nesses momentos que a gente faz, que tinha seu momento da história, da análise, de conversar, de pensa as coisas que eram significativas tanto pro grupo do do do da do obsidian quanto pro grupo ali do unicórnio, que que tu acha do do teu ponto de vista talvez, como professor ali, qual foi a maior dificuldade que tu encontrou além... junto com eles nessas análises? Em cada grupo o que tu acha que foi...

En - A questão da avaliação, que a avaliação da aprendizagem deles né ela não era em muitos momentos... ela não foi aquela avaliação formal né? Eran era na memória da... do... da experiência que a gente ia vendo quem tinha se apropriado ou não. Esse menino foi um dos exemplos né, então a forma de avaliar se aquela experiência tinha sido exitosa e se houve aprendizagem desse jeito foi uma das questões. Então avaliação há a própria questão dee como eu disse né a questão de compreender que na narrativa que eles criavam a gente tinha todos os componentes curriculares que a gente precisava pra trabalhar com aquela turma né o componente de escrita coletiva, o componente do de de linha de tempo, de que as coisas aconteceram pra poder fazer uma narrativa por exemplo né, ahn a própria questão

da matemática com o jogo pra nós foi desafiadora né e e mostrou depois um resultado gigante com a questão do uso do Minecraft lá na multiplicação lá na nas construções em tudo o que eles fizeram a noção por exemplo de espaço geográfico que eles tinham depois quando se trazia um mapa da onde que eles tinham passado quais os caminhos que eles fizeram né então tava tudo ali a gente só tinha que saber que foi um desafio ahn como organizar isso tudo né e nisso então a a universidade contribuiu um monte conosco né porque a partir do momento que nós também começamos a escrever sobre isso a fazer os registros a gente foi localizando e essa era uma angústia nossa né como que esse componente curricular daquele ano ele tava se evidenciando numa proposta diferente de aprendizagem né? Então a avaliação a questão do registro a questão do do componente né o que que é currículo? Que que era pra estar contemplado no currículo? Não sei se é... o próprio uso da tecnologia na educação como possibilidade como potencializadora de aprendizagem né o próprio jogo sendo jogo né então criar um jogo em que eles faziam os desafios eles eles eram eles para... isso foi uma das coisas que a gente dizia eles pararam de consumir pra saber que eles poderiam produzir a tecnologia... a questão de de de eles darem as as as os comandos e criar a possibilidade né o que que era um jogo por que que eles gostavam tanto do jogo de jogar porque eram desafios que eles poderiam ser os criadores disso né... então isso também potencializou muito foi muito legal pra gente, quebrou muitas paradigmas que a gente tinha né? Dessa questão ahn que tanto a tecnologia como o... tanto jogo analógico quanto digital contribuem né pra questão do desenvolvimento deles. Porque a gente aprendeu com aqueles jogos bem... de trilha, de baralho né e depois então a gente viu que isso também poderia tá desenvolvendo outras coisas neles né através do uso da tecnologia que dá pra fazer milhares de coisa? Então... não sei se era isso haha...

Pq - Não, não, perfeito, perfeito, era mais ou menos por aí... eee bom a gente conversou aqui também, eu lembro, que no final ali do... como tu comentou no final do obsidian saíram dois livrinhos né, um de cada história. Eu não cheguei a estar presente no final do unicórnio, eu não lembro como é que acabou, o que que foi produzido mas daí eu queria entender...

En - Foram narrativas, foram narrativas também só que não foi dado pras crianças isso, no primeiro projeto foi distribuído pra eles né que a gente fez o livrinho distribuiu pra todas as as crianças até porque a gente teve patrocínio né dos pais...

Pq - O patrocínio.

En - É, patrocínio bem isso mesmo... e no segundo há a gente fez as narrativas, eles acabaram ganhando as folhas... em folhas sim né pra ter a história toda até o final ee saiu um jogo... eles chegaram a fazer ali na escola né com os tablets, eles usaram os QR codes lá na escola, botaram os QR codes pras outras crianças jogarem se não me engano...

Pq - Acho que nessa parte eu não tava mais presente, acho que daí foi com o Berlezi eu acho...

En - Isso foi no final ali, a gente fez uma caçada né pra pra eles voltarem pro mundo do unicórnios lá então a gente fez uma caçada ali... o do da obsidian foi na Unisinos né e daí o Professor se vestiu de Notch... não apareceu porque a gente achou que... nós... aí foi uma coisa das professoras, nós achamos que ia perder aquela coisa da magia porque o Notch em momento algum ele se materializou, ele... no final então o Professor se veste e se esconde e eles ficam olhando e apontando e gritando e aí ele some, ou seja, ele voltou pro Minecraft né, ele passou pelo portal que eles construíram... físico, portal físico, mas eles não chegaram a chegar perto do Notch porque a gente vestiu uma... uma pessoa que tava interagindo com eles né, e achou que ia perder a graça. E na volta pra escola, na... no retorno, na memória eles disseram "ai, a gente queria ter tirado foto, chegado perto do Notch". Então no nosso entendimento ia quebrar o... a magia do negócio e eles queriam estar perto, então isso a gente também não previu né, a gente achou que ia ficar no imaginário deles e eles ahn reclamaram, eles queriam ter chegado perto... não sei se foi bom ou não no final das contas, mas eles falarem né, ouvir eles nesse sentido foi... foi legal.

Pq - E qual que tu acha assim eu... que houve assim mas... como tu comentou, houve uma socialização nos dois com a escola ali né, tanto na narrativa quanto depois na caçada. E qual que tu acha que foi assim as maiores dificuldades que vocês encontraram pra socializar esse projeto assim com... na escola? Ou mesmo não sei se foi feita alguma socialização na comunidade, desses projetos?

En - Ah não, no primeiro grupo foi... ah foi um tensionamento o tempo inteiro né? Porque o espaço, a gente bolou o projeto de educação compartilhada que já deu o que fazer porque a gente juntou as crianças e tal e depois o uso da tecnologia pras famílias ficou muito evidente porque as crianças verbalizaram o que adoravam né? Como aquele ano juntou muita coisa, juntou tanto os da tecnologia, os tablets em sala de aula, a dinâmica diferente de trabalho ahn foi um boom dentro da escola,

então a gente teve... tanto quem admirava e dizia que a gente era louca né como quem dizia "querem aparecer" né então não, nada a ver isso daí trabalhando demais é muita coisa é muita loucura e era mesmo né porque eram 50 crianças então foi um projeto desafiador. Mas ao mesmo tempo a gente conseguiu socializar e levou pra vários lugares né, pra vários lugares... a gente foi pra Santo Antônio apresentar, a gente foi pra São Paulo né tudo com a com a com a interferência da... a gente apareceu na TV, a gente apareceu no jornal né tudo isso também com apoio da universidade, porque se nós não tivéssemos tido um eco pra essa formação, pra esse apoio... talvez a gente não tivesse feito né. Então enfim, mas com as famílias, com o os grupos de professores, de formação de professores que a gente teve fora... não dentro da escola, fora a gente conseguiu socializar e mostrar todo o trabalho foi bem legal. Dentro eram... a primeira escola era muito resistente sempre foi né? Então foi... era um contexto assim bem complicado. Já o segundo grupo eu me... eu sinto que eu consegui mobilizar, aquilo até veio assim pra outras pessoas gostarem. Mas ao mesmo tempo né Rodrigo isso desacomoda, isso dá muito trabalho, isso exige de ti um um comprometimento... ele é uma aprendizagem dinâmica, ela muda a todo o momento, tu tem que replanejar toda hora, e isso desgasta o nosso pessoal que tu sabe que já não tá muito acostumado né, ao diferente então isso quebra tuas pernas, porque tu não tem certezas, tu tem possibilidades e tu tem que explorar conforme a coisa vai vindo porque às vezes tu tá indo por um caminho e já muda completamente a direção do negócio do... tu viu né, várias vezes na narrativa ali a gente tava pensando uma coisa e a coisa virava lá pro pro outro lado então isso exige do professor um replanejamento, uma flexibilização muito grande e não trabalhar com aquilo que é assim, não porque pode ser assim, pode ser assado, pode ser desse outro jeito e tu tem que rever e tem que correr praquilo continuar dando linha né, então isso desgasta muito. Teve um eco a... o grupo de professores, alguns resolveram se mobilizar pra isso né? Mas ahn não é uma coisa que se alonga né ee ao mesmo tempo que as pessoas querem usar as tecnologias... ah não os tablets vão estar aqui, os notebook vão estar aqui né... sim mas o que que a gente vai fazer com isso?

Pq - Hahaha então né...

En - Que ah é pra usar o que já tem... não, não é, é pra criar então ali veio RPG, ali veio a questão do... ai como é que foi o último que eu trabalhei também, com a Camila... que a Camila me ajudou... tu já não tava mais lá, mas foi... foi a

questão do do da do do dos unicórnios, das narrativas, de construir com eles toda a semana de tá reconfigurando né, a aprendizagem toda, então isso aí foi, isso dá o que fazer né? Então não é só ter a tecnologia na escola, é como usar ela à favor de uma nova perspectiva de aprendizagem na escola.

Pq - Sim, ressignificar.

En - Entende, então não é o recurso. É o que fazer de diferente com o recurso. E de preferência que eles produzam coisas e não que eles consumam o que já tá pronto: o joguinho do smart kids, o YouTube que já tá lá né, a tabuada que vem no joguinho pronto então não era isso? E não é fácil pra gente que pesquisa que vai em busca que quer aprender que quer saber já dá um nó tu imagina pra quem não tem a menor ideia do que que aquilo serve né e daí as criança ah piraram porque tinha tantos tablets, porque tinha notebook daí eu me lembro que no último grupo era o RPG maker mas era uma possibilidade de construção que nem o Minecraft tem que construir... “ah mas como é” não sei o jogo vocês vão ter que criar vocês tem que fazer o jogo não é só jogar né... então tivemos uma dificuldade bem grande ali também, por que as crianças querem o tudo pronto né?

Pq - O fazer... o cultura maker era o desafio...

En - Exatamente, ao mesmo tempo que eles veem os youtubers, eles acham que aquilo brota, sabe que o computador vem pronto, que ele brota ali na frente... é o que eu dizia para, eles eu digo alguém fez, alguém criou, alguém planejou o que vocês tão vendo aqui então agora são vocês, vocês podem fazer isso sabiam? “Ah mas... dá trabalho” dá trabalho tu criar um jogo né, dá trabalho tu tu pensar uma uma questão da narrativa, de ter o link, de ter o vínculo, de ter o momento de tensão e eles são acostumados a receber na escola também né? Porque a gente dá, a gente dá a folhinha, a gente dá o livro, a gente... então é uma cultura pro professor e pro aluno também que precisa se reinventar por que foi o que a pandemia nos mostrou né, não dava para chegar ali na frente da tela e começar passar coisa no quadro né...

Pq - A transposição didática né?

En - Isso...

Pq - Não tranquilo... Professora eu acho que assim, das perguntas eram isso tá? Eu vou agradecer a participação, vou pausar aqui a gravação.

ENTREVISTA 3

Nome: W.S.C. Idade: 39. Formação: Pós-Doutor em História, Doutor em Educação, Mestre em Educação. Graduado em História, Tempo e Experiência: 17 anos.

Pq - Tá, então primeiramente Professor quero te agradecer aí a disponibilidade, sei que a nossa entrevista foi meio encantada aí pra gente conseguir se se organizar, mas cara de verdade muito obrigado aí. E assim há o motivo da gente tá conversando hoje é em parte porque eu vi o teu Lattes enquanto ele existia haha ali agora não existe mais...

En - Agora q... se foi...

Pq - ... é e aí eu vi que tu tava trabalhando com Bibliotecas Vivas e também tem a questão do Ágora que também trouxe essa essa metodologia pra nós. Então o meu objetivo é: eu quero te ouvir um pouco nesse contexto da tuas práticas do do que tu já desenvolveu ahm como é que surgiu, me fala um pouquinho dessa tua questão do pós doc, do Ágora, assim tentar trazer mais nessa área de Biblioteca Viva para mim entender um pouquinho como é que foi o processo? Então de repente tu me contextualiza aí, começa então por onde achar melhor?

En - Assim Rodrigo, eu fico bem feliz de participar né do da tua trajetória de pesquisa né, dessa caminhada que é tão... às vezes é tão solitária mas é nesses momentos que a gente coloca num com os sujeitos de pesquisa, com os colegas que participaram de outros outros movimentos de pesquisa, que a gente consegue né a gente consegue dar essa esse prosseguimento e acrescentar mais mais mais qualidade a nossa pesquisa né, porque a gente acaba atribuindo ahm outros significados pra além daqueles que nós estamos pesquisando.

Então assim há eu comecei a eu comecei a a trabalhar com o conceito de Biblioteca Viva até antes do Ágora, mas na Biblioteca Viva já pensando no no In Vino né, no In Vino Veritas. Como nós trabalhamos com com com entrevistas no In Vino de vários parceiros pra conseguir construir a narrativa pra o... da do do jogo, pra conseguir construir o fluxo do movimento né, das missões, nós conversamos com muitas pessoas né de idade, muitos né usando a categoria do da Ecléa Bosi muitos velhos né ahn que traziam que traziam não só os elementos que nós queremos saber dos seus empreendimentos, sejam eles das vinícolas, seja da questão da gastronomia, enfim eles traziam muito as suas memórias né ahn tanto da sua vida como de outras outras experiências que eles tiveram né.

Então ali eu comecei a pesquisar como que nós poderíamos há utilizar essas memórias pra ampliar a experiência de aprendizagem. Aí eu cheguei né na pesquisando, fazendo pesquisa bibliográfica, eu cheguei numa numa experiência no Canadá sobre bibliotecas humanas... essa esse essas bibliotecas humanas parte daquele movimento há de de pra parar a violência que era sobre a questão de tu poder colocar pessoas que nun... que talvez não conseguiriam tá numa conversa né e aproximá-las há alguém alguém que passou por uma por uma situação de violência sexual, alguém que passou por uma situação de imigração forçada, alguém que passou por um processo de discriminação religioso, né então a as bibliotecas humanas consistiam nisso, consistiam numa metodologia pra que elas pudessem conversar.

Juntamente nesse processo com o o In Vino né há na minha na no meu na minha pesquisa de doutorado há eu pesquisei sobre né os processos de aprendizagem na umbanda há eu conversei o meu os meus sujeitos de pesquisa, foram 10 sujeitos de pesquisa, há entre pessoas com muitos anos de iniciado nos terreiros e pessoas com né com pouco tempo de terreiro, com pouco tempo de iniciação, e essas pessoas com muito tempo de iniciação eu tive uma entrevistada que tinha 56 anos de terreiro ela se traz... trou... traziam histórias riquíssimas né, a partir daquelas que ela... das coisas que elas viveram no terreiro, viveram com as pessoas que compõem o terreiro viveram com os elementos sagrados que constituem o o terreiro assim, como tu falou ali da Biblioteca Viva na na questão da interação com os elementos humanos e não humanos? Pois bem nos terreiros a a memória acontece nesse formato, é o entrelaçamento entre há, vou fazer uma analogia do que tu trouxe, entre os atores humanos né, as pessoas que tão ali os atores não humanos que são o sagrado, a relação simbólica e ritualística com a comida, com a dança, com os cânticos, com os elementos que estão ali né, físicos e e a entrevista com essas pessoas mais velhas me encantou muito né, e eu fiquei pensando puxa vida, hoje em dia quem entra num terreiro... não vou não vou falar que são todos, mas existe um movimento dos mais novos não quererem escutar os mais antigos e levar todo o tempo de aprendizado necessário que que necessita né dentro desse espaço desse espaço afro religioso.

E tem um livro né, tem tem um livro do Amadou Hampâté Bâ que é Amkoullel, O Menino Fula que ele fala sobre as experiências, ele vai contar sobre as experiências dele há com griots na África né. O griot ele é o genealogista, ele é o historiador das comunidades ahn daquela região ali do Mali né que hoje é atual Mali

na na na África né há esses griots eles eram responsáveis por preservar e transmitir a memória né, por mais que Halbwachs diz que a memória não se resgata, a memória ela é construída a partir dos outros né, mas o Bâ ele vai ele vai ele vai mostrar o trabalho desses griots e o Bâ ele ele traz, pra poder contar isso, ele reconstrói a história da família do pai e da família da mãe e e ele fala né que quando um griot morre, quando um ancião morre é como se queimassem 1000 bibliotecas, por mais que essa sabedoria ancestral desses povos da África são construídos a partir da oralidade, ele faz essa ele faz esse esse comparativo com acervo memorial que tá na mente das pessoas né, na mente dos griots com o acervo de uma biblioteca. Então assim que eles que eles morriam, se queimava uma biblioteca, eu fiquei pensando puxa vida, é verdade né, esses mais mais antigos dos terreiros tão indo embora e ninguém tá registrando, ninguém tá criando uma metodologia de registro dessas memórias pra que a as pessoas possam acessar, acessar esses conhecimentos e isso é um exemplo disso uma das das iniciadas do meu que participaram da minha pesquisa que era a minha mãe com 56 anos de terreiro ela faleceu no no em março do ano passado né, a sorte que eu tenho gravado e eu tenho não só gravado em áudio, mas eu tenho eu tenho né transcrito esses, é muita coisa que ela falava e enfim né, então no pós doc eu fui pra escrever uma discussão teórica e metodológica sobre Bibliotecas Vivas das religiões de matriz afro eu fui pensando na Biblioteca Viva das religiões de matriz afro há por isso eu fui convidado pra fazer o pós doc no Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Bens Culturais do Unilasalle pela professora Cleusa Graebin né.

Aí esse PPG ele trabalha com essa construção da memória social, da memória cultural, dos bens culturais materiais e imateriais né, então eu comecei a ter contato em leituras de autores como Maurice Halbwachs que trabalha com a memória coletiva né. Halbwachs ele ele morreu num campo de concentração em Buchenwald quando ele tava escrevendo a a muitas obras assim nessa perspectiva, então tem um grande livro dele que é um livro pós... póstumo que os orienta... os orientandos dele escreveram, compilaram o material que ele tinha que é o Memória Coletiva né, é bem importante para tu ver, eu posso te passar depois o PDF dele, depois passo o PDF né, e também tem a obra uma grande obra dele que é uma memória é o Quadro Sociais da Memória né, que ele vai dizer que a a memória ela tá fundada, ela tá fundamentada a partir né do tempo, do espaço e da linguagem né, Rodrigo tu tu vai lembrar do Ágora... do Ágora, desculpa tu vai lem... do Ágora também, tu vai

lembrar do In Vino Veritas e do Ágora hã a partir daquele tempo que tu tava vivendo, a partir do espaço geográfico que tu tava vivendo, porque tu tava na na Unisinos e também permeava Osório né, então tu vai lembrar desse período ali hã indo pra Bento com a gente, hã voltando pra Unisinos, tentando hã casar com a tua com as tuas viagens de volta pra casa e a partir de uma linguagem, a linguagem dos programadores, a linguagem dos modeladores, a linguagem dos desenvolvedores digitais, então toda a memória ela é sempre construída a partir do entrelaçamento com os outros né, quando tu for lembrar de alguma coisa do do tanto do Ágora quanto do In Vino tu vai começar falando bah a Professora quando vinha falou isso pra nós ir lá em Bento Gonçalves, o Colega 1 e o e o Colega 2 também trouxeram isso, e os guris então isso vai moldando e vai construindo a tua memória né.

Ahm então pra construir a discussão teórica das bibliotecas vivas eu trabalhei com um outro autor que é o Édouard Glissant. Édouard Glissant é um pesquisador martinicano né, do mesmo período ali e da mesma nacionalidade do Frantz Fanon que ele cons... ele começa a discutir a identidade caribenha né como uma identidade formada por rastros de memória. Rastros de memória de hã hã de ecos da da diáspora africana, ou seja, do sequestro de milhões de africanos que foram escravizados trouxeram pras Américas, pras Antilhas, hã pra pra Europa, enfim naquele período da escravidão, e ali esses rastros de memória eles trazem rastros de memórias de povos iorubás de, povos banto, e tu consegue identificar isso a partir da oralidade e tu consegue identificar isso a partir de práticas culturais ahn martinicanas E isso a gente tá falando de rastros memoriais nesses povos africanos, fora o contato que eles tiveram com a população né. com os povos originários ali de Martinica e com os europeus que ali estavam.

Então a partir daí hã surge também uma outra categoria de do do Glissant que é chamado de caos mundo. Caos mundo ele é aquela produção do uma produção hã de memórias, uma produção de identidade nova e totalmente hã tu não tem como mensurar o que vai vim né, porque cada vez que tu entrelaça mais troncos memoriais e mais elementos culturais a coisa vai mudando. Da mesma fo... vai mudando não, vai tomando outras formas, da mesma da mesma forma que acontece nos terreiros de umbanda, nos terreiros de de batuque aqui no Rio Grande do Sul e no Brasil né conf... quanto mais hã hã tu vai vivendo e vai agregando pessoas com valores culturais e de experiências memoriais diferent... diferentes, mais essa essa esse caos mundo ele vai forma... é algo que tu não tem como prever

né, é a construção é a construção memorial identitária totalmente nova e imprevisível.

E assim há há outra categoria que o que o Glissant traz que é de opacidade né, é a crítica daquela visão do universal né, como se todos tivessem a mesma identidade. Nós somos brasileiros e temos a mesma identidade, nós sabemos que não somos, Rio Grande do Sul tem uma identidade, o nordeste Pernambuco tem outra identidade, há há Manaus ahm no estado do Amazonas no norte tem outra identidade né, infelizmente a a a visão epistemológica moderna e dominante diz que tudo que é universal parte de um de um de uma série de atributos né pra ser universi... pra ser universal ele é branco ocidental católico apostólico romano heterossexual né há há enfim, nesse processo e se tu for pensar nesse processo do universalismo da produção do conhecimento e das características culturais tu exclui as pessoas que não estão nesse nesses atributos, quase 5 bilhões de habitantes no mundo então tu trab... isso causa um racismo epistemológico, isso causa um preconceito epistemológico né, então eu trabalho com outro autor que é um autor africano filósofo Mogobe Ramose e aqui no Brasil quem trabalha muito bem com isso é o Renato Noguera né há com a perspectiva pluriversal né, não só mais universal mas pluriversal, sabendo que o conhecimento e as identidades culturais elas se constroem nos locais né.

Então trazendo isso pras bibliotecas vivas eu eu eu caracterizo isso teoricamente que eu acabei de explicar, e depois eu construo uma metodologia né, eu chamo de sessão. Sessão porque na umbanda a gente chama de sessão né, sessão de bibliotecas vivas. O o que que eu desenhei pra isso, eu ia colocar isso em prática mas veio a pandemia e eu só pude fazer a discussão teórica sobre isso né. Uma sessão de bibliotecas vivas é quando tu reúne quatro, cinco iniciados. Pode ser de uma mesma uma mesma perspectiva afro religiosa, pode ser quatro, cinco iniciados da umbanda, pode ser de perspectivas afro religiosas diferentes, pode ser um iniciado da umbanda, um iniciado do batuque, um iniciado da Jurema sagrada, um iniciado de encantaria, enfim né, pra que as pessoas possam conversar com elas né, no círculo, todas colocadas em círculo como o xirê dos orixás no candomblé né, aquela roda dos orixás, e elas conversariam com essas bibliotecas vivas por um tempo, pra entender a sua religião e pra escutar né esses essas narrativas memoriais dessas pessoas juntamente com essas pessoas há tem uma coisa que eu que eu tem uma pessoa o papel de uma pessoa que eu sinto que ele é o

dicionário. Né porquê? É mais ou menos aquilo que a gente que eu conversava quando eu comecei no GPe-dU que eu via vocês falando scrollar vamos scrollar, vamos né enfim o aquelas aquelas palavras daqueles conceitos que são oriundos da da da área de vocês né, então o dicionário serve para isso, se uma biblioteca viva tá falando ali sobre, sei lá, sobre hã ebó as pessoas “ah a gente não sabe o que é um ebó” aí eles podem acessar o dicionário. Ebó é um ritual de alimentar a cabeça a partir do sangue cerimonial achoro blá blá blá blá blá blá né então é isso que eu coloco né a biblioteca viva e ali o o dicionário pra auxiliar. A partir do momento que tu falou por esse tempo tem um tem um sinal um sinal sonoro ou quem tá fazendo esse processo aí, o bibliotecário, pode falar “bom agora vamos trocar de de de de livros” né aí funciona mais ou menos aquilo que tu desenvolveu pras pras gurias lá da Escola pra elas fazerem a rotação das estações das crianças lembra mais ou menos isso tu faz a rotação né sempre no círculo anti-horário conforme o xirê dos orixás. Quando se passa por todos né existe depois um bate-papo entre todos que participaram ali. Essas conversas com cada uma das bibliotecas né, a partir dos seus acervos memoriais elas podem ser gravadas, elas podem ser filmadas, e a partir da metodologia de transcrição do Caldas né, nós podemos transformar isso em textos, transformar isso em livro, transformar isso em podcast, transformar isso em outros elementos né, então isso vai se tu vai a transcrição ela parte do... que tu vai após a transcrição e tu vai textualizar essa conversa da forma mais literal... hã literal não, da forma mais literária, tu tira o tira do texto final, tu tira a fala dos dos entrevistados, tu tira e tu deixa só aquela narrativa é quase como se fosse uma narrativa de literatura né, mas ela tá ali encharcada de de de processos de pesquisa.

Agora nesse segundo pós doc eu continuo escrevendo sobre isso hã é a partir de uma de uma questão chamada de hã hã eu ainda tô ainda tô delimitando se vai ser assim ou não né de orilitura, ori é a cabeça dos iniciados a cabeça né não só a cabeça física mas é na cabeça que tu te conecta com os ancestrais através da da da perspectiva religiosa né e esse ori, essa memória hã oral ela pode tá entrelaçada, ela pode tá hibridizada com elementos escritos, com textos escritos né, então por isso que eu ainda tô delimitando essa questão da orilitura e eu não sei pra onde vai, mas até dentro da palavra memória tem um ori né, ali do memória ori enfim é mais ou menos isso que eu tô construindo. Agora Rodrigo a par... eu acho que é na metade desse mês, tá saindo num dossiê da revista Identidade da EST, Escola Superior de Teologia ahm um texto ele é um artigo reduzido do que eu escrevi no pós doutorado sobre as bibliotecas vivas, hã eu posso te mandar também esse

texto, eu apresentei também há o conceito de bibliotecas vivas no Congresso Internacional de Patrimônio Cultural da Universidade Federal do Rio de Janeiro aonde nós onde eu apresentei também já tá publicado um texto menorzinho sobre essa discussão, não abarca tudo que eu que eu que eu discuti, mas é é mais ou menos isso Rodrigo mais ou menos isso que eu to (ininteligível)...

Pq - Cara assim há eu vejo assim no quando há eu vendo tu falando ali do dicionário, do do bibliotecário, eu já vou revivendo as minhas leituras né, porque eu li bastante também, são são os papéis que já existe na metodologia original né, tão bem bem claros ali, bem com as suas funcionalidades, e eu vi que tu tem assim um um desenho teórico bem bacana, porque o que que acontece, a leitura original ela se restringe, pelo menos a que que eu fiz até agora, muito à questão do presencial, seria aquele momento ali e acabou né e aí tu já traz essa discussão da memória e tu já vai trazendo a questão do registro e aí tu já vai cheg... vai chegando muito perto do alinhamento que eu também tô indo porque é exat... onde é que a m... onde é que a minha pesquisa começa ela ela parte desse momento ali do momento em que tu encerrou atividade com com o pessoal e agora tu vai dizer beleza agora a gente vai pegar esse negócio vamos fazer o que? Vamo transformar num podcast, num canal do YouTube, e aí tu começa a perceber que tu tem várias tecnologias, várias voltas que tu tem que dar pra fazer a coisa ter um uma forma né então tem toda uma carga de trabalho ali, então o meu objetivo que que é, é ter através de uma tecnologia algo que oportuniza o professor pra pra que o professor, o docente, o pesquisador, seja quem for uma um espaço pra ele fazer isso facilitado, pra que não precisem três, quatro, cinco, seis, ambientes pra conseguir organizar esses registros e compor a sua biblioteca viva, justamente porque eu tô saindo do do contexto original indo um pouco mais para digitalidade né. E...

En - Não cara, mas essa essa ideia é bem legal velho. É bem legal porque daí tu vai trabalhar também com curadoria.

Pq - Sim não é que assim como é que ela... sim ela trabalha também com a curadoria, mas ela também parte com com com a ideia de que assim, vamo pensar o seguinte, tu tem uma série de vamos dizer cada relato que tu veja ali d... de uma cultura afro por exemplo, tu vai ter uma série de de atores que eles não estão... que eles tão presentes nas falas, mas que eles não se fazem presente nos relatos. Por exemplo: ah ele fala lá de uma árvore de um de uma de um local específico de há uma uma tecnologia analógica que eles usavam ali naquele momento, então tu tem

toda essa série de atores não humanos que tão interagindo ali numa ecologia num numa ecologia reticular onde humano não é o centro. Só que esses atores até então eles só se faziam presentes na fala de um ator humano. Com o advento das tecnologias digitais tu tem agora o que, tu tem tecnologias que tão dando voz pra essas pra essas pra esses artefatos, pra essas hã seres orgânicos não humanos, por exemplo eu posso ter um sensor que vai realmente coletar o dado de um pássaro, o registro da árvore, vai coletar os movimentos de um artefato, então esses artefato eles começam a ter sua própria voz e é então que vem essa questão um... de um ato que a gente chama de ato conectivo transorgânico que é quando tu sai... é aquele transorgânico entre o o digital e o o físico no caso né, então a partir do momento em que tu digitalizou um momento, tu fez um ato m... tu fez tipo aquele espaço que tu capturou ele agora ele existe no ambiente digital, ele já é transorgânico e ele pode se conectar em diversos outros atores humanos e não humanos ali, então esses atores que antes eles eram deixados de fora da rede eles começam então a ser colocados dentro. Então a ideia é justamente essa. Por exemplo, daqui a pouco tu diz cara eu tenho aqui todo um registro da da da desse ritual aqui da candomblé, e aí eles falam por exemplo diversos artefatos, árvores e referências, aí daqui a pouco quando tu digitalizar vai vê não mas olha só tem um link que pega uma câmera de uma árvore que ele mencionou ou eu tenho aqui uma foto, um registro do objeto aí eu tenho aqui um sensor que captava, acesso objeto, que captava os movimentos durante o ritual. Então tu começa a perceber que tu tem diversas camadas de complexidade que não fica mais só no relato humano né, então é por aí que eu tô indo então eu tô indo nesse justamente nesse passo. Como eu tô abordando muito mais de uma perspectiva ampla, no caso eu não tô focado só num tipo de biblioteca viva mas eu quero tornar a coisa mais viável possível eu trabalho muito mais com a questão dos grupos né, da da culturalidade nos grupos sejam é por uma questão religiosa, uma questão de etnia uma questão cultural, de localidade, que são... se a gente for parar pra pensar toda religião ela também é um grupo religioso ou um grupo étnico ou então um grupo de uma localidade né? Então é mais ou menos por aí então. Cara acho que tem bastante coisa assim que a gente possa conversar, mas um primeiro momento que eu também me ficou muito curioso assim quando tu fala na memória, eu sinto que tu já começa a trazer discu... tu começa a avançar na discussão. E também traz algumas leituras que eu fiz que as bibliotecas vivas têm também num geral assim meio que paralelamente ao redor do mundo avançado também pra esse lado da memória, então queria continuar por

aqui. Me conta um pouquinho mais da da da do do desse desse link que tu fez com memória, como é que foi ter essa questão tipo tá eu tenho biblioteca viva, eu tenho contato, mas agora nós vamos pra memória, pra preservação. Queria ver um pouquinho talvez um pouco mais detalhe como é que surgiu esse conceito como é que tu trabalhou isso aí?

En - Assim o Rodrigo o o a pesquisa no campo da memória né é é relativamente novo né, ahm ele parte do campo da história né mas ele e parte do campo da história mas ele ele vai pra um outro caminho né, então assim como como no na diáspora não é a a esse sequestro desses desses desses africanos né, eles não trouxeram nada físico da sua cultura, eles não trouxeram nada de cultura material né, então o corpo deles, assim como a Beatriz do Nascimento fala sobre isso, o corpo deles se torna como um espaço de memória né, o próprio corpo. Porque? Porque é a partir desse corpo que eles começam a reconstruir, a reelaborar a sua memória de lá com aqui né, então o campo da memória parte disso ali e do do próprio Glissant né que ele entende que essas memórias, elas não vão elas não vão construir uma identidade africana aqui, elas não vão construir uma memória africana aqui, ela vai pra construir uma memória afro diaspórica em trânsito, nesse movimento. Então assim o terreiro de umbanda e o terreiro de candomblé, terreiro de batuque, de Jurema, enfim de qualquer outra expressão afro religiosa, ela não vai ser um um uma reprodução do que do que é do que o que acontecia lá, né, ele vai fazer com que aqui seja uma resignificação simbólica. Exemplo: o candomblé ele é uma resignificação simbólica hã da sociedade iorubá, um terreiro de candomblé ela ele tá inspirado num cupondi que que é um cupondi, um cupondi eram as residências iorubás né daquela região ali Benin, Nigéria, enfim onde os povos iorubás viviam né, então nesses cupons é vários quartos né claro que daí a cozinha que é comunal, enfim vários quartos em torno de um salão e o quarto principal que é o do pai e da mulher mais velha, porque os iorubás eles eram poligâmicos patriarcais. O homem tinha várias mulheres. Como ele tinha várias mulheres, ele tinha o vários filhos. Essas várias mulheres, elas tinham que cultuar o orixá da casa, que era o orixá do marido, mas tinham a liberdade de cultuar os seus orixás das suas famílias.

Então, dentro desse culto tinham filhos do mesmo pai e de mães diferentes, então eles cultuavam o orixá do pai e orixás diferentes. Nesse processo também eles cultuavam o orixá da região e o orixá da família real. Então a a mulher mais

nova, a iaô, é o mesmo cargo que tem de iniciado bem iniciado no candomblé, a iaô né as as iabás eram as mais velhas né, então também é um cargo dentro do candomblé. Quando tu vem pro Brasil né essa organização de cupons ela é ressignificada, tu não tem mais uma família sanguínea, mas tu tens uma família religiosa. Como é que tu vai descobrir o orixá do pai? O orixá do pai é o orixá da cabeça. Isso é há há atribuído e e descoberto a partir do jogo de búzios, né. Antes há o orixá “adjunto”, o orixá da mãe, tu sabia pela questão sanguínea, agora no Brasil o adjuntó o orixá do corpo né, a cabeça do corpo pai e mãe, também é no jogo de búzios. Isso tudo é uma ressignificação simbólica. Antes no cupondi na família iorubá o cabeça da casa era o pai. Aqui no Brasil, devido a as práticas ahm de ganho na escravidão, muitas mulheres conseguiram a liberdade antes dos homens a partir do daquilo que elas vendiam né a a entregavam dinheiro pros donos e parte ficava pra elas, elas conseguiram comprar suas liberdades e reorganizaram o culto, então a mulher aqui também pode ser uma Mãe de Santo. Na na África iorubá não acontecia nesse formato né, então essa memória africana no processo da diáspora chegando no Brasil ela é ressignificada porque ela entra em contato com outros elementos aqui né, então a construção dos dos dos das narrativas memoriais ela é o imbricamento dessas outras memórias né. Então assim há o Halbwachs ele vai dizer que a memória ela não é uma grande narrativa do que aconteceu no passado; a memória ela são as lembranças ressignificadas no presente daquilo que um grupo vivenciou em um tempo histórico em um local e com uma linguagem defin... delimitada, né. Ele não vai dizer que memória é isso, não ele vai dizer sempre desse processo dessa construção dessa narrativa né e sempre vão ter outras pessoas que vamos ajudar a lembrar.

O Halbwachs ele dá um exemplo né que quando ele foi pra Inglaterra, Londres, quando ele viu Londres, ele lembrou muito dos dos livros né de que ele que ele leu, né, que já apresentaram para ele Londres ele ele caminhando pelas ruas de Londres ele lembrava daquilo que os amigos deles fala... dele falou pra ele, que já estiveram em Londres, “tu vai em tal lugar, tu vai em tal lugar, tu faz isso, tu faz aquilo” então ele foi lembrando a partir né, suas memórias, a partir daquilo que outras pessoas falaram, daquilo que ele leu em livros, daquilo que ele escutou em músicas, então esse processo assim né, então que nem eu te falei eu vou mandar esses dois livros do Halbwachs, eu acho que isso super importante pra pra lembrar... pra lembrar não, pra pra construir essa essa esse referencial teórico que é importante né, entender bem como é que acontece o processo né de de rememoração e de reconstrução do

passado e de ressignificação do passado de um grupo né como tu falou, tu vai construir uma uma estrutura de uma Biblioteca Viva mais ampla possível pra que outros grupos sociais, pra que grupos sociais, grupos de pesquisadores que também são grupos sociais, grupos de professores que também são grupos sociais, né, possam acessar esse conhecimento, então é mais ou menos isso Rodrigo assim de maneira mais mais...

Pq - Não, perfeito...

En - E que nem eu te falei né hã eu tô a eu tô indo pro meu quarto ano ali no La Salle, de leituras, e mesmo assim é um conceito de memória, é complicado, ele é complexo, ainda tô construindo a minha... da mesma forma que tu tu nos jogos digitais tá construindo na educação né, que é bem complicado, eu me lembro lá no GPe-dU que tu falava, é que tu falava que tu queria ler mais, queria pois é... tu vê a dificuldade que era...

Pq - Sim, é tu tu tem toda uma construção, uma antologia ali que tu não tem. Aí tu pega um termo tipo, "ah fala desse desse autor" só que esse autor falar desse, que fala daquele, que fala daquele outro, então a tua leitura ela se multiplica por três pra ti entender que tu precisava pra chegar num ponto né, então é realmente um um processo de construção mesmo bem bem pesado né? Mas cara então agora indo um pouquinho mais pro pro campo ali, eu vi que tu me descreveu que tu imaginou bem direitinho ali a questão da metodologia tá, então eu não sei se tu chegou a desenvolver...

En - A pandemia, a pandemia não não não deixou...

Pq - Certo, pensando um pouquinho na de repente em alguma experiência prévia que tu tenha tido nesse sentido, vamo dizer o seguinte: entre o o ambiente presencial quando tava ocorrendo a processualidade ao ambiente depois ali ahm do pó da processualidade do do do pegar esses dados, organizar, hã montar o o espaço digital onde isso aí vai ser com... socializado com o pessoal. A pergunta é onde é que tu notou que tava a maior dificuldade: nesse espaço presencial, no no na empiria ali, no na execução da processualidade ou depois no processo de análise, de categorização, de organização dos dados, onde é que tu acha que tava? Onde foi mais difícil?

En - Cara, o mais difícil é tu conseguir hã trazer uma teoria hã, falando da minha pesquisa né, uma teoria afro centrada. Porque assim, é eu eu é aí é uma construção minha né? Eu acho que fica... acho não, eu acredito que fica muito

complicado tu querer trabalhar com grupos né, de uma ancestralidade africana, a partir de uma visão ocidental. Por mais que eu seja criado num terreiro, toda a minha formação acadêmica ela é ocidental né, então o complicado foi trazer autores africanos, afro diaspóricos né, pra essa discussão. Não que eles não estejam acessíveis, as suas leituras, mas é a a academia começar a se abrir pra isso né, eu acredito que esse foi a questão mais complicada que é a mesma coisa Rodrigo, tu falou em em falou no relicário ahm...

Pq - Ecológico.

En - ... ecológico é a mesma coisa tu querer discutir ecologia, né tu querer discutir há há há há na ecologia da inovação né, um ecossistema de inovação a partir de uma de uma hierarquização, de hierarquia. É incoerente no ecossistema não tem hierarquia, é todo mundo no mesmo mesmo nível né, então eu trabalhar nessa perspectiva da oralidade, nessa perspectiva da cultura oral dos saberes e dos fazeres dessas comunidades tradicionais numa perspectiva teórica que não hierarquiza é complicado, foi complicado assim, né na na apresentação... teve uma apresentação pública da minha, como se fosse uma banca, da minha pesquisa aonde tiveram cinco professores né e e professores que trabalham a bastante tempo com religiosidade, com literatura africana de língua portuguesa, com literatura afro brasileira há eles ainda tiveram a dificuldade né, eles acham que tem que ser aprofundado, o pessoal do Rio de Janeiro também acha que tem que ser aprofundado nessa perspectiva afrocentrada, mas eles acabam resbalando ainda nessa questão né, é como se tu fosse fazer um desenho da tua pesquisa a partir dessa ecologia e querer fazer um organograma né... cara é incoerente, não não casa, não fecha né, então a gente precisa fazer essa ruptura teórica, né fazer essa rip... essa ruptura de discussão e mostrar: não, olha, tem outras formas, tu não precisa colocar de maneira hierarquizada, tu não precisa colocar de maneira aonde um exclui o outro, né tu não precisa colocar também numa maneira onde o pesquisador tá de fora né, é ele ele tem um olhar a partir das suas lentes teóricas e metodológicas mas ele tá dentro do processo de pesquisa também, ele também tá se transformando nesse processo de pesquisa... há a Marie-Christine Josso fala muito isso né, no nos livros dela sobre a formação profissional e transformação de si, tu tá nesse processo junto... então acho que mais ou menos isso Rodrigo não sei se eu te te respondi...

Pq - Não, perfeito... e cara assim há pensando então nesse momento, há nessa quebra do dos paradigmas aí, a gente tem essa questão de, por exemplo,

cara eu vou organizar esse evento, eu vou organizar sobre Biblioteca Viva, então eu tenho essas pessoas, essas pistas, essas pistas vivas, esses livros vivos, que eu tenho que encontrar, que organizar... cara, como é que é esse processo dentro da mitologia, daquilo que tu desenvolveu, como é que foi, me conta um pouquinho mais da tua vivência dentro dessa seleção, dessa busca pelos livros vivos ali né, de convidar, de trazer, porque como tu falou, tem toda aquela questão de eu tá trazendo uma cultura pra mim, então tem... sabe que é uma exp... de certa forma tem aquela exposição do livro vivo né, então tem toda aquela questão que tem que ter um cuidado também pra que a pessoa se sinta bem, se sinta à vontade... então queria ver de ti como é que foi esse processo pra ti dos que tu desenvolveu.

En - Assim Rodrigo é uma pena que a pandemia veio e me impediu de fazer, mas eu vou explicar como é que eu iria fazer né, eu iria entrar em contato com essas bibliotecas né e fazer esse processo. Há as religiões de matriz afro, existem muitas associações que procuram agregar essas pessoas né de essas casas pra poder ajudar a resolver e organizar algumas coisas né, aqui no aqui em Canoas tem uma dessas associações né, há tem uma em nível nacional que a que é a AFROBRAS né, e aqui em Canoas tem uma dessas associações que tem quase 300 casas né há registradas organizadas então eu iria pra essa associação, eu tenho contato já com a presidente, pra gente poder estabelecer alguns critérios de seleção dessas pessoas né, mais antigas, há de tal denominação, de tal lugar, pra poder a partir dessas desse desse há desses critérios de seleção poder entrar em contato com essas pessoas, explicar o projeto, pra fazer o convite perguntando se elas gostariam ou não de participar. A partir desse processo se elas aceitarem né nós vamos entrar em contato com a universidade né com a com a com de Unilasalle pra poder fazer esse movimento lá na universidade, ou seja, pra trazer a comunidade pra dentro da universidade na universidade como uma perspectiva mesmo dessa de abrigar há pessoas de várias várias culturas, várias formas de produção do conhecimento.

A partir dali né, há que elas pudessem falar, a partir desse processo de valorização, e depois há né dum termo de consentimento livre esclarecido há a partir dos dos dos pressupostos há da ética em pesquisa né, poder começar a tratar essas entrevistas né, fazer a transcrição, mostrar pra eles pra que eles validassem né, se era aquilo que eles estavam querendo falar mesmo. que eles quisessem colocar mais elementos ali ou retirar alguns elementos, enfim né, pra

depois fazer a textualização né transcriativa, ou seja, construir aquilo de uma maneira há muito literária pra que as pessoas pudessem ler né essas esses relatos de uma maneira que instigasse a todas as pessoas, não só no campo acadêmico, mas de qualquer outro lugar pra poder entender um pouquinho dessa cultura e dessa dessa forma de produzir conhecimento desses espaços afro religiosos.

Isso vai ajudar com que professores né sejam formados (ininteligível) a lei 10.639 que inclui o o ensino de história e cultura africana e afro brasileira na educação nacional seja ela no ensino superior, na educação no ensino médio ou na educação no no no no ensino fundamental, que que entenda um pouquinho né, que quebrem aquela visão preconceituosa, aquela visão discriminatória, aquela visão racista sobre esses locais como se fosse povos sem cultura, sem história, sem identidade, sem memória, enfim eles é há é mais ou menos isso mais ou menos nesse formato né, então eu eu eu lá naquele no meu projeto eu até tinha colocado em produzir algo algo no campo digital, porém pela característica dos meus e do do dos meus sujeitos de pesquisa eu achei que poderia ser uma barreira nesse primeiro momento né, seria uma barreira que... cara eu que sou “um guri, um guri de 39 anos” eu fico às vezes meio envareto há trabalhando com com os meus alunos pelo computador, tu imagina às vezes pessoas de 80 anos, 70 anos né, que não tem escolaridade ou que tenha uma baixa escolaridade, vão ter dificuldades pra tá pra criar uma interação nesse nesse meio né, então por isso que eu pensei no primeiro momento em fazer presencial e com toda aquele aquele aquele aquele simbolismo e aquela ritualística de uma sessão mesmo né, porém a pandemia faz com que a gente repense em como criar espaços digitais pra que esses saberes, pra que essas memórias e que essas pessoas também possam tá agindo e interagindo né então é esse esse é o grande desafio pro pro público né então o primeiro desafio é a questão teórica né, de trabalhar numa perspectiva afrocentrada e e e afrocentrada e há pluriversal, pra quebrar essa questão... o Renato Nogueira, eu eu li um artigo dele agora a semana passada, um artigo dele de 2019, que ele fala de tecnologia griot né, ele não tá falando de tecnologia digital mas ele tá falando sobre essa metodologia que os griots utilizavam né em rodas de conversa... roda de conversa também é um baita d'um elemento pra pra pra utilizar nesse nesse processo. Eu não sei se eu te ajudei também...

Pq - Não, não, com certeza cara e e assim há eu acredito que assim, se eu te perguntar quais, eram qua... quais assim há seriam as maiores dificuldades, dificilmente tu... como tu realmente não chegou a construir, desenvolver, tu ainda

não tenha mapeado. Mas daquilo que tu planejou, o que que tu estima assim, o que que tu estimaria que poderia ser o mais difícil né... de uma forma... o que tu acha que seria o ponto assim mais complicado dessa interação da de do ponto de vista do que tu já viu né, fazendo uma estimativa?

En - Da interação entre as pessoas com as bibliotecas? Pensando lá no...

Pq - Isso, desse processo de escolha, de construção e de interação, que que tu acha que seria mais difícil? As dificuldades assim que tu acha que tu encontraria no caminho, que tu já tava planejando pra... tu sabe né “há vou fazer”, então que que tu já identificou que era de dificuldade que tu teria nesse processo?

En - Eu acho que essa essa há talvez o os os sujeitos de pesquisa ficariam inibidos por tá numa universidade, se considerar que há eles n... ali não é o lugar deles, e não é o lugar deles falarem né. Segundo é romper uma... romper uma condição histórica né... vou te dar um exemplo dessa condição histórica: eu entrei na escola com seis anos, e quando uma criança tá entrando na escola tu recebe aquelas recomendações dos pais né, então a minha mãe me recomendava “não briga com a professora” há “não conversa na sala de aula” e uma das coisas que ela me falou é “não fala o que nós fazemos no sábado de noite” né. O que que era no sábado de noite? A sessão. Por que que ela falava por... ela falava isso não que a gente fazia algo de errado, algo ruim, que era pra me preservar né do bullying dos outros, né da chacota dos outros, por causa dessa visão, desse desse bloco histórico racista, discriminatório, preconceituoso que nós temos no Brasil com as religiões de matriz afro. Então, assim como eu fui orientado, muitos fo... muitos foram orientados a não falar, a não falar pra se pre... se preservar né, porque até o até o final dos anos 70, início dos anos 80, pra tu abrir um terreiro tu tinha que pegar uma licença na delegacia. Ahmm durante o século 20 há muitos terreiros foram atacados pela polícia, seus elementos sagrados quebrados, levados. Agora que o museu da polícia no Rio de Janeiro tá devolvendo muita coisa que foi confiscada né há os seus adeptos eram expostos ao ridículo indo pra delegacia... enfim essa... todas essas questões né, então há romper isso com eles é mais complicado né. Há nas minhas entrevistas do doutorado muitas pessoas falavam ali, nos meus entrevistados: “e pode falar de batuque na universidade?” pooode, “e eles vão escutar? vão deixar tu falar sobre isso, escrever sobre isso?” vããã, é por isso que eu tô aqui né... então assim poder romper essa essa visão desconfiada e que é totalmente né é totalmente entendível por causa da situação histórica né.

Outra outra questão é romper com muitos grupos dentro da academia sobre essa metodologia de transcrição, porque muitos que trabalham com história oral partem do princípio que tu não pode al... não é alterar, mas tu não pode quebrar a organização do que foi feita da entrevista né, se tu for ver um o o livro do do de metodologia em história oral do Caldas, ele mostra como é que um texto foi foi foi transcrito, depois a textualização e por último a transcrição... cara tu vai ver assim que que parece que o tu tá lendo um... parece que tu tá lendo um não é um conto mas parece que tu tá lendo um texto de literatura mesmo sabe e é como o griot fazia na África, o griot quando ele contava a história de um local, a história de uma família, ele utilizava esses recursos pra que, pra prender o leitor, o leitor-espectador, lá mas a a transcrição ele ajuda a prender o leitor numa forma de escrita. Eu uso muito isso nos meus textos e eu usei muito isso na minha tese de eu misturar né a discussão teórica, as entrevistas e a mitologia presente nos terreiros. Pra que, pra prender, pra mostrar que aqui tem cultura, aqui tem visão de mundo, aqui tem isso isso né, então eu vejo essas essas três há essas três dificuldades né: a questão de grupos dentro da academia, a questão dos próprios iniciados né nesse nesse processo né de de de poder falar tranquilamente sobre a religião né... acho que é isso Rodrigo.

Pq - Não cara eu acho que sim, tu me respondeu umas quatro perguntas agora no nesse processo é realmente é bem interessante ver essa visão a sua construção que parte ali então do do estar na Biblioteca Viva, do escolher as pessoas, de como é que eu trago elas, as dificuldades que eu tenho nestes momentos chaves, aí então pra mim isso é é um material muito riquíssimo, esse processo de transcrição eu achei interessantíssimo, eu acho que em parte também vem muito da da minha vertente de jogador de RPG, que é aquela questão da narrativa, do da descrição, do tipo a ali havia uma casa antiga então ou então ali você percebe uma velha residência com isso e com esse aquele detalhe aí tu acaba envolvendo a pessoa na narrativa, então eu acho isso muito interessante. Há cara avançando um pouquinho mais tá nessa questão de análise de dados tá há quando a gente pensa que... tá beleza, a gente foi lá, trouxe esse pessoal, como é que tu planejava fazer essa análise de dados depois desse momento? Como é que tu ia construir e posicionar esses dados? Como é que tu tinha isso idealizado?

En - Eu pensei em utilizar né é a metodologia da da da perspectiva da análise da análise há do discurso né, categorizar esses esses esses dados né, e a partir dessa categorização poder construir esses textos né, poder construir há dentro

dessa questão... por que que a categorização vai ajudar: tu vai fazer um texto, uma narrativa mais literária mas ao mesmo tempo esses esses essas categorias vão servir quase como um glossário né pra essas pra essas Bibliotecas Vivas né, então junto com o texto, o artigo, texto do li... capítulo do livro, enfim, esse podcast, também iriam surgir outros produtos né pra tá ali junto, como um glossário, como um dicionário, enfim esses elementos assim.

Pq - Beleza. E nesse processo assim cara, de novo, estimando né o que que tu já tinha assim previsto que seria o mais difícil pra ti, o mais complicado neste processo de análise de dados, pensando assim de execução, tu como pesquisador botando a mão na massa onde é que tu acha que teria dificuldade, talvez nem tanto no no na teoria mas mais no manual assim, algo que uma tecnologia pudesse te ajudar por exemplo?

En - É que pensa pensa bem, se a gente se a gente for fazer né a partir do a seção de Bibliotecas Vivas a partir dos do do da roda, né do xirê, seriam quatro grupos de até dez pessoas que iam conversar com cada Biblioteca. Cada Biblioteca iria falar quatro vezes com grupos diferentes. Iam surgir elementos diferentes. Então seriam quatro vezes quatro ainda é 24 né...

Pq - Acho que quatro vezes quatro...

En - ...não, quatro vezes quatro é 16...

Pq - ...16 né...

En - ...hahaha por isso que eu fui pra...

Pq - ...quatro vezes oito é 24 hahaha...

En - ...haha por isso que eu fui pra história né, então seriam seriam um uma uma quantidade enorme de material pra tu depois transcrever né e e pegar esse material e construir essas narrativas, então eu acho que o que seria mais... não fala... não falaria difícil, mas o que é mais trabalhoso é é é essa essa transcrição né... é que assim Rodrigo, cada coisa que se tu for pensar cada produto que tu for fazer ele tem um um desafio. Se for um livro é o é o trabalho que é a questão trabalhosa da transcrição. Se é um podcast, é de que forma que tu vai gravar pra que depois e e tu consiga editar que fica algo algo compreensível pra quem vai escutar, vai ser super fragmentado né, como é como é que a gente vai vai contextualizar praquelas pessoas que estavam fora do contexto da sessão né, como é que eu vou conseguir construir um podcast pra que o Rodrigo que não foi na sessão, não conversou lá pessoalmente consiga entender aquele momento? Se for

um vídeo, como é que nós vamos fazer, nós vamos pegar hã nós vamos gravar uma biblioteca viva pra depois a outra, pra depois a outra, como é que a gente ia fazer essa essa questão de de edição né... é hã bom nós vamos nós vamos ter os textos, nós vamos ter o glossário, e nós vamos ter desse glossário nós talvez vamos ter um dicionário. Bueno, nós vamos colocar isso num site? Nós vamos colocar isso numa mídia social? Nós vamos colocar isso... sabe? Então pra cada produto que tu for desenvolver vai ter uma vai ter um um desafio.

Ali no nosso PPG hã existe o Mnemocast. Mnemocast é o podcast de memória né aonde uma uma pessoa vai falando, o convidado ele vai trazendo as suas memórias a partir da sua pesquisa né. Nessa segunda edição eu só fui um dos entrevistados hã se fosse uma entrevista pro podcast assim, como a gente está fazendo, eu acho que teria sido mais tranquilo pra mim, mas a a o que que me pediram, pra que eu falasse entre 20 e 30 minutos da minha pesquisa gravando em casa e mandando para eles. Cara isso é uma isso é um é muito complicado, porque tu não não tu não tem (ininteligível). Claro que existia um roteiro né mas mesmo tendo um roteiro... imagina Rodrigo se tu me mandasse o roteiro da tua entrevista e eu fosse gravar pra falar não... é diferente do que isso que a gente tá fazendo essa interação né...

Pq - Sim... é porque na verdade o que que a gente tá buscando aqui, a gente tá buscando a experiência na fala.

En - Isso, é isso aí, é isso aí né e e por isso que o digital é maravilhoso que tu consegue atingir pessoas que tu não atingiria, tu consegue organizar muitos e... muitos produtos num lugar só, é legal, mas esse momento da interação olho no olho, que mesmo que a gente tá fazendo aqui no digital, é importante né é importante então se tu for pensar as v... fazer uma sessão de Bibliotecas Vivas no digital, abrindo várias salas no Meet né... não sei o Zoom eu usei muito pouco então, eu falo do Meet porque é o que eu mais uso né, abrir abrir salas no Meet pra eles participarem, será que teria o mesmo impacto, será que teria o mesmo né... pós sessões pros produtos acho que sim, mas no momento pra criar eu não sei, não posso dizer que seria que não que seria inviável, porque não é inviável. Agora eu não sei se o emocionar que vai emergir desse desse momento assim... com a característica do (ininteligível) público que eu trabalho não seria mais... a gente não ia perder perde coisas ali né...

Pq - É hm quando eu ouço assim muito a tua fala cara hã até já trocando figurinha assim de tecnologias que tu poderia pensar, não sei se tu já usou o Discord ou já ouviu falar do Discord?

En - Não não, nunca usei.

Pq - Cara hã o Discord ele é uma tecnologia um pouquinho diferente, como é que ele funciona, em vez de tu ter o clássica a salinha tipo “ah nós vamos conversar, vamos abrir uma sala” aí depois pra trocar de assunto tem que trocar de sala não aí tu tem uma coisa que chamada... uh caiu, deixa eu pausar aqui...

En - (ininteligível) entrar de sala...

Pq - É não, então, hã só deixa eu retomar aqui que eu do... só retomar a gravação... hã o Discord cara ele em vez de ter uma sala tem um servidor tá, então tu vai adicionar as pessoas naquele servidor e dentro desse servidor tu vai ter n salas como se fosse um ambiente, e tu consegue trafegar e transitar entre elas livremente. Então hoje, por exemplo, tem muita gente usando isso porque, porque tu tem uma experiência, uma vivência ali muito próxima que tu teria no ambiente físico, porque tu não precisa d'um convite, tu tá ali dentro tem uma pessoa conversando, tu vai lá e entra “ah não não curti muito o assunto” ou “quero ouvir outra fala” tu troca de sala na mesma hora. Então ele te dispõe ali as salas, dá uma olhadinha cara deve ter bastante gente falando sobre isso...

En - É Discord?

Pq - Discord. É uma ferramenta que o pessoal usava pra jogos e nesse ambiente de pós pandemia, cara isso daí cresceu assim no ambiente acadêmico, empresarial, de uma forma muito grande porque ele tem essa característica diferente de tu tá mais dentro do ambiente tu p... tu sente realmente como se tu tivesse num lugar trafegando entre várias salas entendeu, não precisa de permissão pra ti entrar, de convite, não, tá ali dentro tu pode chegar, conversar, sair, entrar...

En - Rodrigo é esse aqui ó? Quer ver, per aí...

Pq - Eu vou te mandar um te mando o link é um linkzinho roxo e tem até umas coisinhas de jogos ali...

En - ... é esse aqui Rodrigo? Ó tô apresentando aí pra ti... esse aqui?

Pq - Deixa eu ver... esse mesmo, esse mesmo. Dá uma espiada nele que cara tu vai... ele vai te ajudar bastante com essa questão aí de de comunicação, pra nós a gente tá usando usamos no GPe-dU, usamos no na empresa onde eu trabalho e assim... cara a sensação de tu tá dentro de um lugar com várias salas que tu pode

trafegar e transitar de uma forma muito livre né, então é bem bacana. E ele tem textos também, ele tem tipo uma estrutura de de de chat tipo aqueles fóruns antigos da internet sabe e aí tudo que tu comenta fica persistido tu fechou a sala tá ali, tá salvo...

En - Ah, legal...

Pq - ... tá então tu pode ter salas de discussão específicas dentro. De texto, de voz e de vídeo, é muito bacana.

En - Ah, legal cara isso daí ó... já é uma coisa que a gente pode explorar.

Pq - Beleza. Cara então assim ahmm acredito assim que que muito assim tu tu me trouxe cara tem tem coisa ali que infelizmente a gente não não consegue explorar mais por causa da pandemia né, mas pensando numa numas questões assim umas perguntas talvez até bônus ali cara que não tava assim no roteiro da entrevista tá hã... eu tinha até formulado aqui mas eu acabei me perdendo por causa do Discord haha, mas assim cara dessa questão de socializar, de compartilhar tá como é que era o teu plano, como é que tu ia fazer esse d... esse esse passo a passo aí pra socializar, que tu tinha planejado além dos podcast, sei que tu entrou um pouquinho por cima mas qual era a tua ideia que que tu imaginava que poderia ser dificuldade nesse compartilhamento aí?

En - É a a minha ideia inicial né era fazer um livro físico e desse livro físico aí poder hibridizar com QR codes pra pra outros elementos da entrevista ou pra que a pess... que QR code apresenta se ali né o vídeo de alguém s... da Biblioteca Viva se apresentando. Mas o livro físico é aquilo né Rodrigo a gente sabe que ele limita muito a circulação né...

Pq - Sim.

En - Por isso que eu tava procurando algumas editoras que pudessem deixar isso mais mais *free*. Uma editora dessas é a Editora Fi é que né... é é é eu vou te mandar o link aqui peraí. Editora a Editora F... é é o símbolo π mas é escreve Fi. Eu vou eu vou colar aí pra ti. A Editora Fi ela ela publica pesquisas pesquisas acadêmicas né, pesquisas acadêmicas e assim e tu e tu baixa os livros de grátis, de grátis né se tu quiser o livro impresso tu paga a impressão do livro só mas ele é tu pode pode pegar o livro aí de graça né é é essa editora além das pesquisas acadêmicas ela também publica em formato de livro anais de eventos né, então tem dois anais de eventos que nós particip... que eu participei lá do Unilasalle hã que são os colóquios da de história e religiosidade afro-brasileira que tão aqui. Então tu pode baixar de graça né. Então eu pensei pra quebrar essa dificuldade do livro do livro

físico, desenvolver com uma bíbl... com uma com uma com uma editora assim né o meu início era nesse formato. Depois eu pensei nas mídias sociais né numa uma rede social um Facebook, tipo um Instagram, mas depois eu também fiquei pensando há até onde isso ia atingir um público que eu também queria atingir se eles mexem nisso né...

Pq - Se eles tariam presentes naquele espaço.

En - Isso mesm... isso mesmo. Então eu tava estudando qual seria o melhor a melhor forma de socialização né. O livro sempre é interessante por causa daquela questão do Lattes ou haha a gente também tem essas questões né e não só do Lattes pensando em mim, mas no Lattes há pensando no próprio programa de pós-graduação né em todo há... o nosso PPG ele tem uma coleção de livros que falam sobre memória né e eles sempre são lançados na Feira do Livro de Porto Alegre... pô, enfim tem todas essas questões né, mas a minha preocupação era: como é que eu ia atingir o maior número de pessoas né com um material mais um material que pudesse ser híbrido, que tu se tu quisesse imprimir o livro né da sessão de Bibliotecas Vivas de 2021 é que tu pudesse a imprimir esse livro, mas que tu pudesse ter QR codes disponíveis pra que tu tivesse uma ampliação na experiência. Com vídeos ah com fotos do terreiro dessa pessoa, né com com pontos, que pontos são cânticos né que são entoados nos terreiros, enfim com coisas ali pra ampliar o esse essa experiência de aprendizagem.

Pq - Perfeito, e já vi que tu trouxe algumas dificuldades ali que tu já foi identificando justamente nesse processo, tu consegue pontuar elas pra mim um pouquinho assim (ininteligível) dificuldades que tu identificou, que tu teria se tu fosse nessa construção? Que tu já foi vendo no horizonte ali... eu vi que tu me falou a questão do do Lattes, do currículo, da distribuição, mas pensando pela dificuldade assim que que tu acha que seria o mais difícil, o mais complicado?

En - Mais difícil, mais complicado... mais difícil, mais complicado era colocar todas essas pessoas dentro do dentro da universidade né, não parecesse algo também... algo descolado, algo algo deslocado da da universidade né, a gente organizar um um evento só pra isso, um evento dentro de um evento que já acontece tipo esse Colóquio como eu falei né, há como é a negocia... a negociação ali é o convite né, se o se a pessoa não quer participar... seguir pra outra pessoa ou reorganizar os critérios de seleção né... *bueno*, os mais velhos não querem participar, mas pessoas ali de uma faixa etária intermediária que já estão mais

habitados né com com como falar sobre a religião, como que muitas vezes são pesquisadores e são afro religiosos também né, então mais ou menos isso, eu acho que essas são as dificuldades Rodrigo, assim.

Pq - Não, perfeito. Cara última pergunta então, dentro da das bônus ali pra gente ir encerrando, já nós que tomamos muito teu tempo... eu por mim cara podia conversar contigo a tarde toda até de noite porque...

En - Não Rodrigo, podemos marcar outras outras falas também.

Pq - ... muito papo ali, eu acho que cara muito legal nossa interação de hoje contribuiu muito com com tudo aquilo que eu tô fazendo de verdade. Mas cara imagina que eu sou uma fada madrinha tua agora, surgiu aqui disse "cara eu vou fazer tecnologia pra te ajudar, te auxiliar nesse momento, eu vou criar algo que possa te facilitar todo esse processo" pensando agora em tecnologia, que funcionalidades, o que que tu acha que seria interessante? Aplicativo, uma página web, que que tu acha mais acessível e que funcionalidades tu gostaria de ver ali dentro?

En - Bah Rodrigo eu eu... tinha que ser... eu eu vou eu vou falar coisa, sabe, eu não vou eu não vou conseguir dar nome pra coisa. Tinha que ser uma coisa Rodrigo que que fizesse... que tivesse funcionalidades tipo das mídias sociais né, porque tipo o o Facebook e o Instagram, ele te dá alertas que tem coisa nova né, ele tinha que te dar alertas de coisas novas, ele tinha que tá ali te dando alertas que te instigasse a entrar, que te instigasse a ver né, é como YouTube nos sininhos do YouTube, ah hoje tem vídeo novo, hoje tem coisa nova, alguma coisa assim do tipo né e alguma coisa fluida que tu pudesse ir do texto pro vídeo, do texto pro áudio ou do vídeo pro texto, do vídeo pro áudio ahn de maneira simples, sabe é tipo se tu tivesse jogando um jogo e lá no meio do jogo aparecesse um QR code, e tu pudesse fazer aquela leitura do QR code e ele te repassasse prum prum lugar geográfico ou pruma pessoa né é qu... alguma coisa que pudesse realmente fazer esse esse esse entrelaçamento, essa hibridização mas de uma maneira uma maneira simples, pra que uma criança numa escola de dez, onze anos conseguisse fazer tranquilo, que aquele professor que não tem familiaridade tanta familiaridade com a tecnologia conseguiu-se acessar de maneira tranquila, intuitiva né e que uma pessoa de mais idade que agora tá entrando nesse mundo pudesse ahn pudesse usufruir desse dessa coisa, nesse espaço, não sei dessa... enfim, eu não sei eu não sei como dar um nome para isso mas ahn ahn pudesse também usar de maneira tranquila né, que ele fosse acessível pra todas as idades, que ele fosse acessível pra todos os

públicos né, paa que realmente ele contribuísse como um um instrumento de democratização da informação, um instrumento de combate contra o racismo, a discriminação, preconceito, um instrumento que um pesquisador pudesse acessar e ver: nossa, aqui tem muito de filosofia afrodiaspórica, aqui tem muito de memória, aqui tem muito de história, aqui tem muito de cultura né, trabalhar com todos esses elementos: memória, história, cultura, religiosidade, sem caixinha... ah não, agora eu vou entrar no diretório da religiosidade, não agora eu vou entrar no diretório... não, a gente vai conseguindo ver isso como é a vida de verdade né, sem... na vida de verdade é muito forte, mas como é a nossa vida né, nossa vida agora o Professor é o batuqueiro, agora o Professor é o pesquisador, não agora nesse momento o ele é o professor. Não, não funciona assim, funciona tudo junto e misturado né e de que forma fazer uma coisa realmente que fique tudo junto e misturado. É como nós conversávamos lá na construção da narrativa do do In Vino, não sei se tu lembra daquelas discussões, até onde realmente uma narrativa de um jogo é uma narrativa interativa? Até onde eu consigo construir uma estrutura que realmente eu posso escolher: agora eu quero ir por esse lado e esse lado vai me dar uma vida total... vai me dar um monte de coisas totalmente diferente, como é que a gente faz realmente isso né.

Pq - Sim. Não, perfeito cara assim...

En - Rodrigo! Eu vou te botar um outro link aqui...

Pq - Manda manda manda.

En - ... eu não sei se tu conhece o Museu... Museu da Pessoa?

Pq - Não, manda pra mim que eu tô interessado, tô até levantando tecnologias hoje sobre essas coisas de reali... Biblioteca Viva e coisas similares aí.

En - Cara o Museu do Homem é uma é um é uma coisa mui... é um tem exposições muito legais e é um museu totalmente digital, né, é um museu que totalmente digital e ele ele ele não tem isso tudo isso como eu falei agora pra ti, mas ele tem ele é uma das coisas que melhor mostra isso eu acho, é um ensaio de algo que eu acho que pode dar certo.

Pq - Não, manda sim, manda sim.

En - Já botei aqui Museu da Pessoa.

Pq - Eu já tô pegando os link que tu tá mandando, já tô botando nos favoritos aqui se não se perde haha.

En - E assim rodrigo, tu prefere que eu te mande um material por e-mail ou tu prefere que eu te mando um material por WhatsApp, por Facebook...?

Pq - Cara manda por WhatsApp tá que daí eu baixo, porque no e-mail eu acabo perdendo né, perdendo.

En - É não eu eu também, eu funciono muito melhor pelo WhatsApp do que mesmo às vezes demorando um pouquinho pra responder mas WhatsApp pra mim é muito melhor, até pra baixar documento, baixar texto, baixar artigo.

Pq - Não, manda tudo por ali. Então hã cara, te agradecer muito esse tempo tá, muito mesmo, valeu aí por dedicar essa uma hora e meia, eu espero que a gente possa conversar depois porque eu acredito que...

En - Vamos sim.

Pq - ... temos muitas figurinhas para trocar aí e te agradecer aí cara valeu mesmo.

En - E e Rodrigo vou te mandar uma outra coisa aqui também que é um que é um projeto que vem que vem ganhando força, o nome é Museu Vivo.

Pq - Manda manda manda.

En - Tá, esse é tem tem tem vários projetos que trabalham nessa perspectiva. Eu não quis trabalhar... a minha a minha supervisora de estágio inicial queria que eu trabalhasse nessa questão do museu vivo, mas eu acho que museu museu praquilo que eu queria fazer não não ficava legal, não ficava legal... mas enfim, coloquei aqui também do Museu Vivo. Mas Rodrigo, vamos marcar outras assim quando tiver mais para frente o que e assim pra eu poder te mostrar também aquilo que eu tô fazendo e vamo construindo as coisas juntos e quando tiver a... e quando tiver a tua qualificação pô me convida que eu quero assistir.

Pq - Não, com certeza. Eu vou tá... só vou interromper aqui a gravação pra gente continuar o papo daí um pouquinho mais informal.

ENTREVISTA 4

Nome: K.L. Idade: 39. Formação: Mestre em Engenharia de Produção.

Graduado em Fisioterapia, Tempo e Experiência: 22 anos.

Pq - Então tá, então cara hã a entrevista de hoje, o foco dela, é justamente no Ágora né. Então cara hã qual que é qual que é o o o grande objetivo aqui é a gen... compreender um pouquinho mais como foi o processo ali antes de eu me envolver com ele tá, é que eu não estava no começo, eu entrei meio que na metade pra frente né. Então cara hã eu queria saber assim pensando especificamente no Ágora

né? Eu queria que tu começasse me contando um pouquinho de como é que foi a tua experiência junto com o grupo ali nesse processo de desenvolvimento assim.

En - Hã bom, o Ágora começou de um... de um edital da prefeitura de Bento Gonçalves ahn da Secretaria de Cultura onde nós participamos dele como ahn concorrentes né e fomos contemplados com a nossa proposta de desenvolver um aplicativo ahn pra e... pra a educação patrimonial do município de Bento Gonçalves. Ahn, bom depois que nós fomos contemplados então né dentro da proposta né nós saímos a campo pra coletar dados e esses dados vieram a partir do que, de o do planejamento de uma narrativa que foi discutida em algumas reuniões com o secretário de cultura de Bento Gonçalves da época, não sei se é o mesmo ainda por isso né... provavelmente não... e saímos então a a a exploração de campo para a produção de dados porque nós tínhamos que gerar uma narrativa. E essa narrativa ela num primeiro momento englobaria todas as as os segmentos né hã culturais da da da cidade de Bento Gonçalves. Então nesse primeiro momento não se entendia oo né a educação a a o contexto histórico de Bento Gonçalves como sendo apenas a parte ligada à imigração italiana. Claro, a parte da igrejj... imigração italiana fazia grande parte disso né, era a maior parte, era digamos assim o maior foco mas né dentro do nosso grupo de pesquisa como a gente tinha né o Professor principalmente né ahm que é professor de história e é muito ligado à questão dos negros né. Ele hã isso acabou se se desdobrando para parte da da imigração de haitianos pra Bento Gonçalves. E então e e também né da da de de poloneses né não só de não só dos haitianos, mas também de poloneses. E então num segundo momento no em outra reunião com a Secretaria de Cultura do município hã foi batido o martelo que seria levado em conta apenas né a imigração italiana. Em função de toda a tradição da da cidade com relação a a cultura do vinho né, a a colonização italiana foi a primeira a chegar foi (ininteligível) da região. E a partir disso... só que a partir disso não, no desenrolar de tudo isso né a coleta de dados foi feita a partir do que, a partir de entrevistas feitas né por com segmentos da sociedade, pessoas al... hã que foram indicadas pela própria Secretaria de Cultura de Bento Gonçalves, como o seu Fulunao né o o que tinha um senhor lá que agora não me lembro o nome dele é aquela é que era ligado a licores?

Pq - O Ciclano?

En - O Ciclano, seu Ciclano ahn eu acho que tu inclusive participou de uma de uma das visitas com ele bem ali no centro de Bento Gonçalves né no centro da cidade, do shopping.

Pq - Acho que a do Ciclano foi a única que eu acompanhei de todas.

En - Aham isso. Né então a gente teve várias subidas a Bento Gonçalves pra essa coleta de dados do que depois se transformaria na Biblioteca Viva né porque a gente tinha que criar uma narrativa pro, pro nosso jogo. Né então a gente foi buscar nessas entrevistas há o que que seria né os pontos que mais ahm ahm seriam significativos? Pra educação patrimonial e cultural ahm ahm do município Bento Gonçalves e aí se chegou a conclusão da do do do pórtico pipa né, da igreja pipa né na na praça da cidade mais o movimento do imigrante e o museu do imigrante né foi a partir disso. Então a isso foi o que foi desenvolvido antes da tua chegada com o desenvolvimento do jogo propriamente dito né?

Pq - Uhum. Cara e de todo o processo daí, pensando numa forma mais geral assim do começo ao fim mesmo depois de eu ter entrado ali, há o que que tu identificou como o mais difícil assim a qual foi... quais foram o que tu acha que foi as coisas mais difíceis do processo que que foi mais complicado ali nesse desenvolvimento?

En - O desenvolvimento do jogo, o desenvolvimento da narrativa ou em geral?

Pq - Não, no, vamo pensar o seguinte mais do desenvolvimento da narrativa quando é que... quando a gente envolve essa questão de visita, de ir pro lugar, de conversar com... mas mais do da ação assim não tanto do da questão burocrática mesmo?

En - Uhum. É eu acho que o principal foi conseguir identificar pontos em comum há das há da narrativa de cada um dos entrevistados, né. Tinha gente que teve que achar pontos em comum para poder a partir disso gerar narrativa né então há há porquê? Porque a gente tinha história de um, tinha história de outro, em função de que eles tinham na verdade eram eram há ahm posições diferentes na própria cidade, seja uma posição social, seja uma posição há há geográfica, então eles percebiam o município em si né como há de forma diferente e conseguir equalizar isso né chegar a denominadores comuns com relação a isso é que eu acho que foi um dos desafios. Outro desafio foi que a gente acabou tendo essa visão de pessoas que de certa forma foram excluídas nesse nesse jogo da da formação da cidade. Eu nem falaria dos haitianos né porque são muito recentes né, mas por exemplo os poloneses. Os poloneses foram os segundos ahm

colonizadores da região. Claro, eles são uma população muito mais ahm tímida do que né em volume do que o há a colonização italiana mas existe uma cultura né e eles foram meio que extirpados num projeto né mas não foram extirpados porque nós do projeto quisemos extirpá los, mas sim porque não era o foco que a Secretaria de Cultura do município queria, em função do vinho né de toda a questão turística né envolvido nisso, então eu acho que isso foi uma uma dificuldade porque dentro do grupo, nosso grupo de pesquisa, gerou esse tipo de de discussão há por quê, porque a gente achava que de certa forma era injusto, como é que eu vou extirpar uma parte da sociedade? Eu tô fazendo um um jogo que é pra educação patrimonial né e cultural de uma cidade ou de um município, de uma região eu tenho que englobar toda a população que tem lá né só que a partir disso a partir de dessa nossa ideia que a gente tinha que desenvolver ela foi de certa forma ahm extirpada pela própria Secretaria de Cultura.

Pq - Certo. E cara há se hoje a gente fosse pensar na numa questão ali de um desenvolvimento sem a sem essa essa questão burocrática da da da da prefeitura tá se a gente fosse abstrair um pouco assim essa questão há... então como tu comentou antes tu disse que uma das dificuldades foi fazer esse... encontrar esse ponto comum justamente no no analisando pelo menos os relatos ali do dos italianos e como é que tu vê que seri... será que nos... como é que tu vê que seria a essa análise se incluísse as outras culturas se não tivesse tido essa limitação?

En - Eu acho que daí por exemplo a gente não incl... a gente teria que incluir mais pontos né, não só há o que caracteriza a cidade em si, porque a cidade era ela tem uma identidade e essa identidade ela é predominantemente italiana, com certeza, não vou discutir esse tipo de coisa né mas há existem outros componentes da sociedade sim e eles ficam digamos assim orbitando, eles ficam na na periferia da cidade né e que precisaria então se buscar se se continuar a a análise não é da situação para tentar ver o que que seria o a referência para esses outros segmentos né da da sociedade de Bento, porque com certeza vamos pegar um... vamo ser bem sincero aqui, vamo fala com certeza não é o pórtico pipa que marcaria né a colonização eu não diria nem a hoje em dia não diria que é colonização porque eu entendo colonização como sendo alguma coisa desbravadora né, mas a o próprio a própria o assentamento, eu acho que é assentamento seria melhor né, dos haitianos por exemplo? Em Bento Gonçalves qual é o ponto de referência pra eles? Né? A gente sabe que o que hoje em dia é o museu do imigrante era um ponto de

referência dos italianos quando chegavam a Bento né então... tanto que virou um museu do imigrante mas ahm poderia ter sido a estação de trem por exemplo mas o que que era o que é... por que a gente tá falando aí do presente né que ainda chegam haitianos inclusive, se não me engano. Hã hã o mas o que que é um ponto de referência dos haitianos? Seria mais fácil se a gente tivesse falando dos poloneses, mas também não se... a gente não se aprofundou com relação a isso né, onde é que é o ponto de referência da cultura né ahm ahm da história dos poloneses em Bento Gonçalves?

Pq - Sim. E cara hã como tu tocou já nesse ponto, como é que foi feita mesmo essa escolha dos pontos ali do pórtico pipa... hã Isso emergiu da onde e como é que foi feito essa escolha?

En - Bom hã nas entrevistas a gente né até a entrevista ela era hã tinha algumas questões estruturadas e outras não estruturadas né e a partir disso a gente foi hã identificando ahm pontos em comum na né no no nos depoimentos né, nas entrevistas dos das pessoas que nos foram indicadas né pessoas que seriam a representação da da da da sociedade né ahm de Bento Gonçalves, então a partir disso é que foi eleito o pórtico pipa né, a a a igreja em forma de pipa né, igreja pipa na na praça do imigrante o monumento ao imigrante e o e o museu, sendo que museu, ao meu ver, ele jamais poderia ter ficado de fora, porque ali é onde tem digamos assim as relíquias né da época da migração.

Pq - E cara o que que tu acha que aconteceu que quando foi feita a entrevista com as outras culturas que não surgiu esse ponto das outras culturas? Tu acha que consegue identificar? Porque se esses pontos surgiram quando a gente entrevistava ali os membros da cultura italiana hã provavelmente o... não surgiu nada quando a gente fez ali a entrevista dos haitianos? Até pergunto porque eu não tava nestas né do...

En - É, na verdade eu também não tava na entrevista com com os haitianos né hã eu não não não tava junto assim como com a entrevista do senhor que era representante da colônia né da da sociedade polonesa né, eu não estava junto então hã eu não cheguei a participar dessa, mas eu me lembro que nós discutimos né a questão de incluir ou não incluir. E nós enquanto grupo estávamos dispostos a incluir, né, não ter esse tipo de discriminação e que fique bem claro que quando eu tô falando discriminação não é no sentido pejorativo mas simples... simplesmente de que aquilo não é o foco do projeto, né não era o foco do projeto e acho até que no próprio edital não tinha ficado claro isso né mas era de interesse do grupo e que

com certeza isso teria né teria dois viéses, o viés de claro enriquecer o trabalho com certeza né? Porque se o foco é educação patrimonial e cultural isso faria parte né, com toda certeza isso enriqueceria, isso pra própria formação né dos dos dos dos estudantes porque isso era voltado né pra pra pra população e pra as escolas públicas de de Bento Gonçalves ahm mas também aumentaria o trabalho, seria mais trabalhoso que é o outro viés eu daria né pra esse pra esse aumento digamos assim né, essa esse há o aumento do espectro né social envolvido.

Pq - E esse trabalhoso cara aí tu tu indica ele... define um pouco mais do que tu acha assim essas dificuldades esse ponto trabalhoso, tu consegue entrar um pouco mais na minúcia assim dessa dificuldade?

En - Sim, sim, sim. Eu acho que isso há... de certa forma eu continuo respondendo uma das questões anteriores que é como a gente chegou a esses pontos né como que a gente elegeu esses pontos e o que que acontece se nós aumentamos o espectro social significa que os pontos seriam mais... maiores e consequentemente a nossa narrativa teria que há há há ter né há... multifacetada digamos assim porque enquanto eu tô levando em conta só a a a cultura e a cultura italiana né eu acho que existem denominadores comuns ali que pegam não é o carro chefe, a imagem da cidade de Bento Gonçalves? É o pórtico pipa! É a igreja pipa! É o monumento ao imigrante né? Sabe, então tudo convergindo pra cultura italiana a partir do momento em que tu pegasse há há outras culturas tu ia ter que procurar outros ícones pra isso e eu acho até que de repente poderia ser difícil encontrar ícones né que representassem essas essas há há culturas. Né por exemplo vou me (ininteligível) de novo aos haitianos é muito recente né, digamos assim ó qual é o ponto geolocalizado, já que o trabalho né já que o o jogo era com geolocalização, que foi tu que participou disso, foi tu que montou isso, qual ponto geolocalizado que nós teríamos que seria representativo para a cultura haitiana na cidade? Eu acho que a cultura haitiana na cidade ela tá muito mais voltada há há para um refúgio no sentido de refugiados sim, porque eles vem como refugiados do Haiti né e são literalmente empurrados para Bento Gonçalves, eles entram lá se não me engano pelo Acre ahn e são empurrados pra cá e aí né... claro né a algum tipo de referência deve ter, mas eu acho que ele é muito recente para que se tenha uma uma consolidação disso né que possa por exemplo gerar um ponto, né? Olha, esse ponto é o marco da imigração haitiana em Bento Gonçalves... eu não sei né. Já com relação à imigração polonesa eu acho que deve existir né se não me engano acho

que existe a sociedade polonesa alguma coisa assim mas eu estou falando sem certeza nenhuma tá mas que eu saiba existe alguma representatividade então daí nesse caso eu acho que seria mais fácil, né, porque tem mais raízes do que... claro não tem as mesmas raízes da colonização italiana mas tem mais raízes do que (ininteligível) do que há o refugiado haitiano e aí eu não vou dizer colonizador não porque não é um colonizador ele não chegou ali para desbravar. Acredito até que os poloneses chegaram, só chegaram um pouco mais tarde, mas pelas condições da época né condições sociais, históricas, geográficas, da época eles chegaram também para colonizar.

Pq - Sim, já chegaram com a... fundando a cidade no caso.

En - Exatamente.

Pq - E cara assim nessa questão de escolha de pontos assim tu tem mais alguma coisa que tu sentiu que era difícil assim no mapear, no escolher há nas culturas mesmo, tu acha que... como é que foi esse esse processo nas entrevistas de identificar assim os pontos ali? Foi tranquilo, tu acha que...

En - É, agora durante a tua fala eu pensei: por que que não se colocou a estação de trem? Ela tá lá até hoje né em Bento né mas há há aí isso me remete as entrevistas porque ? Por que os colonizadores não chegaram de trem, eles chegaram de mula, não tinha nada, não tinha nada lá, era mato, eles foram abrindo, desbravando uma picada né e com mula, então há há eu acho que que a a estação de trem ela não não representaria a colonização. Mas como o pórtico, a igreja e o monumento representam o imigrante em si e a cultura dele que é a cultura do vinho, né a cultura da uva, tem um tem parreira na né, tem vinhas na na praça onde tá o monumento do imigrante não me lembro (ininteligível) nome da praça se é praça do imigrante não me lembro agora né...

Pq - Bah, não me lembro agora qual que era o nome da praça...

En - Ah mas ela tem um nome (ininteligível) tem o nome de uma pessoa eu acho...

Pq - É era nome de uma pessoa, com toda certeza nome de uma pessoa, mas não lembro qual que era agora.

En - É é também não, mas enfim, independente disso né eu acho que tá voltado pra cultura que os colonos trouxeram. Certo? Então há e os colonos os colonos, os desbravadores daquela região é e receberam seu lote do Império e que foram lá e que desbravaram aquele local então eu não não colocaria a a a ferrovia e

a estação como parte disso, e eu acho que isso foi muito bem colocado pela pelas entrevistas... pelos entrevistados né eles acabaram formando a Biblioteca Viva.

Pq - Sim. Cara hã nesse processo de entrevista ali com eles, essa interação com os entrevistados. Tu encontrou alguma dificuldade, foi tudo tranquilo, conduzir as entrevistas em si?

En - Olha eu acho que foi uma experiência única né, foi muito legal porque é gente que conseguiu ter contato... é gente que é por exemplo o bisneto ou tataraneto de quem veio né, então é muito legal porque hã (ininteligível) praticamente a história viva porque hã muitos moraram no lugar onde o os seus né os seus hã seus parentes que vieram pra colonizar construíram aquela casa, então moraram na casa né daque... e isso trazia uma uma veracidade dos depoimentos, das entrevistas né e daí com relação a a dificuldade eu não das que eu participei né eu não vi dificuldade porque as pessoas elas falavam por si, elas tinha uma vontade de poder mostrar né aquilo que formou ele, que formou a sociedade onde eles estão né eles tinham um prazer em mostrar a história deles, a cultura dele. Então a não não não tive dificuldade com relação a isso.

Pq - Beleza. E cara bom tu me comentou no comecinho que algumas pessoas foi a prefeitura que indicou né mas outras emergiram por exemplo ali a questão dos poloneses assim esses grupos que a gente não necessariamente faziam parte dos indicados da prefeitura hã tu encontrou dificuldade em chegar nessas pessoas ou como é que foi esse processo de chegar?

En - É, na verdade não fui eu quem quem quem procurou e não fui eu quem quem participou dessas entrevistas eu particularmente participei da parte italiana da entrevista dos descendentes de italianos. Quem mais teve contato com isso foi o Professor e o Colega né então com relação a isso eles podem te dar mais informação do que eu.

Pq - Não, beleza.

En - Eu realmente não sei como é que o... como é que o Professor, porque o Professor tava muito imbuído disso né, justamente pela questão africana né hã que era o interesse dele, era interesse da tese dele na época né então hã ele que buscou esse tipo de coisa né. Claro, a gente tinha reuniões onde a gente decidia essas coisas, se ía incluir ou não né, mas quem se inteirou de tudo isso do do assim do panorama ahm não é étnico... mas do panorama das dos segmentos né hã hã sociais que tinha na época foi o Professor.

Pq - Beleza. Cara, tu me comentou lá no comecinho tá hã na questão que tu tu disse que uma das grandes dificuldades ali então no processo foi justamente tu encontrar os pontos comuns ali nos relatos né... ah traz pra cá, o que que se relaciona aqui e ali, então tu quer dizer então... pensando assim uma das dificuldades também foi no retorno né quando a gente foi fazer análise de dados ali, certo? Cara tu consegue me contar um pouquinho mais como é que foi esse processo de análise de dados, da categorização como é que como é que se deu depois das entrevistas ali?

En - Na verdade hã hã eu não me lembro muito dessa parte mas o que que eu... como é que a gente chegou nesses denominadores comuns? Por meio das das entrevistas né. Entrevistas eram todas gravadas né, gravadas em vídeo né e os entrevistados eles iam falando, e a partir disso a gente foi construindo, foi pescando né os dados e assim ah não então assim ó o carro chefe da cidade sempre foi o vinho então não tem como não né começar pela entrada da cidade né por que a entrada da cidade diz: essa é a cidade do vinho, a capital nacional do vinho né e tem aquela aquele pórtico né. Ah teve uma outra pessoa que ma... mais duas pessoas que foram entrevistadas sim que agora eu me lembro e também foram hã hã indicadas e que isso ajudou também na escolha né dos dos pontos e foi uma... duas professoras ou uma professora e uma funcionária da Secretaria de Cultura eu não me lembro o nome delas...

Pq - A Fulana?

En - Isso uma era a Fulana e outra uma uma uma mais jovem, ela era professora de história se não me engano né e é a partir dela também ou seja não foi... ela também foi uma das indicadas certo por conhecer muito a história de Bento né hã hã mas hã além disso tinha de famílias tradicionais como a do seu Fulano né e a do seu Ciclano que era famílias tradicionais da cidade de Bento né então não sei se o Daquela família foi também, não me lembro agora...

Pq - Não, foi, eu lembro que Aquela Família tinha.

En - Tinha né?

Pq - Tinha, era Fulano.

En -É, isso, dessa do Fulano eu não participei, foi o Cilano que participou inclusive... é que eu me lembrei agora da das fotos é é que vou falando e é memória ela vem voltando uma coisa relativamente distante né e que não mexia já algum tempo apesar de tá mexendo no né na no registro dele né das coisas pra pra ele mas eu não fico pensando no processo. Bom então respondendo a tua pergunta né

hã foi a partir das entrevistas sim. Claro, né a entrevista com a dona Fulana eu posso dizer que ela teve um peso maior no meu entendimento em função de que ela tava envolvida com essa questão cultural da cidade diferente por exemplo, vou pegar o exemplo do seu Fulano, seu Fulano é é um senhor que é de idade né grande maioria dos dos pares né já já partiu né então hã hã o que a gente escuta são histórias do passado né e mais voltadas para a região hã rural, aonde eles viviam, e não necessariamente pra cidade, tanto que não mora na cidade né, ele mora numa daquelas daquelas picadas né hoje em dia são são todas asfaltadas. Ele mora inclusive do lado da igreja que foi construída pelo avô dele né, a famosa a hã igreja de vi... do vinho, igreja de vinho, alguma coisa assim. Ela Foi construída com vinho né, na argamassa tem vinho em vez de água né então tá muito mais voltado pra aspectos culturais do que essa cidade em si, a questão do seu Fulano né. E claro né, a vindima né, a uva.

Pq - Cara, e pensando assim nesse momento que tu foi fazer a essa categorização ali da do relato da cidade, do relato cultural, de tu pegar esses dados e separar o que entra o que não entra na Biblioteca Viva ou ou então identificar porque eu... se eu não me engano tinha alguns pontos chaves no aplicativo ali que a gente tinha notado na hora de identificar esses pontos chaves assim então desses momentos realmente de análise de dados, o que que tu acha que foi o mais difícil, qual que tu acha que foi a parte mais problemática ali?

En - Hã no jogo pra mim a parte mais problemática foi a questão da geolocalização, porque: porque dependia de acesso da internet né e se a gente pensar de eu acho que é de cinco anos atrás ou de quatro anos atrás...

Pq - Não é qua... cinco já.

En - Cinco atrás né a a internet móvel naquela época não é internet móvel que a gente tem aqui agora, melhorou muito né e e em função disso e como ele era né era pra ser... era pra ser não, ele é né um jogo, um aplicativo aberto, que tu baixa direto da tua da tua da loja né, a tua play store, o que que acontece dependeria então, e isso era discussão que a gente tinha inclusive contigo, né do da tecnologia que eu ia se usar porque dependia de que a pessoa teria que ter um aparelho com um mínimo de capacidade pra poder hã hã conseguir baixar ele dentro do aparelho e que tivesse um acesso né um acesso a a a rede de internet é móvel né que fosse ahm suficiente né então dependia basicamente também da da internet internet disponibilizada em locais públicos pela própria prefeitura como era o caso lá da da

praça da praça eu não me lembro agora se no no pórtico pipa tinha ou não internet pública?

Pq - Não, eu acho que não tinha, eu acho que era só na praça e no museu por causa da prefeitura.

En - É, então eu acho que isso era um empecilho né pro melhor desenvolvimento né do jogo.

Pq - Sim. Mas então tirando ali essas dificuldades tecnológicas foi tranquilo então separar os dados que foram colhidos... no caso dados que eu digo dos das entrevistas ali, categorizar?

En - Sim, não, não, foi muito fácil foi muito fácil foi por análise de conteúdo, foi por análise de conteúdo, foi muito muito fácil, sim, a gente categorizou, a gente tinha alguns construtos né que nós nos baseamos né inclusive pra pra construção da entrevista né apesar de ser uma entrevista não estruturada né mas a gente tinha pontos chave que a gente queria chegar e é a partir desses pontos chave, dessas ideias, que a gente conseguiu daí há fazer a análise dos dados, tá? E eu acho que foi relativamente fácil, foi relativamente fácil há há em... de certa forma porque se descartou as outras os outros segmentos sociais né então o o discurso das entrevistas ficou homogêneo.

Pq - Sim. Mas se tu fosse incluir eles ali pensando assim visualizando agora que tu fosse fazer ela... a aquela que se queria fazer no caso tá, com todo mundo há tu acha pensando assim visualiza assim agora o que foi feito ali, que dificuldades tu acha que poderiam ter emergido ali?

En - Ah, os pontos comuns, pontos pontos em comum né principalmente porque se for pensar nos haitianos, e desculpa eu sempre vou me referir aos haitianos porque são os últimos a chegar né e chegam por uma condição há há imposta. Não que a colônia italiana não tenha sido de certa forma imposta mas para eles foi dado lotes de terra né, e pros haitianos não, os haitianos foram empurrados do Acre para cá, saíram do Haiti, pularam pro Acre e do Acre e foram empurrados para cá, entende, então há há por exemplo não foi dado um meio de subsistência como foi dado pros italianos e um tempo para que isso pudesse se desenvolver. Bento Gonçalves não se desenvolveu agora, né só que os haitianos chegaram e isso é uma cidade né, já um polo né, um pólo turístico, um polo industrial, né um polo social, queira ou não queira, né e aí eles têm inserido os haitianos, eu diria que quase que a força, né claro, por questões políticas, né não tô discutindo as questões políticas mas o que que acontece eu acho que a grande

dificuldade seria achar isso porque, porque nós teríamos que entrar em um gueto eu diria que seria um gueto né justamente porque a condição social dos haitianos não é né a mesma condição social dos ahm dos dos dos poloneses e muito menos dos italianos, Isso claro, não significa que não tem italiano pobre lá, claro que tem italiano pobre né, mas existe toda uma cultura disso envolvida, e uma cultura que não é cultura italiana, é a cultura daqueles colonizadores. Tanto é que o italiano deles não fala com o italiano da Itália. eles criaram o o o dialeto deles e se for vê o Vêneto dele não deve ser nem igual Vêneto da região do Vêneto lá na Itália né, então sofreu modificações com o tempo mas isso é uma coisa consolidada agora se tu for pegar né o o os haitianos né eles tem a cultura haitiana não é a cultura haitiana no Brasil, porque ao meu ver não deu tempo de que isso fosse formado, para que isso fosse formado. Então eu acho que isso seria a maior dificuldade agora pra incluir.

Pq - Não, perfeito. Quando tu fala de entrar no gueto ali cara, que seria uma das dificuldades que que seria esse entrar no gueto, tu consegue dar mais alguns detalhes sobre isso? Seria a questão de fisicamente no lugar, o que que seria assim?

En - Eu acredito que fisicamente porque hã a população haitiana, posso estar errado, posso até estar sendo preconceituoso certo, até por por falta de conhecimento porque não né, mas hã eles não vem pra cá e tem uma situação confortável né? Eles recebem ajuda do governo, como qualquer ajuda do governo não é lá essas coisas, eles têm que subsistir, subsistem de sub emprego na sua grande maioria, é só andar pela rua que a gente vê né, e isso normalmente leva o que, leva à marginalização. Com certeza quando eu falo de um gueto é porque eles moram na periferia né e provavelmente em um lugar é desprivilegiado, justamente pela forma como eles tiveram que chegar aqui né eu não tô dizendo que eles se marginalizaram porque eles têm uma má índole, não, mas a situação certo é que privilegia esse tipo de de de de socialização, né. Então de novo, não não tô fazendo, tecendo os meus comentários de uma forma preconceituosa pejorativa mas sim porque é como eu percebo não tô dando juízo de valor, se é bom ou se é mau.

Pq - Não não, tranquilo tranquilo não é não é essa questão. Na verdade minha pergunta vai mais no sentido de compreender a a a dificuldade de se inserir no meio entendeu, de mapear...

En - Exatamente nisso tá, o que que acontece: vou pegar uma história do seu Fulano, certo? O avô dele chega aqui, uma família né; sobe a Serra, ele vem de Montenegro, ele entra para subir pra Bento Gonçalves por Montenegro, por uma picada, chega até o lote dele né ocupa o lote dele, certo, e ele tá vivendo ali dentro daquela sociedade que tem ali né, os vizinhos e assim por diante. Muito bem, isso significa o quê? Que eles falam só a língua dele, certo? Muito bem há eu não me lembro direito se alguém tinha sido picado por uma cobra ou alguma coisa assim e ele precisa descer a Montenegro né... não me lembro se chamava Montenegro nessa época mas era o município de Montenegro né, pra é procurar um médico e ele precisa se comunicar com o médico só que o médico falava português e não entende nada do que ele falou. Ah, me lembro, ele queria alguma coisa pra malh... ratos, pra matar ratos e aí era... não era cobra, era rato né e aí o que que acontece ele fala rato, as pessoas dão um veneno de rato, só que diz pra ele tomar... não, é pro rato tomar. E aí ele chega e dá pros filhos e os filhos morrem envenenados. É alguma coisa assim a história, não me lembro exatamente, entende? Então o o que que acontece... também era um gueto né, um gueto italiano que na hora de ter que se comunicar com outros né porque os outros não entravam lá né, então tinham valores, tinham uma língua diferente e assim por diante né era uma valores muito calcados no trabalho né, na religião né e e que era muito fechado e quando tem que sair ou alguém entrar é óbvio né, vai ser sempre ter a a o o o obstáculo da língua né, o o obstáculo da da cultura enfim né ou, porque não, até um racismo né, queira ou não racismo não é só por uma questão de cor...

Pq - Sim, racismo cultural. Cara há então já encaminhando pra pras últimas pra última pergunta ali mais pra reta final tá, já pensando um pouquinho na na socialização do da Biblioteca Viva, do do do aplicativo assim quando a gente foi fazer ali divulgação, tu tu lembra quais foram as maiores dificuldades? Mas não não a nível técnico tá, nem burocrático, mas assim o que que foi considerado mais difícil no processo de construção ali daquilo que foi divulgado assim mais no... mais na parte de teórica da coisa assim como é que foi esse processo?

En - Da divulgação?

Pq - É da divulgação que eu digo é da socialização do... tanto do jogo, da Biblioteca Viva ali, da divulgação na comunidade como é que se deu ali pra pra divulgar a comunidade?

En - Eu acho que a a Secretaria de Cultura deixou um pouco a desejar né, eu acho até por... pela falta de entendimento da nossa proposta enquanto grupo né

porque quando a gente chegava pra eles e falava em jogo eles achavam que era um jogo e tá acabado, né era um jogo que tu jogava aqui no no no telefone né e a partir do momento em que o né a nossa proposta engloba um jogo geolocalizado ou seja tu tem que te deslocar pela cidade e por mais que a gente falasse nas reuniões que tiveram reunião acho que isso não não não ficava claro pra eles, tinha sempre um ruído de de de de de de comunicação da parte deles. Não da nossa parte né, então eu acho que isso há há ficou a desejar acho que eles queriam uma coisa assim há há pronta e que não tivesse ahn há que fosse pouco participativa né mais um um jogo como se fosse um um argh mesmo né aqui ficar só jogando no telefone e deu. E não que isso né englobasse uma coisa bem mais elaborada, bem mais há importante que a (ininteligível) Biblioteca Viva, eu acho que o grande né o grande lance do jogo né não é só visitar os locais né e ter informação ali que ela informação de quantas vezes tu passar ali as vezes vai ser a mesma, né? As perguntas que o jogo vão te fazer são sempre as mesmas, certo? Mas daí o tu procurar, tu explorar por meio da Biblioteca Viva eu acho que isso era o grande lance do jogo, e eu acho que é o que menos foi levado em conta por parte da Secretaria. Talvez a dona Fulana que tenha tido a... Porque se não me engano ela fazia parte da Secretaria ou alguma coisa assim certo, e... eu.. eu acho que isso deve ter contemplado muito mais ela, por que isso enriquece além de, além dela participar da Biblioteca Viva, todo esse envolvimento dela com a sociedade, né, da cidade, no sentido de buscar suas raízes, de manter viva a cultura, né, e a história de de Bento eu acho que essa foi a melhor parte. Parte que contribuiu e que eu acho que ficou não é claro enquanto a dona Fulana viver.

Pq - sim e cada dia só para gente adentrar pouquinho essa questão do ruído ali das reuniões, assim, que tu achava, como é que tu achava que se o descaracterizava ser dificuldade, consegue detalhar um pouco mais essa questão da comunicação ali esse esse problema do ruído ali que que ele era?

En - Eu acho que o ruído era o que, nós tínhamos reuniões, que foram periódicas, não lembro ser uma vez por mês, ou alguma coisa assim, de novo por causa do tempo que passou né, mas de tempos em tempos a gente subia a Bento Gonçalves para ter reunião na Secretaria. E normalmente a gente acabava discutindo coisas que já tinham sido discutidas, e parecia que isso não estava na cabeça do secretário, né? Ahm, então isso eu acho que foi o... o... digamos assim o ruído que tinha, né? E no final não é quando a gente lançou o jogo é eu acho que

ele podia ter sido bem mais prestigiado, depois ele prestigiado com a presença de escolas né? Ahm não teve por exemplo prefeito, né? Sinceramente eu não me lembro se o secretário, o próprio secretário estava lá, eu não me lembro, né? É uma falha minha, não tenho essa imagem na minha cabeça, essa lembrança né? Há nesse sentido, eu acho que o jogo foi subestimado, pela parte da Secretaria, não por nós.

Pq - Beleza...

En - ... ou por exemplo, os participantes todos eles foram, todos eles estavam lá, né?!

Pq - Eu lembro até que estava o polonês junto lá né?!

En - Exatamente! Exatamente! Aham, o representante da colônia polonesa eu estava lá. Exatamente.

Pq - Beleza, cara a principio era era mais ou menos, isso então queria te agradecer aí enormemente o tempo...

APÊNDICE D – Tecnologias que podem auxiliar a criação de Bibliotecas Vivas

Seguem-se algumas tecnologias que apresentam potencialidades para construção de Biblioteca Vivas dentro do ambiente digital.

Wiki

A tecnologia digital subjacente a sites como Wikipédia, Wikileaks e o Fandom, a Wiki, conserva várias potencialidades e funcionalidades que podem ser aproveitadas na construção de Bibliotecas, a primeira delas é a possibilidade de uma construção colaborativa. Percorrer os diferentes territórios, acompanhando diferentes processualidades e especialmente, trazendo para evidência, os distintos pontos de vista é uma característica importante para as Bibliotecas Vivas. A possibilidade de uma exploração reticular também está presente, registros que se conectam, se relacionam a outros registros, criando uma rede.

Dentro do contexto da Wiki, outras tecnologias como o Nuclino, podem ampliar ainda mais as possibilidades desse ambiente, com funcionalidades que auxiliam a evidenciar o aspecto reticular das Wiki.

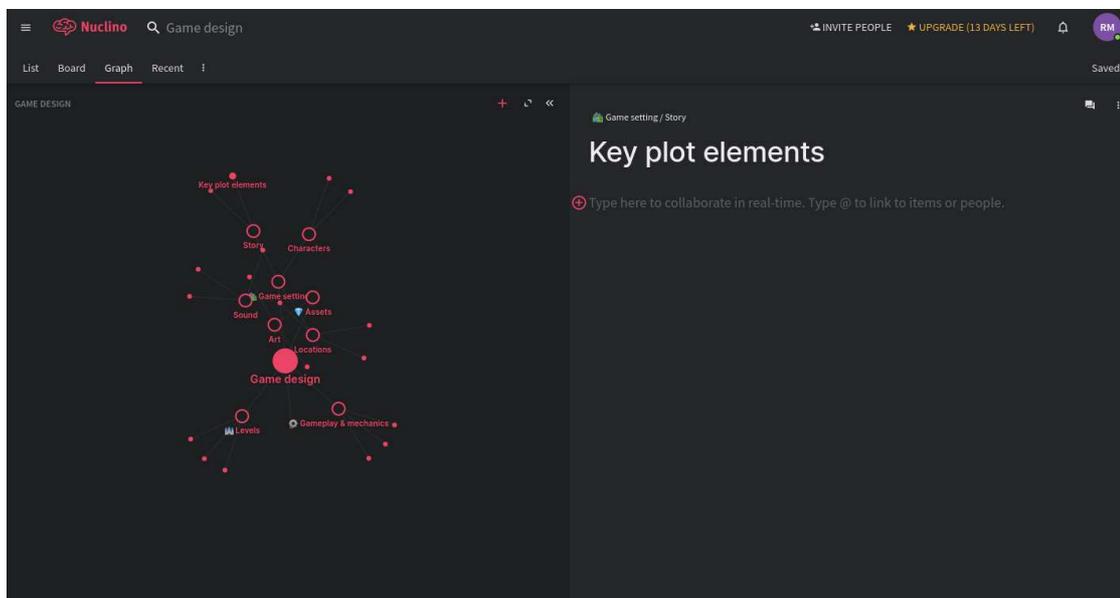
Figura 12 – Layout de uma Wiki na Wikipedia.

The image shows a screenshot of the Portuguese Wikipedia article titled "História meteorológica do furacão Dorian". The page layout includes a sidebar on the left with navigation options like "Espanhada", "Página aleatória", and "Portais". The main content area contains the article text, starting with "O Furacão Dorian foi o furacão mais forte já registrado a afetar as Bahamas...". On the right side, there is a detailed infobox for "Furacão Dorian" which includes a satellite image and key statistics:

Furacão Dorian	
Furacão maior categoria 5 (SSHWS/NWS)	
Formação	24 de agosto de 2019
Dissipação	11 de setembro de 2019
Ventos mais fortes	sustentado 1 min.: 296 km/h (185 mph) rajadas: 225 mph (360 km/h)
Pressão mais baixa	910 mbar (hPa); 26.87 inHg
Fatalidades	84 mortes, 245 desaparecidos
Danos	5,1 mil milhões de dólares
Áreas afectadas	Bahamas, Barbados, Ilhas de Barlavento (Caribe), Ilhas de Sotavento, Ilhas Virgens Americanas, Dominica, Porto Rico, Costa Leste dos Estados Unidos e Canadá Atlântico.
Parte da Temporada de furacões no oceano Atlântico de 2019	

Fonte: pt.wikipedia.org

Figura 13 – Exploração Reticular de uma Wiki no Nuclino

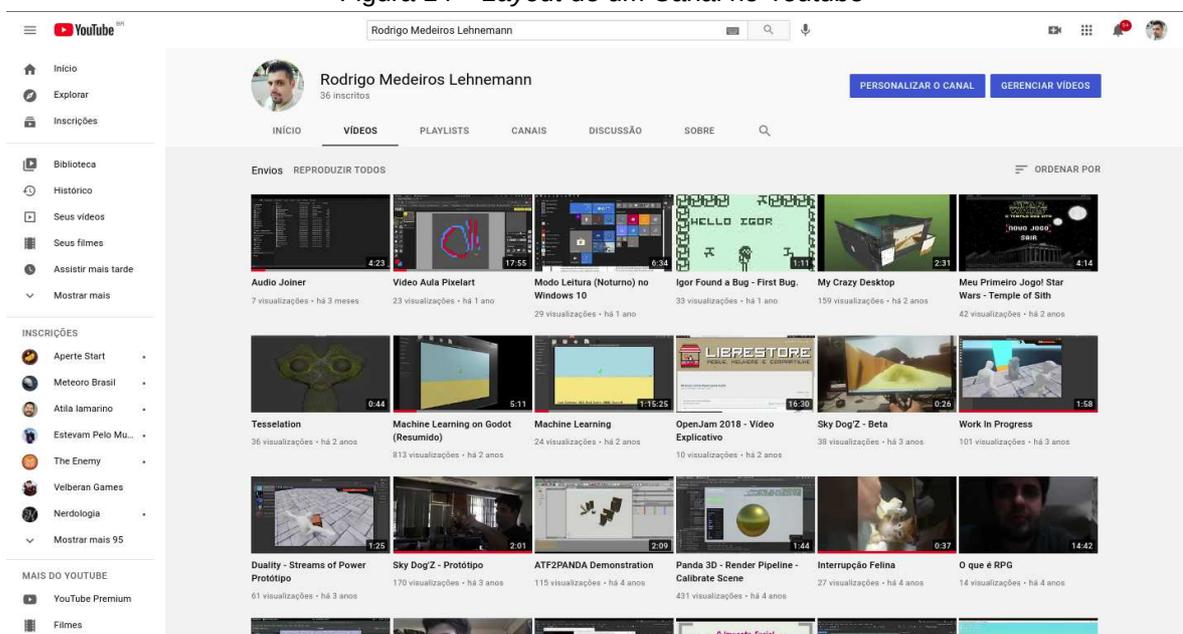


Fonte: <https://www.nuclino.com/>

Youtube

O Youtube assim como outras tecnologias de stream de vídeo como o Dailymotion ou Vimeo, demonstram possuir potencialidades para o desenvolvimento de Bibliotecas Vivas, que neste contexto poderiam se apresentar como canais, compartilhando relatos, vídeos e registros audiovisuais das memórias e saberes que compõem uma BV. Suas descrições e referências, chamadas também de cards, que oportunizando a criação de link entre os vídeos, poderiam ser utilizadas para a criação de um ambiente de exploração reticular, assim como ocorre na Wiki.

Figura 14 – Layout de um Canal no Youtube



Fonte: <https://www.youtube.com/channel/UCJqUbwzyMEzYeWVTH8zNm2A>

Wordpress

O Wordpress é uma tecnologia utilizada para a criação de Web pages, apresenta um *layout* customizável, podendo ser personalizada de diferentes formas, dentre suas funcionalidades também existe a possibilidade de relacionar diferentes registros entre si, criando um ambiente de exploração reticular semelhante a wiki. Entretanto, carece de funcionalidades para trabalho colaborativo, geralmente sendo mantidos por algum administrador, ou por um pequeno grupo de administradores. Funcionalidades como o chat, e diferentes extensões que podem ser adicionadas, também via a instalação de plugins, estendendo suas potencialidades.

Figura 15 – Layout de Site Sobre RPG Feito no Wordpress.

The image shows a screenshot of the MESA DE RPG website. At the top, there is a navigation menu with the following items: "Sobre Nós", "Fale Conosco", "Gerador de Aventuras", and "Financiamentos coletivos de RPG". The main content area features a large image of a character in a dark cloak with a glowing purple aura. Below this image, the text reads: "From Cyan Depths: 5ª parte da campanha oficial do crossover de D&D e Magic está disponível para baixar". To the right, there are two smaller articles. The first one features a photo of a man pointing and the text: "Novo manual 3D&T vai ter cenário próprio e linha de romances, diz Cassaro". The second one features a photo of a book cover and the text: "Vampiro: A Máscara 5ª edição em português entra em pré-venda". Below these articles, there is a large heading: "Lista de projetos de financiamento coletivo de RPG no Brasil". On the right side of the page, there is a search bar with the text "Buscar" and "Enter your search". Below the search bar, there is a promotional banner for a 10% discount. The banner is black and red, with the text: "BRINDE PARA VOCÊ", "10% DESCONTO", "UTILIZE O CÓDIGO mesarpg10", "PARCEIRO RETRO PUNK PUBLICAÇÕES", and "DESCONTOS VÁLIDOS PARA A LOJA retropunk.com.br/loja".

Fonte: <https://mesaderpg.com.br/>

APÊNDICE E – Política de Privacidade da Biblioteca Viva Ecológica e Reticular

A Política de Privacidade e Segurança descrita abaixo constitui parte das Condições de Termos e Uso da presente aplicação, respeitando todas as normas previstas nas legislações vigentes em nosso país, principalmente na Lei Geral de Proteção de Dados.

A instalação e o uso da aplicação implica-se automaticamente na concordância explícita na política abaixo em todos os seus termos.

Informações Gerais:

Esta aplicação realiza os tratamentos de dados pessoais dos usuários do site, desde a fase da sua coleta até a sua eliminação, de acordo com a legislação vigente no Brasil. Atuando como controlador dos dados pessoais coletados por meio deste site, ficamos à disposição das normas trazidas na Lei Federal n. 13.709/2018, Lei Geral de Proteção de Dados.

A aplicação trabalha com todas as medidas necessárias para trazer segurança e proteção à privacidade de seus usuários, trazendo detalhadamente a forma de atuação referente às etapas de coleta, armazenamento, uso, compartilhamento e divulgação dos dados pessoais dos usuários, bem como a forma como é realizada a segurança e proteção dos dados que são coletados na nossa página.

Obs.: A aplicação será tratada no decorrer dessa Política de Privacidade e Segurança como “nós”, “nos”, “conosco” e “nosso”.

Observação importante

Realizamos o tratamento dos seus dados pessoais com total responsabilidade e para demonstrar a transparência da nossa coleta e utilização de dados pessoais, disponibilizamos a política de privacidade, que contém informações necessárias esclarecedoras para os usuários da nossa Biblioteca Viva, como:

- A partir de qual idade é indicado absorver os conteúdos do site;
- Quais os dados são coletados;
- O que é feito com os dados coletados?

- Como ocorre o tratamento dos dados coletados?
- É possível o compartilhamento ou publicação dos dados por terceiros?
- Formas de entrar em contato conosco.

Sobre o nossa aplicação

Nossa aplicação tem como principal objetivo informar e levar conhecimento, e atua por meio da publicação de textos, vídeos, áudios e os demais conteúdos aqui vinculados em busca de trazer informações de suma importância a respeito dos assuntos aqui tratados.

De forma responsável, o site declara assumir compromisso total com a segurança e privacidade dos dados de seus usuários, durante todo o período de navegação. Esta política de privacidade e segurança tem como principal objetivo esclarecer e demonstrar aos visitantes do nosso site, como todas as informações, aqui coletadas, serão tratadas e quais poderão ser divulgadas ou publicadas com nossos parceiros.

Qualquer modificação em nossa Política de Privacidade e Segurança será informada aos nossos usuários de forma imediata neste espaço.

Ao instalar a nossa aplicação e executá-la, o usuário concorda, aceita e adere de forma automática todas as informações e condições previstas neste documento, que pode ser denominado como Política de Privacidade e Segurança ou Termos de Uso, que devem ser obrigatoriamente respeitados.

A aplicação traz abaixo todas as regras e termos referente a privacidade e o uso da nossa página, qualquer comunicado posterior será notificado de forma expressa aos nossos usuários.

A equipe da nossa aplicação está à disposição para esclarecer quaisquer dúvidas.

A nossa aplicação é indicada para pessoas a partir de 18 anos, que possuam interesse ou curiosidade a respeito do conteúdo que trazemos. Caso seja menor que 18 anos, é necessário a permissão do responsável.

O conteúdo de nossa aplicação não é produzido por nossa equipe, sendo criado colaborativo por todos os usuários, mas nossa equipe se coloca a disposição

para remover os conteúdos respeitando os valores éticos e humanos, bem como os princípios morais.

Dados coletados

O nosso site coleta alguns dados e informações dos nossos usuários, como será explicado abaixo neste tópico.

Dados pessoais do usuário

Os dados pessoais do usuário coletados pela nossa aplicação, restringem-se a nome e sobrenome, sendo fornecidos exclusiva e expressamente pelo usuário, exceto previsões mencionadas abaixo, contudo, só serão coletados e tratados com o consentimento do usuário.

Coleta de dados

A coleta de dados realizada pela nossa aplicação acontece ou pode acontecer nas páginas de cadastro de Novas Pistas Vivas e Novos Registros.

Modo de Coleta de Dados

Só realizamos a coleta de dados do usuário conforme as legislações vigentes no nosso país e respeitando expressamente a Lei Geral de Proteção de Dados.

Coleta automática de dados pessoais

Podemos monitorar nossa aplicação informações de geolocalização fornecidas pelo GPS do dispositivo, no entanto essas informações não serão em momento algum persistidas, compartilhadas ou divulgadas, sendo utilizadas apenas na função do Sonar e sendo descartadas logo em seguida.

Dados que não são coletados

O nosso site não trabalha com a coleta de dados sensíveis, pois só utilizamos de fato o que é necessário para a realização dos nossos serviços.

Os dados sensíveis, como a etnia, religião e genética, como estão estabelecidos na Lei de Proteção Geral de Dados não são coletados ou requeridos pela nossa página.

Compartilhamento, publicação ou divulgação dos dados dos usuários a terceiros

Trabalhamos sempre pensando no bem-estar do nosso usuário, por esse motivo, utilizamos a boa-fé como base para divulgação, compartilhamento ou publicação de qualquer dado coletado por nós.

Não trabalhamos com compartilhamento, publicação ou divulgação de dados que coletamos dos nossos usuários, exceto em casos, onde há previsão de leis, determinação judicial, boletim, cumprimento de alguma determinação de autoridade pública, em que se torne obrigatória alguma dessas condutas, ou alguma hipótese de determinação regulatória.

É permitido o acesso aos dados coletados por nós, a um terceiro que tenha permissão do titular dos dados.

Em caso de investigação criminal, deixamos cientes todos os nossos usuários de que cooperamos da forma que nos for requisitada.

Não podemos recusar compartilhar dados nos casos acima mencionados.

Não temos nenhum controle sobre o conteúdo dos links e hiperlinks externos que você pode encontrar por todo nosso site.

Armazenamento de dados

Todos os dados que armazenamos tem uma finalidade legítima e que é informada previamente aos nossos usuários, sendo armazenados apenas após o consentimento do usuário e respeitando o que prevê a legislação vigente sobre esse assunto.

O armazenamento dos dados realizado por nós, não retira qualquer direito do titular dos dados pessoais sobre ele. Além disso, respeitamos todos os direitos do controlador do site e as demais disposições reguladoras ou legais que versem sobre esse assunto.

Os dados armazenados por nós são tratados com toda segurança para promover a proteção do nosso usuário de qualquer evento danoso.

Tratamento de dados

O tratamento dos dados coletados por nossa plataforma respeita todas as normas estabelecidas na Lei Geral de Proteção de Dados, respeitando o direito do usuário de ter acesso aos seus dados e alterá-los a qualquer momento durante nosso armazenamento.

Os dados tratados por nós estão todos seguros, pois utilizamos técnicas para preservar a privacidade de todos os titulares dos dados coletados.

Não realizamos nenhum tratamento de dados ilícitos ou que vá contra o que estabelece as normas brasileiras e esta Política de Privacidade e Segurança.

As etapas dos tratamentos de dados iniciam-se desde a sua coleta.

As atividades referentes ao tratamento de dados realizadas por nós, tem base legal para acontecer, respeitando os limites previstos na legislação.

Disponibilizamos o nosso canal de contato para responder qualquer dúvida a respeito da base legal que fundamentamos o tratamento dos dados.

Segurança no tratamento dos dados

Os nossos sistemas de proteção atendem a todos os requisitos trazidos na Lei 13.709/2018, respeitando as condutas de boa prática, as medidas de segurança técnicas e administrativas para proteção dos dados coletados.

Temos muito cuidado e preocupação em proporcionar segurança aos dados coletados dos nossos usuários, por esse motivo utilizamos ferramentas específicas para garantir a privacidade dos dados que tratamos.

As técnicas utilizadas para assegurar a segurança dos dados coletados por nossa aplicação são todas adequadas e aptas a gerar a proteção integral dos dados dos usuários de qualquer possível situação onde possa ser obtido os dados, compartilhados, publicados, destruídos e alterados sem autorização e de maneira irregular.

Adotamos medidas específicas para cada espécie de dados sendo o modo de segurança direcionado especificamente para o dado que foi coletado, de acordo com o contexto da sua coleta e sua finalidade.

O acesso físico aos nossos arquivos só acontece quando é necessário que algum de nossos funcionários tenha acesso a eles para desempenhar sua função profissional.

Os dados anonimizados não são considerados pelo nosso site como informações pessoais, visto que através deles não é possível criar nenhum vínculo com o titular dos dados, já que não há como identificá-lo.

Os dados anonimizados são mantidos em nossos arquivos e sistemas com toda a segurança técnica necessária para sua proteção.

É importante informar que tomamos todos os cuidados para proteger os dados de nossos usuários, mas ainda assim, há algumas situações que acontecem em que há o vazamento de dados. A nossa aplicação não é responsável por qualquer incidente com dados pessoais que aconteça por situação em que não temos o controle, como a culpa exclusiva do usuário, ou ataques de crackers.

Qualquer incidente que cause danos aos dados pessoais dos usuários, informaremos as autoridades responsáveis, conforme a Lei 13.709/2018.

Consentimento do usuário

O usuário permite de livre e espontânea vontade que seus dados sejam coletados por nosso site e armazenados pelo período necessário para realização da finalidade estabelecida.

O usuário afirma que não sofreu qualquer coação, ou foi induzido a concordar com essa Política de Privacidade e Segurança.

O usuário pactua que navegará e utilizará adequadamente os conteúdos publicados em nosso site, agindo de boa-fé e respeitando uma conduta digna e respeitosa, sem realizar comentários discriminatórios a respeito de temas religiosos, raciais, terroristas, jogos proibidos e etc.

O usuário compromete-se a não causar nenhum dano a aplicação, não devendo gerar comentários maldosos na publicação, não disseminar vírus que causem dano aos hardwares e softwares dos nossos parceiros e ao nosso website.

Futuras alterações neste documento

Esta Política de Privacidade e Segurança segue todas as regras trazidas na legislação brasileira, especialmente, as presentes na Lei Geral de Proteção de Dados.

Não há um período específico para ocorrer qualquer modificação neste texto, por esse motivo informamos ser livre o nosso direito de alteração a qualquer momento, principalmente no caso de alterações feitas na legislação brasileira ou no nosso site.

Nós nos comprometemos a informar aos nossos usuários a respeito de qualquer alteração que aconteça nesta Política de Privacidade e Segurança.