



EXPERIÊNCIAS DE SI EM DIFERENTES DOMÍNÍOS

Laura Marzullo dos Santos
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

INTRODUÇÃO

“Um Dia no Jardim Botânico” é o nome do jogo locativo explorado, através de tablets, por estudantes dos 4º e 5º anos do Ensino Fundamental de uma escola pública de Porto Alegre. No decorrer das oficinas, alguns alunos praticaram ações inesperadas por parte de suas professoras e acabaram por surpreender-se consigo mesmos ao longo da dinâmica de sondagem dos espaços físico e digital.

METODOLOGIA

Pesquisa-intervenção qualitativa constituída pelos seguintes procedimentos metodológicos:

1. Oficinas (duplas de jogadores filmadas e acompanhadas por um pesquisador);
2. Conversa com estudantes e professores acerca da experiência do jogo;
3. Escrita de diários de campo pelos pesquisadores;
4. Reuniões do grupo para compartilhamento dos relatos e planejamento das oficinas seguintes;
5. Divisão de diários de campo em nós-problemas, no NVIVO e
6. Análise qualitativa dos nós, compondo relações entre nós distintos, a partir da perspectiva teórico-metodológica da Biologia do Conhecer.

RESULTADOS

Resultados preliminares já apontam para a problematização de algumas verdades compartilhadas e o deslocamento de posição de sujeitos, principalmente em relação a pressupostos sobre o gênero (“meninos não são legais”) e às facilidades e dificuldades de aprendizagem e diagnósticos (“ela é burra” ou “ele é um TDAH”).

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, G. La potencia del pensamiento. Ensayos y conferencias. Ed. Adriana Hidalgo Editora. Buenos Aires, 2007.
- KASTRUP, V. A invenção de si e do mundo: uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.
- MATURANA, H. R. Cognição, Ciência e Vida Cotidiana. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2001
- MATURANA, H. e VARELA, F. (1984). A árvore do conhecimento - As bases biológicas do conhecimento humano. Campinas: Ed. Psy, 1995.
- PALOMBIM, A. L.; MARASCHIN, C.; MUSCHEN, S. (orgs). Tecnologias em rede: oficinas de fazer Saúde Mental. Porto Alegre: Sulina, 2012.

OBJETIVOS

Analisar de que modo o cenário de exploração do jogo locativo, no Jardim Botânico, permitiu novas *Experiências de Si* é o intuito desse trabalho. Busco também flagrar as formas de jogar e como os estudantes produziam autorreconhecimento e resistência a partir delas.

DESENVOLVIMENTO

O trabalho iniciou com a elaboração do jogo, que proporciona a exploração do espaço, da flora e da fauna do Jardim Botânico (JB), mediados por personagens e atividades digitais - plantas, regar sementes, encontrar botânicos e fugir de lagartos - tendo tablets como plataforma. A segunda etapa realizou-se em 2014 através de oficinas com os estudantes durante as quais eles jogavam no JB enquanto eram acompanhados e filmados pelos pesquisadores. Já em 2015, o foco esteve em agrupar os dados dos materiais produzidos - vídeos, fotografias e relatórios - a partir do software NVIVO. Ao longo de 2016, realizam-se também oficinas com pedagogos em formação e com estudantes de escolas particulares. Além disso, os registros da pesquisa são utilizados para diferentes estudos dos membros do grupo, através de releituras dos relatos, interligações com literatura vigente e debates em grupo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Oportunizar que estudantes de Ensino Fundamental tenham acesso a plataformas diferenciadas abre espaço para a criação de novos processos de aprendizagem. As quebras de protocolo mostraram-se como grandes potencializadoras da experiência de novas performances de jogo, propiciando maior diversidade nas ações dos estudantes. Nesse sentido, ensinar em espaços múltiplos permite que os estudantes atribuam sentido a novos conhecimentos, modificando a si mesmos e ao meio, gerando novos acoplamentos que nos fazem pensar o ato de conhecer como movimento do viver.



paz no plural



oficinando