

.....

PROJETO GAME MOBILIDADE

Daniel Maurício Izidoro¹

Gabriela Yanomani Rodrigues Almeida de Oliveira²

Luiz Eduardo Toniatti³

Resumo: Este relatório visa descrever a trajetória e as principais atividades do Projeto Game Mobilidade, um projeto dedicado a ações voltadas ao exercício do potencial educativo das tecnologias digitais no imaginário de crianças de comunidades fragilizadas. A proposta estruturante foi abrir para estes indivíduos cenários em que a possibilidade da própria mobilidade social não pareça uma ilusão ou um sonho não merecido. Tal proposta se inseriu organicamente nas ações do Programa Hiperídia, projeto de extensão desenvolvido no Campus Pedra Branca desde 2006.

Palavras-chave: Mobilidade social. Empoderamento comunitário. Educação. Lúdico. Game. Tecnologias digitais.

INTRODUÇÃO:

O projeto piloto para a prova e desenvolvimento final do conceito do projeto GAME MOBILIDADE, elaborado de outubro de 2010 à novembro de 2011, visava estruturar processualmente um caminho inovador para a formação de lideranças comunitárias entre jovens, adolescentes e crianças das comunidades de entorno da Unisul no município de Palhoça, SC, a saber, os bairros do Frei Damião, Brejarú, Jardins Eldorado e Coqueiros. Tal proposta foi fruto concreto de 05 anos de memória social das interações com as mais diversas formas de liderança da região.

¹ Prof. - Especialista, Programa Hiperídia Aplicada, Unisul Campus Pedra Branca (daniel.izidoro@icloud.com)

² Acadêmica de Naturologia (gyanomani@live.com);

³ Acadêmico de Cinema e Realização Audiovisual (insominc@hotmail.com);



.....

Se valia do fascínio exercido pelo mundo dos games, tablet's e smartphones para abrir um cenário de mobilidade social em ambientes marcados pelo abandono, pela violência desenfreada, e fundamentalmente, pela falta de um sentimento coletivo de que vale a pena acreditar que a realidade vivida não é um destino definitivo imutável.

Em busca da flexibilidade & da aplicabilidade imediatas, a estrutura de jogo elaborada era despojada de demandas técnicas complexas de longo prazo como o desenvolvimento de softwares, por exemplo. O modelo de ensaio desenvolvido foi fundado na lógica do tradicional “Caça ao Tesouro” e abordou a mobilidade social no âmbito das crianças negras da região valendo-se dos milhares de aplicativos já disponíveis no mercado.

Ou seja: o principal fundamento da proposta era associar de modo orgânico, contextual e criativo, a reflexão social à aplicação da imensa gama de aplicativos existentes no âmbito das computações móvel e em nuvem, segmentos tecnológicos que hoje representam a quarta onda de evolução da história da informática.

Neste sentido é necessário deixar claro que este não era pura e simplesmente um projeto de inclusão digital, de algum modo restrito à concessão de domínio técnico da máquina. Tais tecnologias estavam a serviço de uma nova lógica de formação e reconhecimento dos direitos, saberes e fazeres populares empenhados na construção de uma emancipação marcada tanto pelo estímulo à independência intelectual, à produção de referências, quanto à recuperação da auto-estima de indivíduos sistematicamente marginalizados. Assim sendo, entre os desafios estruturantes estavam a autoria coletiva, o compartilhamento de conhecimentos e o ensaio do empoderamento comunitário de camadas socialmente marginalizadas.

Origens:

.....

Cadernos Acadêmicos, Palhoça, SC, v.6, n. 1, Jan / Jul 2014



.....

As comunidades do Frei Damião, Brejarú e Caminho Novo são cenário do noticiário policial da Grande Florianópolis. Em 2012 a comunidade Frei Damião se constituía a maior favela de Santa Catarina com suas 4000 residências e 8000 moradores. A renda familiar máxima era de um salário mínimo geralmente obtida através de subempregos (dados baseados em um censo contratado pela prefeitura do município e 'fechado' sem maiores detalhes em jan/2013). Fazendo divisa com estas comunidades está o bairro Cidade Universitária Pedra Branca, local que apresenta um dos maiores índices de IDH (Índice de Desenvolvimento Humano) do País.

Uma vez que várias lideranças comunitárias passaram a se vincular ao Programa Hipermídia, detectamos uma série de demandas combinadas em 'n' fatores de frustração social, a saber:

- por falta de ocupação e esperanças, os jovens mais capazes das comunidades não raro são assimilados pelo tráfico de drogas. São aliciados a partir dos 10 anos de idade e assumem papéis de liderança já a partir dos 13 anos de idade;
- tais jovens não concebem “realisticamente” seu ingresso na sociedade de consumo a não ser pela via da marginalidade;
- seus sonhos mais imediatos são esquecidos e imaginarem-se na universidade assumindo uma profissão é algo inconcebível para a maioria esmagadora;
- programas de inclusão digital costumam dispor de equipamentos técnica e socialmente defasados, ou seja, são interpretados como uma falácia;

Esta resposta social foi discutida com as lideranças comunitárias e desde então trabalhamos para que fosse criado um mecanismo social, que incentivasse a recomposição da esperança através de acesso a recursos verdadeiramente significativos no jogo social.



.....

A experiência deixou claro: tablets & smartphones se encaixam perfeitamente em uma série de circunstâncias de trabalho social dada sua ampla gama de aplicações. Qual era a esperança destas lideranças? Criar líderes positivos entre jovens e, se possível, usar este projeto como experiência piloto para as escolas da região. E, de fato, conseguimos alguns resultados significativos dentro das reais condições de existência do projeto.

Objetivo Geral: permitir o (re)conhecimento social dos jovens das comunidades enquanto atores sociais em condições de superar as adversidades de seu ambiente social utilizando as novas tecnologias da informação e comunicação (TICS) como mecanismos de formação através do acesso & geração de informação sobre sua própria realidade.

Objetivos Específicos:

- Afastar os jovens com perfil de liderança da abordagem do mundo do tráfico através de uma ocupação sistemática, informativa, lúdica;
- Promover a compreensão da lógica e do potencial de utilização dos aplicativos dos aparelhos smartphones na resolução de problemas do cotidiano e/ou/ainda operar novos conhecimentos: estes eram os temas dos jogos.

MÉTODOS:

.....

Cadernos Acadêmicos, Palhoça, SC, v.6, n. 1, Jan / Jul 2014



.....

O projeto exigia uma série de caracterizações claras para que não criássemos falsas expectativas. Para que os seguimentos envolvidos se sentissem seguros, sempre deixamos claro nosso caráter experimental e, fundamental, o lugar da universidade no processo.

Papel da Unisul:

Sempre enfatizamos que a universidade estava se dispondo a aprender, compartilhar, catalisar e avalizar uma rede social na qual se incluía como mais um agente de transformação. No horizonte acadêmico estava o desenvolvimento de um novo espaço social de aprendizagem nos termos propostos pela Escola de Humanidades e Artes. Tal projeto estava marcado seja pelo conceito de Ensino Continuado, seja pelo mecanismo de Certificações Processuais, parâmetros institucionais para a ruptura do cerco acadêmico que tradicional e sistematicamente excluía por idade, condição sócio-econômica, grau de escolaridade, disponibilidade de tempo, entre outros.

Daí a busca da participação efetiva de parceiros com uma autêntica vivência comunitária e, portando, memória e diagnósticos independentes, representativos, como segue.

Parcerias Comunitárias Estruturantes ao longo do Projeto:

- Grupo NSD (Movimento Hip Hop);
- Escola de Samba Palhoça Terra Querida;
- Colégio Benoníveo João Martins;
- COPPIR – Coord. por Políticas de Igualdade Racial Florianópolis.

Público alvo - Critérios de Seleção das Crianças p/ o Projeto:

Tínhamos dois critérios essenciais para o estabelecimento dos grupos de atividade:

.....

Cadernos Acadêmicos, Palhoça, SC, v.6, n. 1, Jan / Jul 2014



-
- a) o diálogo e a mediação das lideranças comunitárias;
 - b) o diálogo contínuo com as famílias das crianças.

Resulta que uma parcela do primeiro grupo piloto (06 indivíduos) selecionado tinha como perfil uma visão prévia das dificuldades das respectivas comunidades (eram filhos ou parentes de lideranças comunitárias) e, entre estes, um ou outro perfil com um histórico conhecido de convívio (senão vivência direta) das mais diversas formas de violência física e simbólica (por diversos motivos, entendemos que não cabe aqui dar maiores detalhes a respeito).

Tecnologias Aplicadas:

As TIC's utilizadas foram tablet's & smartphones. Sua aplicação foi sempre em contexto, utilizando criativamente softwares das mais diferentes naturezas:

- realidade aumentada;
- guias e buscas diversas;
- chat's, videoconferência, internet, redes sociais;
- ebook's, audio-book's;
- cine, foto, áudio e vídeo;
- música e artes gráficas;
- mapas conceituais, educacionais, etc.

RELATO DO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DO GAME PILOTO (2o semestre de 2011)

.....
Cadernos Acadêmicos, Palhoça, SC, v.6, n. 1, Jan / Jul 2014



.....

1a etapa - Ago/Set de 2011.

Esta etapa teve por finalidade a análise contextual e propostas de futuro. A criação do Game Piloto serviu de estímulo e parâmetro das possibilidades da proposta. Temas relacionados: pobreza, saúde, educação, meio ambiente, violência, drogas e discriminação. A idéia foi aprofundar o entendimento dessas realidades e definir critérios sociais de mobilização cidadã para um futuro melhor. O tema organizador dos demais temas foi o desenvolvimento da consciência dos processos de discriminação racial e os mecanismos sociais de resistência e mobilidade social. Nada mais ‘natural’: por distintos motivos, todas as lideranças comunitárias que fixaram relacionamento regular com Programa HiperMídia desde o ano de 2008 eram da raça negra.

2a etapa - Out/Dez de 2011.

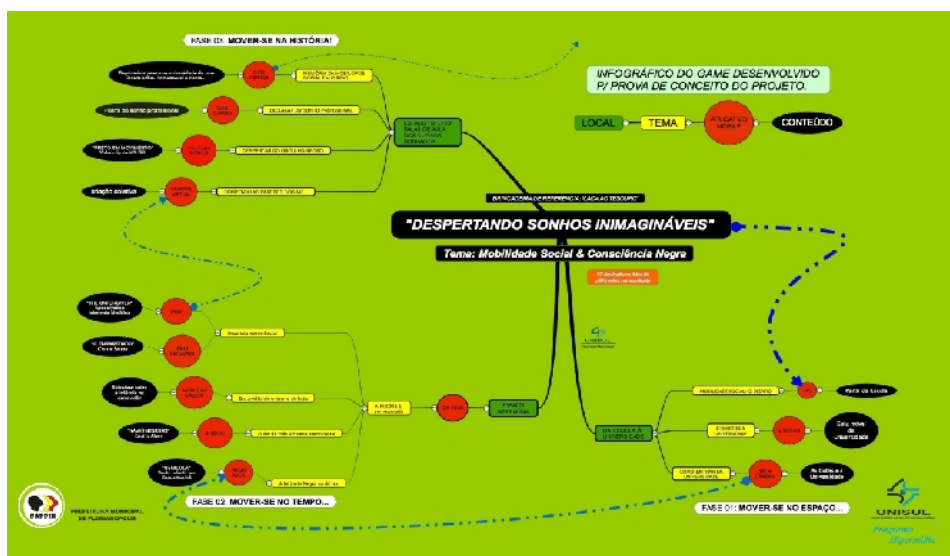
Esta etapa de desenvolvimento do jogo teve por finalidade dar aos jovens estímulo para sonhar com as mais diversas formas de realização pessoal & soluções sociais. A idéia foi tornar visíveis e superar os limites introjetados de ensonhamento: por que não sonhar em ser um Nobel da Paz? Ou médico? Ou Físico? Ou astronauta? Ou ainda sonhar com a erradicação da pobreza? Ou o fim da discriminação racial?

RESULTADOS E DISCUSSÃO - 2o SEMESTRE DE 2011

FLUXOGRAMA DO GAME PILOTO: “DESPERTANDO SONHOS INIMAGINÁVEIS”

.....
Cadernos Acadêmicos, Palhoça, SC, v.6, n. 1, Jan / Jul 2014





Este fluxograma organiza a primeira estrutura de relação via GAME entre realidade social vivida e tecnologia aplicada à formação. Seu processo de concepção, criação e desenvolvimento coletivo envolveu pais e crianças das comunidades do Frei Damião e Brejarú, professores do EEB Benonívio João Martins, COPPIR (Florianópolis) e SEPPIR (Gov. Federal), as representações comunitárias supra-citadas, bem como alunos de turmas dos cursos de Cinema, Jornalismo e Publicidade e Psicologia.

A despeito de os recursos aventados pela prefeitura de Florianópolis não terem sido aportados no projeto, tivemos os seguintes avanços:

- Participação efetiva de 02 alunas voluntárias da Psicologia que aproximaram este projeto de extensão do POC - Programa de Orientação de Carreira do curso de Psicologia da Unisul - PB;
- A regularidade dos encontros criou um maior vínculo dos jovens instrutores comunitários c/ o projeto, a relação ficou mais orgânica e o sentido de pertencimento ao ambiente universitário se consolidou de um modo gratificante;
- O domínio das ferramentas técnicas e a associação destas com a reflexão social proposta pelo projeto foi ampliado a um ponto muito próximo do desejado;
- A relação experimental com 03 pré-adolescentes do Morro da Caixa c/ o grupo evidenciou tanto pontos de contato das realidades, quanto as diferenças de referencial entre jovens de



.....

comunidades carentes mais estruturadas (centro de Florianópolis) e os jovens da periferia de Palhoça (Frei Damião, Brejarú e Jardim Eldorado). Caso em algum momento futuro a parceria c/ a prefeitura da capital se consolide, esta variável deverá ser considerada;

- Em sua primeira etapa, o projeto GAME MOBILIDADE atuou de forma positiva entre os jovens com perfil de liderança selecionados e, a despeito do pequeno núcleo de manutenção da proposta, este constitui-se em uma bandeira de formação para a cidadania criada participativamente por lideranças comunitárias de origem negra em conjunto com a universidade, segmentos do ensino público, voluntários e segmentos do movimento negro em exercício público no estado (COPPIR/SEPPIR). Estas lideranças, dada a riqueza das relações na rede social nomeada Game Social, hoje assumiram esta condição de uma forma distinta do que vinham fazendo. Foi amadurecida a visão da relação entre pobreza e discriminação racial, dimensão que consideravam contraditória em termos políticos, isto sem em momento algum abrirem mão de reivindicações mais gerais, independente de raça, credo ou quaisquer outros fatores passíveis de discriminação social.
- Mais: viram nos filhos diretamente envolvidos no projeto uma transformação de valores, referências e competências, que desejam ser continua e disseminada entre outros jovens.





O PROCESSO DE DIVULGAÇÃO DO GAME PILOTO

(1o semestre de 2012)

Diante da falta de aportes já em 2011, o projeto continuou direcionando os esforços no sentido de materializar novas experiências em 2012 com o grupo de jovens de comunidade que apostou na proposta desde a sua origem outubro de 2010, todavia passou a ter uma nova ênfase: estabelecer parcerias mais próximas e sólidas c/ vistas a ampliar seu potencial de captação de recursos sem perder o sentido profundo do projeto.



.....
Daí termos em 2012 suas atividades (re)divididas nas seguintes atividades:

MARCO - 2012

- Convocação dos 03 adolescentes do período de desenvolvimento do game (e respectivos pais) para a retomada dos conteúdos trabalhados dentro da cadência permitida pelo momento vivido pelo projeto. Retomada do contato c/ os pais, análise das rotinas e das disponibilidades;
- Debate conceitual de uma estratégia p/ a inserção dos participantes do Game Mobilidade no projeto de ampliação do espaço social de ensino e pesquisa do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem (encontros semanais);
- Processo de orientação das duas alunas voluntárias no projeto oriundas do Curso de Psicologia, mais especificamente do POC - Programa de Orientação de Carreira, para a captação de vídeo documentos com pais e filhos;

ABRIL - 2012

- A proposta de inserção do Game Mobilidade no projeto de ampliação do espaço social de ensino e pesquisa do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem teve êxito: organizado agora em torno do tema redes sociais e conhecimentos plurais, o debate em nível de pós-graduação contou então com o envolvimento direto das lideranças comunitárias da base de apoio ao projeto (movimento Hip Hop, Escola de Samba e de moradores), bem como da direção do EEB Prof. Benonívio João Martins. A proposta desdobrada destes encontros que envolveram tanto a UNA de Educação Artes e Humanidades, quanto alunos regulares do Mestrado e do Doutorado em Ciências da Linguagem, bem como das graduações de cinema e jornalismo, passou a ter uma

.....
Cadernos Acadêmicos, Palhoça, SC, v.6, n. 1, Jan / Jul 2014



.....

denominação de notória receptividade entre tais atores sociais: Projeto Praça do Conhecimento (02 encontros/mês);

- Com participação decisiva das duas alunas voluntárias do POC - Programa de Orientação de Carreira, ocorreram duas captações de vídeo documentos com pais e filhos vinculados ao Game Mobilidade;

MAIO - 2012

- Convocação dos 03 adolescentes do período de desenvolvimento do game (e respectivos pais) para uma forte retomada dos conteúdos trabalhados e a participação de todos no III Fórum Mundial de Educação e Tecnologia realizado em Florianópolis. O projeto teve uma participação destacada e a ênfase nos recursos de realidade aumentada se revelou uma bela forma de mobilizar público especializado p/ dialogar com os participantes do evento a respeito projeto;
- Seguem as reuniões do projeto de ampliação do espaço social de ensino e pesquisa do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem: organizados agora em torno do tema redes sócio-técnicas e conhecimentos plurais, os diversos participantes do Projeto Praça do Conhecimento apresentaram as mais diversas propostas de co-relação por afinidade. Foram levantadas algo em torno de 15 propostas e a partir de então passou-se a avaliar quais poderiam ser inicialmente articuladas com maior chance de sucesso (02 encontros/mês);

JUNHO - 2012

- O Projeto Praça do Conhecimento elege os projetos Ambial, da EEB Prof. Benonívio João Martins, Game Mobilidade e de gastronomia da Associação de Mulheres de Pescadores

.....

Cadernos Acadêmicos, Palhoça, SC, v.6, n. 1, Jan / Jul 2014



.....

do município de Barra do Sul (região de Joinville) para desenvolver o primeiro laboratório de redes sócio-técnicas de conhecimentos plurais do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem. Inicia-se então a maturação do projeto p/ uma futura captação de recursos;

- Reunindo lideranças comunitárias e parceiros institucionais, o projeto Game Mobilidade passou a planejar as metas prioritárias p/ o segundo semestre de 2012, a saber:
 - a) captação de recursos p/ a ampliação do número de jovens participantes, levando-se em consideração a hipótese de se abrir um Projeto Pró-Jovem em Palhoça;
 - b) desenvolvimento de uma nova proposta de Game (em uma lógica similar à “Despertando Sonhos Inimagináveis) tendo como tema as questões ambientais e o desenvolvimento sustentável;
 - c) aproximação c/ o projeto Ambial tendo em vista futuras ações conjuntas em escala de projeto;
 - d) maior inserção do grupo de jovens vinculado ao projeto nas demais atividades do Programa HiperMídia.

RESULTADOS E DISCUSSÃO - 1o SEMESTRE DE 2012

Com o ganho em termos operacionais e de regularidade das ações, o projeto evoluiu sinergeticamente nos seguintes aspectos:

- Participação ainda mais efetiva das 02 alunas voluntárias da Psicologia que aproximaram este projeto de extensão do POC - Programa de Orientação de Carreira do curso de Psicologia da Unisul - PB. Tal colaboração semeou a aproximação do Projeto Game

.....

Cadernos Acadêmicos, Palhoça, SC, v.6, n. 1, Jan / Jul 2014



.....
Mobilidade c/ o Projeto Pró-Jovem, algo a ser trabalhado com muito interesse no segundo semestre de 2012;

- A regularidade dos encontros criou um vínculo ainda maior dos jovens instrutores comunitários e de seus familiares c/ a universidade. A relação ficou mais orgânica e o sentido de pertencimento ao ambiente universitário se consolidou de um modo ainda mais gratificante;
- O domínio das ferramentas técnicas e a associação destas com a reflexão social enfim potencializou uma relação mais duradoura da extensão universitária com a pesquisa de nível de pós-graduação que, agora, tem aberto um cenário inédito de relações, aplicações e correlações com os saberes populares. O Projeto Praça do Conhecimento é prova cabal disso;

No que diz respeito à participação comunitária:

- O projeto mobilizou continuamente 03 lideranças comunitárias atuantes nas áreas cultural (Escola de Samba e movimento Hip Hop) e de articulação de moradores (associações do Jardim Coqueiros e da Aba Leste do Frei Damião). Agora sua inserção e reconhecimento no cotidiano da universidade se ampliou ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem;
- Tais lideranças passaram a refletir de forma (ainda) mais crítica e sistemática sobre as opções de educação dos jovens das respectivas comunidades, sendo que este debate continua a ser levado ao Fórum Social Permanente das Comunidades de Brejarú e Frei Damião, ganhando terreno inclusive no debate político sobre a educação em meio aos primeiros movimentos de disputa das eleições municipais;
- Tais reflexões aproximaram ainda mais estas lideranças da direção da Escola de Base Prof. Benonívio João Martins (Brejarú), constituindo com a direção desta e a coordenação

.....
Cadernos Acadêmicos, Palhoça, SC, v.6, n. 1, Jan / Jul 2014



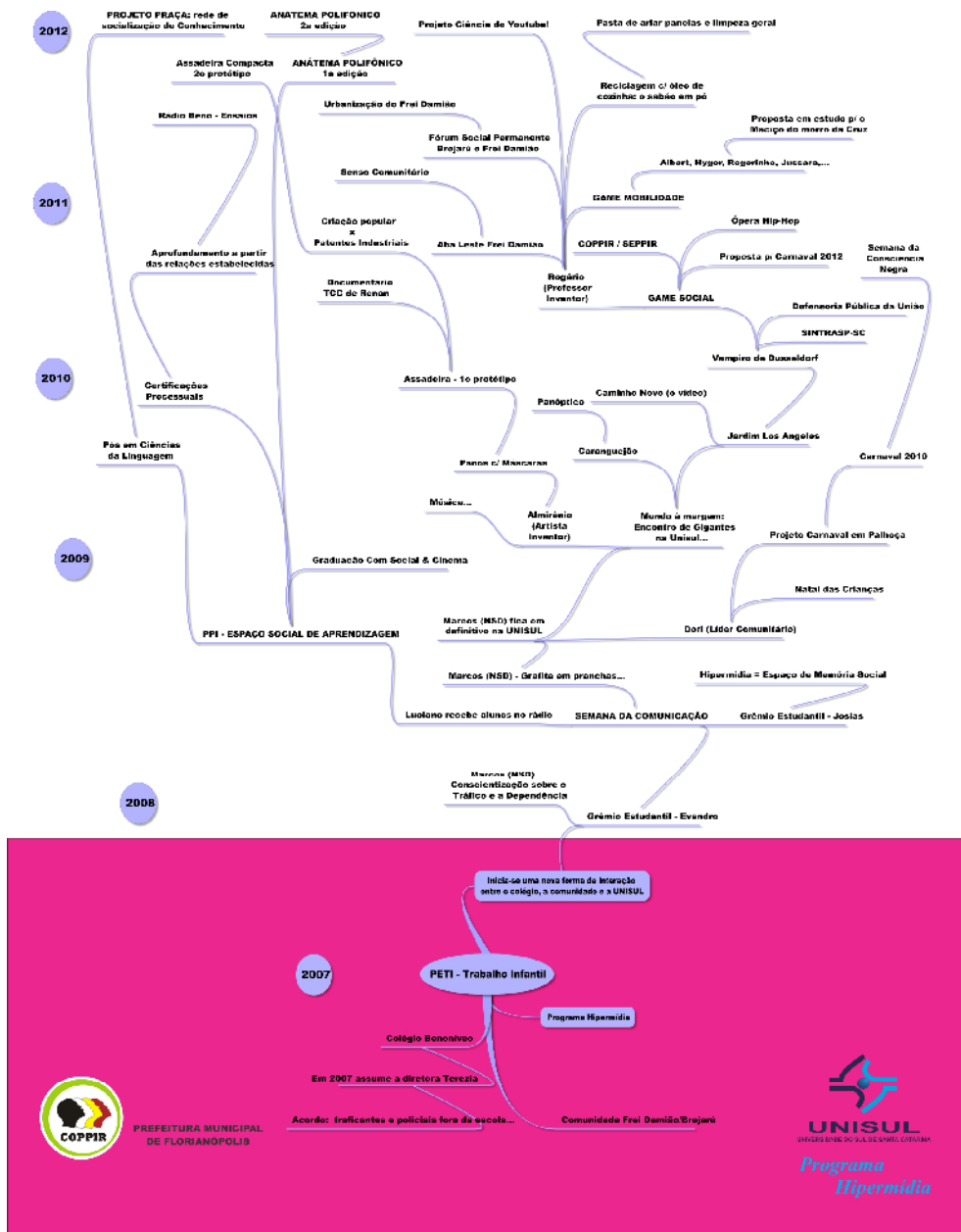
.....

do Projeto Hiperfídia da Unisul um grupo permanentemente mobilizado pela defesa, manutenaço, divulgaço e financiamento do projeto GAME MOBILIDADE.

O projeto GAME MOBILIDADE continuou restrito ao pequeno ncleo de jovens da sua origem. Todavia, o ncleo de manutenaço poltica da proposta cresceu em fora e legitimidade com a aproximaço com a ps-graduaço da Unisul: lideranças comunitrias, escola e movimento negro em exercicio pblico no estado (COPPIR/SEPPIR), dada a riqueza das relaçoens na rede social nomeada Game Social, agora entendem o alcance do *espaço social de aprendizagem* do novo PPI. Os pais dos jovens mais uma vez viram seus filhos envolvidos em um projeto de transformaço de valores, referncias e competncias: agora comecaram a assumir como mais concreta a aproximaço da universidade com o processo de mudanças da realidade vivida.



ARVORE DAS RELAÇÕES SOCIAIS QUE FEZ FLORESCER O GAME MOBILIDADE



Este fluxograma histórico sintetiza todo o processo, que constituiu a base de memórias e relações, que urdiram o conceito do GAME MOBILIDADE. A maturação começa em 2007, história que está nas raízes do novo PPI da UNISUL e, agora, na copa da árvore, do Projeto Praça do Conhecimento, desenvolvido a partir do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem.





III Fórum Mundial de Educação Profissional e Tecnológica, Florianópolis, Maio/2012. Da esquerda p/ a direita em pé: Jonathan, Dori, Hygor e Albert. Agachados: Jussara, Daniel, Rogério e Rogerinho.



Ao fundo, o pai, Rogério Estivaletti, responsável direto pela desenvolvimento do conceito das aulas, que seu filho dá p/ o amiguinho virtual.

O PROCESSO DE ABERTURA DO LEQUE DE AÇÕES DO PROJETO

Cadernos Acadêmicos, Palhoça, SC, v.6, n. 1, Jan / Jul 2014



.....

(2o semestre de 2012)

Tendo em vista a escassez de recursos e, seguindo o espírito das propostas de continuidade das ações, o projeto se manteve mobilizado por **04 ações**:

“PRAÇA DO CONHECIMENTO” (*Edital Universal 04/2012 - FAPESC*) 20/Ago (12 pessoas)

Amadurecido ao longo do 1º semestre de 2012, o Projeto Praça do Conhecimento ganhou formatação adequada ao **Edital Universal 04/2012 da FAPESC** em agosto, sendo redigido por um grupo composto pela UNA de Educação, Artes e Humanidades, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem e Projeto Game Mobilidade, estes todos representando a UNISUL, bem como pelos projetos de educação comunitária AMBIAL (Colégio Benonívio João Martins situado no bairro Brejarú, em Palhoça) e CAMBIRA, promovido pelo Instituto Federal Catarinense/Araquari e pelo EPAGRI/Barra do Sul. Apesar de não aprovado, **gerou uma riquíssima base de reflexão/ aproximação entre Pesquisa e Extensão**;

“ESTACÃO ÁGUA DA CHUVA” (*Lab. Móvel*) - 07/Ago à 15/Dez (50 participantes)

O Projeto Game Mobilidade *articulou e registrou a participação* das crianças e professores do Projeto Ambial da Escola Benonívio João Martins nesta *criação coletiva desenvolvida no Projeto Espaço Hipermídia* de membros das comunidades do entorno e alunos dos cursos de Engenharia Civil, Ambiental, Naturologia, Cinema e Publicidade. A *estação móvel de captação, uso e tratamento de água da chuva à base de materiais reciclados* foi criada visando, a princípio, a sua aplicação imediata nos eventos do Projeto ‘Anátema Polifônico’. Mas acabou inspirando um outro projeto para o Game Mobilidade: o Horto Navegante;

.....

Cadernos Acadêmicos, Palhoça, SC, v.6, n. 1, Jan / Jul 2014



.....

“PRO JOVEM VISITA...” (em colaboração c/ POC / PSICOLOGIA) - **30/Ago** (35 pessoas)

As turmas dos turnos da manhã e da tarde do Projeto Pro Jovem/ Florianópolis foram recepcionadas no Espaço Hipermídia pelos projetos de extensão Game Mobilidade e POC - Programa de Orientação de Carreira do Curso de Psicologia. A iniciativa foi proposta pela aluna Elizete Branga e serviu de retomada para as atividades de campo do Projeto Game Mobilidade: **a monitora comunitária Jussara Gonsalves** (oriunda do Frei Damião) preparou-se antecipadamente para apresentar o Projeto Game Social usando uma **tablet para introduzir os problemas sociais, que levam a existência de ambos os projetos;**

“HORTO NAVEGANTE” (Blog de Educação Ambiental) - **20/Out à 10/Dez** (36 participantes)

Fruto da **intensa participação dos alunos da Naturologia** nos Projetos Espaço Hipermídia, Anátoma Polifônico e Game Mobilidade, o Horto Navegante foi um blog experimental de educação ambiental que trouxe um **catálogo de plantas medicinais** trabalhado como **atividade de pesquisa em sala de aula** e que **divulgava ações comunitárias no Horto da Unisul**. Sua primeira ação comunitária foi o desenvolvimento e a materialização do **Relógio das Plantas do Corpo**: crianças do Projeto Ambial do Colégio Benonívio João Martins aprenderam a hora de maior atividade dos órgãos dos sistemas vitais e plantaram as plantas medicinais relacionadas em um jardim em forma de relógio.

.....

Cadernos Acadêmicos, Palhoça, SC, v.6, n. 1, Jan / Jul 2014



Espíneira Santa – MAYTENUS ILICIFOLIA

novembro 24, 2012 by Horto Navegante | Deixe um comentário



AUTORES



FUNDO DO BAÚ

PESQUISA

ARQUIVOS

Selecionar e mês

CATEGORIAS

Laboratório Hortobotânico
Uncategorized

BLOGS QUE SÍEGO

Naturologia Aplicada
Horto Navegante

| | |
|----------------------|--|
| Nome Científico | MAYTENUS ILICIFOLIA |
| Nome(s) Popular (es) | Espíneira Santa, Salvavidas; coro milho-de-campo; Malva; Sombra de Teuro; Congorpi; Caneirosa. |
| Família | Celastraceae |
| Características | É uma árvore pequena, ramificada desde a base, me metros de altura. |
| Variedades | Maytenus aquifolia : Antiinflamatória e Antitumorogênica |
| Origem | Originária da América do Sul. |
| Esporúnea | Encontrada na região que vai de Minas Gerais ao Rio mais abundante nas matas do sul do Paraná. |
| Habitat | Prefere solos ricos em matéria orgânica |
| Indicações Populares | Gastrite crônica, gases, fermentações gastrintestinal, eczema, ulcerações, herpes, afecção pruriginosa, e úlceras pélicas; males hepáticos e renais; azia, vômito irritações estomacais, atonia gástrica, hiperacidez, etc |
| Parte Utilizada | Folhas, cascas e raízes. |
| Princípio Ativo | Terpenos, taninos, flavonoides, mucilagens, antocian, salicílico e clorogênico, minerais (sal de ferro, enzof) |



1ª HORTAÇÃO
Resgate das Plantas do Corpo Humano e suas ações



.....

RESULTADOS E DISCUSSÃO - 2o SEMESTRE DE 2012

O Projeto Game Mobilidade realizou 03 intentos chave naquele semestre:

- ★ Estabeleceu um precedente de relação simultaneamente clara e intersticial com um projeto de pesquisa do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem, fato que remete diretamente à superação das barreiras da dinâmica oriunda da separação das áreas de ensino, pesquisa e extensão;
- ★ Estabeleceu uma relação orgânica com os demais projetos do Programa HiperMídia, sendo fator de **articulação comunitária** que coloca a **educação infantil no front das ações** do Programa HiperMídia;
- ★ Seu movimento articulador contribuiu para a sustentabilidade do Programa e gerou um novo front de atividades a partir do projeto do blog Horto Navegante, uma idéia que já mobiliza inclusive as lideranças da nova gestão do CA de Naturologia.

Em termos comunitários o projeto trabalhou intensamente com:

- 01 monitora comunitária oriunda da favela do Frei Damião;
- 32 crianças do Projeto Ambial do Colégio Benonívio João Martins;
- 05 professores do Projeto Ambial do Colégio Benonívio João Martins;
- 04 criativos voluntários das comunidades do entorno;

...e recebeu 'na boa' uns 40 jovens de comunidades fragilizadas do Pro Jovem.

O DESENVOLVIMENTO DO CONCEITO E CRIAÇÃO DO 'AEIOU'

(2013/1 a 2014/1)

.....
Cadernos Acadêmicos, Palhoça, SC, v.6, n. 1, Jan / Jul 2014



.....

Os **Projetos Game Mobilidade e Espaço Hipermídia** desenvolveram e materializaram o projeto técnico e pedagógico entre 2013/1 e 2014/1 do mais importante trabalho do **Programa Hipermídia**: a criação do **Laboratório AEIOU** em parceria inicial com o **GRUPEP** (Unisul de Tubarão).

Tendo em vista a **VII Semana dos Povos Indígenas**, o programa foi procurado pelo grupo de Arqueólogos liderados pela professora Deisi S. Farias para desenvolver uma instalação artístico/pedagógica dedicada à educação patrimonial com vistas a **estudantes da rede escolar a partir de 10 anos de idade até o terceiro ano do segundo grau**.

Diante dos conteúdos e parâmetros solicitados, o Projeto Game Mobilidade desenvolveu o **conceito pedagógico da instalação ‘Esfandro do Tempo Profundo’**: um circuito de ‘navegação’ pela história das comunidades sambaquieiras aos grupos de caçadores-coletores do planalto, das ocupações das terras do litoral catarinense pelos índios Guaranis à chegada dos colonizadores europeus.

Uma vez montada a instalação, de **15 à 18 de abril em Tubarão**, e de **09 à 12 de julho, em Estrela-RS**, entre visitas guiadas e um circuito de RPG com suporte de tablet’s em rede, atendemos aproximadamente **1000 crianças e adolescentes** em nosso novo ambiente social de ensino-aprendizagem.

Entre maio e novembro de 2013 testamos **03 (três) tipos diferentes de** configuração de layout, iluminação, revestimento de piso e projeção, sendo que em julho de 2014 tivemos autorização para montar o laboratório definitivo com 84m² de área de interação.

RESULTADOS E DISCUSSÃO - 2013/1 a 2014/1: A CONSOLIDAÇÃO

Este último ano do Projeto Game Mobilidade fecha com chaves de ouro todo o aprendizado que resultou no **Laboratório AEIOU**, afinal tivemos:

.....

Cadernos Acadêmicos, Palhoça, SC, v.6, n. 1, Jan / Jul 2014



-
- ★ Uma relação orgânica com os demais projetos do Programa Hipermídia, sendo fator mais uma vez fator de **articulação comunitária** e que coloca a **educação em sentido amplo no centro das ações**;
 - ★ Seu movimento articulador contribuiu para a sustentabilidade do Programa e gerou um novo front de atividades com a autorização de montagem do **Laboratório AEIOU na Pedra Branca**;
 - ★ **O cruzamento do conceito de game com o processo de educação teve pleno êxito na instalação.**

CONCLUSÕES:

O projeto Game Mobilidade se encerra com um novo projeto: **o Laboratório AEIOU**. Ao desenvolver e executar a **primeira amostra pedagógica** do laboratório/instalação, o Projeto Game Mobilidade trabalhou intensamente com:

- **05 jovens** das comunidades de entorno **oriundos do projeto original (2011-1)** que trabalharam na montagem da instalação inclusive indo até Tubarão;
- Montamos **02 instalações artístico-pedagógicas** sobre Arqueologia em Santa Catarina e no Rio Grande do Sul, atendendo, respectivamente, em torno de **500 crianças da rede escolar de Tubarão, SC + 500 crianças da rede escolar de 07 municípios da região de Estrela, RS**;
- Ao montarmos a **primeira versão de aperfeiçoamento** do conceito do AEIOU na sala 118-B do Campus Pedra Branca, mobilizamos pelo menos **15 crianças e adolescentes das comunidades fragilizadas do entorno** deste campus; **por volta de 30 alunos de pelo mais de 13 cursos diferentes** (Psicologia, Cinema,



.....

Jornalismo, Publicidade, Direito, Engenharias Civil e Elétrica, Naturologia, Sistemas de Informação, Arquitetura, Relações Internacionais, Medicina e Fisioterapia);

- Em julho de 2013 mobilizamos ainda as 04 UNAs do Campus Pedra Branca, a GEPEX e a Direção de Pesquisa da Pró-Reitoria de Ensino, Pesquisa e Extensão, dialogando a respeito do potencial de desenvolvimento de atividades fundadas em lógicas lúdicas como as proporcionadas pelos jogos de **RPG**, entre outros.



- Ou seja: o projeto Game Mobilidade demonstrou que é absolutamente possível quebrar as fronteiras entre ensino, pesquisa e extensão.

Afinal o público alvo do AEIOU agora potencializa, sem distinções, via processos interativos, ambientes sociais de aprendizagem abertos a quaisquer indivíduos ou grupos de

.....

Cadernos Acadêmicos, Palhoça, SC, v.6, n. 1, Jan / Jul 2014



.....
quaisquer faixa de idade, nível de formação, sócio-econômico, campo de conhecimento, etc,
etc, etc...

REFERÊNCIAS:

RANCIÈRE, Jacques. O Mestre Ignorante - Cinco Lições Sobre a Emancipação
Intelectual. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens - O Jogo Como Elemento da Cultura. São
Paulo: Perspectiva, 2000.

***Este projeto foi desenvolvido com recursos provenientes do Fundo de Apoio à
Manutenção e ao Desenvolvimento da Educação Superior – Fumdes,
concedidos pela Secretaria do Estado da Educação de Santa Catarina - SED,
pela Bolsa de Extensão do Artigo 171 da Constituição Estadual de Santa
Catarina.***

.....
Cadernos Acadêmicos, Palhoça, SC, v.6, n. 1, Jan / Jul 2014

