

Desenvolvimento e aplicação do jogo (Re)Construindo: uma ferramenta qualitativa para o fortalecimento social e emocional de crianças e adolescentes

Alcimar Valente Cruz Junior¹, Fernanda Giovanna Fonseca Mendes de Jesus¹, María Eduarda Fragoso Barcelos¹, Maiara Pinto dos Santos¹, Maria Miranda Mota Pontes¹, Sananda Melo Lopes Almeida Soares²

(1) Alunos de Metodologia de Pesquisa em Psicologia - Curso de Psicologia, ISECENSA; (2) Professora Pesquisadora Orientadora – Curso de Psicologia – Institutos Superiores de Ensino do CENSA – ISECENSA, Rua Salvador Correa, 139, Centro, Campos dos Goytacazes, RJ, Brasil.

A utilização de recursos terapêuticos, como jogos e atividades lúdicas, desempenha um papel crucial no processo de psicoterapia, especialmente com o público infanto-juvenil. O projeto "(RE) CONSTRUINDO" visa criar um jogo terapêutico destinado a crianças e adolescentes, promovendo a expressão pessoal, o autoconhecimento e a regulação emocional. Neste trabalho, exploraremos as possibilidades e os benefícios que esses recursos fornecem ao serem usados como instrumento para construção de habilidades socioemocionais e como uma via para coleta de dados e análise qualitativa do caso. O jogo "(RE) CONSTRUINDO" tem como objetivo criar um ambiente lúdico e interativo onde os jogadores possam explorar e praticar o reconhecimento e a gestão de suas emoções, relacionamentos e comportamentos, promovendo aprendizado, comunicação e resolução de conflitos. Com esse intuito, o primeiro passo para a criação do "(RE) CONSTRUINDO" foi o planejamento, no qual definimos o objetivo e o público alvo, a saber: público infanto-juvenil, na faixa etária de 8 a 19 anos. O segundo passo foi a realização de uma revisão bibliográfica sobre as temáticas a serem trabalhadas no jogo. Em seguida, definimos o orçamento e listamos os materiais necessários para o desenvolvimento da tarefa. Posteriormente, criamos as perguntas reflexivas, que foram coladas nos bloquinhos, e definimos os desafios a serem expostos na roleta, garantindo que fossem apropriadas para o público-alvo. Por fim, estabelecemos as regras do jogo, que incluem: o jogador deve jogar o dado e a cor que sair deverá ser retirada de um dos blocos da torre. Após retirar o bloco, o jogador deve ler e responder à pergunta nele contida, que pode ser relacionada a emoções, comportamentos ou relacionamentos. Na sequência o jogador deve colocá-lo novamente no topo da torre. Caso a torre caia, o jogador que retirou a última peça deve rodar a roleta dos desafios emocionais e cumprir o desafio. A expectativa de resultado é que o jogo seja um instrumento capaz de fortalecer a relação de vínculo paciente-terapeuta; a criação de um ambiente acolhedor e seguro para o paciente; o recolhimento de informações qualitativas; auxílio no engajamento do processo terapêutico e o desenvolvimento de competências emocionais e sociais.

Palavras-chave: Recurso terapêutico. Habilidades socioemocionais. Terapia lúdica.

Instituição de Fomento: ISECENSA.

Development and application of the game (Re)Building: a qualitative tool for the social and emotional reinforcement of children and adolescents

Alcimar Valente Cruz Junior¹, Carolina Caetano da Silva¹, Fernanda Giovanna Fonseca Mendes de Jesus¹, Maria Eduarda Fragoso Barcelos¹, Maiara Pinto dos Santos¹, Maria Miranda Mota Pontes¹, Sananda Melo Lopes Almeida Soares²

(1) Students of Research Methodology in Psychology - Psychology Course, ISECENSA; (2) Guiding Research Professor - Psychology Course - Higher Education Institutes of CENSA - ISECENSA, Rua Salvador Correa, 139, Centro, Campos dos Goytacazes, RJ, Brazil.

The use of therapeutic resources, such as games and playful activities, plays a crucial role in the psychotherapy process, especially with children and adolescents. The "(RE) BUILDING" project aims to create a therapeutic game for children and adolescents, promoting personal expression, self-knowledge and emotional regulation. In this paper, we will explore the possibilities and benefits that these resources provide when used as a tool for building socio-emotional skills and as an avenue for data collection and qualitative case analysis. The "(RE) BUILDING " game aims to create a playful and interactive environment where players can explore and practice recognizing and managing their emotions, relationships and behaviors, promoting learning, communication and conflict resolution. With this in mind, the first step in creating "(RE) BUILDING" was planning, in which we defined the objective and the target audience: children and young people aged between 8 and 19. The second step was to carry out a literature review on the themes to be worked on in the game. We then defined the budget and listed the materials needed to carry out the task. Afterwards, we created the reflective questions, which were glued onto the blocks, and defined the challenges to be displayed on the roulette wheel, ensuring that they were appropriate for the target audience. Finally, we established the rules of the game, which include: the player must throw the die and the color that comes out must be taken from one of the blocks in the tower. After removing the block, the player must read it and answer the question it contains, which can be related to emotions, behaviors or relationships. Then the player must place it back on top of the tower. If the tower falls, the player who removed the last piece must spin the emotional challenge roulette wheel and fulfill the challenge. The expected outcome is that the game will be an instrument capable of strengthening the patient-therapist bond; creating a welcoming and safe environment for the patient; gathering qualitative information; helping to engage in the therapeutic process and developing emotional and social skills.

Keywords: Therapeutic resource. Socio-emotional skills. Ludic therapy.

Support: ISECENSA.