

Design imersivo corporificado para aprendizagem baseada na experiência e autoiluminação

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.72.g73

O ensino e a aprendizagem baseados em conceitos baseados em um paradigma mecânico têm dominado a tradição educacional ocidental desde a primeira revolução industrial. Este tipo de tradição educacional é caracterizado, entre outras coisas, por sua mentalidade reducionista e linear, que levou à geração de conhecimento em segmentos, desconectados. No entanto, o século 21 exige que repensemos os papéis tradicionais do aluno, do professor e do ambiente de aprendizagem. A mudança climática e os graves problemas e desafios socioecológicos exigem que uma nova "tradição" surja, domine e responda à nossa crise social e planetária. A geração, disseminação e transferência de conhecimento integrada, multidisciplinar e transversal, alicerçada numa forte ética crítica e na exploração filosófica de novos paradigmas educacionais alternativos, é fundamental, se pretendemos responder em conformidade aos apelos para a criação de um futuro melhor. A 4ª revolução industrial de hoje, fundindo Inteligência Artificial (IA) com a Internet das Coisas (IoT), engenharia genética, mecânica quântica e filosofia, e muito mais, está borrando as fronteiras entre os mundos físico, digital e biológico. Isso traz o surgimento de novas compreensões da natureza da experiência humana e questões sobre como projetar para ela. Neste cenário, a educação deve se tornar multidisciplinar novamente, onde novas epistemologias devem ser o reflexo do processo de mudança e transformação da humanidade, enquanto se reconecta com velhos e antigos saberes e modos de fazer. No passado, o conhecimento era considerado um todo de "unidade", adquirido por meio de jornadas nas vidas das pessoas, de onde os indivíduos aprendiam fazendo e experimentando todos os aspectos do conhecimento. Um efeito colateral positivo de abraçar uma visão unitária do

conhecimento, hoje, é que agora podemos tornar acessíveis os conceitos não ocidentais, novamente com ênfase nas visões qualitativas, subjetivas, emocionais, corporais, cerimoniais e espirituais da geração e da prática do conhecimento. Como podemos ensinar esses conceitos e visões dentro de um sistema educacional ocidental tradicional e reducionista, fundamentado em uma educação baseada em conceitos e em segmentos? Nós não podemos. Alguns conhecimentos, conceitos e noções (conhecidos como "Qualia" na literatura) só podem ser adquiridos por meio de experiências diretas e vividas no corpo. As novas mídias podem fornecer aos alunos uma boa base em muitas disciplinas diferentes, o que normalmente levaria anos para ser alcançado com base na pedagogia tradicional. Os meios baseados na experiência, como a realidade virtual (RV), se usados de uma forma não baseada em conceitos, podem preencher a lacuna de conhecimento existente criada por sujeitos qualia nas sociedades ocidentais. Aqui, argumentamos que a epistemologia proveniente da escola de cognição de Santiago, com noções como incorporação, cognição incorporada e atuação, pode informar e orientar o desenvolvimento de um tipo de design de aprendizagem imersivo apoiado na experiência de um usuário autodidata e atuante. Propomos que o design de experiência de aprendizagem imersiva deve focar, em primeiro lugar, na ética e na filosofia crítica, seguido pelo design incorporado para a iluminação autodirigida baseada na experiência. Nesta apresentação, revisamos os fundamentos conceituais que levam a alguns exemplos de aprendizagem respaldada na experiência atual e exploração de design de autoiluminação em design de aprendizagem imersiva, informado pela epistemologia proveniente da escola de cognição de Santiago.