



7ª Feira Mineira de Iniciação Científica



De 11 de novembro a 01 de dezembro de 2023

CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO  
JOVEM

ELISA SILVA CARVALHO

ARACELE GARCIA DE OLIVEIRA FASSBINDER

PAULO CESAR DOS SANTOS

IFSULDEMINAS - MUZAMBINHO

MUZAMBINHO, MG/ BRASIL



elisacarvalho336@gmail.com

# ORÁCULO DAS PROFISSÕES: UM JOGO SÉRIO PARA ORIENTAÇÃO PROFISSIONAL



# Apresentação



- A escolha da carreira é um momento crítico para os jovens do ensino médio, muitas vezes repleto de ansiedade. Este projeto propõe a criação de um jogo sério de apoio vocacional, utilizando uma abordagem lúdica para ajudar os alunos a identificarem suas habilidades e interesses com base na teoria das inteligências múltiplas de Howard Gardner.
- Buscamos oferecer uma orientação vocacional mais acessível e envolvente. Através de elementos de jogos, busca-se promover um aprendizado que estimule a curiosidade e contribua para escolhas mais conscientes, aliviando a ansiedade nesse período decisivo.

# Objetivos



- Investigar como um jogo sério na modalidade aventura pode auxiliar jovens do ensino médio na escolha de carreira, utilizando a teoria das inteligências múltiplas de Gardner como base para a orientação vocacional.
- Desenvolver um jogo sério que apresente aos estudantes perguntas de autoconhecimento baseadas nas inteligências múltiplas de Gardner.
- Validar o jogo com um grupo focal de jovens estudantes, avaliando sua eficácia no auxílio à escolha de carreira.
- Identificar as inteligências predominantes nos estudantes participantes, correlacionando-as com possíveis áreas de atuação profissional.

# Metodologia



## Fase de Imersão

- Entrevistas com estudantes e psicóloga
- Identificação das dificuldades na escolha da carreira

## Análise e Síntese

- Elaboração do Game Design Document (GDD)
- Definição de mecânicas, mapas e personagens
- Pesquisa e seleção do questionário das inteligências múltiplas





# Metodologia



## Idealização e Prototipagem

- Desenvolvimento do jogo em Python
- Utilização das bibliotecas Pygame e Pytmx

## Validação do Protótipo

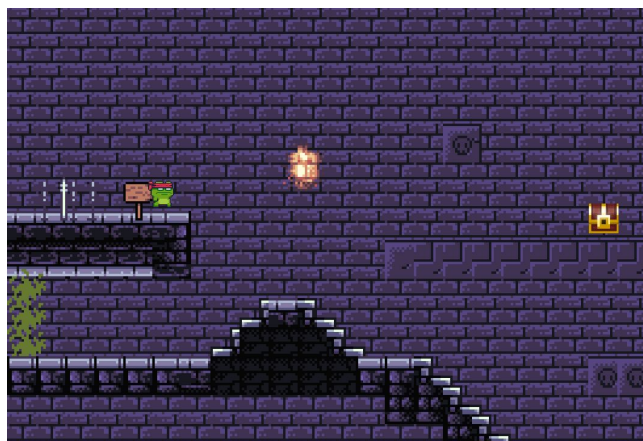
- Realização de grupo focal com 8 estudantes
- Coleta de feedback sobre a experiência do usuário



# Resultados alcançados



- Desenvolvimento e validação de 5 fases do Jogo Oráculo das Profissões



# Resultados alcançados



- **Engajamento dos Estudantes:** O jogo incentivou a participação ativa dos alunos, que se mostraram mais abertos a discutir suas escolhas de carreira.
- **Identificação de Habilidades:** Muitos estudantes relataram uma melhor compreensão de suas inteligências e como isso poderia influenciar suas decisões profissionais.
- **Reflexão e Autoconhecimento:** Os alunos tiveram a oportunidade de refletir sobre suas opções de carreira de maneira interativa e divertida.

# Aplicabilidade dos resultados no cotidiano da sociedade



## Aplicabilidades do Trabalho Desenvolvido

- **Orientação Vocacional Acessível:** Ferramenta interativa para explorar áreas de conhecimento.
- **Promoção do Autoconhecimento:** Ajuda a identificar habilidades e inteligências predominantes.
- **Apoio à Saúde Mental:** Reduz a ansiedade na escolha de carreira, criando um espaço seguro.

## Origem do Trabalho

- Projeto surgiu de conversas com colegas e estudantes enfrentando dificuldades na escolha profissional.



# Criatividade e inovação



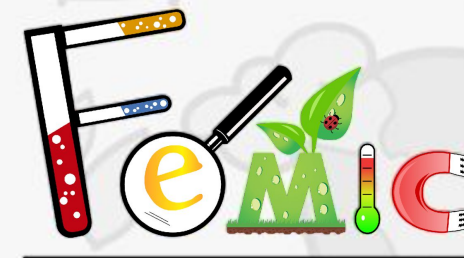
- **Gamificação:** Torna a orientação vocacional interativa e divertida.
- **Inteligências Múltiplas:** Personaliza a experiência com base nas habilidades dos alunos.
- **Desenvolvimento Colaborativo:** Diálogo com estudantes e especialistas para atender necessidades reais.
- **Acessibilidade:** Interface amigável para todos os alunos.

# Considerações finais



- O projeto consistiu na criação de um jogo sério para a orientação vocacional de jovens estudantes, fundamentado na teoria das inteligências múltiplas de Howard Gardner. A iniciativa surgiu da identificação das dificuldades enfrentadas pelos alunos do IFSULDEMINAS na escolha de suas profissões, levando os autores a desenvolver uma solução que integrasse entretenimento e aprendizado. Com uma abordagem gamificada, o jogo incentiva a reflexão pessoal, ajudando os usuários a reconhecerem suas habilidades e interesses.
- O desenvolvimento envolveu etapas de imersão, análise, prototipagem e validação com os estudantes, assegurando que a ferramenta atendesse às suas necessidades. Ao final, o projeto contribuiu para reduzir a ansiedade na escolha profissional e ofereceu aos alunos um meio de autoconhecimento e exploração de novas possibilidades de carreira, apresentando-se como uma alternativa eficaz e acessível para apoiar a juventude em um momento crítico de suas vidas.

**Agradeço aos Orientadores, aos meus pais, a manuzinha, as meninas do 209 e a todos que me apoiaram durante a pesquisa e contribuíram para o desenvolvimento da pesquisa.**



7ª Feira Mineira de Iniciação Científica

**De 11 de novembro a 01 de dezembro de 2023**

#### Realização



Associação Mineira de  
Pesquisa e Iniciação Científica



#### Apoiadores

UNIVERSIDADE  
DO ESTADO DE MINAS GERAIS | UEMG  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

MINISTÉRIO DA  
CIÊNCIA, TECNOLOGIA  
E INOVAÇÃO

GOVERNO FEDERAL  
**BRASIL**  
UNIÃO E RECONSTRUÇÃO

**CNPq**  
Conselho Nacional de Desenvolvimento  
Científico e Tecnológico

