ISSN: 2358-8829

PROCESSOS DE COGNIÇÃO SOCIAL E COMPORTAMENTOS EMPÁTICOS NA EDUCAÇÃO BÁSICA: ANÁLISE DAS INTERAÇÕES MEDIADAS POR UM JOGO DIGITAL.

João Victor de Lima Araújo [1]
Elton André Silva de Castro [2]

RESUMO

Este trabalho focaliza as interações entre pares de crianças da educação básica nas etapas do ensino pré-escolar e fundamental, mediadas por um jogo digital. Teve como objetivo compreender os processos de cognição social implicados no manejo empático dos comportamentos de personagens fictícios, investigando como as crianças se ajustavam diante do comportamento dos parceiros na resolução dos desafios presentes no jogo. A pesquisa organizou pares de crianças de uma mesma sala de aula de um Centro de Educação Infantil e de uma Escola de Ensino Fundamental da rede pública municipal, localizadas em Afogados da Ingazeira (PE). O jogo foi desenvolvido para esta pesquisa e apresentou diferentes fases com situações desafiadoras e respostas possíveis demandando o reconhecimento e a nomeação de emoções. No jogo, os personagens transmitiram expressões faciais animadas. Para a pré-escola, surgia na tela um quiz exigindo que as emoções fossem correlacionadas a emojis nas suas fases e, além disso, para as crianças do ensino fundamental a emoção deveria ser correlacionada com uma palavra que surgia na tela do computador e nomeava a emoção ilustrada pelos personagens. O material empírico correspondeu à observação videogravada das interações, submetida à análise microgenética. O estudo foi autorizado por comitê de ética em pesquisa. O referencial teórico-metodológico amparou-se nas literaturas sobre análise interacional, habilidades sociais, desenvolvimento sociocognitivo e sociologia da infância. Os resultados apontaram que as crianças da pré-escola e do ensino fundamental foram capazes de reconhecer, compreender e nomear pistas visuais, inferindo emoções e atribuindo estados mentais aos personagens. As duplas atuaram a partir das falas dos parceiros e cooperaram para garantir o progresso do jogo; demonstraram capacidade de compreender falhas interpessoais, regularam a postura individual no uso dos equipamentos para melhor manejo do jogo, assumiram diferentes posições de liderança e a verbalizaram os seus momentos de sucessos e fracassos durante o jogo.

Palavras-chave: Educação Básica, Crianças, Emoções, Reconhecimento-Nomeação, Jogo Digital.

[1] Graduando do Curso Licenciatura em Computação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco - IFPE, jvla@discente.ifpe.edu.br;
[2] Professor orientador: Doutorado em Psicologia - UFPE, Docente no curso de Licenciatura em Computação no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco - IFPE, elton.castro@afogados.ifpe.edu.br.