



**XXXIII SIC** SALÃO INICIAÇÃO CIENTÍFICA

<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2021: SIC - XXXIII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
<b>Ano</b>	2021
<b>Local</b>	Virtual
<b>Título</b>	Tecnologias e Rupturas em Sistemas Normativos
<b>Autor</b>	NATHALIA MORAES GUARNIERI RAMOS
<b>Orientador</b>	VANESSA SOARES MAURENTE

Universidade Federal do Rio Grande do Sul  
Aluna: Nathalia Moraes Guarnieri Ramos  
Orientadora: Professora Vanessa Soares Maurenre  
Bolsa: Iniciação Científica

## Tecnologias e Rupturas em Sistemas Normativos

Quando se pensa na palavra “tecnologia”, enxerga-se computadores, celulares, *touch screens*, robôs, um mundo digital infinito; no entanto, é surpreendente o quanto tal conceito pode, também, ser restritivo. A definição, originalmente eurocêntrica, do que deve ser a tecnologia em uma escala mundial apaga a diversidade e diferenças socioculturais presentes em países do sul global, e apaga a história de propagação e produção tecnológica destes países. Tendo em mente o contexto brasileiro, no qual não apenas a tecnologia foi exportada para o país, mas também as ideias de superioridade da raça branca sobre as demais e todo o restante que marcou e ainda marca o modo como construímos relações, estabelece-se como o objetivo deste trabalho discutir, a partir da infância, o potencial descolonizador da tecnologia e seus obstáculos. Para isso, utilizou-se o jogo Ilha dos Afetos, que foi desenvolvido pelo Núcleo de Ecologia e Políticas Cognitivas (NUCOGS). O jogo é vinculado ao projeto de pesquisa *Figurações Corporificadas* e foi criado com o intuito de promover a problematização dos marcadores sociais da diferença entre crianças de 7 a 12 anos. A análise foi feita levando em conta experiências que o grupo teve com o Ilha dos Afetos, seja jogando ou discutindo sobre o jogo, e foram utilizados termos como tecnodiversidade, de Yuk Hui, e infância e adultescer, de Renato Nogueira. A noção em volta do que seria tecnodiversidade ajudou na compreensão da criação do jogo, além de para quem e para qual propósito ele foi criado, enquanto as ideias de Nogueira auxiliaram no entendimento de uma contraposição difícil de ser ignorada ao se falar do jogo: o modo como as crianças lidam com os afetos e os marcadores difere do modo como os adultos se relacionam com estes.