

Universidade do Estado do Rio de Janeiro  
Faculdade de Comunicação Social  
Programa de Pós-Graduação em Comunicação  
Cursos: Mestrado e Doutorado em Comunicação  
Disciplina: FCS019091 – Tecnologias de Comunicação, Ludicidade e Aprendizagem  
Carga horária: 60h  
Professores: Fátima Regis (PPGCOM/UERJ), Letícia Perani (IAD/UFJF), José Messias (PPGCOM/UFMA, Imperatriz) e Alessandra Maia (LMD/UERJ - Pós-Doutoranda PPGCOM/UFF)

### **Ementa:**

O curso irá discutir as articulações entre comunicação, lúdico e aprendizagem a partir de abordagens teórico-metodológicas que entendem essas instâncias como processos radicais de mediação. Neles, os termos cognitivo e afetivo; lúdico e seriedade, corpo e mente, sujeito e objeto, em vez de dicotômicos, são compreendidos como relacionais, codeterminados e em constante modulação. Essas perspectivas teóricas implicam novas formas de produção de saberes e de subjetividades alinhados aos estudos da cognição atuada (VARELA, 1990), lúdico (REGIS, PERANI, MAIA, 2020), mediação (GRUSIN, 2015), autonomia dos afetos (MASSUMI, 2005) e estudos críticos de racialidade e colonialidade (AHMED, 2004;) num enlace transdisciplinar. Oportunamente contrapondo a influência desses sistemas de pensamento ocidentais na educação, política, economia, cultura, indústrias criativas etc. Deste modo, o curso será organizado em quatro unidades e abordará as seguintes temáticas: 1) apresenta as teorias da cognição, do afeto e da mediação radical que fundamentam como corpo/mente sintoniza com o ambiente (meio material e técnico) num processo de mediação radical que modula cognição e afeto; 2) uma breve ontologia do lúdico, para entender os aspectos comunicacionais dessas atividades criativas; 3) o conceito de gambiarra como perspectiva lúdica e corporificada em meio ao contexto colonial moderno; 4) o conceito de criatividade para reflexão dos modos de ensino-aprendizagem e das noções de sensorialidade em associação com a aprendizagem.

### **Programa:**

#### **Unidade 1 – Cognição, Afeto e Letramentos: processos radicais de mediação**

Esta unidade apresenta os estudos sobre cognição, afeto e mediação radical que apontam o corpo, as materialidades e as interações socioafetivas como fatores fundamentais nos processos de letramentos. Problematisa-se assim as abordagens que privilegiam linguagem, contexto subjetivo ou intersubjetivo, e/ou sentido sociolinguístico dado pela cultura como fatores principais para o letramentos. Modelos cognitivos e questões de atenção e percepção. A abordagem dos multiletramentos no ensino.

#### **Unidade 2 – Conceitos e diversas teorias do lúdico**

Esta unidade realiza uma breve ontologia do lúdico para entender os aspectos comunicacionais dessas atividades criativas. Também discutiremos como as ações lúdicas envolvem o uso de tecnologias e mobilizam uma efervescente rede de relações

sociotécnicas, afetivas, sensoriais, exigindo abordagens teórico-metodológicas complexas e transdisciplinares.

### **Unidade 3 - Gambiarra: jogo e afetos sob uma perspectiva decolonial**

Nesta unidade, o conceito de gambiarra é apresentado como caminho alternativo em meio às visões modernas sobre técnica, afeto e lúdico/jogo. A dimensão dos afetos na mediação entre o político e o cognitivo. Introdução do conceito de cosmotécnica enquanto perspectiva situada/localizada e corporificada sobre o conhecimento.

### **Unidade 4 - O sensorio criativo como espaço de corporalidade afetiva-reflexiva**

Esta unidade visa trazer o conceito de criatividade em diferentes áreas do conhecimento para refletir estratégias criativas de ensino-aprendizagem e/ou com a própria aprendizagem e o modo de perseguir o conhecimento. A partir dessas concepções podemos compreender o sensorio/emocional como parte integrante da apreensão de conhecimento tanto no âmbito formal quanto informal.

#### **Referências obrigatórias:**

AHMED, Sara. Affect Economies. **Social Text**, 79 (volume 22, number 2), Summer 2004, pp 117-139 (article). Published by Duke University Press, 2004. Disponível em: [https://www.uib.no/sites/w3.uib.no/files/attachments/1\\_ahmed-affective\\_economies\\_0.pdf](https://www.uib.no/sites/w3.uib.no/files/attachments/1_ahmed-affective_economies_0.pdf)

BURROWES, Patrícia Cecília. Sobre criatividade, tempo e pensamento em diferentes áreas das indústrias criativas. **Revista Mídia e Cotidiano**, Volume 12, Número 2, agosto de 2018. Disponível: <https://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/view/13182>

GOLDMAN, Matt. **The search for "aha!" moments**. TED, 2018. Disponível: [https://www.ted.com/talks/matt\\_goldman\\_the\\_search\\_for\\_aha\\_moments](https://www.ted.com/talks/matt_goldman_the_search_for_aha_moments)

GRUSIN, Richard. **Premeditation: Affect and Mediality After 9/11**. New York: Palgrave MacMillan, 2010.

GRUSIN, Richard. **Radical Mediation**. Critical Inquiry. Vol. 42, n. 1 (Autumm 2015), p. 124-148. The university of Chicago Press. Disponível: <https://uwm.edu/english/wp-content/uploads/sites/109/2015/09/Grusin-Radical-Mediation.pdf>

JOHNSON, Steven. **De Onde Vêm As Boas Ideias**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

MALAFOURIS Lambros. **How Things Shape the Mind: A Theory of Material Engagement**. The MIT Press Cambridge, Massachusetts, 2013.

MESSIAS, José & MUSSA, Ivan (2020). Por uma epistemologia da gambiarra: invenção, complexidade e paradoxo nos objetos técnicos digitais. **MATRIZES**, 14(1), 173-192. Disponível: <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v14i1p173-192>

MESSIAS, José. GAMBIARRA, COGNIÇÃO E TÉCNICA: apontamentos para uma investigação decolonial sobre conhecer e comunicar. **Anais XXIX COMPÓS: UFMS/CAMPO GRANDE** - ISSN: 2236-4285. Disponível:

[http://www.compos.org.br/biblioteca/trabalhos\\_arquivo\\_VU76RZZJSW4DNPTQTOUB\\_30\\_8\\_715\\_02\\_03\\_2020\\_17\\_59\\_24.pdf](http://www.compos.org.br/biblioteca/trabalhos_arquivo_VU76RZZJSW4DNPTQTOUB_30_8_715_02_03_2020_17_59_24.pdf)

PICCOLI, Luciana. Alfabetizações, Alfabetismos e Letramentos: trajetórias e conceitualizações. **Revista Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 35, n. 3, p. 257-275, set./dez. 2010.

REGIS, Fátima. Letramentos e mídias: sintonizando com corpo, tecnologia e afetos.

**Contracampo**, Niterói, v. 39, n. 2, p. 147-163, ago./nov. 2020. Disponível:

<https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/40578>

REGIS, Fátima; PERANI, Letícia. Comunicação e entretenimento na cibercultura: repensando as articulações entre lúdico, cognição e tecnologia. **E-Compós**, Brasília, v.13, n.2, maio/ago. 2010.

REGIS, Fátima; PERANI, Letícia; MAIA, Alessandra. Games, experiência lúdica e cognição inventiva: complexidade e transdisciplinaridade na cultura digital. **E-Compós**, Brasília, v. 23, jan–dez 2020.

REGIS, Fátima, TIMPONI, Raquel; MAIA, Alessandra. Cognição integrada, encadeada e distribuída: breve discussão dos modelos cognitivos na cibercultura. **Revista Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo - ESPM. v. 9, n. 26, 2012.

ROBINSON, Ken. **Creative Schools: The Grassroots Revolution That's Transforming Education**. New York, Viking Penguin: 2015.

ROBINSON, Ken. **Do schools kill creativity?**. TED, 2006.

Disponível:[https://www.ted.com/talks/sir\\_ken\\_robinson\\_do\\_schools\\_kill\\_creativity](https://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_do_schools_kill_creativity)

SOARES, Letícia Perani. “O lúdico: histórico e definições”. In: **Interfaces gráficas e os elementos lúdicos: aproximações para um estudo comunicacional**. 2008. 103 fl.

Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2008

TRAMMEL, Aaron. “Torture, Play, and the Black Experience”. **GAME - Italian Journal of Game Studies**, Issue 9, vol. 1, 2020 . Disponível em:<https://www.gamejournal.it/torture-play/>

**Referências adicionais:**

FERRÉS, J.; PISCITELLI, A., *La competencia mediática*: Propuesta articulada de dimensiones e indicadores. **Revista Luciérnaga**. Facultad de Comunicación Audiovisual. Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid. Año 4, Edición 7. Medellín, Colombia. 2012. Págs. 72-79

GEE, James Paul. **A Situated Sociocultural Approach to Literacy and Technology**. Disponível: <http://www.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/>

HOBBS, Renee. **Digital and Media Literacy: A Plan of Action**. Washington: The Aspen Institute, 2010.

HOBBS, Renee. e R. Frost. **Measuring the acquisition of media literacy skills**. Reading Research Quarterly, 38, 2003, p. 330-352.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

KASTRUP, Virgínia. “A cognição contemporânea e a aprendizagem inventiva”. In: KASTRUP, Virgínia; TEDESCO, Silvia; PASSOS, Eduardo. **Políticas da Cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2008.

KASTRUP, Virginia. **A invenção de si e do mundo**: Uma introdução do tempo e do coletivo nos estudos da cognição. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

KELLNER, Douglas. **New Media and New Literacies**: Reconstructing Education for the New Millennium. Disponível: <http://www.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/>

KLEON, Austin. **Roube como um artista**. Rio de Janeiro: Rocco, 2013.

MASSUMI, Brian The Autonomy of Affect. **Cultural Critique**, No. 31, The Politics of Systems and Environments, Part II. (Autumn, 1995), pp. 83-109.

MIGNOLO, Walter D. “Colonialidade: O lado mais escuro da modernidade”. **RBCS** Vol. 32 n° 94 junho/2017: e329402. Disponível em: <https://doi.org/10.17666/329402/2017>

NUÑEZ-JANES, M., THORNBURG, A., & BOOKER, A. **Deep Stories**: Practicing, Teaching, and Learning Anthropology with Digital Storytelling. Walter de Gruyter GmbH & Co KG, 2017.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis: Vozes, 1987.

REGIS, Fátima; MAIA, Alessandra; AUDI, Gustavo ; ESCALANTE, P. . “Letramentos em Minecraft: por uma experiência lúdica, participativa e inventiva”. In: FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel.. (Org.). **Metagame**: Panoramas dos Game Studies no Brasil. 1ed.São Paulo: Intercom, 2017, v. 1, p. 209-230.

REGIS, Fátima. Práticas de Comunicação e Desenvolvimento Cognitivo na Cibercultura. In **Texto** (UFRGS. Online), v. 2, p. 8, 2011. Disponível: <https://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/19806/14485>

SEELIG, Tina. **Regras da Criatividade**. Caxias do Sul, RS: Belas Letras, 2020.

SODRÉ, Muniz. "Filosofia a toques de atabaque" IN: **Pensar Nagô**. Petropolis: Editora Vozes, 2017.

TRAMMEL, Aaron. **Repairing Play**: Toward a Black Phenomenology of Play. Canal Rede Metagame. Disponível: <https://youtu.be/BKWICRxpNO4>