

Concepção e Uso do Jogo de Cartas Travessias: Diálogos com as Juventudes

Lígia Rocha Cavalcante Feitosa
Departamento de Psicologia
Universidade Federal de Santa Catarina
Florianópolis, Santa Catarina
ligia.cavalcante.feitosa@gmail.com

Resumo— Este artigo tem como objetivo definir a concepção e uso do jogo de cartas Travessias no diálogo com os jovens. A partir dos conceitos de juventude, trajetórias escolares e trajetórias profissionais foi possível elaborar o referido jogo. Este jogo é constituído pelos temas voltados ao apoio social, à tomada de decisão e às informações adicionais. Cada eixo aborda um conjunto de questões que envolvem as trajetórias juvenis em contextos escolares ou de formação profissional. A utilização do jogo de cartas Travessias permite, de forma cooperativa, a construção de espaços lúdicos e de conversação entre os jovens sobre temas que permitem a sua trajetória nas mais diversas situações.

Palavras-chave - jogo sério, trajetórias, juventude

I. INTRODUÇÃO

A promoção do acesso escolar e, ainda, a inserção profissional das juventudes estão cada vez mais desafiadoras no Brasil. Muitos são os projetos e as instituições que trabalham em parceria com os governos, as universidades e a sociedade em geral para garantir o direito à aprendizagem, à permanência e à formação dos jovens no país. Considerando que as juventudes são constituídas por diferentes marcadores sociais, econômicos, raciais e culturais, os espaços escolares precisam ressignificar a formação, a intervenção e a avaliação do conjunto de atividades que promovem junto aos seus atores educativos, a fim de fortalecer ambientes autônomos e criativos de reflexão entre os jovens, que também garantam as trajetórias escolares e profissionais juvenis [1][2].

Na psicologia, tradicionalmente, os estudos envolvendo as juventudes foram desenvolvidos sob a perspectiva da psicologia do desenvolvimento [3]. Por muito tempo, os jovens foram interpretados pelo fenômeno das crises que os acometem nesse ciclo da vida. Essa concepção tem sido questionada para dar espaço aos estudos ao modelo do desenvolvimento contínuo que, por sua vez, podem referendar ações para e com as juventudes [3].

De acordo com referência [4], as trajetórias juvenis são entendidas como processos permanentes de reconstrução. Tais processos não assumem posições lineares, mas revelam as possibilidades de transformação entre o que os jovens experimentam, a construção de vivências e a criação de horizontes de futuro. A compreensão processual permite analisar as juventudes sob a perspectiva de que eles são agentes de seu desenvolvimento e são constituídos pelas nuances das relações socioculturais. Sendo assim, para as autoras, o jovem pode ser interpretado como um sujeito que

transita e transforma-se por meio de vivências e prospecções de futuro.

Sob a perspectiva de que as trajetórias escolares e profissionais são potenciais promotoras do desenvolvimento e protagonismo juvenil, estudos críticos em psicologia têm defendido a importância da mediação e da estética na promoção do desenvolvimento de jovens em contextos educativos e no fortalecimento da participação efetiva das juventudes em seus projetos de vida. Portanto, estes estudos podem fundamentar a concepção e ressignificar o uso dos jogos em contextos educativos.

De acordo com referência [5], o uso de jogos pode assumir um caráter inovador ao promover espaços lúdicos e criativos para a troca de experiência entre aqueles envolvidos nesta atividade. Nessa direção, há jogos que podem disparar processos de desenvolvimento por meio da formulação de situações-problemas e reflexões produzidas pelo coletivo acerca de uma determinada temática.

Mesmo os jogos estejam sendo bastante difundidos nos contextos educativos, ainda há lacunas acerca do seu uso quando se pensa o público juvenil. Em muitas situações o uso do jogo associa-se ao brincar por brincar e, por conseguinte, pode não ser devidamente valorizado nas práticas pedagógicas e/ou mediacionais com jovens [6]. (Dias, Vasconcellos & Barreto, 2017).

Diante do exposto, este trabalho tem por objetivo apresentar a concepção e o uso do Jogo de Cartas Travessias para ser utilizado com e para as juventudes em contextos escolares e/ou formativos. Além disso, apresentar os eixos constituintes e a forma de uso do jogo em grupo.

II. O JOGO DE CARTAS TRAVESSIAS

O Jogo de Cartas Travessias é um recurso educativo que, por meio do jogo cooperativo, proporciona entre os educadores e jovens diálogos acerca das concepções de si, dos desafios pessoais e coletivos vivenciados pelas juventudes diante das trajetórias escolares e das trajetórias profissionais. Este jogo é constituído por quatro eixos, a saber: (a) quem sou eu; (b) quem tá junto; (c) e agora? e (d) você sabia.

Este jogo tem por objetivo promover espaços criativos e acolhedores de fala entre os jovens inseridos nos anos finais do ensino fundamental, ensino médio e/ou técnico profissionalizante; dialogar com os jovens acerca das possibilidades e dos desafios existentes ao longo do projeto de vida, em especial, nas trajetórias escolares e nas trajetórias

profissionais; aproximar os jovens dos espaços de partilhas sobre as percepções, as experiências, os sentimentos e as expectativas que possuem nesta etapa do ciclo da vida; e proporcionar espaços de fala lúdicos e dialógicos entre os profissionais da educação e os jovens por meio do jogo. Tem por público-alvo estudantes, preferencialmente, dos anos finais do ensino fundamental, ensino médio e/ou ensino técnico profissionalizante. Também é possível de ser replicado em oficinas formativas com educadores e/ou psicólogos.

Acerca dos eixos temáticos, seguem a descrição:

a. Quem sou eu: Constituído por 13 cartas com conteúdo voltado para os fundamentos do autoconhecimento. Nesse eixo, o conteúdo das cartas aborda questões e situações acerca de como os jovens se percebem ou lidam com determinados aspectos pessoais em suas relações sociais e trajetórias escolares.

b. Quem tá junto: Constituído por 13 cartas com conteúdo voltado para o suporte social construído e reconhecido pelos jovens em suas trajetórias de vida. Nesse eixo, o conteúdo das cartas aborda situações e vivências das juventudes com sua rede de contato e relações sociais.

c. E agora: Constituído por 13 cartas com conteúdo voltado para as trajetórias escolares e trajetórias profissionais dos jovens. Nesse eixo, o conteúdo traz situações problemas e experiências que podem ser recorrentes para as juventudes em seus projetos de vida.

d. Você sabia: Constituído por 13 cartas com conteúdo baseado em referências técnicas, entidades e canais de informação sobre questões escolares, sociais e profissionais que podem marcar as trajetórias juvenis. Nesse eixo, o conteúdo está associado ao conteúdo de algumas cartas dos eixos “quem sou eu”; “quem tá junto”; “e agora?”.

O jogo também pode ser adaptado para o formato online e é possível trabalhar o conceito e as possibilidades de inserção do jogo no conjunto de atividades desenvolvidas pelos profissionais junto aos jovens nas escolas/programas de inserção profissional. Por meio do jogo, portanto, pode-se contribuir para um novo desenho metodológico para atividades de fortalecimento das trajetórias juvenis por meio de processos educativos e da participação efetiva dos jovens. Entende-se também que os profissionais podem promover espaços criativos de reflexão e que, ainda, possam construir ações voltadas para o fortalecimento das juventudes.

REFERÊNCIAS

- [1] P. C. R. Carrano, “Jovens, escolas e cidades: desafios à autonomia e à convivência”, *Rev. Teias*, vol. 12, n. 26, pp. 1-16, Set.Dez. 2011. [Online]. Disponível: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/24209/17188>
- [2] E. Ribeiro e S. Macedo, “Notas sobre políticas públicas de juventude no Brasil: conquistas e desafios”, *Ver. de Cien. Soc.*, vol. 42, n.31, pp. 107-126, Jun. 2018. [Online]. doi: <http://dx.doi.org/10.26489/rvs.v31i42.5>
- [3] M.A. Dessen e A. L. Costa Júnior, *A ciência do desenvolvimento humano*, Porto Alegre, RS: Artmed, 2005.
- [4] R. K. Machado e M. C. S. Lopes de Oliveira, “Violência e privação de liberdade: um estudo sobre trajetórias juvenis a partir do Radar de Relações Interpessoais”, *Av. en Psico. Lat.*, vol. 37, n. 3, pp.307-325, Ago.2019.[Online]. doi: <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/apl/a.7966>
- [5] K. N. Jozkowski e H. R. Ekbia, “Campus Craft: A Game for Sexual Assault Prevention in Universities”, *Games For Health Journal*, vol. 4, n. 2, pp.95-106, 2015. [Online]. doi: 10.1089/g4h.2014.0056
- [6] C. M. Dias, M. S. Vasconcellos, e J. O. Barreto, “Jogo e Educação: menções e concepções em documentos oficiais”, Apresentado no XVI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital — SBGames, Curitiba, PR, Nov. 2-4, 2017, pp. 1104-1107.