

RESUMO EXPANDIDO
XXVI Congresso de Iniciação Científica

REPENSE - JOGO INFANTIL INTERATIVO

Vitória Maria Maffus Mina¹

João Lucas de Sousa Lourenço²

Daieny Panhan Theodório³

Márcia Aparecida Silva Bissaco⁴

1. Discente do curso de Psicologia: vitoria.maffus@gmail.com
2. Discente do curso de Psicologia: joaolucaslourenco@gmail.com
3. Docente na Universidade de Mogi das Cruzes; e-mail: daienytheodorio@umc.br
4. Docente na Universidade de Mogi das Cruzes; e-mail: marciab@umc.br

Área de Conhecimento: Técnicas de Processamento Estatístico, Matemático e Computacional em Psicologia e Estados Subjetivos e Emoção

Palavras-Chave: Jogo computacional; Desenvolvimento Socioemocional e Desenvolvimento Infantil.

Como citar:

Mina VMM, Lourenço JL de S, Theodório DP. Repense - jogo infantil interativo. Revista Científica UMC [Internet]. 27 de outubro de 2023;8(2):e080200073.

Disponível em: <https://revista.umc.br/index.php/revistaumc/article/view/1927>

Fluxo de revisão: o presente resumo expandido foi revisado por pares pela comissão do evento.

Recebido em: 11/09/2023

Aprovado em: 26/10/2023

ID publicação: e080200073

DOI:

Licença CC BY 4.0 DEED

INTRODUÇÃO

Papalia, Olds e Feldman (2022) apontam que a interação entre as condições ambientais e os fatores biológicos bem como as relações sociais, constituem a base do desenvolvimento humano, possibilitando aprendizagens futuras. Se faz necessário pensar e escrever a respeito do desenvolvimento infantil, assim como também as habilidades sociais e a inteligência emocional são importantes para o desenvolvimento da criança.

O termo inteligência emocional abrange o pensamento, o entendimento e a compreensão do indivíduo intrinsecamente e do ambiente. Observa-se uma ampla gama de possibilidades de utilização, posto isso, se torna necessário uma investigação para definição e análise da inteligência emocional e sua relevância na vida das pessoas. Almeja-se pontuar e valorizar o conhecimento de emoções como requisito para o desenvolvimento no âmbito escolar.

Frequentemente, as dificuldades de aprendizagem são atribuídas como déficits cognitivos ou transtorno de aprendizagem, entretanto atualmente, a procedência de tal dificuldade é relacionada também à inteligência emocional em vista de relações intrapessoais e interpessoais. O termo inteligência emocional refere-se à competência de reconhecer as próprias emoções e as dos outros, além da habilidade de lidar com esses sentimentos. Essa denominação surge com o propósito de expandir o conceito tradicional de inteligência, ampliando o estudo das emoções quanto aos aspectos individuais e sociais (WOYCIEKOSKI; HUTZ, 2009) e conseqüentemente, sua aquisição contribuiria para uma boa adaptação escolar (ARÁNDIGA, 2009).

O ensino básico na escola enaltece atividades didáticas das quais não contemplam emoções que são desvalorizadas como conhecimento. No estado de São Paulo, os professores começaram a trabalhar os aspectos socioemocionais a partir de 2021. Segundo Alzina et al. (2009) a habilidade de reconhecimento emocional pode proporcionar melhor qualidade de vida, melhor qualidade em relacionamentos interpessoais e intrapessoais, além de resultados positivos no processo de aprendizagem.

Piaget e outros pesquisadores do desenvolvimento infantil como Vygotsky e Skinner já apontaram há décadas a importância de tornar a educação algo prazeroso e lúdico para facilitar a aprendizagem de estudantes, no entanto pesquisas referentes à aprendizagem que antigamente eram majoritariamente desenvolvidas pelas áreas de pedagogia e psicologia agora têm sido desenvolvidas por meio de diversos outros métodos e áreas da ciência. Há meios de proporcionar auxílio aos professores com a utilização de jogos sérios em sala de aula,

assim também como auxiliar psicólogos durante o atendimento com jogos sérios tanto em processo de avaliação como de intervenção (THEODÓRIO; SILVA; SCARDOVELLI, 2020).

De acordo com Palha (2022) a utilização dos jogos sérios em sala de aula ainda é uma proposta recente e tímida, e um dos motivos para esse cenário é a falta de metodologias ativas dos cursos de licenciatura com baixa carga no conteúdo programático e ementas de conteúdo relacionado a esse tema.

Serious Game ou em português jogos sérios é um jogo com objetivos educacionais em suas variadas formas, há autores que não o consideram como entretenimento e outros que o consideram como uma espécie de treinamento (THEODÓRIO; SILVA; SCARDOVELLI, 2020).

OBJETIVO

Desenvolver um jogo computadorizado intitulado “Repense” sobre inteligência emocional e habilidades sociais com o intuito de auxiliar nas relações sociais e emocionais de crianças das séries iniciais do ensino fundamental.

METODOLOGIA

A pesquisa pode ser considerada de natureza básica, pois tem como objetivo produzir novos conhecimentos, sem aplicação prática prevista (GERHARDT; SILVEIRA, 2009). O método adotado foi exploratório, baseando-se nos interesses de terceiros relacionados a questões sociais na escola.

Materiais e procedimento

A plataforma do jogo foi desenvolvida utilizando a formatação via Canvas e Powerpoint. O jogo futuramente será hospedado on-line e disponível na internet para acesso ao público em geral. Para o desenvolvimento dos desenhos artísticos, torna-se essencial o uso do software Krita.

O primeiro esboço do projeto foi realizado no dia 05 de abril de 2023, foi feito um esboço bem rústico para dar início a produção dos personagens. O primeiro protótipo de “Bruno” não obteve boa expectativa estética, tendo como continuidade o desenvolvimento para detalhes arredondados. A decisão de aumentar as características faciais e a cabeça foi fundamental para o objetivo do projeto, uma vez que as emoções se tornariam consideravelmente mais visíveis e identificáveis.

Após estabelecido o estilo de arte, a produção dos outros 2 personagens, “Ana” e “Léo”, e aqui, o padrão da cabeça e as feições se repetem, resultando em personagens que se assemelham consideravelmente entre si.

Como referência, foi utilizado o filme “Divertidamente” da Disney, lançado em 2015. Os detalhes como a sobrancelha foram adaptados de forma exagerada nas expressões, assim como os braços e a forma dos olhos para maior detalhamento. A conclusão das expressões foi feita seguindo: Alegria; Medo; Surpresa; Nojo; Tristeza; e Desprezo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

E No contexto do jogo, as situações propostas compreendem desafios como lidar com a rejeição após a indiferença a um convite para brincar, solucionar dificuldades em interações durante atividades em equipe, articular soluções construtivas, promover a inclusão e identificar emoções.

No decurso, as crianças têm a oportunidade de praticar e aperfeiçoar tais habilidades enquanto se divertem, assim também, desenvolvendo o crescimento emocional e social. O jogo tem como propósito ser uma ferramenta lúdica e educativa através de desafios do cotidiano escolar. Além das situações mencionadas anteriormente, outras atividades complementares com o mesmo objetivo incluem: Identificando as emoções através de imagens; História sobre as emoções; Dramatização através de expressar emoções; Jogo da roleta da emoção para momento de contação de situações que abordem o sentimento; Jogo de resolução de conflitos criados.

Os resultados obtidos a partir da criação e implementação do jogo "Repense" são ilustrados abaixo nas Figuras 1-3.

No jogo é solicitado que o jogador clique sobre uma das respostas para identificar a emoção da personagem, se o jogador acertar, ele lê uma mensagem parabenizando, como uma forma de reforçar positivamente o acerto, assim o jogo passará para uma nova tela com outra atividade, se o jogador errar receberá uma nova mensagem solicitando que repense a resposta e tente novamente.

Uma das atividades propostas pelo jogo é trabalhar a autoconfiança, que segundo Guilhardi (2004) são advindas de contingências de reforçamento não sociais, associadas à promoção de “um espaço propício” para que a criança possa emitir comportamentos, a autoconfiança, quando bem ensinada, promove que a criança tome iniciativa, resolva seus

conflitos, persista diante de possíveis obstáculos, seja independente dos outros e desenvolva sentimentos como coragem e segurança.


FIGURA 1. Tela inicial do jogo Repense



FIGURA 2. Identificação da emoção expressa pela personagem



FIGURA 3. Situações propostas para o jogador pensar



Vamos criar uma cena:

Bruno está cheio de energia e quer muito jogar uma partida de futebol, mas seus amigos não estão animados para brincar com ele.

O que fazer para transformar essa situação e fazer com que Bruno possa se divertir?

Convidar Bruno a jogar outro jogo Jogar com ele Ignora-lo

selecione uma opção

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo Repense foi desenvolvido com o objetivo de estimular e avaliar a inteligência emocional em crianças do ensino fundamental, utilizando situações comuns do próprio cotidiano. As questões foram desenvolvidas com base em leitura de materiais desenvolvidos para o aperfeiçoamento da inteligência emocional e habilidades sociais, assim como, a identificação e compreensão de emoções em situações fictícias.

Os personagens foram desenvolvidos para a utilização do jogo no programa power point, da Microsoft.

O jogo não foi testado, dessa forma pretende-se que futuramente possa ser aplicado em crianças das séries iniciais do ensino fundamental. Por fim, espera-se que o jogo Repense desempenhe o papel de ferramenta auxiliar na área educacional.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALZINA, R. B.; ESCODA, N. P.; BONILLA, M. C.; CASSÁ, E. L.; GUIU, G. F.; SOLER, M. O. Atividades para o desenvolvimento da inteligência emocional nas crianças. São Paulo, SP: Ciranda Cultural, 2009.
- ARÁNDIGA, A. La inteligencia emocional de los padres y de los hijos. Madrid: Ediciones Pirámide. 2009. Disponível em:
<<https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/4182/1/InteligenciaEmocionalEmCrian%C3%A7ascomDificuldadesdeAprendizagemUmaPerspetivaEducativa.pdf>> Acesso em 20/04/2022.
- GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. (orgs.). Métodos de Pesquisa. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.
- PALHA, G. S. Serious games: uma abordagem conceitual da aprendizagem baseada em jogos no ensino de ciências. 2022. Dissertação de mestrado da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campus Londrina, Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza – PPGEN, 2022.
- PAPALIA, D. E. e FELDMAN, R. D. Desenvolvimento Humano. Porto Alegre, Artmed, 14^a ed. 2022.
- THEODÓRIO, D. P., DA SILVA, A. P., SCARDOVELLI, T. A. Jogos sérios brasileiros para auxílio do diagnóstico e tratamento de TDAH: revisão integrativa. INTERFACES DA EDUCAÇÃO, 11(32), 60–78. <https://doi.org/10.26514/inter.v11i32.4298>.
- WOYCIEKOSKI, C; HUTZ, C. S. Inteligência Emocional: Teoria, Medida, Aplicações e Controvérsias. Psicologia: Reflexão e Crítica, 22(1), 1-11. Disponível em:
<https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-85572019000100602> Acesso em: 10/04/2021, 2009.