**GAMIFICAÇÃO – DESENVOLVENDO CONCEITOS EM PSICOLOGIA SOCIAL A PARTIR DE JOGOS DIGITAIS.**

Khalina Assunção Bezerra Fontenele¹

Docente do Curso de Psicologia da Faculdade Uninassau – Parnaíba (PI).

**Área temática:** área transdisciplinar -trabalhos transdisciplinares e outros.

**Modalidade:** E-pôster simples

**E-mail do autor:** khalinabezerra@hotmail.com

**INTRODUÇÃO:** A Psicologia como ciência apresenta a peculiar característica de áreas teóricas distintas e, por vezes, contrárias. No final da segunda metade do século XX, surge a Psicologia Social como proposta de deselitização da Psicologia. Essa disciplina é formada por abordagens teóricas de análise da interação humana com processos sociais em grupos, a partir de normas sociais e representações sociais. O ensino da Psicologia Social, em sua maioria, dar-se por ferramentas teóricas em modelo de aula expositiva. Entretanto, mediante a constante dificuldade dos acadêmicos de Psicologia em compreender o vasto número de autores e, os seus posicionamentos teóricos, teve-se a ideia de fazer uso de games, isto é, jogos digitais, que pudessem dinamizar o processo de ensino e aprendizagem, aproximando os alunos e otimizando a sua capacidade cognitiva de memorização e interpretação das informações. **OBJETIVO:** Relatar a experiência do uso de gamificação, através de um jogo digital, no processo de ensino e aprendizagem da disciplina de Psicologia Social. **MÉTODOS:** O jogo ocorreu em um encontro no mês de setembro de 2019 e teve como público alvo discentes da disciplina Psicologia Social do curso de Psicologia. Inicialmente, foi selecionado um dos conteúdos programáticos, nesse caso, o de Cognição Social. O jogo foi dividido em duas etapas. A primeira abordou a atribuição de causalidade através dos critérios de análise do comportamento humano, a saber: estabilidade, locus de controle e controlabilidade. No segundo momento, analisou-se alguns dos componentes da Cognição Social como, por exemplo, a centralidade do eu, o avarento cognitivo e a percepção mútua.  **ANÁLISE CRÍTICA:** No primeiro momento, apresentou-se aos alunos fotografias de grandes personalidades da história, questionando-os sobre a atribuição de causalidade de seus comportamentos. Os alunos tinham que analisar o comportamento através da estabilidade, do locus de controle e da controlabilidade. Esses critérios eram analisados por meio de suas causas, geralmente, uma de caráter interno e outra de caráter externo. No segundo momento, foram apresentadas fotografias de manifestações humanas que representavam componentes da Cognição Social como a centralidade do eu, o avarento cognitivo e a percepção mútua. Durante o jogo os alunos, a princípio, demonstraram insegurança em relacionar as figuras com os conceitos. Mas, ao mesmo tempo, demonstravam empolgação com a competitividade de ser o primeiro a identificar o conceito correto. Um fator de destaque foi a o compartilhamento dos conceitos entre os alunos, demonstrando-se disponíveis a ajudar aqueles que tinham maior dificuldade. Após a realização do jogo, foi realizada uma roda de conversa a fim de discutir como eles tinham alcançado as respostas. Em outra aula a docente trouxe um mapa mental contemplando o conteúdo abordado no jogo, para ser apresentado com a participação dos próprios alunos. Com esse fechamento, percebeu-se que o processo de ensino e aprendizagem foi efetivado, ao passo que os alunos conseguiam apresentar os conceitos presentes no mapa mental. **CONCUSÃO:** Dito isso, o uso de jogos digitais é visto como uma medida de facilitação do processo de ensino e aprendizagem do conteúdo da disciplina de Psicologia Social, pois desperta nos alunos a curiosidade e competividade positiva, a fim de otimizar e dinamizar o vasto número de autores da mesma.

**PALAVRAS-CHAVE: psicologia social; jogos digitais; ensino e aprendizagem.**