



<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>	Oficinas como método de estudo processual de videogames
<b>Autor</b>	RENATA FISCHER DA SILVEIRA KROEFF
<b>Orientador</b>	CLECI MARASCHIN

Os videogames têm sido estudados por diversas áreas de conhecimento. Tais estudos não se limitam a análise de jogos ou discussões sobre suas formas de inserção na cultura. O levantamento de possíveis benefícios e malefícios causados aos jogadores, bem como a possibilidade de intervenções utilizando estes como dispositivos para a aprendizagem e/ou de promoção de saúde, são alguns dos temas que vem interessando pesquisadores do nascente campo denominado estudo de videogames. O projeto do grupo Oficinando em Rede visa estudar a tecnologia locativa como ferramenta de aprendizagem em ambientes não formais de educação através da realização de oficinas. O presente trabalho tem como principal objetivo discutir utilização de oficinas como método de estudo processual importante para a compreensão da relação entre cognição e videogames. Constitui-se em um enfoque mais metodológico. Os jogos locativos são caracterizados como jogos que utilizam tecnologia de localização geográfica através de dispositivo GPS ou triângulação de sinal telefônico, constituindo-se a partir da combinação entre mobilidade e localização, mesclando elementos do espaço eletrônico com o espaço urbano. Os participantes das oficinas terão entre 9 e 14 anos e participam de atividades desenvolvidas pela Estratégia de Saúde da Família (ESF) Viçosa, do bairro Lomba do Pinheiro, em Porto Alegre. As oficinas com o jogo locativo serão realizadas no Jardim Botânico de Porto Alegre-RS, local para onde o jogo foi desenvolvido. Após os momentos destinados a jogar, haverá conversas de compartilhamento da vivência em grupo. O registro dos encontros será realizado através da escrita de diários de campo pelos oficinairos. A partir dos relatos busca-se identificar de que modo as oficinas se apresentam como metodologias que sejam sensíveis ao processo do jogar, isto é, sensíveis às modalidades procedurais da aprendizagem.