



SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA  
XXVIII SIC

paz no plural



<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2016: SIC - XXVIII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
<b>Ano</b>	2016
<b>Local</b>	Campus do Vale - UFRGS
<b>Título</b>	Aprendizagens e formação docente
<b>Autor</b>	ERIKA NERES MARKUART
<b>Orientador</b>	CLECI MARASCHIN

O presente trabalho busca abordar relações de ensino e aprendizagem em sala de aula, a partir da experiência de professoras em uma oficina com um jogo digital de localização. A estratégia metodológica escolhida parte da aposta de que a realização de oficinas com um jogo de localização, nas quais professoras jogam em horário extraclasse no Jardim Botânico de Porto Alegre, podem mobilizar experiências de reflexão interessantes a respeito das práticas pedagógicas. Participaram da oficina quatro professoras e/ou estudantes de pedagogia com experiência de prática docente em diferentes etapas da educação básica. O jogo “Um Dia no Jardim Botânico”(UDJB) que foi utilizado na oficina, foi desenvolvido pelo Núcleo de Pesquisas em Ecologias e Políticas Cognitivas (NUCOGS/UFRGS). Trata-se de um jogo digital de localização para ser jogado com tablets, no qual os jogadores devem se deslocar pelo espaço físico para poder acessar os conteúdos digitais (conversas com personagens, itens do jogo, pontuações). Na tela do jogo, o jogador é representado por um ponto azul que mostra sua localização sobre a imagem do mapa do Jardim Botânico. O *gameplay* do jogo associa ações de coleta, combinação e redistribuição de itens em que é apresentado ao jogador o desafio de plantar digitalmente diferentes espécies vegetais em regiões distintas do Jardim Botânico para elevar sua pontuação. As professoras jogaram em duplas e foram acompanhadas por quatroicineiros. Osicineiros eram responsáveis por realizar gravações de vídeo e acompanhar a performance das jogadoras, sem utilizar intervenções diretivas que pudessem induzir o desenvolvimento do jogo. A oficina teve duração de quatro horas e trinta minutos, sendo que as participantes jogaram, inicialmente, durante uma hora e trinta minutos e após, foi realizada uma roda de conversa na qual compartilharam impressões a respeito da oficina, refletiram sobre suas possibilidades de aprendizagens e de seus alunos, caso os mesmos viessem a jogar, buscando estabelecer relações com as práticas docentes que utilizam em sala de aula. As professoras questionaram suas escolhas, estratégias e ações realizadas durante jogo, relatando dúvidas a respeito de terem “aprendido certo” ou de terem atingido o objetivo do jogo. Indagadas a respeito das aprendizagens durante a oficina, as professoras indicaram que estas dependiam do objetivo do jogo, pois conhecendo o objetivo poderiam saber se o que haviam aprendido era o correto. Também mostraram-se preocupadas em descobrir como poderiam chegar ao final do jogo, relacionando isso à experiência em sala de aula, refletindo que na prática docente sempre buscam planejar atividades com início, meio e fim. Em relação a percepção de erros cometidos durante o jogo, relataram que não saber o que fazer em alguns momentos e errar eram experiências que produziam receio. Sobre suas experiências em sala de aula, comentaram que a sensação é de falha e erro, quando as atividades não saem conforme o planejado, mesmo que os alunos participem ativamente. As professoras também questionaram qual seria o papel dosicineiros, já que eles não direcionavam a experiência de jogo. Disseram ter se divertido durante a oficina e concluíram que a diversão não seria a mesma se osicineiros tivessem fornecido as respostas antecipadamente. A respeito de quais aprendizagens acreditavam ser interessantes, caso seus alunos jogassem, as respostas estiveram vinculadas a conteúdos escolares. A experiência da oficina com o jogo digital de localização mostrou ser uma estratégia potente para refletir em relação a prática docente, uma vez que permitiu que as professoras oscilassem entre as posições de ensinar e aprender.