

# Informando a pesquisa e a prática do design de aprendizagem imersiva da epistemologia da Escola de Cognição de Santiago

## DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.70.g67

A Escola de Cognição de Santiago postula que o processo de cognição inteligente em qualquer sistema vivo é o resultado de seu processo contínuo de adaptação ao meio. Em outras palavras, o próprio processo da vida nos sistemas vivos é um processo de cognição. Também estabelece que a experiência e a cognição humanas são incorporadas e representadas com o meio ambiente, por meio de um processo contínuo de percepção ativa e construção de sentido do mundo. Vinda da biologia de sistemas e fundada no conceito de autopoiese, que significa, literalmente, autocriação, definindo sistemas vivos como aqueles que podem se reproduzir e se manter por meio da criação de suas próprias partes, a escola de Santiago oferece, essencialmente, uma epistemologia alternativa para a compreensão do ser humano vivenciar fenômenos com ferramentas e ambientes digitais. Ela também fornece uma estrutura para a criação, design, desenvolvimento, implementação e uso de recursos digitais (possibilidades oferecidas pela tecnologia digital) na educação e além. Informar a pesquisa e a prática do design de aprendizagem imersiva a partir da epistemologia da escola de Santiago também ajuda a explorar e navegar na inovação digital e o surgimento de novas tecnologias e modos de design e prática da experiência do usuário. Sob a premissa de que a natureza do mundo em que vivemos é complexa, interconectada, imprevisível e em constante mudança, e que a experiência humana é subjetiva, "ecosomaesthetic", simbólica e sentida com o mundo, conceitos de design ocidentais tradicionais, como "uma solução serve para todos"

ou mesmo a noção de "design de experiência do usuário (UX)" torna-se problemática. Autopoiese, cognição e atuação na base da experiência humana vivida são alguns dos conceitos e princípios fundamentais provenientes da epistemologia da escola de Santiago que podem informar e orientar o design centrado no usuário e a prática de criação criativa nos mundos real e virtual. Incorporar propriedades encontradas em sistemas vivos em soluções criativas, ou projetar para que os usuários "se tornem com o mundo" em uma representação circular em ambientes digitalmente imersivos são apenas exemplos de onde a pesquisa orientada pela prática e a produção criativa podem ir. Nesta apresentação, os conceitos fundamentais e os blocos de construção da escola de Santiago são apresentados e revisados em relação à sua capacidade de informar a compreensão da natureza da experiência humana em mundos reais e imersivos, e como devemos projetar para ela. Exemplos de pesquisas e trabalhos práticos ajudarão a retratar como a epistemologia da escola de Santiago pode se tornar de interesse e de valor real para a prática e investigação artística e de design. Finalmente, a lógica filosófica que orienta a inclusão de princípios e conceitos provenientes da escola de Santiago no design de aprendizagem digital, design criativo e prática artística não nos convida apenas a reconsiderar e reconceitualizar o papel dos alunos e dos sistemas e ferramentas de tecnologia digital na educação prática, mas, também, para repensar a natureza da aprendizagem e da experiência humanas dentro da prática criativa.