

Empreendedorismo no Paradigma da Educação Onlife: Aventuras do Gato de Botas pela Cultura na Cibricidade de Bento Gonçalves – RS

Natália Sitnievski

Universidade do Vale do Rio dos Sinos | sitnievski46@gmail.com

Eliane Schlemmer

Universidade do Vale do Rio dos Sinos | elianeschlemmer@gmail.com

RESUMO: A crescente digitalização e conectividade que constituem a sociedade desafiam a educação a expandir seus limites para além dos espaços físicos, geograficamente localizados na sala de aula. Alinhado a essa transformação, o projeto “Hora de Liderar - Humanidades”, realizado com estudantes do Ensino Médio de uma escola privada do sul do Brasil, propôs a prática inventiva “O Gato de Botas na Rua Saldanha Marinho”, conectando espaços geográficos e digitais com inovação e cultura. A proposta teve como objetivo mapear dados urbanísticos, históricos e sociopolíticos de uma das principais vias da cidade de Bento Gonçalves-RS, ressignificando o espaço urbano como local de aprendizado. Esse contexto deu origem ao problema da pesquisa: Como uma prática inventiva como “O Gato de Botas na Rua Saldanha Marinho” pode fomentar a cidadania digital e impulsionar uma visão empreendedora do território no contexto do Paradigma da Educação OnLIFE? Com base no método cartográfico de pesquisa-intervenção, foram analisadas pistas que evidenciam o potencial da experiência para o desenvolvimento de uma educação empreendedora e conectada com as realidades locais. A prática demonstrou-se relevante por ativar a cibricidade e promover o desenvolvimento de um protagonismo juvenil conectado na valorização cultural, no habitar de espaços híbridos e na identificação de oportunidades no setor de turismo e serviços da cidade.

PALAVRAS-CHAVE: cidadania digital, cibricidade, turismo; cultura, educação onlife

ABSTRACT: The increasing digitalization and connectivity that constitute society and the advancement of digital technologies challenge education to expand its limits beyond the physical spaces, geographically located in the classroom. In line with this transformation, the project “Time to Lead - Humanities”, carried out with high school students from a private school in southern Brazil, proposed the educational practice “Puss in Boots on Saldanha Marinho Street”, connecting geographic and digital spaces with innovation and culture. The proposal aimed to map urban, historical and sociopolitical data of one of the main roads in the city of Bento Gonçalves-RS, redefining the urban space as a place of learning. In this sense, seeking to analyze this practice, we constructed the following problem: How can an

inventive practice such as “Puss in Boots on Saldanha Marinho Street” foster digital citizenship and drive an entrepreneurial vision of the territory in the context of the OnLIFE Education Paradigm? Based on the cartographic method of intervention research, clues were analyzed that demonstrate the potential of the experience for the development of an entrepreneurial education connected to local realities. The practice proved to be relevant for activating cybercity and promoting youth protagonism in cultural appreciation, inhabiting new spaces and in identifying opportunities in the city's tourism and services sector.

KEYWORDS: digital citizenship, cybercity, tourism, culture, onlife education

1 INTRODUÇÃO

O mundo atual tem evidenciado, cada vez mais, que estamos conectados em uma vasta malha (Morton, 2023). Os dispositivos e tecnologias digitais (TD) desenham um novo cotidiano, no qual espaços físicos e digitais hibridizam-se, promovendo inéditas conexões entre humanos e não humanos, constituídas, portanto, em atos conectivos transorgânicos (Di Felice, 2017). Essas novas conexões nos convidam a repensar a educação, suas metodologias e práticas pedagógicas, atualmente desenvolvidas nos ambientes educacionais, a fim de evidenciar outras formas possíveis diante das demandas de um habitar do ensinar e de aprender que se faz cada vez mais híbrido.

No percurso deste artigo, abordamos a prática inventiva “O Gato de Botas na Rua Saldanha Marinho”, desenvolvida no âmbito do projeto “Hora de Liderar – Humanidades”, com estudantes do Ensino Médio de uma Instituição privada de Ensino do sul do Brasil, durante encontros semanais de 1h ao longo de 8 meses. Essa prática teve como objetivo mapear dados urbanísticos, históricos e sociopolíticos de uma das principais vias da cidade de Bento Gonçalves-RS, processo que possibilitou que o espaço urbano fosse ressignificado como local de aprendizado.

A prática surge diante de demandas educacionais do mundo no tempo presente, subsidiadas pelo Paradigma da Educação OnLIFE (Schlemmer, 2021; 2023; Moreira & Schlemmer, 2020; Schlemmer & Moreira, 2020), o qual propõe uma educação que emergja de problematizações cotidianas, portanto, em conexão (On) com a vida (LIFE), o que implica os novos habitares do ensinar e do aprender, desenvolvidos em ambiências formativas híbridas, num processo inventivo que vai se constituindo na conexão entre humanos e não humanos. Esse novo paradigma educacional tenciona as metodologias e práticas, em especial no que concerne à apropriação das tecnologias digitais para a cocriação de saberes. Nesse sentido, as metodologias inventivas (Schlemmer, 2018) surgem como uma estratégia interessante para potencializar o envolvimento dos estudantes com conhecimentos históricos e urbanísticos, bem como evidenciar propostas em outras configurações e espacialidades.

Sendo assim, buscamos responder a seguinte pergunta: Como uma prática inventiva como “O Gato de Botas na Rua Saldanha Marinho” pode fomentar a cidadania digital e impulsionar uma visão empreendedora do território no contexto do Paradigma da

Educação OnLIFE? A partir do método cartográfico de pesquisa-intervenção, analisamos pistas que evidenciam o potencial da prática para o desenvolvimento de uma educação empreendedora e conectada com as realidades locais.

O artigo está organizado em cinco seções: a primeira seção - introdução, com o objetivo de apresentar o contexto, a justificativa e o objetivo de pesquisa; a segunda seção - metodologia, a qual evidencia o percurso da pesquisa; a terceira seção - referencial teórico, que fundamenta a pesquisa; na quarta - análise de dados e resultados da pesquisa; e, por fim, na quinta seção - considerações finais.

2 METODOLOGIA

A pesquisa é orientada por pistas que constituem o método cartográfico de pesquisa-intervenção (Kastrup 2007; Passos *et al.*, 2012). De acordo com Kastrup (2007), a cartografia é um método que tem por objetivo o acompanhamento do processo da pesquisa, no lugar de representar um objeto. Nesse sentido, é durante o processo de produção da pesquisa que as metas vão sendo definidas. A cartografia, portanto, busca mapear, no sentido de acompanhar o percurso que vai constituindo o território da pesquisa, na tentativa de compreender e analisar os efeitos que vão surgindo ao longo do processo investigativo.

O território de pesquisa habitado pelos pesquisadores-cartógrafos foi constituído pelo grupo “Hora de Liderar – Humanidades”, desenvolvido com estudantes do Ensino Médio de uma Instituição de Ensino privada do sul do Brasil, durante encontros semanais de 1h, em um período de 8 meses, acompanhados por duas professoras, uma da própria escola, da área de História, e outra da área da arquitetura e urbanismo de uma universidade da região.

O projeto maior, intitulado “Hora de Liderar - Humanidades” tinha como tema central, a ser desenvolvido no ano de 2024, o estudo acerca da Rua Saldanha Marinho, principal eixo de locomoção dos habitantes da cidade de Bento Gonçalves desde a chegada dos imigrantes italianos à região até a atualidade. Implicadas com a produção desse conhecimento, as estudantes mantiveram uma atenção concentrada e aberta, característica do pesquisador-cartógrafo. Desse processo, resultou a cocriação da prática pedagógica inventiva “O Gato de Botas na Rua Saldanha Marinho”.

Para acompanhar o processo de cocriação, os cartógrafos mapeiam o território, inicialmente desconhecido. Isso ocorre através da chamada “atenção cartográfica”, compreensão baseada, de acordo com Kastrup (2007, p.15) no conceito de “atenção flutuante” de Freud e, também, no de “reconhecimento atento” de Bergson. Kastrup define a atenção cartográfica como sendo simultaneamente concentrada e aberta, caracterizando-se por quatro movimentos: rastreio, toque, pouso e reconhecimento atento.

Durante o percurso as estudantes realizaram os movimentos que expressam as quatro variedades de atenção do pesquisador-cartógrafo: 1) Rastreio: imersão digital, através do Google Maps, pela Rua Saldanha Marinho, elencando os primeiros pontos urbanísticos de análise; deslocamento presencial-físico na Rua Saldanha Marinho para a

produção dos primeiros dados; visita presencial-física ao Arquivo Histórico de Bento Gonçalves (AHBG) para o aprofundamento dos dados históricos sobre a Rua Saldanha Marinho; visita presencial-física ao Museu do Imigrante de Bento Gonçalves para exposição das museólogas sobre os aspectos históricos do eixo analisado. 2) Toque: as estudantes sistematizaram os dados produzidos em mapas digitais, cocriados com o Canva e o Google Maps, evidenciando elementos urbanísticos como a presença de piso tátil, parquímetros, lombadas, faixas de segurança, muros, calçadas, presença da poluição visual (advinda dos postes com fios aparentes enrolados) e os usos dos edifícios (comercial, residencial, ou ambos). 3) Pousar: a escolha para um estudo mais aprofundado foi a antiga residência Solar Mônaco, construída entre os anos de 1928 e 1932 pelo Dr. Bartholomeu Tacchini, um médico italiano da Sicília, que chegou à região a fim de dar assistência médica aos imigrantes italianos. Essa edificação, de estilo Florentino Eclético, foi adquirida em 1934 pelo Sr. Horácio Mônaco e posteriormente deixou de existir, dando espaço para a “Galeria Solar”, construída na década de 80. 4) Reconhecimento atento: esse percurso deu origem a prática “O Gato de Botas na Rua Saldanha Marinho”, que se constitui como um jogo interativo cocriado com a plataforma Genially, inspirado na forma de *visual novel* (um gênero de jogos eletrônicos focado na narrativa interativa, estilo anime/mangá), a fim de sistematizar os conhecimentos produzidos até então, acerca do eixo investigado.

Além disso, essa pesquisa também contou com a metodologia “A imagem da Cidade”, do autor americano Kevin Lynch (1967), que propõe pontos de atenção no reconhecimento do território. Nesse sentido, partiu-se da ideia que toda imagem gerada pelo ser humano, enquanto transita pelas ruas de uma cidade, vai formando uma interpretação ao reconhecer características morfológicas.

A compreensão do espaço, segundo Lynch, ocorre quando observa-se os caminhos, quando consegue-se distinguir as tipologias de bairros (como é o caso de zona central, zona industrial ou zona de áreas públicas, por exemplo). Os pontos focais são os elementos que atraem o olhar, de diferentes modos. Edificações históricas, jardins e praças, postes e fios de luz, entre outros, chamam atenção do observador. Os marcos visuais, por outro lado, são elementos de maior significância, como é o caso da parte antiga do Hospital Tacchini, localizada na Rua Saldanha Marinho. Sendo assim, essa metodologia nos ajudou na construção de uma observação mais intencional *in loco*, bem como na construção das análises das cartografias digitais produzidas.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

Diante de um mundo digital e conectado, as informações antes restritas aos meios físicos, como livros e enciclopédias, passam a ocupar espaços digitais, evidenciando novas formas de se produzir conhecimento. Nesse sentido, o conhecimento passa a ser construído em rede, em atos que conectam humanos e não humanos, portanto transorgânicos (Di Felice, 2017), em uma vasta malha (Morton, 2023) que vai se constituindo em um percurso que é de invenção (Kastrup, 2015; Serres, 1993), configurando assim, os novos habitares do ensinar e do aprender.

Vinculado a esse contexto está o Paradigma da Educação OnLIFE, o qual faz referência a uma Educação que se faz ligada, conectada (On) na vida (LIFE), portanto, provocada pela problematização do mundo, no tempo presente. Nessa perspectiva, a Educação é desafiada a superar dualismos: sujeito-objeto, indivíduo-meio ambiente, off-line/on-line, humano-máquina, inteligência humana-inteligência artificial, as centralidades: ora no professor, ora no conteúdo, ora no aluno; bem como o entendimento das tecnologias a partir somente do uso instrumental, como ferramentas/recurso/meio/apoio (Schlemmer, 2024). É a partir da compreensão da invenção em ato conectivo transorgânico, que o entendimento do conhecimento como representação ou interpretação, partindo exclusivamente do humano, é superado.

Por meio do conceito de Cidadania Digital, Di Felice (2020) busca evidenciar que já não é mais possível pensar a nossa condição, como espécie e como cidadãos, a partir de uma perspectiva antropocêntrica. A pandemia da Covid-19, as mudanças climáticas e as inovações digitais deixam cada vez mais latente o protagonismo dos não humanos. Esse conceito trata, portanto, de “ [...] um mundo hipercomplexo habitado não apenas por humanos, mas também por vírus, florestas, águas, biodiversidades, algoritmos, softwares, dados e diversos outros tipos de inteligências” (Di Felice, 2020, p.16).

A prática inventiva “O Gato de Botas na Rua Saldanha Marinho”, se diferencia de outras práticas por ir além das metodologias ativas e/ou da simples resolução de problemas, uma vez que se concentra na invenção de problemas (Kastrup, 2015) e se desenvolve em atos conectivos transorgânicos (Di Felice, 2017). Essa prática foi cocriada na cibricidade, um termo trazido por Ribeiro (2020) para referir o produto da conexão entre o espaço físico-urbano e o ciberespaço e aprofundado por Schlemmer (2021) ao complementar que a cibricidade é essa cidade, que do espaço físico-geográfico, através da digitalidade e conectividade, se expande para o digital em rede, configurando-se assim como uma cidade híbrida.

Dolabela (2003) é considerado o precursor da educação empreendedora no Brasil, defendendo uma pedagogia empreendedora baseada em competências que evidenciam formas de agir e se comportar de modo empreendedor. O empreendedorismo encontra-se na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), como uma competência basilar, a qual defende que se deve: “Proporcionar uma cultura favorável ao desenvolvimento de atitudes, capacidades e valores que promovam o empreendedorismo (criatividade, inovação, organização, planejamento, responsabilidade, liderança, colaboração, visão de futuro, assunção de riscos, resiliência e curiosidade científica, entre outros), entendido como competência essencial ao desenvolvimento pessoal, à cidadania ativa, à inclusão social e à empregabilidade” (Brasil, 2017, p. 466).

No entanto, o que tem ficado evidente é que a educação empreendedora “tem partido do princípio de que a ação empreendedora é um comportamento com padrões específicos [...] não se trata de aprender conceitos, mas de criar e aplicar conceitos nas formas de refletir, tomar decisões e agir” (Souza; Schlemmer; Santos, 2025, p.16). Desta forma, vemos práticas desenvolvidas a partir de uma teoria da ação e de uma visão antropocêntrica do mundo.

A prática inventiva “O Gato de Botas na Rua Saldanha Marinho” impulsiona uma visão empreendedora do território em uma perspectiva distinta, reticular e conectiva. Ou seja, acreditamos que uma educação empreendedora efetivamente transformadora “[...] se transfigura como uma Educação Empreendedora OnLIFE [...] ensinar e aprender a ser e agir como empreendedor trata-se de uma experiência e vivência cognitiva holística, processualmente ligada à vida” (*Ibid.*, p.21). Sendo assim, a construção do ensino e da aprendizagem surge como um processo que conecta humanos e não-humanos, a partir de questões do mundo no tempo presente, reconhecendo a complexidade e a multidimensionalidade desse ecossistema, para além das competências empreendedoras.

4 RESULTADOS

Nesta seção, apresentamos os resultados do processo de cocriação da prática inventiva “O Gato de Botas na Rua Saldanha Marinho” realizada por estudantes do Ensino Médio juntamente com duas docentes. Na figura 01, é possível visualizar a linha do tempo do percurso da pesquisa, com alguns dos encontros realizados.

O objetivo geral da pesquisa em questão foi produzir dados urbanísticos, históricos e político-sociais da Rua Saldanha Marinho, eixo principal de locomoção dos habitantes da cidade desde a chegada dos imigrantes italianos à região no final do século XIX até a atualidade. Desta forma, durante os primeiros encontros os dados foram sendo produzidos em visitas a campo que hibridizaram espaços físicos e digitais, conectando tecnologias como o Google Maps e o Google Earth.

Além disso, no percurso da pesquisa, foram realizadas visitas ao Arquivo Histórico de Bento Gonçalves (AHBG), ao Museu do Imigrante de Bento Gonçalves, bem como conversas na própria instituição com professores da área de Tecnologia da Informação (TI) e gamificação. Foi nesse processo que emergiu a ideia da cocriação de um jogo que pudesse trazer ludicidade aos dados produzidos, bem como ser produzida para que os próprios estudantes da instituição pudessem jogar e conhecer sobre a história da sua cidade.

Figura 01 - Linha do tempo do Percurso da Pesquisa.



Fonte: Produzido pelo grupo “Hora de Liderar - Humanidades”.

A figura 02 apresenta uma linha do tempo sobre a Rua Saldanha Marinho de Bento Gonçalves (RS). Até 1870, a região era habitada por indígenas e conhecida como Cruzinha. Em 1875, inicia-se a imigração europeia (colônias de Dona Isabel, Conde D’Eu e Nova Palmira), e entre 1870 e 1930 a comunicação com Caxias do Sul se dava por estradas de

pedra, ligando-se a Marechal Floriano (intendência local). Em 1890 ocorre o desmembramento da Colônia Dona Isabel, criando o município de Bento Gonçalves.

Entre 1919 e 1927, destaca-se a construção da ferrovia para Porto Alegre-Caxias via Carlos Barbosa, além da implantação de rede elétrica, abertura do Banco Nacional do Comércio, inauguração do Hospital Tacchini e construção da prefeitura. Em 1950, com 22.600 habitantes, a economia se baseava em agricultura, laticínios, móveis, vinícolas e comércio. De 2000 a 2024, Bento Gonçalves consolidou-se com cerca de 123 mil habitantes, forte polo moveleiro, vitivinícola, comercial e de serviços, mantendo a Rua Saldanha Marinho como importante eixo urbano.

Figura 02 - Linha do Tempo da Rua Saldanha Marinho.



Fonte: Produzido pelo grupo “Hora de Liderar - Humanidades”.

A produção de dados urbanísticos, históricos e político-sociais da Rua Saldanha Marinho foi sistematizada em cartografias legendadas, cocriadas com o Canva e o Google Maps. Nessas cartografias os aspectos observados foram: piso tátil, parquímetros, lombadas, faixas de segurança, muros, calçadas, uso do basalto e usos dos edifícios (Figura 03 e 04). A sistematização desses dados foi importante para a etapa posterior, que foi o começo da construção de como seria o jogo.

Figura 03 - Cartografias 01 e 02.



Fonte: Produzido pelo grupo “Hora de Liderar Humanidades”.

Figura 04 - Cartografias 03 e 04.



Fonte: Produzido pelo grupo “Hora de

Liderar - Humanidades”.

Como resultado desse percurso foi criada um jogo hibridando espaços da cidade, geograficamente localizados, com o Genially, Google Maps, Canva, Designer IA, Ibis Paint no formato de *visual novel*. Acreditamos que os jogos no ambiente educacional, também utilizada como uma metodologia, pode ser compreendida como uma estratégia que desenvolve nos estudantes o prazer pelo processo de construção do aprendizado.

Sendo assim, o dispositivo produzido em forma de *visual novel* foi intitulado como “O Gato de Botas na Rua Saldanha Marinho”. Esse gênero de jogo torna-se atrativo por sua simplicidade e por possuir a característica de contar histórias e manifestar sentimentos e lembranças semelhantes ao que vê-se na literatura.

Nesse caso, o personagem escolhido foi o Gato de Botas, criado pelo escritor francês Charles Perrault em 1697, o qual oferece a vantagem de evocar sentimentos de nostalgia, criando um ambiente acolhedor e familiar que estimula a exploração, a diversão e o envolvimento no processo. Desta forma, o jogador é instigado a realizar desafios e a concluir missões pelos prédios históricos da Rua Saldanha Marinho, enquanto conhece a história da cidade e seus outros aspectos urbanísticos em diálogo com o Gato de Botas Mênaco.

A estrutura do jogo é constituída por três fases, sendo elas: 1ª Fase: O jogador(a) precisa identificar, a partir das imagens e de algumas pistas concedidas pelo Mênaco, qual é a antiga residência Solar Mênaco; 2ª fase: O jogador(a) é desafiado a identificar, a partir de um recorte da Rua Saldanha Marinho, qual é o elemento que mais polui visualmente a via; 3ª fase: O jogador(a) é instigado a identificar a função de algumas edificações e relacioná-la com alguns itens representativos. Ao final, o jogador conquista uma, duas ou três joias, a depender de como se saiu ao longo do jogo. Independente da quantidade de joias, o mais importante é que o jogador(a) finalize o game tendo aprendido sobre os aspectos urbanísticos, políticos e sociais da Rua Saldanha Marinho.

O jogo na íntegra está disponível na web através do link: [“O Gato de Botas na Rua Saldanha Marinho”](#). A figura 05 demonstra algumas telas do jogo evidenciando de que maneira ele se configura enquanto resultado da pesquisa.

O nome do personagem Gato de Botas que dá vida à gamificação da Rua Saldanha Marinho é Mênaco, uma homenagem à antiga edificação Solar Mênaco. Construída entre os

anos de 1928 e 1932 pelo Dr. Bartholomeu Tacchini, essa construção era de uso residencial. Foi projetada por um arquiteto italiano procedente de Modena, Itália, e no ano de 1934 foi adquirido pelo Sr. Horácio Mônaco, momento em que sofreu várias modificações internas. O Solar dos Mônaco estava localizado na Rua Saldanha Marinho 452, na esquina com a Rua Ramiro Barcelos, e possuía uma área de terreno de mais 1000,00 m².

Figura 05 - Layout inicial do jogo.



Fonte: Produzido pelo grupo “Hora de Liderar - Humanidades”.

A edificação tinha estilo Florentino eclético. A arquitetura eclética foi um movimento arquitetônico preponderante até o princípio do século XX. Consistia em uma mescla de vários estilos diferentes (clássico, medieval, renascentista, neoclássico e barroco), que resultaram na criação de uma nova vertente arquitetônica. Aliado ao ecletismo, o estilo Florentino tem raiz na Itália e era particularmente apreciado por setores abastados da colônia italiana – saudosos da pátria e sempre dispostos a homenageá-la (Figura 06).

Figura 06 - Solar Mônaco (Em 1932 e atualmente).



Fonte: Produzido pelo grupo “Hora de Liderar - Humanidades”.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A prática inventiva “O Gato de Botas na Rua Saldanha Marinho”, cocriada no âmbito do projeto “Hora de Liderar – Humanidades”, revela o potencial transformador de uma educação conectada com as realidades locais e com os desafios do mundo contemporâneo. Ao hibridizar espaços físicos e digitais por meio da cibricidade, a experiência protagonizada por estudantes do Ensino Médio demonstrou que é possível desenvolver uma educação empreendedora que ultrapassa os limites da técnica e da resolução de problemas, aproximando-se de um agir ético, estético, político e conectado (On) com a vida (Life).

O jogo desenvolvido possibilitou que os dados produzidos e analisados ao longo da pesquisa fossem incorporados em uma narrativa lúdica e interativa, que, ao mesmo tempo em que diverte, educa e engaja. A figura do Gato de Botas, incorporada pelo personagem Mônaco, torna-se símbolo de uma mediação afetiva que convida à exploração crítica e criativa do espaço urbano. Nesse sentido, o jogo não apenas sistematizou o conhecimento produzido, mas ampliou sua circulação, democratizando o acesso à memória e à história local.

Retomando a questão central que orientou esse trabalho: Como uma prática inventiva como “O Gato de Botas na Rua Saldanha Marinho” pode fomentar a cidadania digital e impulsionar uma visão empreendedora do território no contexto do Paradigma da Educação OnLIFE?”, pode-se afirmar que a prática contribuiu efetivamente para esse objetivo. Ao conectar estudantes com os dados históricos, culturais, arquitetônicos e urbanísticos da cidade, a experiência promoveu o desenvolvimento de uma cidadania digital crítica e de uma visão empreendedora expandida, evidenciando a urgência de pensarmos uma educação para a problematização e para a invenção, no lugar de uma educação que busca somente a resolução de problemas.

Por fim, esta pesquisa reafirma a importância de práticas pedagógicas que integrem o conhecimento com a vida, que valorizem os saberes locais e que promovam o

protagonismo estudantil em experiências significativas. A cidade, nesse contexto, deixa de ser apenas cenário e torna-se coautora do processo educativo. A formação de uma geração capaz de ler, interpretar, produzir conhecimento e intervir criativamente em seu entorno passa, necessariamente, por práticas como esta.

6 REFERÊNCIAS

- Brasil. (2017) Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: Ministério da Educação.
- Di Felice, M. (2017) Net-ativismo: da ação social para o ato conectivo. São Paulo: Paulus.
- Dolabela, F. (2003). Pedagogia empreendedora. São Paulo: Editora de Cultura.
- Kastrup, V. (2007). O funcionamento da atenção no trabalho do cartógrafo. *Psicologia & Sociedade*, 19(1), 15-22. <https://doi.org/10.1590/S0102-71822007000100003>
- Lynch, K. (1967) A imagem da cidade. Tradução: Jefferson Luiz Camargo. WMF Martins Fontes.
- Moreira, J. A., & Schlemmer, E. (2020) Por um novo conceito e paradigma de educação digital OnLIFE. *Revista UFG*, 20(1), 2-34. <https://doi.org/10.5216/revufg.v20.63438>
- Morton, T. (2023). O pensamento ecológico. Tradução: Renato Prelorentzou. Quina Editora.
- Passos, E., Kastrup, V., & Escóssia, L. da (Orgs.). (2012). Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade (4o ed, Vol. 1). Editora Sulina.
- Passos, E., Kastrup, V., & Tedesco, S. (Orgs.). (2014). Pistas do método da cartografia: A experiência da pesquisa e o plano comum (2o ed, Vol. 2). Editora Sulina.
- Ribeiro, S. E. (2020). A cidade como rede conectiva de educação cidadã. Tese de Doutorado. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo. Disponível em: <https://repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/9368>
- Schlemmer, E. (2018). Projetos de aprendizagem gamificados: uma metodologia inventiva para a educação na cultura híbrida e multimodal. *Momento Diálogos em Educação*, 27(1), 42-69. <https://doi.org/10.14295/momento.v27i1.7801>
- Schlemmer, E. (2021). A vida está on. *Revista educatrix*, 21(10), 44-51.
- Schlemmer, E. (2023) O protagonismo ecológico conectivo e a emergência das hiperinteligências no Paradigma da Educação OnLIFE. In C. Accoto, M. Di Felice & E. Schlemmer (Eds.), Depois da inteligência artificial, *Caderno IHU Ideias*, 53-83.
- Schlemmer, E. (2024). Formação de professores-pesquisadores no Paradigma da Educação OnLIFE: O habitar conectivo do ensinar e do aprender. In E. Schlemmer, D. F. Kersch & L. C. Oliveira (Orgs.). A Universidade no Paradigma da Educação OnLIFE: Formação docente e práticas pedagógicas no Ensino Superior e na Pós-graduação. (1ª Ed., pp.199-241). Editora Casa Leiria. <https://doi.org/10.29327/5365072.1-7>
- Schlemmer, E., & Moreira, J. A. M. (2020) Ampliando Conceitos para o Paradigma da Educação Digital OnLIFE. *Interacções*, 16(1), 103-122. Disponível em: <https://doi.org/10.25755/int.21039>
- Serres, M. (1993). Filosofia mestiça. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- Souza, G. H. S., Schlemmer, E., & Santo, A. P. S. (2025) Desenvolvendo a Educação Empreendedora sob a Perspectiva da Educação OnLIFE. In: *Educação e Inovação: Novas Práticas, Experiências Pós-Pandemia e Perspectivas Teóricas Atuais*. 1. ed. – Montes Claros: Editora do IFNMG, 11-38.