

JOGOS ELETRÔNICOS COMO FERRAMENTA DE ENSINO DE AEC: O USO DO PORTAL 2

XXVIII Encontro de Iniciação à Docência

Maria Gabriela Cardoso Lira, Daianny Silva Fernandes, Roberto Soares Pessoa Neto, Daniely Ildegardes Brito Tatmatsu

A disciplina Análise Experimental do Comportamento (AEC) é ministrada durante o quarto semestre do curso de Psicologia com o intuito de ensinar princípios básicos da teoria analítico-comportamental aos estudantes por meio de aulas teóricas, além da execução de experimentos práticos realizados em ambientes controlados. Desse modo, o presente trabalho tem por objetivo explorar o uso do jogo eletrônico Portal 2® como uma alternativa viável de ferramenta para o componente prático da disciplina. Portal 2® é um jogo de ação/puzzle em primeira pessoa que apresenta uma problemática ao jogador para que este interaja com os elementos do ambiente a fim de alcançar seu objetivo: escapar de uma determinada sala. Durante o semestre, foram realizados entre três e cinco sessões de experimentação com o Portal 2®, com duração de duas horas, no Laboratório de Informática do departamento do curso. Nesse contexto, os estudantes puderam manusear os recursos do jogo, com a orientação dos monitores da disciplina, a fim de articular o conteúdo teórico aprendido em sala de aula a partir das contingências fornecidas ou criadas dentro de cada sala do Portal 2®. Contudo, o jogo demonstrou-se um instrumento vantajoso à disciplina por tornar mais lúdica e menos aversiva a aprendizagem de conceitos indispensáveis para a Análise do Comportamento e, desse modo, aumentar a probabilidade de engajamento dos alunos nos experimentos propostos pelos monitores.

Palavras-chave: AEC. experimentos. ensino. Portal 2.