

CARREIRO; DANIEL MOREIRA ¹, MAIOR; AURINÍVIA LOPES SOUTO ²

RESUMO

No ambiente escolar alguns indivíduos tem dificuldade em sentir-se incluídos socialmente, um fato que vem se repetindo ao longo de décadas, porém pesquisadores apontam que alguns tem comportamentos positivos quando lhes são propostas atividades lúdicas para desenvolvimento racional e psicológico. A utilização da gamificação em sala de aula pode considerar diversas experiências e aprendizados, dentre elas, a competição e a colaboração que são aspectos fundamentais dos jogos, levando diversão ao processo de aprendizagem além de proporcionar um ambiente de interação coletiva. Tendo em vista esse contexto, surge a questão norteadora dessa pesquisa: Como melhorar as habilidades sociais de estudantes do ensino médio no ambiente escolar? A utilização de jogo eletrônico baseada em elementos de gamificação como método de ensino pode facilitar não somente o aprendizado, mas também favorecer o pensamento crítico, criatividade, colaboração e engajamento dos alunos. Pensando nisso, a presente pesquisa tem como objetivo principal utilizar princípios de gamificação na aplicação de jogos eletrônicos como processo mediador da construção de habilidades sociais. Para alcançar tal objetivo será realizada uma pesquisa de campo com estudantes do primeiro ano do ensino médio de uma escola pública do município de Novo progresso no Sudoeste Pará. Os procedimentos metodológicos foram divididos em quatro etapas descritas a seguir: Avaliação diagnóstica; Planejamento das atividades e formulação dos conteúdos em conjunto com os professores; Desenvolvimento e aplicação do game; Registro e avaliação das atividades desenvolvidas. Na primeira e na quarta etapa serão aplicados questionários contendo questões relacionadas a como os alunos se sentem a respeito de seus colegas e professores, ao fim da pesquisa as respostas dos questionários serão comparadas e confrontadas com as hipóteses iniciais levantadas. As atividades deverão ser aplicadas no laboratório de informática da escola, onde os alunos serão divididos em grupos de até quatro alunos, afim de facilitar o processo colaborativo entre seus membros. A ideia é propor aos participantes, a partir de questões levantadas com os professores, problemas abertos que serão apresentados em fases classificadas por nível de dificuldade, onde os jogadores serão motivados a encontrar a solução através de um sistema de bonificação. Só será possível avançar para próxima etapa se a fase anterior for concluída com êxito. Dessa forma acredita-se que os estudantes serão estimulados a traçar uma estratégia de evolução que deverá ser encontrada em conjunto com os demais colegas. Este trabalho traz a proposta de utilização de jogos eletrônicos baseada nos princípios de gamificação como instrumento para promover a socialização do indivíduo no ambiente escolar visto que alguns possuem certas dificuldades em se relacionar com outras pessoas. Com a utilização de jogos, que em grande maioria tem sistema multijogador (onde é possível mais de uma pessoa jogar) pretende-se obter uma interação maior entre os envolvidos para conseguir chegar ao objetivo ou meta, estimulando assim um sistema de recompensa e auxiliando na socialização. A proposta estimula a atividade colaborativa, possibilita a investigação e permite ao estudante uma participação mais ativa no seu processo de aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação, Jogos Eletrônicos, Habilidades sociais, Atividade Colaborativa

¹ Faculdade Católica Cavanis do Sudoeste do Pará, carreiordnz@gmail.com

² Faculdade Católica Cavanis do Sudoeste do Pará, nivasoutomaior@hotmail.com

