



Evento	Salão UFRGS 2014: SIC - XXVI SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2014
Local	Porto Alegre
Título	Desenvolvendo um tutorial para o jogo Um dia no Jardim Botânico
Autor	WELLINGTON ALVES SANTOS
Orientador	CLECI MARASCHIN

Desenvolvendo um tutorial para o jogo: Um dia no Jardim Botânico

Este estudo faz parte do projeto de pesquisa “OFICINANDO EM REDE: EXPERIÊNCIAS DE SI EM ESPAÇOS DE AFINIDADE COM VIDEOGAMES” que está sendo desenvolvido a partir da construção e avaliação de um jogo locativo no Jardim Botânico de Porto Alegre. Meu objetivo é relacionar alguns episódios ocorridos nas oficinas nas quais crianças e adolescentes foram convidados a jogar o jogo com o desenvolvimento de um tutorial que consistiu em minha contribuição ao projeto de pesquisa. Parto da premissa que a experiência com jogos locativos estimula o surgimento de novas formas de aprendizagem na medida em que um jogo locativo cria um ambiente híbrido ao mesclar um ambiente virtual com um ambiente real (Weissberg (1993). Essa característica híbrida traz dificuldades iniciais aos jogadores que necessitam conectar sua posição com a posição no jogo e no jardim. Essa foi uma dificuldade presente, pois para a grande maioria dos participantes era a primeira vez que visitavam o jardim e que jogavam o jogo. Como a primeira versão do jogo não considerava essa dificuldade inicial fui desafiado pela equipe do projeto a desenvolver um tutorial que em poucos passos explicitasse a mecânica inicial do jogo. O tutorial foi desenvolvido pensando nos conceitos defendidos por Gee (2009), em que o autor defende sobre princípios de aprendizagem incorporados aos bons videogames, e especificamente em relação ao jogo do projeto, os conceitos de "desafio e consolidação" e "na hora certa e a pedido". Após apresentar esse tutorial ao grupo de pesquisa, o mesmo foi testado no que denominamos versão alfa do jogo. O resultado foi que o tutorial cumpriu os objetivos ao introduzir os jogadores na jogabilidade proposta tornando a conexão dos deslocamentos mais apreensível mesmo para crianças menores.

REFERÊNCIAS

GEE, J. P. Bons videogames e boa aprendizagem. *Perspectiva*, Florianópolis, v. 27, n. 1, 167-178, jan./jun. 2009.

WEISSBERG, J. L., 1993. Real e virtual. In Parente, André (Org). *Imagem máquina. A era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34.