

RECONHECENDO HABILIDADES ATRAVÉS DO USO DE JOGOS

XXVIII Encontro de Extensão

Luciana Ferreira de Albuquerque, Barbara Dezidório Matos, Leticia Gomes Morais da Silva, Carlos Magno Vieira dos Santos, Francisco Honório de Almeida Neto, Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida

Encontros Universitários da UFC 2019

De acordo com Crawford apud Salen e Zimmerman (2004) e Aldrich (2005), o jogo pode ser entendido como um sistema em que um conjunto de elementos regidos por regras são capazes de gerar ações e escolhas que permitem ao jogador interagir com todos os elementos de forma prazerosa e lúdica. Braga (2015) discorre que o jogo é carregado de significação construído dentro dos elementos dramáticos do sistema, tornando-o único. O objetivo deste trabalho é fazer uma análise sobre minha experiência enquanto jogadora e como minhas habilidades são percebidas por mim no período em que atuei como bolsista. Procura-se aqui também, classificar os jogos de acordo com o guia de classificação do Laboratório de Brinquedos e Jogos (LABRINJO) para melhor direcionar os atendimentos dos projetos do Programa CELULA conforme o objetivo das intervenções lúdicas. Foram escolhidos os jogos Dixit, Ubongo, A Ilha Proibida, Hanabi e Jungle Speed. Com base no guia, as áreas que podem ser desenvolvidas são a motricidade, criatividade, afetividades, intelectualidade e sociabilidade. Por exemplo, enquanto a área de maior ênfase de desenvolvimento do jogo Dixit é a criatividade, o Hanabi explora mais o estímulo social. A ilha proibida permite desenvolver as habilidades estratégicas dentro da área intelectual com a formação de estratégias. Já o Jungle Speed trabalha a percepção dentro também da área intelectual e motriz. Ao se deparar com o jogo em que no contexto de uso, tive minhas ações bem demarcadas e estruturadas, a percepção sobre minhas habilidades se tornaram muito mais evidentes, permitindo fazer uma análise comparativa com a realidade. Jogos que exigiam mais percepções, como Ubongo e Jungle Speed, eu possuía maior facilidade, enquanto que jogos que requerem principalmente tomadas de decisões, como o Hanabi e A Ilha Proibida, eu demonstrava mais insegurança. Sendo assim, reconhecendo minhas dificuldades e facilidades, pude aprimorar habilidades para sentir mais segurança em situações reais.

Palavras-chave: jogos. desenvolvimento. habilidades. classificação.