



paz no plural

XII SALÃO DE ENSINO

12 a 16 de setembro
Campus do Vale - UFRGS



Evento	Salão UFRGS 2016: XII SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2016
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	JOGOS ONLINE E TRABALHO EM GRUPO
Autores	FRANCELINE MICHAIOFF PADILHA DE OLIVEIRA LUIZ CARLOS CORTE REAL ROVEDA DE OLIVEIRA JULIANA DUARTE FLORES
Orientador	LUCIANE MAGALHAES CORTE REAL

RESUMO: Trata-se do relato de uma pesquisa que utiliza o jogo LOL (League of Legends) e suas potencialidades no trabalho em grupo e implicações para a educação. Atualmente as possibilidades de jogos digitais vem se ampliando, desde jogos individuais aos coletivos, offlines e online. Os jogos estão disponíveis em inúmeras plataformas, de várias formas e diversas temáticas. As concepções sobre os jogos podem ser distintas, algumas pessoas categorizam como educativos e outras como forma de entretenimento. O que se observa é que, comumente, as pessoas gostam de jogar e o jogo historicamente faz parte da vida em sociedade em diferentes formatos. O jogo LOL é em modelo MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) em que o jogador escolhe um personagem e uni-se a outros quatro jogadores formando uma equipe, com isso, duas equipes entram em batalha dentro da arena, onde apenas uma sai campeã. O objetivo das equipes do LOL é destruir o Nexus (a base) da equipe oposta, mas para isso a equipe precisa estabelecer estratégias para vencer. A pesquisa foi qualitativa na forma de estudo de caso. A teoria que orientou a coleta e análise dos dados foi a Epistemologia Genética de Piaget (1998), investigando a importância do trabalho em grupo e sua relação com a cooperação, em que o sujeito passa a agir para o bem comum, colocando-se no lugar do outro e operando com ele. O trabalho em grupo, possibilita o desenvolvimento e a evolução da moral de forma natural sendo a atividade intelectual e a cooperação instrumentos fundamentais para a formação desse pensamento racional. O procedimento de coleta de dados foi um questionário online em que jogadores com idade entre 14 e 21 anos responderam questões objetivas de múltipla escolha (também com a possibilidade de resposta aberta) e questões com mais de uma escolha. O objetivo do questionário era investigar o tempo que destinam a jogar, a idade, o grau de instrução e questões como: joga com amigos? Ajuda sua equipe? Utiliza estratégias? Pôde-se constatar que os sujeitos pesquisados constituíram amizades por meio do jogo, pois, ao mesmo tempo em que jogam com amigos, podem jogar com pessoas desconhecidas, assim, além do objetivo de ganhar, o jogador se socializa por meio da equipe que constitui e de estratégias que o grupo utiliza em favor da equipe como, por exemplo, através de feedbacks durante o jogo. Foi possível verificar que o jogo LOL proporciona a interação, a socialização e a ajuda mútua através do trabalho em grupo.