



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ-UFC**  
**FACULDADE DE MEDICINA-FAMED**  
**PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM SAÚDE DA FAMÍLIA-MASF**

**TAMIRES MARIA SILVEIRA ARAÚJO**

**DESENVOLVIMENTO E VALIDAÇÃO DE JOGO ANALÓGICO SOBRE PROJETO  
DE VIDA COM ADOLESCENTES ESCOLARES: “GPS DA VIDA”**

**SOBRAL-CE**

**2022**

TAMIRES MARIA SILVEIRA ARAÚJO

DESENVOLVIMENTO E VALIDAÇÃO DE JOGO ANALÓGICO SOBRE PROJETO  
DE VIDA COM ADOLESCENTES ESCOLARES: “GPS DA VIDA”

Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Saúde da Família, da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção de título de Mestre em Saúde da Família. Área de concentração: Estratégias de Educação Permanente e Desenvolvimento Profissional em Saúde da Família.

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dra. Maristela Inês Osawa Vasconcelos

Co-orientadora: Prof<sup>a</sup> Dra Paulyne Mattheuws Jucá

SOBRAL-CE

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

- A692 Araujo, Tamires Maria Silveira.  
DESENVOLVIMENTO E VALIDAÇÃO DE JOGO ANALÓGICO SOBRE PROJETO DE VIDA COM ADOLESCENTES ESCOLARES: "GPS DA VIDA" / Tamires Maria Silveira Araujo. – 2022.  
136 f. : il.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Campus de Sobral, Programa de Pós-Graduação em Saúde da Família, Sobral, 2022.

Orientação: Prof. Dr. Maristela Inês Osawa Vasconcelos.

Coorientação: Prof. Dr. Paulyne Mattheuws Jucá.

1. jogos. 2. projeto de vida. 3. adolescentes. I. Título.

CDD 610

---

TAMIRES MARIA SILVEIRA ARAÚJO

DESENVOLVIMENTO E VALIDAÇÃO DE JOGO ANALÓGICO SOBRE PROJETO  
DE VIDA COM ADOLESCENTES ESCOLARES: “GPS DA VIDA”

Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Saúde da Família, da Universidade Federal do Ceará, como requisito para obtenção de título de Mestre em Saúde da Família. Linha de pesquisa: Estratégias de Educação Permanente e Desenvolvimento Profissional em Saúde da Família.

Aprovada em: 31 / 01 / 2022

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof<sup>a</sup> Dra Maristela Inês Osawa Vasconcelos (Orientadora)  
Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA)

---

Prof<sup>a</sup> Dra Paulyne Matthews Jucá (Co-orientadora)  
Universidade Federal do Ceará (Campus de Quixadá)

---

Prof<sup>a</sup> Dra Joyce Mazza Nunes Aragão  
Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA)

---

Prof<sup>o</sup> Dr. José Reginaldo Feijão Parente  
Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA)

---

Prof<sup>o</sup> Dr. Jacques Antonio Cavalcante Maciel  
Universidade Federal do Ceará (Campus de Sobral)

## AGRADECIMENTOS

À Deus, pelo dom da vida e pela perfeição de seus planos.

Minha família, em especial a minha mãe Lucilde, ex professora, que é minha fonte de inspiração diária, onde cresci vendo dentro de casa um exemplo de afeto e paixão pelos seus alunos. Sem ela, nada disso seria possível. Obrigado por acreditar nos meus planos mesmo quando ninguém acreditou. Aos meus irmãos Edjackson e Renata pela preocupação diária e aos meus sobrinhos Estefanne, Diogo, Isadora e Bernardo, por fazer meus fins de semana mais felizes e cheios de carinho.

Ao meu pai (*in memoriam*), João Batista, aquele que fez de tudo pelos filhos e estimulou a cada um deles acreditar que a educação era o caminho. Pai, essa vitória é nossa!

A Universidade Federal do Ceará, a instituição que me acolheu e que tenho tanto orgulho em fazer/ter feito parte.

A minha orientadora Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Maristela Inês Osawa, por compartilhar seu conhecimento e suas experiências, por ter me dado a oportunidade de participar do LABSUS e pela confiança destinada no desenvolvimento das pesquisas que envolvem o grupo. Obrigada por poder contar com você na minha trajetória.

A minha co-orientadora Prof<sup>a</sup> Dra<sup>a</sup> Paulyne. Saiba que você foi fundamental para a execução da pesquisa e realmente não sei conseguiríamos sem você! Obrigada pelo conhecimento e pelo carinho de sempre.

A Yanka, colega de profissão que tanto admiro, que me ajudou na análise quantitativa do trabalho, sempre com muito conhecimento, parceria e paciência.

Ao Alysson, bolsista de ciências da computação da prof Paulyne, por ter ajudado no design do jogo.

As bolsistas de Iniciação científica Leticia e Carol pelo comprometimento, em especial Carol que está comigo desde o início da pesquisa. Foi maravilhoso trabalhar com vocês. Conseguimos!

Aos meus amigos, em especial Lais, Breno, Jessyca, Barbara, Vitória e Samia. Obrigada pelas parceria de sempre. Tenho sorte em ter vocês!

Ao Eduardo, por ser meu ponto de paz, me escutar e estar presente. Você me fez conhecer uma melhor versão de mim. Obrigada por isso.

A banca pela disponibilidade e pelas contribuições no trabalho. Suas considerações são de suma importância para o aprimoramento da pesquisa.

Ao LABSUS, por ter aberto portas e me ensinado tanto nos últimos anos. Além disso, me deu a oportunidade de conhecer tantas pessoas especiais e que fizeram diferença em quem eu sou hoje.

Aos meus colegas de trabalho do Hemoce Sobral, pelo apoio e incentivo na conclusão da pesquisa, em especial Solonia, Soraia e Claudia, pelas risadas e carinho compartilhado

Aos participantes da pesquisa, que disponibilizaram seu tempo compartilhando suas experiências e saberes.

À todos que contribuíram direta ou indiretamente na minha trajetória.

“Cada ser humano nasce com um potencial e tem direito a desenvolvê-lo. Mas, para isso acontecer, ele precisa de oportunidades. E as melhores oportunidades são as educativas, que preparam as pessoas para fazerem escolhas. E isso eu chamo de liberdade”.

**Antonio Carlos Gomes da Costa**

## RESUMO

A adolescência constitui de um processo biológico que envolve o desenvolvimento cognitivo e estruturação da personalidade. O projeto de vida nasce das interações entre o fortalecimento da identidade pessoal e da autoestima, a consciência da responsabilidade pessoal e o vislumbre de oportunidades ou perspectivas de futuro. Assim, a construção de projeto de vida poderá auxiliar no desenvolvimento de competências socioemocionais para o longo da vida. Teve-se como objetivo desenvolver e validar um jogo analógico sobre projeto de vida para adolescentes. Trata-se de uma pesquisa metodológica. Para a criação do jogo, seguiu-se 4 etapas: Game design, Design Gráfico, Fase de teste de jogabilidade e Fase de avaliação. Trata-se de um jogo competitivo, de 4 ou 5 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. O jogo recebeu o nome de “GPS da vida” em referência aos caminhos que podem ser traçados dentro do projeto de vida. Quanto a validação, participaram 06 expertises em saúde do adolescente, tendo como perfil: Gênero feminino (100%), 50% eram da faixa etária entre os 30 e 34 anos e 50% com mais de 50 anos; Titulação: Mestrado (33,3%), Doutorado (50%) e Pós-Doutorado (16,7%). Para a análise quantitativa, foi utilizado o IVC individual, Média e Global. Obteve-se 26 itens com valores maiores que I-IVC >80 o que condiz com o eficaz planejamento e levantamento de requisitos para construção do jogo. Cinco dos itens obtiveram pontuação I-IVC <0,80 e tiveram como justificativa maior, o fato de serem itens que deveriam ser avaliados pelo público-alvo. No teste de normalidade de Shapiro-Wilk, dos itens analisados (n=31), 12 seguiram a distribuição normal, enquanto que 18 itens não apresentaram a devida distribuição. Das 35 recomendações obtidas no processo de validação, 28 foram prontamente acatadas, 04 não eram viáveis e 03 são sugestões para o momento de atualização do jogo. Desse modo, conclui-se que o jogo validado por expertises está apto a ser utilizado junto ao público de adolescentes e apresenta coerência com seus propósitos e objetivos com o qual foi idealizado. Convém destacar que o alcance dos resultados e a vivência dos pressupostos socioemocionais não são obtidos do uso do jogo em si, mas dependem consideravelmente do contexto e intencionalidade do(a) educador(a), utilizando-o dentro de uma lógica da educação em saúde dialógica e participativa.

**Palavras-Chave:** jogos; projeto de vida; adolescentes.



## ABSTRACT

Adolescence is a biological process that involves cognitive development and personality structuring. The life project is born from the interactions between the strengthening of personal identity and self-esteem, the awareness of personal responsibility and the glimpse of opportunities or perspectives for the future. Thus, the construction of a life project can help in the development of socio-emotional skills for life. The objective was to develop and validate an analog game about life project for teenagers. This is a methodological research. For the creation of the game, 4 steps were followed: Game design, Graphic Design, Gameplay Test Phase and Evaluation Phase. It is a competitive game, with 4 or 5 players and it has: A board; a scoreboard; 06 story cards, 17 skill cards (for each player), 12 action cards and six avatars. The game received the name "GPS of life" in reference to the paths that can be traced within the life project. As for validation, 06 experts in adolescent health participated, with the following profile: Female (100%), 50% were aged between 30 and 34 years and 50% were over 50 years old; Title: Master (33.3%), Doctorate (50%) and Post-Doctorate (16.7%). For the quantitative analysis, the individual, Average and Global CVI were used. Twenty-six items were obtained with values greater than I-IVC >80, which is consistent with effective planning and requirements gathering for game construction. Five of the items had an I-IVC score <0.80 and their main justification was the fact that they were items that should be evaluated by the target audience. In the Shapiro-Wilk normality test, of the analyzed items (n=31), 12 followed the normal distribution, while 18 items did not present the proper distribution. Of the 35 recommendations obtained in the validation process, 28 were promptly accepted, 04 were not viable and 03 are suggestions for the time to update the game. In this way, it is concluded that the game validated by expertise is able to be used with the audience of adolescents and presents coherence with its purposes and objectives with which it was idealized. It should be noted that the achievement of results and the experience of socio-emotional assumptions are not obtained from the use of the game itself, but depend considerably on the context and intention of the educator, using it within a logic of health education dialogic and participatory.

**Keywords:** Analog games; Life project; Teenagers.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 01. As cinco macrocompetências e 17 microcompetências. Sobral, Ceará, 2022.....	36
Figura 02. Busca de juízes-expertises com mestrado e currículos cadastrados no CNPq. Sobral, Ceará, 2022.....	38
Figura 03. Seleção dos currículos atualizados nos últimos 24 meses. Sobral, Ceará, 2022.....	39
Figura 04. Carta convite enviada para os expertises por email. Sobral, Ceará, 2022.....	40
Figura 05. Busca dos participantes da pesquisa. Sobral, Ceará, Brasil, 2022.....	41
Figura 06. Instrumento de validação pelo <i>Google Forms</i> . Sobral, Ceará, 2022.....	42
Figura 07. Termo de consentimento livre e esclarecido pelo <i>Google Forms</i> . Sobral, Ceará, 2022.....	44
Figura 08. Logotipo do jogo analógico proposto. Sobral. Ceará, 2021.....	47
Figura 09. Design do tabuleiro. Sobral, Ceará. 2022.....	49
Figura 10. Manual de instruções do jogo GPS da vida. Sobral, Ceará. 2022.....	50
Figura 11. Cartas de histórias. Sobral, Ceará, 2022.....	52
Figura 12. Carta de competências. Sobral, Ceará, 2022.....	59
Figura 13. Tabuleiro de contagem de pontos. Sobral, Ceará, 2022.....	60
Figura 14. Cartas de ação. Sobral, Ceará, 2022.....	61
Figura 15. Distribuição dos expertises por estado do país. Sobral, Ceará, Brasil, 2022.....	64
Figura 16. Manual frente com modificações. Sobral, Ceará, 2022.....	81
Figura 17. Manual costas com modificações. Sobral, Ceará, 2022.....	81
Figura 18. QR code para vídeo tutorial. Sobral, Ceará, 2022.....	82

## LISTA DE QUADROS

Quadro 01. Mecânicas de Jogabilidade. Sobral, Ceará, 2022.....	31
Quadro 02. Passos para desenvolvimento do jogo. Sobral, Ceará, 2022.....	33
Quadro 03: Categorias e sua relação com projeto de vida. Sobral, Ceará, 2022.....	35
Quadro 04 . Critérios para seleção de juízes-expertises para validação do jogo educativo, Sobral, Ceará, 2022.....	37
Quadro 05. Critérios de seleção dos expertises. Sobral, Ceará, 2022.....	37
Quadro 06. Categorias e subcategorias da dimensão de projeto de vida. Sobral, Ceará, 2022.....	53
Quadro 07. Macrocompetências e microcompetências socioemocionais. Sobral, Ceará, 2022.....	54
Quadro 08. Conceito das competências socioemocionais. Sobral, Ceará, 2022.....	55
Quadro 09: Filtros de avaliação do jogo. Sobral, Ceará, 2022.....	62
Quadro 10: Sugestões realizadas pelos expertises para validação do jogo analógico: “GPS da vida”. Sobral, Ceará, 2022.....	73
Quadro 11: Roteiro de aplicação do jogo. Sobral, Ceará, 2022.....	84

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1. Distribuição dos Índices de Validação dos elementos do jogo analógico conforme a análise dos expertises .....	66
Tabela 2. Valores p referentes ao teste de normalidade (Shapiro-Wilk). Sobral, Ceará, Brasil, 2022.....	69

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>12</b>
1.1 Aproximação com o objeto de pesquisa.....	12
1.2 Contextualização.....	13
1.3 Justificativa e Relevância.....	19
<b>2 OBJETIVOS.....</b>	<b>23</b>
2.1 Objetivo Geral.....	23
2.2 Objetivos Específicos.....	23
<b>3 REVISÃO DE LITERATURA.....</b>	<b>24</b>
3.1 Compreendendo a adolescência.....	24
3.2 Projeto de vida e o desenvolvimento de competências socioemocionais..	27
3.3 Jogos na educação.....	30
<b>4 PERCURSO METODOLÓGICO.....</b>	<b>33</b>
4.1 Abordagem e tipo de estudo.....	33
4.2 Período de realização da pesquisa.....	33
4.3 Elaboração do jogo educativo.....	33
4.4 População e amostra/Seleção dos expertises.....	36
4.5 Processo de validação do jogo analógico por expertises.....	42
4.6 Aspectos Éticos.....	44
<b>5 A CONCEPÇÃO DO JOGO ANALÓGICO PROPOSTO: PROTÓTIPO 1.....</b>	<b>46</b>
5.1 A idealização do jogo e seu objetivo.....	46
5.2 Descrição do jogo e do material utilizado.....	48
5.3 Análise do protótipo 1 pela equipe de pesquisa.....	61
<b>6 VALIDAÇÃO DO JOGO ANALÓGICO POR EXPERTISES.....</b>	<b>64</b>
6.1 Busca e caracterização dos expertises.....	64
6.2 Análise quantitativa dos dados.....	66
6.3 Análise qualitativa dos dados.....	72
<b>7. PROTÓTIPO 3: GPS DA VIDA.....</b>	<b>80</b>
<b>8. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>84</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	
<b>APÊNDICES</b>	

# **1 INTRODUÇÃO**

## **1.1 Aproximação com o objeto de pesquisa**

A partir de vivências da minha infância em que pude observar o cotidiano da minha mãe, que era professora do ensino fundamental da rede pública e que sempre teve paixão por dar aulas mesmo com poucos recursos, ela sempre trazia inovação para a sala de aula, utilizando principalmente jogos e músicas como instrumentos de ensino. Isso me fascinava e tentava replicar essa criatividade em tudo que eu fazia. Eu já estava me apaixonando pela pedagogia sem ter a mínima noção do que era.

Foi então que entrei no ensino médio, tendo a oportunidade em ingressar em uma escola profissional, ambiente que me fez crescer e fez alicerce de tudo que me tornei até hoje. Pude estimular o meu protagonismo e senso crítico, ampliar olhares e reconhecer meu papel na sociedade. Grande parte disso foi fruto de uma das disciplinas da grade curricular denominada Projeto de Vida, que me mostrou que era possível sonhar e tornar realidade. Também foi onde conheci a Enfermagem, e me inspirando em professores maravilhosos da área, percebi que cuidar de pessoas era algo que eu queria fazer para o resto da vida, assim como entendi o conceito ampliado de saúde.

O ingresso na universidade trouxe experiências marcantes e me moldou como pessoa e profissional. E como sempre tive afinidade pela pedagogia, logo busquei recursos que pudesse aliá-la a saúde. Foi então que participei durante dois anos de monitorias acadêmicas, podendo assim, conhecer como acontecem os processos de ensino-aprendizagem e suas formas de planejamento. Isso acabou me deixando mais interessada e intrigada pelo assunto.

Tive então o privilégio de me tornar integrante do Laboratório de Pesquisa Social, Educação Transformadora e Saúde Coletiva, local que conseguiu unir tudo que eu realmente queria. Foi lá que conheci mais sobre pesquisa científica, processos de ensino aprendizagem, adolescência e muitas outras coisas, mas acima de tudo, aprendi na prática o que era trabalho em equipe, empatia e respeito.

No grupo, participei como bolsista de iniciação científica em dois projetos, sendo que, em um deles, trabalhei tecnologia da informação e comunicação com adolescentes, onde foi meu primeiro contato com esse público, e que embora estudar sobre ele, vi que ainda tinha muito que aprender, despertando em mim, curiosidade e interesse.

O segundo projeto foi meu trabalho de conclusão de curso da graduação, que tratava sobre metodologias de ensino-aprendizagem e formação didático-pedagógico, o que oportunizou o conhecimento às novas possibilidades em ser aliada a aprendizagem significativa e a crítica à diversão.

Diante essa trajetória, a partir de minhas experiências na área de metodologias de ensino-aprendizagem e adolescentes, abriu-se o caminho para atividades com jogos educativos, uma das metodologias que mais tive afinidade em estudar durante a execução do projeto em que fiz parte, além de ser algo que eu tenha vivenciado na minha infância, vendo e ajudando minha mãe na construção singela de jogos.

Ao pensar em qual temática pesquisar na minha dissertação de mestrado em saúde da família, logo pensei em algo que me ajudou bastante em minha formação durante minha adolescência, em Projeto de Vida. Podendo assim mostrar a outras pessoas que ainda é possível sonhar e planejar para que se torne realidade, mesmo em tempos sombrios.

## **1.2 Contextualização**

A palavra “Adolescência” vem do latim *adolescere*, que significa crescer, e constitui um processo fundamentalmente biológico que envolve o desenvolvimento cognitivo e a estruturação da personalidade. Há diversas concepções sobre o significado desta etapa do desenvolvimento humano, dividindo-se em duas etapas, sendo estas: a de pré-adolescência, que vai dos 10 aos 14 anos, e de adolescência propriamente dita, dos 15 aos 19 anos. Assim, se diferencia da juventude, que é tida enquanto categoria sociológica e que indica o processo de preparação para o indivíduo assumir o papel de adulto na sociedade, que se estende dos 15 aos 24 anos (SCHAEFER, et al 2018; GONÇALO, 2016).

No Estatuto da Juventude em sua lei nº 12.852, de 5 de agosto de 2013, define juventudes a partir de faixas etárias: De adolescentes-jovens, com 15 a 17 anos; jovens-jovens de 18 a 24 anos e entre os 25 a 29 anos são denominados jovens-adultos. Portanto, nessas definições há uma interseção entre a metade da adolescência e os primeiros anos da juventude. Já o Ministério da Saúde segue como definição de adolescência a prescrita pela Organização Mundial da Saúde (OMS), que caracteriza o período de 10 e 19 anos e também compreende como juventude a população dos 15 a 24 anos (BRASIL 2018).

O cuidado da saúde desse público constitui um importante desafio para as práticas em saúde, o que exige novos modos em sua produção. Sendo assim, a atenção a adolescentes e jovens deve pautar-se na integralidade, que inclui ações de promoção da saúde, de prevenção de agravos e enfermidades, de assistência e de controle de doenças, com foco nos determinantes e condicionantes da saúde (AYRES et al,2012; BRASIL, 2018).

Deste modo, foram criadas as Diretrizes Nacionais para a Atenção Integral à Saúde dos Adolescentes e Jovens na Promoção, Proteção e Recuperação da Saúde (BRASIL, 2010), que trazem diversas informações sobre a saúde do adolescente, citam alguns temas estruturantes para a atenção integral a saúde de adolescentes e jovens, sendo um deles o projeto de vida. Esse eixo nasce das interações entre o fortalecimento da identidade pessoal e da autoestima, a consciência da responsabilidade pessoal e o vislumbre de oportunidades ou perspectivas de futuro.

Leão, Dayrell e Reis (2011 p. 1071) conceitua projeto de vida como:

“Uma ação do indivíduo de escolher um, entre os futuros possíveis, transformando os desejos e as fantasias que lhe dão substancia em objetivos passíveis de serem perseguidos, representando, assim, uma orientação, um rumo de vida”

Assim, os autores destacam que o projeto de vida abarca um plano de ação concreto quanto a algum domínio da vida, um espaço mais ou menos amplo e um campo de possibilidades relacionado ao contexto socioeconômico e cultural, que considera suas experiências.

Grande parte da sociedade tem preocupação com o futuro dos jovens, depositando sobre eles as expectativas de manutenção da ordem social e política, fazendo deles a geração responsável pelo desenvolvimento da sociedade (SILVA JUNIOR; MAYORGA, 2019).

O estudo de Vasconcelos et al (2017) chama a atenção para o aumento do número de jovens que não estudam e não trabalham, mas que estão em idade para estarem engajados com pelo menos uma dessas atividades. Esse fenômeno no Brasil, fica conhecido como a geração *nem-nem* e que, aproximadamente um quarto dos jovens brasileiros ocupam essa posição. Sabendo também dos problemas a longo e médio prazo inerentes aos jovens que estão nessa situação, como a associação com drogas, atividades criminosas e desemprego. A baixa renda, baixo nível de capital



humano dos pais e residência no meio rural aumentam as chances de que jovens de ambos os gêneros estejam ocupados e não estudem. Além disso, o matrimônio e a maternidade também são fatores que influenciam as mulheres serem nem-nem.

Nos países da União Europeia, a média de jovens que nem estudam, nem trabalham e nem procuram emprego, apontados como *nem-nem*, foi de 15,07% do conjunto de jovens de 15 e 29 anos, entre 1997 e 2010. No Brasil, essa média foi de 16,71% na faixa etária de 19 a 24 anos, entre 2001 e 2011. Em números absolutos, isso representa, aproximadamente, três milhões de jovens brasileiros na referida inatividade. O número médio de pessoas residentes com renda positiva contribui para diminuir a taxa de inatividade, igualmente para homens e mulheres: quanto maior a escolaridade, menor a chance de estar inativo; a inatividade feminina pode estar mais relacionada ao casamento do que à maternidade; é maior a probabilidade de inatividade entre os mais velhos e de menor escolaridade, sendo mais forte nas mulheres (SILVA JUNIOR; MAYORGA, 2019).

As razões para que esses jovens não tenham sucesso no trabalho ou nos estudos são diversas, muitas são relacionadas as motivações internas, falta de aspiração ou faltam ferramentas para que isso aconteça. Ainda temos muitos jovens, principalmente mulheres, que não conseguem imaginar uma vida em que seu papel não seja de dona de casa. A discriminação e falta de uma rede de apoio familiar e/ou escolar também contribuem, fazendo com que haja falta de perspectiva com o futuro, abrindo espaço para marginalidade.

Segundo o Mapa da Violência (WASELFISZ, 2015), O homicídio é a principal causa de mortes de adolescentes de 16 e 17 anos no Brasil. Cerca de 3.749 jovens nessa faixa etária foram vítimas de homicídios em 2013, o que representa 46% dos 8.153 óbitos de pessoas com 16 e 17 anos. Isso indica que a cada dia foram assassinados 10,3 adolescentes no país. Na comparação com 85 países analisados, o Brasil ocupa o terceiro lugar em relação à taxa de homicídios de adolescentes de 15 a 19 anos. Com o índice de 54,9 homicídios para cada 100 mil jovens nessa faixa etária, o país é superado apenas por México e El Salvador. A taxa brasileira é 275 vezes maior do que a de países como Áustria, Japão, Reino Unido ou Bélgica, que apresentam índices de 0,2 homicídios por 100 mil. Ou 183 vezes maior que as taxas da Coreia, da Alemanha ou do Egito.

Esses números não são diferentes no Ceará, onde número de adolescentes vítimas de homicídio em Fortaleza cresceu mais de 160% no 1º semestre de 2020 em comparação com os seis primeiros meses de 2019. Em todo o Ceará, o aumento foi de mais de 149%, segundo a Secretaria da segurança pública e defesa social (SSPDS, 2020).

Além disso, há desamparo social dos segmentos juvenis vítimas de homicídios. No estudo de Barros e Benício (2017), o abandono escolar surgiu como um elemento preocupante para o aumento da exposição de adolescentes aos homicídios, em que 73% estavam afastados da escola. A insuficiência do atendimento socioeducativo também foi citado, pois não tem se alcançado seu objetivo de reorientar projetos de vida dos jovens “em conflito com a lei”, em que 46% dos adolescentes mortos cumpriram medidas.

Muitos desses adolescentes não possuem rede de apoio familiar e tem a escola como único apoio. A instituição precisa estar preparada para mostra-los que ainda é possível sonhar e realizar, por isso é tão importante a inclusão da disciplina projeto de vida nas escolas, trazendo a reflexão sobre sua identidade, seu futuro e seu meio social.

Eles estão em um período de confronto com mudanças de ordem biológica, cognitiva, emocional e sociocomportamental e que, o fato de terem de fazer opções e tomar decisões que têm repercussões em seus projetos de vida, geram necessidades em específico que necessitam de respostas eficazes relacionados ao cuidado em saúde (VINAGRE, 2019).

Nessa fase é importante incentivar a construção de um projeto de vida próximo de seus ideais, orientar sobre a busca de oportunidades de emprego e promover o resgate da cidadania. Trabalhar essas questões na atenção à saúde dos adolescentes e jovens difere da assistência clínica individual e da simples informação ou repressão. Isso permite uma discussão sobre as razões da adoção de um comportamento preventivo e o desenvolvimento de habilidades que permitam a resistência às pressões externas, a expressão de sentimentos, as opiniões, as dúvidas, as inseguranças, os medos e os preconceitos (BRASIL, 2018).

Essa construção poderá auxiliar no desenvolvimento de competências socioemocionais, definido pela Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômicos (OCDE), como:

“Capacidades individuais que podem ser manifestadas com um padrão consistente de pensamentos, sentimentos e comportamentos, desenvolvidas por meio de experiências de aprendizagem formais e informais; e importantes impulsionadoras de resultados socioemocionais ao longo da vida do indivíduo” (OCDE, 2015, p. 35).

Tais competências são necessárias para o sucesso acadêmico, profissional e pessoal. Santos (2018) diz em seu estudo que os indivíduos com as habilidades socioemocionais bem desenvolvidas apresentam maiores indicadores de bem-estar, menor prevalência de sintomas depressivos e maior índice de satisfação nos relacionamentos interpessoais.

Ao trabalhar com adolescentes e as características peculiares desse período, o mesmo tende a ser um grupo com a presença de vulnerabilidades, por estarem em processo de formação das ideias, atitudes e personalidade, devendo os processos educativos tornarem-se práticas libertadoras, que possibilitam eficiência no processo ensino/aprendizado, permitindo comunicação e a expressão, com conseqüente discussão e reflexão entre os envolvidos (MARIANO et al, 2013).

Nessa perspectiva, como forma de estimular o interesse nesses fatores e o raciocínio crítico-reflexivo e favorecer a interação e produção de modos de subjetivação é necessário adotar de estratégias pedagógicas que não considerem apenas a dimensão cognitiva, mas que atraiam esses adolescentes. Assim, o jogo revela-se uma alternativa potencial para instaurar uma vertente problematizadora, capaz de mobilizar os jogadores em seus desejos e suas experiências e favorecer a invenção (SOUZA et al, 2017).

Os jogos repercutem positivamente no aprendizado e nas escolhas de trajetória de vida dos adolescentes, favorecendo a participação, debates e de troca de experiências, sob perspectiva crítica em relação à educação tradicional (SOUSA; OLIVEIRA; COELHO, 2018). São remetidos a necessidade de incorporação no ambiente escolar, familiar e comunitário e também com vistas à promoção de sua saúde e prevenção de doenças (CAVALCANTE et al, 2017).

Perfeito (2013) afirma que os jogos proporcionam uma estimulação corporal e cognitiva, sendo importante para o desenvolvimento global de crianças e adolescentes. Assim, o jogo é uma ferramenta de conhecimento de vida e de manifestação da cultura. No momento atual, grande maioria das crianças e

adolescentes permanecem restritas a estímulos tecnológicos, predominantemente estáticos, perspectivados apenas em ambiente residencial.

Connoly, Stansfield e Boyle (2009) traz a definição de jogo educativo, e este está principalmente ligada às suas aplicações para o ensino, e por isso pode englobar tanto jogos comerciais quanto jogos adaptados ou desenvolvidos especificamente com objetivos educacionais.

Os jogos educativos têm, como características básicas: A motivação e engajamento, ainda que não sejam necessariamente divertidos; a exigência de que os aprendizes participem ativamente das situações de ensino; a presença de objetivos claros e definidos no jogo com os conteúdos acadêmicos mesclados à narrativa; o uso de cenários que trazem a reflexão a experiência no mundo real; a liberdade para interagir no jogo por meio de um conjunto de ações definidas; o fornecimento de *feedback* claramente definido para toda ação tomada; a possibilidade de juntar lição e avaliação de aprendizagem no mesmo material educativo; a evolução no ritmo do aprendiz e a possibilidade de uso desses materiais em larga escala (CONNOLY; STANSFIELD; BOYLE, 2009).

Alguns autores fazem a diferenciação entre jogo e jogo educativo, onde Salen e Zimmerman (2012) definem jogo como um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica em um resultado quantificável. Tal definição pode se aplicar tanto a jogos digitais quanto a jogos analógicos, como os jogos de interpretação de personagens, tabuleiros ou cartas, por exemplo. Os jogos educativos, por sua vez, são aqueles que possuem objetivo didático explícito, criados ou adaptados para o uso em contextos formais e informais de ensino para melhorar, apoiar ou promover processos de aprendizagem.

O jogo é considerado um instrumento educacional potencial capaz de contribuir para o desenvolvimento da educação bem como para a construção do conhecimento em saúde. Os jogos educativos podem promover aquisição de conhecimentos e estímulo à ações de prevenção, controle dos agravos à saúde e ações transformadoras para a modificação de hábitos por meio de um ambiente descontraído (MARIANO et al, 2013).

Esse projeto tem como questões norteadoras: Como elaborar um jogo analógico para adolescentes sobre projeto de vida? Esse jogo tem validade de conteúdo e aparência perante expertises?

Nossas hipóteses, baseiam-se em três premissas: 1- O jogo analógico será construído e terá validade de conteúdo e aparência 2- O jogo analógico sobre projeto de vida irá auxiliar nas ações de educação em saúde realizadas pelos profissionais da saúde do Programa Saúde na Escola, Estratégia Saúde da Família e outros. 3- O jogo desenvolverá competências socioemocionais nos adolescentes.

### **1.3. Justificativa e Relevância**

Segundo relatório realizado pela ONU (2014), existe atualmente 1,8 bilhão de pessoas no mundo com idade entre 10 e 24 anos, constituindo a maior população da história de jovens, entre 15 a 24 anos, e adolescentes, de 10 a 19 anos. O Brasil, segundo o Censo 2010 do IBGE, possui mais de 51 milhões de jovens com idade entre 15 e 29 anos, o equivalente a 27% da população total; para a faixa etária de 15 a 24 anos, o total supera 34 milhões de pessoas, ou 18% da população aproximadamente.

Diante desses índices, é visto a importância no investimento de ações que envolvam tal público, pela contribuição de forma decisiva para o desenvolvimento da sociedade e a formação de adultos críticos e realizados pessoalmente e profissionalmente. Para que isso ocorra, é necessário assegurar seus direitos e investir no seu futuro, oferecendo a todas e todos uma educação de qualidade, emprego e renda decentes, segurança pessoal e acesso à saúde, em especial a saúde sexual e reprodutiva.

Assim, é necessário investir em estratégias que orientem e apoiem os adolescentes nas suas tomadas de decisões, pois elas influenciarão também no seu contexto do processo saúde-doença, sendo de responsabilidade do setor saúde estar presente por meio de ações de promoção da saúde nesse momento de construção do seu futuro.

O estudo de Santos et al (2012) afirma que promover a saúde de adolescentes exige o desafio da adoção de estratégias mais eficazes de participação e considera o adolescente um grupo-chave para qualquer processo de transformação social. Seu potencial crítico, criativo, inovador e participativo, quando adequadamente canalizado, pode ser o propulsor de mudanças positivas. Assim como, considera adolescente como um grupo vulnerável ao envolvimento com a drogadição, a violência e a gravidez

não planejada, bem como agravos específicos, dentre outras situações que demandam ações promotoras de saúde.

O adolescente se encontra num processo de conquista de autonomia e para ele o futuro se coloca como uma interrogação. No estudo de Sobrosa (2014) foi questionado se os estudantes pensam sobre o seu futuro profissional, a maioria dos alunos (94%) respondeu que sim, 4,5% responderam que não e 1,5% não responderam a essa pergunta. Por isso a necessidade da implementação da disciplina projeto de vida nas escolas, partindo de uma necessidade deles, fazendo-os refletir sobre o futuro e tendo a orientação necessária para tal.

Além disso, Araújo (2020) afirma que a pandemia desencorajou ainda mais os jovens *nem-nem* na busca de empregos, aumentando a quantidade de pessoas que perderam motivação para estudar ou trabalhar. Em julho de 2020, 54% dos *nem-nem* desistiram de procurar oportunidades no mercado de trabalho. Os impactos da pandemia começam a mostrar a cara a esse grupo etário de modo mais severo. Levantamento do Conselho Nacional da Juventude feito com 33.688 jovens de todo o país revelou que quatro a cada 10 entrevistados perderam totalmente ou tiveram a renda diminuída até junho. Mais da metade afirmou que a renda continuou a mesma, mas 25% não estavam trabalhando antes da pandemia, portanto, seguem em situação de vulnerabilidade. Além disso, 27% dos jovens precisaram deixar o emprego por parada temporária das atividades, por demissão ou fechamento do local de trabalho, e 33% buscaram uma forma de complementar a renda. Além disso, 24% dos jovens entre 15 e 29 anos pensam em não voltar à escola.

Essa situação causa implicações danosas para a sociedade e para a economia, atingindo áreas como saúde, educação, segurança, bem como para a previdência e assistência social. Os jovens *nem-nem* representaram um custo de 0,6% do PIB em 2015. Considerando esse significativo custo anual, e a trajetória crescente desse contingente juvenil nos últimos anos, há que se clamar pela implementação de estratégias que contenham esse crescimento, a fim de se evitar severos prejuízos de ordem econômica e social no longo prazo (SHIRASU; ARRAES, 2020).

Para preparar os adolescentes para os desafios do século XXI é necessário a oferta de condições ao desenvolvimento das competências necessárias para o sucesso acadêmico, profissional e pessoal em um mundo cada vez mais exigente, principalmente quando discutimos sobre elaboração de projeto de vida. Diante disso,

as competências socioemocionais tornam-se relevantes na construção plena do ser humano e de seu futuro.

A partir disso, a construção de um jogo sobre projeto de vida, trabalhando as competências socioemocionais dos adolescentes se faz necessária. As escolhas tomadas por eles agora irão refletir em sua vida futura. É importante compreender como se dá este processo, para então, a partir daí, se ter um norte para as ações futuras em prol do seu amadurecimento psicológico e social.

Projetar a vida a partir de uma visão que se constrói do próprio futuro é essencial para todo ser humano. As pessoas que constroem uma imagem afirmativa, ampliada e projetada no futuro e atuam sobre ela, têm mais possibilidades de realizá-las do que aquelas que meramente sonham e não conseguem projetar de forma nítida o que pretendem fazer em suas vidas nos anos que virão.

Rohling, Ciesca e Lieb (2018) afirmam que projeto de vida representa uma forma de acionar a rede de atenção e o atendimento humanizado, como também o desenvolvimento de estratégias de intervenção e monitoramento.

Trabalhar com projeto de vida é conseguir envolver vários aspectos que promovem a saúde do adolescente. O equilíbrio das diversas áreas, que envolvem a vida do adolescente, impactam de forma direta na qualidade de vida e saúde mental do mesmo, foi assim que surgiu o interesse na temática, de conseguir trabalhar o conceito amplo de saúde no contexto atual, podendo ajudar de forma efetiva no público jovem.

Auxiliar um adolescente na projeção de seu futuro é uma tarefa transformadora. Para ele, que viverá em um mundo de reflexões e decisões importantes para a conquista de seus sonhos, como para o profissional, que entenderá que a saúde está para além de questões relacionadas ao adoecimento humano, mas está no acolher a pessoa, em aspecto multidimensional.

Considerando a atenção primária como ordenadora da rede e coordenadora do cuidado, sendo também responsável por ações de promoção à saúde a todos os grupos etários, baseando-se no princípio da integralidade, percebe-se que ainda existem lacunas nas práticas de cuidados destinadas aos adolescentes, de forma a não atenderem as suas peculiaridades.

É importante salientar que a temática de projeto de vida configura-se entre as 10 competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), devido a

necessidade na formação de jovens protagonistas que acreditem nos seus sonhos, que tem essa visão holística de mundo e que tem capacidade de sonhar e desejo de concretiza-los. Muitos adolescentes estão perdidos em relação ao seu futuro, abrindo brechas para a marginalização, evadindo-se da escola e não tendo perspectiva nenhuma sobre seu futuro, deixando de sonhar. Trazer reflexões sobre o futuro abre espaço de protagonismo, para que ele se posicione, se manifeste e desenvolva competências. Isso muda o comportamento do jovem diante da vida, tornando-o focado e com metas. O objetivo não é de traçar o caminho e determinar qual profissão deve seguir, mas de construir suas próprias aspirações e sonhos.

Além disso, Carneiro (2019) considera os jogos de tabuleiro analógicos especiais, pois, diferentemente dos jogos digitais, suas engrenagens estão expostas. As regras que regem uma partida de um jogo de mesa podem ser mudadas com uma frase. Nos jogos digitais, as possibilidades estão pré-definidas pelo código. No jogo analógico, o motor que rege o funcionamento daquele sistema não reside na máquina, nos componentes, no manual, nem mesmo na caixa de jogo, mas sim em nós mesmos, justificando a modalidade de jogo.

A escolha do tema se justifica pela afinidade e experiência da autora em trabalhar com os adolescentes, em que já teve a oportunidade de aproximação com esse público em outros dois projetos na sua trajetória acadêmica e observou a necessidade de uma real aproximação do setor saúde em ações de promoção a saúde que não sejam apenas pontuais.

Acreditando assim na importância desse tema de estudo na formação e auxílio para o cuidado em saúde desse público, apresentamos essa pesquisa.



## **2. OBJETIVOS**

### **2.1 Objetivo Geral**

- Desenvolver e validar um jogo analógico para trabalhar projeto de vida com adolescentes.

### **2.2. Objetivos Específicos**

- Selecionar mecanismos de jogo que irão ser utilizados na construção;
- Construir um protótipo de jogo analógico sobre projeto de vida para adolescentes;
- Validar o jogo educativo desenvolvimento perante o conteúdo e aparência por expertises da área da saúde.

### **3 REVISÃO DE LITERATURA**

Para uma melhor aproximação com o objeto de estudo, acredita-se ser necessário o desenvolvimento de uma revisão da literatura, na perspectiva de conhecer as individualidades do público adolescente, identificando como são abordadas questões relacionadas aos seus projetos de vida, bem como, as metodologias utilizadas para esse debate. Assim, foi feita a divisão em três tópicos: (1) Compreendendo a adolescência; (2) Projeto de vida e o desenvolvimento de competências socioemocionais; e (3) Jogos na educação. Acredita-se que essa revisão representa apenas uma aproximação com a literatura, não tentando, desse modo, esgotar a temática discutida.

#### **3.1 Compreendendo a adolescência**

Construir-se como ser humano é uma tarefa contínua e desafiante, que se inicia antes do nascimento e pode durar até após a morte, diante das recordações e afetos nos indivíduos com quem se conviveu. Assim, neste complexo, prazeroso e penoso processo de se tornar um ser humano, várias são as ideias que passam pela mente na fase da adolescência, sobre as crenças que têm sobre si e sobre suas competências (ASSIS; AVANCI, 2004).

O termo “adolescência” surgiu no final do século XIII, designando os anos posteriores à infância, ou seja, dos 12 aos 18 anos para meninas e dos 14 aos 20 para os meninos. Hoje têm-se consolidada a ideia de adolescência como fase de transição da infância para a idade adulta, ou seja, o crescimento que leva a maturidade. Porém, como citado, nem sempre foi assim. A adolescência não ocupava este lugar, não era considerada uma fase com particularidades (GONÇALO, 2016).

Trata-se de um período de enfrentamento das mudanças de ordem biológica, cognitiva, emocional e sociocomportamental e o fato de terem de fazer opções e tomar decisões que têm repercussões nos seus projetos de vida (VINAGRE; BARROS, 2019). A adolescência aponta para a concepção de vitalidade, saúde, planos e perspectivas de futuro (BICALHO; ARAÚJO; BOTTI, 2019).

Faz parte do processo de desenvolvimento do indivíduo tomar consciência de si como sujeito, consciência de sua dimensão cognitiva onde se reconhece como diferente dos objetos, cria e descobre significações, institui sentidos, elabora

conceitos, ideias, juízos e teorias. É dotado da capacidade de conhecer-se a si mesmo no ato do conhecimento, ou seja, é capaz de reflexão. É saber de si e saber sobre o mundo, manifestando-se como sujeito percebedor, imaginante, memorioso, falante e pensante (BRASIL, 2018).

É durante a adolescência, que o cérebro humano passa por mudanças substanciais para o desenvolvimento e aperfeiçoamento próprio e habitual do sujeito. Modificações estas, essenciais, que possibilitam ao adolescente o desenvolvimento e a conquista de um cérebro adulto equilibrado, autônomo e saudável (CAMPOS et al, 2019).

Trata-se de um grupo populacional que exige novos modos de produzir saúde. Seu ciclo de vida particularmente saudável evidencia que os agravos em saúde decorrem, em grande medida, de modos de fazer “andar a vida”, de hábitos e comportamentos, que, em determinadas conjunturas, os vulnerabilizam. As vulnerabilidades produzidas pelo contexto social e as desigualdades resultantes dos processos históricos de exclusão e discriminação determinam os direitos e as oportunidades de adolescentes e jovens brasileiros (BRASIL, 2018).

É primordial aprender a lidar com os riscos comuns nesta etapa, associada às atuais instabilidades sociais, sendo uma idade crucial para a aquisição de comportamentos saudáveis e de padrões de utilização dos serviços que têm tendência a manter-se na idade adulta. O conceito de adolescência incorpora a ideia de construção social, de acordo com a forma em que ela é vivida, entendendo que o adolescente está presente na sociedade, com seu jeito próprio de ser, expressar e conviver (VINAGRE; BARROS, 2019; BICALHO; ARAÚJO; BOTTI, 2019).

Sentimentos relacionados à ansiedade, nervosismo, estresse, medo e insegurança, são os principais impasses vivenciados pelos jovens que se encontram na etapa média e final da adolescência. Tudo isso em razão das expectativas criadas e vivenciadas para o vestibular e para o ingresso no mercado de trabalho. Os distúrbios alimentares, a discriminação de gênero e a violência também são pressupostos para o aparecimento desses transtornos mentais. Dessa maneira, estas manifestações contribuem para que os jovens tornem-se vulneráveis, a depender de seu contexto biopsicossocial (CAMPOS et al, 2019).

Essa vulnerabilidade pode ser evidenciada, principalmente nos grandes centros urbanos, nos quais se observam estruturas familiares fragmentadas, com

jovens que preferem o espaço da rua ao do domicílio e vivenciam condições de vida limitadas pelo contexto socioeconômico. Os conflitos, as frustrações e vulnerabilidades surgem na vida de adolescentes que não encontram um caminho para um futuro próspero (FARRE et al, 2018).

Os universos plurais e múltiplos que representam adolescentes e jovens intervêm diretamente no modo como eles traçam as suas trajetórias de vida. Essas trajetórias bem-sucedidas ou fracassadas são mais que histórias de vida, são reflexos das estruturas e dos processos sociais que ocorrem de maneira imprevisível, vulnerável e incerta e que vão interferindo no cuidado com a vida e com as suas demandas de saúde (BRASIL, 2018).

Diante disso, um estudo de Farre (2018) abordou que a Enfermagem dispõe de um papel fundamental na educação em saúde dos adolescentes, possibilitando um caminhar mais saudável entre riscos e vulnerabilidades sociais e fortalecer o empoderamento e a resiliência juvenil ao enfrentamento das adversidades, proporcionando o aumento da autonomia para autogestão de saúde.

É importante dar ao jovem a oportunidade em produzir algo por conta própria, com o desenvolvimento do protagonismo juvenil, fazendo-o engajar-se em projetos que o mesmo tenda a criar, assumir e administrar. Dar-lhe autonomia, apoio e aprovação e usar seu potencial de energia em atividades comunitárias que propiciem autoconhecimento e altruísmo (BRASIL, 2018).

Os adolescentes vêm sofrendo muitos impactos, como: das diferenças sociais manifestadas na violência, o desemprego, a fome, trabalho infantil, prostituição e drogas. Essa realidade contradiz o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), em relação à promoção de saúde, que garante ao jovem: educação, políticas sociais, alimentação e bases para o exercício da cidadania (CARDOSO; COCCO, 2003).

Assim, é necessário a elaboração de estratégias que melhorem esses impactos, tendo a elaboração de projetos de vida como fator propício nessa fase. Há três aspectos que evidenciam: 1- O desenvolvimento cognitivo: Onde o adolescente se torna capaz de raciocinar sobre hipóteses, de pensar sobre outros mundos possíveis e de projetar seu futuro; 2- A demanda social relacionada ao ingresso do adolescente no mercado de trabalho. Atualmente, esse é o momento em que se espera que o jovem faça escolhas importantes para sua vida, tais como, por exemplo, a escolha profissional; e 3- A possibilidade de hierarquização dos valores, ou seja, à

construção de uma escala pessoal de valores. Elaborar um projeto de vida significa ter a intenção de realizar algo e, para isso, é necessário priorizar alguns valores em detrimento de outros (RITER; ZANON; FREITAS, 2019).

Sua construção deve ser próximo aos seus ideais. Trabalhar essas questões na atenção à saúde dos adolescentes e jovens difere da assistência clínica individual e da simples informação ou repressão. O modelo a ser desenvolvido deve permitir uma discussão sobre as razões da adoção de um comportamento preventivo e o desenvolvimento de habilidades que permitam a resistência às pressões externas, a expressão de sentimentos, as opiniões, as dúvidas, as inseguranças, os medos e os preconceitos. A proposta é reforçar as condições internas de cada sujeito para o enfrentamento e resolução de problemas e dificuldades do dia a dia (BRASIL, 2018).

### **3.2 Projeto de vida e o desenvolvimento de competências socioemocionais**

Planejar nada mais é que analisar as necessidades que se tem e procurar caminhos que as satisfaçam, assegurando a realização dos objetivos. É uma forma de autoconhecimento, sendo um caminho para o sucesso pessoal, onde se consegue o equilíbrio entre a vida pessoal e profissional. Por meio dele, pode ser identificada e avaliada as oportunidades profissionais, buscar capacitação para obter experiências necessárias que possibilitam ao indivíduo competir pelas oportunidades (BRITO, 2014).

Leão, Dayrell e Reis (2011) afirmam que o projeto de vida remete a um plano de ação que um indivíduo se propõe a realizar em relação a alguma esfera de sua vida, seja profissional, escolar, afetivo, etc, em um arco temporal mais ou menos largo. Tais elaborações dependem sempre de um campo de possibilidades dado pelo contexto socioeconômico e cultural no qual cada jovem se encontra inserido e que vive suas experiências.

Projetar-se e pensar em si no futuro parece trazer benefícios para o sujeito tais como a conquista da felicidade, da realização e da satisfação pessoal e a garantia de momentos de alegria nos bons tempos e momentos de resiliência nos momentos difíceis. Ter projetos de vida claros pode proteger os jovens de possíveis comportamentos autodestrutivos, ao mesmo tempo em que os motiva no sentido de terem uma atitude positiva perante a vida. Sabe-se também que adolescentes que

têm projetos de vida tendem a ficar mais afastados do uso de drogas tanto lícitas como ilícitas (ZANON; FREITAS,2015).

Através da construção do Projeto de Vida, o adolescente pratica o autoconhecimento, pergunta a si mesmo sobre as suas qualidades, limitações, potencialidades, faz planos para o futuro. Ele pode ser definido como “um conjunto de desejos que se pretende realizar e como uma série de planos e etapas a serem vencidas rumo ao ideal que se tem, com vistas à organização e à orientação do próprio futuro”. O projeto promove a reflexão do adolescente a respeito de si mesmo, do mundo e como ele se vê nesse mundo, na pesquisa realizada pelas autoras, os resultados mostraram que Projeto de Vida elaborado pelos adolescentes está fundamentado na tríade educação, trabalho e família (GOMES et al, 2016).

O autoconhecimento é um processo essencial na vida de cada um. Segundo o filósofo Immanuel Kant, “o autoconhecimento é o início de toda sabedoria”. Esse intercâmbio pessoal, que seria o de olhar para si mesmo e definir quais os seus valores, ambições, pontos fortes e fracos, suas limitações e sua missão, tem o papel de nos mostrar onde precisamos ter uma maior evolução e buscar o desenvolvimento do que temos de melhor (BRITO, 2014).

Embora a construção de um projeto de vida seja um processo singular, ele sofre influência do contexto sociocultural no qual o adolescente vive. Famílias brasileiras de nível socioeconômico baixo possuem características específicas, as quais interferem na forma como os jovens vivenciam o período da adolescência. Diversas pesquisas foram realizadas acerca de projetos de vida de adolescentes de nível socioeconômico baixo no Brasil. De forma geral, os resultados indicam que esses adolescentes elaboram projetos de vida, sendo três as áreas de interesse mais frequentes: (a) trabalho, (b) estudo e (c) família (RITER; ZANON; FREITAS, 2019).

A ideia de projeto de vida remete a um plano de ação que um indivíduo se propõe a realizar em relação a alguma esfera de sua vida (profissional, escolar, afetivo etc.) em um arco temporal mais ou menos largo. Tais elaborações dependem sempre de um campo de possibilidades dado pelo contexto socioeconômico e cultural no qual cada jovem se encontra inserido e que circunscreve suas experiências (LEÃO; DAYRELL; REIS, 2011).

O Projeto de Vida é construído por meio das relações sociais e não é algo imutável, definir um Projeto não significa que ele não sofrerá mudanças, mas sim que

será objeto de constante reflexão e que vai sendo adaptado a medida que se vivencia novas experiências (GOMES et al, 2016).

Ao longo de nossa existência, a maneira como conduzimos a vida se coloca a todo instante, em algumas pessoas mais fortemente, em outras de maneira mais discreta, negligenciada ou até mesmo ignorada. De todo modo, os rumos que daremos a vida são definidos insistentemente a todo momento, mesmo sabendo dar o direcionamento necessário ou não. Quando esse trajeto, que é construído diariamente, se efetiva de maneira intencional, consciente e com um propósito, tem como bússola nossos projetos. De maneira mais específica, nossos projetos de vida é que norteiam e dão sentido as ações e decisões diárias (GONÇALO, 2016).

Assim, Damon (2009) define projeto de vida como um propósito de longo prazo, duradouro e que tem impacto não apenas em quem projeta, mas também no mundo que cerca.

Projetar-se e pensar no futuro parece trazer benefícios para a pessoa, como a realização e satisfação pessoal, e garantir mais resiliência em momentos difíceis, protegendo-a de possíveis comportamentos autodestrutivos e de risco. Outros benefícios de se ter projetos de vida são ter saúde psicológica e física, bem-estar positivo, conquistas acadêmicas e satisfação profissional (GOBBO, 2016).

A atividade profissional parece ter um papel central nos projetos de vida dos participantes, estando relacionado à sobrevivência, à ascensão social, à independência e à estabilidade financeira. Essa atividade aparece como um aspecto organizador, visto que os adolescentes atribuem à realização dos projetos relacionados ao trabalho a possibilidade de concretizar outros projetos. Assim como o trabalho, o estudo foi bastante mencionado pelos adolescentes, principalmente relacionado à conquista de bons empregos e de qualificação para a entrada no mercado de trabalho. Os projetos relacionados à família estão presentes na maioria das pesquisas e aparecem condicionados à aquisição de estabilidade financeira, proveniente dos projetos ligados ao estudo e ao trabalho (RITER; ZANON; FREITAS, 2019).

Ao trabalhar projeto de vida com os adolescentes, poderão ser desenvolvidas competências necessárias para o desenvolvimento humano, as socioemocionais.

No ebook produzido pela Nova Escola (2018) abordam-se as habilidades cognitivas, que incluem conhecimentos, conteúdos e procedimentos que já são

tradicionalmente ensinados nas escolas e estão relacionados à memorização, à assimilação e à compreensão de informações. Já o segundo grupo, o das competências socioemocionais, tem ganhado destaque recentemente.

Bacich e Holanda (2020) citam em sua produção as habilidades não cognitivas segundo versão da Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OECD), sendo:

“Abertura ao novo: Curiosidade para aprender, imaginação criativa e interesse artístico; Consciência ou autogestão: Determinação, organização, foco, persistência e responsabilidade; Extroversão ou engajamento com os outros: Iniciativa social, assertividade e entusiasmo; Amabilidade: Empatia, respeito e confiança; Estabilidade ou resiliência emocional: Autoconfiança, tolerância ao estresse e à frustração” (BACICH; HOLANDA, 2020).

Elas são parte do desenvolvimento individual pelo qual todos passamos ao longo da vida e que engloba também aspectos físicos e culturais além do intelectual.

### **3.3. Jogos na educação**

O uso de jogos com fins educacionais é uma ideia bem antiga e existem registros do seu uso nos jogos de guerra, três mil anos atrás na China. No século XVIII, Europa e EUA usaram os jogos com a mesma finalidade. Na Grécia Antiga, Platão atribuía grande valor moral e educativo aos jogos. Egípcios, romanos e maias usavam os jogos para transmitir conhecimentos e valores, das gerações mais antigas para as gerações mais novas. Na era do cristianismo, os jogos foram desvalorizados por terem sido considerados profanos e imortais. A partir do século XVI os humanistas passaram a desenvolver novas práticas pedagógicas utilizando jogos educativos e brinquedos. Destaca-se, dentre eles, as contribuições de Piaget, que compreendia os jogos como relevante meio de desenvolvimento psicológico para a criança. Para o autor, quanto mais a criança cresce e se desenvolve, os jogos vão se tornando mais significativos e tornando-se construções adaptadas (BEZERRA, 2018).

O jogar pode ser encontrado através de diferentes culturas, ao longo de diferentes eras e, por mais que suas aplicações possam ser diferentes, suas características básicas permanecem. Conceitua-se como algo que é, ao mesmo tempo, símbolo e simbolizador. O jogo extrai significado da realidade e, através de seu processo: o ato de jogar, multiplica-o e transforma-o. Podemos referenciar o uso da palavra ‘jogar’ como movimento físico, cinético, como também como um conjunto



de interações entre dois ou mais objetos. Mas também podemos considerar um conceito que reúne termos que implicam numa manipulação de significados. (CARNEIRO, 2019).

O jogo pode ser definido como uma atividade lúdica muito mais ampla que um fenômeno físico ou reflexo psicológico, sendo ainda, um ato voluntário concretizado como evasão da vida real, limitado pelo tempo e espaço, criando a ordem através de uma perfeição temporária. Podem ser divididos em jogos não digitais ou analógicos (Cartas, tabuleiros, atléticos, infantis) e jogos digitais, que estão intimamente ligados aos computadores (LUCCHESI; RIBEIRO, 2011).

Os jogos analógicos compreendem alguns aspectos dos jogos atuais, utilizados por pessoas de qualquer idade, sexo, condições de vida, em ambientes abertos, fechados, pequenos, grandes, em movimento ou não. A maior diferença entre o formato digital está na interação direta e pessoal com o outro jogador e o que sustenta o jogo não é a plataforma digital, mas as regras, os objetos e as pessoas (MEDEIROS, 2019).

Pode-se observar uma grande quantidade de mecânicas de jogabilidades existentes nos jogos, descrito por Medeiros (2019) no quadro a seguir:

**Quadro 01. Mecânicas de Jogabilidade. Sobral, Ceará, 2022.**

<b>Mecânica</b>	<b>Descrição</b>
Atuação ou Interpretação	Força que os jogadores assumam identidades variadas para a interação e interpretação durante o jogo.
Ações escondidas	Cada jogador decide sua ação em segredo e todas as ações são reveladas juntas em seguida, resolvendo de forma conjunta.
Pontos de ação	O jogo providencia alguns pontos pré estabelecidos para cada jogador utilizar durante seu turno.
Controle de área	O jogador necessita manter o controle sobre outros jogadores em uma determinada área, controlando seu montante de recursos
Posicionamento de peças ou cartelas	Cada jogador deve distribuir uma peça, levando sua face em consideração com a face das outras em jogo
Construção de baralho ou pilha	Cada jogador começa com um baralho ou pilha de objetos pré determinado e deve ir incrementando conforme o jogo se desenvolve.
Alocação de trabalhadores	Cada jogador possui uma quantidade de trabalhadores que serão alocados a cada turno e serão utilizados para gerar recursos.
Rolagem de dados	Os jogadores realizam a rolagem de alguma quantidade de dados para decidir entre sucesso ou fracasso aleatoriamente
Compra de cartas	Os jogadores fazem compras de cartas de uma pilha comum usando-as para completar os objetivos do jogo.

Jogo cooperativo	Os jogadores devem cooperar durante o jogo para chegarem à um objetivo. Essa mecânica possui uma variação em que pode haver um ou mais traidores.
------------------	---

Fonte: Medeiros (2019)

As mecânicas se referem aos elementos mais específicos que levam às ações também mais específicas. Elas orientam as ações dos jogadores em uma direção desejada delimitando que o jogador pode ou não fazer dentro do jogo. As mecânicas viabilizam o funcionamento do jogo e orientam as ações do jogador; e, dependendo da mecânica utilizada, os jogos podem ter uma variedade ampla de estilos. Vários mecanismos podem estar incluídos em uma dinâmica. Assim, cada mecânica é uma forma de atingir uma ou mais das dinâmicas descritas (COSTA; MARCHIORI, 2016).

Batista, Novaes e Farbiarz (2009) completa afirmando que o jogo exige do jogador modalidades estruturais de inteligência para relacionar regras, conteúdo, estratégias, e esquemas, sendo necessárias competências e habilidades que permitam a articulação entre informação e ação. Ele por si, não pretende esgotar o trabalho de formação de competências, e sim, ser mais uma das ferramentas didáticas que auxiliem em seu desenvolvimento.

O ato de jogar, além de proporcionar prazer, é um meio de o sujeito desenvolver habilidades de pensamentos e cognição, estimulando a atenção e memória. Os mecanismos encontrados em jogos funcionam como um motor motivacional do indivíduo, contribuindo para o engajamento deste nos mais variados aspectos e ambientes. Para os autores, o engajamento é definido pelo período de tempo em que o indivíduo tem grande quantidade de conexões com outra pessoa ou ambiente. O nível de engajamento do indivíduo no jogo é influenciado pelo grau de dedicação do mesmo às tarefas designadas. Essa dedicação, por sua vez, é traduzida nas soluções do jogo que influenciam no processo de imersão do indivíduo em um ambiente lúdico e divertido (BUSARELLO et al, 2014).

O jogo foi integrado como um importante recurso na orientação em saúde. A utilização dessa estratégia na educação em saúde pode levar a mudanças nas atitudes e comportamentos de quem a utiliza. Os jogos educativos consistem em um processo iterativo, o que significa adquirir conhecimentos, desenvolver habilidades cognitivas e emocionais e facilitar a troca de experiências e informações, possibilitando o respeito mútuo, conforme demonstrado nas discussões em grupo (D'AVILA; PUGGINA, 2018)

## 4. PERCURSO METODOLÓGICO

### 4.1 Abordagem e tipo de estudo

Trata-se de uma pesquisa metodológica de análise quantitativa e qualitativa para o desenvolvimento e validação de um jogo educativo de tabuleiro sobre projeto de vida para adolescentes.

A pesquisa metodológica possui como foco o desenvolvimento, a avaliação e o aperfeiçoamento de instrumentos ou estratégias metodológicas, tendo como meta a elaboração de um produto confiável, preciso e utilizável que possa ser empregado por outros pesquisadores (POLIT; BECK, 2011).

### 4.2 Período de realização da pesquisa

A definição do objeto de estudo, pesquisa bibliográfica e sistematização do percurso metodológico foi definido desde o ingresso no Mestrado Acadêmico em Saúde da Família, em Março de 2019. O desenvolvimento e validação do jogo ocorreu no decorrer do ano de 2021.

### 4.3 Elaboração do jogo educativo

O jogo educativo foi elaborado com o intuito de trabalhar projeto de vida e fornecer conhecimentos acerca das competências socioemocionais com o público de adolescentes.

Quanto à sequência metodológica, a pesquisa seguiu os passos descritos por Shreiber (2009), que consiste em 4 fases principais, cada uma com suas distintas etapas, como mostra o quadro 01.

**Quadro 02. Passos para desenvolvimento do jogo. Sobral, Ceará, 2022.**

FASES	ELEMENTOS	DESCRIÇÃO
1	Game design	Selecionar mecânicas e a relação que a temática tem com estas para propor o jogo. Nessa etapa é selecionado também o público alvo, objetivos e desafios.
2	Design Gráfico	Consiste em produzir o jogo de tabuleiro, levando em considerações todas as vertentes relacionadas à área de Design Gráfico, como produção gráfica relacionada à montagem do protótipo, estudo de leiaute relacionado

		às interfaces gráficas, diagramação, posicionamento de elementos, e à ilustração, relacionando todas as questões de design estético
3	Fase de teste de jogabilidade	Consiste em testar o protótipo. Para isso, é possível dividir esta fase em duas etapas distintas, que geralmente não serão realizadas nas mesmas rodadas de iterações. São elas: (1) Etapa de teste com a equipe e (2) Etapa de testes com usuários.
4	Fase de avaliação	Durante essa fase, os desenvolvedores separam um momento para discutir resultados e entender em que estado de desenvolvimento o jogo se encontra. São separadas em duas etapas (1) Etapa de interpretação de testes que consiste basicamente em discutir a respeito dos testes realizados na fase anterior e a (2) Etapa de filtros, relevante em estágios finais do projeto, quando o desenvolvedor empacotar na pergunta “meu jogo já está pronto?”

Fonte: Shreiber (2009)

Para a fase 04, foi utilizado a proposta de Schell (2008), que propõe 8 filtros que ajudam a compreender melhor como o jogo está se comportando:

“(1) Filtro do impulso artístico, que consiste, de forma pessoal, a responder a pergunta “Esse jogo parece estar bom?”. (2) Demográfico, que questiona o desenvolvedor sobre seus conhecimentos acerca do público alvo. (3) Design de experiência, onde se questiona tudo relacionado a experiência de jogo, incluindo estética, curvas de interesse, temática ressonante e balanceamento. (4) Inovação, que por mais que o jogo não necessite de uma inovação, ele deve possuir algum diferencial de jogos já existentes, e esse diferencial precisa ser claro para o desenvolvedor. (5) Negócios e Marketing, que leva em conta o mercado e a aproximação que o jogo terá com seu público no âmbito logístico. (6) Engenharia, se o jogo é tecnicamente possível de ser produzido, (7) Social/Comunidade, que leva em consideração o quanto o jogo gerará discussões entre os jogadores, se ele promove algo no âmbito social. (8) Teste de jogabilidade, que faz a pergunta parecida com a de Goddard, que diz “As pessoas que participaram dos testes gostaram do jogo o suficiente?” (SCHELL, 2008 apud CUNEGATO e LEMOS, 2017)”.

É importante ressaltar que não foi realizada a etapa de testes com o público alvo, deixando para posteriores estudos, tendo como justificativa o tempo para execução do projeto. Contudo, houve a necessidade de testar o protótipo com o grupo de pesquisadores, com o objetivo de refinar as regras do jogo e diagnosticar possíveis problemas.

Para definir os eixos de projeto de vida que foram trabalhados no jogo analógico, foi utilizado o estudo de Zanon et al (2019), que descrevem as categorias: (1) Relacionamentos afetivos; (2) Estudo; (3) Trabalho; (4) Aspirações Positivas; (5) Bens Materiais; (6) Sentido de vida, levando em consideração sua relação, conforme o quadro 02:

**Quadro 03: Categorias e sua relação com projeto de vida. Sobral, Ceará, 2022.**

<b>Categoria</b>	<b>Relação com o projeto de vida</b>
Relacionamentos afetivos	Essa categoria está relacionada aos projetos de iniciar, manter e/ou intensificar os relacionamentos afetivos, como exemplo: Contruir família com ou sem filhos, convivência com a família de origem, namorar, projetos que envolvam ajudar algum familiar e outros.
Estudo	Refere-se aos projetos relacionado a continuidades dos estudos, como: Terminar os estudos, fazer faculdade e outros.
Trabalho	Comporta os projetos relacionados a exercer uma profissão ou ter um emprego
Aspirações Positivas	Relacionado aos projetos referentes à vontade de melhorar-se enquanto pessoa ao longo do tempo. Incluem-se projetos que indiquem a vontade de tornar-se uma pessoa melhor que faça, de alguma forma, diferença na vida de outras pessoas e na sociedade.
Bens Materiais	Refere-se a projetos relacionados à aquisição de bens materiais e ao desejo de melhoria da condição financeira.
Religião/Espiritualidade	Refere-se a projetos quanto à satisfação com a conexão pessoal com Deus ou com algo que se considere como absoluto
Sentido de vida	Diz respeito aos projetos relacionados ao sentido da vida independentemente de uma referência religiosa. Inclui-se nessa categoria também, projetos relacionados à ausência do sentido da vida.

Fonte: Zanon et al (2019)

Posteriormente, nos resultados e discussões, será descrito essas categorias de projeto de vida serão aplicados no jogo.

Foi utilizado também para a construção do jogo, o referencial teórico do Instituto Ayrton Senna (2020), das macrocompetências socioemocionais que citam os cinco domínios de personalidade humana, os *big five*, sendo eles: Abertura ao novo, Consciência ou autogestão, Extroversão ou engajamento com os outros, Amabilidade e Estabilidade ou resiliência emocional, sendo exemplificada na figura 01, a seguir:

Figura 01. As cinco macrocompetências e 17 microcompetências. Sobral, Ceará, 2022.



Fonte: Instituto Ayrton Senna (2020)

A estratégia de utilização das competências socioemocionais no jogo analógico também será descrito com detalhes nos resultados e discussões, para uma melhor compreensão do processo.

Para o design do jogo foi utilizado o Figma, ferramenta online com ênfase na prototipagem de interfaces gráficas e estruturas de design de experiência de usuário. Com oferta de edição colaborativa para que uma mesma equipe desenvolva um projeto em conjunto, o serviço oferece planos gratuitos e pagos. Seu grande diferencial é a proposta integralmente online que facilita a colaboração, permitindo que uma equipe de profissionais diferentes (GARRETT,2021).

#### 4.4 População e Amostra/Seleção dos expertises

Após a etapa de criação do jogo analógico, iniciou-se a etapa de validação, que tem como objetivo a segurança na aplicação, tornando-se confiável para uso com o público-alvo.

A validação foi realizada por profissionais da saúde coletiva expertises em saúde do adolescente de forma que o jogo construído seja coerente com o que se propõe e com as reais necessidades do público a que se destina (POLIT; BECK, 2011).

“A avaliação de conteúdo é um passo essencial no desenvolvimento de novas medidas porque representa o início de mecanismos para associar conceitos abstratos com indicadores observáveis e mensuráveis” (ALEXANDRE; COLUCI, 2011).

Os critérios para seleção dos expertises foi realizado a partir do proposto por Barbosa (2008) e adaptado pela pesquisadora, como explicado no quadro 03. Serão excluídos os profissionais que não tiverem atingido a pontuação mínima de quatro.

**Quadro 04 . Critérios para seleção de juízes-expertises para validação do jogo educativo, Sobral, Ceará, 2022.**

<b>CRITÉRIOS</b>	<b>PONTUAÇÃO</b>
Ser Doutor	2 pontos
Ser Mestre	1 ponto
Ser especialista na área da saúde do adolescente	1 ponto
Ter experiência na área de construção e validação de jogos educativos e/ou saúde do adolescente	1 ponto
Ter desenvolvido tese ou dissertação com a temática de construção e validação de jogos educativos e/ou saúde do adolescente	1 ponto
Ter pelo menos dois artigos publicados em periódicos com relação à construção e validação de jogos educativos e/ou saúde do adolescente	1 ponto

Fonte: Barbosa (2008), adaptado pelos autores

Como forma de seleção dos expertises, foram consideradas elegíveis pessoas que estudam e têm experiência sobre o assunto que se pretende avaliar. Essa etapa é considerada crucial, pois se relaciona diretamente com a qualidade dos resultados gerados. Participaram do estudo profissionais da saúde coletiva da prática docente e/ou assistencial, que fossem mestres e/ou doutores que residiam no país. A amostra foi estabelecida de forma intencional e para seleção, foi realizada busca de currículos no banco de dados do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), com base nos seguintes critérios do quadro 04:

**Quadro 05. Critérios de seleção dos expertises. Sobral, Ceará, 2022.**

1- Profissionais da área de Ciências da Saúde
2- Possuir titulação de mestre e/ou doutor

3- Pesquisadores nas temáticas: Saúde do adolescente
4- Currículo lattes atualizado nos últimos 24 meses
5- Aceitar participar, por meio <i>online</i> e assinar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE

Fonte: Própria

Para a seleção dos expertises, primeiro foi realizada uma busca simples na Plataforma Lattes, selecionando o modo de busca: Assunto, para a titulação “mestres”, dessa forma, foi selecionado o item: “Demais pesquisadores”, na nacionalidade “brasileira”. Como filtro foi selecionado: Formação acadêmica/titulação: Formação acadêmica mestrado e o filtro de atuação na grande área: “Ciências da Saúde”. Foi utilizado com a palavra chave “Saúde do adolescente” (Figura 02).

**Figura 02- Busca de juízes-expertises com mestrado e currículos cadastrados no CNPq. Sobral, Ceará, 2022.**

The screenshot shows the CNPq Lattes search interface. At the top, there are logos for CNPq and Currículo Lattes. The search bar contains the text "SAUDE DO ADOLESCENTE". Below the search bar, there are options for "Buscar por:" with "Assunto" selected. There are also checkboxes for "Doutores" and "Demais pesquisadores", with "Demais pesquisadores" checked. The "Nacionalidade" section has "Brasileira" checked. The "País de nacionalidade" dropdown is set to "Todos". Under "Tipo de filtro", there are two tabs: "Filtros" and "Preferências", with "Preferências" selected. The "Preferências" section has several checkboxes, with "Formação Acadêmica/Titulação" and "Atuação profissional" checked. At the bottom right, there is a "Buscar" button.

Fonte: <http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/busca.do?metodo=apresentar>

Além disso, foi selecionado no tipo de filtro: Preferências o tempo de atualização dos dados, sendo colocado 24 meses. Essa escolha se justifica por estarmos procurando pesquisadores que estão ativos na área e mais propensos a responder o questionário. Foi assim, realizada a busca.



Figura 03- Seleção dos currículos atualizados nos últimos 24 meses. Sobral, Ceará, 2022.

The image shows a web-based search filter interface. At the top, there are two tabs: "Filtros" (selected) and "Preferências". Below the tabs, the interface is divided into several sections:

- Tempo de Atualização dos Dados:** A dropdown menu set to "24" with the label "Somente Currículos atualizados nos últimos meses".
- Número de resultados:** A dropdown menu set to "10 resultados" with the label "Mostrar por página".
- Desmarcar todos:** A button with a checked checkbox.
- Informações Pessoais:** A list of checkboxes, all checked: Endereço, Formação Acadêmica/Titulação, Atuação profissional, Áreas de atuação, Idiomas, Prêmios e títulos.
- Informações sobre produções técnicas:** A list of checkboxes, all checked: Softwares, Produtos, Processos, Trabalhos técnicos, Outras produções técnicas.
- Informações sobre produções bibliográficas:** A list of checkboxes, all checked: Artigos publicados, Livros e capítulos, Trabalhos em eventos, Texto em jornal ou revista, Outras produções bibliográficas.
- Informações sobre demais produções/trabalhos:** A list of checkboxes, all checked: Produção artística/cultural, Orientações concluídas, Orientações em andamento, Demais Trabalhos.
- Outras Informações:** A list of checkboxes, all checked: Dados complementares, Outras informações relevantes.
- Período da produção:** Radio buttons for "Todo o período" (selected) and "A partir do ano:" followed by an empty input field.

At the bottom right of the interface, there is a watermark for "Ativar o Windows" and "Acesse Configurações" with a "Buscar" button.

Fonte: <http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/busca.do?metodo=apresentar>

Foi realizada uma segunda busca, com o filtro “Formação Acadêmica” alterado para “Doutorado”, os demais se mantiveram iguais.

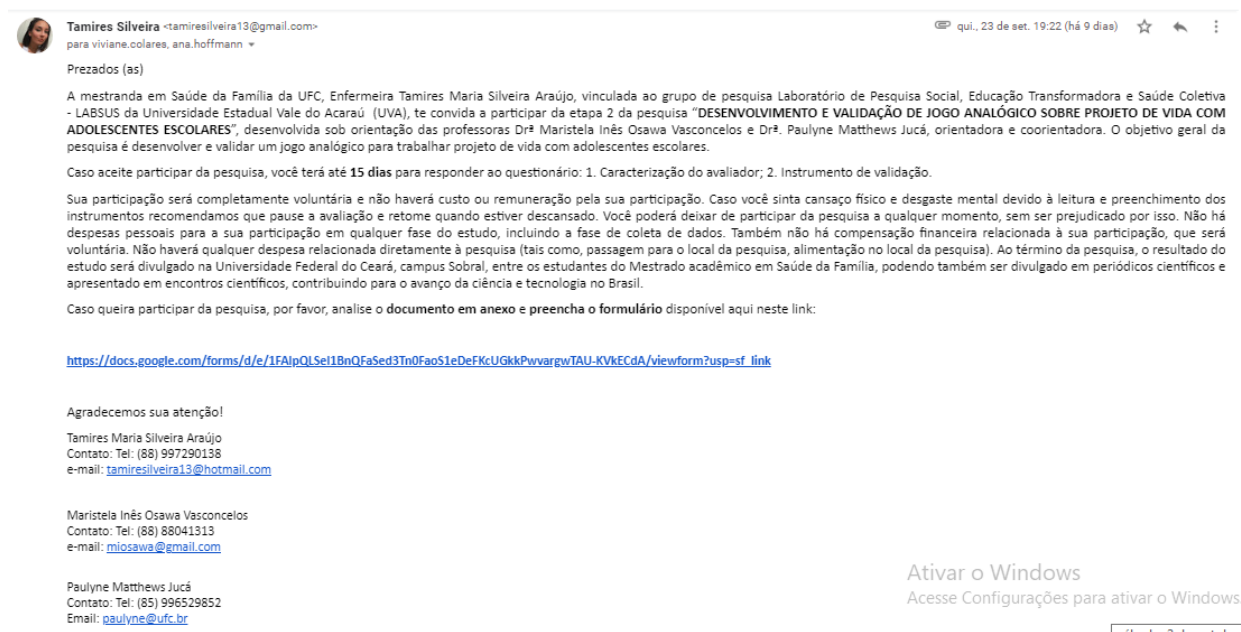
Após essa busca, os resumos de todos os currículos encontrados foram avaliados. Após a análise e seleção dos juízes-expertises, obtivemos o e-mail dos mesmos, buscando individualmente o nome de cada juiz em bibliotecas científicas virtuais tais como: *Scientific Electronic Library Online (SciELO)*, *Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde (LILACS)*, *Ciência Online de busca e Análise de Literatura Médica (MEDLINE)*, *Google Acadêmico*, dentre outras bibliotecas, cujas revistas científicas tiveram publicações dos juízes-expertises selecionados, exibidas no CNPq, tendo em vista que o CNPq não disponibiliza esta informação de seus pesquisadores.

Quanto ao número de juízes-expertises que devem participar do processo de validação, não existe padronização que indique este número, de forma que há autores que sugerem a quantidade correta. Nesse estudo, seguiu os critérios de Pasquali (1997), que propõe que esse número pode variar entre seis e 20 sujeitos.

O convite foi realizado via e-mail mediante o envio da carta convite (APENDICE A) no corpo do e-mail explicitando os objetivos do estudo e como seria sua contribuição no estudo. Além da carta convite, foi enviado o link do *Google Forms* que

direcionava o participante interessado ao TCLE (APENDICE B), questionário sociodemográfico, instrumento de validação e em anexo um arquivo pdf (APENDICE C) com protótipo da primeira versão do jogo educacional contendo: Manual de instruções, tabuleiro, tabuleiro de contagem de pontos, cartas de competências, cartas de ação e cartas com as histórias, com as devidas descrições de tamanho e material a ser utilizado na impressão. Foi disponibilizado o prazo de 15 dias para a devolução do instrumento respondido.

**Figura 04: Carta convite enviada para os expertises por email. Sobral, Ceará, 2022.**



#### Fonte: Própria

A busca por mestres e/ou doutores na plataforma (figura 05) ocorreu pela busca por assunto na plataforma lattes, utilizando o termo “saúde do adolescente”, sendo selecionados como amostra os 150 primeiros currículos de profissionais mestres e 150 currículos de profissionais doutores. Diante disso, selecionamos os currículos que atendiam os critérios estabelecidos para compor o quadro de expertises, gerando uma amostra de 105 e 118, para mestres e doutores respectivamente, compondo um total de 213 de currículos selecionados.

Após essa etapa iniciou-se a procura dos endereços eletrônicos (e-mails) dos juízes-expertises através de suas produções científicas nas bibliotecas virtuais disponíveis *online*. Foram localizados 190 e-mails, sendo 76 de mestres e 114 de doutores.

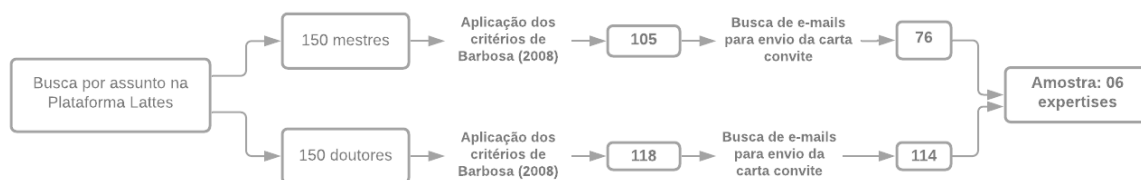
Para eles, foi enviado um e-mail contendo a carta convite (APÊNDICE A), convidando para a participação da pesquisa, a primeira versão do jogo em anexo e o link no formato google forms com o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e o link com acesso ao questionário sociodemográfico e o formulário de validação.

Aceitaram participar da pesquisa seis expertises, que analisaram os aspectos do jogo e responderam os formulários enviados por e-mail, pelo *google forms*. Foi enviado a carta convite, o formulário e o pdf do jogo para os 190 convites, aguardando os 15 dias corridos para as respostas, enviando novo e-mail para prorrogação de mais 15 dias.

É importante destacar a dificuldade encontrada na obtenção de respostas dos expertises, que dos 190 convites disparados, somente 6 aceitaram (3%). Quatro aceitaram no primeiro envio do email e 2 no segundo envio, após os 15 dias.

Dificuldades parecidas foram encontradas no estudo de Belluce Junior e Matsuda (2012) a localização de juízes que contemplassem os critérios de inclusão estabelecidos e também, a morosidade para devolução do material enviado por alguns juízes. Assim como no estudo de Silva et al (2017) que cita algumas dificuldades, tais como: A identificação de enfermeiros que atendessem o critério de especialistas, contribuiu para a demora na coleta de dados, constituindo limitações na realização deste estudo.

**Figura 05: Busca dos participantes da pesquisa. Sobral, Ceará, Brasil, 2022.**



Fonte: Própria

## 4.5 Processo de validação do jogo educativo por expertises

O questionário utilizado para validação tem a estruturação proposta por Savi (2010), adaptado pelos autores a partir dos estudos de Silva (2016), Oliveira, Lopes e Fernandes (2014) e questionário do modelo MEEGA+. A adaptação foi realizada porque a grande parte dos instrumentos validados para avaliação de jogos são realizados pelo público alvo. Nesse momento, realizaremos a validação com especialistas em saúde do adolescente, tendo em vista que pela pandemia, a aplicação presencial seria inviável pelas medidas de isolamento impostas, assim como foi vista necessidade de profissionais da área validarem antes de chegarem ao público alvo. Sendo assim, foi necessário a adaptação da escala e retirado alguns itens do questionário original.

O instrumento, como visto da figura 6 e na íntegra no APENDICE C, está constituído por segmentos específicos, considerando: (1) Estética; (2) Operatividade; (3) Relevância; (4) Confiança; (5) Satisfação; (6) Desafio; (7) Conteúdo; (8) Aplicabilidade; contendo um campo aberto para sugestões ao final de cada segmento específico, caso o participante desejasse complementar. As respostas foram compostas de escala tipo Likert, podendo ser avaliados como: (1) Inadequado, (2) Adequado com alterações, (3) Adequado e (NA) Não se aplica.

Figura 06: Instrumento de validação pelo *Google Forms*. Sobral, Ceará, 2022.

The image shows a Google Forms interface for a validation instrument. The title is "Validação de um jogo analógico sobre projeto de vida para adolescentes". The form is divided into sections: "PARTE 2. Validação do jogo analógico sobre projeto de vida para adolescentes", "ESTÉTICA", "OPERABILIDADE", and "RELEVÂNCIA". Each section contains a Likert scale question with four options (1, 2, 3, 4) and radio buttons. The "ESTÉTICA" section includes question 1: "O design do jogo é atraente (interface, gráficos, tabuleiro, cartas, etc.).". The "OPERABILIDADE" section includes question 7: "Eu considero que o jogo é fácil de jogar." and question 8: "As regras do jogo são claras e compreensíveis.". The "RELEVÂNCIA" section includes question 9: "Ficou claro para mim como o conteúdo do jogo está relacionado com coisas que eu já sabia.". There is also a text input field for "Sugestões de alteração".

Fonte: Própria

Para análise dos dados, as pontuações 2- Adequado com alterações e 3- Adequado ficam compactadas em adequadas e a pontuação 1- Inadequado. A pontuação 4- não se aplica não foi considerada para os cálculos realizados, porém foi realizada uma análise qualitativa em relação aos motivos das expertises terem colocado essa opção.

O teste de normalidade de Shapiro-Wilk foi aplicado, para fins de verificação da aderência dos dados coletados para seguimento da distribuição normal padronizada. Tais dados foram analisados com suporte do software R Versão 4.0.3 (32 bit). Os valores foram considerados como seguindo a distribuição normal, caso tivessem valores  $p$  acima ou igual a 0.05.

Trata-se de um teste de normalidade publicado em 1965 por Samuel Sanford Shapiro e Martin Wilk e se baseia na regressão dos valores amostrais ordenados com as correspondentes estatísticas de seis ordens normais que, para uma amostra de uma população normalmente distribuída, é linear (ROYSTON, 1982). Ele originalmente feito para amostras entre 3 a 50 (SHAPIRO; WILK, 1965), no entanto, eles não o estenderam para amostras acima de 50; estudos entre 2003 e 2011 encontraram resultados conflitantes.

Também foi utilizado o Índice de Validade de Conteúdo (IVC) que mede a concordância dos juízes-expertises sobre as dimensões avaliadas (objetivos, estrutura e apresentação e relevância) do jogo. Para cada item avaliado, foi calculado o IVC, através da soma das respostas “adequadas” e dividindo pela quantidade de juízes-expertises. Valores com o IVC acima de 0,80 foi considerados pertinentes ao jogo, sendo esse valor baseado no IVC global, baseado na média dos índices de validação para todos os índices da escala (POLIT; BECK, 2006).

Como análise qualitativa, foi utilizado as caixas de sugestões abertas após cada eixo validado, que os juízes-expertises redigiram suas sugestões/comentários, para realização da análise qualitativa deste material escrito, imprescindível para modificação e melhoramento do jogo. Após a organização de todos os comentários de cada eixo, os mesmos foram classificados e reagrupados em um quadro conforme três critérios semânticos: inclusão, exclusão e adequação.

Posteriormente, procedeu-se a avaliação descritiva e qualitativa das sugestões dos juízes-expertises especialistas, as quais foram em sua maioria acatadas. Os resultados do questionário dissertativo foram organizados com base na síntese das

respostas, de modo que a análise foi feita de maneira descritiva e discutida segundo a literatura pertinente.

#### 4.6 Aspectos Éticos

A pesquisa foi ancorada na Resolução de Nº 466, de 12 de dezembro de 2012, do Conselho Nacional de Saúde, onde incorpora, sob a ótica do indivíduo e das coletividades, os quatros referenciais básicos da bioética: autonomia, não maleficência, beneficência e justiça

A autonomia refere-se à capacidade de uma pessoa decidir, segundo seus valores, sobre aquilo que ela julga ser o melhor para si. A beneficência significa fazer o bem, enquanto que na não maleficência, o profissional tem o dever de não causar mal e/ou danos ao ser humano. O princípio da justiça se refere à igualdade, oferecendo a cada pessoa o que lhe é devido, segundo suas necessidades (FELIX et al, 2014).

Serão disponibilizados no *Google Forms* o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), conforme figura 07 e na íntegra pelo **APÊNDICE B**, para os expertises, que terão o prazo de 15 dias para responderem e assim, a confirmação da participação na pesquisa. Somente após a leitura e aceite desse documento é que será iniciada a coleta de informações.

**Figura 07: Termo de consentimento livre e esclarecido pelo *Google Forms*. Sobral, Ceará, 2022**

The image shows two screenshots of a Google Forms consent form. The left screenshot displays the title 'Validação de um jogo analógico sobre projeto de vida para adolescentes' and the email 'tamiresilveira13@gmail.com'. Below this is the 'TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO' section, which includes the following text: 'Você está sendo convidado (a) por TAMIRES MARIA SILVEIRA ARAÚJO orientada pela Profª. Dra. MARISTELA INÊS OSAWA VASCONCELOS e co-orientada pela Profª. Dra. PAULYNE MATTHEWS JUCÁ a participar como voluntário (a) da pesquisa intitulada "DESENVOLVIMENTO E VALIDAÇÃO DE JOGO ANALÓGICO PARA TRABALHAR A TEMÁTICA PROJETO DE VIDA COM ADOLESCENTES ESCOLARES". Você não deve participar contra a sua vontade.' It also states: 'O estudo tem como objetivo desenvolver e validar um jogo analógico para trabalhar projeto de vida com adolescentes escolares. Sua participação se dará através de respostas ao formulário de validação da tecnologia educacional desenvolvida.' and 'Sua resposta será tratada de forma anônima e confidencial, isto é, em nenhum momento será divulgado o nome dos profissionais que participaram desse estudo, nem os locais de trabalho ou outra informação que possibilitem a identificação dos participantes. Garantimos que a pesquisa não trará nenhuma forma de prejuízo, dano ou transtorno para aqueles que participarem. Os riscos são mínimos, e estão na dimensão moral, inerentes à vida cotidiana. Propomos então, como forma para minimizar esses possíveis riscos: utilizar nomes fictícios para manter o seu anonimato, bem como, a garantia do sigilo de sua participação no estudo. Para todas as necessidades o pesquisador está disponível para acompanhá-los. Todo o material referente a coleta de dados será guardado em posse do pesquisador e destruído após cinco anos da coleta dos dados. Acreditamos que os benefícios provenientes desta pesquisa serão a contribuição com a construção de uma tecnologia educacional em virtude do conhecimento profundo que o (a) sr(a) detém sobre a temática. Desta modo, o(a) senhor(a) também se beneficia inserindo-se num processo de inovação tecnológica para a produção do conhecimento em adolescentes/projeto de vida/jogos educativos visando à potencialização do processo ensino-aprendizagem sobre a temática no qual é especialista.'

The right screenshot shows the same form with the 'Validação de um jogo analógico sobre projeto de vida para adolescentes' title and the email 'tamiresilveira13@gmail.com'. Below this is the 'Validação de um jogo analógico sobre projeto de vida para adolescentes' section, which includes the following text: 'Termo de Consentimento Livre e Esclarecido' and 'Declaro que, após esclarecido (a) pela pesquisadora e compreendendo aquilo que foi explicado a mim, concordo em participar do estudo intitulado: "DESENVOLVIMENTO E VALIDAÇÃO DE JOGO ANALÓGICO PARA TRABALHAR A TEMÁTICA PROJETO DE VIDA COM ADOLESCENTES ESCOLARES" \*'. There are two radio buttons: 'Sim' (selected) and 'Não'. At the bottom, there are buttons for 'Voltar', 'Próxima', and 'Limpar formulário', and a note: 'Nunca envie senhas pelo Formulários Google.'

Fonte: Própria

A carta circular nº 1/2021 que dá orientações para procedimentos em pesquisas com qualquer etapa em ambiente virtual, que cita a possibilidade do TCLE em página WEB, e sem a possibilidade de assinatura física, após o consentimento pós informação o(a) pesquisador(a) deverá explicar que “ Ao clicar no botão abaixo, o(a) Senhor(a) concorda em participar da pesquisa nos termos deste TCLE. Caso não concorde em participar, apenas feche essa página no seu navegador”. Assim, foi utilizada essa forma em nosso estudo.

Tendo em vista em que todas as pesquisas possuem riscos, avaliamos que os riscos dessa pesquisa são mínimos, podendo resultar em: Constrangimento dos participantes, mudança de rotina diária e/ou invasão de privacidade. Sendo assim, será assegurado a confidencialidade das informações, assim como tempo adequado para a avaliação dos itens. Como benefício, podemos citar um maior conhecimento sobre a temática para a comunidade acadêmica e científica, assim como servirá como ferramenta para outros profissionais que atuem diretamente na assistência na saúde do adolescente.

O estudo foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) por meio da Plataforma Brasil e onde obteve parecer aprovado sob o parecer nº 4.633.290 e CAAE: 44955021.5.0000.5053, com data de emissão em 07 de abril de 2021.

## 5. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados desse estudo foram sistematizados na seguinte sequência:

- 1) A idealização do jogo e seu objetivo;
- 2) Descrição do jogo e material elaborado;
- 3) Análise do protótipo I pela equipe de pesquisa;
- 4) Validação de conteúdo e aparência do jogo analógico por expertises;
- 5) Protótipo 3: GPS da vida.

Para a concepção do jogo analógico foram realizados três protótipos que serão descritos no decorrer dos resultados, sendo: Protótipo 1: Construção do jogo pela equipe de pesquisa; Protótipo 2: Jogo testado pela equipe de pesquisa, alterado conforme necessidade e enviado aos expertises para validação; Protótipo 3: Jogo após processo de validação, com alterações sugeridas pelos juizes expertises.

O referencial teórico que foi utilizado para a elaboração do jogo foi o de Shreiber (2009). O jogo analógico trata-se de um material impresso, que tem como intuito promover conhecimentos acerca de projeto de vida e competências socioemocionais. A elaboração do material foi fundamentada nos referenciais do Instituto Ayrton Sena (2020) e de Zanon et al (2019).

### 5.1. A idealização do jogo e seu objetivo

A ideia da criação de um jogo analógico sobre projeto de vida surgiu em meio às discussões sobre Saúde do Adolescente no Laboratório de Pesquisa Social, Educação Transformadora e Saúde Coletiva (LABSUS). A partir disso, houve a análise de alguns jogos disponíveis no site da Ludopedia (<https://www.ludopedia.com.br/>) e na Amazon (<https://www.amazon.com.br/>) na busca: brinquedos e jogos. Levaram-se em consideração os princípios que os conduzem como: Os jogos que pudesse ter associação com o tema projeto de vida e competências socioemocionais, fossem jogados em grupo para que promovessem discussão, que fossem atrativos aos adolescentes, entre outros.

Foi então que deu-se início a criação do jogo “GPS da vida”. O jogo foi inspirado, inicialmente, no jogo Dixit (2015) da editora Galápagos, que é um jogo competitivo, que nele atuam de 3 a 6 jogadores. Em Dixit, os jogadores assumem o papel do contador de histórias - o narrador. O narrador da vez deve olhar as 6 cartas em sua mão e, sem as revelar aos outros jogadores, escolher uma e fala uma palavra,



frase ou ideia, sobre ela. Os outros jogadores devem então selecionar uma carta (também secretamente), de suas mãos, que mais combina com a frase dita pelo narrador. O narrador embaralha todas as cartas recebidas e as revela sobre a mesa. Agora com todas as figuras à mostra, todos os jogadores devem apostar para acertar a imagem do narrador.

Assim, o jogo GPS da vida teve como base inicial algumas mecânicas e regras adaptadas do referido jogo, atrelado a outras referências de jogos praticados e pesquisados pelos autores, utilizando a criatividade nesse processo. Aos poucos, o jogo criou sua subjetividade. O mesmo foi realizado na tese de Sperhackle (2019) onde a ideia original parte de uma mecânica de percurso, inspirada no já citado Jogo do Ganso, que se passa em um cenário viking.

Para a elaboração do jogo contou-se com a colaboração de uma equipe de pesquisadores, sendo: Uma bolsista de iniciação científica, uma Enfermeira mestranda em Saúde da Família, uma professora doutora em ciências da computação, com experiência em construção de jogos e uma professora doutora em Enfermagem, com experiência em saúde do adolescente.

O nome “GPS da vida” foi pensado pelos pesquisadores como forma de alusão aos projetos de vida como caminhos e pontos de chegada, assim como GPS. O GPS é um sistema de posicionamento que possibilita traçar rota ponto a ponto, mostrando a direção em que o usuário deve seguir, facilitando a navegação durante o decorrer do caminho. Com a opção, o usuário também consegue visualizar o caminho que vai percorrer, cada rua em que deve entrar e a distância entre cada parada (FERNANDES, 2020).

Como forma de atrair o público, o design do jogo foi temático e foi elaborado um logotipo, conforme a figura abaixo:

**Figura 08: Logotipo do jogo analógico proposto. Sobral. Ceará, 2021.**



Fonte: Própria

Os recursos visuais são essenciais para a transmissão de mensagens em saúde para os leitores. Porém, sua utilização requer cuidados, como a aproximação com o texto ao qual corresponde e a adequação cultural. A utilização das ilustrações atrai a atenção e ajuda o leitor a focar no que é importante (MAINEHEALTH, 2010).

## **5.2 Descrição do jogo e do material utilizado**

Trata-se de um jogo de tabuleiro que possui: (1) um tabuleiro; (2) um tabuleiro de contagem de pontos; (3) 06 cartas de histórias, (4) 17 cartas de competências (para cada jogador), (5) 12 cartas de ação e (6) seis avatares.

Segundo Medeiros (2020), jogos de tabuleiro devem ser jogados sentados, sem grandes movimentações, com pequenos gestos na sua maioria. A sua principal diferença com jogos digitais está na interação direta e pessoal com o outro jogador e o que sustenta a prática do jogo não é uma plataforma digital, mas sim, as regras, os objetos e as pessoas, gerando discussão.

A partir disso, o design do tabuleiro e das demais cartas foram realizadas pela ferramenta Figma, exportado como imagem e deverá ser impresso no papel couchê. O Figma é uma ferramenta de design de interface moderna, online e gratuita, feita para criar, colaborar, prototipar e inspecionar. Possui edição multiplayer, permitindo que várias pessoas vejam ou editem o arquivo ao mesmo tempo ou de forma assíncrona (FIGMA, 2021).

Um dos maiores desafios encontrados pela equipe de pesquisa nessa fase foi a inabilidade em informática, com ferramentas de design do Figma. De início, foi necessário buscar parceria com um estudante de ciências da computação para que auxiliasse no design das cartas e posteriormente a equipe desenvolveu a habilidade na ferramenta, podendo concluir o projeto e fazer alterações necessárias.

O estudo de Cruz et al (2011) cita sobre a necessidade dos Enfermeiros desenvolverem conhecimentos e habilidades para que se tornem competentes na área da informática. Isso se dá devido ao atual processo de modernização científica e tecnológica, que proporciona benefícios operacionais e estratégicos para a organização e desenvolvimento da prática profissional. Embora a informática seja um tema popular, alguns profissionais da saúde ainda tem dificuldade em utiliza-la, sendo evidenciado que durante a formação acadêmica em saúde foram disponibilizadas poucas oportunidades de capacitações sobre o tema.

O tabuleiro do jogo proposto é temático, possui desenho de ruas semelhante ao Google Maps, com ruas mais escuras, para a separação dos eixos do projeto de vida, com uma bússola no centro e uma trilha de contagem de pontos ao redor do tabuleiro, conforme a figura 09:

**Figura 09: Design do tabuleiro. Sobral, Ceará. 2022**



Fonte: Própria

O Google Maps é um sistema de busca e visualização de mapas, bem como imagens de satélite da Terra (mLabs, 2020), a ideia é trazer características desse sistema ao jogo. Já a bússola é uma ferramenta de orientação que funciona conforme o campo magnético da terra, sendo capaz de direcionar para um local de interesse conforme o campo de observação. A função é orientar os sentidos, sendo voltados sempre para o Polo Norte da Terra (PASSINI, 1998), assim, colocamos no centro do tabuleiro para que haja a ideia de orientação.

No tabuleiro também é encontrado alvos, de cor vermelha, caracterizando os “pontos de chegada”, onde serão colocados a competência selecionada pelos jogadores.

O jogo tem como objetivo explorar e abrir discussão sobre os eixos de projetos de vida definidos por Zanon et al (2019) e as competências socioemocionais (Instituto Ayrton Sena, 2020), através de cartas com histórias de adolescentes pré-definidas,

sendo descritos eixos seu projeto de vida e com cartas de ação que podem mudar o rumo do projeto planejado/desejado.

Medeiros (2020) pensa o jogo como uma ferramenta importante nos processos de desenvolvimento de conhecimento, sendo o resultado de trocas, interação entre o sujeito e o meio.

Os jogos analógicos podem ser utilizados por pessoas de qualquer idade, sexo, condições de vida, em ambientes abertos, fechados, pequenos, grandes, em movimento ou não. A maior diferença entre o formato digital está na interação direta e pessoal com o outro jogador e o que sustenta o jogo não é a plataforma digital, mas as regras, os objetos e as pessoas (MEDEIROS, 2019).

Para que essa ferramenta seja compreensível a todos, os jogadores terão acesso ao manual de instruções (figura 10). Segundo a Plataforma redigir (2021), o manual de instruções é um gênero textual do tipo injuntivo, que tem a função de apresentar, ensinar a montar, operar, armazenar e conservar um equipamento. Serve também para apresentar regras de jogos.

Figura 10: Manual de instruções do jogo GPS da vida. Sobral, Ceará. 2022.

**MANUAL DE INSTRUÇÕES:  
GPS DA VIDA**

**CONTEÚDO**

- 1 tabuleiro
- 1 tabuleiro de contagem de pontos
- 6 cartas de história
- 17 cartas de competências para cada jogador
- 12 cartas de ação
- 6 pinos

**PREPARAÇÃO DA PARTIDA**

Inicialmente, o grupo de jogadores deverá escolher o narrador do jogo. Após a escolha, cada jogador (com exceção do narrador) deve escolher um pino de cor diferente e estar com suas 17 cartas de competências em mãos. Deve ser disposto o tabuleiro na frente dos jogadores. Nesse tabuleiro, na região dos alvos, devem ser colocadas as competências escolhidas pelo jogador para rodada e o tabuleiro de contagem de pontos, que será comum para os jogadores. Poderá ser jogado de 4-6 pessoas.

**ANDAMENTO DA PARTIDA**

**O Narrador**  
O narrador deverá escolher uma carta da pilha de histórias e em seguida ler em voz alta a identificação da personagem e o primeiro eixo "Relacionamentos afetivos" para os demais jogadores. A cada rodada, o narrador irá ler a descrição do eixo, e as cartas escolhidas deverão ser colocadas no tabuleiro conforme a identificação, no sentido horário.  
**Atenção:** o narrador deve ler um eixo do projeto de vida por vez, ou seja, a cada nova rodada, vai ser realizada a votação e definição de pontos obtidos. Somente após a conclusão da rodada, se dará início próxima.  
Na transição de um eixo para o outro o narrador deverá retirar uma cartadação ao acaso e a partir dela, deverá jogar novamente o eixo que a carta estabelece. Após término, deve retornar ao eixo do projeto de vida em que estava e deve continuar o jogo.  
O narrador, será o responsável por retirar as cartas de ação e lê-las durante o jogo para os demais.

**Entrega das cartas ao narrador**  
Em seguida, após ouvir a leitura do eixo correspondente, cada jogador deve fazer uma análise individual da situação e deve escolher entre as suas cartas, a competência socioemocional que poderia ajudar o adolescente naquela situação. Com isso, cada jogador deve colocara carta selecionada virada para baixo, até que todos tenham escolhido. Após a disposição de todas as cartas, elas são viradas e reveladas.

**Atenção:** os jogadores podem determinar um tempo limite de 30 segundos para a escolha das cartas de competências.  
O narrador será o responsável, após a análise de cada jogador, de virar as cartas e revelar a votação.  
**Votação**  
O objetivo dos jogadores é votar na carta que mais se adequa ao eixo lido e assim poder associar as competências socioemocionais que mais poderiam ajudar naquela situação.  
Quando as cartas forem reveladas e dispostas na mesa, será feita a contagem de pontos.  
Em caso de empate, os jogadores devem se sentir instigados a argumentar o motivo de sua escolha e uma nova votação deverá ser realizada com as cartas empatadas.  
Se o empate persistir, ninguém ganha pontos e o narrador deverá escolher a carta que irá compor o tabuleiro, posicionando-a no alvo.

**Cartas de ação**  
As cartas de ações devem ser lidas pelo narrador sempre após a mudança para cada eixo. A partir do que for lido os jogadores devem escolher novamente uma outra competência que julgam melhor para ajudar no enfrentamento da situação.

**Contagem de pontos**  
Se todos os jogadores escolherem a mesma competência socioemocional, todos ganham 1 ponto para andar no tabuleiro de pontos.  
A competência que obteve maioria, cada jogador ganhará 2 pontos para andar no tabuleiro e os que foram em desentorno não pontuarão.  
Em caso de empate, uma nova votação deverá ser realizada, utilizando a argumentação dos jogadores antes da segunda votação.  
Os jogadores avançam com seus pinos no tabuleiro de contagem de pontos ou número de casas correspondentes ao número de pontos que obtiveram em cada rodada.

**Fim da partida**  
O jogo termina quando o jogador chega ao final da trilha de pontos ou acumula maior número de pontos até a finalização da história.

**Exemplo de turno**  
Existem 5 jogadores sentados em volta da mesa com o tabuleiro no centro: Tamires, Carol, Ester, Maria e Vitória.  
Antes do início da partida Tamires é escolhida como narradora. Ela será a narradora e entregará as cartas de competências socioemocionais para os jogadores.  
Coloque o tabuleiro na frente dos jogadores. Nesse tabuleiro devem ser colocadas as competências escolhidas pelo jogador para rodada.  
Tamires, retira uma carta aleatória que contém a história de determinado personagem e começa a ler em voz alta.  
"...Relacionamentos afetivos - Paula deseja ter em seu futuro uma boa relação com a sua família de origem, ajudando-os no que for preciso..."  
Carol tem as cartas de competências nas mãos e deve escolher uma que julga ser a melhor para ajudar no enfrentamento da situação.  
Ester, Maria e Vitória também escolhem suas cartas e colocam no tabuleiro. Em seguida, após todos votarem, o narrador irá revelar as cartas de todos para que as pontuações possam ser feitas.

**GPS da vida**

Na elaboração do jogo buscou-se utilizar uma linguagem clara, simples e direta para melhor compreensão do conteúdo exposto. Para instruções escritas, buscamos dispor de sentenças curtas, usando palavras comuns. As frases foram escritas de modo que os adolescentes possam ler e compreender o material, visto que uma linguagem difícil poderia dificultar a compreensão do conteúdo exposto. Assim, foi elaborado.

Desse modo, é válido destacar que o uso de ferramentas didáticas auxiliam no processo de interação e contextualização com a realidade. Compreende-se que o uso coerente e regular de ferramentas pedagógicas desempenham papel fundamental para a formação escolar. Com isso, a qualidade do ensino através do uso de ferramentas educacionais está ligada diretamente a clareza de propostas educacionais quando bem planejadas e referenciadas conforme carácter filosófico e pedagógico (CHIOFI, 2014).

O jogo inicia com o narrador, que escolhe ao acaso uma das cartas de histórias (figura 11) e lê em voz alta para todos os jogadores. A história dos personagens é dividida em categorias, descrevendo a subjetividade de cada personagem. A medida que os participantes escutam cada categorias da história, os outros jogadores escolhem, das cartas que possuem em mãos, uma competência que mais se adequa para o objetivo da história. Cada jogador escolhe sua carta de competência e junta sua carta escolhida com as dos demais e coloca-as de face em cima da mesa, formando uma fila da esquerda para direita, onde a carta da esquerda sempre será a número 1 e assim por diante.

Figura 11: Cartas de histórias. Sobral, Ceará, 2022.

**PAULA**

Paula é uma menina de 16 anos, que mora com sua mãe e os dois irmãos em uma cidade do interior do Ceará. Ela cuida dos irmãos e das tarefas domésticas enquanto sua mãe trabalha e faz o ensino médio em uma escola pública no horário da noite.

**RELACIONAMENTOS AFETIVOS**

**Rodada 1:** Paula deseja ter em seu futuro uma boa relação com a sua família de origem, ajudando-os no que for preciso.  
**Rodada 2:** Paula não tem desejo de se casar e nem de ter filhos, mas sim de viajar pelo mundo de forma independente.

**ESTUDO**

**Rodada 3:** Paula deseja ir para a faculdade de moda, podendo assim pensar fora da caixa gerando ideias novas e interessantes para o mercado nacional e internacional.  
**Rodada 4:** Paula tem o sonho de aprender inglês, mas não tem condições de pagar um curso. Ela planeja estabelecer metas de estudos de forma gratuita pela internet, assistir filmes e séries que possam ajudar no processo.

**TRABALHO**

**Rodada 5:** Paula tem como sonho trabalhar em uma grande empresa de moda, podendo assim desenvolver ideias e desenvolver sensibilidade para ver a beleza em suas diversas formas.  
**Rodada 6:** Paula deseja a longo prazo montar sua própria empresa de moda, mantendo uma visão otimista.

**BENS MATERIAIS**

**Rodada 7:** O sonho de Paula é melhorar de vida financeiramente e ter sua própria moradia, garantindo dar o melhor de si para conquistar o que deseja.

**RELIGIÃO/ESPIRITUALIDADE**

**Rodada 8:** Paula acredita em Deus e é católica. Tem o desejo de colocar-se como apoio a pessoas que passam por problemas, considerando seus sentimentos, mas não sabe muito bem como fazer isso.

**ASPIRAÇÕES POSITIVAS**

**Rodada 9:** Deseja se tornar uma pessoa melhor sempre, mas se considera uma pessoa bem estressada. Seu maior objetivo é conseguir levar a vida de maneira mais leve e positiva.

**SENTIDO DE VIDA**

**Rodada 10:** Paula busca alcançar em sua trajetória a realização de todas as suas metas e para isso não poupará esforços.

Fonte: Própria

As cartas de histórias terão narrações construídas pelos pesquisadores, baseadas nas áreas de projeto de vida defendidas por Pereira, Gobbo e Zanon (2017). Medeiros (2020) afirma que os jogos de tabuleiro servem-se das vivências e dos hábitos da sociedade para criar espaços lúdicos e de distração. Apropriam-se de temas ou ações que correspondem ao dia-a-dia dos indivíduos, e oferecem a oportunidade de viver uma realidade ligeiramente diferente. Foi a partir disso que as histórias foram construídas, buscando trazer vivências comuns no cotidiano do adolescente e situações que podem acontecer a qualquer momento.

O estudo de Silva (2016), também utilizou em seu estudo sobre avaliação de jogo educativo, em seu conteúdo, algumas situações problemas, facilitando assim a compreensão dos problemas e exercitando habilidades e competências. Nele, é

exposto o jogador a uma situação fictícia relacionada ao tema “pessoa com deficiência”, que deve ser solucionado.

Se buscou retratar a realidade do cotidiano dos adolescentes no jogo, pois os indivíduos que participam de alguma abordagem educativa tornam-se mais propensos a adotar novos comportamentos quando existe uma relação de confiança e proximidade com sua realidade (LIMA et al., 2014). Dessa forma, um material bem elaborado e com informações de fácil entendimento repercute em um maior conhecimento e satisfação do público, favorecendo o desenvolvimento de ações para a tomada de decisões.

Para a construção das histórias e do tabuleiro, foi considerado o estudo de Pereira, Gobbo e Zanon (2017) para a definição das categorias e subcategorias utilizadas no jogo. As subcategorias estão dispostas no quadro 05.

**Quadro 06. Categorias e subcategorias da dimensão de projeto de vida. Sobral, Ceará, 2022.**

<b>Categoria</b>	<b>Subcategoria</b>
Relacionamentos Afetivos	(a) constituir família: projetos de formar uma família, com ou sem filhos; (b) convivência com a família de origem: projetos de manter o relacionamento com a família de origem; (c) namorar: projeto de namorar alguém; (d) ajudar: projetos que envolvam ajudar algum familiar.
Estudo	(a) terminar os estudos: projetos que mencionam a conclusão dos estudos; (b) fazer faculdade: projetos de ingressar em algum curso de graduação sem, porém, mencionar que curso pretende fazer, qual área pretende seguir
Trabalho	(a) trabalhar em uma profissão específica: projetos que indicam uma carreira específica a seguir, ou seja, o projeto não é apenas trabalhar, mas trabalhar em determinada profissão e (b) entrar no mercado de trabalho: projetos de ter um trabalho, sem mencionar em que profissão
Bens Materiais	(a) moradia: projetos relacionados a obter sua própria moradia; (b) carro: projetos relacionados à aquisição de veículos e (c) dinheiro: projetos que indicam o desejo da melhoria da condição financeira
Religião/Espiritualidade	(a) bem-estar religioso: projetos relacionados à satisfação na conexão pessoal com Deus ou com algo que se considere como absoluto; (b) bem-estar existencial: projetos que se referem à percepção da pessoa em relação ao propósito da vida independente de uma referência religiosa

Aspirações Positivas	Incluem-se projetos que indiquem a vontade de tornar-se uma pessoa melhor que faça, de alguma forma, diferença na vida de outras pessoas e na sociedade.
Sentido de vida	diz respeito aos projetos relacionados ao sentido da vida independentemente de uma referência religiosa. Inclui-se nessa categoria também, projetos relacionados à ausência do sentido da vida.

Fonte: Zanon (2017)

Para a construção da história também foram consideradas as macrocompetências socioemocionais (Quadro 06), colocando características no decorrer da história pré-estabelecida.

**Quadro 07. Macrocompetências e microcompetências socioemocionais. Sobral, Ceará, 2022.**

<b>Macrocompetências socioemocionais</b>	<b>Competências</b>
Engajamento com os outros	Iniciativa social, assertividade, entusiasmo
Autogestão	Determinação, organização, foco, persistência, responsabilidade
Amabilidade	Empatia, respeito, confiança
Resiliência emocional	Tolerância ao estresse, autoconfiança, tolerância a frustração
Abertura ao novo	Curiosidade para aprender, imaginação criativa, interesse artístico

(INSTITUTO AYRTON SENA, 2020)

As cartas com as competências terão a descrição de cada macrocompetência socioemocional, competência socioemocional e seu significado de uma maneira simples e didática.

As competências emocionais são classificadas como um conjunto de habilidades indispensáveis para o desenvolvimento integral dos indivíduos,



abrangendo desde aspectos emocionais, socioafetivos e comportamentais a tópicos de cunho moral, Através desse agrupamento de competências o indivíduo consegue alcançar a capacidade de articular os seus hábitos comportamentais, desenvolver objetivos de vida e traçar planos para alcançá-los, bem como moldar a construção de sua personalidade, sobretudo, quando as competências começam a ser trabalhadas desde a infância ou adolescência (INSTITUTO AYRTON SENNA, 2020).

Em paralelo a isso, o "Projeto de Vida", sendo atualmente um componente obrigatório da nova Base Comum Curricular (BNCC), que faz parte do novo ensino médio, traz em sua essência a importância das Competências Socioemocionais ainda durante a adolescência (Andrade; Motta, 2020).

Desse modo, as competências socioemocionais se tornaram essenciais para o desabrochar do projeto. A abordagem dessas competências é uma das formas para se alcançar o autoconhecimento e a conscientização do espaço que cada adolescente ocupa no mundo, através de metodologias trabalhadas dentro da disciplina projeto de vida, que incentivem o adolescente a entender quais os pontos em seu perfil precisam ser desenvolvidos (MEC.2019)

O quadro 08 descreve as definições que serão utilizadas nas cartas de competências. À medida que o jogo acontece, os jogadores irão aprendendo conceitos e aliando a histórias práticas de vida.

**Quadro 08. Conceito das competências socioemocionais. Sobral, Ceará, 2022.**

<p><b>Resiliência Emocional</b></p> <p>Resiliência emocional é a capacidade de enfrentar as dificuldades da vida, aprender com elas e ganhar mais força para vencê-las. Isso é muito importante quando precisamos regular emoções desagradáveis</p>	<p><b>Tolerância ao Estresse</b></p>	<p>É a habilidade de administrar e de desenvolver estratégias construtivas para lidar com o estresse. Ao aprendermos formas mais saudáveis de enfrentar adversidades, diminuimos a preocupação excessiva e nos tornamos mais capazes de resolver nossos problemas.</p>
---	--------------------------------------	--

	<p><b>Tolerância à Frustração</b></p>	<p>É a habilidade de desenvolver estratégias eficazes para regular emoções desagradáveis, como os sentimentos de raiva e irritação. Envolve também manter a tranquilidade, o equilíbrio e a serenidade diante das frustrações e de lidar com situações inesperadas.</p>
	<p><b>Autoconfiança</b></p>	<p>É a capacidade de acreditar no próprio potencial, mantendo uma perspectiva otimista para o futuro.</p>
<p><b>Abertura ao novo</b></p> <p>Abertura ao novo é a tendência a ser aberto a novas experiências estéticas, culturais e intelectuais. O indivíduo aberto ao novo tem atitude investigativa, é curioso sobre o mundo, flexível e receptivo a novas ideias. Aprecia manifestações artísticas e estéticas diversas, busca entender o funcionamento das coisas em profundidade, pensa de formas diferentes e desenvolve ideias criativas e não convencionais. Pessoas com alta abertura ao novo são mais hábeis em inovar e ter novas percepções sobre o mundo, aprender com erros e mostrar empolgação em criar</p>	<p><b>Curiosidade para aprender</b></p>	<p>É a paixão pela aprendizagem e exploração intelectual, relacionada também à investigação, à pesquisa, ao pensamento crítico e à resolução de problemas.</p>
	<p><b>Imaginação criativa</b></p>	<p>É o “pensar fora da caixa”, gerar ideias novas e interessantes, criando formas de fazer e pensar sobre as coisas por meio da tentativa e erro, fazendo ajustes quando necessário, aprendendo com as falhas, combinando conhecimentos e ideias.</p>
	<p><b>Interesse artístico</b></p>	<p>Diz sobre valorizar e apreciar manifestações artísticas e desenvolver sensibilidade para ver beleza em suas diversas formas e linguagens. Favorece o desenvolvimento de formas de expressar ideias, pensamentos e emoções.</p>

<p><b>Autogestão</b></p> <p>Autogestão indica a capacidade de ser organizado, esforçado, ter objetivos claros e saber como alcançá-los de maneira ética. Relaciona-se à habilidade de fazer escolhas na vida profissional, pessoal ou social, estimulando a liberdade e a autonomia. Quem é capaz de exercer mais a autogestão apresenta-se como alguém mais disciplinado, perseverante, eficiente e orientado para suas metas.</p>	Foco	Capacidade de se concentrar na atividade que se deseja realizar e evitar distrações, mesmo em tarefas repetitivas
	Responsabilidade	Envolve tomar para si um combinado, assumindo os compromissos de realizar as tarefas planejadas, mesmo diante de dificuldades. Significa prever as consequências de nossos atos em função do bem-estar coletivo.
	Organização	Está relacionada a organizar o tempo e as atividades, bem como planejar etapas necessárias para se atingir uma meta e gerenciar compromissos futuros.
	Determinação	Define-se pelo quanto nos esforçamos para conseguir aquilo que queremos. Pressupõe dar o melhor de si e desafiar-se para atingir um objetivo.
	Persistência	Capacidade de superar obstáculos para completar tarefas e concluir combinados, ao invés de procrastinar ou desistir quando as situações ficam difíceis ou desconfortáveis.
<p>Amabilidade é uma macrocompetência que indica o grau com que uma pessoa é capaz de agir baseada em princípios e sentimentos de compaixão, justiça, acolhimento; o quanto consegue conectar-se com os</p>	Empatia	Colocar-se no lugar do outro, oferecendo a ele apoio e considerando suas necessidades e sentimentos.
	Respeito	Aceitar, compreender e acolher sentimentos, desejos, direitos, crenças e tradições alheias.

<p>sentimentos das pessoas e se colocar no lugar do outro. Refere-se à tendência a agir de modo cooperativo e não egoísta, preocupando-se em ajudar os demais e ser solidário. O indivíduo amável apresenta preocupação com a harmonia social e valoriza a boa relação com os outros. É geralmente respeitoso, amigável, generoso, prestativo e disposto a confiar nas pessoas.</p>	<p>Confiança</p>	<p>Acreditar que as pessoas apresentam boas intenções, assumindo o melhor sobre elas e oferecendo segundas chances quando cometem erros.</p>
<p>Engajamento com os outros diz respeito à motivação e à abertura para interações sociais e ao direcionamento de interesse e energia ao mundo externo, pessoas e coisas. Essa macrocompetência ajuda a nos mantermos abertos e estimulados para conhecer e dialogar com as pessoas, a nos manifestarmos de maneira afirmativa e assumirmos a liderança quando necessário. A pessoa que apresenta essa macrocompetência bem desenvolvida busca ativamente o contato social, é amigável, segura, energética e entusiasmada.</p>	<p>Iniciativa Social</p>	<p>É a habilidade de aproximar-se dos outros e relacionar-se com eles. Envolve iniciar, manter e apreciar o contato social.</p>
	<p>Assertividade</p>	<p>Associa-se à capacidade de afirmar as próprias ideias e vontades de forma respeitosa, determinada e adequada ao contexto.</p>
	<p>Entusiasmo</p>	<p>Trata do envolvimento com as situações do dia a dia e com os outros de forma positiva, alegre e afirmativa</p>

**Fonte: INSTITUTO AYRTON SENNA (2020)**

O objetivo dos jogadores é encontrar uma carta de competência (figura 12) que melhor se adeque a cada categoria de projeto de vida. Cada jogador, com diferença do narrador, vota secretamente na carta em que acredita melhora se adequar a competência socioemocional mais importante para atingir o objetivo proposto na história. Para isso, usa suas fichas de votação, onde o jogador irá escolher a ficha com o número da carta que acha mais adequado e coloca virada para baixo junto a ele.

Quando todos os jogadores estiverem votado, revele os votos um a um, colocando as fichas de votação voltadas para cima, sobre as competências correspondentes, sendo a hora do narrador realizar a contagem de votos.

**Figura 12: Carta de competências. Sobral, Ceará, 2022.**

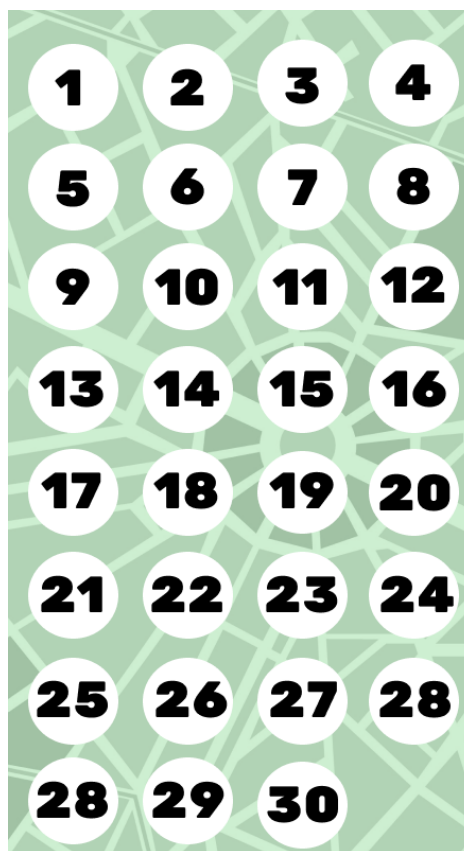


**Fonte: Própria**

A contagem de votos ocorrerá em um tabuleiro separado (figura 13), e seguirá da seguinte forma: Se todos os jogadores votarem em uma única carta, todos ganham 1 ponto. No caso de votos em cartas de competências variadas, mas houver uma competência mais votada, quem votou nela, ganha 2 pontos. Se houver empate, ou seja, as competências tiverem o mesmo número de votos, haverá nova votação com as competências empatadas e cada um dirá o porquê escolheu aquela competência, abrindo discussão. Após a nova votação e continue dando empate, os candidatos terão mais uma chance de votação. Caso, continue dando empate, os jogadores não ganham nenhum ponto. Ou seja, serão dadas duas novas oportunidades de voto para que haja desempate.

O debate nos momentos de empate é uma importante ferramenta didática, principalmente quando há discordância. Barbosa, Marinho e Carvalho (2019) afirmam o debate potencializa a capacidade de reflexão e de construção da argumentação embasada sobre temáticas críticas e que sua realização oferece a oportunidade das pessoas exporem suas ideias prévias a respeito de fenômenos e conceitos científicos num ambiente estimulante. Torna-se, então, necessária a criação de espaços em que as pessoas possam falar e, por meio da fala, tomar consciência de suas próprias ideias, além de aprenderem a se comunicar.

Figura 13: Tabuleiro de contagem de pontos. Sobral, Ceará, 2022.



Fonte: Própria

Nos casos de empate, o narrador escolherá a melhor competência, mesmo os participantes não pontuando, para que seja exposto no tabuleiro.

Os jogadores avançam seu avatar em um número de casas igual ao número de pontos marcados. O jogo termina quando acabam as categorias, formando assim o projeto de vida daquele personagem da história e as competências socioemocionais que vão auxiliar a alcançar o sucesso. O jogador que mais acumula pontos ao longo da partida é o vencedor.

É importante destacar que em cada mudança de eixo de projeto de vida, é de obrigatoriedade retirar uma carta de ação (figura 14), que terão alguns desafios que poderão necessitar que os personagens utilizem de competências diferentes das que foram expostas, fazendo que o jogador consiga perceber a história em uma nova perspectiva, assimilando assim com a vida real, onde nem tudo que é planejado acontece ou pode acontecer surpresas no caminho.

Figura 14: Cartas de ação. Sobral, Ceará, 2022.



Fonte: Própria

Segundo Prensky (2012), os desafios são responsáveis pela manutenção do estado de fluxo, assim, o jogador tem de ser constantemente desafiado e os desafios não devem ser tão difíceis a ponto de desestimular o jogador e nem tão fáceis ao ponto de tornar o jogo previsível. São os desafios que oferecem oportunidades de ação, então, se não estiverem bem elaborados, comprometerão as atitudes, os sentimentos e a percepção dos jogadores.

### 5.3. Análise do protótipo 1 pela equipe de pesquisa

Para que o produto do jogo saia da fase de planejamento e vá para o design do protótipo I, foi necessário que houvesse a testagem com a equipe de pesquisa, aumentando assim as chances de identificar possíveis falhas e assim melhorá-lo.

Devido a pandemia, havia a restrição dos encontros presenciais e consequentemente, da aplicação presencial do jogo. Sendo assim, foi adaptado de forma rústica o jogo, para que ele fosse utilizado via plataforma de transmissão simultânea do *Google Meet* e *Whatsapp*.

Um dos grandes desafios encontrados foi a adaptação do jogo para um formato “virtual” sem que prejudicasse a jogabilidade e regras já estabelecidas. Não podíamos usar o bate papo do *Google Meet*, pois o voto, no jogo, é secreto e as pontuações dependem disso, podendo interferir nos resultados.

O jogo fluiu bem e foi de fácil entendimento, porém, foi visto que os participantes demoraram muito para escolherem qual a melhor competência a ser utilizada naquela parte da história e logo, foi pensado na possibilidade de utilizarmos uma ampulheta para contagem de tempo na seleção da competência.

Além disso, foi percebido também que as histórias, embora seguindo os eixos do projeto de vida, acabavam sendo pequenas para o jogo. Isso ocasionava maior possibilidade de empate final e o tempo de duração da partida foi de poucos minutos, deixando uma sensação de incompletude. Para isso, foi pensado em aumentar alguns componentes nos eixos pré-definidos, como projetos a curto, médio e longo prazo, podendo assim ter, de maneira completa, o projeto de vida daquele personagem e suas competências. Assim como, criar cartas de situações conflitantes que podem surgir, criando as cartas de ação.

Outra coisa que seria melhorada diz respeito aos casos de empate, onde seria interessante que cada jogador dissesse o porquê tinha escolhido aquela competência, antes de fazer a segunda votação. Isso estimula a discussão e facilita a escolha da melhor competência para o caso.

Nessa primeira etapa, não utilizamos tabuleiro de contagem de pontos, apenas anotamos o quanto cada um estava ganhando e no final tivemos um empate, onde duas participantes venceram.

Percebemos, que uma versão do jogo para a sala de aula seria bem interessante, podendo ter o professor como mediador e os alunos discutindo sobre as competências correspondentes às histórias.

Assim, passamos com mais segurança para a fase de aplicação dos filtros de avaliação. Como forma de compreender melhor como o jogo está se comportando, foi utilizado a proposta de Schell (2008), impondo oito filtros de avaliação.

**Quadro 09: Filtros de avaliação do jogo. Sobral, Ceará, 2022.**

<b>Filtro</b>	<b>Característica</b>
Impulso artístico	Esse jogo parece bom?
Demográfico	Há conhecimento acerca do público alvo?
Design de experiência	Se questiona tudo relacionado a experiência de jogo, incluindo estética, curvas de interesse, temática ressonante e balanceamento.
Inovação	Possui algum diferencial de jogos já existentes?



Negócios e Marketing	Leva em conta o mercado e a aproximação que o jogo terá com seu público no âmbito logístico.
Social/Comunidade	o jogo gerará discussões entre os jogadores, se ele promove algo no âmbito social.
Teste de jogabilidade	“As pessoas que participaram dos testes gostaram do jogo o suficiente?”

Fonte: (SCHELL, 2008 apud CUNEGATO e LEMOS, 2017)

Foram realizados os ajustes necessários e realizado a aplicação do filtro pela equipe de pesquisa, obtendo resultado satisfatório e assim foi obtido o protótipo 2 do jogo GPS da vida, pronto para a análise dos expertises.

## 6. VALIDAÇÃO DO JOGO ANALÓGICO POR EXPERTISES.

### 6.1 Caracterização das expertises

O perfil dos profissionais expertises (n=6) participantes do estudo foi: gênero feminino (100%), corroborando com o estudo de Moura et al (2017) sobre a validação de um material educativo para prevenção da síndrome metabólica em adolescentes condiz com aspecto quantitativo semelhante quanto ao sexo, possuindo domínio do público feminino com 61%, o que pode determinar um aumento para o gênero em questão como maior participante das pesquisas em saúde relacionadas à validação de materiais e tecnologias educativas com adolescentes.

Quanto a idade dos participantes: 50% (3) eram da faixa etária entre os 30 e 34 anos e 50% (3) com mais de 50 anos; Titulação: 2 Mestrado (33,3%), 3 Doutorado (50%) e 1 Pós-Doutorado (16,7%); Formação Profissional: 4 Enfermagem: (66,7%), 1 Psicologia: (16,7%) e 1 Odontopediatria: (16,7%).

Em relação ao município/estado de residência dos participantes obtivemos: Teresina-PI, Porto Alegre-RS, Niterói-RJ, São Paulo-SP, Fortaleza-CE e São Gonçalo-RJ, com uma expertise em cada município descrito acima. A figura 15, apresenta a distribuição de participantes por estado da União.

**Figura 15: Distribuição dos expertises por estado do país. Sobral, Ceará, Brasil, 2022.**



Fonte: Mercado livre adaptado pela autora.

Como atual atuação das participantes, temos: Professores universitários, Professor permanente do Programa de Educação e Saúde na Infância e Adolescência, gestor de equipes de saúde, servidor público, Enfermeiros e Coordenadora do Programa de Saúde na Escola.

No estudo de Dutra (2021) sobre validação de um jogo educativo sobre primeiros socorros contou com a participação de enfermeiros, médicos e professores, o que é de extrema relevância para a produção de um jogo efetivo, pois sua avaliação promoveu a diversidade de opiniões e enfoques sobre o mesmo tema, para garantir maior confiabilidade.

Em outro estudo, a participação de profissionais enfermeiros e pesquisadores à área em questão foi de extrema necessidade, ao passo que foram obtidas fragilidades em torno do jogo educativo, até então não identificadas pela equipe de estudantes da graduação participante e que puderam proporcionar uma nova abordagem metodológica ao jogo educativo, ao passo que promoviam a melhoria da temática estudada e seus benefícios aos público-alvo da pesquisa mencionada (ANDRADE; FREITAS; HOLAND; et al., 2012).

Em relação aos temas estudados pelos participantes podemos citar: Vacina HPV, APS, validação de instrumentos, avaliação em saúde, Saúde sexual e reprodutiva de adolescentes e sexualidade nas mídias virtuais, adolescência, vulnerabilidades e a interface saúde e educação, saúde mental dos adolescentes e participação juvenil na área da saúde.

Referente ao tempo de formação: 33,3% das expertises possuem de 6 a 10 anos; 16,7% de 11 a 14 anos e 50% mais de 20 anos. Quanto ao tempo de experiência profissional: 16,7% de 1 a 5 anos; 16,7% de 6 a 10 anos; 16,7% de 11 a 15 anos e 50% com mais de 20 anos.

O tempo de experiência profissional é semelhante ao estudo de validação de Cavalcante et al (2015), que obteve expertises com atuação profissional de 1 a 29 anos e também com o estudo de validação de Silva (2016), que variou entre 1 a 16 anos de experiência. Considera-se que esse período de experiência é o mínimo necessário para que o expertise esteja qualificado para analisar criticamente o jogo analógico para o público de adolescentes, contribuindo para um conteúdo relevante, consistente e cientificamente correto.

Além disso, 100% das expertises desenvolveram ou estão desenvolvendo trabalhos no contexto da saúde do adolescente. O mesmo aconteceu no estudo de Santos et al (2021), em que 100% dos expertises possuem trabalhos publicados relacionados a área de interesse.

## 6.2 Análise quantitativa dos dados de validação

A Tabela 3 apresenta os dados de IVC individual, Média e Global quanto ao jogo: “GPS da vida”.

Tabela 1- Distribuição dos Índices de Validação dos elementos do jogo analógico conforme a análise dos expertises, Sobral, Ceará, Brasil, 2022.

Item	I-IVC	S-IVC/Ave	IVC Global
<b>Domínio: Estética</b>		0,91	0,82
O design do jogo é atraente (interface, gráficos, tabuleiro, cartas, etc.).	0,83		
Os textos, cores e fontes combinam e são consistentes.	0,83		
As fontes (tamanho e estilo) utilizadas no jogo são legíveis.	1		
As ilustrações apresentam traços apropriados para adolescentes.	1		
Os textos parecem claros e compreensivos.	0,83		
O design da interface do jogo é atraente.	1		
<b>Domínio: Operabilidade</b>		1	
Eu considero que o jogo é fácil de jogar.	1		
As regras do jogo são claras e compreensíveis	1		
<b>Domínio: Relevância</b>		0,80	
O conteúdo do jogo está relacionado com coisas que eu já sabia	0,83		

Gostaria de aprender mais sobre o assunto abordado por ele	0,83
O conteúdo do jogo é relevante	0,83
O conteúdo do jogo será útil para os adolescentes	0,83
O conteúdo do jogo está relacionado com a temática	0,83
O jogo é um método de ensino adequado para esta temática	0,83
Eu prefiro aprender/ensinar com este jogo do que de outra forma (outro método de ensino).	0,66
<b>Domínio: Confiança</b>	<b>0,92</b>
O jogo foi fácil de entender	1
O jogo não possui tantas informações e não foi difícil identificar e lembrar de pontos importantes	1
O conteúdo do jogo não é abstrato e não foi difícil manter a atenção nele.	0,83
As atividades do jogo foram fáceis	0,83
Eu consegui entender uma boa parcela do material do jogo.	1
Quando olhei pela primeira vez o jogo, eu tive a impressão de que seria fácil para mim	1
Você considera o conteúdo educativo do jogo relevante?	0,83
<b>Domínio: Satisfação</b>	<b>0,66</b>
Ao adolescente completar os exercícios do jogo, poderá dar o sentimento de realização?	0,66
O adolescente irá aprender coisas com o jogo que serão surpreendentes e inesperadas	0,66
<b>Domínio: Desafio</b>	<b>0,66</b>

Este jogo é adequadamente desafiador para mim	0,66
O jogo oferece novos desafios (oferece novos obstáculos, situações ou variações) com um ritmo adequado.	0,66
O jogo não se torna monótono nas suas tarefas (repetitivo ou com tarefas chatas)	0,66
<b>Domínio: Conteúdo</b>	<b>0,83</b>
O jogo possibilita discussão e reflexão?	0,83
Favorece a construção de conhecimento?	0,83
O conteúdo educativo do jogo foi fácil de entender?	0,83
<b>Domínio: Aplicabilidade</b>	<b>0,83</b>
Este jogo é adequadamente desafiador para mim	0,83

**Fonte: Própria**

A partir da análise das expertises, 26 itens atingiram valores maiores que I-IVC >80 o que condiz com o eficaz planejamento e levantamento de requisitos para construção do jogo. Cinco dos itens obtiveram pontuação I-IVC <0,80 e tiveram como justificativa maior, o fato de serem itens que deveriam ser avaliados pelo público-alvo, não havendo, desta forma, necessidade de uma segunda rodada com as expertises, todavia um devido planejamento para validação com o público-alvo adolescente. Ressalta-se que, mesmo não havendo necessidade de ajuste em tais itens apresentados na tabela 3, os mesmos foram reformulados para fins de adequação e eficácia maior do jogo educativo.

Silva et al (2017), em seu estudo na construção e validação de um jogo educativo sobre amamentação, também destaca sobre a importância da validação posterior com o público alvo: “Após o processo e a validação com especialistas, considera-se pertinente posterior validação com públicos-alvos, bem como estudo de aplicabilidade clínica da tecnologia educativa”.

Sobre o S-IVC/Ave, dos domínios avaliados (n=8), 6 obtiveram >0,80 e os domínios (n=2) que obtiveram <0,80 foram relacionados a satisfação e desafio. O IVC

Global, obteve valor de 0,82, que designa bom desempenho de avaliação da média do jogo “GPS da vida”. É relevante destacar que nenhum dos itens foi considerado inadequado pelos juízes-expertises.

Com relação a aplicação do teste de normalidade de Shapiro-Wilk, a Tabela 02 apresenta os dados para cada item do instrumento de avaliação do jogo.

**Tabela 02: Valores p referentes ao teste de normalidade (Shapiro-Wilk). Sobral, Ceará, Brasil, 2022.**

<b>Item</b>	<b>Valor p</b>
O design do jogo é atraente (interface, gráficos, tabuleiro, cartas, etc.).	<0,0001
Os textos, cores e fontes combinam e são consistentes.	0,101
As fontes (tamanho e estilo) utilizadas no jogo são legíveis.	0,001
As ilustrações apresentam traços apropriados para adolescentes.	0,001
Os textos parecem claros e compreensivos.	0,211
O design da interface do jogo é atraente.	Sem valor p, pois todos os valores foram iguais pelos juízes-expertises
Eu considero que o jogo é fácil de jogar.	0,001
As regras do jogo são claras e compreensíveis	0,001
O conteúdo do jogo está relacionado com coisas que eu já sabia	<0,0001
Gostaria de aprender mais sobre o assunto abordado por ele	<0,0001
O conteúdo do jogo é relevante	0,101
O conteúdo do jogo será útil para os adolescentes	<0,0001

O conteúdo do jogo está relacionado com a temática	0,101
O jogo é um método de ensino adequado para esta temática	0,101
Eu prefiro aprender/ensinar com este jogo do que de outra forma (outro método de ensino).	0,211
O jogo foi fácil de entender	0,001
O jogo não possui tantas informações e não foi difícil identificar e lembrar de pontos importantes	0,004
O conteúdo do jogo não é abstrato e não foi difícil manter a atenção nele.	0,101
As atividades do jogo foram fáceis	0,101
Eu consegui entender uma boa parcela do material do jogo.	0,004
Quando olhei pela primeira vez o jogo, eu tive a impressão de que seria fácil para mim	<0,0001
Você considera o conteúdo educativo do jogo relevante?	0,101
Ao adolescente completar os exercícios do jogo, poderá dar o sentimento de realização?	0,420
O adolescente irá aprender coisas com o jogo que serão surpreendentes e inesperadas	0,001
Este jogo é adequadamente desafiador para mim	0,001
O jogo oferece novos desafios (oferece novos obstáculos, situações ou variações) com um ritmo adequado.	0,001
O jogo não se torna monótono nas suas tarefas (repetitivo ou com tarefas chatas)	0,077
O jogo possibilita discussão e reflexão?	<0,0001
Favorece a construção de conhecimento?	<0,0001



O conteúdo educativo do jogo foi fácil de entender?	0,473
Este jogo é adequadamente desafiador para mim	<0,0001

**Fonte: Própria**

Um dos itens (Q6) não obteve um valor exato pelo fato de todos os juízes-expertises terem avaliado com a mesma opção. Dos itens analisados (n=31), 12 seguiram a distribuição normal destacados em negrito na tabela 02, enquanto que 18 itens não apresentaram a devida distribuição normal. A justificativa para tais itens não seguirem valores de distribuição normal foram desde o número mínimo de seis expertises até a forma de avaliação por cada uma, havendo avaliações quase que iguais pelas expertises na questão das respostas dadas para cada item do instrumento, considerados como limitações para o estudo.

Miot (2017) afirma que os testes de normalidade sofrem influência do tamanho amostral quanto à sua eficiência. Em amostras pequenas (entre 4 e 30 unidades), há inflação do erro tipo I (concluir que existe uma diferença quando na verdade não existe). À medida que aumentam as amostras, especialmente acima de 500 unidades, todos os testes apresentam melhores desempenhos; entretanto, é prudente adotar o nível de significância de  $p < 0,01$ , em função do inflacionamento do erro tipo II causado pelo aumento amostral (perda de sensibilidade).

O estudo de Santos, Gomes e Silva (2017) apontam algumas limitações a validade que se comportam de maneira semelhante a ameaças na validade do jogo “GPS da vida”:

“Como o experimento envolve a participação ativa dos seres humanos, torna-se propenso a uma série de ameaças internas, como: (i) história - é possível que o momento em que o experimento ocorreu, fatos possam ter afetado os resultados, no entanto, esta ameaça foi minimizada ao permitir que os estudantes participassem das experiências de jogo de forma livre, sem interferência de outros estudantes ou de seus professores; (ii) maturação - uma vez que os participantes usaram o jogo durante aproximadamente 20 minutos, para depois responder ao questionário, é possível que eles estivessem entediados ou cansados ao responder à pesquisa; e (iii) viés positivo - uma vez que esta experiência não está emparelhada (isto é, os indivíduos apenas analisam um software (jogo)), é possível que os participantes não tenham uma base para comparação com outros jogos educativos, bem como, é possível que pelo fato dos estudantes não estarem acostumados a dispor de jogos em seu contexto escolar, venha a ocorrer o “efeito novidade” que tende os estudantes a avaliar

o software de uma maneira diferente do que avaliaria em uma situação cotidiana”.

No processo de validação do jogo “GPS da vida” também temos como limitações (i) história, em que para minimizar, colocamos um prazo de 15 dias para a resposta, com prorrogação de mais 15 dias, de maneira online, para que não houvessem interferências ou pressa no processo; (ii) maturação, é possível que eles estivessem entediados ou cansados ao responder à pesquisa; (iii) viés positivo, correndo o risco de os participantes não tenham base de comparação, sendo minimizado através dos critérios de inclusão dos participantes, selecionando um profissional especialista em saúde do adolescente para uma melhor avaliação, contudo nem todos tinham experiência com jogos analógicos.

Considera-se ainda que esse jogo analógico pode ser continuamente aperfeiçoado e adaptado a outros processos de trabalho na saúde. Uma vez que o processo de validação esteja concluído, torna-se necessário implementar o jogo em configurações reais, no contexto para o qual o jogo foi construído, visto que apresenta adequação aos objetivos de aprendizagem pretendidos. A aplicabilidade do jogo junto aos adolescentes comprovará a eficácia deste jogo como uma ferramenta pedagógica de ensino-aprendizagem.

O estudo de Dávila, Puggina e Fernandes (2018), apontam esse mesmo achado, que apesar da validação de conteúdo, mais estudos, bem como a aplicação, são necessários para avaliação da eficácia deste jogo como estratégia de ensino-aprendizagem.

### 6.3 Análise qualitativa dos dados

Após a análise quantitativa dos dados foi iniciada a análise qualitativa, levando em consideração as sugestões realizadas pelos experts. Moura IH, et al. (2017) apresentam que a disponibilidade de comentários para os juízes-expertises é um campo aberto que permite a inserção de elogios e sugestões de melhoria, que podem ser eficazes para as transformações do material em questão.

Todos os comentários dos avaliadores foram organizados e agrupados, para possibilitar uma melhor compreensão no momento de acatar ou não as sugestões. As considerações estão apresentadas no quadro 10, as quais foram acatadas em sua maioria.

**Quadro 10: Sugestões realizadas pelos expertises para validação do jogo analógico: “GPS da vida”. Sobral, Ceará, 2022.**

Conteúdo	Modificação	Sugestão	Avaliação
Geral	Inclusão	Poderiam ter mais figuras ilustrativas, visando chamar a atenção dos adolescentes	Acatada: Realizado ajuste
Geral	Inclusão	Poderia ter mais desenhos para despertar a atratividade	Acatada: Realizado ajuste
Geral	Adequação	Mudar a fonte para Arial	Não acatado: No figma não possui fonte arial. Aumentamos o tamanho da fonte e ficou visível.
Geral	Adequação	Colocar letras maiores	Acatada: Realizado ajuste
Geral	Inclusão	Ter um modelo grande para ser jogado em pé	Sugestão
Geral	Inclusão	Realizar atividade com público alvo	Sugestão
Manual de Instruções	Adequação	o "exemplo" pode ser mais explicativo	Acatada: Realizado ajuste
Manual de Instruções	Adequação	As instruções estão confusas	Acatada: Realizado ajuste
Manual de Instruções	Adequação	Apesar de ser um jogo aparentemente fácil de jogar, a explicação é extensa e foi necessário ler mais de uma vez para ter certeza que compreendi as regras	Acatada: Realizado ajuste
Manual de Instruções	Adequação	jogo com bastante informações, o que pode prejudicar o entendimento	Acatada: Realizado ajuste- Organização das idéias do texto, formato do manual em folheto.
Manual de Instruções	Adequação	Mais exemplos práticos nas instruções	Não acatado: Melhoramos a qualidade de compreensão no exemplo já existente, para que o manual não fique mais extenso.
Manual de Instruções	Adequação	Iniciar especificando quantas pessoas podem participar e quais serão os papéis	Acatada: Realizado ajuste

Manual de Instruções	Inclusão	Inserir imagens ilustrativas ao lado das palavras “pino”, “cartas”, “tabuleiro” e “narrador”	Não acatado: Não incluímos, para que não haja mais poluição visual no manual do jogo.
Manual de Instruções	Adequação	Destacar “Cartas de competências”	Acatada: Realizado ajuste
Manual de Instruções	Adequação	Destacar “Cartas de história” em destaque ou negrito	Acatada: Realizado ajuste
Manual de Instruções	Adequação	Depois de ler em voz alta a identificação da personagem e o primeiro eixo “Relacionamentos afetivos” sugiro dizer qual deverá ser a ação dos jogadores antes de explicar a próxima rodada	Acatada: Realizado ajuste
Manual de Instruções	Adequação	O que são cartas escolhidas? São as cartas de competências? Se sim, mencioná-las pelo nome para que os participantes se familiarizem com os termos.	Acatada: Realizado ajuste
Manual de Instruções	Adequação	Rever a descrição da sequência do jogo	Acatada: Realizado ajuste
Cartas de histórias	Inclusão	As histórias podem ser criadas pelo grupo, e fico pensando sobre o meu papel aqui na validação pois a maioria das questões tem que ser validadas pelo público alvo	Acatada: Realizado ajuste
Cartas de história	Adequação	Tamanho da fonte das CARTAS COM AS HISTÓRIAS pode ser maior, para facilitar leitura	Acatada: Realizado ajuste
Cartas de histórias	Adequação	Poderia ser três cartas de história de menino e três de menina.	Acatada: Realizado ajuste
Cartas de Histórias	Adequação	Acrescentar a palavra “sonhadora” na história de Paula. “Paula é uma menina de 16 anos e muito sonhadora	Acatada: Realizado ajuste
Cartas de Histórias	Inclusão	Mencionar o relacionamento atual de Paula com sua família	Acatada: Realizado ajuste

Cartas de Histórias	Adequação	Sugestão: “Paula tem o sonho de aprender inglês, mas não tem condições de pagar o curso. Ela estuda de forma gratuita pela internet, assiste filmes e series legendadas para aprender”	Não acatada: Paula ainda está com um plano abstrato, não fez nada ainda para por em prática, terá que planejar. Esse planejamento tem que partir da discussão entre os jogadores no momento do jogo.
Cartas de Histórias	Adequação	Como Maria trabalha como garçomete, ela deve ter um bem material além disso, sonha em comprar uma casa própria...	Acatada: Realizado ajuste
Cartas de Histórias	Inclusão	Sugestão de alteração: Carta de História: Vitória: Inserir Fernanda na história da Vitória	Acatada: Realizado ajuste
Cartas de Histórias	Adequação	Sugestão de alteração: Carta de História: Vitória- Rodada 6: Vitória tem um cofre onde guarda um dinheiro, pois pretende um dia...	Acatada: Realizado ajuste
Cartas de Histórias	Adequação	Sugestão de alteração: Carta de História: João: Substituir “que sua mãe apoia o que eles fazem” por “que sua mãe está doente e tem que dar conta de tudo sozinha”	Acatada: Realizado ajuste
Cartas de Histórias	Adequação	Sugestão de alteração: Carta de História: João: Rodada 5- Se encaixa com o eixo aspirações positivas	Acatada: Realizado ajuste
Cartas de Histórias	Adequação	Sugestão de alteração: Carta de História: João: Rodada 7- “Com o primeiro salário de jovem aprendiz João comprou uma bicicleta para ir para onde quiser”.	Acatada: Realizado ajuste
Cartas de Histórias	Adequação	Sugestão de alteração: Carta de História: João: Rodada 9: Sugiro o enunciado da rodada 5.	Acatada: Realizado ajuste
Cartas de Histórias	Adequação	Sugestão de alteração: Carta de História: Rafaela: Trazer a gravidez para o contexto masculino, uma vez que predominantemente a responsabilização da menina pela gravidez na adolescência. Poderia ser o “Rafael”.	Acatada: Realizado ajuste

Cartas de Histórias	Adequação	Sugestão de alteração: Carta de História: Rafaela: No trecho: “No futuro, pretende ficar em casa cuidando dos filhos”. Que futuro esse? Após a faculdade? Rafaela tinha outros filhos? A frase está confusa.	Acatada: Realizado ajuste
Cartas de Histórias	Adequação	Sugestão de alteração: Carta de História: Rafaela: No trecho “Mas tem receio de não alcançar todas as suas metas” não compatível com o eixo “aspirações positivas”. Sugestão: “Precisará se dedicar mais para alcançar suas metas”.	Acatada: Realizado ajuste
Cartas de Histórias	Adequação	Sugestão de alteração: Carta de História: Lucas: Mesmo não morando juntos, eles fazem o possível para vê-lo sempre”, a palavra sempre fica descontextualizada, uma vez que um mora em outro estado e na rodada 4, os pais e avós estão com dificuldades financeiras. Sugiro: Lucas recebe a visita da mãe nos finais de semana e passa as férias escolares com o pai.	Acatada: Realizado ajuste

**Fonte: Própria**

De acordo com o quadro 09 é possível ver que foram realizadas 35 sugestões no jogo analógico, onde 28 foram acatadas, 4 não foram acatadas e 3 são sugestões referentes a variações de jogabilidade que o jogo pode ter, como: Ser jogado em pé e realizar validação com público alvo.

Muitas das sugestões se repetiam, principalmente em relação à falta de compreensão do manual de instruções e ao tamanho da letra utilizada. Sugestões como: Mudança no tamanho da fonte, aumento no tamanho das cartas de histórias, existência de mais exemplos no manual de instruções, presença de desenhos e instruções confusas foram aspectos pontuados neste domínio.

A forma como o texto aparece no material também pode interferir na habilidade de leitura (MOREIRA, NÓBREGA, SILVA, 2003). No que se refere ao layout, utilizou-se fonte Ruda, com tamanhos que variaram para cada carta, mas que permitissem uma boa visualização, quando eram impressas.

No estudo de Silva (2016), sobre avaliação de um jogo educativo, também necessitou correção do material em relação a diminuição e revisão de texto, para que a leitura não se tornasse cansativa.

É importante destacar que o jogo analógico teve modificações com o intuito de aproximá-lo com a realidade do público-alvo, pois uma tecnologia educativa com a finalidade de promoção e educação em saúde precisa estar adaptada à realidade, buscando descrever e esclarecer o que a literatura expõe (OLIVEIRA; CARVALHO; PAGLIUCA, 2014).

Uma das sugestões acatadas foi a de ter mais figuras e ilustrações nas cartas, sendo um aspecto importante para chamar a atenção do público alvo. D'ávila, Puggina e Fernandes (2018) afirmam que as imagens transmitem informações de forma mais direta e atrativa do que as palavras, são mais facilmente lembradas do que representações escritas e apresentam efeito positivo de ilustração no aprendizado. A escrita complementa e valida a comunicação não verbal expressa pelas imagens.

Nesse quesito, o estudo de Silva et al (2021) afirma que as Ilustrações, são elementos fundamentais na organização e divulgação desses materiais, pois além de se possibilitar o entendimento do conteúdo apresentado, podem retratar uma realidade próxima da vivenciada.

Santos et al (2020) em sua construção e validação de uma cartilha para crianças, também teve a necessidade de adequações, principalmente no que se refere ao aumento das fontes, modificações de cor e tamanho das imagens. Assim como, foram acatadas todas as sugestões quanto à simplificação das frases e às alterações sugeridas em alguns trechos do conteúdo da cartilha.

Silva (2021) também contribui com esse achado, trazendo como elemento primordial quanto à organização de materiais para visando à compreensão e à sustentação do conteúdo abordado é o layout, com destaque para o tipo e tamanho das letras utilizadas e do próprio material e sua composição visual, o que potencializa a atração da atenção do público quanto à continuidade de sua leitura, facilitando esse processo.

Os expertises apontaram sobre a compreensão textual do material, solicitando um exemplo mais explicativo e apontando que as instruções estavam confusas. Sperhake (2019), aponta que contou com a contribuição de várias pessoas para aprimorar o entendimento do jogo, partindo do pressuposto que por vezes o que é

óbvio para o desenvolvedor do jogo, não fica claro para um novo jogador. Como apontado por Schell (2014), uma clara definição das regras tem impacto direto na adesão dos jogadores.

Lima (2019) também precisou realizar alterações nas regras do jogo, pois mais da metade dos participantes revelaram que eram extensas e acabam confundindo os jogadores. Além disso, aponta-se que as regras, para o universo do jogo, precisam ser bem definidas e bem interpretadas. São elas que dão movimento e vida própria ao jogo.

Os experts colocaram como sugestões gerais suas percepções sobre o jogo analógico:

“Conteúdo extremamente relevante. Eu não achei o jogo abstrato demais, apenas não o entendi totalmente porque acho que só jogando (Enf da Saúde Mental)”

“Com o jogo os adolescentes poderão ser instigados a discutir sobre seus projetos de vida” (Enf Docente).

“Considerarei muita boa a iniciativa, favorece a discussão de temas relevantes no processo de formação dos adolescentes” (Enf Gestor)

“O material é muito criativo, os ajustes a serem realizados são poucos . Estou na torcida e ansiosa para a versão final” (Enf Docente).

“Apenas facilitar a exposição das instruções por meio de mais exemplos e agregar figuras, desenhos às cartas. Excelente método” (Odontoped Docente).

“O adolescente desenvolverá habilidades emocionais e motivacionais para lidar melhor com as dificuldades” (Enf Coordenador).

O estudo de D’ávila, Puggina e Fernandes (2018), que teve como objetivo construir e validar um jogo educativo para gestantes, também tiveram uma boa avaliação do jogo: “Os juízes avaliaram positivamente o jogo e evidenciaram a relevância do material educativo. Das 44 cartas apenas duas foram questionadas e não atingiram os 90% de concordância”.

Os profissionais especialistas também citaram sobre a importância da validação com o público alvo:

“Acredito que precisaria de uma validação clínica com o público alvo para consolidar a operacionalidade do jogo” (Enf Coord).

“Não se aplica porque as respostas devem ser dos adolescentes” (Psic Docente)”.



“Fico pensando sobre o meu papel aqui na validação, pois a maioria das questões tem que ser validadas pelo público alvo” (Enf Gestor).

“Gostei muito da proposta mas gostaria de saber a opinião dos adolescentes (Psic Docente)”

Esses relatos evidenciam a necessidade de validação pelo público alvo, que já estava nos planos da equipe de pesquisa para o futuro. Porém a avaliação com os especialistas, nesse momento, era necessária. Com ela, poderíamos construir um material de maior qualidade e com mais chances de sucesso com o público.

Essa mesma necessidade foi encontrada no estudo de Santos et (2020), que afirma sobre a necessidade de outras pesquisas quanto à validação com o público-alvo, verificação da aplicabilidade prática e desenvolvimento de estudo quase-experimental que avalie os efeitos da tecnologia no comportamento das crianças antes e após o seu uso.

## **7. PROTÓTIPO 3: GPS DA VIDA**

Diante as modificações sugeridas pelos expertises, foi elaborado o protótipo 3 do jogo: GPS da vida. Assim, serão descritos nesse tópico o resultado final, descrevendo materiais, tamanhos e custos que envolveram a elaboração do jogo.

Não houveram sugestões de modificação no tabuleiro e no tabuleiro de pontos. Eles foram impressos no papel couchê, tamanho 30x40 cm e 20x10 respectivamente, em folha de papel couchê 170g com verniz (APÊNDICE F).

Em relação às cartas de competência, foi modificado o tamanho da letra, que mudou do tamanho 36 para tamanho 48, sendo diminuído um pouco da borda para que o texto coubesse confortavelmente. Ela foi impressa no tamanho de 7 cm de largura e 10 cm de altura, em folha de papel couchê 170g com verniz, adicionando o verso da carta.

As cartas de ação também sofreram alteração de tamanho da fonte, em que permaneceu a fonte rubra e seu tamanho foi de 36 para 72. Também foi adicionado o verso da carta. Impressas em folha de papel couchê 170g com verniz, com tamanho de 5x8 cm.

O manual de instrução sofreu algumas alterações, como: Aumento de fonte, formado (adotou-se formato de folder, para aproveitar melhor o espaço), destaque em negrito de alguns pontos importantes, modificações no texto para deixá-lo mais claro, retirada de informações repetitivas, melhora na redação do exemplo. Foi impresso também em papel couchê 170g com verniz.

Figura 16: Manual frente com modificações. Sobral, Ceará, 2022.



Fonte: Própria

Figura 17: Manual costas com modificações. Sobral, Ceará, 2022.



Fonte: Própria

Para uma melhor visualização do conteúdo, sugerimos a verificação do Apêndice F: Protótipo 3.

Algumas informações ou palavras do corpo do texto foram destacadas em negrito, para chamar a atenção do leitor durante a leitura. A maioria das palavras do jogo foram escritas na coloração preta. Essas orientações seguem as recomendações dadas pelos expertises propostas pela literatura, indicando o uso de negrito em palavras ou frases que merecem destaque e a utilização de letras escuras em um fundo claro (MOREIRA, NÓBREGA, SILVA, 2003; MAINEHEALTH, 2010).

Mesmo sendo realizadas as modificações no texto, que foram sugeridos pelos expertises, foi realizado um vídeo sobre o jogo, explicando todos os materiais e formas de jogar. Isso servirá para garantir um melhor entendimento, sendo disponibilizado via QR Code no manual de instruções para acesso a todos os interessados.

**Figura 18: QR code para vídeo tutorial. Sobral, Ceará, 2022.**



**Fonte: Própria**

Sperhacker (2019) utilizou essa mesma ferramenta de QR code para seu jogo, porém ao ser escaneado por um aplicativo de smartphones com conexão com internet, direcionava a um PDF online contendo maiores detalhes do método.

Assim, o formato visual de vídeo foi utilizado como uma ferramenta de compreensão, objetivando simplificar o entendimento e a percepção dos jogadores acerca do conteúdo abordado no jogo analógico propriamente dito, visando a inclusão de indivíduos que possuem mais aproximação com o estilo de aprendizagem visual.

As cartas de história também sofreram alterações sugeridas pelos expertises, como aumento da fonte, acréscimo de imagens, melhora do texto e alteração nas histórias. Elas foram impressas em folha de papel couchê 170g com verniz, com tamanhos de 10x18, adicionando o verso da carta.

O custo total do material, impressão e corte foi de 115,00. Esse custo pode ser menor, considerando a qualidade do material. É importante destacar que nesse valor

não está incluso a ampulheta de contagem de tempo, podendo ser substituída por um cronometro de celular e avatares.

Durante a elaboração do jogo, percebeu-se que além dele poder ser utilizado em grupos de adolescentes na Estratégia Saúde da Família e em ações do Programa Saúde na Escola, ele pode ser também utilizado em salas de aula, principalmente quando envolve a disciplina projeto de vida.

Para facilitar a aplicação do jogo nos diversos ambientes, foi criado um roteiro de aplicação, exposto no quadro a seguir:

Quadro 11: Roteiro de aplicação do jogo. Sobral, Ceará, Brasil, 2022.

<b>APLICAÇÃO DO JOGO: GPS DA VIDA</b>
<b>Objetivo:</b> Trabalhar o tema projeto de vida e fornecer conhecimentos acerca das competências socioemocionais
<b>Público:</b> Adolescentes
<b>Material Necessário:</b> Jogo GPS da vida
<b>Resumo da aplicação:</b>  <ol style="list-style-type: none"><li>1. Breve introdução sobre o objetivo do jogo</li><li>2. Leitura das instruções no manual</li><li>3. Divisão de papéis do jogo</li><li>4. Divisão do material do jogo</li><li>5. Inicia-se o jogo</li></ol>
<b>Desenvolvimento:</b>  <b>Aplicado por um mediador/facilitador:</b> Disponha os adolescentes sentados em circulos de modo que todos consigam se ver. Você será o facilitador da atividade e conseqüentemente, o narrador do jogo. Explique sobre o jogo e seu objetivo, apresente os materiais e escute as dúvidas. A partir da leitura do primeiro eixo, estimule os alunos a respínder qual competência mais ajudaria o adolescente naquela ocasião, favorecendo a discussão e o porque. A pontuação fica a critério do mediador.

**Pelo grupo de adolescentes:**

Disponha os adolescentes sentados em pequenos grupos, distribua um jogo para cada grupo. Você pode explicar o objetivo do jogo ou deixa-los livres para leitura e interpretação. Poderão ter dúvidas sobre como jogar e você deve esclarece-las. Após finalização de todos os grupos, poderá pedir um *feedback* geral da turma.

Fonte: Própria

## 8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através de mecanismos selecionados criteriosamente e com muita criatividade, foi construído o jogo “GPS da vida”, obtendo validação por expertises da área da saúde do adolescente, para que o mesmo estivesse coerente com as propostas e necessidades do público a que se destina. Com isso, considera-se que este objetivo tenha sido atingido, pois julgando todos os tópicos de construção, validação com os expertises e desenvolvimento do protótipo, tem-se resultados positivos, tornando o jogo confiável e capaz de ser utilizado por outros pesquisadores.

O desenvolvimento da construção do jogo se deu através de fases, sendo a primeira denominada “Game design” onde buscou-se selecionar mecânicas e relações da temática proposta no jogo a serem utilizadas. O trabalho buscou também, ainda na primeira fase, selecionar o público alvo, objetivos e os desafios. A segunda etapa consistiu na produção do jogo de tabuleiro propriamente dito, dando importância a todas as facetas e perspectivas pertinentes à área de Design Gráfico. Na fase de testes e jogabilidades foram realizados os testes do protótipo, sendo esta fase dividida em duas etapas distintas: (1) Etapa de teste com a equipe e (2) Etapa de testes com usuários. Por fim, durante a fase de avaliação os desenvolvedores separam um momento para discutir resultados e compreender em que contexto de desenvolvimento o jogo se encontrava.

Ademais, para o design do tabuleiro e das demais cartas do jogo foi utilizado a ferramenta Figma, sendo exportado como imagem e, logo em seguida, impresso no papel couchê. Outras duas importantes ferramentas utilizadas como inspiração para o designer do tabuleiro foram o Google Maps e o aplicativo Bússola, com a ideia de trazer características desses sistemas ao jogo. Através disso, a conclusão que o trabalho chegou é de que no progressivo ambiente globalizado em que estamos inseridos, existe a necessidade do aprimoramento em conhecimentos e habilidades em informática e tecnologia pelos enfermeiros para que se tornem competentes e dominantes na área, tendo em vista o avanço da modernização científica e tecnológica, que possibilita proveitos funcionais e estratégicos para a sistematização e avanços da realização rotineira do profissional.

Com relação a premissa de construir e validar o conteúdo e a aparência do jogo analógico, é apresentado no tópico 6 a validação por expertises da área. Na análise

quantitativa foi possível atingir valores maiores que I-IVC >80 em 26 itens, o que harmoniza com a eficiente organização e verificação de exigências para a construção do jogo. Cinco dos itens obtiveram pontuação I-IVC <0,80 com justificativa de serem itens que necessitam de avaliação pelo público-alvo em si. Já na análise qualitativa, foi obtido como principais sugestões, a inserção de desenhos e ilustrações, a fim de despertar a atenção dos adolescentes.

Foi sugerido ainda, redução do texto para melhor compreensão e a mudança no número e estilo da fonte utilizada. As sugestões mais pertinentes foram acatadas com o intuito de aproximar o jogo com a realidade do público-alvo. Estes objetivos aqui citados foram alcançados no decorrer do capítulo 6. É importante ressaltar que as hipóteses e questões norteadoras tornam-se meios para se obter o objetivo central desta dissertação.

A validação do jogo é um processo fundamental, visto que, por meio desse processo, proporciona-se um material com maior confiabilidade. Apesar da validação, mais estudos, bem como a aplicação com o público, são necessários para avaliação da eficácia deste jogo como estratégia de ensino-aprendizagem.

Como limitações da pesquisa foram observadas: Inabilidade da equipe de pesquisa na área da informática, dificuldade no encontro de expertises na área, assim como demora em suas respostas. A testagem do jogo com a equipe de pesquisa também aconteceu de forma limitada, necessitando de adaptações e acontecendo em formato online, devido pandemia de COVID-19.

Desse modo, conclui-se que o jogo validado por expertises está apto a ser utilizado junto a adolescentes, sendo assim uma sugestão para as próximas produções na área.

Convém destacar que o alcance dos resultados e a vivência dos pressupostos socioemocionais não são obtidos do uso do jogo em si, mas dependem consideravelmente do contexto e intencionalidade do(a) educador(a), utilizando-o dentro de uma lógica da educação em saúde dialógica e participativa.



## REFERÊNCIAS

ALEXANDRE, N. M. C; COLUCI, M. Z. O. Validade de conteúdo nos processos de construção e adaptação de instrumentos de medida. **Ciência e Saúde Coletiva**, v.16, n.7, 2011.

ANDRADE, L.Z.C. et al. Desenvolvimento e validação de jogo educativo: medida da pressão arterial. **Rev. enferm. UERJ**, Rio de Janeiro, v.20, n.3, p.323-327, jul./ set., 2012. ANDRADE, Maria Carolina Pires de; MOTTA, Vânia Cardoso da. Base Nacional Comum Curricular e novo ensino médio. **Revista HISTEDBR On-line**, v. 20, p. e020005, 30 abr. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.20396/rho.v20i0.8655150>. Acesso em: 5 dez. 2021.

ARAUJO, A. L. Pandemia desencoraja ainda mais jovens nem-nem na busca por empregos. 2020. Disponível em: <<https://www.correiobraziliense.com.br/euestudante/trabalho-e-formacao/2020/09/4873662-pandemia-desencoraja-ainda-mais-jovens-nem-nem-na-busca-por-emprego.html>> Acesso em: 17/11/2020.

As cinco macrocompetências e as 17 competências socioemocionais. **Instituto Ayrton Senna**. Disponível em: <<https://institutoayrtonsenna.org.br/pt-br/BNCC/desenvolvimento.html>>. Acessado em: 18 nov. 2021.

ASSIS, S. G; AVANCI, J.Q. **A visão que os adolescentes têm de si**: Imagens nos espelhos. In: Labirintos de espelhos: Formação da auto-estima na infância e na adolescência. Editora FIOCRUZ, pp. 49-80, Rio de Janeiro, 2004.

AYRES, J. R. C. M. Caminhos da Integralidade: Adolescentes e jovens na atenção primária à saúde, **Interface- Comunic., Saude, Educ.**, v.16, n.40, p.67-81, 2012.

BACICH, L; HOLANDA, L. **STEAM em Sala de Aula**: A Aprendizagem Baseada em Projetos Integrando Conhecimentos na Educação Básica. Penso Editora. 2020

BARBOSA, C. L. B; MARINHO, D. M; CARVALHO, L. S. C.O. Debate como metodologia de ensino para a aprendizagem crítica. Programa de residência pedagógica na licenciatura em informática: Partilhando possibilidades. 2019.

BARBOSA, R. C. M. Validação de um vídeo educativo para a promoção do apego seguro entre mãe soropositiva para o HIV e seu filho. 2008. 156f. **Tese** (Doutorado) – Universidade Federal do Ceará, Faculdade de Farmácia, Odontologia e Enfermagem, Ceará, 2008.

BATISTA, G; NOVAES, L; FARBIARZ, A. **Jogos**: desenvolvendo competências e habilidades. VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment. 2009

BELLUCCI JUNIOR, J. A; MATSUDA, L.M. Construção e validação de instrumento para avaliação do Acolhimento com Classificação de Risco. **Revista Brasileira de Enfermagem**, v. 65, n.5, 2012.

BENICÍO, L; BARROS, J; SILVA, D. Entre sufocamentos e alguns possíveis: violência urbana e políticas públicas. *Rev. Polis e Psique*, v. 8, n.3, pg. 129 – 156, 2018.

BEZERRA, K. P. Elaboração e validação de jogo educacional para o ensino do desenvolvimento psicológico da criança. **Tese** (Doutorado) - Cuidados Clínicos em Enfermagem e Saúde. Ceará, 2018.

BICALHO, C; ARAÚJO, A; BOTTI, N. Processo de Adolescer relacionado ao adoecimento e tratamento do câncer. **Psicologia, Saúde & doenças**, v.20, n.1, pg. 74-87, 2019.

BLAND, J. M; ALTMAN, D.G. **Statistical methods for assessing agreement between two methods of clinical measurement**. *Lancet*. 1986

BRASIL, Ministério da Saúde. **Diretrizes Nacionais para a atenção integral à saúde de adolescentes e jovens na promoção, proteção e recuperação da saúde**. Brasília-DF, 2010.

BRASIL, Ministério da Saúde. **Política Nacional de Promoção da Saúde (PNPS)**. Brasília-DF, 2018.

BRASIL, Ministério da Saúde. **Proteger e cuidar da Saúde de Adolescentes na Atenção Básica**. Brasília-DF, 2018

BRASIL. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990**. Estatuto da Criança e do Adolescente. Brasília: Diário Oficial da União, 1990.

BRASIL. **Resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012**. Dispõe sobre diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 13 jun. 2013. Disponível em: <Disponível em: <http://bit.ly/1mTMIS3> > Acesso em: 10 jan. 2015.

BRITO, C. H. Planejamento pessoal e profissional. **Projeto de pesquisa- Administração de empresas do Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis- São Paulo**, 2014.

BUSARELLO, R. I.; FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R. Gamificação na construção de histórias em quadirnhos hipermédia para a aprendizagem. In: FADEL, L. A.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C.; VANZIN, T.; Gamificação na educação. São Paulo : Pimenta Cultural, 2014.

CAMPOS, C. G et al. Conhecimento de adolescentes acerca dos benefícios do exercício físico para a saúde mental. **Ciênc. Saúde Coletiva**, v. 24, n.8, 2019.

CARDOSO, C. P; COCCO, M. I. M. Projeto de vida de um grupo de adolescentes à luz de Paulo Freire. **Rev Latino-am Enfermagem**, v. 11, n. 6, pg. 778-85, 2003.

CARNEIRO, A. **Design de jogos analógicos de simulação como sistemas de representação**. Fortaleza, 2019.

CARNEIRO, A. Signos Lúdicos: design de jogos analógicos de simulação como sistemas de representação. Fortaleza:Repositório Institucional da Universidade Federal do Ceará, 2019.

CAVALCANTE et al. Inclusão digital e uso de tecnologias dinformação: A saúde do adolescente em foco. **Perspect. Ciênc. Inf**, v. 22, n. 4, 2017.

CAVALCANTE, L. D. W.; OLIVEIRA, G.O.B.; ALMEIDA, P. C.; REBOLÇAS, C.B. A; PAGLIUCA, L. M. F. Tecnologia assistiva para mulheres com deficiência visual acerca do preservativo feminino: Estudo de validação. **Rev Esc Enferma USP**, v. 49, n.1, p.14-21, 2015.

CHIOFI, L. C.; OLIVEIRA, M. R. F. O uso das tecnologias educacionais como ferramenta didática no processo de ensino e aprendizagem. Londrina, UEL, 2014.

CONNOLLY, T; STANSFIELD, M; HAINEY, T. **Towards the development of a games-based learning evaluation framework**. In T. Connolly, M. Stansfield, & L. Boyle (Orgs.), Games-based learning advancements for multi-sensory human computer interfaces: Techniques and effective practices , 2009.p.

COSTA, A.C; MARCHIORI, P. Z. Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência. **InCID: R. Ci. Inf. e Doc.**, v. 6, n. 2, p. 44-65, set. 2015/fev. 2016.

CRUZ, N. S. A competência técnica em informática de alunos de Enfermagem. **Revista Escola de Enfermagem da USP**, v.45, 2011

CUNEGATO, M. P; LEMOS, C. F. Adaptação de metodologia para o desenvolvimento de jogos de tabuleiro. **Proceedings of SBGames**, 2017.

D'AVILA, C. C; PUGGINA, A. C; FERNANDES, R. A, Q. Construção e validação de jogo educativo para gestantes. **Escola Anna Nery**. v. 22, n. 3, 2018.

DAMON, W. **O que o jovem quer da vida?** Como pais e professores podem orientar e motivar os adolescentes. São Paulo: Summus, 2009.

DELLAZZANA-ZANON, L.L; VIEIRA, G.P. Projetos de vida na adolescência: uma revisão sistemática da literatura. **Gerais: Revista Interinstitucional de Psicologia**, v. 13, n. 3, 2020.

FADEL, L. M; ULBRICHT, V. R; BATISTA, C. R; VANZIN, T. **Gamificação na educação**. São Paulo, 2014.

FARRE, A. G. M. C. Promoção da saúde do adolescente baseada na arte/educação e centrada na comunidade. **Rev. Bras. Enferm**, v. 71, n.1, 2018.

FELIX, Z. C et al. O cuidar de Enfermagem na terminalidade: observância dos princípios da bioética. **Rev Gaúcha Enferm**. v.35. n.3. p.97-102. Rio Grande do Sul, 2014.

FIGMA. **Ferramenta de UI Design**. Disponível em: <<https://www.figma.com/br/ui-design-tool/>> Acesso em: 21/12/2021

FIGUEIREDO, M. V. C; JUNQUEIRA, E. S. Princípios teórico-práticos da gamificação apropriados por professores em uma formação continuada na escola pública. **38ª Reunião Nacional ANPEd**. São Luís, 2017.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 34. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002

GARRETT, F. O que é Figma? Quatro perguntas sobre como usar o site. **TechTudo, 2021**. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2021/06/o-que-e-figma-quatro-perguntas-sobre-como-usar-o-site.ghtml>>. Acesso em: 15 nov. 2021.

GOBBO, J. P. Construção da escala de projetos de vida para adolescentes. **Dissertação**. Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Psicologia do Centro de Ciências da Vida. Campinas, 2016.

GOBBO, J. P. Construção da escala de projetos de vida para adolescentes (EVPA). **Dissertação**. Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Psicologia do Centro de Ciências da Vida – PUC-Campinas. Campinas, 2016

GOMES, F. Z et al. **Adolescentes e construção do projeto de vida**: Um relato de experiência. 2016

GONÇALO, M. F. **Projetos de vida, felicidade e escolhas profissionais de jovens brasileiros**: Um estudo na perspectiva da teoria dos modelos organizadores do Pensamento. 2016. Dissertação (Mestrado em Educação)- Universidade de São Paulo, São Paulo.

Google Maps: aprenda a explorar os principais recursos!. mLabs, 2020. Disponível em: <<https://www.mlabs.com.br/blog/google-maps/>>. Acessado em: 23 nov. 2021.

JAFFE, L. **Games are multidimensional in educational situations**. In: BRADSHAW MJ,; LOWENSTEIN AJ. Innovative teaching strategies in nursing and related health professions. 5nd ed. Boston, EUA: Jones and Bartlett Publishers; 2011. p 175-87.

LEÃO, G; DAYRELL, J. T; REIS, J. B. Juventudes, projetos de vida e ensino médio. **Educ. Soc**, v. 32, n. 117, p. 1067-1084, 2011.

LIMA, M. A.; PAGLIUCA, L. M. F.; NASCIMENTO, J. C.; CAETANO, J. A. Virtual guide on ocular self-examination to support the self-care practice for people with HIV/AIDS. **Rev. esc. enferm. USP**, São Paulo, v. 48, n. 2, p. 285-91, 2014.

LUCCHESI, F; RIBEIRO, B. **Conceituação de Jogos Digitais**. 2011. Disponível em: < <http://www.dca.fee.unicamp.br/~martino/disciplinas/ia369/trabalhos/t1g3.pdf>> Acesso em:18/11/2020

MAINEHEALTH. A Guide to creating and evaluating patient materials. Guidelines for effective print communication [Internet]. 2010 [cited 2018 Jan 21]. Available from: [http://www.mainehealth.org/workfiles/MH\\_LRC/MH\\_Print%20Guidelines\\_Intranet.pdf](http://www.mainehealth.org/workfiles/MH_LRC/MH_Print%20Guidelines_Intranet.pdf)

MARIANO, M. R et al. Jogo educativo na promoção da saúde de adolescentes: revisão integrativa. **Rev. Eletr. Enf. [Internet]**, v. 15, n. 1, pg. 265-73, 2013.

MARIANO, M. R et al. Jogo educativo na promoção da saúde de adolescentes: revisão integrativa. **Rev. Eletr. Enf. [Internet]**, v. 15, n. 1, pg. 265-73, 2013.

MEC, 2019. Projeto de vida: Ser ou existir?, Competências socioemocionais como fator de proteção à saúde mental e ao bullying (mec.gov.br)

MEDEIROS, D. P. Jogos analógicos como ferramentas estratégicas para as marcas. **Design & Tecnologia**, v.19, 2020

MOREIRA, M.F.; NÓBREGA, M.M.L.; SILVA, M.I.T. Comunicação escrita: contribuição para a elaboração de material educativo em saúde. *Rev Bras Enferm.* v.56, n.2, p.184-8, 2003.

MOURA IH, et al. Construction and validation of educational materials for the prevention of metabolic syndrome in adolescents. **Rev Lat Am Enfermagem**, 2017.

NOVA ESCOLA. **Competências Socioemocionais**. 2018

OLIVEIRA, M. S; LEAL, F; MACIEL, T. C. P. Aplicação da gamificação no ensino: Um estudo sobre algumas lacunas apresentadas na literatura. **Anais**. XXXVIII Encontro Nacional de Engenharia da Produção. 2018

OLIVEIRA, P.M; CARVALHO, A.L.; PAGLIUCA, L.M. Cultural adaptation of educative technology in health: string literature with a focus on breastfeeding. **Text Context Nursing**, v. 23, n. 1, pg. 134-41, 2014.

ONU. Adolescentes e jovens são 28% da população mundial; ONU pede mais investimentos. Disponível em: < <https://brasil.un.org/> > Acesso em: 03/05/20.

ORGANIZAÇÃO PARA COOPERAÇÃO E DESENVOLVIMENTO ECONÔMICOS. **Estudos da OCDE sobre competências. Competências para o progresso social : o poder das competências socioemocionais / OCDE**. São Paulo: Fundação Santillana, 2015.

ORLANDI, T. R. C; DUQUE, C. G; MORI, A. M. **Gamificação: Uma nova abordagem multimodal para a educação**. Biblos, n.70, 2018.

ORTEGA y GASSET, Jose. **La Rebelión de las Masas**. Madrid: Revista de Occidente, Alianza Editorial, 1983.

PASQUALI, L. **Psicometria: teoria e aplicações**. Brasília: Universidade de Brasília, 1997.

PASSINI, Elza Yasuko. Alfabetização cartográfica e o livro didático: uma análise crítica. 2. ed. Belo Horizonte, MG: ED Lê, 1998.

PENDER, N. J; YANG, K. P. Promotion physical activity. **J Nurs Res**, v. 10, n. 1, pg. 57-64, 2002

PERFEITO, R. S. O jogo como ferramenta no desenvolver cognitivo, psicomotor, afetivo e social de crianças e adolescentes à luz de autores clássicos. **Revista Oficial do Núcleo de Estudos da Saúde do Adolescente**, v. 10, sup. 3, 2013.

POLIT, D. F.; BECK, C. T.; HUNGLER, B. P. **Fundamentos de pesquisa em enfermagem: métodos, avaliação e utilização**. 5. ed. Porto Alegre: Artmed Editora, 2011

POLIT, D.F.; BECK, C.T. **Fundamentos de Pesquisa em Enfermagem: Avaliação de Evidências para a Prática da Enfermagem**. 7. ed. Porto Alegre: Artmed, 2011.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Senac, 2012.

Press, 2014. Projeto de vida: Ser ou existir?. **MEC, 2019**. Disponível em: <[Competências socioemocionais como fator de proteção à saúde mental e ao bullying \(mec.gov.br\)](http://Competências socioemocionais como fator de proteção à saúde mental e ao bullying (mec.gov.br))>. Acesso em: 12 dez. 2021.

RITER, H. S; ZANON, L. L. D; FREITAS, L. B. L. Projeto de vida de adolescentes de nível socioeconômico baixo quanto aos relacionamentos afetivos. **Revista da SPAGESP**, v. 20, n. 1, pg. 55-68, 2019.

ROHLING, B. S. V; CIESCA, D; LIEBL, G. Projeto Vida: integração da Vigilância Epidemiológica e setor da Saúde Mental frente às tentativas de suicídio em Fraiburgo, Santa Catarina, 2014-2017. **Epidemiol. Serv. Saúde**. vol.27, n.3, 2018.

ROYSTON, J. P. Algorithm AS 181: the W test for normality. **Journal of the Royal Statistical Society: série C - applied statistics**, London, v. 31, n. 2, p. 176-180. 1982.

SALEN, K., ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. São Paulo: Blucher, 2012.

SANTOS, A. A. G et al. Sentidos atribuídos por profissionais à promoção da saúde do adolescente. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 17, n. 5, pg. 1275-1284, 2012.

SANTOS, L. M et al. Construção e validação do conteúdo da cartilha para crianças “É hora de pegar minha veia: O que eu faço?”. **Rev Min Enferm**, 2020

SANTOS, M. V et al. Competências Socioemocionais: Análise da Produção Científica Nacional e Internacional. **Revista Interinstitucional de Psicologia**, v. 11, n. 1, pg.04-10, 2018.

SANTOS, R. S. S et al. Construção e validação de um jogo didático como proposta metodológica de ensino-aprendizagem na disciplina de farmacognosia. **Brazilian Journal of Development**, v.7, n.11, p. 102269-102289, 2021

SCHAEFER, R et al. Políticas de Saúde de adolescentes e jovens no contexto luso-brasileiro: especificidades e aproximações. **Ciênc. saúde coletiva**, v.23, n.9, pp.2849-2858, 2018.

SCHELL, J. **The Art of Game Design: a book of lenses**. 2nd ed. Boca Raton: CRC

SCHELL, J. **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. Massachusetts, **Morgan Kaufmann Publishers**, 2008.

SCHMITT, Camila da Silva; DOMINGUES, Maria José Carvalho de Souza. Estilos de aprendizagem: um estudo comparativo. Avaliação: Revista da Avaliação da Educação Superior (Campinas), v. 21, n. 2, p. 361-386, jul. 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/s1414-40772016000200004>. Acesso em: 5 dez. 2021.

SCHUTZ, A. **Saggi sociologic**. Torino: Utet, 1979.

SHIRASU, M. R; ARRAES, R. A. Avaliação dos custos econômicos associados aos jovens nem-nem no Brasil. **Brazil. J. Polit. Econ.** vol.40 no.1, 2020.

SHREIBER, **Game Design Concepts**, 2009. Disponível em: < <https://gamedesignconcepts.wordpress.com/>> . Acesso em 18.11.2020

SILVA, A. K. C et al. Construção e validação de um jogo educativo sobre amamentação. **Rev baiana enferm**, v.31, n. 1, 2017.

SILVA, J. B; SALES, G. L; CASTRO, J. B. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, v. 41, n. 4, 2019.

SILVA, J. M. Avaliação de jogo educativo para escolares acerca de pessoa com deficiência. **Dissertação**. Programa de Pós-Graduação em Enfermagem da Faculdade de Farmácia, Odontologia e Enfermagem da Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, 2016.

SOBROSA, G. M. R et al. Perspectivas de futuro profissional para jovens provenientes de classes socioeconômicas desfavorecidas. **Temas psicol.** v.22 n.1, 2014.

SOBROSA, G. M. R. Perspectivas de futuro profissional para jovens provenientes de classes socioeconômicas desfavorecidas. **Temas em Psicologia**, v. 22, n. 1, pg. 223-234, 2014.

SOUSA M. G et al. Validation of educational game for adolescents about the sexuality topic. **Rev Fund Care Online.** v. 10, n. 1, pg. 203-9, 2018.

SOUZA, V et al. O jogo como estratégia para abordagem da sexualidade com adolescentes: Reflexões teórico-metodológicas. **Revista Brasileira de Enfermagem**, v.70, n.2, 2017

SPERHACKE, S. L. Aprendizagem de métodos de design: Estudo baseado na construção e validação de jogo de tabuleiro. **Tese**. Programa de Pós-Graduação em Design. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2019.

VIEIRA, R. P., Gomes, S. H. P., Machado, M. F. A. S, Bezerra, I. M. P. & Machado, C. A. Participação de adolescentes na Estratégia Saúde da Família a partir da Estrutura Teórico-Metodológica de uma Participação Habilitadora. **Revista Latino-Americana de Enfermagem**, v. 22 n. 2, pg 309-316, 2014.

VINAGRE, M. G; BARROS, L. Preferências dos adolescentes sobre os cuidados de saúde. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 24, n. 5, pg.1627-1636, 2019.

WASELFISZ, J.J. Mapa da violência 2015 homicídio de mulheres no Brasil. 1.ed. Brasília:Flacso, 2015.



## APÊNDICES

## APÊNDICE A: CONVITE PARA PARTICIPAÇÃO DE PESQUISA ENQUANTO EXPERTISE

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SAÚDE DA FAMÍLIA  
MESTRADO ACADÊMICO EM SAÚDE DA FAMÍLIA

Prezado (a) Senhor (a),

Eu, mestranda em Saúde da Família da UFC, Enfermeira Tamires Maria Silveira Araújo, vinculada ao grupo de pesquisa Laboratório de Pesquisa Social, Educação Transformadora e Saúde Coletiva - LABSUS da Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA), te convido a participar da etapa 2 da pesquisa “**DESENVOLVIMENTO E VALIDAÇÃO DE JOGO ANALÓGICO SOBRE PROJETO DE VIDA COM ADOLESCENTES ESCOLARES**”, desenvolvida sob orientação das professoras Dr<sup>a</sup> Maristela Inês Osawa Vasconcelos e Dr<sup>a</sup>. Paulyne Matthews Jucá, orientadora e coorientadora. O objetivo geral da pesquisa é desenvolver e validar um jogo analógico para trabalhar projeto de vida com adolescentes escolares.

Caso aceite participar da pesquisa, você terá **15 dias** para responder ao questionário: 1. Caracterização do avaliador; 2. Instrumento de validação.

Sua participação será completamente voluntária e não haverá custo ou remuneração pela sua participação. Caso você sinta cansaço físico e desgaste mental devido à leitura e preenchimento dos instrumentos recomendamos que pause a avaliação e retome quando estiver descansado. Você poderá deixar de participar da pesquisa a qualquer momento, sem ser prejudicado por isso. Não há despesas pessoais para a sua participação em qualquer fase do estudo, incluindo a fase de coleta de dados. Também não há compensação financeira relacionada à sua participação, que será voluntária. Não haverá qualquer despesa relacionada diretamente à pesquisa (tais como, passagem para o local da pesquisa, alimentação no local da pesquisa). Ao término da pesquisa, o resultado do estudo será divulgado na Universidade Federal do Ceará, campus Sobral, entre os estudantes do Mestrado acadêmico em Saúde da Família, podendo também ser divulgado em periódicos científicos e apresentado em encontros científicos, contribuindo para o avanço da ciência e tecnologia no Brasil.

Caso queira participar da pesquisa, por favor, analise o **documento em anexo** e **preencha o formulário** disponível aqui neste link:

**[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSel1BnQFaSed3Tn0FaoS1eDeFKcUGkkPwvargwTAU-KVkeCdA/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSel1BnQFaSed3Tn0FaoS1eDeFKcUGkkPwvargwTAU-KVkeCdA/viewform?usp=sf_link)**

Agradecemos muito sua atenção!

Tamires Maria Silveira Araújo  
Contato: Tel: (88) 997290138  
e-mail: [tamiresilveira13@hotmail.com](mailto:tamiresilveira13@hotmail.com)

Maristela Inês Osawa Vasconcelos  
Contato: Tel: (88) 88041313  
e-mail: [miosawa@gmail.com](mailto:miosawa@gmail.com)

Paulyne Matthews Jucá  
Contato: Tel: (85) 996529852  
Email: [paulyne@ufc.br](mailto:paulyne@ufc.br)

## APÊNDICE B: TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SAÚDE DA FAMÍLIA  
MESTRADO ACADÊMICO EM SAÚDE DA FAMÍLIA

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Você está sendo convidado (a) por TAMIRES MARIA SILVEIRA ARAÚJO orientada pela Prof<sup>a</sup>. Dra. MARISTELA INÊS OSAWA VASCONCELOS a participar como voluntário (a) da pesquisa intitulada “**DESENVOLVIMENTO E VALIDAÇÃO DE JOGO ANALÓGICO PARA TRABALHAR A TEMÁTICA PROJETO DE VIDA COM ADOLESCENTES ESCOLARES**”. Você não deve participar contra a sua vontade. O estudo tem como objetivo desenvolver e validar um jogo analógico para trabalhar projeto de vida com adolescentes escolares. Sua participação se dará através de respostas ao formulário de validação da tecnologia educacional desenvolvida.

Suas respostas serão tratadas de forma anônima e confidencial, isto é, em nenhum momento será divulgado o nome dos profissionais que participaram desse estudo, nem os locais de trabalho ou outra informação que possibilitem a identificação dos participantes. Garantimos que a pesquisa não trará nenhuma forma de prejuízo, dano ou transtorno para aqueles que participarem. Os riscos são mínimos, e estão na dimensão moral, inerentes à vida cotidiana. Propomos então, como forma para minimizar esses possíveis riscos: utilizar nomes fictícios para manter o seu anonimato, bem como, a garantia do sigilo de sua participação no estudo. Para todas as necessidades o pesquisador está disponível para acompanhá-los. Todo o material referente a coleta de dados será guardado em posse do pesquisador e destruídos após cinco anos da coleta dos dados.

Acreditamos que os benefícios provenientes desta pesquisa serão a contribuição com a construção de uma tecnologia educacional em virtude do conhecimento profundo que o (a) sr(a) detém sobre a temática. Deste modo, o(a) senhor(a) também se beneficia inserindo-se num processo de inovação tecnológica para a produção do conhecimento em adolescentes/projeto de vida/jogos educativos visando à potencialização do processo ensino-aprendizagem sobre a temática no qual é especialista, favorecendo o processo de formação em saúde.

As informações coletadas serão utilizadas nos resultados da pesquisa, os quais serão organizados para apresentação e publicação em revistas de circulação nacional e internacional e apresentados em eventos científicos. Garantimos ainda a liberdade para retirar-se da pesquisa a qualquer momento. Sua recusa em participar do estudo não trará nenhum prejuízo em sua relação com o pesquisador ou com a instituição. No momento em que desejar entender melhor a pesquisa ou se desejar desistir da participação, retirando o consentimento, poderá fazê-lo entrando em contato com a pesquisadora responsável Tamires Maria Silveira Araujo pelo telefone (88) 997290138 ou e-mail: [tamiresilveira13@hotmail.com](mailto:tamiresilveira13@hotmail.com), da prof orientadora Maristela Inês Osawa Vasconcelos pelo tel: (88) 88041313 e no e-mail: [miosawa@gmail.com](mailto:miosawa@gmail.com). Estaremos disponíveis para qualquer outro esclarecimento na Avenida Comandante Maurocécio Rocha Pontes, nº 150, Bairro Derby, CEP: 62041040. Sobral-Ceará. Telefone: 97 997290138 ou o(a) Sr.(a) pode procurar o Comitê de Ética em pesquisa da Universidade Estadual Vale do Acaraú- UVA, situado na Avenida Comandante Maurocécio Rocha Pontes, nº 150, Bairro Derby, CEP: 62041040. Sobral-Ceará. Telefone: 3677-4255. Desde já gostaríamos de agradecer a atenção a nós destinada e sua colaboração no estudo.

## APÊNDICE C: INSTRUMENTO PARA VALIDAÇÃO DO JOGO ANALÓGICO

### Validação do jogo analógico sobre projeto de vida para adolescentes

Nessa seção, sua colaboração envolverá a apreciação e o julgamento do conteúdo e design do jogo analógico sobre projeto de vida para adolescentes.

Leia minuciosamente o material. Em seguida, analise o instrumento educativo, na frente de cada afirmação correspondente. Forneça a sua opinião de acordo com a abreviação que melhor represente o grau em cada critério abaixo:

**Legenda: 1- Inadequado 2- Adequado com alterações 3- Adequado 4- Não se aplica.**

Caso algum item não obtiver nota máxima, se possível, utilize o espaço de sugestões para justificar sua avaliação.

OBS: não existem respostas certas ou erradas. O que importa é a sua avaliação.

<b>Domínio: Estética</b>		1- INADEQUADO	2- ADEQUADO COM ALTERAÇÃO	3- ADEQUADO	4- NÃO SE APLICA
1	O design do jogo é atraente (interface, gráficos, tabuleiro, cartas, etc.).	1	2	3	4
2	Os textos, cores e fontes combinam e são consistentes.	1	2	3	4
3	As fontes (tamanho e estilo) utilizadas no jogo são legíveis.	1	2	3	4
4	As ilustrações apresentam traços apropriados para adolescentes.	1	2	3	4
5	Os textos parecem claros e compreensivos.	1	2	3	4
6	O design da interface do jogo é atraente.	1	2	3	4
<b>Domínio: Operabilidade</b>		1- INADEQUADO	2- ADEQUADO COM ALTERAÇÃO	3- ADEQUADO	4- NÃO SE APLICA
7	Eu considero que o jogo é fácil de jogar.	1	2	3	4
8	As regras do jogo são claras e compreensíveis	1	2	3	4
<b>Domínio: Relevância</b>		1- INADEQUADO	2- ADEQUADO	3- ADEQUADO	4- NÃO SE APLICA

			COM ALTERAÇÃO		
9	O conteúdo do jogo está relacionado com coisas que eu já sabia	1	2	3	4
10	Gostaria de aprender mais sobre o assunto abordado por ele	1	2	3	4
11	O conteúdo do jogo é relevante	1	2	3	4
12	O conteúdo do jogo será útil para os adolescentes	1	2	3	4
13	O conteúdo do jogo está relacionado com a temática	1	2	3	4
14	O jogo é um método de ensino adequado para esta temática	1	2	3	4
15	Eu prefiro aprender/ensinar com este jogo do que de outra forma (outro método de ensino).	1	2	3	4
<b>Domínio</b>		1- INADEQUADO	2- ADEQUADO COM ALTERAÇÃO	3- ADEQUADO	4- NÃO SE APLICA
16	O jogo foi fácil de entender	1	2	3	4
17	O jogo não possui tantas informações e não foi difícil identificar e lembrar de pontos importantes	1	2	3	4
18	O conteúdo do jogo não é abstrato e não foi difícil manter a atenção nele.	1	2	3	4
19	As atividades do jogo foram fáceis				
20	Eu consegui entender uma boa parcela do material do jogo.	1	2	3	4
21	Quando olhei pela primeira vez o jogo, eu	1	2	3	4

	tive a impressão de que seria fácil para mim				
22	Você considera o conteúdo educativo do jogo relevante?	1	2	3	4
<b>Domínio: Satisfação</b>		1- INADEQUADO	2- ADEQUADO COM ALTERAÇÃO	3- ADEQUADO	4- NÃO SE APLICA
24	Ao adolescente completar os exercícios do jogo, poderá dar o sentimento de realização?	1	2	3	4
25	O adolescente irá aprender coisas com o jogo que serão surpreendentes e inesperadas	1	2	3	4
<b>Domínio: Desafio</b>		1- INADEQUADO	2- ADEQUADO COM ALTERAÇÃO	3- ADEQUADO	4- NÃO SE APLICA
26	Este jogo é adequadamente desafiador para mim	1	2	3	4
27	O jogo oferece novos desafios (oferece novos obstáculos, situações ou variações) com um ritmo adequado.	1	2	3	4
28	O jogo não se torna monótono nas suas tarefas (repetitivo ou com tarefas chatas)	1	2	3	4
<b>Domínio: Conteúdo</b>		1- INADEQUADO	2- ADEQUADO COM ALTERAÇÃO	3- ADEQUADO	4- NÃO SE APLICA
29	O jogo possibilita discussão e reflexão?	1	2	3	4
30	Favorece a construção de conhecimento?	1	2	3	4
31	O conteúdo educativo do jogo foi fácil de entender?	1	2	3	4

<b>Domínio</b>		1- INADEQUADO	2- ADEQUADO COM ALTERAÇÃO	3- ADEQUADO	4- NÃO SE APLICA
32	Este jogo é adequadamente desafiador para mim	1	2	3	4

## APÊNDICE D: JOGO PROTÓTIPO I



### JOGO: GPS DA VIDA

#### 1. MANUAL DE INSTRUÇÕES

**Descrição:** Papel couchê 250g, medindo 20cmx15cm

### MANUAL DE INSTRUÇÕES: GPS DA VIDA

**CONTEÚDO**

- 1 tabuleiro
- 1 tabuleiro de contagem de pontos
- 6 cartas de história
- 17 cartas de competências para cada jogador
- 12 cartas de ação
- 6 pinos

**PREPARAÇÃO DA PARTIDA**

Inicialmente, o grupo de jogadores deverá escolher o narrador do jogo. Após a escolha, cada jogador (com exceção do narrador) deve escolher um pino de cor diferente e estar com suas 17 cartas de competências em mãos. Deve ser disposto o tabuleiro na frente dos jogadores. Nesse tabuleiro, na região dos alvos, devem ser colocadas as competências escolhidas pelo jogador para rodada e o tabuleiro de contagem de pontos, que será comum para os jogadores. Poderá ser jogado de 4-6 pessoas.

**ANDAMENTO DA PARTIDA**

**O Narrador**  
O narrador deverá escolher uma carta da pilha de histórias e em seguida ler em voz alta a identificação da personagem e o primeiro eixo "Relacionamentos afetivos" para os demais jogadores. A cada rodada, o narrador irá ler a descrição do eixo, e as cartas escolhidas deverão ser colocadas no tabuleiro conforme a identificação, no sentido horário.

**Atenção:** o narrador deve ler um eixo do projeto de vida por vez, ou seja, a cada nova rodada, vai ser realizada a votação e definição de pontos obtidos. Somente após a conclusão da rodada, se dará início a próxima.

Na transição de um eixo para o outro o narrador deverá retirar uma cartadação ao acaso e a partir dela, deverá jogar novamente o eixo que a carta estabelece. Após término, deve retornar ao eixo do projeto de vida em que estava e deve continuar o jogo.  
O narrador, será o responsável por retirar as cartas de ação e lê-las durante o jogo para os demais.

**Entrega das cartas ao narrador**  
Em seguida, após ouvir a leitura do eixo correspondente, cada jogador deve fazer uma análise individual da situação e deve escolher entre as suas cartas, a competência socioemocional que poderia ajudar o adolescente naquela situação. Com isso, cada jogador deve colocar a carta selecionada virada para baixo, até que todos tenham escolhido. Após a disposição de todas as cartas, elas são viradas e reveladas.

**Atenção:** os jogadores podem determinar um tempo limite de 30 segundos para a escolha das cartas de competências.  
O narrador será o responsável, após a análise de cada jogador, de virar as cartas e revelar a votação.

**Votação**  
O objetivo dos jogadores é votar na carta que mais se adequa ao eixo lido e assim poder associar as competências socioemocionais que mais poderiam ajudar naquela situação.  
Quando as cartas forem reveladas e dispostas na mesa, será feita a contagem de pontos.  
Em caso de empate, os jogadores devem se sentir instigados a argumentar o motivo de sua escolha e uma nova votação deverá ser realizada com as cartas empatadas.  
Se o empate persistir, ninguém ganha pontos e o narrador deverá escolher a carta que irá compor o tabuleiro, posicionando-a no alvo.

**Cartas de ação**  
As cartas de ações devem ser lidas pelo narrador sempre após a mudança para cada eixo. A partir do que for lido os jogadores devem escolher novamente uma outra competência que julgam melhor para ajudar no enfrentamento da situação.

**Contagem de pontos**  
Se todos os jogadores escolherem a mesma competência socioemocional, todos ganham 1 ponto para andar no tabuleiro de pontos.  
A competência que obteve maioria, cada jogador ganhará 2 pontos para andar no tabuleiro e os que foram em desentorno não pontuarão.  
Em caso de empate, uma nova votação deverá ser realizada, utilizando a argumentação dos jogadores antes da segunda votação.  
Os jogadores avançam com seus pinos no tabuleiro de contagem de pontos o número de casas correspondentes ao número de pontos que obtiveram em cada rodada.

**Fim da partida**  
O jogo termina quando o jogador chega ao final da trilha de pontos ou acumula maior número de pontos até a finalização da história.

**Exemplo de turno**  
Existem 5 jogadores sentados em volta da mesa com o tabuleiro no centro: Tamires, Carol, Ester, Maria e Vitória.

Antes do início da partida Tamires é escolhida como narradora. Ela será a narradora e entregará as cartas de competências socioemocionais para os jogadores.

Coloque o tabuleiro na frente dos jogadores. Nesse tabuleiro devem ser colocadas as competências escolhidas pelo jogador para rodada.

Tamires, retira uma carta aleatória que contém a história de determinado personagem e começa a ler em voz alta.  
"...Relacionamentos afetivos - Paula deseja ter em seu futuro uma boa relação com a sua família de origem, ajudando-os no que for preciso..."  
Carol tem as cartas de competências nas mãos e deve escolher uma que julga ser a melhor para ajudar no enfrentamento da situação.

Ester, Maria e Vitória também escolhem suas cartas e colocam no tabuleiro. Em seguida, após todos votarem, o narrador irá revelar as cartas de todos para que as pontuações possam ser feitas.



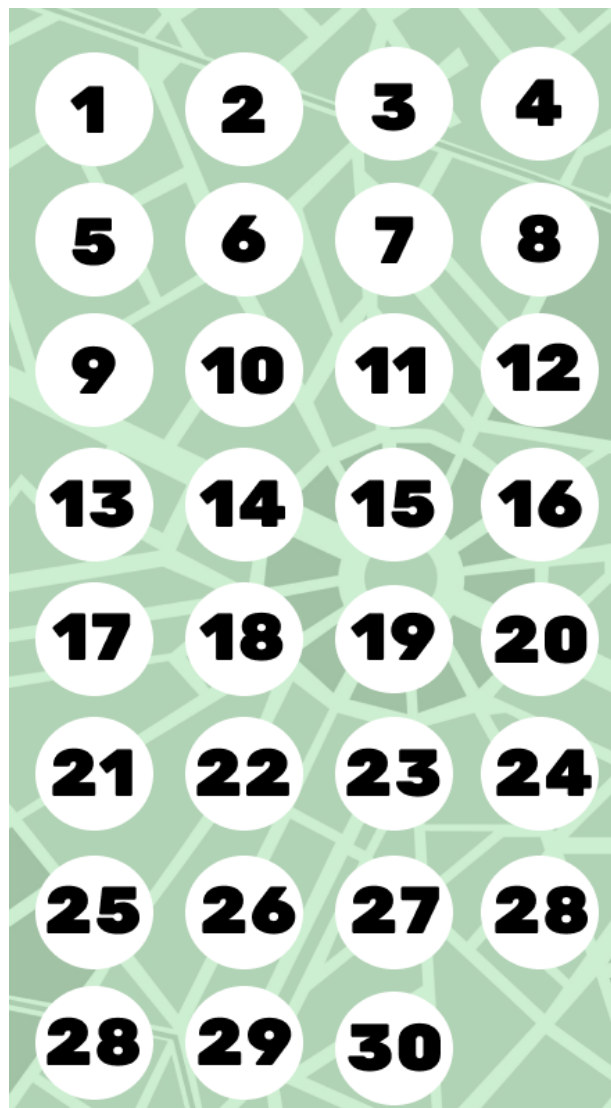
## 2. TABULEIRO

**Descrição:** Papel couchê 250g, medindo 35cmx30cm



### 3. TABULEIRO DE CONTAGEM DE PONTOS

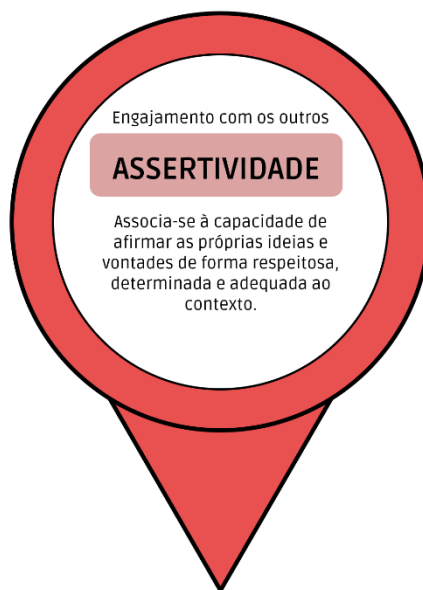
Descrição: Papel couchê 250g, medindo 35cmx10cm

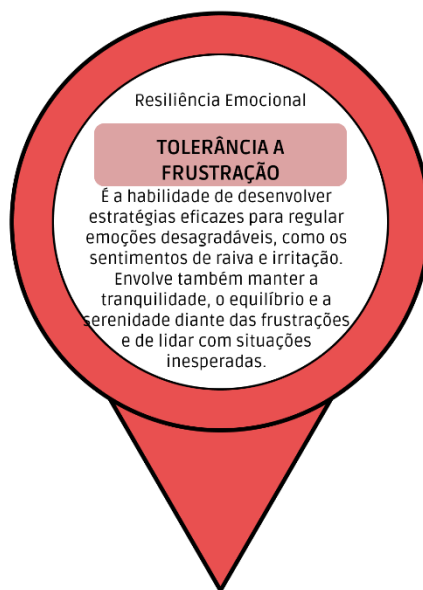


#### 4. CARTAS DE COMPETÊNCIAS

**Descrição:** Papel couchê 250g, medindo 10cmx5cm









Resiliência Emocional

**AUTOCONFIANÇA**

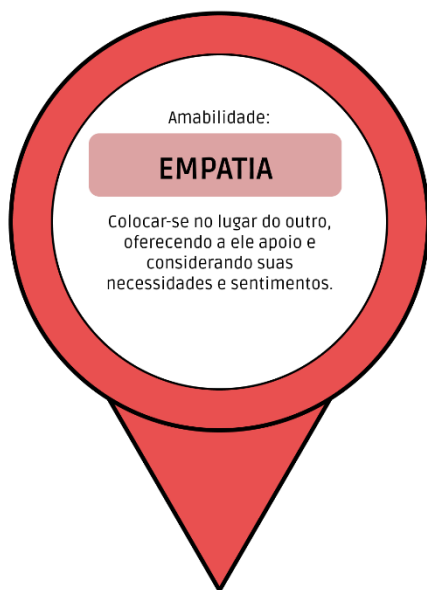
É a capacidade de acreditar no próprio potencial, mantendo uma perspectiva otimista para o futuro.



Resiliência Emocional

**TOLERÂNCIA AO ESTRESSE**

É a habilidade de administrar e desenvolver estratégias construtivas para lidar com o estresse. Ao aprendermos formas mais saudáveis de enfrentar adversidades, diminuímos a preocupação excessiva e nos tornamos mais capazes de resolver nossos problemas.



Amabilidade:

**EMPATIA**

Colocar-se no lugar do outro, oferecendo a ele apoio e considerando suas necessidades e sentimentos.



Amabilidade:

**RESPEITO**

Aceitar, compreender e acolher sentimentos, desejos, direitos, crenças e tradições alheias.



## 5. CARTAS DE AÇÃO

**Descrição:** 12 cartas feitas de papel couchê 250g, medindo 8cmx5cm





**ATENÇÃO!**

**ELEMENTO SURPRESA**

Sua situação financeira ficou comprometida. Volte na área de **BENS MATERIAIS** e jogue uma nova rodada.

**ATENÇÃO!**

**ATENÇÃO!**

**OPORTUNIDADE A VISTA!**

Surgiu uma oportunidade muito boa em sua vida, contudo, isso não estava nos seus planos. Jogue novamente a rodada **ESTUDOS**.

**ATENÇÃO!**

**ATENÇÃO!**

**É SEMPRE BOM AJUDAR!**

Surgiu uma oportunidade de você poder ajudar algumas pessoas dando apoio espiritual. Vá para a área **RELIGIÃO/ ESPIRITUALIDADE** e jogue uma rodada.

**ATENÇÃO!**

**ATENÇÃO!**

**DESAFIOS FAZEM PARTE DO PROCESSO!**

Devido a alguns obstáculos em sua carreira de trabalho, você não conseguiu atingir suas metas. Vá para a área de **TRABALHO** e jogue uma rodada.

**ATENÇÃO!**

**ATENÇÃO!**

**MUDANÇAS AS VEZES SÃO NECESSÁRIAS**

Sua rotina se tornou muito corrida, você tem lidado com muitas situações difíceis e precisa reavaliar seu projeto de vida. Vá para a área **SENTIDO DA VIDA** e jogue uma rodada.

**ATENÇÃO!**

**ATENÇÃO!**

**"AMIGO É COISA PRA SE GUARDAR (...)"**

Você tem amigos que ofereceram ajuda na área **TRABALHO**. Volte nessa área e jogue uma nova rodada considerando isso.

**ATENÇÃO!**

## 6. CARTAS COM AS HISTÓRIAS

**Descrição:** 6 cartas feitas de papel couchê 250g, medindo 12cmx8cm

**PAULA**

Paula é uma menina de 16 anos, que mora com sua mãe e os dois irmãos em uma cidade do interior do Ceará. Ela cuida dos irmãos e das tarefas domésticas enquanto sua mãe trabalha e faz o ensino médio em uma escola pública no horário da noite.

**RELACIONAMENTOS AFETIVOS**

**Rodada 1:** Paula deseja ter em seu futuro uma boa relação com a sua família de origem, ajudando-os no que for preciso.  
**Rodada 2:** Paula não tem desejo de se casar e nem de ter filhos, mas sim de viajar pelo mundo de forma independente.

**ESTUDO**

**Rodada 3:** Paula deseja ir para a faculdade de moda, podendo assim pensar fora da caixa gerando ideias novas e interessantes para o mercado nacional e internacional.  
**Rodada 4:** Paula tem o sonho de aprender inglês, mas não tem condições de pagar um curso. Ela planeja estabelecer metas de estudos de forma gratuita pela internet, assistir filmes e séries que possam ajudar no processo.

**TRABALHO**

**Rodada 5:** Paula tem como sonho trabalhar em uma grande empresa de moda, podendo assim desenvolver ideias e desenvolver sensibilidade para ver a beleza em suas diversas formas.  
**Rodada 6:** Paula deseja a longo prazo montar sua própria empresa de moda, mantendo uma visão otimista.

**BENS MATERIAIS**

**Rodada 7:** O sonho de Paula é melhorar de vida financeiramente e ter sua própria moradia, garantindo dar o melhor de si para conquistar o que deseja.

**RELIGIÃO/ESPIRITUALIDADE**

**Rodada 8:** Paula acredita em Deus e é católica. Tem o desejo de colocar-se como apoio a pessoas que passam por problemas, considerando seus sentimentos, mas não sabe muito bem como fazer isso.

**ASPIRAÇÕES POSITIVAS**

**Rodada 9:** Deseja se tornar uma pessoa melhor sempre, mas se considera uma pessoa bem estressada. Seu maior objetivo é conseguir levar a vida de maneira mais leve e positiva.

**SENTIDO DE VIDA**

**Rodada 10:** Paula busca alcançar em sua trajetória a realização de todas as suas metas e para isso não poupará esforços.

**MARIA**

Maria, é uma adolescente de 17 anos, que atualmente reside junto com sua mãe, seu padrasto e seus 4 irmãos no complexo do alemão, Rio de Janeiro. Maria, desde muito nova, por ser a mais velha entre seus irmãos teve que trabalhar para ajudar a família. Com todas as adversidades Maria sonha em um dia poder dar uma vida melhor para sua família.

**RELACIONAMENTOS AFETIVOS**

**Rodada 1:** Maria tem um relacionamento conturbado com o seu padrasto, pois ele não ajuda em casa e mesmo assim sua mãe ainda o apoia. Maria tem um bom relacionamento com os irmãos e com a mãe.  
**Rodada 2:** Maria sonha em ter um casamento lindo, com a presença de vários amigos.

**ESTUDO**

**Rodada 3:** Maria, é uma jovem estudiosa e esforçada, faz o ensino médio em uma escola pública próximo a sua casa. Deseja algum dia poder ingressar em uma universidade, pois sonha em ser Advogada.  
**Rodada 4:** Maria deseja passar em um concurso para Juíza

**TRABALHO**

**Rodada 5:** Maria, atualmente, consegue dar conta dos estudos e de seu trabalho como garçonne em uma pizzaria na zona sul do Rio. Com todas as dificuldades ela consegue conciliar tudo e um dia sonha poder trabalhar como advogada.

**BENS MATERIAIS**

**Rodada 6:** Maria pretende dar o melhor de si para conseguir comprar uma casa própria para sua mãe e poder melhorar sua vida financeiramente.

**RELIGIÃO/ESPIRITUALIDADE**

**Rodada 7:** Maria acredita em Deus, mas não possui uma religião. Ela se sente bem consigo mesma assim. Acredita que as pessoas devem procurar se colocar no lugar dos outros e saber fazer o bem para quem precisa, pois, para ela é isso que Deus quer das pessoas.

**ASPIRAÇÕES POSITIVAS**

**Rodada 8:** Maria quer conseguir evoluir como pessoa. Ela está determinada a isso, pois vê em sua família a base para o seu crescimento pessoal.

**SENTIDO DE VIDA**

**Rodada 9:** Maria acredita que todos tem um propósito, o dela é sempre estar correndo atrás da sua felicidade. Para ela, cada desafio enfrentado com sucesso é um obstáculo a menos para a sua realização pessoal.

## VITÓRIA

Vitória é uma adolescente de 17 anos e atualmente mora junto com sua mãe e seu pai em um bairro no município de Sobral-CE. Vitória, desde muito nova ajuda a mãe com seu trabalho, sua mãe é dona de casa e trabalha como manicure. Com todas as dificuldades, Vitória sonha em um dia poder ajudar sua mãe a montar um salão de beleza e trabalhar junto com ela.

### RELACIONAMENTOS AFETIVOS

**Rodada 1:** Vitória atualmente está namorando Pedro e tem um bom relacionamento com seus pais, procura sempre ouvi-los e ter um bom relacionamento de confiança, porém tem dificuldade em se entender com a irmã, Fernanda.

**Rodada 2:** O namorado de Vitória pediu-lhe em casamento, o que a deixou muito animada e reflexiva em relação às suas metas e projetos, pois com o casamento ela estaria assumindo um compromisso com novas tarefas e desafios.

### ESTUDO

**Rodada 3:** Vitória tem bastante dificuldade com os estudos, mas ao pensar que seus pais pagam seus estudos em uma escola particular com muito esforço, ela não desiste de tentar manter suas notas na média escolar para assim conseguir concluir o ensino médio.

**Rodada 4:** Vitória conta aos pais o interesse de fazer um curso para trabalhar com cabelo e maquiagem pois tem muito interesse em aprender mais sobre a área.

### TRABALHO

**Rodada 5:** A jovem, trabalha com a mãe em casa, quando pode faz alguns trabalhos com desenhos nas unhas das clientes, procura sempre dar o melhor de si para conseguir ajudar a família com as coisas de casa. Seu sonho é montar seu próprio salão de beleza.

### BENS MATERIAIS

**Rodada 6:** Pretende um dia conseguir colocar um salão de beleza para ela e sua mãe, no momento está focada em aprender cada vez mais para que esse sonho se torne realidade.

### RELIGIÃO/ESPIRITUALIDADE

**Rodada 7:** Vitória e seus pais são evangélicos, toda semana vão para o culto, lá ela aprendeu a servir de apoio e a saber levar em consideração os sentimentos do próximo para assim conseguir ajudá-lo.

### ASPIRAÇÕES POSITIVAS

### SENTIDO DE VIDA

**Rodada 9:** Vitória, quer se tornar uma pessoa cada vez melhor para poder ajudar os pais que trabalham tanto para poder lhe fornecer tudo que precisa.

## JOÃO

João é um adolescente de 16 anos, mora com sua mãe e seus 2 irmãos. Residente da cidade de Aracaju em Sergipe. João não vê a hora de concluir os estudos e começar a trabalhar para poder sair de casa.

### RELACIONAMENTOS AFETIVOS

**Rodada 1:** João é um rapaz que possui muitos conflitos com os irmãos, pois os irmãos, de 20 e 23 anos, estão envolvidos na criminalidade e o que mais frustra João é que sua mãe apoia o que eles fazem.

**Rodada 2:** João apesar dos desafios e dificuldades, procura sempre, embora a mãe tenha pensamentos diferentes, respeitar as ideias dela.

### ESTUDO

**Rodada 3:** Por viver em um ambiente conflituoso nem sempre consegue se concentrar nos estudos, por consequência disso vive tendo problemas na escola com as notas.

**Rodada 4:** João tem muita vontade de aprender e às vezes conta com a ajuda de alguns professores que o incentivam muito a fazer alguns cursos de capacitação que são ofertados na escola.

### TRABALHO

**Rodada 5:** João, não trabalha, ele é sustentado pela mãe. Ele pretende conseguir logo um emprego assim que sair da escola para poder se sustentar e sair de casa.

**Rodada 6:** Surgiu uma oportunidade de emprego para João como jovem aprendiz, algo que o deixou muito alegre e empenhado em dar o melhor de si.

### BENS MATERIAIS

**Rodada 7:** João através de seus esforços sonha em um dia poder comprar uma moto e ir para onde quiser.

### RELIGIÃO/ESPIRITUALIDADE

**Rodada 8:** João é um rapaz espiritualoso que gosta de expor suas ideias e opiniões sobre as coisas da vida.

### ASPIRAÇÕES POSITIVAS

**Rodada 9:** João luta para ser uma boa pessoa, não quer ser como os irmãos, por conta disso apesar de todas as dificuldades presentes em sua vida, João está correndo atrás dos seus objetivos.

### SENTIDO DE VIDA

**Rodada 10:** Ele quer ser uma pessoa de bem, quer trabalhar, conquistar suas coisas e procurar sem nunca desistir da própria felicidade através de suas realizações pessoais.

## RAFAELA

Rafaela, é uma adolescente de 17 anos, encontra-se no último ano do E.M, reside apenas com a mãe e está grávida de 6 meses do namorado. Ela almeja concluir os estudos e conseguir um trabalho para poder cuidar de seu filho e casar.

### RELACIONAMENTOS AFETIVOS

**Rodada 1:** Rafaela se relaciona muito bem com sua mãe, falam sobre tudo, menos sobre seu pai, sempre encontrando uma desculpa pra não falar sobre isso.

**Rodada 2:** Rafaela está namorando há 11 meses e está bem animada com a possibilidade de concluir logo os estudos para poder casar com seu atual namorado.

### ESTUDO

**Rodada 3:** Ela está cursando o 3º ano do ensino médio de uma escola da rede pública, no começo do 3º ano não era muito ligada nos estudos, porém agora está bem empenhada e dando o melhor de si para conseguir atingir as notas necessárias para sua conclusão escolar.

### TRABALHO

**Rodada 3:** Devido a gestação e a escola, Rafaela está se planejando para atingir sua meta de conseguir um emprego após finalizar os estudos e ter seu filho. Para obter renda extra, vende artigos de revista, em que ganha uma porcentagem em cada produto. No futuro, pretende ficar em casa cuidando dos filhos e aumentar seu tempo na venda de produtos e cosméticos.

**Rodada 4:** Rafaela pretende fazer uma faculdade de administração para aprender como melhorar seu negócio e possibilidade de outros.

### BENS MATERIAIS

**Rodada 4:** Rafaela está bem ansiosa e animada com a possibilidade de poder construir sua família, casar e ter sua própria casa.

### RELIGIÃO/ESPIRITUALIDADE

**Rodada 5:** Rafaela não possui religião, mas é uma pessoa espirituosa que gosta sempre de estar ajudando seus amigos e seus familiares.

### ASPIRAÇÕES POSITIVAS

**Rodada 6:** Ela quer casar, construir sua família, conseguir um emprego e possuir seu próprio imóvel, mas tem receio de não alcançar todas as suas metas.

### SENTIDO DE VIDA

**Rodada 7:** Rafaela sabe o que quer e está disposta a correr atrás do que for preciso para ser feliz através das suas realizações pessoais.

## LUCAS

Lucas tem 15 anos e mora com sua avó. Seus pais se separaram quando ele era pequeno. Hoje, seu pai vive em outro estado e sua mãe mora na mesma cidade, porém trabalha em uma empresa o dia todo. Mesmo não morando juntos, eles fazem o possível para vê-lo sempre.

### RELACIONAMENTOS AFETIVOS

**Rodada 1:** Lucas tem uma ótima relação com sua avó e faz de tudo para ajudá-la, porém mesmo os pais tentando se fazerem presentes, possui sentimento de abandono.

**Rodada 2:** Lucas está gostando de Fernanda, uma colega da mesma sala de aula, mas se sente inseguro em convidá-la para sair.

### ESTUDO

**Rodada 3:** Lucas sempre foi muito curioso e dedicado aos estudos, mas ainda não definiu o que quer fazer no futuro e isso o preocupa muito.

**Rodada 4:** Uma das coisas que Lucas adora fazer é ouvir música, ele tem muita vontade de aprender a tocar instrumentos musicais, de preferência violão. Como tem dificuldades financeiras, seus pais e sua avó não conseguem pagar um curso na escola de música do bairro e isso o deixa muito triste.

### TRABALHO

**Rodada 5:** Lucas ainda não sabe bem em que área quer seguir, mas deseja montar seu próprio negócio na cidade em que ele mora, assim pode cuidar da sua avó.

### BENS MATERIAIS

**Rodada 6:** Pretende comprar um violão ainda esse ano, mas ainda não sabe como vai conseguir dinheiro.

**Rodada 7:** Seu maior sonho é conseguir comprar uma casa para sua avó, pois moram de aluguel.

### RELIGIÃO/ESPIRITUALIDADE

**Rodada 7:** Sua avó é testemunha de Jeová, e embora ela esteja feliz e influencie Lucas a seguir a religião, ele não se sente confortável nela.

### ASPIRAÇÕES POSITIVAS

**Rodada 8:** Lucas deseja ser um homem bom, justo e que trata os outros com muito respeito as suas individualidades.

### SENTIDO DE VIDA

**Rodada 9:** Lucas, quer se tornar um adulto íntegro, ajudando sua avó como forma de agradecimento por nunca ter abandonado ele em nenhum momento.

## **APÊNDICE E: JOGO PROTÓTIPO II**

### **JOGO: GPS DA VIDA**

#### **1. MANUAL DE INSTRUÇÕES**

**Descrição:** Papel couchê 250g, medindo 20cmx15cm

## MANUAL DE INSTRUÇÕES: GPS DA VIDA

### CONTEÚDO

- 1 tabuleiro
- 1 tabuleiro de contagem de pontos
- 6 cartas de história
- 85 cartas de competências, sendo 17 para cada jogador
- 12 cartas de ação
- 6 pinos
- 1 ampulheta

### PREPARAÇÃO DA PARTIDA

Podirão jogar de 4 a 6 jogadores, sendo 1 deles o narrador.

Inicialmente, o grupo de jogadores deverá escolher o narrador do jogo. A função do narrador será: Escolher aleatoriamente a história que irá ser jogada; Ler em voz alta a identificação do personagem e os comandos das rodadas; Retirar as cartas surpresas ao passar para o próximo eixo; Em caso de empate, decidir qual competência irá para o tabuleiro.

Após a escolha do narrador, cada jogador (com exceção do narrador) deve escolher um pino de cor diferente e estar com suas 17 cartas de competências em mãos. Deve ser disposto o tabuleiro, o tabuleiro de pontos na frente dos jogadores. Nesse tabuleiro, na região dos alvos, devem ser colocadas as competências escolhidas pelo jogador no decorrer do jogo e o tabuleiro de contagem de pontos, que será comum para os jogadores. Além disso, será colocado uma pilha de cartas de ação embaralhadas e outra pilha com as cartas de história, sendo escolhidas uma por jogo.

QR Code Vídeo

### CRÉDITOS

```
<a href="https://www.freepik.com/vectors/travel">Travel vector created by rawpixel.com - www.freepik.com</a>  
<a href="https://www.freepik.com/vectors/arrow">Arrow vector created by studiostock - www.freepik.com</a>  
<div>Icons made by <a href="https://www.flaticon.com/authors/pixel-perfect" title="Pixel Perfect">Pixel Perfect</a> from <a href="https://www.flaticon.com/" title="Flaticon">www.flaticon.com</a></div>  
<a href="https://www.freepik.com/vectors/city">City vector created by freepik - www.freepik.com</a>  
<a href="https://www.freepik.com/vectors/arrow">Arrow vector created by pch.vector - www.freepik.com</a>  
<a href="https://www.freepik.com/vectors/people">People vector created by freepik - www.freepik.com</a>
```

## ANDAMENTO DA PARTIDA

### O Narrador

O narrador deverá escolher uma **carta de história** aleatoriamente e em seguida ler em voz alta a identificação da personagem e o primeiro eixo, rodada 1: "Relacionamentos afetivos" para os demais jogadores.

A cada rodada, o narrador irá ler a descrição do eixo, e as cartas de competências escolhidas deverão ser colocadas no tabuleiro conforme a identificação, no sentido horário.

**Atenção:** O narrador deve ler, na **carta de história** escolhida, uma rodada do eixo do projeto de vida por vez, ou seja, a cada nova rodada, vai ser realizada uma votação e definição de pontos obtidos. Somente após a conclusão da rodada, se dará início a próxima.

Na transição de um eixo para o outro o narrador deverá retirar uma **carta de ação** ao acaso e a partir dela, deverá jogar novamente o eixo que a carta estabelece ou avançar para um eixo que ainda não foi alcançado, sendo necessário nesse caso, considerar apenas as informações do personagem que já foram dadas. Após término, deve retornar ao eixo do projeto de vida em que estava e deve continuar o jogo.

### Entrega das cartas ao narrador

Em seguida, após ouvir a leitura da rodada do eixo correspondente, cada jogador deve fazer uma análise individual da situação e deve escolher entre as suas **cartas de competência**, a competência socioemocional que poderia ajudar o adolescente naquela situação. Com isso, cada jogador deve colocar a carta selecionada virada para baixo, até que todos tenham escolhido. Nesse momento, poderá ser utilizada a ampulheta, cronometrando 60 segundos para a escolha da carta de competência. Após a disposição de todas as cartas, elas são viradas e reveladas.

**Atenção:** os jogadores podem determinar um tempo limite de 60 segundos, para a escolha das cartas de competências ou antes, quando todos os jogadores já estiverem finalizado.

O objetivo dos jogadores é votar na carta que mais se adequa a rodada lida e assim poder associar as competências socioemocionais que mais poderiam ajudar naquela situação.

Quando as cartas forem reveladas e dispostas na mesa, será feita a contagem de pontos.

Em **caso de empate**, os jogadores devem se sentir instigados a argumentar o motivo de sua escolha e uma **nova votação** deverá ser realizada com as cartas empatadas.

Se o empate persistir, ninguém ganha pontos e o narrador deverá escolher a carta de competência que irá compor o tabuleiro, posicionando-a no alvo.

### Cartas de ação

As cartas de ação devem ser lidas pelo narrador sempre após a mudança de eixo. A partir do que for lido os jogadores devem escolher novamente uma outra competência que julgam melhor para ajudar no enfrentamento da situação.

### Contagem de pontos

Se todos os jogadores escolherem a mesma competência socioemocional, todos ganham 1 ponto no tabuleiro de pontos.

A competência que obteve maioria, cada jogador ganhará 2 pontos no tabuleiro e os que foram em desentorno com a maioria não pontuarão.

Em caso de empate, uma nova votação deverá ser realizada, utilizando a argumentação dos jogadores antes da segunda votação.

Os jogadores avançam com seus pinos no tabuleiro de contagem de pontos o número de casas correspondentes ao número de pontos que obtiveram em cada rodada.

### Fim da partida

Ganha o jogo quem acumular maior número de pontos até a finalização da história.

### Exemplo:

Existem 5 jogadores sentados em volta da mesa com os tabuleiros no centro e as cartas empilhadas: Tamires, Carol, Ester, Maria e Vitória.

Tamires é escolhida como narradora e escolherá aleatoriamente uma carta de histórias. Ao mesmo tempo, os jogadores terão em punho 17 cartas de competência cada.

Tamires começa a ler em voz alta a identificação do personagem e, logo depois, o primeiro eixo: **RELACIONAMENTOS AFETIVOS, rodada 1:** "Rafael se relaciona muito bem com sua mãe, falam sobre tudo, menos sobre seu pai, sempre encontrando uma desculpa pra não falar sobre isso..."

Carol tem as cartas de competências nas mãos e deve escolher uma que julga ser a melhor para ajudar no enfrentamento da situação.

Ester, Maria e Vitória também escolhem suas cartas e colocam viradas próximas ao tabuleiro.

Em seguida, após todos votarem, as cartas serão desviradas e reveladas. A partir disso, será feito a contagem de pontos ou nova votação, em caso de empate.



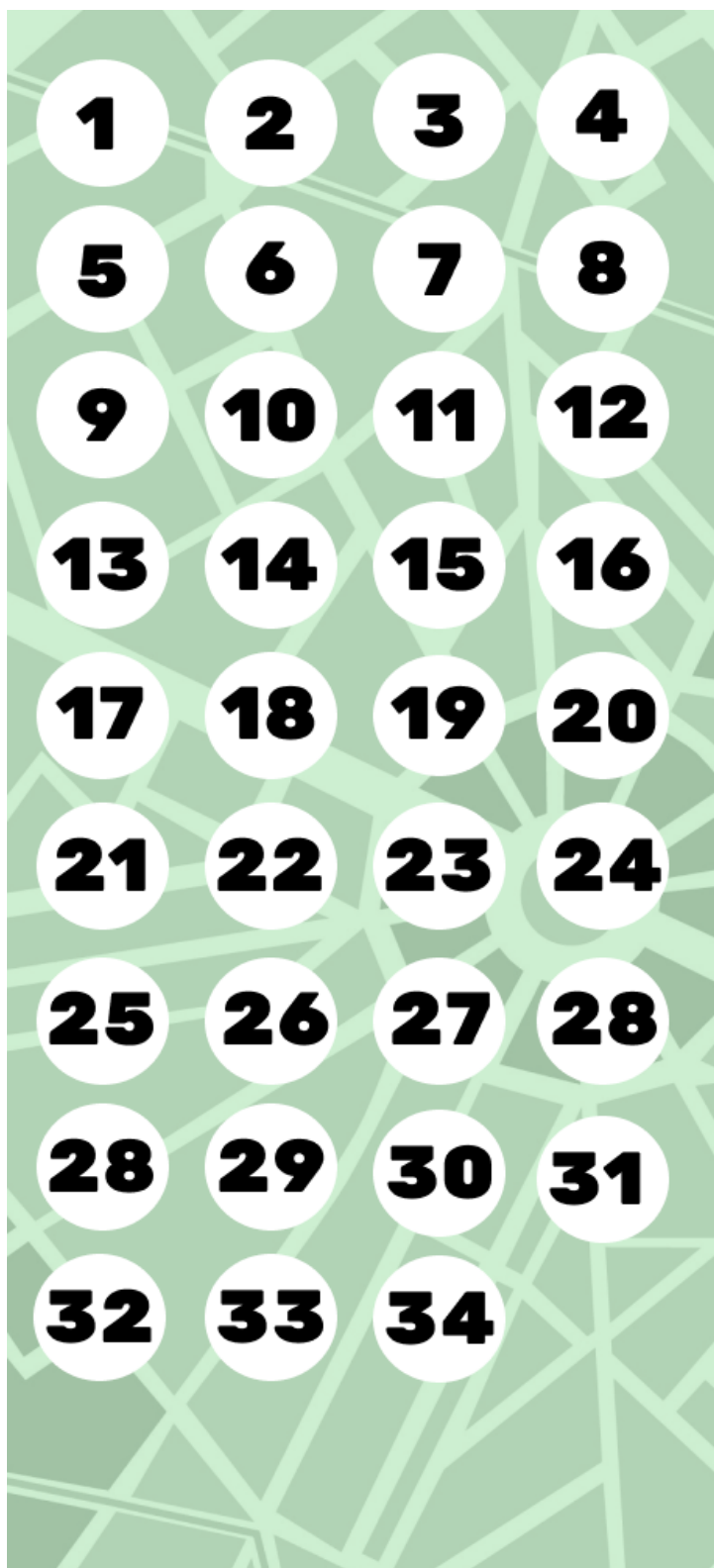
## 2. TABULEIRO

**Descrição:** Papel couchê 250g, medindo 45cmx40cm



### 3. TABULEIRO DE CONTAGEM DE PONTOS

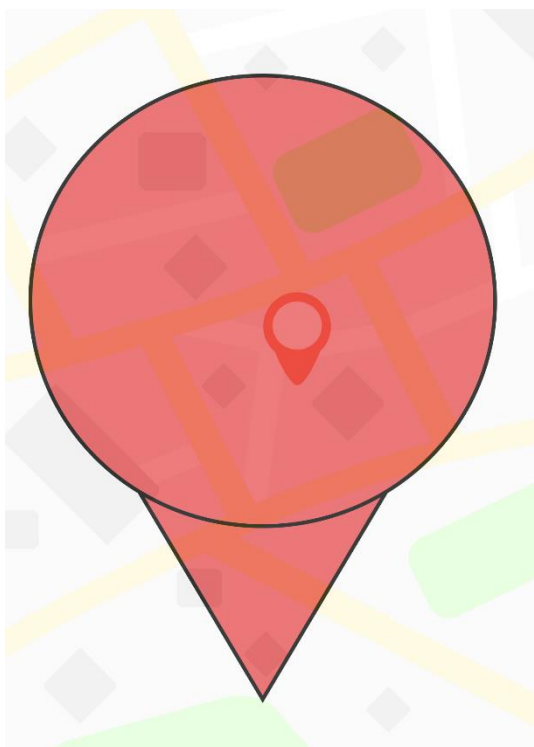
Descrição: Papel couchê 250g, medindo 35cmx10cm





#### 4. CARTAS DE COMPETÊNCIAS

**Descrição:** Papel couchê 250g, medindo 10cmx5cm



Amabilidade

**EMPATIA**

Colocar-se no lugar do outro, oferecendo a ele apoio e considerando suas necessidades e sentimentos.

Autogestão

**FOCO**

Capacidade de se concentrar na atividade que se deseja realizar e evitar distrações, mesmo em tarefas repetitivas

Autogestão

**ORGANIZAÇÃO**

Está relacionada a organizar o tempo e as atividades, bem como planejar etapas necessárias para se atingir uma meta e gerenciar compromissos futuros.

Autogestão

**PERSISTÊNCIA**

Capacidade de superar obstáculos para completar tarefas e concluir combinados, ao invés de procrastinar ou desistir quando as situações ficam difíceis ou desconfortáveis.

Autogestão

**RESPONSABILIDADE**

Envolve tomar para si um combinado, assumindo os compromissos de realizar as tarefas planejadas, mesmo diante de dificuldades. Significa prever as consequências de nossos atos em função do bem-estar coletivo.

Autogestão

**DETERMINAÇÃO**

Define-se pelo quanto nos esforçamos para conseguir aquilo que queremos. Pressupõe dar o melhor de si e desafiar-se para atingir um objetivo.

Resiliência Emocional

**AUTOCONFIANÇA**

É a capacidade de acreditar no próprio potencial, mantendo uma perspectiva otimista para o futuro.

Engajamento com os outros

**INICIATIVA SOCIAL**

É a habilidade de aproximar-se dos outros e relacionar-se com eles. Envolve iniciar, manter e apreciar o contato social.

Resiliência Emocional

**TOLERÂNCIA A FRUSTRAÇÃO**

É a habilidade de desenvolver estratégias eficazes para regular emoções desagradáveis, como os sentimentos de raiva e irritação. É manter a tranquilidade, o equilíbrio e a serenidade diante das frustrações e de lidar com situações inesperadas.

Engajamento com os outros

**ENTUSIASMO**

Trata do envolvimento com as situações do dia a dia e com os outros de forma positiva, alegre e afirmativa

Abertura ao novo:

**CURIOSIDADE PARA APRENDER**

É a paixão pela aprendizagem e exploração intelectual, relacionada também à investigação, à pesquisa, ao pensamento crítico e à resolução de problemas.



Abertura ao novo:

**INTERESSE ARTÍSTICO**

Diz sobre valorizar e apreciar manifestações artísticas e desenvolver sensibilidade para ver beleza em suas diversas formas e linguagens. Favorece o desenvolvimento de formas de expressar ideias, pensamentos e emoções.

Abertura ao novo:

**INTERESSE ARTÍSTICO**

Diz sobre valorizar e apreciar manifestações artísticas e desenvolver sensibilidade para ver beleza em suas diversas formas e linguagens. Favorece o desenvolvimento de formas de expressar ideias, pensamentos e emoções.

## 5. CARTAS DE AÇÃO

**Descrição:** 12 cartas feitas de papel couchê 250g, medindo 8cmx5cm



**ATENÇÃO!**

**OPORTUNIDADE A VISTA!**

Surgiu uma oportunidade muito boa em sua vida, contudo, isso não estava nos seus planos. Jogue novamente a rodada ESTUDOS.

**ATENÇÃO!**

**ATENÇÃO!**

**É SEMPRE BOM AJUDAR!**

Surgiu uma oportunidade de você poder ajudar algumas pessoas dando apoio espiritual. Vá para a área RELIGIÃO/ESPIRITUALIDADE e jogue uma rodada.

**ATENÇÃO!**

**ATENÇÃO!**

**NÃO FOI DESSA VEZ!**

Os seus planos não foram como esperados. Volte na área de TRABALHO e jogue uma nova rodada.

**ATENÇÃO!**

**ATENÇÃO!**

**OPORTUNIDADE A VISTA**

Com muita dedicação você conseguiu melhorar sua situação financeira. Vá para a área de BENS MATERIAIS e jogue uma rodada.

**ATENÇÃO!**

**ATENÇÃO!**

**ELEMENTO SURPRESA**

Sua situação financeira ficou comprometida. Volte na área de BENS MATERIAIS e jogue uma nova rodada.

**ATENÇÃO!**

**ATENÇÃO!**

**ELEMENTO SURPRESA!**

Você teve um filho! Volte na área ESTUDO e jogue outra rodada considerando o elemento surpresa.

**ATENÇÃO!**

**ATENÇÃO!**

**MUDANÇA DE PLANOS!**

Você resolveu que gostaria de expandir seus conhecimentos. Vá para a área de ESTUDOS e jogue uma rodada.

**ATENÇÃO!**

**ATENÇÃO!**

**DESPEDIDAS FAZEM PARTE DA VIDA!**

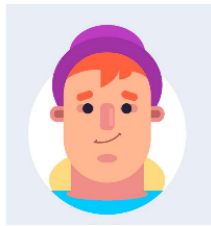
Infelizmente, você acabou perdendo algum ente querido próximo para uma doença terminal. Vá para a área RELIGIÃO/ESPIRITUALIDADE e jogue uma rodada.

**ATENÇÃO!**



## **1. CARTAS COM AS HISTÓRIAS**

**Descrição:** 6 cartas feitas de papel couchê 250g, medindo 12cmx8cm



**LUCAS**

Lucas tem 15 anos e mora com sua avó. Seus pais se separaram quando ele era pequeno. Hoje, seu pai vive em outro estado e sua mãe mora na mesma cidade, porém trabalha em uma empresa o dia todo. Mesmo não morando juntos, eles fazem o possível para vê-lo sempre.

### RELACIONAMENTOS AFETIVOS

**Rodada 1:** Lucas tem uma ótima relação com sua avó e faz de tudo para ajudá-la, porém mesmo os pais tentando se fazerem presentes, possui sentimento de abandono.

**Rodada 2:** Lucas está gostando de Fernanda, uma colega da mesma sala de aula, mas se sente inseguro em convidá-la para sair.

### ESTUDO

**Rodada 3:** Lucas sempre foi muito curioso e dedicado aos estudos, mas ainda não definiu o que quer fazer no futuro e isso o preocupa muito.

**Rodada 4:** Uma das coisas que Lucas adora fazer é ouvir música, ele tem muita vontade de aprender a tocar instrumentos musicais, de preferência violão. Como tem dificuldades financeiras, seus pais e sua vó não consegue pagar um curso na escola de música do bairro e isso o deixa muito triste.

### TRABALHO

**Rodada 5:** Lucas ainda não sabe bem em que área quer seguir, mas deseja montar seu próprio negócio na cidade em que ele mora, assim pode cuidar da sua avó.

### BENS MATERIAIS

**Rodada 6:** Pretende comprar um violão ainda esse ano, mas ainda não sabe como vai conseguir dinheiro.

**Rodada 7:** Seu maior sonho é conseguir comprar uma casa para sua avó, pois moram de aluguel.

### RELIGIÃO/ESPIRITUALIDADE

**Rodada 7:** Sua avó é testemunha de jeová, e embora ela esteja feliz e influencie Lucas a seguir a religião, ele não se sente confortável nela.

### ASPIRAÇÕES POSITIVAS

**Rodada 8:** Lucas deseja ser um homem bom, justo e que trata os outros com muito respeito as suas individualidades.

### SENTIDO DE VIDA

**Rodada 9:** Lucas, quer se tornar um adulto íntegro, ajudando sua avó como forma de agradecimento por nunca ter abandonado ele em nenhum momento.



## JOÃO

João é um adolescente de 16 anos, mora com sua mãe e seus 2 irmãos. Residente da cidade de Aracaju em Sergipe. João não vê a hora de concluir os estudos e começar a trabalhar para poder sair de casa.

### RELACIONAMENTOS AFETIVOS

**Rodada 1:** João é um rapaz que possui muitos conflitos com os irmãos, pois os irmãos, de 20 e 23 anos, estão envolvidos na criminalidade e o que mais frustra João é que sua mãe está doente e precisa dar conta de tudo sozinha.

**Rodada 2:** João apesar dos desafios e dificuldades, procura sempre, embora a mãe tenha pensamentos diferentes, respeitar as ideias dela.

### ESTUDO

**Rodada 3:** Por viver em um ambiente conflituoso nem sempre consegue se concentrar nos estudos, por consequência disso vive tendo problemas na escola com as notas.

**Rodada 4:** João tem muita vontade de aprender e às vezes conta com a ajuda de alguns professores que o incentivam muito a fazer alguns cursos de capacitação que são ofertados na escola.

### TRABALHO

**Rodada 5:** Surgiu uma oportunidade de emprego para João como jovem aprendiz, algo que o deixou muito alegre e empenhado em dar o melhor de si.

**Rodada 6:** João pretende montar sua própria loja online de artigos esportivos, para isso precisa entender sobre mídias sociais, negócios e investimentos.

### BENS MATERIAIS

**Rodada 7:** Com seu primeiro salário de jovem aprendiz, João pretende comprar uma bicicleta para ir para onde quiser.

### RELIGIÃO/ESPIRITUALIDADE

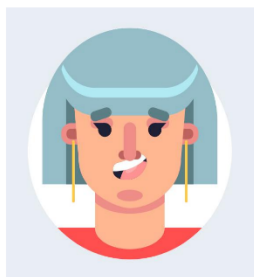
**Rodada 8:** João é um rapaz espiritualoso que gosta de expor suas ideias e opiniões sobre as coisas da vida.

### ASPIRAÇÕES POSITIVAS

**Rodada 9:** João, conseguiu um emprego como jovem aprendiz, contudo, o salário não é suficiente para morar sozinho. Ele pretende conseguir logo um emprego assim que sair da escola para poder se sustentar e sair de casa.

### SENTIDO DE VIDA

**Rodada 10:** Ele quer ser uma pessoa de bem, quer trabalhar, conquistar suas coisas e procurar sem nunca desistir da própria felicidade através de suas realizações pessoais.



## MARIA

Maria, é uma adolescente de 17 anos, que atualmente reside junto com sua mãe Fernanda, seu padrasto e seus 4 irmãos no complexo do alemão, Rio de Janeiro. Maria, desde muito nova, por ser a mais velha entre seus irmãos teve que trabalhar para ajudar a família. Com todas as adversidades Maria sonha em um dia poder dar uma vida melhor para sua família.

### RELACIONAMENTOS AFETIVOS

**Rodada 1:** Maria tem um relacionamento conturbado com o seu padrasto, pois ele não ajuda em casa e mesmo assim sua mãe ainda o apoia. Maria tem um bom relacionamento com os irmãos e com a mãe.

**Rodada 2:** Maria sonha em ter um casamento lindo, com a presença de vários amigos.

### ESTUDO

**Rodada 3:** Maria, é uma jovem estudiosa e esforçada, faz o ensino médio em uma escola pública próximo a sua casa. Deseja algum dia poder ingressar em uma universidade, pois sonha em ser Advogada.

**Rodada 4:** Maria deseja passar em um concurso para Juíza

### TRABALHO

**Rodada 5:** Maria, atualmente, consegue dar conta dos estudos e de seu trabalho como garçõnete em uma pizzaria na zona sul do Rio. Com todas as dificuldades ela consegue conciliar tudo e um dia sonha poder trabalhar como advogada.

### BENS MATERIAIS

**Rodada 6:** Maria pretende dar o melhor de si para conseguir comprar uma casa própria para sua mãe e poder melhorar sua vida financeiramente.

### RELIGIÃO/ESPIRITUALIDADE

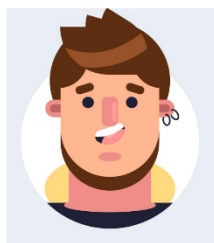
**Rodada 7:** Maria acredita em Deus, mas não possui uma religião. Ela se sente bem consigo mesma assim. Acredita que as pessoas devem procurar se colocar no lugar dos outros e saber fazer o bem para quem precisa, pois, para ela é isso que Deus quer das pessoas.

### ASPIRAÇÕES POSITIVAS

**Rodada 8:** Maria quer conseguir evoluir como pessoa. Ela está determinada a isso, pois vê em sua família a base para o seu crescimento pessoal.

### SENTIDO DE VIDA

**Rodada 9:** Maria acredita que todos tem um propósito, o dela é sempre estar correndo atrás da sua felicidade. Para ela, cada desafio enfrentado com sucesso é um obstáculo a menos para a sua realização pessoal.



**RAFAEL**

Rafael, é uma adolescente de 17 anos, encontra-se no último ano do E.M, reside apenas com a mãe e sua namorada Ana, que está grávida de 6 meses. Ele deseja concluir os estudos e conseguir um trabalho para poder cuidar de seu filho e casar.

### RELACIONAMENTOS AFETIVOS

**Rodada 1:** Rafael se relaciona muito bem com sua mãe, falam sobre tudo, menos sobre seu pai, sempre encontrando uma desculpa pra não falar sobre isso.

**Rodada 2:** Rafael está namorando há 11 meses e está bem animado com a possibilidade de concluir logo os estudos para poder casar com Ana, sua namorada.

### ESTUDO

**Rodada 3:** Ela está cursando o 3º ano do ensino médio de uma escola da rede pública, no começo do 3º ano não era muito ligada nos estudos, porém agora está bem empenhada e dando o melhor de si para conseguir atingir as notas necessárias para sua conclusão escolar.

**Rodada 4:** Rafael deseja concluir o ensino médio e começar a trabalhar em seguida, para conseguir sustentar sua família. Deseja conciliar com o trabalho a faculdade de Educação Física, que é sua paixão.

### TRABALHO

**Rodada 3:** Devido a gestação e a escola, Rafaela está se planejando para atingir sua meta de conseguir um emprego após finalizar os estudos e ter seu filho. Para obter renda extra, vende artigos de revista, em que ganha uma porcentagem em cada produto. No futuro, pretende ficar em casa cuidando dos filhos e aumentar seu tempo na venda de produtos e cosméticos.

**Rodada 4:** Rafaela pretende fazer uma faculdade de administração para aprender como melhorar seu negócio e possibilidade de outros.

### BENS MATERIAIS

**Rodada 5:** Rafaela está bem ansiosa e animada com a possibilidade de poder construir sua família, casar e ter sua própria casa.

### RELIGIÃO/ESPIRITUALIDADE

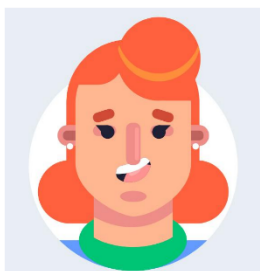
**Rodada 6:** Rafael não possui religião, mas é uma pessoa espirituosa que gosta sempre de estar ajudando seus amigos e seus familiares.

### ASPIRAÇÕES POSITIVAS

**Rodada 6:** Ele quer casar, construir sua família, conseguir um emprego e possuir seu próprio imóvel, mas tem receio de não alcançar todas as suas metas.

### SENTIDO DE VIDA

**Rodada 7:** Rafael sabe o que quer e está disposta a correr atrás do que for preciso para ser feliz através das suas realizações pessoais.



**PAULA**

Paula é uma menina de 16 anos muito sonhadora, que mora com sua mãe e os dois irmãos em uma cidade do interior do Ceará. Ela cuida dos irmãos e das tarefas domésticas enquanto sua mãe trabalha e faz o ensino médio em uma escola pública no horário da noite.

### RELACIONAMENTOS AFETIVOS

**Rodada 1:** Paula tem uma ótima relação com sua mãe, mas tem muitos conflitos com seus irmãos. Ela deseja ter em seu futuro uma boa relação com a sua família de origem, ajudando-os no que for preciso.

**Rodada 2:** Paula não tem desejo de se casar e nem de ter filhos, mas sim de viajar pelo mundo de forma independente.

### ESTUDO

**Rodada 3:** Paula deseja ir para a faculdade de moda, podendo assim pensar fora da caixa gerando ideias novas e interessantes para o mercado nacional e internacional.

**Rodada 4:** Paula tem o sonho de aprender inglês, mas não tem condições de pagar um curso. Ela planeja estabelecer metas de estudos de forma gratuita pela internet, assistir filmes e séries que possam ajudar no processo.

### TRABALHO

**Rodada 5:** Paula tem como sonho trabalhar em uma grande empresa de moda, podendo assim desenvolver ideias e desenvolver sensibilidade para ver a beleza em suas diversas formas.

**Rodada 6:** Paula deseja a longo prazo montar sua própria empresa de moda, mantendo uma visão otimista.

### BENS MATERIAIS

**Rodada 7:** O sonho de Paula é melhorar de vida financeiramente e conquistar sua casa própria, garantindo dar o melhor de si para conquistar o que deseja.

### RELIGIÃO/ESPIRITUALIDADE

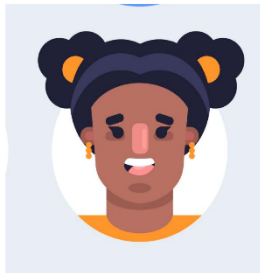
**Rodada 8:** Paula acredita em Deus e é católica. Tem o desejo de colocar-se como apoio a pessoas que passam por problemas, considerando seus sentimentos, mas não sabe muito bem como fazer isso.

### ASPIRAÇÕES POSITIVAS

**Rodada 9:** Deseja se tornar uma pessoa melhor sempre, mas se considera uma pessoa bem estressada. Seu maior objetivo é conseguir levar a vida de maneira mais leve e positiva.

### SENTIDO DE VIDA

**Rodada 10:** Paula busca alcançar em sua trajetória a realização de todas as suas metas e para isso não poupará esforços.



## VITÓRIA

Vitória é uma adolescente de 17 anos e atualmente mora junto com sua mãe e seu pai em um bairro no município de Sobral-CE. Vitória, desde muito nova ajuda a mãe com seu trabalho, sua mãe é dona de casa e trabalha como manicure. Com todas as dificuldades, Vitória sonha em um dia poder ajudar sua mãe a montar um salão de beleza e trabalhar junto com ela.

### RELACIONAMENTOS AFETIVOS

**Rodada 1:** Vitória atualmente está namorando Pedro e tem um bom relacionamento com seus pais, procura sempre ouvi-los e ter um bom relacionamento de confiança, porém tem dificuldade em se entender com a irmã, Fernanda.

**Rodada 2:** O namorado de Vitória pediu-lhe em casamento, o que a deixou muito animada e reflexiva em relação às suas metas e projetos, pois com o casamento ela estaria assumindo um compromisso com novas tarefas e desafios.

### ESTUDO

**Rodada 3:** Vitória tem bastante dificuldade com os estudos, mas ao pensar que seus pais pagam seus estudos em uma escola particular com muito esforço, ela não desiste de tentar manter suas notas na média escolar para assim conseguir concluir o ensino médio

**Rodada 4:** Vitória conta aos pais o interesse de fazer um curso para trabalhar com cabelo e maquiagem pois tem muito interesse em aprender mais sobre a área

### TRABALHO

**Rodada 5:** A jovem, trabalha com a mãe em casa, quando pode faz alguns trabalhos com desenhos nas unhas das clientes, procura sempre dar o melhor de si para conseguir ajudar a família com as coisas de casa. Seu sonho é montar seu próprio salão de beleza.

### BENS MATERIAIS

**Rodada 6:** Pretende um dia conseguir colocar um salão de beleza para ela e sua mãe, no momento ela tem um cofre onde guarda dinheiro para comprar aos poucos alguns equipamentos básicos do salão.

### RELIGIÃO/ESPIRITUALIDADE

**Rodada 7:** Vitória e seus pais são evangélicos, toda semana vão para o culto, lá ela aprendeu a servir de apoio e a saber levar em consideração os sentimentos do próximo para assim conseguir ajudá-lo.

### ASPIRAÇÕES POSITIVAS

**Rodada 8:** Vitória quer se tornar uma pessoa melhor e saber ser capaz de conseguir se posicionar na frente de outras pessoas e afirmar as próprias ideias e vontades de forma respeitosa para com os outros.

### SENTIDO DE VIDA

**Rodada 9:** Vitória, quer se tornar uma pessoa cada vez melhor para poder ajudar os pais que trabalham tanto para poder lhe fornecer tudo que precisa.

