



<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2015: SIC - XXVII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
<b>Ano</b>	2015
<b>Local</b>	Porto Alegre - RS
<b>Título</b>	Pesquisar e intervir em processos de aprendizagem com um jogo de localização
<b>Autor</b>	ERIKA NERES MARKUART
<b>Orientador</b>	CLECI MARASCHIN

Universidade Federal do Rio Grande do Sul  
Aluna: Erika Neres Markuart  
Orientadora: Cleci Maraschin

Pesquisar e intervir em processos de aprendizagem com um jogo de localização.

O presente trabalho busca discutir modalidades de intervenções, feitas tanto por pesquisadores quanto por professoras, e de que forma estas intervenções influenciam os processos de aprendizagem e a performance de alunos em oficinas com um jogo de localização. A atividade consistiu em acompanhar estudantes de ensino fundamental com idades de 09 a 12 anos que jogavam o jogo intitulado Um Dia no Jardim Botânico. Trata-se de um jogo de localização para tablets, no qual os jogadores devem percorrer o espaço físico do Jardim Botânico para poder acessar o conteúdo digital. A estratégia metodológica escolhida consistiu na realização de encontros no formato de oficinas, segundo uma perspectiva de pesquisa-intervenção. As oficinas foram realizadas com quatro duplas de crianças jogando simultaneamente. As duplas foram acompanhadas por dois a trêsicineiros, integrantes do grupo de pesquisa, que eram responsáveis por mediar a atividade. A cada encontro, uma das professoras da escola também acompanhou a oficina. Enquanto os pesquisadores acompanhavam o grupo também faziam intervenções. As oficinas foram registradas pelosicineiros em diários de campo filmagens. Este trabalho de campo ocorreu no segundo semestre de 2014. No primeiro semestre de 2015 iniciamos a análise dos registros utilizando o programa NVivo. O NVivo é programa que comporta dados para pesquisa qualitativa e mista, permite reunir, organizar e analisar dados de entrevistas e mídias. Neste trabalho apresentaremos um recorte referente as diferentes formas de intervenção que foram observadas nos registros das oficinas. As modalidades observadas foram classificadas da seguinte forma: auxílio a exploração (perguntas ou comentários que levassem os jogadores a observar modificações na tela do tablet); entender o que acontece (perguntas para compreender a movimentação dos jogadores no espaço físico); explicação diretiva do jogo no tablet (fornecer a resposta); intervenção professoras (dicas sobre o jogo - fornecidas pelas professoras - havendo ou não o questionamento dos jogadores) e jogando junto (participar das decisões estratégicas no jogo como um(a) jogador(a)). Uma análise preliminar aponta uma diferença acentuada entre as intervenções realizadas pelas professoras, e os pesquisadores. As intervenções com enfoque mais diretivo partiram predominantemente das professoras que aparentemente buscavam encontrar as respostas corretas, já por parte dos pesquisadores observamos que as intervenções buscavam compreender de que maneira os jogadores criavam suas performances de jogo.