



PETPLAY: As ferramentas de interação digital em meio a pandemia.

Autores (as) : RIBEIRO, N. Alvimar (alvimarribeiro.aluno@unipampa.edu),
LIMA, M. Amanda (limaamanda958@gmail.com) e FIRMINO, S. Raunir
(raunir.s.firmino@gmail.com)

Orientadores (as): TIER, D. Marco
Universidade Federal do Pampa

alvimarribeiro.aluno@unipampa.edu

É de conhecimento de todos a atual pandemia pela qual a população mundial passa, fazendo com que os contatos pessoais sofram restrições. Tudo isso para evitar a propagação do vírus e a contaminação de pessoas de grupos de risco. Levado por esse fato, o grupo PET CTC Engenharias, decidiu promover a interação entre os alunos da UNIPAMPA Campus Alegrete, por meio de jogos online com conversação por chamada de voz. O motivo que levou o grupo a tomar essa iniciativa foi, o fato de que os alunos ingressantes não tiveram tempo o suficiente para conhecer seus veteranos e colegas. Isso ocorreu devido a suspensão das aulas nas universidades federais, para evitar a aglomeração de pessoas e propagação do vírus. Assim, o projeto, busca enturmar novos alunos, evitar a evasão dos discentes dos cursos e dar apoio psicológico nesse período de distanciamento. O ingresso ao ensino superior pode ser difícil, a distância da família, o peso das responsabilidades e uma nova escala de conhecimento para se aprender em uma esfera social totalmente diferente. Nesse cenário o aluno pode se sentir desmotivado, sobrecarregado e até mesmo isolado, esses fatos podem pesar muito na sua decisão de se manter no meio acadêmico. Outro sinal é que essas dificuldades iniciais fazem os alunos deixarem em segundo plano a saúde mental. Em cima desses cenários foi decidido criar um mecanismo que estreita essa distância entre os alunos, que oferecesse um tema em comum em que as pessoas possam se conectar em um ambiente de igualdade de direitos e assim se sintam parte de uma comunidade. Visto isso, criamos o PET play, um grupo de conversa com a finalidade de reunir os alunos em um local que possam interagir, trocar experiências e assim criar laços de amizade utilizando de jogos em equipe e canais de conversa. Utilizando de canais de interação como *Whatsapp* e *Discord* entre outros para reunir e criar a ponte entre os alunos e então incentivar o contato através de jogos online.



Trazendo jogos que o grupo tenha afinidade e criar eventos, como competições e *lives*. Criando uma cultura de apreciação dos *e-sports* e no futuro a montagem de campeonatos dentro campus e até a participação em competições maiores. Utilizar jogos como ferramenta de interação, facilitou para que os resultados esperados fossem alcançados com maior facilidade, por se tratar de algo de gosto universal nas suas mais diferentes formas. O PETPLAY conseguiu alcançar cerca de 120 alunos de diferentes cursos chegando a 50 alunos simultaneamente. Com uma média semanal de 8h de atividades, temos diminuído o afastamento entre os alunos e o meio acadêmico, além de reduzir a sensação de solidão que pode ser causada pelo distanciamento social. Partindo do feedback dos discentes que alcançamos hoje, se deslumbra aumentar o número de alunos trazendo novos jogos com diferentes modelos, como jogos que exercitam a pluralidade de idiomas e o raciocínio lógico e após a pandemia levar o PET PLAY para reuniões físicas.

Agradecimentos: UNIPAMPA, PET.

Palavras-chave: Interação, Digital, Jogos, Comunicabilidade, Saúde Mental.