



<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2013: SIC - XXV SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
<b>Ano</b>	2013
<b>Local</b>	Porto Alegre - RS
<b>Título</b>	“Um dia no Jardim Botânico”: análise da experiência de jogar com crianças e adolescentes
<b>Autor</b>	REBECA FERREIRA ANDREOLLA
<b>Orientador</b>	CLECI MARASCHIN

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, em Porto Alegre, sob o nome de OLC: Oficina Linguagens da Cidadania. O trabalho de pesquisa está vinculado ao 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. 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 (SQUIRE, 2006). O principal objetivo do presente trabalho é levantar subsídios para qualificar um jogo que está sendo desenvolvido em parceria com o Jardim Botânico de Porto Alegre – Fundação Zoobotânica do Rio Grande do Sul (FZB/RS). 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. A metodologia utilizada é da Pesquisa Intervenção, por meio de oficinas de jogos a serem desenvolvidas com os jovens da OLC. Para tanto, serão utilizados *tablets*, com os quais os jogadores poderão circular pelo espaço, seguindo o que o jogo propõe. Para registro das oficinas serão feitas filmagens, além da escrita de diários de campo por parte dos pesquisadores. Haverá também a realização de uma conversa coletiva, pós-experiência de campo, na qual os participantes serão convidados a avaliar sua experiência. Uma das propostas deste trabalho é analisar a experiência coletiva de jogar: pesquisadores, oficinheiros, crianças e adolescentes, e o que esse encontro agencia de Cidadania, Educação e Promoção em Saúde. Para análise do jogo serão considerados aspectos de jogabilidade e de narrativa. Como resultado, espera-se aprimorar o jogo, o qual será utilizado em futuros estudos sobre aprendizagem em locais não formais de educação.

---