

## Trabalho apresentado no 24º CBCENF

**Título:** ADOLESCENTES E PROJETO DE VIDA: CONSTRUÇÃO DE UM JOGO ANALOGICO DE TABULEIRO

**Relatoria:** Tamires Maria Silveira Araujo  
Anna Carolyne Vasconcelos Menezes

**Autores:** Maristela Inês Osawa Vasconcelos  
Paulyne Matthews Jucá

**Modalidade:** Comunicação coordenada

**Área:** Inovação das práticas de cuidado

**Tipo:** Pesquisa

**Resumo:**

Os jogos analógicos podem ser utilizados como uma importante ferramenta no processo de aprendizagem, visto que abrange pessoas de diferentes idades, sexo, condições de vida, em âmbitos diferentes e com distintas didáticas. Um projeto de vida pode ser utilizado como suporte no desenvolvimento biopsicossocial, servindo como mecanismo de autoavaliação contribuindo para o crescimento pessoal. Dessa forma, trabalhar a temática do projeto de vida através de um jogo de tabuleiro é um método para auxílio no estabelecimento de metas e projetos individuais. O jogo educativo foi elaborado com o objetivo de trabalhar projeto de vida e fornecer conhecimentos acerca das competências socioemocionais com o público de adolescentes. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, que ocorreu no período de 2020 a 2021. Para a criação do jogo, seguiu-se 4 etapas: Game design, Design Gráfico, Fase de teste de jogabilidade e Fase de avaliação. E dentro da temática do projeto de vida utilizou-se os eixos: Relacionamentos afetivos, Estudos, Trabalho, Bens Materiais, Religião e Espiritualidade, Aspirações positivas e Sentido da vida. Foi trabalhado dentro de cada eixo, as macrocompetências socioemocionais, autogestão, engajamento com outros, amabilidade, resiliência emocional e abertura ao novo. Trata-se de um jogo competitivo, de 3 a 6 jogadores e nele possui: um tabuleiro; um tabuleiro de contagem de pontos; 06 cartas de histórias, 17 cartas de competências (para cada jogador), 12 cartas de ação e seis avatares. Devido a elaboração inicial do jogo ter ocorrido durante a pandemia, houve-se restrição dos encontros presenciais e conseqüentemente, da aplicação presencial do jogo, havendo uma adaptação do mesmo para uma aplicação teste em formato virtual para avaliar a jogabilidade, o mesmo fluiu bem e foi de fácil entendimento para os participantes. Com a elaboração do jogo, percebeu-se que ele pode servir como uma importante ferramenta no processo de autoreflexão dos projetos individuais, podendo levar ao desenvolvimento de senso crítico no estabelecimento de metas e propósitos. Sendo assim, trabalhar a temática do projeto de vida em um jogo analógico pode proporcionar aos adolescentes uma melhor perspectiva a cerca de seus sonhos futuros e quais competências socioemocionais devem ser desenvolvidas para o alcance de seus objetivos.