



JOGO INTERATIVO NA EDUCAÇÃO: ANALISANDO A INFLUÊNCIA DOS ELEMENTOS VISUAIS NA EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO

Eduardo Henrique Oliveira de Aguiar¹; Matheus Nunes²; Ariane Simarco Scarci³;
Thaise Moser Teixeira⁴; 5Antonio Carlos Prestes Perine⁵

¹Acadêmico do Curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas; Campus Maringá-PR, Universidade Cesumar – Unicesumar; eduaguiar.h@gmail.com. Bolsista PIBIC8 - Unicesumar. ² Acadêmico do Curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Campus Maringá-PR, Universidade Cesumar – Unicesumar, matheusinacio32@gmail.com. ³ Mestranda no programa PPGCO, Campus Maringá-PR, Universidade Cesumar - UniCesumar; arianescarci@gmail.com ; ⁴ Professora/pesquisadora ICET- Unicesumar; thaise.teixeira@unicesumar.edu.br. - Professor da Unicesumar; antonio.perine@unicesumar.edu.br

Introdução: Este estudo investiga a relação entre elementos visuais e percepções emocionais em ambientes escolares, com base na teoria de Gordon Cullen sobre paisagem urbana e na psicologia ambiental. A motivação para o estudo surge da necessidade de compreender como o design visual dos espaços escolares pode impactar o bem-estar emocional e o desempenho dos alunos. A gamificação é utilizada como ferramenta para engajar os participantes e coletar dados de forma lúdica e interativa. O trabalho é relevante por abordar uma questão pouco explorada no contexto educacional, fornecendo subsídios para o desenvolvimento de estratégias que melhorem significativamente o ambiente de aprendizagem. **Objetivo:** O objetivo deste estudo é analisar como os elementos visuais presentes em paisagens escolares influenciam as percepções emocionais dos usuários. A pesquisa utiliza a teoria de Gordon Cullen como base para selecionar e avaliar esses elementos, e a gamificação como ferramenta para coletar e analisar as respostas dos participantes. Pretende-se identificar correlações entre os componentes visuais e as emoções geradas, visando contribuir para o desenvolvimento de ambientes educacionais mais eficazes e emocionalmente positivos. **Metodologia:** Este estudo adotará uma abordagem metodológica mista, combinando aspectos qualitativos e quantitativos. A pesquisa é de natureza aplicada e exploratória, com o objetivo de gerar conhecimento prático para a melhoria dos ambientes escolares. O método de modelagem e simulação será utilizado para criar um jogo interativo, que apresentará aos participantes imagens de paisagens escolares baseadas nos princípios da teoria de Gordon Cullen. Os participantes serão estudantes de diferentes instituições de ensino, que interagirão com o jogo, fornecendo suas percepções emocionais sobre as imagens exibidas. As percepções dos usuários serão coletadas e analisadas em duas etapas: qualitativamente, para identificar padrões emocionais e tendências, e quantitativamente, para mensurar a intensidade das reações e realizar correlações estatísticas entre os elementos visuais e as respostas emocionais. O software utilizado para a análise dos dados quantitativos será adequado para realizar análises descritivas e inferenciais. Todo o processo será conduzido em etapas bem definidas, que vão desde a captura de imagens escolares, o desenvolvimento do jogo, até a coleta e análise de dados. A metodologia visa garantir a validade e confiabilidade dos resultados, promovendo uma compreensão aprofundada da relação entre os elementos visuais e as percepções emocionais no ambiente escolar. **Resultados Esperados:** Os resultados esperados para esta pesquisa abrangem tanto aspectos técnicos quanto de análise e interpretação dos dados coletados. Primeiramente,



espera-se obter um conjunto de imagens de paisagens escolares que capturem de forma adequada os elementos descritos pela teoria de Gordon Cullen, essas imagens serão essenciais para o desenvolvimento do jogo interativo e para a análise posterior das percepções dos usuários. No âmbito do desenvolvimento do jogo, espera-se criar uma interface interativa e intuitiva que permita aos usuários visualizarem as imagens e selecionarem as percepções que cada imagem lhes causa, conforme a lista de opções previamente estabelecida. A análise da programação envolvendo a gamificação será fundamental para garantir a funcionalidade e usabilidade do jogo, bem como sua capacidade de coletar dados de forma precisa e eficiente. Ao coletar as percepções dos usuários por meio do jogo, espera-se obter um conjunto de respostas que representem as diferentes interpretações e sentimentos gerados pelas imagens da paisagem escolar. Essas percepções serão analisadas qualitativamente para identificar padrões, tendências e correlações entre os elementos visuais e as respostas dos participantes. Por fim, os resultados esperados incluem a análise e interpretação das correlações entre elementos visuais e percepções, tanto de forma qualitativa quanto quantitativa. Isso possibilitará a validação das teorias de psicologia ambiental e a confirmação da influência dos elementos visuais na percepção emocional dos ambientes escolares. Esses resultados serão documentados e apresentados no artigo final da pesquisa. Além disso, espera-se que os achados contribuam para o desenvolvimento de novas abordagens no design de ambientes escolares, promovendo espaços mais acolhedores e emocionalmente saudáveis para os estudantes. Por fim, os resultados esperados incluem a análise e interpretação das correlações entre elementos visuais e percepções, tanto de forma qualitativa quanto quantitativa. Isso possibilitará a validação das teorias de psicologia ambiental e a confirmação da influência dos elementos visuais na percepção emocional dos ambientes escolares. Esses resultados serão documentados e apresentados no artigo final da pesquisa.

Palavras-chave: Gamificação; Percepção Ambiental; Análise da paisagem.