

HISTÓRIA DA PSICOLOGIA: APRENDENDO POR MEIO DE UM JOGO VIRTUAL

IX Encontro de Bolsistas de Apoio a Projetos da Graduação

Carolina Pedroza Barros da Silva, Daniely Ildegardes Brito Tatmatsu

A forma como os alunos aprendem em sala de aula tem sido motivo de preocupação há muito tempo. Determinadas metodologias de ensino geram desinteresse e apatia dos alunos, dificultando uma aprendizagem eficiente. Diante da expansão das tecnologias de informação, tornou-se necessário pensar em como tais recursos podem favorecer os estudantes a aprender melhor. Este projeto visou promover uma metodologia de ensino gamificada sobre a história da psicologia e o método experimental por meio do jogo Portal 2. Foi dada aos alunos a oportunidade de se aproximar da área da pesquisa, além de proporcioná-los experiências que evidenciem as diversas possibilidades de atuação dentro do curso de Psicologia, promovendo a permanência desses estudantes na universidade. Foram realizadas exposições dialogadas sobre cinco experimentos clássicos da Psicologia onde foram discutidos os conceitos, objetivos, metodologia e resultados desses experimentos, e posteriormente os participantes escolheram livremente um experimento para tentar recriá-lo no jogo Portal 2. Foram criadas quatro sala experimentais no total, relativas a dois dos experimentos apresentados. Três salas tiveram seus dados semelhantes aos do experimento original, já a quarta revelou algumas limitações do próprio jogo. Os participantes do grupo se mostraram muito entusiasmados tanto durante a criação do experimento no jogo quanto durante a coleta e o registro de dados, principalmente ao construírem os gráficos relativos aos resultados obtidos. Dentre as dificuldades encontradas, um limitador foi o tempo destinado para a criação do experimento e o acesso restrito ao jogo, pois os participantes só podiam manipular o jogo semanalmente no horário destinado ao grupo.

Palavras-chave: Psicologia experimental. Ensino. Gamificação. Jogo.