

cdm.

PROJETOS SOCIAIS
DE ALTO IMPACTO



CDM

JOGO RECONECTAR

INTRODUÇÃO



Tecnologia Social: Jogo Reconectar

Idealização, produção e aplicação: CDM. Projetos Sociais de Alto Impacto

Público-alvo: Pessoa Idosa

O **Jogo Reconectar** é uma ação inovadora da CDM direcionada às pessoas idosas e que utiliza a gamificação para engajar e motivar os envolvidos a partir de elementos de jogos como pontuação, desafios e recompensas. A ludicidade promove atividades físicas e cognitivas, favorecendo a inclusão das pessoas idosas na elaboração do Plano de Vida, considerando a diversidade e heterogeneidade de níveis de instrução e capacidades cognitivas identificadas, inclusive casos de analfabetismo.

O jogo contribui para o **desenvolvimento da autoeficácia, confiança, socialização e aprendizado contínuo**. Com ênfase no envelhecimento ativo e saudável, o jogo, composto de oito temas, envolve autoconhecimento, colaboração, criatividade, comunicação e autocuidado.

Status: tecnologia social aplicada, testada, avaliada e validada em 2023, em fase de registro.



Estrutura técnica: o Jogo Reconectar compõe-se de 8 temas apresentados às pessoas idosas durante os encontros realizados pelo projeto, através de diferentes desafios/partidas para subsidiar o aprendizado e a compreensão de cada integrante na elaboração do plano de vida individual e personalizado.

Os temas abordados são:



Saúde



Propósito



Finanças



Relacionamentos



Participação



Desenvolvimento



Lazer



Legado

Avaliação dos participantes em todas as etapas do Jogo Reconectar:

Ao final da rodada, os participantes recebem questionários de autoavaliação, os quais são encorajados a refletir sobre questões pessoais pertinentes ao tema abordado. Eles devem assinalar com um "x" as afirmações que melhor representem suas atitudes, atribuindo uma pontuação de 0 a 10 para avaliar sua satisfação com as ações que estão realizando atualmente.

Após essa autoavaliação, são distribuídos cartões contendo imagens relacionadas ao tema, onde os participantes são encorajados a selecionar para representar suas metas de maneira clara e concreta.



SAÚDE

DESAFIO/PARTIDAS: "OS EQUILIBRISTAS" E "PESCANDO SAÚDE"

Os Equilibristas

Objetivo: Construir uma pilha de bonequinhos de MDF o mais alto possível em 5 minutos, mantendo o equilíbrio das peças.

Como funciona:

- Cada participante ou equipe tenta empilhar as peças sem colapso.
- Vence quem montar a torre mais alta dentro do tempo.

Reflexão: O jogo simboliza a busca pelo equilíbrio entre corpo e mente, destacando a importância de cuidar da saúde física e mental de forma integrada.



Pescando Saúde

Objetivo: Associar hábitos saudáveis ou não elevados a imagens, separando-as nos baldes "curti" e "não curti" em até 10 minutos.

Como funciona:

- Duas equipes competem;
- Um jogador pesca os peixes numerados;
- O outro associa as imagens aos baldes corretos;
- Vence quem conseguiu mais associações no tempo limite.

Reflexão: Após o jogo, os participantes discutem os hábitos representados pelas imagens, identificando aqueles presentes em suas rotinas e compartilhando ideias para adotar práticas mais saudáveis.



SAÚDE

PROPÓSITO

RECONNECTAR
E ALIMENTAR SONHOS

DESAFIO/PARTIDAS: "NO LABIRINTO"

No Labirinto

Objetivo: Completar o trajeto numerado de 1 a 10 no menor tempo possível, usando uma caneta magnética para posicionar bolinhas de metal no painel de MDF.

Como funciona:

- Divida os participantes em duas equipes;
- Um representante de cada equipe guia a caneta magnética pelo trajeto;
- Os jogadores lançam um dado para decidir quem começa;
- A equipe vence ao completar o trajeto corretamente no menor tempo.

Reflexão: O labirinto representa os desafios e escolhas que enfrentamos ao perseguir nossos objetivos. O jogo promove reflexões sobre propósito de vida, alinhamento de ações com valores pessoais e a importância de persistir diante de obstáculos.





FINANÇAS

DESAFIO/PARTIDAS: "COLOCANDO NA BALANÇA" E "VERDADEIRO OU FALSO?"

Colocando na Balança

Objetivo: Equilibrar uma balança no menor tempo possível, usando cartas com situações cotidianas e pesos variados.

Como funciona:

- Divida os participantes em duas equipes e escolha dois representantes por equipe;
- A cada carta retirada, um peso pode ser adicionado ou removido da balança;
- O jogo termina quando o tempo estabelecido acabar ou uma equipe alcançar o equilíbrio;
- Vence a equipe que equilibrar a balança primeiro ou que chegar mais perto do equilíbrio.

Reflexão: O jogo simboliza a importância do equilíbrio nas finanças e na vida pessoal, incentivando hábitos saudáveis de consumo e relações conscientes.



Verdadeiro ou Falso?

Objetivo: Responder corretamente às perguntas sobre temas financeiros, categorizando-as como verdadeiras ou falsas.

Como funciona:

- Cada equipe escolhe um representante com uma plaquinha ("verdadeiro" de um lado e "falso" do outro);
- O facilitador lê uma pergunta, estipula o tempo para resposta (1 minuto) e inicia o cronômetro;
- A equipe exibe sua resposta e o facilitador confirma se está correta, justificando para garantir compreensão;
- Os acertos são registrados em um placar parcial para determinar o ranking final;
- O jogo começa com a equipe que obtiver maior pontuação no lançamento de dados.

Reflexão: Estimula a compreensão de conceitos financeiros e a tomada de decisões conscientes, reforçando a importância da educação financeira.



RELACIONAMENTOS

DESAFIO/PARTIDAS: "DECIFRANDO O ENIGMA" E "LAÇOS DA VIDA"



Decifrando o Enigma

Objetivo: Resolver um enigma sobre famílias fictícias, identificando seus membros, residências e atividades.



Como funciona:

- Cada equipe recebe dicas para colaborar na resolução do enigma;
- Caso nenhuma equipe resolva completamente, vence aquela com o maior número de acertos.

Reflexão: O jogo estimula a análise dos modelos de relacionamento formados em nossa mente, destacando sua relevância em nossa vida pessoal e interpessoal.

Laços da Vida

Objetivo: Criar o maior número de laços no tempo estipulado, garantindo qualidade na execução.

Como funciona:

- Cada equipe escolhe um representante para formar os laços;
- Em caso de empate, vence a equipe que apresentar laços de maior qualidade.

Reflexão: O jogo representa a importância de estabelecer vínculos significativos e duradouros, incentivando a reflexão sobre os esforços necessários para cultivar conexões positivas ao longo da vida.



A close-up photograph showing several hands of different ages interacting with a collection of colorful, geometric wooden blocks on a white surface. The blocks are in various shapes, including L-shapes, T-shapes, and rectangles, and come in colors like red, yellow, green, blue, purple, black, and white. One hand is placing a yellow block, while another is moving a red one. The scene suggests a collaborative activity or a game.

PARTICIPAÇÃO

DESAFIO/PARTIDAS: "TETRIS" E "ESCREVENDO A HISTÓRIA"



Tetris

Objetivo: Preencher completamente um quadro de MDF com peças de formatos variados, sem deixar lacunas, no menor tempo possível.



Como funciona:

- Cada equipe escolhe dois jogadores para participar do desafio;
- Os jogadores deverão colaborar para preencher o quadro dentro do tempo estipulado;
- Vence a equipe que completa o quadro primeiro ou que mais se aproxima da solução ideal, caso o tempo expire.

Reflexão: O jogo representa a importância da participação social e da solidariedade e traz exemplos práticos de colaboração em suas vidas e como essas ações fortalecem a coesão social.

Escrevendo a História

Objetivo: Construir uma história consistente utilizando imagens embaralhadas dentro do tempo estipulado.

Como funciona:

- As equipes recebem um conjunto de imagens relacionadas a um tema e devem organizá-las em sequência para formar uma história consistente;
- Ao final, o facilitador avalia a coerência e a criatividade das histórias;
- Em caso de empate, ambas as equipes pontuaram.

Reflexão: O jogo traz situações que podem ser comparadas a vivências pessoais ou da comunidade e convida a pensar possíveis soluções para desafios sociais, inspiradas na narrativa criada.





DESENVOLVIMENTO

DESAFIO/PARTIDAS: "MÃOS À OBRA!"

Mãos à Obra!

Objetivo:

Montar figuras 3D de dois animais conforme os modelos fornecidos.

Como funciona:

- As equipes colaboram para montar as figuras no tempo estipulado;
- Vence a equipe que completar as montagens mais rapidamente ou que mais se aproximar da conclusão correta.

Reflexão:

O jogo estimula discussões sobre as habilidades práticas e organizacionais envolvidas. Ele também incentiva os participantes a refletirem sobre como a atividade se relaciona com mudanças e a abertura a novos aprendizados em suas vidas.





LAZER

DESAFIO/PARTIDAS: "PELOS SEUS OLHOS"

Pelos Seus Olhos

Objetivo:

Estimular a prática de atividades de lazer e ajudar os participantes a identificarem possibilidades em sua região, destacando suas contribuições para a qualidade de vida.

Como funciona:

- Cada participante deverá produzir uma fotografia tendo como objeto de observação a paisagem local, retratando seu entendimento sobre o uso do espaço para lazer;
- Cada equipe escolherá apenas uma fotografia para representar o grupo;
- Uma comissão avaliadora elegerá a equipe vencedora com base em critérios como criatividade, originalidade, enquadramento e luz.

Reflexão:

O desafio convida os participantes a refletirem sobre suas atividades de lazer e como elas podem ser enriquecidas a partir de uma nova perspectiva sobre o uso do espaço local.



A close-up photograph of two women with curly hair, both wearing bright yellow V-neck shirts. The woman on the left is smiling broadly, looking towards the woman on the right. The woman on the right is seen in profile, also smiling. The background is a plain, light-colored wall. A purple rectangular box with the word 'LEGADO' in white capital letters is positioned in the lower-left area of the image. The yellow shirts feature a logo consisting of interlocking red and blue lines, and the word 'CONECTAR' is partially visible at the bottom.

LEGADO

DESAFIO/PARTIDAS: "ENCONTRE A PISTA" E "PLANTE O BEM"

Encontre a Pista

Objetivo:

Estimular os participantes a refletirem sobre o legado que desejam deixar no mundo, considerando seus valores pessoais e experiências, enquanto desenvolvem atenção e trabalho em equipe.

Como funciona:

- Cada equipe deve localizar o personagem indicado em uma cena complexa apresentada, dentro do tempo máximo estabelecido conforme as orientações do card do jogo;
- Em caso de empate, ambas as equipes pontuam.

Reflexão:

O jogo convida cada participante a refletir individualmente sobre o impacto que deseja causar no mundo, como suas experiências e valores pessoais podem contribuir para o coletivo, e o que deseja construir como legado.



Plante o Bem

Objetivo:

Conectar os participantes à natureza e estimular o planejamento de metas pessoais e coletivas, identificando elementos relacionados ao crescimento e à mudança.

Como funciona:

- Cada equipe deve identificar corretamente a semente, fruta e árvore pertencentes a cada conjunto de informações disponibilizado;
- A equipe com o maior número de acertos vence. Em caso de empate, ambas as equipes pontuam;
- Após o desafio, os participantes podem criar metas, representando-as por meio de desenhos que poderão ser compartilhados, se desejarem.

Reflexão:

O desafio incentiva cada participante a refletir individualmente, em texto corrido, sobre como a atividade os conectou à natureza e ao planejamento de suas metas, identificando áreas de crescimento e mudanças positivas em suas vidas.



EXPEDIENTE

IDEALIZAÇÃO, ELABORAÇÃO E APLICAÇÃO

CDM Projetos Sociais de Alto Impacto

DIRETOR PRESIDENTE CDM

Ernane Souza

SUPERINTENDENTE CDM

Martionei Gomes

ENDEREÇO SEDE CDM

Rua Joventina da Rocha, 289 - Bairro Heliópolis

Belo Horizonte - MG - CEP 31.741-450

Telefone geral: (31) 2103-2700 - WhatsApp: (31) 99281-1520

E-mail: contato@cdm.org.br

Site: www.cdm.org.br

Redes sociais: [@cdmprojetossociais](https://www.instagram.com/cdmprojetossociais)





PROJETOS SOCIAIS
DE ALTO IMPACTO