

O presente trabalho parte da atual discussão acerca da importância que os videogames assumem na cultura e como incidem sobre as áreas da saúde e da educação. Os videogames têm sido apontados como uma ferramenta importante de aprendizagem, onde a simulação e imersão em domínios de experiências programadas são suas características mais importantes. O estudo aqui apresentado faz parte do projeto de pesquisa *Oficinando em Rede: Experiências de si em espaços de afinidade com videogames*. O projeto maior tem como principal objetivo acompanhar a experiência de jogar de universitários da UFRGS e de crianças e adolescentes do território de abrangência do Programa de Saúde da Família (PSF) Viçosa, do bairro Lomba do Pinheiro, em Porto Alegre. Com isso, busca-se mapear as diferentes características dos jogos e seus efeitos na experimentação de si e de coletivos, e o quanto essas experiências possibilitam condições de normatividade nos espaços de afinidade decorrentes dos jogos. O estudo que ora apresentamos é um subprojeto desse estudo maior e visa analisar jogos educativos de computador desenvolvidos pela Filament Games (www.filamentgames.com). Tal análise, realizada por estudantes universitários, subsidiará a escolha de videogames educativos que serão utilizados, posteriormente, nas oficinas com jovens no PSF Viçosa. Os jogos avaliados buscam produzir experiências em contextos específicos, visando à aprendizagem de conteúdos relacionado à educação formal. Foram escolhidos 05 jogos, entre eles, o *Crazy Plant Shop*, que aborda conhecimentos sobre genética (fenótipo e genótipo) a partir da criação e venda de plantas. Até o momento foram realizadas três oficinas em laboratórios de informática da UFRGS, nas quais participaram 33 estudantes da universidade dos cursos de Direito, Artes Visuais e doutorandos do curso de Pós-Graduação em Informática na Educação (PGIE). Após 30 minutos com cada jogo os participantes responderam a um questionário sobre a experiência com o mesmo. O questionário abordava sua atividade no jogo, sua avaliação do mesmo, que tipo de aprendizagem obtiveram jogando, o que poderia ser modificado, além de assinalarem a frequência com que jogam videogames ou outros jogos digitais. As observações realizadas no transcurso das oficinas e as respostas aos questionários estão sendo analisadas para avaliar o uso posterior destes jogos como videogames educativos.