



<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2015: XI SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
<b>Ano</b>	2015
<b>Local</b>	Porto Alegre - RS
<b>Título</b>	AVATARES: UMA METODOLOGIA PARA PRODUÇÃO DE SUBJETIVIDADES EDUCADORAS
<b>Autor</b>	PAULA MASTROBERTI

A proposta que apresento tem sido aplicada nas disciplinas presenciais por mim ministradas no Curso de Licenciatura em Artes Visuais nesta Universidade, resultando numa reflexão coletiva em que cada aluno licenciando, ao projetar-se como uma persona educadora em espaço-tempo virtual, elabora uma autorreflexão sobre seu lugar no discurso pedagógico coletivo. Ela parte do reconhecimento de que a subjetividade pode ser positivamente reconfigurada e adaptada conforme um dado contexto socioeducativo, a partir de uma projeção poética e ficcional. Assim, como primeira etapa desta atividade, peço que cada participante, a partir de um ou mais estímulos desestabilizadores (ou perturbadores, no dizer de Maturana), (re)configure-se plástica e poeticamente, com a finalidade de gerar uma interface afeto-comunicativa entre o si-mesmo e suas alteridades igualmente ficcionais, mas coerentes com os conteúdos e temáticas trabalhados em cada disciplina onde aplico a didática. Essa primeira reconfiguração criativa será posteriormente reelaborada formalmente através da escrita, das plásticas ou gráficas, usando suportes analógicos ou digitais. Em seguida, a partir desse “eu-educador virtual”, os alunos desenvolvem um contexto de atuação ficcional em que as reflexões teóricas emuladas na disciplina surgem ressignificadas por cada avatar educador em situação de interação pedagógica à uma alteridade aprendiz. Numa etapa final, após apresentação dos trabalhos, prevê-se que cada avatar e seu discurso contribuirão para com a produção de uma reflexão teórica a ser registrada de modo a constituir um texto coletivo, a ser compartilhado entre o grupo da disciplina. Meu objetivo é, com isso, fortalecer o sujeito futuro educador, contribuindo para com uma consciência maior de sua personalidade profissional e aprimoramento de sua performance educativa. Em seus níveis superficiais, a proposta parte dos estudos sobre comportamento na construção de identidades socioculturais de Erwin Goffman, da teoria da performance de Richard Schechner e do conceito de ludismo de Johan Huizinga; porém, ela aprofunda-se na incorporação do conceito de *subjetividade autopoietica*, tal como a concebem e propõem de Humberto Maturana aos autores Felix Guattari e Gilles Deleuze. Também são aproveitadas algumas dinâmicas do método *Design thinking*, na medida em que entendo as relações entre professor e alunos em sala de aula como uma forma de gestão. Ao articular essas teorias à atividade de criação poética de avatares, reconheço todo sujeito envolvido na ação pedagógica como um ator/corpo/persona estético-comunicativa em interação aos demais atores/corpos/personas localizados em um dado espaço-tempo de performatização, assim como, da mesma forma, reconheço esses aspectos como interferentes na produção de conhecimento.