



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

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, algumas quebras de protocolo (bugs) fizeram-se presentes, alterando dinâmicas e chamando a atenção dos olhares dos oficinairos.

## 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 da perspectiva teórico-metodológica da

## Resultados

Observa-se que a presença de bugs, ao longo das oficinas, ainda que interrompesse a dinâmica do jogo, também atuou como um momento de abertura no campo cognição-atuação dos estudantes. Tal fato incrementou movimentos de imersão e de imersão entre o jogo e o Jardim Botânico (JB). Dessa maneira, sem a conexão de internet à disposição, os jogadores puderam, por exemplo, alterar os seus domínios de ações, saindo do plano digital para o físico e encontrando, em mapas do próprio JB, as informações necessárias para o fechamento das fases nas quais se encontravam. Enquanto quebra de protocolo, os bugs também foram um imperativo, já que alteraram a dinâmica escolar, permitindo que os estudantes unissem conhecimentos prévios de sala de aula àqueles observados ao longo das oficinas, por meio da flora e da fauna presentes no local.

## Objetivos

Problematizar as potências da ocorrência dos bugs na produção de desvios e de diferença, no decorrer da dinâmica de exploração de jogos locativos, relacionando os espaços físico e digital, é a busca deste trabalho.

## 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 efetuar marcações dos materiais produzidos 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.

## 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.

## Referências

- MATURANA, Humberto R. Cognição, Ciência e Vida Cotidiana. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2001.
- AGAMBEN, Giorgio. La potencia del pensamiento. Ensayos y conferencias. Ed. Adriana Hidalgo Editora. Buenos Aires, 2007.
- MATURANA, Humberto e VARELA, Francisco (1984). A árvore do conhecimento - As bases biológicas do conhecimento humano. Campinas: Ed. Psy, 1995.
- PALOMBIM, Analice L; MARASCHIN, Cleci; MUSCHEN, Simone (orgs). Tecnologias em rede: oficinas de fazer Saúde Mental. Porto Alegre: Sulina, 2012.