

Dominó de habilidades interpessoais: mecânica e elementos de um jogo clássico para o ensino

Felipe Moura Oliveira⁷³

Rubens de Carvalho Araújo Filho⁷⁴

Ricardo Vernieri de Alencar⁷⁵

Keity Farias Abi-Ackel⁷⁶

Resumo

As habilidades socioemocionais abrangem as emoções; o relacionamento intrapessoal e interpessoal; o gerenciamento de metas; e a resolutividade de problemas. Os jogos, por fazerem parte do cotidiano de muitos jovens e por possuírem elementos que engajam essa faixa etária, são vistos como ambientes interativos e com mecânicas acessíveis, servindo como instrumentos para a aprendizagem e desenvolvimento dessas habilidades. O objetivo geral deste artigo é construir um jogo a partir da apropriação de mecânicas e elementos de um jogo clássico (dominó) para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais em estudantes de cursos de ciências sociais aplicadas. Nesta análise, percebe-se que o desenho apresenta um solo rico para o cultivo e o desenvolvimento de jogos e brincadeiras com essa temática. Portanto, há a adaptação de um jogo clássico para a realidade de sala de aula, com o intuito de servir como ponte para o desenvolvimento das habilidades socioemocionais dos alunos.

Palavras-chave: Habilidades Socioemocionais; Jogos; Inteligência Emocional

Introdução

A arte de brincar é um comportamento que se estende por diversas gerações e, independente da cultura ou classe social, faz parte da vida. Para que todos possam desfrutar, aprender, socializar, comunicar, desafiar, interagir e trocar experiências, os jogos ocupam um valor significativo na vida das pessoas, pois satisfazem os sentimentos psicológicos de entretenimento (MODESTO; RUBIO, 2014).

⁷³ Graduando em Administração pela Universidade Estadual do Piauí (UESPI). Membro do Grupo de Estudos sobre Estratégia, Complexidade e Espiritualidade nas Organizações - felipe.moura.o@hotmail.com.

⁷⁴ Graduando em Administração pela UESPI - rubensdcarvalho97@gmail.com

⁷⁵ Professor na UESPI. Líder do grupo de pesquisa Coletivo Repensar - ricardovernieri@ccm.uespi.br

⁷⁶ Mestranda em Linguística Aplicada (Unisinos); membro do Grupo de Pesquisa Linguagem, Escola e Sociedade (UFPI) e do Grupo de Estudo de Línguas de Sinais do Piauí - abjackel@protonmail.com

As habilidades socioemocionais são um conjunto de aptidões desenvolvidas a partir da Inteligência Emocional de cada pessoa. Em suma, elas apontam para dois tipos de comportamento: a sua relação consigo mesmo (intrapessoal) e também a sua relação com outras pessoas (interpessoal). Nas palavras de Smolka et al. (2015), as habilidades socioemocionais abrangem uma cadeia de competências que podem ser: emoções; relacionamento intrapessoal e interpessoal; gerenciamento de metas; e resolutividade de problemas.

Segundo Abed (2016), todos os seres humanos necessitam desenvolver estas habilidades socioemocionais para a sua construção pessoal enquanto indivíduos. Ainda para o autor, o desenvolvimento dessas habilidades deve ser voltado para a vida humana e é indispensável trabalhá-las em sala de aula.

Para Condessa, Pereira e Pereira (2019), com o aumento das taxas de escolaridade e com a tendência de extensão da adolescência, deve-se procurar, desde cedo, as atividades lúdicas nos métodos de ensino. Em várias teorias relacionadas ao valor das brincadeiras e jogos infantis, a necessidade de brincar está relacionada aos benefícios de vários fatores, incluindo controle de energia, humor, aumento do interesse por atividades e aquisição de várias habilidades. Dessa forma, os professores podem atualizar as suas metodologias de ensino de forma a despertar o interesse dos alunos.

Partindo disso, o objetivo geral deste trabalho é construir um jogo a partir da apropriação de mecânicas e elementos de um jogo clássico para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais em estudantes da área de ciências sociais aplicadas sobre o relacionamento intrapessoal e interpessoal e a convivência em sala de aula.

Referencial teórico

Os jogos fazem parte do cotidiano de muitos jovens. Ao entender esta realidade, observa-se também que existem muitos elementos que engajam essa faixa etária, tais como um ambiente interativo, colorido e multimodal, com elementos e mecânicas acessíveis. A imersão proposital nesse ambiente e o uso de elementos de jogos em um contexto formal é

denominado gamificação, conforme asseveram Pensin (2013), Alves, Minho e Diniz (2014) e Modesto e Rubio (2014). Portanto, torna-se a gamificação um método para engajamento de estudantes dentro e fora de sala de aula (ARAUJO, 2016).

Para este trabalho, foi adaptado um jogo clássico, cuja mecânica e elementos podem ser utilizados para solucionar problemas de relacionamento intrapessoal e interpessoal em sala de aula. Nas palavras de Perovano, Pontara e Mendes (2017), o jogo não substitui outros métodos de ensino, ele é um suporte para o professor e um grande motivador para os alunos que o apreciam como recurso didático alternativo para a sua formação.

Sobre a utilização do dominó como ferramenta de ensino, Perovano, Pontara e Mendes (2017) afirmam que o jogo serviu como um instrumento auxiliar para o ensino de funções inorgânicas, possibilitando aos estudantes novas formas de aprendizagem que vão além das utilizadas comumente em sala de aula. Paiva (2018) desenvolveu o jogo *Dominó Didático de Física* (DDF) como uma ferramenta de apoio para o plano de ensino a fim de propiciar a aprendizagem significativa. Santos e Silva (2018) também se utilizaram da mecânica e elementos do dominó em sua prática pedagógica e afirmam que a utilização de jogos em sala de aula torna o ambiente mais atrativo.

Vieira e Silva (2020) experimentaram a utilização deste jogo que possibilitou concluir que o lúdico auxilia na construção de trajetórias de formação do estudante e ajuda a ampliar a visão dos alunos sobre a matéria de uma forma mais prazerosa. Durazinni (2018) afirma que com a utilização do dominó pode-se observar a formação de lideranças entre os alunos, pois há a criação de um ambiente de ajuda mútua além de prepará-los para a vida futura.

Métodos

Esta pesquisa desenvolveu um protótipo utilizando mecânicas e elementos de um produto pré-existente, o dominó clássico, a partir da experiência apresentada por outros pesquisadores, já apresentada neste estudo, que se utilizaram do dominó em sala de aula,

dessa forma, este estudo de natureza aplicada e com abordagem qualitativa tem finalidade exploratória.

A escolha das habilidades

Considerando a Inteligência Emocional como um conjunto de habilidades socioemocionais, pode-se dividir essas habilidades em 3 grandes pilares, conforme Goleman (1995): emocionais, sociais e éticas. Estas são a base para os relacionamentos intrapessoais (consigo mesmo) e interpessoais (com aqueles que nos rodeiam) e, portanto, são as habilidades de escolha para a construção do nosso domínio.

A escolha da mecânica

Condessa, Pereira e Pereira (2019) afirmam que está crescendo o interesse por parte de docentes em aplicar jogos em sala de aula. Para Perovano, Pontara e Mendes (2017), a utilidade do uso da mecânica de colação de peças em sala de aula se dá pela facilidade nas regras, curta duração das partidas, fácil adaptação e por permitir que os alunos associem imagens à características.

A escolha deste jogo, dentre muitas opções, foi motivada por sua possibilidade de trabalhar as habilidades socioemocionais citadas acima, uma vez que este jogo pode treinar habilidades emocionais (aprender a ganhar e a perder, aprender com os erros), sociais (lidar com regras, competição saudável) e éticas (respeito, troca de turnos).

A escolha do desenho animado

O desenho animado *Bob Esponja Calça Quadrada* apresenta um ambiente empresarial rico, representado pelo Siri Cascudo, um restaurante com a atuação de diversos níveis da cadeia administrativa, onde podemos observar desde a alta administração (representada pelo Senhor Siriguejo, um empresário), colaboradores (Bob Esponja, Lula Molusco) e até mesmo os clientes (Sandy, Patrick Estrela). Além disso, existe o Plâncton, que não consegue êxito em suas atividades empresariais, não consegue atingir suas metas, tendo inveja do Senhor Siriguejo.

O desenho apresenta relações interpessoais de extrema importância para o conhecimento da população, mais especificamente, dos estudantes de cursos cuja atuação profissional envolve contato direto com empresas.

O Dominó de habilidades interpessoais

O jogo doravante denominado Dominó de Habilidades Interpessoais possui 28 peças. As peças possuem em um lado a figura de um dos personagens do desenho e no outro uma virtude ou defeito atribuídos a eles. Desta forma, os jogadores precisam associar uma característica a um dado personagem, tendo então uma associação na realidade dos perfis comportamentais de colaboradores das organizações.

O framework de Oliveira et al. (2020) foi desenvolvido a partir de uma análise da literatura sobre autores que trabalham a ideia de subjetividade e trabalho, nesse ínterim é construído o arcabouço teórico que possibilita o enquadramento dos personagens nessa classificação de características.

Discussão

Neste protótipo utilizamos conceitos e personagens que aparecem (não somente) no episódio intitulado “Funcionário do Mês” no qual, segundo Oliveira et al. (2020), é possível observar características marcantes sobre os personagens do desenho. Essas características que são a base para o nosso trabalho com habilidades socioemocionais, ficam mais evidentes neste episódio, fomentadas por um concurso para a escolha do funcionário do mês, que acarreta disputas entre o protagonista Bob Esponja e o antagonista Lula Molusco.

Os seis personagens utilizados na confecção deste protótipo apresentam características que os tornam únicos, desta forma para que houvesse sua devida classificação, foi realizado um levantamento bibliográfico, respeitando as características apontadas por estudiosos sobre subjetividade e trabalho (DEJOURS, 2004; SIBILIA, 2002).

Ainda sobre o processo de aprendizagem, Silva e Delgado (2018) afirmam que a responsabilidade do educador é levar para a sala de aula desafios que respeitam e acompanham a vida dos alunos.

Em um segundo momento tem-se a adaptação de um *framework* desenvolvido por Oliveira et al. (2020), no qual há a presença de características comportamentais dos personagens de um desenho infantil, conforme apresentado no Quadro 1.

Quadro 1 - Personagens e sua principal característica

personagem	característica
Senhor Siriguejo	Ganancioso
Plâncton	Invejoso
Bob Esponja	Dedico
Lula Molusco	Desmotivado
Patrick	Preguiçoso
Sandy	Criativa

Fonte: Oliveira et al. (2020), adaptado.

A tabela é fundamental, pois a partir dela há a construção da adaptação das peças que serão utilizadas no jogo. A peça é formada pela imagem do personagem, acrescido por sua característica mais marcante em relação ao método de trabalho que ele utiliza. O jogo pode ser visto na Figura 1.



Figura 1 - Dominó de Habilidades Interpessoais. Fonte: Elaborado pelos autores.

O manual do dominó está disponível em *Tabuleiro Criativo* (2019), nele há a apresentação da mecânica adotada neste jogo, que é a Coleção de Peças. Ela consiste em colocar os

elementos (peças) em uma plataforma, seguindo as regras para obter pontos e vantagens (finalizar o jogo).

Considerações finais

A partir dos resultados que esta pesquisa proporcionou, verifica-se que esta adaptação do jogo dominó pode ser utilizado como uma ferramenta de ensino para promover decisões importantes para acadêmicos de cursos ligados às áreas empresariais. É importante ressaltar o papel do professor na constante busca de metodologias inovadoras para a sala de aula, para que desperte os alunos para situações reais e promova o engajamento deles para o estudo das disciplinas.

Como trabalhos futuros, temos o teste de sua aplicação em sala de aula, uma vez que sua funcionalidade já foi comprovada neste estudo, tornando-se viável e concreta. Portanto, o jogo *Dominó de Habilidades Comportamentais* é uma ferramenta que pode proporcionar aos alunos a possibilidade de conexão entre características de personagens fictícios (personagens do desenho animado) com trabalhadores de empresas da vida real.

Referências

- ABED, Anita Lilian Zuppo. O desenvolvimento das habilidades socioemocionais como caminho para a aprendizagem e o sucesso escolar de alunos da educação básica. *Construção psicopedagógica*, v. 24, n. 25, p. 8-27, 2016.
- ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; C. B.; T. V. **Gamificação na Educação**. Pimenta Cultural, 2014. p. 74-97.
- ARAÚJO, Inês. Gamification: metodologia para envolver e motivar alunos no processo de aprendizagem. *Education in the Knowledge Society*, v. 17, n. 1, p. 87-107, 2016.
- CONDESSA, I.; PEREIRA, V.; PEREIRA, B. A importância da atividade lúdica na escola: da perspectiva dos professores à realidade vivida. In: **Diálogos sobre formação docente e práticas de ensino**. Trevisol, M. T. C., Feldkercher, N., Pensin, D. P. (org.). p. 225-248, Campinas, São Paulo: Mercado das Letras. 2019.

- DEJOURS, Christophe. Subjetividade, trabalho e ação. **Production**, v. 14, n. 3, p. 27-34, 2004.
- DELGADO, O. C.; SILVA, E. A. O processo de ensino-aprendizagem e a prática docente: reflexões. **Rev. Espaço Acadêmico** (ISSN 2178-3829), v. 8, n. 2, 2018.
- DURAZZINI, Ana Maria Sá et al. Dominó da Tabela Periódica dos Elementos Químicos. **Revista Debates em Ensino de Química**, v. 4, n. 2, p. 165-180, 2018.
- FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 11, n. 1, 2013.
- GIL, A.C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1999.
- MALHEIROS, B. T. **Metodologia da Pesquisa em Educação**. Rio de Janeiro: LTC, 2011.
- MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Metodologia científica**. Ed.6. São Paulo: Atlas, 2011.
- MINAYO, Maria C. de S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 7. ed., São Paulo: Hucitec; Rio de Janeiro: Abrasco, 2000.
- MIRI, D. H.; GANZER, P. P.; MATTE, J.; CHAIS, C.; OLEA, P. M. Gamificação: Uma Análise Bibliométrica de Artigos Científicos Publicados entre 2008 e 2018. **Revista Brasileira de Gestão e Inovação**, v. 7, n. 2, p. 165-180, 2020.
- MODESTO, Monica Cristina; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A importância da ludicidade na construção do conhecimento. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 5, n. 1, p. 1-16, 2014.
- OLIVEIRA, Felipe et al. Vive num abacaxi debaixo do mar: a subjetividade e o trabalho. **Scielo Preprints**, [S.L.], p. 1-14, 14 maio 2020. FapUNIFESP (SciELO).
- PAIVA, Allan Kardec de. **Dominó didático de física: uma estratégia para o estudo de conceitos de física no ensino médio**. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Física em Rede Nacional) - Centro de Ciências Exatas e da Terra, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, p. 144, 2018.
- PEROVANO, Laís Perpetuo; PONTARA, Amanda Bobbio; MENDES, Ana Nery Furlan. Dominó inorgânico: uma forma inclusiva e lúdica para ensino de química. **Revista Conhecimento Online**, Novo Hamburgo, v. 2, p. 37-50, apr. 2017.

- SANTOS, T. S.; SILVA, P. M. C. Dominó patológico: uma estratégia de ensino. In: Conexão Fametro 2018: inovação e criatividade – Semana acadêmica, 14, 2018, Fortaleza. **Anais Conexão Fametro 2018: inovação e criatividade – Semana acadêmica**. Fortaleza, 2018.
- SIBILIA, Paula. O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais. In: **O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais**. 2002.
- SMOLKA, Ana Luiza Bustamante et al. O problema da avaliação das habilidades socioemocionais como política pública: explicitando controvérsias e argumentos. **Educação & Sociedade**, v. 36, n. 130, p. 219-242, 2015.
- TABULEIRO CRIATIVO. **Conheça o jogo Dominó**. 2019.
- VIEIRA, Evaldo da Silva; DA SILVA, Américo Junior Nunes. Dominó Fracionário: uso do material didático para o ensino de frações. **Mundo Livre: Revista Multidisciplinar**, v. 6, n. 1, p. 134-146, 2020.