



## AVENTURAS NO JARDIM BOTÂNICO: EXPERIÊNCIAS COM JOGO LOCATIVO COMO FERRAMENTA PARA A PSICOLOGIA

**Evandro Sergio Pacheco Martins e Cleci Maraschin**

Núcleo de Ecologias e Políticas Cognitivas – NUCOGS

Instituto de Psicologia - Universidade Federal do Rio Grande do Sul

### Introdução

Há algum tempo se indaga sobre a potência dos videogames para a educação, seus efeitos na imaginação, na aprendizagem e na promoção de saúde. Por tratar-se de um campo de estudos ainda em construção, uma série de controvérsias está presente na literatura. Por esse motivo, tomar os videogames como objeto de pesquisa parece significativo.

### Objetivo

O presente estudo faz parte do projeto de pesquisa “Oficinando em Rede: Experiências de si em espaços de afinidade com videogames”. O objetivo geral é o de estudar a relação entre jogos locativos e a aprendizagem de sistemas complexos. Assim, foi desenvolvido pelo Núcleo de Ecologias e Políticas Cognitivas – NUCOGS o jogo locativo “Um Dia no Jardim Botânico”.

No presente recorte busca-se indagar o quanto essa experiência poderia ser interessante ao trabalho do psicólogo na promoção de saúde mental. Tomamos a noção de saúde, não tanto como a ausência de doença, mas como possibilidade de instituir uma normatividade, ou seja, a capacidade de retirar a máxima potência da relação entre si e o mundo. Deste modo, indagamos como a experiência com um jogo locativo faz emergir potências de pensamento e de cooperação.

### Metodologia

No ano de 2014, foram realizadas 12 oficinas com alunos dos 4º e 5º anos de uma escola pública vizinha ao Jardim Botânico. As oficinas foram filmadas e os pesquisadores desenvolveram os diários de campo. Tais registros estão sendo organizados em categorias através do programa NVIVO. Para o estudo busca-se flagrar os momentos nos quais os participantes questionaram ou propuseram novas regras para si e para o jogo, bem como interagiram com os demais colegas ao jogar.

### Resultados

Os resultados preliminares apontam que muitas das ações produzidas na pesquisa podem se tornar ferramentas para o trabalho do psicólogo no campo da educação e da saúde. A ideia de um indivíduo que se transforma a partir de um evento e igualmente modifica seu entorno é totalmente aplicável à Psicologia da Educação, uma vez que o trabalho com duplas demonstrou que deveriam ser cooperativas entre si e poderiam optar entre ser ou não competitivos em relação aos outros. Aqueles que muitas vezes se demonstram frustrados em relação aos objetivos escolares tornaram-se protagonistas de seu próprio ensino, elaborando estratégias e realizando tomada de decisões, retomando a participação e autoconfiança.



### **NUCOGS**

Núcleo de Ecologias  
e Políticas Cognitivas



**INSTITUTO DE  
PSICOLOGIA**