

UM DIA NO JARDIM BOTÂNICO: PROCESSOS DE APRENDIZAGEM E JOGOS LOCATIVOS

Coordenador: Cleci Maraschin

Unidade: Instituto de Psicologia

Autores: Erika Neres Markuart, Anyuska do Amaral Santiago, Póti Gavillon.

Introdução:

A importância que os videogames assumem na cultura tem aberto questões para várias áreas de conhecimento. No âmbito da educação, estudos relacionados à utilização de videogames e análise de seus efeitos nos processos de aprendizagem têm obtido apontamentos positivos. Uma nova área de pesquisa, relacionada aos estudos de cognição situada e novas alfabetizações busca estudar, entre outros aspectos, os videogames e sua relação com a aprendizagem e com a sociedade.

Esta ação de extensão, vinculada ao projeto de pesquisa *Oficinando em Rede: aprendizagem e jogos locativos*, realiza oficinas com o jogo "Um dia no Jardim Botânico", desenvolvido pelo grupo, com estudantes do nível fundamental de escola pública. Interessa acompanhar a relação entre o jogo e sua articulação com os conteúdos do próprio Jardim Botânico e seus efeitos na proposta pedagógica da escola.

Objetivos:

O objetivo da atividade de extensão é utilizar a versão beta do jogo "Um Dia no Jardim Botânico", desenvolvido pelo Grupo de Pesquisa em Ecologias e Políticas Cognitivas, com estudantes do ensino fundamental (5º a 8º ano) em oficinas no Jardim Botânico de Porto Alegre. Busca-se incrementar a experiência de exploração e aprendizagem nas visitas ao Jardim Botânico e contribuir para desenvolver formas de uso dos jogos locativos por educadores. Além disso, através do teste da versão beta do jogo, são recolhidos subsídios para a pesquisa vinculada.

Metodologia:

A escolha da escola participante foi decidida em conjunto com a equipe técnica do Jardim Botânico, dentre as que mantêm parceria. O planejamento das oficinas foi feito em cooperação com as professoras das turmas indicadas pela equipe pedagógica da escola e organizado em diferentes etapas: (1) oficinas de familiarização com os tablets e com programas de localização por satélite, (2) visita guiada ao Jardim Botânico, (3) oficinas para jogar o jogo e (4) oficinas de retorno à escola para avaliar com as turmas e professoras o trabalho realizado.

Os encontros referentes a terceira etapa têm duração de duas horas, nesse tempo os participantes jogam e, ao final, são convidados a participar de uma roda de conversa sobre a

atividade realizada e a avaliar o jogo. As oficinas são realizadas com a utilização de tablets conectados à internet para acessar a plataforma ARIS Games, na qual o jogo foi desenvolvido.

Processos avaliativos:

Como referido acima, ao final de cada oficina os participantes avaliam em conjunto com os oficinairos a atividade, nas rodas de conversa. A equipe do projeto se reúne semanalmente para avaliar processo de aprendizagem dos estudantes e planejar os próximos encontros. A análise da aprendizagem é feita levando em consideração os seguintes indicadores baseados em Squire (2005): (1) aprendizagem do jogo como um sistema semiótico, (2) coordenação da gama de movimentos possíveis e os seus efeitos, (3) compreensão das regras e suas hierarquias, (4) relacionar os objetivos e subobjetivos e (5) relação entre espaço virtual e espaço físico.

Considerações finais:

Cabe ressaltar que um projeto com essa configuração se beneficia tendo uma equipe interdisciplinar em sua execução. Desse modo, o trabalho congrega estudantes dos cursos de graduação e de pós-graduação das áreas da psicologia, da informática, da pedagogia, da história e da economia.

Uma das metas do projeto é disponibilizar, ao final do trabalho, o jogo para uso dos visitantes do Jardim Botânico.

Referências:

Gagnon, David. J.(2010). ARIS: An open source platform for developing mobile learning experiences. Disponível em: <http://arisgames.org/wp-content/uploads/2011/04/ARIS-Gagnon-MS-Project.pdf>

Gee, James P. (2009). Bons videogames e boa aprendizagem. Em *Perspectiva*, v. 27, n. 1, 167-178, jan./jun. 2009. Florianópolis.

Squire, Kurt D. (2005). Educating the fighter: buttonmashing, seeing, being. *On the Horizon* 13(2). P. 75-88.

Squire, Kurt D. (2006). From content to context: Videogames as designed experiences. *Educational Researcher*, vol. 35, n. 8, p. 19-29.