

**PENSE E RESPONDA, UM JOGO PARA APOIAR ATIVIDADES COLABORATIVAS ON-LINE
VISANDO O DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO CRÍTICO, COLABORATIVO E
ARGUMENTATIVO**

Kauana Karolina Dias Henriques da Silva¹, Claudia Silva Estima^{1*}

*Orientador(a)

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus* Porto Alegre. Porto Alegre, RS

A pandemia de Covid-19 revelou a necessidade de se pensar sobre novos sistemas para educação a distância, principalmente, aqueles para a mediação de trabalho colaborativo. De acordo com o último censo realizado em 2018, pela Associação Brasileira de Educação a Distância, os seis principais recursos utilizados pelas instituições brasileiras que oferecem cursos de ensino a distância são: teleaulas, textos digitais, vídeos, livros eletrônicos, livros impressos e áudios. Ainda que auxiliem os estudantes na busca por conhecimentos, esses tipos de recursos priorizam o trabalho individual em detrimento de atividades de natureza sociais. Assim, o presente trabalho tem como objetivo, desenvolver um aplicativo para dispositivos móveis que implemente um jogo virtual colaborativo de argumentação, a partir do jogo “Pense e Responda”, desenvolvido no projeto de pesquisa “Jogos para o aprendizado de línguas: novos desafios do PROPEL”. Baseado, originalmente, em um jogo de tabuleiro, o aplicativo possui a intenção de apresentar situações nas quais os estudantes devem expor e defender seu posicionamento em debates, necessitando assim, entrar em acordo com o seu grupo, tomar decisões e explicar os motivos que os levaram a tais posicionamentos. Assim, por meio de atividades colaborativas, o aplicativo tem como objetivo principal fomentar nos seus jogadores o pensamento crítico, criativo e argumentativo, utilizando mecânicas de jogos. Dentro dos procedimentos metodológicos para desenvolver o aplicativo, como codificar a interface gráfica e a lógica da aplicação, na etapa inicial, estão sendo utilizados o Flutter/Dart como framework/linguagem de front-end e serviços Web escritos em Java, como estrutura de back-end. Em uma segunda etapa, a fim de verificar e validar o sistema, serão feitos testes técnicos para analisar se a aplicação vai cumprir os requisitos propostos, como detectar possíveis erros nos códigos, na lógica e testar a funcionalidade da aplicação, além de testes com usuários reais, repassando-se os procedimentos do jogo, etapa a etapa, para certificar-se que as necessidades de diversos públicos serão supridas. Como resultado, espera-se disponibilizar um jogo online que propicie o desenvolvimento do senso crítico de seus participantes, uma vez que serão levados a questionar e refletir sobre eventos cotidianos e excepcionais, bem como o desenvolvimento de suas competências comunicativas e aprimoramento das habilidades de trabalho em equipe. Entre os resultados parciais, pretende-se apresentar o desenvolvimento das primeiras etapas de implementação do jogo. Entende-se que esta pesquisa vem a colaborar com os propósitos de articulação de ensino, pesquisa e extensão em consonância com os propósitos dos Institutos Federais.

Palavras-chave: Jogo. Argumentação. Cooperação.