

Record in the Commens Bibliography. Retrieved from  
[http://www.commens.org/bibliography/journal\\_article/de-oliveira-thaiane-m-marinho-karla-2010-constru%C3%A7%C3%A3o-do-conhecimento-no](http://www.commens.org/bibliography/journal_article/de-oliveira-thaiane-m-marinho-karla-2010-constru%C3%A7%C3%A3o-do-conhecimento-no), 13.04.2021.

---

**Type:** Article in Journal  
**Author:** De Oliveira, Thaiane Moreira  
Marinho, Karla Azeredo Ribeiro  
**Title:** Construção do conhecimento no Alternate Reality Game  
**Year:** 2010  
**Journal:** Signo y Pensamiento  
**Volume:** 29  
**Issue:** 57  
**Pages:** 538-551  
**Keywords:** Virtual Reality, Computer Game  
**Abstract:** La propuesta del presente trabajo es hacer una reflexión filosófica acerca de las configuraciones cognitivas que ocurren durante la experiencia de los llamados 'juegos de realidad alternativa' (arg por su sigla en inglés), con base en los estudios fenomenológicos de semiótica de Charles Peirce. El objetivo principal es delimitar, según categorías de pensamiento, el proceso que ocurre en las etapas de este tipo de juego, buscando comprender cómo se construye esa inmaterialidad del pensamiento y del conocimiento en un universo que transita entre realidades y ficciones y que tiene como base la colectividad.  
**ISSN:** 01204823  
**Language:** Portuguese, Portugal