



GE 3- LINGUAGEM, MÍDIAS E TECNOLOGIAS

JOGANDO E APRENDENDO: OS VIDEOGAMES COMO FORMA DE VIVER/CONHECER

Leticia Staub Limberger

Ao longo de sua existência a humanidade realizou muitas interações, que resultaram na criação de diversas tecnologias. Os videogames são uma tecnologia atual com a qual nos instrumentalizamos para experienciar novas formas de viver e conhecer, de maneira que os mesmos possuem, na atualidade, um impacto único em nossa forma de aprender. Nesse sentido, essa pesquisa buscou estudar as evidências da complexificação das interações disponibilizadas por esta mídia, ancorada no Paradigma da Complexidade. Para tanto, contou com a base teórico-metodológica da pesquisa-intervenção, na qual participaram 8 adolescentes, durante 15 encontros, com duração de duas horas cada, nos quais os sujeitos estiveram em contato com diversos jogos de videogame. Utilizou-se um diário de bordo para registrar as vivências e buscou-se trabalhar com os aspectos subjetivos como uma dimensão inseparável do conhecer dos sujeitos, utilizando a metodologia cartográfica para abarcar o tratamento desses registros. O conviver com o grupo permitiu conhecer e acompanhar os sujeitos em sua imersão e constituição na experiência observada. Foi possível perceber o processo de complexificação dos sujeitos por meio da autopoiesis seres vivos enquanto produtores de si mesmos, capazes de organizarem-se enquanto sistema vivo por meio da autonomia, assim como observar seu acoplamento tecnológico. Os videogames propiciaram espaços para a emergência de diferentes formas de vivenciar a narrativa. Apesar de os jogos

serem pré-moldados, os percursos produzidos assim como as produções simbólicas frente ao contexto do jogo foram individuais. Jogar videogame relacionou-se ao posicionamento criador, de escrever as circunstâncias sob as quais as ações do jogo refletiram nas experiências vivenciadas pelo jogador. Ao longo desse processo, como inferência epistemológica de fundo, observou-se a inseparabilidade do viver/conhecer, imerso em um ambiente de ruídos, possibilitando as complexificações e autorias necessárias.

Palavras-chave: Videogames, Educação, Complexidade, Aprendizagem, Cognição.