

Conectando vidas  
Construindo conhecimento

Salão UFRGS 2021  
CONHECIMENTO FORMACÃO INOVAÇÃO

XVII SALÃO DE ENSINO

27/09 a 1/10  
VIRTUAL

|                   |   |
|-------------------|---|
| <b>Evento</b>     | Salão UFRGS 2021: XVII SALÃO DE ENSINO DA UFRGS       |
| <b>Ano</b>        | 2021  |
| <b>Local</b>      | Virtual   |
| <b>Título</b>     | Um jogo em apoio à atividade de projeto de brinquedos |
| <b>Autor</b>      | ROSEANE SANTOS DA SILVA                               |
| <b>Orientador</b> | REGIO PIERRE DA SILVA                                 |

## **Um jogo em apoio à atividade de projeto de brinquedos**

O objetivo desse resumo é explicar sobre a aplicação de teste do jogo criado para o contexto de ensino de design de brinquedos. A metodologia utilizada foi: a) Criação do jogo, conceito, objetivos, modo de jogar e concepção gráfico-visual; b) Teste do jogo com aplicação em uma atividade de projeto de brinquedo e c) organização das possíveis melhorias do jogo criado. O objetivo do jogo é que os jogadores relembrem aspectos relativos às boas sensações de sua infância revivendo memórias e estimulando empatia em relação às crianças, público-alvo desse tipo de projeto. Em equipe, cada jogador pega uma carta em sua rodada e realiza a sentença pedida. As sentenças são organizadas de maneira a remeter às histórias na infância sobre os itens a) histórias com animais de estimação; b) relatos com os brinquedos bola, boneca ou pipa; c) lugares de boas recordações. Cada participante precisa lembrar de uma história em relação a sentença pedida na carta. Ao final da rodada, cada equipe deve desenhar em um papel, ideias de novos brinquedos que tenham aspectos relacionados às histórias de suas infâncias. O teste do jogo ocorreu com discentes do curso de Desenho Industrial da UFSM, puderam ser constatadas melhorias a serem feitas. Se pode perceber o caráter inusitado da tarefa para os alunos participantes bem como o surgimento de várias ideias rápidas como o “Gato bola” (espécie de iô-iô em formato de gato). Além disso, observou-se que nem todos possuem boas memórias em relação às sentenças das cartas, assim a opção “pular a vez” foi adicionada. O jogo projetado faz parte do método Brincante, que configura um artefato teórico com sugestões de construtos, passos, ferramentas-técnicas a serem trabalhadas em atividades projetuais de criação de brinquedos e é resultante de pesquisa no curso de doutorado na pós-graduação em Design da UFRGS.