



SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA XXVIII SIC

paz no plural



Evento	Salão UFRGS 2016: SIC - XXVIII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2016
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	O desafio do trabalho em grupo a partir de MOBAs
Autor	LUIZ CARLOS CORTE REAL ROVEDA DE OLIVEIRA
Orientador	LUCIANE MAGALHAES CORTE REAL

O desafio do trabalho em grupo a partir de MOBAs

Luiz Carlos Corte Real
Orientadora Luciane Magalhães Corte Real
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

RESUMO: Trata-se de um recorte da pesquisa “O uso das Tecnologias da Informação e Comunicação nas aprendizagens”. O enfoque foi o jogo LOL (League of Legends) e sua potencialidade de desenvolver o trabalho em grupo. Atualmente as possibilidades de jogos digitais vem se ampliando, desde jogos individuais aos coletivos, offline e online. Os jogos estão disponíveis em várias plataformas de várias formas e com diversas temáticas. Há várias concepções sobre eles, algumas categorizando-o como educativos e outras como forma de entretenimento. O jogo LOL se encaixa no 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 de uma arena, onde apenas uma sai campeã. O objetivo das equipes do LOL é destruir o Nexus (a base) da equipe oposta. A pesquisa foi qualitativa, exploratória na forma de estudo de caso. No processo de construção de conhecimentos, o método é fundamental, pois se constitui num conjunto de técnicas que permitem compreender o objeto de estudo. O estudo de caso, segundo YIN (2010) é adequado quando necessita-se uma maior familiaridade com o problema da pesquisa. 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. Nela o sujeito passa a agir para o bem comum, colocando-se no lugar do outro e operando com ele. A coleta de dados foi feita com 175 jogadores de LOL de idade entre 14 e 21 anos. Para tanto, foi feito um questionário online na plataforma Toluna QuickSurveys onde os sujeitos responderam questões objetivas de múltipla escolha e, nas questões que os pesquisadores julgaram necessárias, opção com múltiplas respostas, incluindo espaços para os sujeitos se manifestarem. 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 observar que os sujeitos pesquisados constituíram amizades por meio do jogo, pois ao mesmo tempo em que jogam com amigos, podem jogar com pessoas desconhecidas. Além disso, constatou-se que, por se tratar de um jogo em equipe, jogar LOL, para este grupo estudado, aprimorou o trabalho em grupo, pois havia a necessidade de criar estratégias e interagir em grupo para que suas finalidades fossem alcançadas. Tem-se como exemplo de estratégias o sistema de feedback, onde um jogador pode se manifestar frente a situação de outro jogador. Foi possível verificar que o jogo LOL proporciona a interação, a socialização e a ajuda mútua através do trabalho em grupo.

Referências

YIN, R. K. Estudo de caso: planejamento e métodos. 4^o Ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.
PIAGET, Jean. Sobre a pedagogia. Textos inéditos. Psicologia e Educação - Casa do psicólogo. Org. Silvia Parrat e Anastasia Tryphon. Trad. Claudia Berliner - São Paulo. 1998.