



SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA XXVIII SIC

paz no plural



Evento	Salão UFRGS 2016: SIC - XXVIII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2016
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	EXPERIÊNCIAS DE SI EM DIFERENTES DOMÍNIOS
Autor	LAURA MARZULLO DOS SANTOS
Orientador	CLECI MARASCHIN

EXPERIÊNCIAS DE SI EM DIFERENTES DOMÍNIOS

Nome da autora: Laura Marzullo dos Santos

Nome da orientadora: Cleci Maraschin

Instituição de origem: Instituto de Psicologia da UFRGS.

1. Apresentação do projeto de pesquisa.

O objetivo da pesquisa na qual me insiro como bolsista é mapear como os modos de jogar um jogo locativo podem evidenciar processos de aprendizagem concernentes a sistemas complexos pelas articulações físico-virtuais que demandam. O projeto *Oficinando em Rede* iniciou com a elaboração do jogo intitulado *Um Dia no Jardim Botânico*. Através dele e tendo tablets como plataforma, alunos dos 4º e 5º anos do Ensino Fundamental de escolas públicas exploram espaço, flora e fauna do Jardim Botânico (JB) de Porto Alegre, mediados por personagens e atividades digitais, tais como plantar sementes, encontrar botânicos e fugir de lagartos. A segunda etapa realizou-se através de oficinas com os estudantes durante as quais eles jogavam no JB enquanto eram acompanhados 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.

2. Apresentação do recorte da pesquisa.

Trabalhar com estudantes do ensino fundamental me possibilitou observar como práticas escolares já instituídas configuram os modos de operar dos alunos, dificultando que novas dinâmicas relacionais e de aprendizagem se produzam. Nesse sentido, inserir jogos locativos em um contexto diverso da sala de aula permitiu, aos estudantes, ingressar em um novo domínio de conhecimento e de interação. A experiência das oficinas para jogar forneceu evidências do engajamento dos estudantes em diversas formas de explorar, de ser e de aprender. Analisar de que modo esse cenário permitiu novas *Experiências de Si* é o intuito desse trabalho. Por experiência de si entendo as formas como os sujeitos se reconhecem nos jogos de verdade que o constituem e são, ao mesmo tempo, aquilo contra o que eles resistem. Assim, se na sala de aula mantêm determinados discursos sobre os estudantes distinguindo aqueles que aprendem dos que não aprendem, por exemplo, um outro domínio pode trazer mudanças nesses jogos e constituir outras experiências de si. Busco flagrar as formas de jogar e como os estudantes produziam autorreconhecimento e resistência a partir delas.

3. 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; 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.

4. Resultados.

Encontramo-nos em período de análise dos dados. 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”).