

## ***Ludis Doctrina: Grupo de Pesquisa em Aprendizagem Conectada e Jogos***

**Ruy J. G. B. de Queiroz, Pasqueline Dantas Scaico, Lays Rosiene Silva, Ivson Santos**

Centro de Informática – Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) - Av. Jornalista Anibal Fernandes - Cidade Universitária, Recife - PE - CEP: 50740-540, Brasil

{ruy,pds,lras,ihbs}@cin.ufpe.br

### **1. Resumo**

As tecnologias do século XXI têm influenciado fortemente como as pessoas se comportam, pensam, se relacionam entre si e aprendem, influências estas que têm provocado mudanças culturais. Diante deste cenário, o conceito de aprendizagem tem sido entendido como um fenômeno dinâmico, que reflete o estado de as pessoas *se tornarem*, no qual até mais importante do que a base de conhecimento existente é a capacidade que temos de nos adaptar e aprender a aprender, entre outras. Assim, pesquisar aprendizagem exige que os estudos utilizem maiores escalas de tempo, considerem os múltiplos espaços que o aprendiz frequenta, sejam eles formais e informais, e como as novas mídias estabelecem ambientes convidativos para que as pessoas se engajem e assumam maior controle sobre o seu processo de aprender, possam desenvolver a sua inteligência e persigam seus interesses pessoais.

Nesse contexto, o grupo *Ludis Doctrina*, criado em 2013 no Centro de Informática pelo professor Ruy J. G. B. de Queiroz, tem por objetivo realizar pesquisas de natureza sociocultural, que são orientadas por uma perspectiva ecológica. O grupo também se concentra no estudos dos jogos como espaços de possibilidades para aprendizagem. Atualmente, é composto por uma estudante de doutorado, Pasqueline Scaico, e dois estudantes de mestrado, Lays Rosiene Silva e Ivson Santos, que desenvolvem os seguintes projetos de pesquisa, respectivamente: i) Trajetórias de aprendizagem na era digital usando vídeo games, ii) Escalabilidade do Modelo da *Quest to Learn* e iii) O Conceito de Fluxo (Psicológico) como Ferramenta de Engajamento em Aprendizagem Baseada em Jogos. O grupo possui financiamento do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) para o projeto: “Um estudo sobre aprendizagem na era digital e o uso efetivo das tecnologias na escola” (Proc. 486307/2013-1). O *Ludis Doctrina* possui uma publicação internacional, quatro nacionais e dois artigos publicados em jornal de grande circulação.

Em abril de 2014, o grupo realizou o *I Workshop on Connected Learning and Games for Learning*<sup>1</sup>, no Centro de Informática da Universidade Federal de Pernambuco, ocasião na qual foi possível, entre outras coisas, dialogar com membros da escola nova iorquina *Quest to Learn*<sup>2</sup>, que recebe aporte do *Institute of Play* e tem utilizado os princípios do *Game Design* de jogos como estratégia para alavancar o processo de aprendizagem dos seus estudantes.

---

<sup>1</sup> <http://ludisdoctrina.blogspot.com.br/>

<sup>2</sup> <http://q2l.org>