

Porto Alegre, 13 de junho de 2018

**Prezados Editores da Revista de Psicologia da IMED,**

Agradecemos a avaliação do artigo “*Encontros no contexto escolar e os processos de aprendizagem com jogos digitais*” (2515) realizada pelos pareceristas da revista e a carta com o resumo dos pareceres que nos foi enviada. Buscamos considerar todas as sugestões e apontamentos realizados a fim de qualificar o trabalho e possibilitar sua publicação na revista.

*Avaliação geral*

A relevância social e científica do trabalho foi realçada na discussão dos resultados e considerações finais. Buscamos também dar visibilidade para o aspecto inovador da pesquisa e diminuimos a extensão do texto para menos de 25 páginas.

*Título*

O título foi alterado levando em consideração os aspectos mencionados pelos pareceristas. Nesta nova versão do texto, propomos o título: “*Jogos Digitais: Dispositivos Para Pensar Práticas Educativas*”.

*Resumo*

O resumo foi todo reformulado seguindo as alterações realizadas no manuscrito. Em especial, o objetivo foi revisto de forma que esteja condizente com a proposta do trabalho e com o que é mencionado na introdução do mesmo.

*Palavras-chave*

As palavras-chave originais foram substituídas pelas seguintes: competição, cooperação, cultura, aprendizagem. Todas constam no DeCS.

*Linguagem*

Fizemos uma revisão gramatical completa do texto e sua adequação às normas APA, conforme indicado pela revista.

*Introdução*

A introdução foi praticamente toda reescrita considerando uma reorganização geral do trabalho, a partir da redefinição do objetivo central. Na versão atual, ela menciona aspectos teóricos que são retomados na análise e discussão.

*Objetivo*

O objetivo central do trabalho foi redefinido buscando deixá-lo mais claro e preciso. Na versão atual do texto, ele está proposto da seguinte forma: “explorar as possibilidades de inserção de um jogo digital em um contexto escolar, acompanhando os efeitos de sua utilização nas relações entre os estudantes e suas professoras, assim como nos modos dos estudantes interagirem entre si e se posicionarem em relação a suas próprias performances como jogadores.”

#### *Método*

Estendemos a definição de pesquisa-intervenção na qual o trabalho se baseia, indicando as referências correspondentes. Também incluímos dados relativos a aprovação da pesquisa pelo Comitê de Ética em Pesquisa. Por fim, acrescentamos informações requeridas sobre a constituição das rodas de conversa e produção de registros das oficinas e rodas.

#### *Resultados/Discussão*

Na versão atual, a seção de análise dos registros e discussão retoma o referencial teórico discutido na introdução. Suprimimos parte do referencial teórico anteriormente utilizado para a discussão, a fim de gerar maior consistência entre cada uma das seções do trabalho após a redefinição do objetivo geral do manuscrito. A seção “Reunião de professores e relações institucionais com a tecnologia no contexto escolar” foi suprimida pelo mesmo motivo.

#### *Conclusões*

A seção das considerações finais foi reescrita buscando apontar as principais contribuições do trabalho para a área de estudos dos jogos digitais como ferramentas interessantes ao contexto escolar.

Agradecemos o trabalho bastante qualificado de cada um dos pareceristas e da equipe editorial da revista. Acreditamos que isso contribuiu muito para a melhoria do manuscrito. Com esta carta, enviamos também a nova versão do texto com as alterações realizadas, estando elas marcadas em vermelho conforme solicitado.

Atenciosamente,

Renata Kroeff  
Cleci Maraschin