

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho aborda os efeitos nos modos de pensar o ensino e a aprendizagem, a partir da experiência de professoras em uma oficina com um jogo baseado em localização. As participantes da oficina são professoras e/ou estudantes de pedagogia, com experiência de docência em diferentes etapas da educação básica. O jogo baseado em localização Um dia no Jardim Botânico, desenvolvido pelo NUCOGS é jogado com tablets com conexão à internet no Jardim Botânico de Porto Alegre. Trata-se de um jogo de coleta, combinação e troca de itens digitais (sementes, água, ferramentas) por pontos.

## ESTRATÉGIA METODOLÓGICA

A oficina ocorreu no primeiro semestre de 2016, com quatro participantes que jogaram em duplas e foram acompanhadas poricineiros. A oficina teve duração de 04 horas, sendo 1h30min para o jogo e o restante para a roda de conversa, após a partida. Osicineiros eram responsáveis por realizar filmagens e acompanhar a performance das jogadoras, sem utilizar intervenções que tivessem por objetivo direcionar o desenvolvimento das estratégias de jogo.

## EXPERIÊNCIA DO JOGO - OFICINA

Sobre a experiência do jogo, as professoras afirmaram, que pelo fato de não ter havido um direcionamento por parte dosicineiros, acabaram explorando possibilidades de ação diversas referentes a maneira de alcançar os objetivos propostos pelo jogo (fazer as quests), mas também estabelecendo seus próprios objetivos (criação de novas quests). Conforme dito pelas professoras, o fato de não haver respostas muito diretivas por parte dosicineiros possibilitou que suas escolhas a respeito das ações a serem desenvolvidas no jogo fossem mais baseadas na percepção de erros e acertos cometidos anteriormente, ou seja, no julgamento de quais ações mostravam-se mais adequadas para jogar a partir de suas experiências pessoais na oficina. Um exemplo disso pode ser observado ao criarem diferentes regras para guiarem-se dentro do Jardim Botânico. Enquanto uma dupla guiou-se utilizando o mapa do tablet e as placas do parque, a outra dupla utilizou apenas o tablet girando o mapa de “cabeça para baixo” por acreditar que isso facilitava a navegação.

## EXPERIÊNCIA DO JOGO E RELAÇÃO DOS FAZERES DOCENTES

Sobre a relação entre a experiência de jogo na oficina com a docência, as professoras demonstraram grande preocupação em conhecer o objetivo do jogo durante as partidas. Posteriormente, na roda de conversa, discutiu-se que ter uma clara definição do objetivo de uma aula era essencial para a docência, pois o objetivo estaria diretamente relacionado com o planejamento das atividades. Uma vez que soubessem o objetivo de uma aula, as professoras poderiam desenvolver estratégias e projetar o que seria aprendido pelos alunos. As professoras afirmaram que ao planejar atividades com início, meio e fim acreditavam ter maior controle da turma, assim como poder prever e esgotar, todas as possibilidades de aprendizagem dos alunos no planejamento das aulas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Consideramos que a experiência na oficina proporcionou às professoras um deslocamento de seu olhar de ensinante para o de aprendente. O foco na performance singular de cada participante se mostrou uma estratégia interessante para a inclusão de diferentes maneiras de aprender a jogar no planejamento da oficina. O encontro seguiu um planejamento flexível que buscava se adequar momento a momento a experiência singular de jogo efetuada pelas participantes da oficina. O fato de não serem informadas, pelosicineiros, qual deveria ser o próximo passo a ser dado a cada instante, foi compreendido como falta de conhecimento do objetivo pedagógico do jogo, o que causou desconforto, mas também proporcionou a reflexão sobre a ampliação das possibilidades de ação no jogo. Em comparação, o planejamento rígido de uma aula, quando busca antecipar a experiência da ação, pode ser considerado um dispositivo de controle das professoras tanto para prever suas atividades quanto para definir as possibilidades de aprendizagem dos alunos. Apostamos que a experiência com o jogo pode abrir a ideia de planejamento pensando-o como uma experiência que mesmo planejada, pode ter uma configuração plástica, abrindo possibilidades de diferentes percursos e construções, tal como poderia acontecer em uma sala de aula.

## REFERÊNCIAS

- 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.
- KASTRUP, Virgínia. *A cognição autopoietica*. In: KASTRUP, Virgínia. *A invenção de si e do mundo*. São Paulo: Papyrus, 1999. p. 111-155.
- KROEFF, Renata; BAUM, Carlos; MARASCHIN, Cleci *Oficinas como estratégia metodológica de pesquisa-intervenção em processos envolvendo videogames*. *Mnemosine* (Rio de Janeiro), no prelo.
- KASTRUP, Virgínia; BARROS, R. *Movimentos-funções do dispositivo na prática da cartografia*. 2009). In: *Pistas do método cartográfico: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade*. Porto Alegre: Sulina, 2009.

## CONTATO

<http://www.ufrgs.br/nucogs>  
Email: [ppgpsi@ufrgs.br](mailto:ppgpsi@ufrgs.br)

