



GT 031. Ensinar e Aprender Antropologia

Amurabi Pereira de Oliveira (Universidade Federal de Santa Catarina) - Coordenador/a, Ceres Karam Brum (UFSM) - Coordenador/a

Notório que nos últimos anos a Antropologia tem expandido sua presença junto às mais diversas formas universitárias e não universitárias, bem como, tem havido no Brasil um incremento na formação de antropólogos em nível de pós-graduação e de graduação, sem que com isso tenha havido um debate profundo em torno do seu ensino, bem como das particularidades do aprendizado de ser antropólogo, em termos da aquisição teórica-metodológica. O processo formativo em antropologia passa, necessariamente, pelas relações entre ensino e aprendizagem, de modo que a discussão em torno de sua aquisição mostra-se fundamental para a própria compreensão dos rumos da Antropologia como ciência na atual conjuntura. O presente Grupo de Trabalho visa discutir estas questões, com foco na formação de antropólogos e de "não antropólogos", discutindo as diversas inserções da ciência antropológica em vários espaços formativos. Buscamos realizar uma reflexão em torno do lugar do ensino/aprendizagem da antropologia, bem como dos desafios postos a sua realização, e das fundamentações teóricas, epistemológicas e práticas que subjazem seu ensino, voltando para a formação de antropólogos (em nível de graduação e pós-graduação), cientistas sociais, profissionais da saúde, professores etc. Também buscamos compreender o ensino/aprendizagem da Antropologia na educação básica. Este GT se baseia numa ampla interface entre a antropologia e ensino, visando abarcar os mais diversos trabalhos produzidos neste cenário.

Antropologia por meio do design, design por meio da antropologia: diálogos especulativos sobre práticas coletivas e a atenção

Autoria: Raquel Gomes Noronha, Camila de Pádua Aboud

Este texto visa contribuir com o debate proposto neste grupo de work a partir de reflexões teóricas e práticas sobre as práticas de correspondência, propostas como alternativas para se fazer (e pensar) antropologia, na abordagem de Tim Ingold (2011; 2015; 2016; 2018). A partir de experiências com praticantes habilidosos - alunos de design e artesãos - vimos desenvolvendo no âmbito do NIDA - Núcleo de pesquisas em Design e Antropologia da Universidade Federal do Maranhão, experiências de construção de coisas (Ingold, 2012) que propiciem conversações sociais e que possibilitem, por meio do fazer coletivo, construir correspondências entre professores, alunos e artesãos. Para Ingold (2011; 2013; 2016a; 2016b; 2018) as práticas de correspondência são um processo responsivo, no qual os atores envolvidos nesta prática desenvolvem uma "response-ability" em relação ao outro e o que emerge dessas mútuas respostas para além de uma observação, cujo objetivo seria a descrição é, para o autor, uma prática da atenção, uma forma de estar no mundo por meio da qual nos disponibilizamos ao outro, no tempo presente e no viver. Nesta pesquisa, a partir do engajamento por meio da construção de jogos, construímos colaborativamente o conhecimento, para além de fronteiras disciplinares e hierarquias de tipos de conhecimento - o do pesquisador, o do aluno e do sujeito da pesquisa, dialogando com perspectivas decoloniais (SPIVAK, 2010; ESCOBAR 2016). Com a produção coletiva de jogos, construção de materiais didáticos e uso de imagens, propomos um processo de imaginação de futuros coletivos, trazendo à antropologia a prática do projeto, categoria sine-qua-non para que se estabeleça a prática do design. Pensar uma antropologia projetual, a partir de processos especulativos têm sido objeto de estudo do Design Anthropology, subcampo do saber em voga em alguns países escandinavos e Reino Unido, aos quais temos interagido na forma de intercâmbios. Pensar o design a partir da antropologia tem sido um percurso que vimos trilhando, desde a prática etnográfica no âmbito do processo projetual até nossos estudos mais recentes sobre como podemos discutir e problematizar as questões de representação em processos colaborativos do design. Assim, a partir desta discussão teórica,



apresentaremos o processo de elaboração de um jogo intitulado "jogo do coco", com as quebradeiras de coco babaçu de São Caetano, município de Matinha (MA) e seus filhos. Na ocasião do desenvolvimento do jogo, foi possível construir estratégias de visibilização, tangibilização e conversação social, amparados pelas coisas que com as quais nos correspondemos e pensar a antropologia, seguindo as reflexões de Ingold, de que fazer antropologia é um processo de direcionamento da atenção (INGOLD, 2016; 2018).



Realização:



Apoio:



Organização:

