



<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2015: SIC - XXVII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
<b>Ano</b>	2015
<b>Local</b>	Porto Alegre - RS
<b>Título</b>	A Potência Criativa do Bug
<b>Autor</b>	LAURA MARZULLO DOS SANTOS
<b>Orientador</b>	CLECI MARASCHIN

# **A POTÊNCIA CRIATIVA DO BUG: A PRODUÇÃO DE DESVIO NA RELAÇÃO COM AS TECNOLOGIAS DA EDUCAÇÃO**

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 é problematizar as potências da ocorrência de quebras de protocolo na produção de desvios e diferença na dinâmica de exploração de jogos locativos - utilizados por alunos dos 4º e 5º anos do Ensino Fundamental de escolas públicas ao longo de oficinas no Jardim Botânico da cidade de Porto Alegre. Integrando o Projeto de Pesquisa *Oficinando em Rede: Processos de Aprendizagem e Jogos Locativos*, realizado pelo Núcleo de Ecologias e Políticas Cognitivas (NUCOGS), o trabalho iniciou com a elaboração do jogo: onde os estudantes exploram o espaço, flora e fauna do Jardim Botânico, mediados por personagens e atividades digitais (plantas e regar sementes, encontrar botânicos e fugir de lagartos). Tudo por meio de iPads com os quais os jovens articulavam os espaços físico e digital. A segunda etapa realizou-se através de oficinas com os estudantes durante as quais eles jogavam no Jardim Botânico enquanto eram acompanhados e filmados pelos pesquisadores. Já em 2015, o foco esteve em efetuar marcações dos materiais produzido ao longo das oficinas - vídeos, fotografias e relatórios - a fim de separar seus conteúdos em nós-questões úteis às pesquisas dos diferentes acadêmicos que integram o grupo. Para isso, o software NVIVO foi utilizado como meio facilitador do agrupamento de dados através de nós que identificassem, por exemplo, itens como as quests e as subquests do jogo, as coordenações, o ritmo, a variação das ações, as intervenções, as expressões de emoção, as tensões físico-digitais entre outros.

## **2. Apresentação do recorte da pesquisa.**

Dentre os diversos nós seccionados pelo grupo de pesquisa em suas reuniões, este trabalho se propõe a analisar a ocorrência de bugs durante as oficinas. Nesse sentido, bugs podem ser compreendidos como quebra de protocolo e também como quebra de padrões comportamentais e cognitivos. As paradas ocorreram por problemas técnicos ligados tanto à falta de acesso à internet, problemas de software e hardware, como também pela subversão do protocolo do jogo pelos estudantes que algumas vezes transgrediam seu uso esperado inventando novos sentidos. Observar os diversos modos que os alunos se utilizaram para ocupar este espaço de abertura nas regras do jogo colocou-se como um grande imperativo a ser estudado, pois em uma sociedade hiperconectada e veloz como a contemporânea, a produção de "vacúolos de silêncio" (Gilles Deleuze) torna-se uma estratégia de invenção, de produção de desvio e de diferença. A aposta da presente pesquisa é exatamente investigar a possibilidade de potências criativas na quedas de protocolo provocadas pelos bugs.

## **3. Metodologia.**

Trata-se de uma 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 de pesquisa 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 das perspectivas teórico-metodológicas da Biologia do Conhecer e Teoria Ator-Rede.

## **4. Resultados.**

Encontramo-nos no início da análise dos dados, que serão posteriormente apresentados.