



CORPOGRAFIA E GEOTECNOLOGIA: UMA IMERSÃO CONCEITUAL PARA ESPAÇOS EDUCATIVOS

Magaly Menezes Andrade¹

José Antonio Carneiro Leão²

Paulo Marcelo Spínola Ramos Pereira e Pereira³

Eixo – Práticas Educativas

Resumo

As formas de aprender e ensinar buscam dialogar com as perspectivas tecnológicas na contemporaneidade. Os contextos sociais de produção do conhecimento instituem movimentos de pesquisas, elaboração e execução de projetos culturais, sociais e educativos que problematizam o corpo e as possibilidades de estabelecer e mobilizar processos criativos e transformativos para o entendimento do lugar e conseqüentemente sua interação sujeito-história-lugar. Assim, este estudo visa destacar a utilização dos conceitos de Corpografia e geotecnologia numa imersão em espaços educativos das cidades. Sendo assim, questionamos: Como aplicar conceitos de corpografia e geotecnologia nos espaços educativos das cidades? O pressuposto leva a utilização de linguagens geotecnológicas, como a dos jogos locativos (ANDRADE, 2016), em que se apresenta o espaço apreendido do saber incorporado. Acerca do lastro teórico buscamos o aprofundamento e ancoragem a partir das seguintes categorias: Corpografia (JAQUES, 2008); Geotecnologia (LEÃO, 2020); Jogos digitais locativos (HETKOWSKI, 2010; ANDRADE, 2016). A metodologia traz o caminhar digital como método antropológico para conhecer a cidade e seus praticantes a partir da imersão em comunidades virtuais e referenciais teóricos. Nele se estabelece como discussão deste estudo o modo de fazer individual e coletivo do sujeito que incorpora história e memória a partir da potencialidade das linguagens geotecnológicas, com a Teoria Ator-Rede (LATOUR, 2012). Os resultados apontam para estes conceitos imersos nos espaços educativos a partir do corpo como centro de construção de símbolos, signos e caracteres que constitui o lugar, mobilizado pela experiência do sujeito latente no aprender a ser e a estar em movimento comunitário na sociedade contemporânea.

Palavras-chave: Corpografia. Geotecnologia. Jogos digitais locativos

Introdução

Os aspectos da transitoriedade do caminhar dos sujeitos citadinos estabelecem as marcas corporais e símbolos oriundas da produção geolocalizadas que permite a identificação e

¹ Secretaria de Educação do Estado da Bahia (SEC), mmamaria50@gmail.com.

² Universidade do Estado da Bahia; Professor Doutor em Educação; jleao@uneb.br.

³ Universidade do Estado da Bahia - UNEB, Professor Substituto no curso de Jogos Digitais da UNEB, spinvsppin@gmail.com.

reconhecimento no limiar da História como saber incorporado de memórias. Esta ideia/ação permite a construção do recorte do espaço geográfico, que estabelece o entendimento do lugar como prosclênio onde ocorre e se materializa o cotidiano, em elementos culturais, sociais, tecnol3gicos, urbanos, rurais, pol3ticos e econ3micos.

A concepção de um espaco educativo adere a pr3pria natureza do lugar quando menciona o sujeito corporificado que institui redes de sociabilidades na complexa relaça3o entre aproximações e afastamentos, individualidade e pluralidade, ser e estar no campo social de entrelugares, para al3m da contraposiça3o de poderes. Assim, 3 na construça3o horizontal e difus3o dos saberes e conhecimentos historicamente acumulados nas viv3ncias no lugar, que ocorre os sabores, cheiros, paladares e texturas que refletem em experi3ncias que educam.

O Projeto Articulador RedePub do Grupo de Pesquisa Geotecnologia, Educaça3o e Contemporaneidade (GEOTEC) da Universidade do Estado da Bahia - UNEB, mobiliza uma rede oriunda das relaça3es desenvolvidas na dialogicidade entre a Universidade, Escola e Comunidade. O que ocorre a partir das potencialidades da geotecnologia na dinamizaça3o de pr3ticas investigativas e extensionistas pautada no imbricamento interventivo e engajado a partir das Hist3rias e Mem3rias dos sujeitos no 3mbito formativo e gerencial. Para isso, compreendemos como geotecnologia,

[...] processos de percurso-ocorr3ncia-incorporaça3o do sujeito-hist3ria- lugar, ao interagir com o outro e no mundo, num caminhar materializado no tempo organizado por configuraça3es materiais (Instrumentos, t3cnicas) e imateriais (Cognitiva, afetiva, psicomotora, est3tica), em diferentes formatos de linguagens do saber e do fazer criativo e humanizado da pr3tica problematizadora, identificada na vida em formaça3o continuada, atrav3s de cartilhas, portf3lios, fluxogramas, trilhas, tutoriais, cards, maquetes, sistemas de jogos, cartografias, sinalizadores, mapas, protocolos, interfaces, itiner3rios, dentre outros formatos (LE3O, 2020, p.1).

3 nesse caminhar materializado no corpo como m3dia prim3ria, que podemos trazer o conceito de corpografia apontado por Jacques (2008), para reativar todos os sentidos e todos os corpos no olhar sobre o espaco. Sendo assim, este conceito 3,

[...] uma cartografia corporal (ou corpo-cartografia, da3 corpografia), ou seja, parte da hip3tese de que a experi3ncia urbana fica inscrita, em diversas escalas de temporalidade, no pr3prio corpo daquele que a experimenta, e dessa forma tamb3m o define, mesmo que involuntariamente

Deste modo, surge como objetivo geral deste estudo destacar a utilizaça3o dos conceitos de corpografia e geotecnologia numa imers3o em espacos educativos das cidades. Sendo assim, questionamos: Como aplicar os conceitos de corpografia e geotecnologia, em espacos

educativos das cidades? O pressuposto leva a utilização de linguagens geotecnológicas, como a dos jogos digitais locativos, em que se apresenta o espaço apreendido do saber incorporado.

Partimos da noção de que os espaços educativos são interdependentes com os atores, corpóreos, físicos ou digitais, mentais e sociais que os habitam, assim como também personagens criados nesses espaços. O que se torna pertinente pontuar como a corporeidade influencia diretamente na construção de produtos tecnológicos. A identidade de um ser, a sua presença em nossa realidade, física ou virtual, frequentemente foi o objeto de estudo das tecnologias e os produtos desenvolvidos por elas. Para tanto, trouxemos na metodologia a Teoria Ator-Rede (TAR) com base em Latour (2012), o que liga constantemente seres humanos e coisas, pois ela permite a construção de nosso coletivo.

Deste modo, para estabelecer os aspectos da conexão imersiva entre a corpografia e as geotecnologia, experiências acerca dos jogos digitais vêm sendo utilizadas. Sendo assim, Hetkowski (2010, pg. 3253) afirma:

Ademais, hoje, já são explorados pelas crianças e jovens desta faixa etária, jogos eletrônicos com ênfase aos espaços cotidianos, ou mesmo jogos que exploram noções de espacialidade e lateralidade, ou mesmo com simulações que se aproximam de situações vividas nos lares, em espaços urbanos ou mesmo em espaços históricos (The Sims, Civilization, Space Invaders, Escape from Woomera, Special Force, entre outros).

Estas experiências fortalecem o RedePub/GEOTEC/UNEB como elemento mobilizador de educação quando estabelece uma rede de confluência das identificações do cotidiano com o processo de produção de conhecimento, como saber brincante (LEÃO, 2011). Este saber possui dimensões educativa, lúdica e comunicativa, como formas diferentes de pensar e agir ao lidar com as convenções sociais. Pois para esse mesmo autor ele é camuflado de máscaras subversivas, ora atenta, ora desatenta as produções culturais que envolveram os diferentes percursos dos povos pelos continentes, de origem mista e dividida, decidindo destinos de narrativas corporais proferidas nas entrelinhas, tanto contra as regras quanto dentro delas, com objetivos estratégicos de enfrentamento e (re)existências.

Metodologia

É importante ressaltar os aspectos tecnológicos que permeiam todo percurso do fazer o estudo considerando o afastamento dos corpos diante o agravamento da Pandemia do Covid 19. O que nos leva a instituir trocas de informações e a observação e mapeamentos das categorias

teóricas eletivas na produção e integração das investigações realizadas sob o guarda-chuva do projeto RedePub: História e Memória em Rede de Espaços Públicos Educativos.

O caminho metodológico deste estudo revela uma abordagem multirreferencial que estabelece a compreensão da complexidade dos fenômenos sociais que ocorrem ao mesmo tempo e que rompe a lógica formal da temporalidade investigativa. Pois o corpo coexiste enquanto outros cenários, relacionando-se e definindo o entrelaçar entre o usuário e as tecnologias insurgentes. É nesse cenário que utilizamos a Teoria Ator-Rede, que só pode ser desdobrada através dos objetos que ainda não encontraram seu lugar estabilizando-se, ou que simplesmente não possuem lugar nessa divisão tradicional, os híbridos. A tarefa desses híbridos é de humanos e não-humanos inteiramente conectados e em contínua mobilidade e ação performando múltiplas realidades da circulação de informações e suas conexões polifônicas feitas pelos agentes em ação (ATORES), que estão sempre se fazendo e articulando pessoas, coisas e natureza em associações provisórias (Tribos, guetos... – nossas comunidades virtuais) rastreadas pelo público, que se tensionam, e assim, ora se dispersam ou se estabilizam.

O aspecto multireferencial com aprofundamento bibliográfico é que permite conceber este texto escrito, entrelaçando corpografia, geotecnologia e jogos digitais locativos aos atos dialógicos da pesquisa aplicada e de engajamento ao sujeito solidário, antropocêntrico e diversificado que criam interconexões como modos de ser enquanto substrato da produção, criação, inovação. Por serem determinadas pela subjetividade constituída na experiência no tecido social, elas vêm a partir do saber brincante, a persuadir os padrões de uma cultura de três maneiras: ultrapassando-as; ameaçando-as; e, ficando aquém delas.

Resultados e Discussão

Os encontros e desencontros da natureza nômade do ser humano estabelecem convenções e intercessões na interação do sujeito com o mundo, formando um sistema de ações que planifica o olhar na interpretação dos fatos do cotidiano, pautado no movimento corporificado que suscite a produção de sentidos. Assim, a corpografia é entendida na relação do imbricamento “geoespacial” no corpo, escrevendo seus símbolos, signos e caracteres que permitem o reconhecimento, identificação e pertencimento na relação do espaço-ambiente.

Na animação a rotoscopia utiliza-se de referências reais capturadas através do vídeo para criar os quadros de suas animações. Filmes e jogos utilizam-se da fotogrametria, um produto geotecnológico, para captar e transpor tanto objetos quanto indivíduos para dentro do

ambiente 3D criando personagens e cenários a partir da dimensão tridimensional de elementos reais. A captura de movimento proveu ao mundo centenas de exemplos de personagens muito conhecidos e hoje evoluiu o suficiente para deixar de ser uma tecnologia de captura de gestual para transparecer também as emoções e a atuação do indivíduo a ser gravado.

Há também a relação entre a corporeidade e os jogos digitais, mergulhamos particularmente nos chamados *motion controllers*, controles para jogos que focam nos movimentos dos usuários, capturando a intenção e a direção de seus gestos através de acelerômetros. Que são dispositivos que quantificam a aceleração, para apresentar o *input* deste movimento dentro do universo do jogo.

Ainda a respeito dos jogos digitais, pontuamos a utilização dos produtos geotecnológicos como o GPS, utilizados através dos jogos locativos que são definidos por Andrade (2016) como jogos que incorporam mídias locativas em suas funções para criar suas mecânicas de jogo e narrativas. Como exemplo de jogo locativo podemos destacar o *Pokemon GO* produzido pela *Niantic*. Analisamos os jogos locativos e suas possíveis utilizações e relações com os indivíduos e os espaços que eles habitam.

Este entrelaçamento entre Corpografia, Geotecnologias e Jogos Locativos em Espaços Educativos faz articular um movimento de ação–reflexão–ação que acopla, adere e se estabelece nas experiências e vivências que permite a latência do aprender. Isso está implicado no “eu” com “eu”, mas também no mundo dotado de intencionalidade e confluências no limite do aprendizado da instância desejante dos indivíduos como elemento interativo, associativo imersos de cenários real e/ou virtual, consolidados e/ou criados a partir do corpo.

Conclusões

Com esse estudo ampliamos os olhares e as discussões sobre o corpo e as possibilidades conceituais de utilização da corpografia e da geotecnologia, através da imersão nas práticas educativas inovadoras. O que permite a valorização dos sujeitos, sua identificação e constituições de estratégias pedagógicas corporificadas para além dos muros da escola através da tecnologia. Naturalmente isso se dá por influências e elementos que compõem as comunidades em que as escolas estão ancoradas, constituindo os percursos e trilhas que formam e transformam as vidas dos sujeitos.

A perspectiva geotecnológica deste escrito buscou na (in)disciplina do corpo e das práticas brincantes para ir além do sentido de sedimentação e/ou adestramento, além da configuração de “grades curriculares” que não considera a comunidade e a contemporaneidade

como ferramenta formativa dotada de experiências públicas, dialéticas, espaciais, transdisciplinares, plurais, dinâmicas e instituintes.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Luiz Adolfo de Paiva. Jogos Locativos. Salvador: EDUFBA, 2016.

JACQUES, Paola Berenstein. Corpografias Urbanas: as memórias das cidades nos corpos. In: Anais: Seminário de História da Cidade e do Urbanismo, v. 10, n. 3, 2008.

LATOUR, Bruno. Redes que a razão desconhece: laboratórios, bibliotecas, coleções. In: Parente. A. Tramas da Rede: Novas dimensões filosóficas estéticas e políticas da comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2012.

LEÃO, José Antonio Carneiro. Saber brincante: cosmovisão e ancestralidade como processo educativo. Tese (Doutorado) – Universidade Federal da Bahia - UFBA. Faculdade de Educação - FACED, Salvador/Ba, 2011.

LEÃO, José Antonio Carneiro. Tecnopoiese e Corpografia como Processo Educativo. In: I Colóquio Nacional de Educação, Currículo e Processos Tecnológicos (CONNECTE), 2012, Salvador. Colóquio Nacional de Educação, Currículo e Processos Tecnológicos. Salvador: EDUNEB, 2012. v. 1.

LEÃO, José Antonio Carneiro. Geotecnologia no campo educativo. Salvador: Parecer de Defesa de Dissertação da mestranda Cidicléia Gomes da Silva Santos, 30.06.2020.

HETKOWSKI, T. M. Geotecnologia: como explorar educação cartográfica com as novas gerações? In: XV ENCONTRO NACIONAL DE DIDÁTICA E PRÁTICA DE ENSINO (ENDIPE), 2010, Belo Horizonte. Anais... Belo Horizonte, MG: UFMG, 2010.