

# LEAGUE OF LEGENDS: APRENDIZAGEM COOPERATIVA EM UM AMBIENTE COMPETITIVO

## VIII Encontro de Aprendizagem Cooperativa

Luana Cruz de Oliveira, Jonathas Maciel, Hermany Rosa Vieira

League of Legends é um jogo MOBA (multiplayer online battle arena) online, onde em que 10 jogadores (5 de cada lado) participam de uma mesma arena de batalha simultaneamente através da internet. São formados grupos de 5 participantes em cada time e é possível perceber o nível de competitividade que o jogo proporciona, sendo seu objetivo principal destruir a base da equipe adversária (nexus). O objetivo deste artigo é avaliar e comparar o uso de aspectos da metodologia da aprendizagem cooperativa proposta pelos irmãos David e Roger Johnson usado no Programa de Aprendizagem Cooperativa em Células Estudantis (PACCE) e as atividades propostas pelo jogo em que as equipes se utilizam de atividades semelhantes às propostas pelos cinco pilares da aprendizagem cooperativa (interdependência positiva, responsabilidade individual, habilidades sociais, interação promotora e processamento de grupo). Será um estudo comparativo, analítico pois irá comparar o desenvolvimento de uma equipe específica que participou dos torneios nacionais em 2013 e 2014 competindo no referido game. É possível concluir que as atividades desenvolvidas pela equipe apresentam ações semelhantes às usadas pela metodologia da Aprendizagem Cooperativa mesmo que seus participantes desconheçam tais teorias. Os resultados apontam para a necessidade de se perceber a importância da cooperação à semelhança das propostas da metodologia da aprendizagem cooperativa em que meta coletiva, ações responsáveis, avaliação, dentre outras, são necessárias em todos os aspectos das relações humanas.

Palavras-chave: cooperação e competição. Aprendizagem Cooperativa. Games.