

XIII SALÃO DE
ENSINO

UFRGS

PROGRAD RELINTER
PROPG CAF
SEAD SAI

CONHECIMENTO FORMACÃO INOVAÇÃO
Salão UFRGS 2017

múltipla
UNIVERSIDADE
inovadora inspiradora

Evento	Salão UFRGS 2017: XIII SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2017
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	Como a escola pode se apropriar de características dos jogos: Um estudo de caso em League of Legends
Autores	MATHEUS ANTONIO DE ANDRADE LIMA DE SOUZA ÁGATA VIEIRA MOSTARDEIRO
Orientador	LUCIANE MAGALHAES CORTE REAL

RESUMO: A partir da observação de escolas ou alunos do ensino médio viu-se que interagem no turno contrário com jogos online tal como League of Legends (LoL) e que segundo Carvalho et Al (2014) é o jogo mais jogado pelos estudantes secundaristas. A presente investigação tem como objeto de estudo o caráter autotélico do jogo online League of Legends (LoL) e tenta fazer um comparativo entre o mesmo como exemplo para uma estruturação de estímulo que poderia ser levada para dentro da escola. Trata-se de uma pesquisa qualitativa na forma de estudo de caso. O procedimento foi um questionário online divulgado nas redes sociais. Os sujeitos da pesquisa foram alunos do ensino médio, que são os maiores consumidores do presente jogo e com o maior tempo de jogo disponível para dar respostas concisas sobre o tema. O LoL é atualmente um dos jogos mais jogados em âmbito mundial. O público é das mais diversas etnias, classes e gêneros. O entusiasmo envolvido no jogo é denominado por uma série de autores como autotélico, que essencialmente é o que motiva os jogadores a se manterem ativamente jogando por características específicas do jogo, que são denominados feedbacks. Os feedbacks e o caráter autotélico do jogo foram levantados a partir das respostas dos sujeitos e categorizados em: amizade, prêmios, competitividade, desafio, valor intrínseco e catarse. Os resultados apontam para as categorias valor intrínseco, amizades e prêmios como principais responsáveis pelo caráter autotélico. Esses resultados denotam o desejo dos sujeitos em situações desses caráter que podem ser utilizados para estimular e tornar os conteúdos e aulas em algo mais atrativo para os alunos do ensino médio.

Palavras chave: Jogos, Autotélico, Educação