

Videogames e Tecnologia Locativa

Os videogames têm sido objeto de discussão e estudo em diversas áreas do conhecimento devido a importância que assumem na cultura.

O grupo Oficinando em Rede visa estudar os games que utilizam a tecnologia locativa como ferramenta de aprendizagem em ambientes não formais de educação através da realização de oficinas. O principal objetivo da pesquisa é discutir a utilização de oficinas como método de estudo processual importante para a compreensão da relação entre cognição e videogames.

Jogos Locativos

Os jogos locativos são caracterizados como jogos que utilizam tecnologia de localização geográfica através de dispositivo GPS ou triangulação de sinal telefônico, constituindo-se a partir da combinação entre mobilidade e localização, mesclando elementos do espaço eletrônico com o espaço urbano.

Este trabalho: escolha do foco

Diante do objetivo mais amplo da pesquisa, este trabalho analisa as modulações do corpo que se tornam necessárias para a utilização dos jogos locativos.

As Oficinas

Os participantes das oficinas têm entre 9 e 14 anos e ingressam na pesquisa a partir de dois serviços: a) Estratégia de Saúde da Família (ESF) Viçosa, do bairro Lomba do Pinheiro e b) Centro de Acolhida Paz & Mel, no bairro Partenon.

As oficinas com a tecnologia são realizadas na sede das instituições e as oficinas com o jogo locativo acontecem no Jardim Botânico de Porto Alegre, RS.

Após as oficinas há momentos de conversa sobre as vivências em grupo. O registro dos



encontros é realizado através da escrita de diários de campo pelosicineiros.

Referências

Latour, B. (2008). Como falar do corpo? A dimensão dos estudos sobre a ciência. In: Nunes, J. & Roque, R. (Org.) *Objectos Impuros – Experiências em Estudos sobre a Ciência.*, 39-61.

Fotos: Oficinas do Grupo Oficinando em Rede com crianças

Renata Fischer da Silveira Kroeff
Orientadora: Cleci Maraschin

Resultados

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.

Buscando-se observar aspectos referentes a interação das crianças com a tecnologia e os modos utilizados de



agenciamento entre a experiência com o ambiente, leitura de mapas e manuseio dos recursos disponíveis nos Tablets, verificou-se uma boa apropriação da tecnologia digital por parte dos participantes.

Contudo, uma das dificuldades encontradas esteve relacionada a necessidade de aprendizagem de movimentos corporais específicos na utilização da tecnologia. A maioria das crianças, por exemplo, apresentou familiaridade com o *software* Google Earth, utilizado em umas das oficinas, mas dificuldades em manuseá-lo com o sistema de *Touch Screen* nos Tablets.

Considerações

A partir da realização das primeiras oficinas observa-se que a tecnologia utilizada exigiu dos participantes formas diferentes das suas habituais ações sensório-motoras.

Podemos dizer que ter um corpo é ser efectuado, movido, posto em movimento por outras entidades, humanas e não-humanas (Latour, 2008). Desta forma, a tecnologia demanda ao corpo que este possa aprender a ser afectado. As oficinas tem contribuído para este processo e para o desenvolvimento de estudos envolvendo tecnologias na área da aprendizagem.