



*

“Um dia no Jardim Botânico”: análise da experiência de jogar com crianças e adolescentes

Rebeca Ferreira Andreolla
Orientadora: Profa Cleci Maraschin



Instituto de Psicologia



Introdução

O presente trabalho insere-se no contexto de uma Oficina para crianças e adolescentes do território de abrangência de uma Unidade de Saúde com Estratégia de Saúde da Família (USF), do bairro Lomba do Pinheiro, sob o nome de OLC: Oficina Linguagens da Cidadania. É um trabalho de intervenção aliado à pesquisa, através do grupo Oficinando em Rede do Instituto de Psicologia que, desde 2010, vem pesquisando acerca da importância que os videogames assumem na cultura e como incidem sobre as áreas da Saúde e da Educação.

Objetivos

- . Objetivo da Pesquisa: levantar subsídios para qualificar um jogo que está sendo desenvolvido em parceria com o Jardim Botânico/POA (JB);
- . Objetivo da Intervenção: analisar a experiência dentro dos coletivos OLC e grupo de pesquisa em relação ao jogar;
- . Mapear as associações entre Pesquisa e Extensão identificando as potências e os desafios desse encontro.

Metodologia

O método utilizado é o da Pesquisa Intervenção, através de uma Oficina ocorrida em julho deste ano (2013), na qual foram utilizados *tablets*, com os quais os jogadores puderam circular pelo espaço, seguindo o que o jogo propunha. Trata-se de um jogo locativo no qual os participantes são convidados a encontrar sementes e plantá-las nos lugares definidos pela própria estrutura do Jardim. No percurso os jogadores devem vencer desafios e escapar de armadilhas.

Para registro da Oficina foram feitas filmagens e a escrita de diário de campo. Ao final houve uma conversa coletiva na qual os participantes da OLC foram convidados a avaliar sua experiência.

Resultados

- . Dificuldades de acesso ao jogo devido à pouca cobertura da internet no local;
- . Desafios propostos com os tablets, sem a necessidade de conexão, mostraram-se produtivos para a análise da apropriação tecnológica pelos participantes;
- . A diferença entre o planejado e o acontecido abriram possibilidades de reflexão tanto à pesquisa como à intervenção.

Considerações Finais

- . Os resultados da oficina tiveram efeitos tanto na pesquisa quanto na intervenção no sentido de melhorar o acesso à rede como também re-discutir os objetivos do trabalho junto a OLC.
- . Foi possível retomar a Pesquisa-Intervenção, analisando sua peculiaridade ao necessitar sempre considerar, ao mesmo tempo, os objetivos da pesquisa e os objetivos da intervenção.
- . Uma outra peculiaridade do trabalho deve-se ao desafio de trabalhar Pesquisa-Intervenção na Atenção Básica.
- . O trabalho trouxe evidência das possibilidades de uso de dispositivos tecnológicos para ampliar a interação e a aprendizagem em espaços educativos não formais.

Bibliografia

- MARASCHIN, C. Oficinando em Rede: experiências de si em espaços de afinidade com videogames. UFRGS, 2011.
- MARASCHIN, C. Pesquisar e Intervir. In: Psicologia & Sociedade; 16 (1): 98-107; Número Especial 2004.
- KASTRUP, V. O método da cartografia e os quatro níveis da pesquisa-intervenção In: CASTRO, L. R. de; BESSET, V. L. (Orgs.). Pesquisa-intervenção na infância e juventude. Rio de Janeiro: Trarepa/FAPERJ, 2008, p. 465-489.
- SQUIRE, K. D. From content to context: videogames as designed experiences. Educational researcher, vol. 35, n. 8, 2006. P. 19-29.

*. Fotografia produzida por uma das crianças da OLC, durante a Oficina no JB.