

## INTRODUÇÃO

O Presente trabalho busca discutir modalidades de intervenções, e como elas influenciam nos processos de aprendizagem e na performance em um jogo de localização. Nesse sentido, buscamos acompanhar um grupo de estudantes com idades entre 09 e 12 anos durante partidas do jogo “Um Dia no Jardim Botânico”. Trata-se de um jogo de localização para tablets, no qual o jogador deve percorrer o espaço físico do Jardim Botânico para poder acessar o conteúdo digital.

## ESTRATÉGIA METODOLÓGICA

A pesquisa foi desenvolvida no segundo semestre de 2014 com a realização de encontros em formato de oficinas, segundo uma perspectiva de pesquisa intervenção. Os participantes formavam duplas para jogar, sendo que em cada encontro, quatro duplas jogavam simultaneamente. O registro dos encontros foram realizados através de gravações em vídeo e da escrita de diários de campo por parte dosicineiros. A análise dos registros está sendo realizada com a utilização do programa Nvivo.

## PARTICIPANTES

Os participantes foram estudantes, do quarto e quinto ano do ensino fundamental de uma escola estadual de Porto Alegre, RS. Todas as oficinas foram acompanhadas pelas professoras titulares das respectivas turmas de alunos e por integrantes do grupo de pesquisa.

## ANÁLISES INICIAIS

Durante as primeiras análises observamos uma diferença entre as intervenções feitas por professoras eicineiros. As professoras pareciam centrar suas intervenções buscando a resolução de problemas propostos pelo jogo, enquanto osicineiros pareciam fazer intervenções mais relacionadas a compreender de que maneira os jogadores buscavam desenvolver suas performances de jogo. Esta observação possibilitou que nos perguntássemos a respeito dos efeitos produzidos a partir das diferentes modalidades de intervenção efetuadas durante as oficinas.

## MODALIDADES DE INTERVENÇÃO

Buscando mapear os efeitos das diferentes formas de intervir, criamos cinco categorias para organização dos registros: (1) auxílio a exploração; (2) entender o que acontece; (3) explicação diretiva do jogo no tablet; (4) intervenção professores e (5) jogando junto.

## EFEITOS PRODUZIDOS

Observou-se que as intervenções com enfoque mais diretivo estiveram relacionadas, prioritariamente, a situações nas quais osicineiros buscaram auxiliar os jogadores na resolução de problemas relacionados aos objetivos propostos pelo jogo e a utilização do tablet para jogar.

Intervenções que buscavam entender o que acontecia criaram possibilidades para que os jogadores fossem em busca de soluções para as tarefas do jogo. Quanto mais perguntas eram feitas para compreender o que os jogadores faziam, maior era a interação entre os participantes e mais possibilidades de jogo eram criadas pelos mesmos. O jogar junto teve como resultado uma maior conversação entre participantes da oficina mas não necessariamente uma maior produção de possibilidades de jogo por parte dos alunos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante as oficinas, as intervenções dosicineiros produziram nos jogadores, através da linguagem e da interação, perturbações que os levaram a novas problematizações acerca do jogo. Consideramos que estas problematizações são capazes de desencadear mudanças estruturais nos jogadores.

Portanto é possível considerar, com base nos dados analisados, que perguntas que levam a modificações de conduta e a problematização produzem aprendizagem.

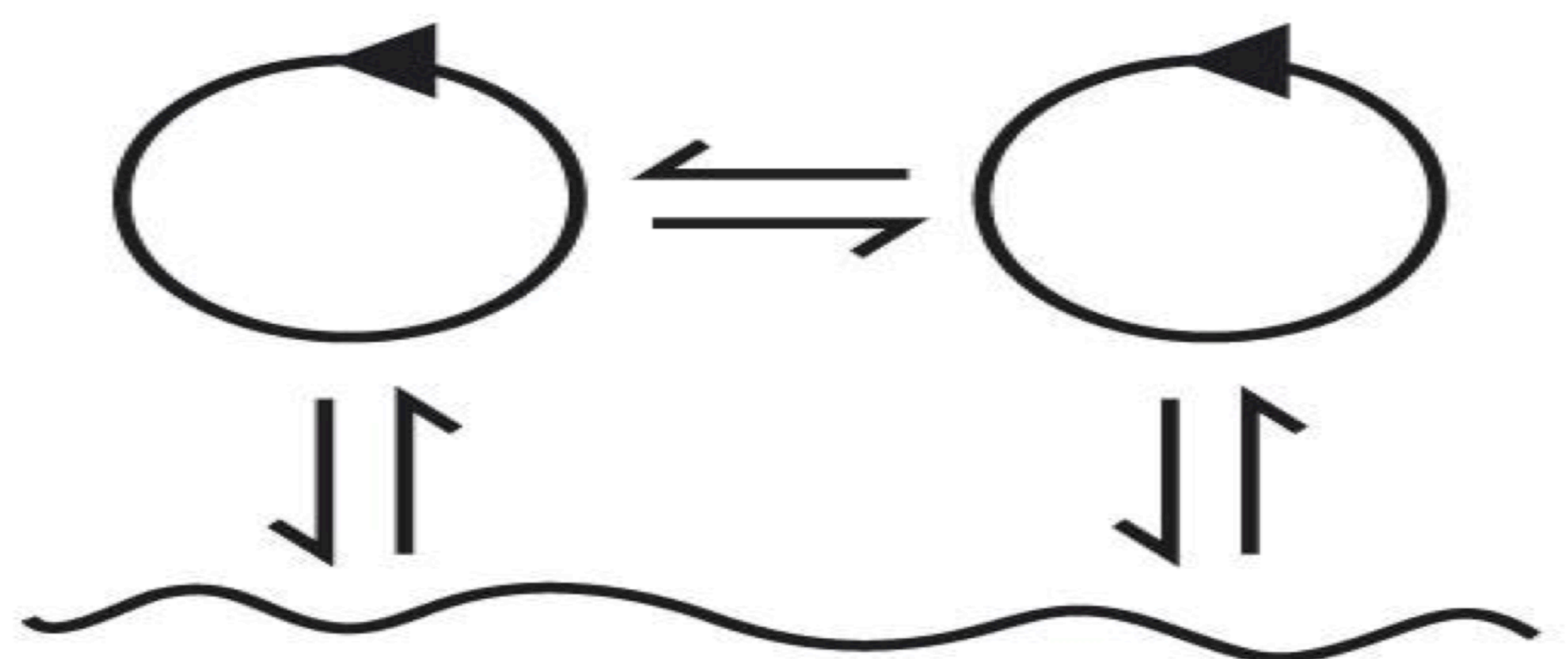


Diagrama retirado do livro: A árvore do Conhecimento. As bases biológicas da compreensão humana.

## R E F E R Ê N C I A S

MATURANA, Humberto R. Cognição e Ciência e Vida Cotidiana. Belo Horizonte: Ed UFMG 2014.

MATURANA, Humberto e VARELA Francisco (1984). A Árvore do Conhecimento. As bases biológicas da compreensão humana. Ed: Palas Athena.

## CONTATO

<http://www.ufrgs.br/nucogs>  
Email: ppgpsi@ufrgs.br