



<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2013: IX SALÃO DE ENSINO
<b>Ano</b>	2013
<b>Local</b>	Porto Alegre - RS
<b>Título</b>	Oficinando no Jardim Botânico: articulando tecnologia e natureza
<b>Autor</b>	JÉSSICA HENTZ
<b>Orientador</b>	CLECI MARASCHIN

## RESUMO

A temática central do projeto de pesquisa e extensão se insere no campo de estudos da cultura dos jogos e suas interfaces com a educação em contextos não formais de ensino. Através do projeto, busca-se analisar os processos de aprendizagem decorrentes da interação com um jogo locativo a ser utilizado no Jardim Botânico de Porto Alegre, por crianças do 5º ao 8º ano do ensino fundamental de escolas públicas. O objetivo geral é reconhecer e estudar a relação entre jogos locativos e a aprendizagem de sistemas complexos. Para tal, está sendo desenvolvido um jogo locativo que articula o espaço físico do Jardim Botânico com o espaço virtual. O jogo é baseado na localização com ações de coleta, no qual os jogadores são convidados a encontrar e a plantar sementes, com o intuito de preservação das coleções existentes no Jardim Botânico. Para realizar o desafio, necessitam localizar no território do Jardim as sementes e os itens necessários para seu plantio (balde, água e pá). Completa o jogo quem conseguir plantar ao menos cinco sementes nas áreas correspondentes a cada espécie. À medida que o jogador explora o jardim para procurar os itens, ele pode encontrar outros itens, dicas ocultas, novos personagens e armadilhas. Consideramos que o uso de jogos locativos através de dispositivos móveis (iPad) pode ser uma ferramenta para ampliar a exploração e aprendizagem significativa das crianças, adicionando, de forma lúdica, conteúdos durante a visita. O projeto está sendo desenvolvido em quatro etapas: (1) construção de uma versão *alfa* do jogo; (2) realização de oficinas com crianças de ensino fundamental para avaliação do jogo e para realizar um primeiro mapeamento dos processos de aprendizagem emergentes no jogar; (3) construção de uma versão *beta* do jogo a partir dos resultados das oficinas e (4) oficinas de mapeamento dos processos de aprendizagem. O presente trabalho apresenta uma das oficinas preparatórias à exploração do jogo com jovens participantes da Oficina Linguagens da Cidadania, que faz parte da Unidade de Saúde da Família Viçosa, na Lomba do Pinheiro em Porto Alegre. O objetivo da oficina era familiarizar os participantes com os tablets e com o espaço do Jardim Botânico. Participaram 11 jovens, com idades entre 09 a 14 anos no turno da manhã. Eles foram desafiados a realizarem alguns desafios, como: “Procure a planta símbolo do Jardim Botânico de Porto Alegre: o butiá e faça um vídeo mostrando todas as partes da planta. Caso tenha dificuldade de encontrar, consulte o mapa ou peça ajuda a alguém”, “Procure pelo Jardim Botânico algum formigueiro. Faça um vídeo e volte para outro desafio! Ah... Cuidado para não pisar nas formigas!”, “Procure pelo Jardim Botânico algum animal vivo. Tire uma foto dele e volte para outro desafio!” e “Encontre o Esqueleto da Girafa e tire uma foto dela! Importante: você deve aparecer na foto! Então peça ajuda para alguém ou pense em um jeito de sair na foto!”. A análise da oficina está sendo realizada a partir dos seguintes indicadores: apropriação tecnológica, critérios reconhecidos pelas crianças quanto ao alcance satisfatório dos desafios, interação e exploração no ambiente e interação entre as crianças. Além deles, uma reflexão sobre a experiência realizada está sendo desenvolvida nas oficinas subsequentes com o grupo que se desenvolvem na USF-Viçosa. Como resultado inicial, a oficina mostrou facilidade com que os participantes exploraram os recursos tecnológicos, embora não tivessem experiência anterior com tablets, mas sim com outras ferramentas, como celulares e computador. Foi possível evidenciar que ficaram muito atentos às sinalizações do jardim, interessando-se pelas informações disponíveis no ambiente. Tal fato nos indica que um videogame locativo, que articule os dois espaços – virtual e físico – tem muitas condições de se transformar em um dispositivo rico para as aprendizagens.