



Evento	Salão UFRGS 2013: SIC - XXV SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2013
Local	Porto Alegre - RS
Título	Oficinas como método de estudo processual de videogames
Autor	RENATA FISCHER DA SILVEIRA KROEFF
Orientador	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.