



JOGO “JORNADA PARA O SUCESSO”: TECNOLOGIA EDUCATIVA PARA PROMOÇÃO DE HABILIDADES SOCIAIS DE SOLIDARIEDADE EM COMUNIDADES DE FÉ.

*Juego “viaje al éxito”: tecnología educativa para promover
habilidades de solidaridad social en comunidades fe.*

*“Journey to success” game: educational technology to promote
social solidarity skills in faith communities*

Adrielle Thaissa Reis da Silva de Lima

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-9177-0356>

Faculdade Adventista da Bahia

E-mail: adriellethaissasilva@hotmail.com

Daniela Cristina Lima da Silva

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-0901-6571>

Faculdade Adventista da Bahia

E-mail: danicristis@gmail.com

Diane Esther Oliveira dos Santos

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-2613-8071>

Faculdade Adventista da Bahia

E-mail: diaupss@gmail.com

Fernando Batista Peixoto

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-5829-2163>

Faculdade Adventista da Bahia

E-mail: bfernando790@gmail.com

Marcos Jodiel Barbosa Martins

ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-5433-2601>

Faculdade Adventista da Bahia

E-mail: marcosjodielsabado@gmail.com

Raquel Cristina Silva de Jesus

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2465-0353>

Faculdade Adventista da Bahia

E-mail: quelra2791@gmail.com

Joice Almeida Mendes

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-2056-5793>

Faculdade Adventista da Bahia

E-mail: joicyalmeida222@gmail.com

Adriene Portela Prado Corrêa

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-0422-9134>

Faculdade Adventista da Bahia

E-mail: adriene.correa@adventista.edu.br

Anselmo Cordeiro de Souza

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0156-716X>

Faculdade Adventista da Bahia

E-mail: anselmo.souza@adventista.edu.br



Eixo temático: Ciências Humanas.

PRODUÇÃO TÉCNICA E TECNOLÓGICA (RESUMO EXPANDIDO)

Introdução

A solidariedade, do ponto de vista da psicologia, pode ser vista como uma importante habilidade social, caracterizada como a prática de comover-se com o outro e conseqüentemente agir de forma a ajudá-lo⁽¹⁾. Salienta-se, que não é incomum pessoas envolvidas com práticas de solidariedade e voluntariado por meio de projetos, pertencer as comunidades de fé⁽²⁾. Neste sentido, em diferentes teologias e hermenêuticas religiosas, parece haver uma importante convergência de sentido entre o saber psicológico e valores sagrados relacionados a habilidade social da solidariedade, favorecendo a possibilidade de abordagens e treinamentos desta temática em espaços e comunidades de fé⁽¹⁻²⁾.

Objetivo

Desenvolver um produto educativo (jogo) para promoção da habilidade social de solidariedade em comunidades de fé.

Método

Trata-se de estudo metodológico pensado para o desenvolvimento de produto educativo (jogo), tal como feito em outros estudos⁽³⁾, sobre as habilidades sociais de solidariedade conscientizando o ser humano sobre a necessidade da boa ação. Com o objetivo de melhor orientar a construção do produto técnico educativo no formato de um jogo, foi considerada uma abordagem baseada em evidências, operacionalizado por meio do check list GREET⁽⁴⁾.



Resultados

A pesquisa resultou na produção de um jogo que trabalha e desenvolve a importância da solidariedade. O jogo é uma resposta parcial a problemática delineada nessa pesquisa. Essa resposta se dá no sentido de promover um percurso que leva os participantes a refletirem sobre sua proatividade comportamental durante o caminhar terrestre rumo ao sucesso espiritual. Desta forma, apresentamos essa resposta analisando o passo a passo do jogo como descrito a seguir.

Caracterização do jogo



Figura 1: Logomarca do jogo

Fonte: Elaborado pelo autor

O tabuleiro

O tabuleiro tem um formato retangular, com um design estrutural de contornos curvilíneos, composto por 45 casas. Há figuras ilustrativas, retratando situações cotidianas que presenciamos, envolvendo a necessidade de uma ação solidária.

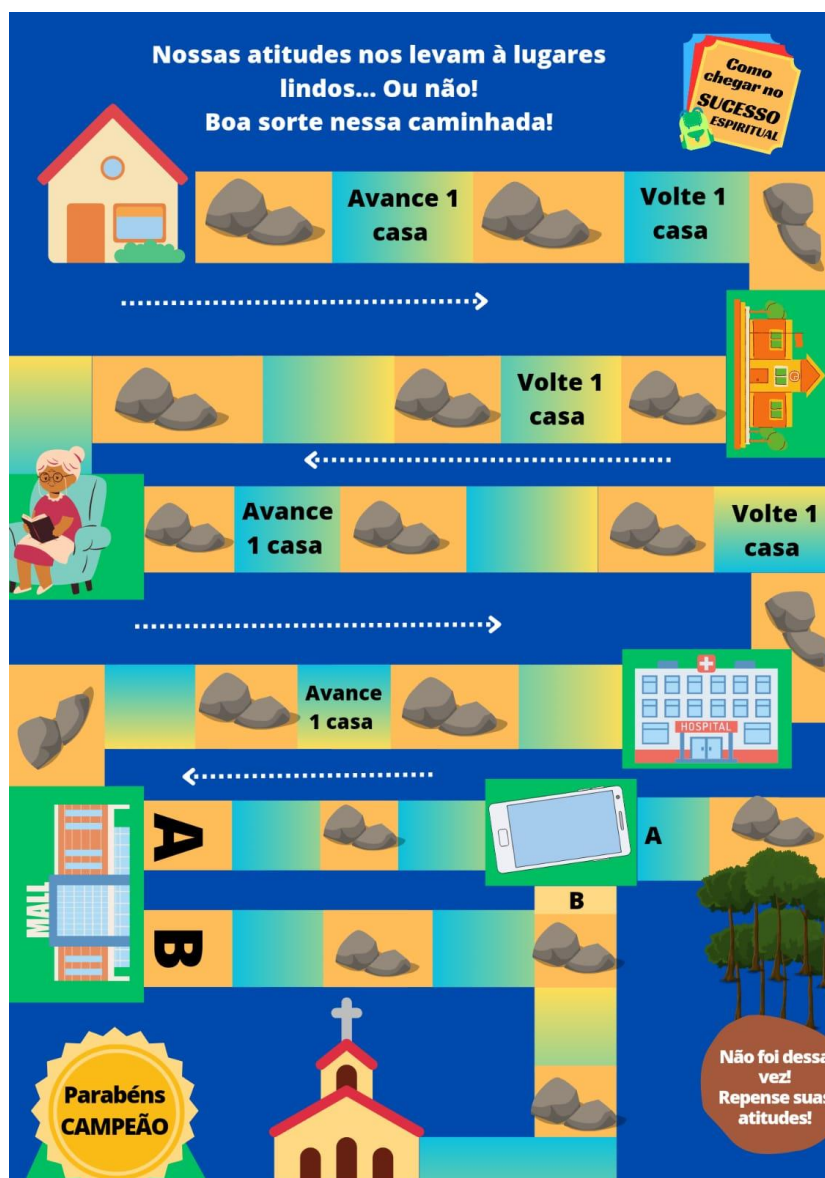


Figura 2: Tabuleiro do jogo

Fonte: Elaborado própria, 2023

Sua escolha o levará a uma consequência que que poderá favorecê-lo ou não no jogo.

2º parada: o jogador passa por um asilo e recebe um pedido de ajuda de um idoso, estando ele atrasado para um compromisso. Ele deverá escolher entre ajudar o idoso, ou seguirá seu caminho. sua escolha o levará a uma consequência que poderá favorecê-lo ou não no jogo



3° parada: Estando percorrendo o trajeto (próximo a um hospital), o jogador encontrará uma situação crítica envolvendo um dependente químico. O participante será questionado psicologicamente sobre seu posicionamento perante aquele usuário, novamente ele precisará fazer uma escolha entre ajudar ou não, aquele que está em necessidade, sua a escolha o levará a uma que poderá favorecê-lo ou não no jogo.

4° parada: O jogador presenciará uma situação de acusação de uma pessoa inocente dentro de um shopping; Ele será questionado sobre o que faria sendo uma testemunha. Na 4° parada, a depender do posicionamento do jogador, ele deverá seguir por caminhos diferentes que podem levá-lo ao avanço no jogo, ou não.

Parada extra: O jogador terá uma chance de voltar atrás de sua decisão, caso precise, e trilhar outro caminho. Ele terá oportunidade de reverter seu posicionamento sobre a testemunha. Novamente, a depender de seu posicionamento ele seguirá por outro caminho, ou seguirá no mesmo.

Entendemos que todo jogo é um processo inacabado, assim sendo, apresentamos as regras do jogo, as quais encontram-se organizadas, porém, em fase de construção e experimentação, podendo a qualquer instante sofrer modificações para sua melhoria.

As regras do jogo

Objetivo: Alertar para a prática solidariedade com as pessoas que necessitam no caminhar cotidiano.

Faixa etária: Crianças de 10 anos em diante.

Material necessário:

- 1 tabuleiro do jogo; 1 dados; 1 pino (representação do participante)
- 5 cartas (orientação para cada parada do jogo); 6 fichas (consequência de cada resposta)

Número de participantes: 4 jogadores.



- No início cada jogador posiciona-se na casa que é o ponto de partida.
- O participante joga o dado, que indicará a quantidade de casas que ele deverá andar.
- Independente se o número do dado indicar passagem direta, ao passar pelas casas maiores e coloridas e na cor verde, o jogador deve parar e enfrentar a problemática para seguir o jogo.
- Caso a consequência o faça retornar casas no tabuleiro e ele voltar em uma parada especial já realizada, ele deve seguir adiante no jogo.
- Na quarta parada e na parada extra a consequência da problemática é o caminho a ser percorrido que pode sofrer alteração com a resposta.

Para ser campeão:

O jogador deve chegar à Igreja, que simboliza o encontro com Cristo, o sucesso espiritual.

As cartinhas e as fichas

As cartas serão os guias nas paradas; nelas estão contidas as problemáticas que o jogador enfrentará no decorrer do jogo. Cada carta é acompanhada por duas fichas que trazem a consequência de acordo com a resposta do participante.



Figura 3: Cartas do jogo como chegar ao sucesso espiritual

Fonte: Elaborado própria, 2023



Figura 4: Exemplo fichas de consequência

Fonte: Elaborado própria, 2023

Descritores: Habilidades Sociais; Crianças; Adolescentes; Solidariedade.

Referências

- (1) Del Prette A, Del Prette ZAP. Habilidades Sociais: O modelo de Jesus. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.
- (2) Souza AC. Capelania hospitalar. Indaial: UNIASSEIVI, 2022.
- (3) Silva IAV, Chaves RD, Souza AC, Guerra RB. O uso do dinheiro como recurso sustentável: proposta didática e relato de experiência. South American Journal of Basic Education, Technical and Technological, 2020; 7(2): 765-781.
- (4) Phillips AC, Lewis LK, Mcevoy MP, et al. Development and validation of the guideline for reporting evidence-based practice educational interventions and teaching (GREET). BMC Med Educ. 2016;16(237):1-10.