

JOGO TRILHA DA VIDA





O que é?

Ferramenta de entrevista
Apresentada em forma de jogo

Para que serve?

- Favorecer a interação dialógica
- Aumentar as possibilidades de narrativas
- Incentivar a reflexão da trajetória de vida
- Incentivar a construção de um projeto de vida (pensar e sentir de forma prospectiva)
- Possibilitar a expressão da subjetividade e dos significados singulares construídos pelo adolescente

Temas da Entrevista no Contexto da Socioeducação

- Percepção identitária
- Construção de significados
- Produção de conhecimento
- Construção espaço-temporal.
- Autonomia (analisada como um eixo transversal aos quatro eixos citados).

Foi elaborado a partir de quais teorias e modelos?

- Psicologia Cultural
- Metodologia Qualitativa

Referimo-nos como *trajetória de vida* ao percurso vivido por uma pessoa, de maneira singular e irrepetível, entendendo também que toda ação humana é sempre de natureza social e dialógica (Bakhtin, 1982; Josephs & Valsiner, 1998; Marková, 2005; Grossen & Salazar Orvig, 2011; Zittoun, 2012).

Outras possibilidades teóricas:

- Ludificação/Gamificação

O que é Ludificação?

- Compreende o uso de conceitos, técnicas e mecânicas de jogos para aumentar o engajamento de pessoas em atividades que normalmente seriam consideradas tediosas ou desmotivadoras
- Componentes básicos da ludificação: (1) jogador; (2) objetivo(s) regras; (3) feedback

Referências

Adorno de Oliveira, L. (2016). Narrativas de vida em um espaço físico de reclusão: a reconstituição do antes e a possibilidade de um depois. *Estudos Linguísticos*, 45(3), 913-926. doi:<http://dx.doi.org/10.21165/el.v45i3.655>

Araújo, C., Lopes de Oliveira, M., & Rossato, M. (2017). Investigação Qualitativa dos Processos de Desenvolvimento Humano: desafios à questão do sujeito e da subjetividade. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*.

Bauer, M. W., & Gaskell, G. (2002). *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático*. Petrópolis, RJ: Vozes.

Branco, A., & Valsiner, J. (Mar de 1997). Changing methodologies: a co-constructivist study of goal orientations in social interactions. *Psychology and Developing Societies*, 9, 35-64.

Lopes de Oliveira, M. C. (2015). *Psicologia no curso de vida: Adolescência*.

Costa, A. C. S.; Marchiori, P. C. Z. (2015) Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência. InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação, v. 6, n. 2.

Deterding, S. (2012) Gamification: designing for motivation. *Interactions*, v.19, n. 4, p. 14-17, jul./ago.

Rossetti-Ferreira, M., Amorim, K., & Silva, A. (2000). *Uma perspectiva teórico-metodológica para análise do desenvolvimento humano e do processo de investigação*. Ribeirão Preto: USP.