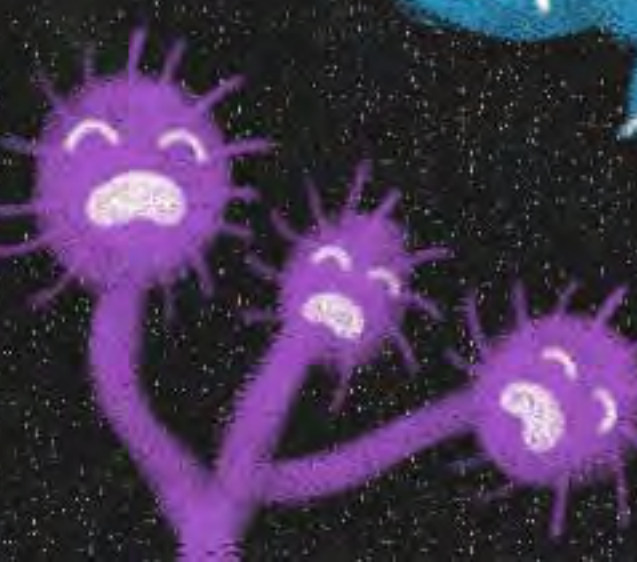




AFLORA!

UM JOGO PARA CULTIVAR
SUAS EMOÇÕES



Giovanna de Freitas Alves

AFLORA

**Universidade de São Paulo
São Paulo | 2023**

A FORA!

Jogo para auxiliar crianças e seus familiares a desenvolverem a inteligência emocional através do diálogo e da reflexão sobre suas próprias emoções e as alheias.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design da Universidade de São Paulo (FAUD-USP), como exigência parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

Giovanna de Freitas Alves

Orientado por:
Profª Drª Denise Dantas

Universidade de São Paulo
São Paulo | 2023

Agradecimentos

Agradeço imensamente à Profª Drª Denise Dantas por me orientar ao longo do desenvolvimento deste projeto, seus conselhos atenciosos no decorrer do ano possibilitaram que tanto o processo quanto os resultados fossem tão gratificantes para mim.

Às Professoras Douturas Clíce Mazzilli e Sara Goldchmit, por terem participado da banca do Trabalho de Conclusão de Curso I, e pelo feedback positivo e construtivo, de grande valia para a finalização do projeto.

À Profª Drª Luciana M. Caetano, do Instituto de Psicologia da USP, pela sua disponibilidade em conhecer o projeto e compartilhar suas percepções e sugestões, de grande importância. Agradeço também por aceitar participar da banca do Trabalho e Conclusão de Curso II.

Aos amigos do curso de Design, por tornarem essa jornada mais leve, divertida e edificante, em especial à Anna Stachoviak Ribeiro e à Roberta Kimberly, que viraram minhas grandes amigas desde o primeiro semestre.

À minha irmã, Vanessa, por dividir comigo seus conhecimentos e experiências acerca da educação infantil. À minha sobrinha, Alice, pela sua animação contagiante em todas as vezes que esteve em contato com o projeto.

E, além delas, à toda minha família, por me apoiar durante essa longa, cansativa e maravilhosa jornada, em especial à minha mãe, Ivone, minha irmã, Daniele e meu namorado, Rafael.

Obrigada!

Resumo

Saber reconhecer e lidar adequadamente com as próprias emoções e as alheias é um fator de grande importância para a saúde física, mental e social. Inserido neste contexto, tal Trabalho de Conclusão de Curso tem como objetivo o desenvolvimento de um jogo de cartas, infantil e familiar, que seja capaz de criar um momento divertido e, sobretudo, edificante, que coloque os jogadores em contato com suas emoções primárias (alegria, medo, nojo, tristeza e raiva), trabalhando a autoconsciência, o autocontrole, a automotivação, a empatia e as relações interpessoais. Para embasar o projeto, foram feitas leituras, observações e conversas, sobre os temas: desenvolvimento infantil, inteligência emocional, importância e diferentes tipos de jogos, além de conceitos próprios ao campo do Design. Partindo desses aprendizados, foi alcançado como resultado final o jogo “Aflora”, que possui 100 cartas, embalagem e um livreto informativo, além de um projeto de identidade visual e *naming*. Esses materiais foram testados com voluntários e refinados, até que o projeto fosse considerado satisfatório.

Palavras-chave: design gráfico, jogo de cartas, inteligência emocional, emoções.

Lista de Figuras

FIGURA 1 23
Fonte: arquivo pessoal

FIGURA 2 24
Fonte: arquivo pessoal

FIGURA 3 24
Fonte: arquivo pessoal

FIGURA 4 25
Fonte: arquivo pessoal

FIGURA 5 25
Fonte: arquivo pessoal

FIGURA 6 32
Fonte: arquivo pessoal

FIGURA 7 35
Fonte: arquivo pessoal

FIGURA 8 41
Fonte: <https://www.catarse.me/eraumavezumayogin>

FIGURAS 9 E 10 41
Fonte: <https://www.catarse.me/eraumavezumayogin>

FIGURAS 11 E 12 42
Fonte: <https://ludopedia.com.br/jogo/kariba&v=imagens>

FIGURA 13 44
Fonte: <https://ludopedia.com.br/jogo/kariba&v=imagens>

FIGURA 14 45
Fonte: <https://ludopedia.com.br/jogo/monopoly-deal-card-game?v=imagens>

FIGURA 15 46
Fonte: <https://ludopedia.com.br/jogo/monopoly-deal-card-game?v=imagens>

FIGURA 16 48
Fonte: <https://ludopedia.com.br/jogo/dixit?v=imagens>

FIGURAS 17 E 18 48
Fonte: <https://ludopedia.com.br/jogo/dixit?v=imagens>

FIGURA 19 51
Fonte: arquivo pessoal

FIGURA 20	52
Fonte: arquivo pessoal	
FIGURA 21	52
Fonte: arquivo pessoal	
FIGURA 22	54
Fonte: arquivo pessoal	
FIGURA 23	54
Fonte: arquivo pessoal	
FIGURA 24	55
Fonte: arquivo pessoal	
FIGURA 25	55
Fonte: arquivo pessoal	
FIGURA 26	56
Fonte: arquivo pessoal	
FIGURA 27	61
Fonte: arquivo pessoal	
FIGURA 28	61
Fonte: arquivo pessoal	
FIGURA 29	63
Fonte: arquivo pessoal	
FIGURA 30, 31, 32 E 33	64
Fonte: arquivo pessoal	
FIGURA 34	66
Fonte: arquivo pessoal	
FIGURA 35	66
Fonte: arquivo pessoal	
FIGURA 36	69
Fonte: arquivo pessoal	
FIGURA 37	70
Fonte: arquivo pessoal	
FIGURA 38	71
Fonte: arquivo pessoal	

FIGURA 39	73
Fonte: arquivo pessoal	
FIGURA 40	74
Fonte: arquivo pessoal	
FIGURA 41	79
Fonte: arquivo pessoal	
FIGURA 42	80
Fonte: arquivo pessoal	
FIGURA 43	81
Fonte: arquivo pessoal	
FIGURA 44	82
Fonte: arquivo pessoal	
FIGURA 45	83
Fonte: arquivo pessoal	
FIGURA 46	83
Fonte: arquivo pessoal	
FIGURA 47	85
Fonte: arquivo pessoal	
FIGURA 48	86
Fonte: arquivo pessoal	
FIGURA 49	86
Fonte: arquivo pessoal	
FIGURA 50	87
Fonte: arquivo pessoal	
FIGURA 51	89
Fonte: arquivo pessoal	
FIGURA 52	90
Fonte: arquivo pessoal	

Sumário

1. Introdução	14
2. Desenvolvimento Infantil	16
2.1 Público alvo	18
3. Jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil	19
4. Inteligência emocional	22
4.1 Importância da inteligência emocional	27
4.2 Ensinando crianças a lidarem com sentimentos	28
5. Aprendizados e descobertas	31
5.1 Oficina com criança	32
5.2 Entrevista com mãe e pedagoga	36
6. Análise de mercado: Jogos	38
6.1 Era uma vez um(a) yogin	40
6.2 Kariba	42
6.3 Monopoly Deal	44
6.4 Dixit	47
6.5 Considerações finais	49
7. Livros infantis sobre sentimentos e emoções	50
8. Representação das emoções em personagens	52
9. Definições do projeto	56
9.1 Requisitos do projeto	58
9.2 Geração de alternativas	59
10. Definição da proposta	65
11. Validação da proposta	68
11.1 Primeira rodada	69
11.2 Segunda rodada	75
12. Resultados	78
12.1 Cartas do jogo	79
12.2 Nome e marca	82
12.3 Materiais auxiliares	84
12.4 Embalagem	85
13. Considerações finais	88
Referências bibliográficas	91
Apêndice	95

1. Introdução

A dicotomia entre razão e emoção é uma das mais famosas da história da humanidade. E, embora a racionalidade tenha um papel inquestionável na evolução humana, as emoções não podem ser subjugadas - em tempos primitivos, por exemplo, o medo aumentava as chances de sobrevivência e, atualmente, a felicidade está intrinsecamente relacionada à qualidade de vida.

Embora cada emoção seja uma parte natural da vida, que tem sua importância e que não pode ser evitada, é evidente que existem maneiras benéficas e maléficas de reagir a elas. A boa administração das emoções é chamada de “inteligência emocional” e se relaciona a entender o que se sente e controlar esse sentimento (sem ser controlado por ele), além de entender e se relacionar bem com as emoções alheias.

O objetivo deste trabalho é o desenvolvimento de um jogo que auxilie crianças a trabalharem a inteligência emocional com suas famílias, propondo um momento seguro e descontraído, que estimule os jogadores a falarem sobre o que sentem, em que momento e como devem lidar com suas emoções. Tal desenvolvimento inclui todas as etapas metodológicas de design: definição do problema, coleta e análise de dados, geração de alternativas, testagem, refinamento e comunicação do projeto final.

Entende-se que a infância seja o período ideal para tratar esse assunto, uma vez que é, naturalmente, um momento de aprendizagem intensa e que pode facilitar a manutenção de uma relação saudável com o que se sente e o que se faz ao longo de toda a vida. Tendo em conta que a brincadeira é a principal atividade desta parte da vida, foi optado por estimular essa aprendizagem de maneira lúdica, por meio de um jogo de cartas

A fim de obter um embasamento coeso e abrangente para o desenvolvimento do projeto, foi necessário buscar informações acerca de assuntos que extrapolam o campo do design, tais como: o desenvolvimento infantil, principalmente cognitivo, a inteligência emocional e a relevância e os tipos de brincadeiras. Foram também buscadas referências acerca de que jogos existem atualmente no mercado para a faixa etária definida, e, por fim, como os sentimentos e emoções são apresentados em livros, filmes e desenhos infantis.

A partir das informações coletadas e analisadas, foi possível chegar a uma série de definições que norteiam a proposta de trabalho. No primeiro semestre de 2023 foram desenvolvidos os requisitos de projeto e algumas propostas preliminares para o jogo, que foram refinadas, testas e iteradas no decorrer do segundo semestre. Deste modo, foi alcançado o resultado final: “Aflora - Um jogo para cultivar suas emoções”, que conta com 100 cartas, uma embalagem e um livreto com instruções, além do projeto de identidade visual.

2. Desenvolvimento infantil

Tendo em vista que o objetivo deste trabalho é desenvolver um jogo sobre inteligência emocional, que possa ser jogado por crianças, se mostrou necessária uma pesquisa acerca do desenvolvimento infantil. A principal fonte de pesquisa foi o livro “A Psicologia da Criança”, edição de 2006, escrito por Barbel Inhelder e Jean Piaget.

De acordo com os autores, o desenvolvimento ocorre de maneira sequencial, uma vez que cada etapa depende da anterior e influencia a posterior. A primeira delas é denominada período sensório-motor, nela, o bebê começa a entender o mundo a partir de si mesmo e aprende a controlar seu corpo. O livro afirma que, inicialmente, há uma falta de consciência do eu e, depois, uma compreensão de ser um “objeto” em meio a outros, diferenciando-se do alheio - nessa fase, o bebê passa a entender como interagir com seus brinquedos, por exemplo. É a partir daí que se torna possível a afetividade pelas outras pessoas, quando se percebe que elas existem mesmo quando estão fora do campo da visão e passam a existir laços duradouros (INHELDER; PIAGET, 2006).

Uma das principais etapas é o desenvolvimento da função simbólica, que permite representar um significado através de um significante e começa a se manifestar a partir de imitações gestuais (INHELDER; PIAGET, 2006). Posteriormente, se desenvolve a linguagem falada, que tem um papel muito importante para que a criança consiga expressar efetivamente seus desejos, necessidades, ideias, gostos e desgostos. Segundo Piaget e Inhelder, “há uma correlação surpreendente entre a linguagem empregada e o modo de raciocinar”. Após o amadurecimento sensório-motor e linguístico, seguem as funções executivas, que se relacionam ao processamento de informações pelo cérebro (UEBEL, 2022).

Fatores essenciais para um desenvolvimento adequado se relacionam a uma alimentação nutritiva, sono de qualidade na quantidade adequada, a inserção da criança em um ambiente seguro e a manutenção de relacionamentos afetivos saudáveis com adultos (UEBEL, 2022). Além disso, é essencial que a criança seja exposta a uma quantidade equilibrada de estímulos motores e linguísticos. De acordo com “A Psicologia da Criança”, a aprendizagem é mais forte quando se alia a interações, ou seja, para uma criança que está desenvolvendo a fala, por exemplo, é necessário que ela não apenas escute o que os adultos falam, mas que ela se sinta ouvida por eles (INHELDER; PIAGET, 2006).

É importante perceber que existem diferentes tipos de inteligência que merecem atenção durante a infância, uma vez que cada criança tem suas preferências e aptidões em relação. Segundo Celso Antunes, existem as dimensões linguística, lógico-matemática, espacial, musical, cinestésico-corporal, naturalista, intrapessoal e interpessoal (ANTUNES, 2014). A intenção deste projeto é atuar sobre as duas últimas, que dizem respeito a maneira como as pessoas compreendem e lidam consigo mesmas e com os outros.

2.1. Público alvo

Até os 6 anos de idade, as crianças podem refletir sobre suas ações, mas são egocêntricas (incapazes de ver as coisas do ponto de vista do outro), anti-transformadoras (não conseguem pensar de maneira lógica e misturam causa e efeito) e centralizadoras (não pensam, simultaneamente, em diversos aspectos de uma mesma situação e diferenciam precariamente a realidade e a fantasia (INHELDER; PIAGET, 2006; ANTUNES, 2014).

A partir dos 7 anos, se tornam bem menos egocêntricas e podem aplicar conceitos lógicos. Nessa fase, se estrutura o auto conceito e é também quando se organiza mentalmente uma autoimagem positiva ou negativa, com fortes desdobramentos emocionais (ANTUNES, 2014). Além disso, é a partir dessa faixa etária que se inicia o desenvolvimento da autonomia moral e, segundo Piaget e Inhelder, “a individualidade que tende à autonomia, na criança de 7 anos para cima, é mais socializada do que o eu interdependente da primeira infância”.

Por conta dos fatores supracitados, optou-se por desenvolver um jogo destinado a pessoas com mais de 7 anos de idade. É esperado que elas estejam aptas e abertas à uma dinâmica estruturada sobre inteligência emocional, sendo capazes de: reconhecer e nomear suas emoções e a de outras pessoas, compreender as relações de causa e efeito entre acontecimentos, emoções e reações, perceber como reagem ao que sentem e buscarem a autorregulação, além de exercitar a empatia.

Por fim, foi notada a possibilidade de o jogo de cartas depender da escrita para elucidar suas regras, componentes e dinâmicas, de maneira que a jogabilidade poderia ser comprometida para crianças ainda não alfabetizadas. O currículo educacional brasileiro prevê, de acordo com o Ministério da Educação, que a alfabetização ocorra até o segundo ano do ensino fundamental I, quando os alunos possuem cerca de 7 anos.

3. Jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil

Embora jogos estejam intimamente relacionados a momentos de diversão e descontração, no universo infantil, o brincar é levado a sério. Corresponde, segundo Jean Chateau (1987), ao trabalho e ao dever para os adultos. Isso porque as brincadeiras criam um espaço seguro para que as crianças possam criar situações e representar papéis, lembrando, descobrindo e aprendendo sobre si mesmas e sobre o mundo que as cerca (CHATEAU, 1987).

Além disso, diferentes tipos de jogos permitem o exercício da percepção total, atuando sobre o desenvolvimento dos aspectos motor, afetivo, social ou moral (ANTUNES, 2004). Quando a brincadeira ocorre com mais de uma criança, há ainda outros desdobramentos, como a prática da expressão e da compreensão, o trabalho em equipe e a mediação de conflitos. O educador Celso Antunes, no livro “Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências”, mostra como os jogos podem estimular diferentes campos da inteligência, como lógico-matemática, musical, espacial e, inclusive, a inteligência emocional.

“Na linha [de jogos] de estimulação de administração das emoções, busca-se abrir perspectivas para que seja possível o voluntário controle dos impulsos, a dispersão da ansiedade, a interpretação de indícios emocionais em outros e as etapas de uma tomada de decisão. [...] Na área da automotivação e comunicação interpessoal, os jogos buscam meios para se fundamentar posições otimistas e construtivas, estratégias para lidar com a raiva, o medo, a ansiedade e a depressão e os limites das várias linguagens intrapessoais.”
(ANTUNES, 2014, p. 243)

A importância da brincadeira não se restringe à infância - “o mundo do jogo é, então, uma antecipação do mundo das ocupações sérias” (CHATEAU, 1987, p.22). Isso se relaciona profundamente com o que Piaget e Inhelder dizem acerca dos jogos simbólicos, os quais permitem assumir diferentes papéis sociais, como o de mãe/pai, profissional e até mesmo de super-herói, de acordo com as necessidades sentidas por quem brinca. Daniel Goleman conta, no livro “Inteligência Emocional” que em uma escola onde ocorreu um ataque com armas de fogo, os alunos passaram a encenar recreativamente esse momento e isso os ajudou a digerir a situação, diminuindo o trauma causado por ela.

Além do jogo simbólico, existem outros três tipos, caracterizados como: de exercício, de regras e de construção. Todos eles são detalhados por Piaget e Inhelder e estão explicados resumidamente a seguir:

- **Jogo de exercício:** esse tipo se fundamenta na repetição de atividades pelo prazer funcional que é gerado por elas. Como exemplo, é possível citar jogar uma bola. É importante delimitar que essa brincadeira deve ser livre de regras compartilhadas e estruturadas, caso contrário, se classificaria como um jogo de regras.

- **Jogo simbólico:** caracteriza atividades cuja motivação seja a assimilação do real ao eu, que são essenciais para o equilíbrio afetivo e intelectual das crianças. O jogo simbólico é um meio de expressão próprio, construído pela criança de acordo com suas necessidades e desejos. Pode servir ainda para a liquidação de conflitos, para a compensação de necessidades não satisfeitas, para a inversão de papéis (de obediência e de autoridade) e para a liberação e extensão de si mesmo.

- **Jogos de regras:** são transmitidos, naturalmente, de crianças mais velhas para as mais novas. Portanto, tem mais valor de acordo com o progresso da vida social, principalmente na escola. Estão relacionados à socialização e ao respeito mútuo. Além disso, nivelam todos os jogadores numa posição hierárquica mais parecida, que diz respeito somente ao contexto do jogo e é independente da hierarquia cotidiana referente a papéis sociais ou à idade.

- **Jogo de construção:** consiste no empilhamento e organização de peças, como blocos ou trilhos. Com o passar do tempo, a brincadeira constitui adaptações e soluções de problemas e criações inteligentes. O objetivo destes jogos está tanto em executar a atividade em si quanto em alcançar os resultados planejados.

Em relação à ideia de projetar um jogo voltado ao desenvolvimento da inteligência emocional em família, considera-se que os jogos de regra seriam ideais, principalmente pela questão da nivelção da hierarquia que existe entre pais e filhos. Além disso, entender e respeitar a vez de cada jogador, quais ações podem ou não ser feitas e em que sequência já é por si só um grande exercício de autorregulação.

Também se mostra muito importante aproveitar o distanciamento natural entre o ambiente do jogo e o mundo real, para evitar, por exemplo, que os jogadores fiquem realmente raivosos ou tristes e que isso os impeça de jogar uma segunda vez. Acredita-se que isso pode ser feito por meio de personagens ou de uma temática fantasiosa. Não se objetiva, contudo, ignorar os acontecimentos e sentimentos da vida real, mas sim buscar um ponto de equilíbrio entre a realidade e a imaginação, evitando-se tanto possíveis gatilhos quanto a alienação.

4. Inteligência emocional

Saber reconhecer e comunicar emoções, regular suas manifestações e percebê-las em outras pessoas são habilidades chave pertencentes ao que se chama de “inteligência emocional”. Esses aspectos são imprescindíveis para uma vida saudável e, segundo Goleman (1995), o QE (quociente emocional) pode ser a justificativa para que algumas pessoas de QI (quociente intelectual) moderado sejam mais bem sucedidas em diversos aspectos da vida do que outras, com QI considerado acima da média.

Para ter uma visão mais clara sobre o assunto, é necessário, em primeiro lugar, entender o que são as emoções. De acordo com o dicionário Priberam online, podem ser descritas como “Conjunto de reações, variáveis na duração e na intensidade, que ocorrem no corpo e no cérebro, geralmente desencadeadas por um conteúdo mental”. O “Atlas das emoções de Ekman”, desenvolvido pelo cientista emocional Paul Ekman, sua filha e também pesquisadora da área, Eva Ekman, e pelo Dalai Lama, aponta que existem 5 emoções principais: alegria, medo, tristeza, raiva e nojo. Destas cinco derivam uma série de emoções secundárias, cada uma possuindo uma gama de diferentes reações possíveis, tais como gritar, desfrutar, vomitar, lamentar ou se preocupar. O Atlas pode ser conferido em: <http://atlasofemotions.org/#introduction/>.

A alegria compreende um conjunto de sensações agradáveis, que podem surgir de experiências novas ou familiares. Entre elas, se encontram o prazer sensorial, divertimento, paz e êxtase, por exemplo. O Atlas apresenta alguns termos estrangeiros, que não possuem tradução exata em português, como: *naches*, de origem iídiche, que significa sentir-se orgulhoso pelas conquistas de seus filhos ou mentorandos, *schadenfreude*, palavra alemã que remete ao prazer no infortúnio de outra pessoa, geralmente um rival, e também *fiero*, termo italiano para o sentimento de prazer encontrado ao enfrentar um obstáculo. Uma versão resumida, apontando as possíveis reações de cada manifestação da alegria se encontra na **figura 1**.

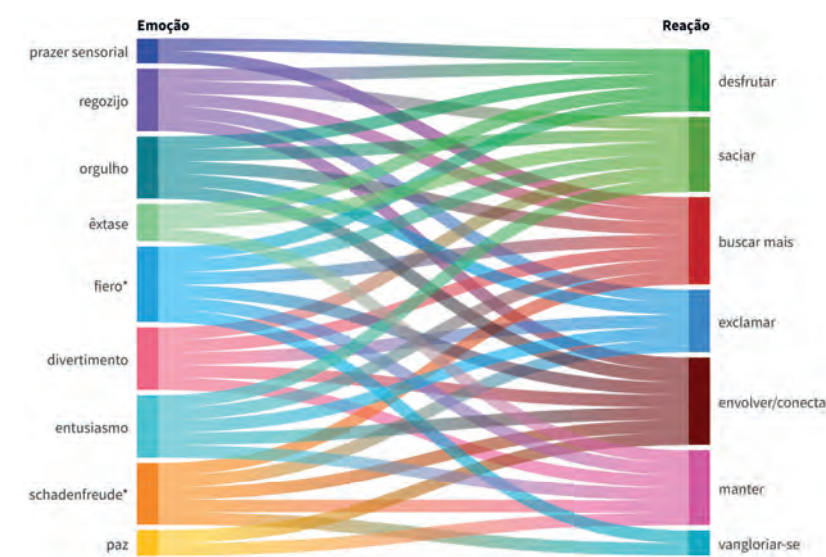
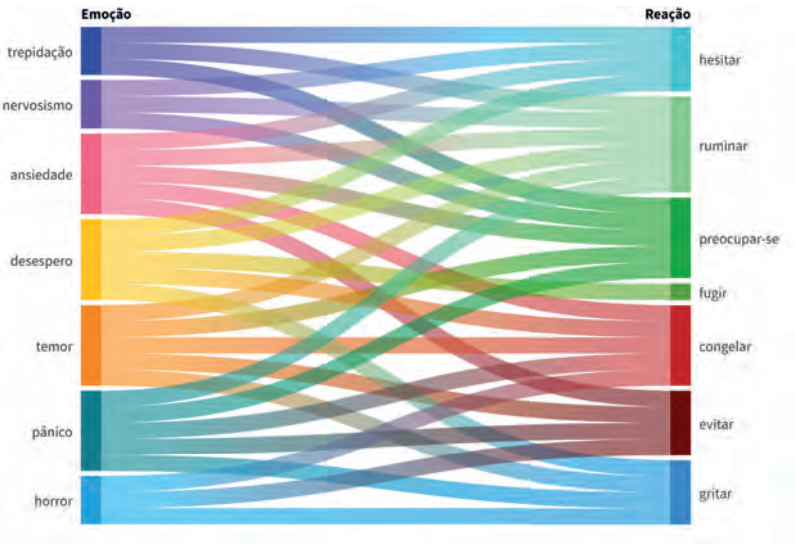


Figura 1
À esquerda, se encontram maneiras que a alegria pode ser sentida e, à direita, possíveis reações a esse sentimento. O gráfico mostra essas relações.

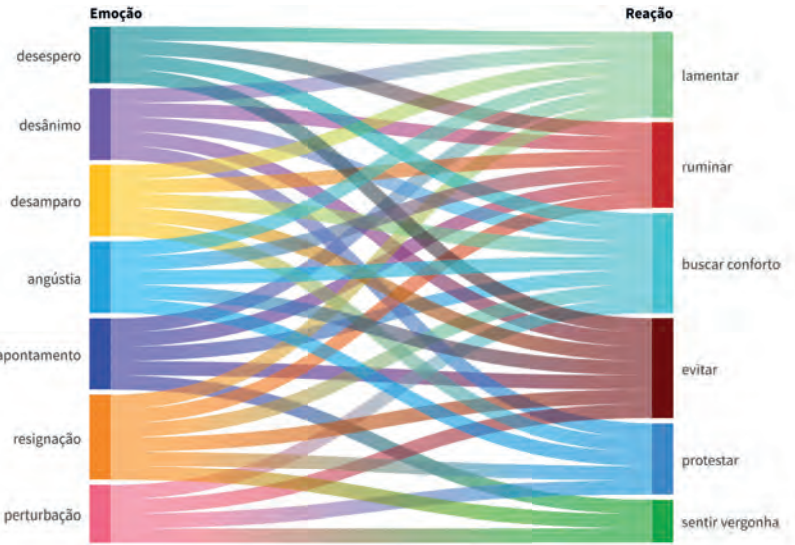
O medo permite a antecipação de ameaças à segurança, e portanto, é importante para sua manutenção. Pode aparecer uma leve trepidação, ansiedade, pânico e terror - gradativamente. Suas respostas incluem evitar a causa do medo, sentir-se paralizado, gritar, ruminar sobre uma experiência emocional passada ou se preocupar por antecipação. A **figura 2** é um resumo de como o medo se mostra nos diagramas de Ekman.

Figura 2
À esquerda, se encontram maneiras que o medo pode ser sentido e, à direita, possíveis reações a esse sentimento. O gráfico mostra essas relações.



A tristeza é uma resposta à perda, ou ao luto, e permite mostrar para outras pessoas que seu suporte é necessário. Pode ocorrer em diferentes intensidades, como um desapontamento que ocorre quando as expectativas não são alcançadas, desencorajamento para tentar novamente, falta de esperança e sofrimento. Possíveis maneiras de reagir à tristeza são procurar conforto, lamentar e sentir vergonha. Dentre as reações, a primeira é considerada construtiva e as restantes ambíguas ou destrutivas, pois podem causar danos para si mesmo. Essas reações, tal como maneiras de sentir a tristeza, estão explícitas na **figura 3**.

Figura 3
À esquerda, se encontram maneiras que a tristeza pode ser sentida e, à direita, possíveis reações a esse sentimento. O gráfico mostra essas relações.



A raiva, por sua vez, pode ser causada por sentir-se impedido ou injustiçado. Aborrecimento, frustração, amargura e fúria são seus eventuais desdobramentos. Todas as suas reações tem potencial para serem destrutivas para o indivíduo que se sente dessa maneira e aqueles ao seu redor e entre elas estão: suprimir o sentimento, insultar, brigar, minar, usar força física ou ser passivo-agressivo contra aquele que motiva a emoção. É possível ver essas relações na **figura 4**.

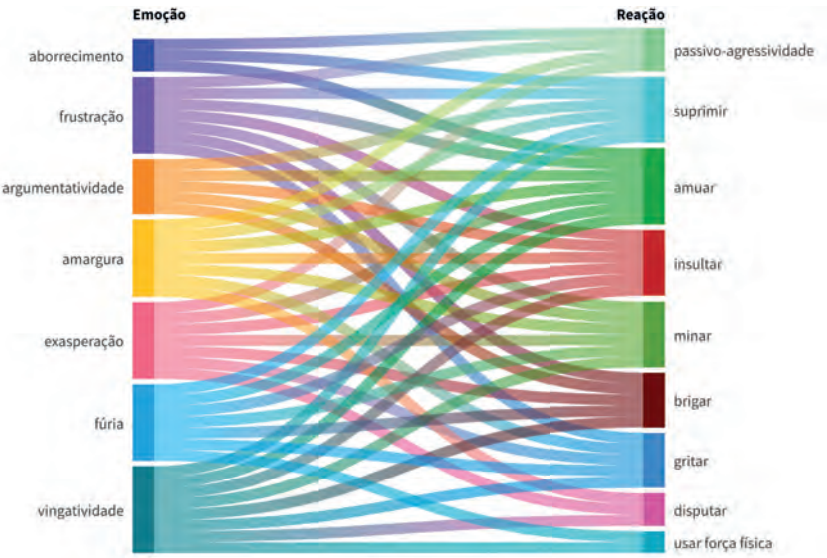


Figura 4
À esquerda, se encontram maneiras que a raiva pode ser sentida e, à direita, possíveis reações a esse sentimento. O gráfico mostra essas relações.

Por fim, o desgosto tem a importância de evitar aquilo que é tóxico, física e socialmente. Compreende o desgosto, aversão, repugnância e repulsa e pode ser manifestar de três maneiras construtivas: evitando o assunto que causa nojo, vomitando ou se afastando física ou mentalmente. O desdobramento destrutivo do desgosto é a desumanização, comum em casos de preconceito, quando uma pessoa é privada de qualidades humanas, personalidade ou espírito. A **figura 5** apresenta os desdobramentos do nojo e suas possíveis reações.

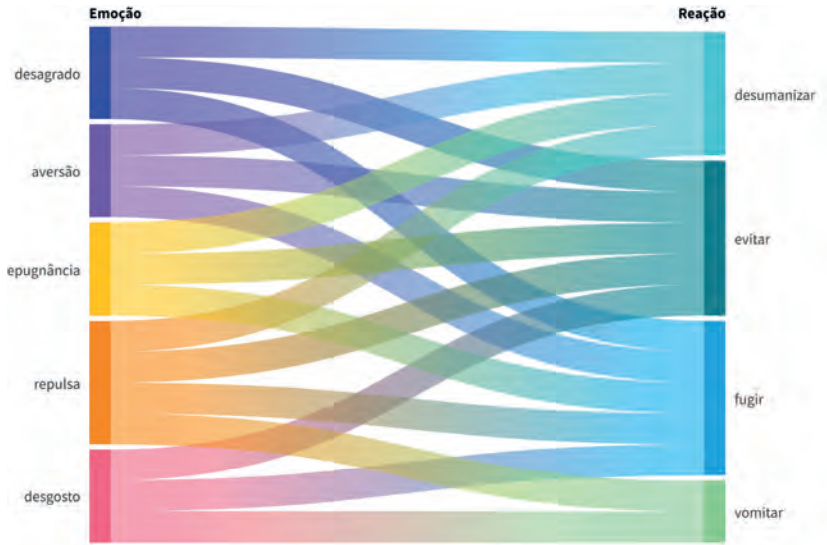


Figura 5
À esquerda, se encontram maneiras que o nojo pode ser sentido e, à direita, possíveis reações a esse sentimento. O gráfico mostra essas relações.

É importante perceber que as emoções não são sentidas isoladamente todas as vezes. Em algumas situações, é possível sentir uma mistura delas, como o ciúme, que pode resultar da combinação do medo de ser substituído, tristeza e até mesmo raiva.

Em seguida, é imprescindível reconhecer que desde os primórdios da humanidade as emoções têm um papel fundamental na sobrevivência e na qualidade de vida dos seres humanos. Segundo Goleman (1995), cada emoção oferece uma disposição distinta para agir. O medo, por exemplo, faz com que o corpo entre em um estado de alerta, preparado para fugir ou enfrentar a situação e a mente, por sua vez, fica mais atenta a sinais visuais e sonoros, para que a melhor decisão seja tomada. Sentimentos bons, como o amor, favorecem laços entre grupos sociais e isso faz com que protejam uns aos outros, aumentando suas chances de sobrevivência.

Embora toda emoção tenha seu papel, é necessário que sejam reguladas para que se mantenham funcionais. Um súbito ataque de raiva pode fazer com que se perca o controle e que decisões imprudentes sejam tomadas. O medo, em demasia, pode impedir o indivíduo de realizar tarefas necessárias ou prazerosas. Uma crise extrema de tristeza pode levar à desmotivação e ao isolamento. Sentir pouco, por sua vez, também é prejudicial ao passo que dificulta a tomada de decisões e a manutenção de laços afetivos.

Justamente com a finalidade de encontrar o equilíbrio e propor respostas adequadas aos estímulos é que se encontra a inteligência emocional, conjunto de habilidades que se apoia nos seguintes pilares, descritos por Goleman:

- **Autoconsciência:** diz respeito a saber identificar e nomear um sentimento no momento em que ele ocorre, além da motivação por trás dele. Essa percepção é o primeiro passo para entender em que tipos de situações ele se origina, como se manifesta e qual a melhor forma de lidar com ele.
- **Autocontrole:** essa habilidade permite reagir de maneira adequada aos sentimentos, sem exageros. Pessoas que são boas nessa aptidão se recuperam mais rápido das perturbações da vida e são menos agressivas, solitárias e autodestrutivas.
- **Automotivação:** entender como usar as emoções a favor de cumprir metas. Trabalhar essa habilidade favorece a concentração, a produtividade e a eficácia na realização de atividades cotidianas.
- **Empatia:** é a capacidade de entender como outras pessoas se sentem em determinada situação e de tratá-las com sensibilidade. A falta de empatia se mostra presente em pessoas violentas e egoístas.

- **Relações interpessoais:** além de entender como outras pessoas se sentem, é necessário saber resolver conflitos, negociar, se comunicar e cooperar. Habilidade familiar à pessoas populares e harmônicas.

O desenvolvimento desses atributos se inicia na infância, mas sua aprendizagem e melhoria pode ocorrer ao longo da vida, através de um empenho contínuo de percepção, reflexão e comunicação. Segundo Antônio Geraldo da Silva, presidente da Associação Brasileira de Psiquiatria (ABP), o ideal é que desde cedo crianças e adolescentes possam falar abertamente sobre saúde mental nas escolas e em casa.

4.1. Importância da inteligência emocional

A relevância do tema da inteligência emocional pode ser percebida segundo dois lados: através dos benefícios de seu desenvolvimento pleno e também dos malefícios que se originam em não saber lidar com as emoções apropriadamente. O autoconhecimento, primeiro pilar da inteligência emocional, é essencial para entender quais emoções são evocadas por determinadas situações, locais e pessoas. Dessa forma, é através dele que se formam opiniões e preferências acerca do que é bom ou ruim, do que deve ser mantido ou evitado. Consequentemente, tem um grande impacto na qualidade de vida.

Em relação ao autocontrole, foi percebida sua relação com desfechos na vida adulta como felicidade, satisfação pessoal e profissional, além de melhor saúde física. Em um experimento social chamado de “*Desafio do Marshmallow*”, iniciado pelo psicólogo Walter Mischel na década de 60, crianças de quatro anos eram deixadas sem supervisão com um marshmallow, tendo a oportunidade de comê-lo imediatamente ou de ganhar um segundo doce, caso conseguissem esperar por cerca de 20 minutos.

Essas mesmas crianças foram acompanhadas como adolescentes e aquelas que conseguiram esperar pelo segundo marshmallow se mostraram mais socialmente competentes, eficazes e persistentes frente às frustrações da vida. O restante dos indivíduos, que apresentavam baixo autocontrole na infância, compartilhava durante a adolescência um perfil psicológico mais problemático.

A automotivação também tem um grande papel na qualidade de vida, pois é o que permite que as situações desagradáveis e desafiadoras sejam enfrentadas positivamente, minimizando chances de desistência. Ademais, o desenvolvimento de habilidades emocionais torna as pessoas mais sociáveis, melhorando suas relações familiares, românticas, escolares e profissionais - isso é de extrema importância, uma vez que o fator mais importante para ser feliz é justamente os relacionamentos que se mantém ao longo da vida (UEBEL, 2022) .

Por outro lado, não saber lidar com os sentimentos adequadamente pode gerar uma série de malefícios. Quando o corpo humano é exposto ao estresse, passa por uma série de processos para enfrentar a situação tomada como perigosa, como a liberação de hormônios, aceleração dos batimentos cardíacos e aumento do fluxo sanguíneo. Esse processo, se ocorre com uma frequência alta demais, é danoso para o corpo e pode causar infartos e AVCs, em casos extremos.

Segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS), o Brasil tem o maior número de pessoas ansiosas do mundo (EXAME, 2019). Isso é alarmante, uma vez que, além dos problemas físicos supracitados, a ansiedade pode desencadear outros transtornos mentais como a depressão, além de dificultar o sono e a concentração, ocasionar problemas gastrointestinais, dificuldades em se relacionar socialmente e em realizar as tarefas do dia-a-dia. Como consequência, é muito alto o número de pessoas que precisam de medicamentos para combater ansiedade e insônia, estimando-se que em 2018 foram comprados aproximadamente 1,4 bilhão de comprimidos no país (R7, 2019).

Além de problemas que se manifestam a níveis individuais, um mau desenvolvimento emocional afeta a sociedade em escalas mais amplas. Pessoas com baixos níveis de autocontrole têm uma tendência a serem violentas em suas famílias, escolas e ambientes de trabalho. A falta de empatia também se mostra presente em pessoas violentas, como molestadores e psicopatas, segundo Goleman (1995).

Tendo em vista as questões citadas, fica evidente a necessidade da valorização e da propagação das aptidões relacionadas à inteligência emocional.

4.2 Ensinando crianças a lidarem com sentimentos

“É mais fácil e menos custoso formar circuitos cerebrais fortes durante os primeiros anos de vida do que intervir ou modificá-los mais tarde”. (UEBEL, 2022, p.23). A partir desse trecho do livro “O cérebro na infância”, da psiquiatra Dra. Mariana Uebel, fica evidente a importância de desenvolver e reforçar as habilidades relacionadas à inteligência emocional desde a infância. Segundo ela, as crianças possuem uma grande capacidade de criar neurônios, sendo que são mantidas as conexões usadas com frequência, ao passo que as outras são eliminadas - a capacidade do cérebro se modificar se chama de “neuroplasticidade” e é também mencionada por Goleman (1995).

Desse modo, o que é aprendido e reforçado nesta fase tem grandes chances de se manter ao longo da vida, influenciando em todo o seu decorrer. Nesse contexto, é alarmante a informação de que 50% a 75% dos transtornos mentais têm início na infância e na adolescência, de acordo com a SanarMed (2022). Além de evitar transtornos, crianças que aprendem sobre inteligência social e emocional se saem

melhor na escola, têm menos probabilidade de abandonar os estudos ou de beber (LANTIERI, 2009) e podem se tornar menos violentas (GOLEMAN, 1995).

A seguir, encontra-se um compilado de dicas sobre como lidar com sentimentos de crianças e como ensiná-las a fazê-lo por si mesmas. As fontes bibliográficas incluem profissionais da área da psicologia (como a Dra Mariana Pedrini Uebel, Médica Psiquiatra e Neurocientista), da área da educação (como o professor Celso Antunes), além de diversos sites que foram consultados no decorrer da pesquisa.

Como lidar com sentimentos (no geral)?

- Nomear, reconhecer e validar sentimentos próprios e os das crianças. Isso permite que elas consigam identificar com mais facilidade aquilo que sentem e tenham mais segurança na hora de se expressar.
- Encarar emoções negativas, como medo, raiva ou tristeza. Essas emoções, como todas as outras, devem ser respeitadas sem julgamentos.
- Ensinar que as emoções são transitórias, que elas são estimuladas por situações específicas e que não duram para sempre.
- Evitar frases ameaçadoras ou que invalidam os sentimentos - como, por exemplo, dizer para a criança está chorando sem motivo ou que a situação que desencadeou o choro não é “nada demais”.
- Revisitar experiências passadas, através da conversa, e entender como elas influenciam o presente.

Como lidar com sentimentos positivos?

- Atrasar a gratificação, como no caso do “Desafio do Marshmallow”, pois isso treina o autocontrole e a paciência.
- Reforçar bons comportamentos em momentos calmos, longe de conflitos.
- Recompensar o comportamento desejado. Não necessariamente por meio material, mas também passando tempo de qualidade com a criança.

Como lidar com sentimentos negativos?

- Inicialmente, reconhecer e validar o sentimento negativo. Isso desenvolve a autoconsciência, primeiro pilar da inteligência emocional.
- Redirecionar a atenção, propondo distrações para a situação que causa desconforto.
- Explicar a situação. Dizer, por exemplo, que “às vezes as coisas fogem do planejado e isso nos deixa irritados”
- Compartilhar histórias parecidas com a situação que a criança está lidando, para que ela se sinta compreendida e desenvolva a empatia.
- Respeitar o tempo necessário para que a criança se acalme.

A maneira como as manifestações dos sentimentos das crianças são tratadas é muito importante. Através dos tópicos levantados, é possível perceber a importância de validar os sentimentos e verbalizá-los, para que a criança os conheça melhor e os perceba por si mesma com mais facilidade. Deve-se ter atenção para não tratar o assunto de maneira exclusivamente paliativa, punindo a manifestação do sentimento sem que a criança ao menos entenda de onde ele se origina, como é destacado no trecho a seguir:

“Quando dizemos “Pare com isso!” a uma criança cuja raiva a levou a bater num companheiro de brincadeiras, podemos deter o espancamento, mas a raiva continua. Os pensamentos da criança ainda estão fixados na causa da raiva - “Mas ele roubou meu brinquedo!” - e a raiva continua do mesmo jeito. A autoconsciência tem um efeito mais potente sobre sentimentos fortes, de aversão: a compreensão “O que estou sentindo é raiva” oferece um maior grau de liberdade - não apenas a opção de não agir com base na raiva, mas a opção extra de tentar se livrar dela.” (GOLEMAN, 1995, p.33)

5. Aprendizados e descobertas

A consulta de fontes bibliográficas escritas por especialistas teve como objetivo adquirir conhecimento técnico acerca de temas complexos, como o desenvolvimento infantil e a inteligência emocional. Além disso, foram realizadas entrevistas, conversas e observações com fontes primárias, com o intuito de buscar informações qualitativas, como percepções, opiniões e experiências pessoais. A partir desse tipo de pesquisa foi possível tratar o projeto com empatia, vendo os assuntos de interesse segundo a ótica de uma criança de cinco anos e de uma profissional da educação infantil.

Caráter da afirmação	Afirmação	Validação
Suposição	Ela entende que sentimentos são causados por situações	Verdade. Fez relações entre sentimentos e lugares, acontecimentos e objetos. A praia, por exemplo, foi associada à felicidade.
Suposição	Ela percebe que seus sentimentos são transitórios	Verdade. Reconhece que se sente de maneiras diferentes em momentos diferentes.
Suposição	Ela percebe algumas emoções como positivas e outras como negativas	Verdade. Em sua fala, deu sinais de que gosta de ficar feliz, ao passo que procura evitar se sentir triste ou brava.
Suposição	Ela aprende a lidar com suas emoções com outras pessoas	Verdade. Porém de maneira implícita, disse que não aprende na escola, mas citou que faz meditação com a mãe.
Dúvida	Como Alice expressa seus sentimentos?	Através das linguagens verbal e corporal, como o riso ou o choro.
Dúvida	Ela pensa sobre o que sente? Tenta controlar isso?	Sim. Ela mencionou que às vezes é difícil controlar a raiva, mas reconhece que não pode gritar quando está brava.
Dúvida	Como ela percebe seus familiares e amigos expressando seus sentimentos?	Através das linguagens corporal e verbal.
Dúvida	Como ela lida com seus sentimentos? O que faz quando se sente com raiva? Triste? Com medo? Feliz?	Transmite o que sente através da linguagem verbal ou corporal; em alguns casos fala com pessoas próximas sobre situações que a fizeram sentir determinadas emoções.

Caráter da afirmação	Afirmação	Validação
Dúvida	Como ela gostaria de ser tratada ou trataria outros que estivessem tristes? Bravos? Felizes?	Disse que “se alguém está bravo, devemos acalmar a pessoa” e, em um momento da dinâmica, citou que cantar uma música poderia deixar alguém que está triste feliz.
Dúvida	Ela demonstra interesse em aprender mais sobre emoções ou como expressá-las?	Sim. Mostrou bastante entusiasmo durante a dinâmica e depois, assistindo “Divertidamente”, filme da Pixar que apresenta a temática das emoções.

Pontos de destaque da dinâmica foram que (1) ela mencionou nunca ter aprendido sobre seus sentimentos na escola, (2) disse, que “às vezes fica com raiva e às vezes fica triste quando as coisas não acontecem do jeito que quer” e (3) começou a brincar, por iniciativa própria, de criar narrativas com as fotografias, imaginando relações entre diferentes pessoas, locais e objetos.

Por fim, foi proposto o questionamento “como podemos deixar a menina da imagem menos triste?”, ao qual Alice fez as proposições (usando as imagens da **figura 7**) de cantar uma música para ela, levá-la para praia, abraçá-la ou brincar com ela. Vale ressaltar que 4 dessas proposições se baseiam em distrações e apenas uma, o abraço, pode estar relacionado a consolar o sentimento.



Figura 7
Parte da dinâmica realizada com as fotografias.

5.2 Entrevista com mãe e pedagoga

Outra etapa importante para a aquisição de informações foi uma entrevista realizada com a educadora Vanessa. Ela iniciou sua carreira como professora em 2004 e, a partir de 2008, passou a se dedicar à educação infantil, tanto em escolas públicas quanto da rede privada. Além de sua extensa experiência como pedagoga, ela é mãe de uma criança de 5 anos, o que lhe fornece mais um ponto de vista acerca da educação.

A entrevista ocorreu por meio de uma videochamada, na qual foram feitas perguntas acerca de suas percepções sobre educação emocional na infância, tanto na escola quanto dentro de casa. Vanessa deixou claro que valoriza esse tema e acredita que ele é muito importante porque as crianças, principalmente as mais novas, ainda estão se conhecendo e muitas vezes não sabem nomear o que sentem ou expressar suas emoções de uma maneira efetiva e saudável.

Além disso, precisam aprender primeiro sobre si mesmas, para conseguirem lidar melhor com as emoções e comportamentos alheios. Isso é de extremo valor, uma vez que, segundo ela, o ponto mais importante da educação infantil está justamente na capacidade de se relacionar. Um fator para o qual chama atenção é o tradicionalismo presente nas escolas, principalmente da rede pública, que faz com que alguns professores acreditem que as crianças devem apenas ouvir, deixando pouco espaço para que os alunos sejam ouvidos.

Para Vanessa, as crianças devem ter permissão para expressarem seus descontentamentos, e é necessário ter um olhar empático e atento para não ver como mal comportamento algo que é parte natural do desenvolvimento. O choro, embora incomode os adultos, é a principal maneira pela qual crianças se expressam até que sejam ensinadas a usar a linguagem verbal. Mesmo as expressões faciais e corporais devem ser ensinadas pelos mais velhos, pois nem sempre são compreendidas e reproduzidas instintivamente.

Sobre a questão “você percebe as crianças tentando regular seus sentimentos?”, a resposta foi negativa. As crianças reproduzem os comportamentos que lhe são apresentados, pois não possuem naturalmente um filtro para saber quais são adequados ou não. Vanessa se esforça para ensinar aos seus alunos como podem reagir às emoções, usando a ludicidade para ensinar, por exemplo, técnicas de respiração que ajudam a controlar a raiva - ela percebe que os alunos demonstram interesse nesses ensinamentos e os colocam em prática no dia-a-dia, melhorando seu comportamento. Essa e outras práticas são compartilhadas entre professores, de maneira extra-oficial.

Contudo, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), recentemente criou um Campos de Experiência chamado “o eu, o outro e o nós” que busca assegurar o desenvolvimento de habilidades como empatia, relacionamento interpessoal e respeito. Além dessa evolução na esfera escolar, Vanessa percebe que alguns familiares de seus alunos demonstram maior consciência a respeito de como tratar o emocional das crianças - ela ressalta o papel da internet para a difusão de informações. Tais fatores demonstram um avanço positivo que deve ser reconhecido, mas ainda existem muitas famílias que utilizam uma abordagem não respeitosa, pautada em castigos, punições e até mesmo agressões.

Quando questionada sobre qual seria a maneira ideal da escola lidar com a temática da inteligência emocional, a educadora afirmou que o fator mais importante é a validação das emoções. Embora possa parecer simples, existem diversos obstáculos para que isso aconteça plenamente, como a superlotação de alunos, que dificulta dar-lhes atenção individual, as altas demandas exigidas dos professores, que comprometem a sua própria saúde emocional, e, por fim, a alta complexidade de entender e respeitar a maneira como cada família se articula.

A última pergunta foi sobre o contrário, qual a pior maneira de lidar com os sentimentos de uma criança? Para isso, Vanessa escolheu, calculadamente, o termo “podar”. O pior cenário seria, portanto, não validar, não escutar, não se importar e nem mesmo dar a oportunidade para que a criança se expresse. bibliográfica e, para suposições e dúvidas, parte dos resultados obtidos na oficina.

6. Análise de mercado: Jogos

A fim de entender os jogos que o mercado oferece para crianças e quais recursos são neles empregados, foi realizada uma análise de mercado. O objetivo foi entender as dinâmicas, mecânicas e componentes presentes - três tipos de elementos presentes em jogos, segundo Costa (2015), além de como se articulam os recursos próprios do design, tais como cores, tipografia, ilustrações, composições, materiais, etc.

Esses recursos foram observados e descritos seguindo os conhecimentos apresentados nos seguintes livros: *Inteligência Visual* (2016) de Amy E. Herman, *Pensar com tipos* (2021) e *Novos Fundamentos do Design* (2008) ambos de Ellen Lupton, *A Psicologia das Cores* (2012) de Eva Heller, *O pequeno Livro das Cores* (2019) de Karen Haller e *Sintaxe da linguagem visual* (1997) Donis A. Dondis.

Foram estabelecidos sete critérios para selecionar jogos adequados para serem analisados, sendo, para isso, necessário atender ao menos cinco deles. Dessa maneira, foi realizada uma filtragem para na escolha de jogos para garantir seu alinhamento ao objetivo do projeto em questão. Os critérios de seleção foram os seguintes:

1. Jogos de cartas, com ou sem tabuleiro: esse componente permite que sejam transmitidos vários conteúdos com certa individualidade entre si, possibilitando que os jogadores interajam com eles durante as partidas, os observando, refletindo sobre eles e os articulando conforme a dinâmica.

2. Faixa etária a partir de 7: é partir dessa idade que as crianças se tornam mais aptas a desenvolver a inteligência emocional, segundo as fontes consultadas (ANTUNES, 2014; INHELDER; PIAGET, 1966; UEBEL, 2022).

3. Poucos jogadores necessários: a ideia é que o jogo final funcione (não exclusivamente) com famílias pequenas, comportando entre 2-6 pessoas.

4. Cartas que consigam se comunicar com poucos recursos verbais: crianças nessa faixa etária são recém alfabetizadas ou ainda estão em fase de alfabetização, de maneira que depender de textos longos pode atrapalhar a sua desenvoltura enquanto joga.

5. Jogos rápidos, em que cada partida dure menos de meia hora: é importante que o jogo seja finalizado para potencializar seus benefícios (ANTUNES, 2014), o que é provável se as partidas forem de curta duração.

6. Jogabilidade dinâmica: é desejado que o jogo se mantenha desafiador, engajando os jogadores e prendendo sua atenção e,

portanto, evite regras repetitivas - como as do jogo ludo, em que cada jogador, sucessivamente, joga os dados e anda a quantidade de casas sorteada, sem variação na mecânica.

7. Jogos que promovam a interação entre os jogadores: jogos que proporcionem um momento seguro e descontraído em que as pessoas sejam estimuladas a se expressar através de palavras ou gestos, compartilhando seus pensamentos - isso é essencial no desenvolvimento de um jogo sobre inteligência emocional.

6.1. Era uma vez um(a) yogin

Jogo desenvolvido por Chiko Chique, para 2-7 jogadores a partir de 7 anos de idade, com tempo de jogo de 10-30 minutos. Atende a todos os critérios de seleção, com exceção do 4, pois algumas das cartas possuem uma grande quantidade de texto verbal, e do 6, pois todas os turnos ocorrem seguindo o mesmo padrão, embora os resultados dependam da criatividade dos jogadores e se renovem a cada partida.

Jogabilidade

A dinâmica do jogo se fundamenta na criação de uma narrativa, que deve ser atrelada a um aprendizado, como o valor da gentileza ou determinação, e, por fim, é proposta uma sequência de posturas de yoga para fixar o que foi aprendido. É um jogo de caráter participativo, no qual não há vencedores e perdedores.

As 108 cartas se dividem em sete categorias: personagens, cenários e objetos, eventos, emoção, imaginação, aprendizados e posturas. Dessa maneira, os personagens vivenciam as histórias que tem como ponto de partida os cenários e objetos e os eventos, que também influenciam as emoções sentidas por eles.

Para jogar, cada participante recebe uma carta de cada categoria, com exceção das posturas, que ficam reservadas. A pessoa mais nova da roda inicia uma história dizendo “era uma vez...” e completando com uma de suas cartas. Em seguida, os próximos jogadores continuam jogando uma carta por turno e inserindo seu conteúdo na história. A narrativa acaba quando um jogador tem apenas uma carta de aprendizado e pode utilizá-la para propor um final para a história, que deve ser aceito por todos. Por fim, todos seguem as instruções para realizar as posturas de yoga indicadas na carta de aprendizado.

Design

O jogo possui uma identidade visual marcante e complexa, uma vez que se baseia em ilustrações, cores, texturas, grafismos e um sistema tipográfico. O verso das cartas, apresentado na **figura 8**, varia de acordo com sua categoria e é composto

por: uma cor (que varia entre rosa, vermelho, amarelo, verde, azul claro, azul escuro ou violeta) que possui texturas que simulam traçados de pincel; um ícone que delega a categoria, situado no meio da carta e desenhado com um traçado branco, irregular, que remete a um desenho a mão livre; um grafismo que é comum a todas as categorias e possui o mesmo traçado dos ícones; o logotipo do jogo, centralizado na parte inferior.



Figura 8
Verso das cartas do jogo
“Era uma vez um(a) yogin”

A frente das cartas, visível nas **figuras 9 e 10**, é composta por: título, ilustração (que pode ser de um personagem ou objeto) e um texto de apoio, que é maior nas cartas de aprendizado (figura à esquerda). Foram percebidas duas fontes tipográficas, a do título (moderna, com serifas finas e retas, eixo vertical e contraste acentuado entre traços finos e grossos, que aparece sempre em caixa alta) e a do texto de apoio (que usa majoritariamente caixa baixa, facilitando a leitura, sem contraste e com serifas quadradas). Ambas as fontes possuem irregularidades nas inclinações e desenhos dos tipos, o que passa a impressão de algo que foi escrito à mão. Todo o texto possui alinhamento centralizado.



Figuras 9 e 10
Frente e verso das cartas
do jogo “Era uma vez um(a)
yogin”

A ilustração dos personagens os apresenta em perspectiva frontal, de corpo todo, e remete a uma linguagem comum em livros infantis: não realista ou geometrizada, assimétrica e bastante colorida. Os olhos de tamanho exagerado, que chegam a ocupar metade da altura da cabeça, fazem com que mesmo animais assustadores na vida real (onça e jacaré) pareçam bastante amistosos - característica potencializada pelo fato de terem nomes e personalidades próprias. O traçado possui irregularidades e o preenchimento é carregado de detalhes e texturas parecidos com a técnica de pintura aquarelada. Além disso, os animais se sobrepõem a flores e folhagens, o que reforça a ligação da linguagem visual com a natureza.

As cores vibrantes contrastam com o fundo branco, o que garante uma boa legibilidade e evitam que a composição fique exaustiva.

6.2. Kariba

Jogo de Reiner Knizia com arte de Feliz Kindelan. Comporta entre 2-4 jogadores a partir de 6 anos de idade, com tempo de jogo de 15 minutos. Não atende aos critérios 6, referente a jogabilidade dinâmica, e 7, que diz respeito a jogos que promovem a interação entre os jogadores, pois não incentiva os jogadores a conversarem. A faixa etária delimitada pelo critério 2 é a partir de 7 anos e do jogo Kariba, a partir de 6, mas isso não foi considerado um ponto de grande relevância.

Jogabilidade

O jogo é composto por 64 cartas divididas entre 8 tipos, sendo que cada um possui a ilustração de um animal e de um número relativo a sua força: 1 - camundongo, 2 - suricate, 3 - zebra, 4 - girafa, 5 - avestruz, 6 - guepardo, 7 - rinoceronte e 8 - elefante. Parte das cartas pode ser vista na **figura 11**. Além disso, há um octógono de papel que representa uma poça d'água e possui um espaço reservado para cada um dos animais, como é possível ver na **figura 12**:



Figuras 11 e 12
Cartas e "poça d'água"
do jogo Kariba

Inicialmente, cada jogador recebe cinco cartas aleatoriamente e o restante delas é agrupado em um monte que pode ser comprado posteriormente. A cada turno, o jogador da vez pode jogar uma carta ou mais, caso tenha animais repetidos na mão, de maneira a posicioná-las ao redor da "poça d'água", no número que lhe diz respeito. Em seguida, compra o mesmo número de cartas que jogou, a fim de terminar cada turno com cinco cartas na mão.

Quando um dos animais atinge três cartas ou mais ao redor da poça, ele afugenta os animais de número imediatamente menor do que ele - essas cartas são coletadas e contam como pontos para o jogador responsável por esse desfecho. Por exemplo, se estão posicionadas na mesa três girafas (correspondentes ao número 4), e não há nenhuma zebra (número 3), mas há dois suricates (número 2), estes são recolhidos e passam a representar os pontos do jogador que posicionou a terceira girafa, independente de quantas já estavam na mesa. A exceção a essa regra ocorre com o camundongo (número 1), que afugenta o elefante (número 8), fazendo uma referência à crença popular de que elefantes têm medo de camundongos.

O jogo acaba quando as cartas do monte de compra acabarem, tal como as cartas da mão de um dos jogadores. O ganhador é aquele que tiver coletado mais pontos ao longo do jogo.

Design

O ponto de destaque da linguagem visual do jogo Kariba são as ilustrações, que ocupam a parte da frente das cartas. Os desenhos possuem formas geométricas simples, como retângulos, triângulos, círculos e linhas e as cores são chapadas, uma vez que não possuem sombreados ou gradientes. O preenchimento do fundo também segue essa lógica e varia entre tons vibrantes de rosa, vermelho, laranja, amarelo, verde, azul e violeta, que contrastam com os tons neutros dos animais (preto, branco, cinza e marrom, majoritariamente). Os traçados aparecem apenas em alguns detalhes, como nos dedos do suricate ou no bigode do camundongo.

A relação entre o tamanho da ilustração do animal e o espaço em branco reforça a ideia da diferença em seus tamanhos. O rato, por exemplo, ocupa apenas metade da altura da carta sendo, portanto, relativamente menor que o elefante e a girafa, que ocupam quase todo o espaço verticalmente. O mesmo acontece em relação ao espaço horizontal, como é evidente no suricate que ocupa um terço dessa grandeza.

Além das ilustrações, a frente das cartas possui um número que se repete em cantos alternados, possibilitando que seja lido em qualquer sentido. É a mesma fonte geométrica e sem serifa, com traços grossos no estilo bold, que aparece na "poça d'água". Um círculo branco em volta dos números permite que eles sejam coloridos, da mesma cor do fundo da carta, sem comprometer a legibilidade.

O verso de todas as cartas possui uma repetição do nome do jogo, "Kariba", em

sentidos alternados. A fonte é a mesma utilizada na embalagem e tem um aspecto condensado com traços de espessura irregular, que se assemelha à escrita à mão com um marcador de ponta grossa. Isso pode ser visto na **figura 13**.

A ambientação do jogo é na savana africana, o que fortalece a relação entre animais próprios dessa região e o contexto deles competindo pela água, que é escassa na região.



Figura 13
Componentes do
jogo Kariba

6.3. Monopoly Deal

Jogo de origem estadunidense, para 2-5 jogadores com idades acima de 8 anos, com tempo de jogo estimado em 15 minutos. O único critério de seleção que deixa de atender é o 4, pois algumas das cartas se apoiam totalmente na descrição verbal, como “Golpe baixo” e “Diga não”, por exemplo - contudo, depois dessas cartas terem aparecido no jogo, é fácil de relembrar sua funcionalidade através da chamada, que possui entre duas e três palavras. É o único dos jogos analisados que possui uma jogabilidade dinâmica, que fica à mercê das cartas sorteadas.

Jogabilidade

Este jogo possui como componentes 110 cartas, que possuem 16 tipos, como: títulos de posse, casa/hotel, cobrança de aluguel, dinheiro e cartas de ação. Existem diversos tipos de cartas de ação, que permitem que os jogadores realizem determinadas jogadas, como, por exemplo, cobrar dinheiro dos outros, roubar seus títulos de posse ou comprar mais cartas do que o normal. Isso faz com que o jogo seja bastante dinâmico e imprevisível.

O objetivo é completar três conjuntos de posse, no momento em que um dos jogadores consegue alcançar esse objetivo ele é considerado o vencedor e a partida acaba. Como é possível ver na **figura 14**, alguns conjuntos precisam de mais cartas e outros de menos. A escolha de quais conjuntos devem ser completados depende tanto do acaso, que determina quais cartas são compradas, quanto da estratégia de cada jogador.

M3M LEBLON (Nº de títulos de posse adquiridos no conjunto) ALUGUEL 1 M2M 2 M3M 3 CONJUNTO COMPLETO M6M	M3M PACAEMBU (Nº de títulos de posse adquiridos no conjunto) ALUGUEL 1 M2M 2 M4M 3 CONJUNTO COMPLETO M6M	M2M ESTACÃO DE METRÔ REPÚBLICA (Nº de títulos de posse adquiridos no conjunto) ALUGUEL 1 M1M 2 M2M 3 M3M 4 CONJUNTO COMPLETO M4M
---	---	--

Figura 14
Conjuntos de posse do
jogo “Monopoly Deal”

A preparação do jogo envolve embaralhar as cartas e sortear cinco delas para cada jogador, que pode ver suas cartas mas deve escondê-las dos demais. O restante das cartas é colocado numa pilha de saque. O jogador mais novo começa e o jogo acontece no sentido horário. A cada turno, o jogador da vez deve comprar duas cartas e pode baixar de 0 a 3 das cartas que possui, das seguintes maneiras: adicionando cartas em seus conjuntos de posse e jogando as cartas de ação numa pilha ao centro e realizando o que elas sugerem.

Existem outras regras regulamentando que os jogadores não devem ter mais de sete cartas na mão e, caso isso aconteça, devem colocar o excesso no final da pilha de saque. Se, por outro lado, alguém ficar sem nenhuma carta na mão, deve sacar cinco ao invés de duas na próxima jogada. Além disso, a pessoa que cobra aluguel sempre deve ser paga, mesmo que um dos jogadores esteja sem cartas de dinheiro e precise desfazer um conjunto de títulos de posse que esteja completo.

Design

A identidade visual do Monopoly Deal não tem uma linguagem infantil, como os jogos analisados anteriormente. Isso porque suas formas são mais geométricas que orgânicas, as cores possuem tons pastel e não existem personagens ou qualquer contextualização que possa remeter ao universo das crianças. Além disso, a linguagem verbal é puramente descritiva, direta e fria.

A tipografia é sem serifa e aparece em caixa alta na descrição “carta de ação” e no título/chamada da carta e em caixa baixa nos textos de apoio. Todo o texto

aparece centralizado. A hierarquia tipográfica acontece principalmente pelo tamanho dos textos, que possuem 4 níveis. Não há diferenciação por cor.

As ilustrações também são geométricas e aparecem de maneiras diferentes (visíveis na **figura 15**): construções 3D coloridas, como a casa e o hotel, 2D sem preenchimento, como o bolo de aniversário, e com preenchimento, como a seta. Por conta dessas variações, a visualidade do jogo não possui uma identidade marcante e harmônica, ao contrário do jogo “Era uma vez um(a) Yogin”.



Figura 15
Cartas de ação do jogo
“Monopoly Deal”

Em relação ao *layout*, esse se mantém o mesmo em todas as cartas de ação: moldura retangular com dois círculos em pontas opostas, local onde aparecem os valores de cada carta, texto “carta de ação” escrito no terço superior da carta, círculo centralizado, que possui o título da carta e pode possuir uma ilustração, e é seguido pela descrição, em fonte pequena, que se encontra no terço inferior. As cores de fundo das cartas se repetem sem motivo aparente, como é possível ver entre as cartas “diga não” e “hotel”, “aluguel” e “casa” e, por fim, “aluguel em dobro” e “passe livre”.

As cartas de título de posse seguem a lógica da geometrização, empregando retângulos e círculos, mas possuem como diferencial o fundo branco e o uso estratégico de cor, ao redor do título e em detalhes, para diferenciar mais facilmente os conjuntos. A organização dos elementos não é tão nítida, visto que fica confuso entender que “número de títulos de posse adquiridos no conjunto” e “ALUGUEL” fazem parte da mesma categoria de informação, por possuírem tamanhos de fonte tão diferentes.

6.4. DiXit

Jogo que venceu o prêmio de melhor jogo do ano em 2010. Para 3-6 jogadores a partir de 8 anos de idade, com tempo de jogo de 30 minutos. Ainda que precise de poucos jogadores, não atende totalmente ao critério 3, por precisar de mais de 2 pessoas. Além disso, não possui uma jogabilidade dinâmica, pois as regras são as mesmas em todos os turnos.

Jogabilidade

O jogo é composto por 84 cartas, cada uma contendo unicamente uma ilustração, sem textos de apoio ou título. A contagem dos pontos acontece por meio do deslocamento de peões em forma de coelhos coloridos sobre um tabuleiro e de um sistema que utiliza fichas de ponto a cada rodada.

A preparação do jogo envolve embaralhar as cartas, distribuir seis delas para cada jogador (que não deve mostrá-la aos outros) e colocar o restante num monte de saque. Além disso, devem ser escolhidos os coelhos de cada participante e, posteriormente, colocados na casa correspondente ao número zero no tabuleiro. O primeiro a jogar é aquele que pensar mais rápido em uma palavra, frase, música ou mímica que possa ser relacionada a uma de suas cartas - ele é considerado o narrador desta rodada.

A partir dessa descrição, os outros jogadores devem escolher dentre suas cartas a que melhor pode representá-la, com o objetivo de confundirem uns aos outros - por conta disso, não pode haver um detalhamento objetivo da composição imagética, mas sim uma descrição abstrata. As cartas escolhidas são entregues ao protagonista da rodada, embaralhadas e dispostas na mesa viradas para cima. Assim, cada jogador, com exceção do narrador, deve votar naquela que acredita ser a carta original.

A contagem de pontos acontece da seguinte forma: se todos ou nenhum dos jogadores acertarem a carta escolhida pelo narrador da rodada, ele não ganha nenhum ponto, ao passo que os outros ganham dois pontos cada. Nos outros casos, o narrador e aqueles que acertarem ganham três pontos. Além disso, cada jogador, com exceção do narrador, ganha um ponto para cada voto que teve em sua carta. Depois de contar os pontos da rodada, cada um deve avançar esse número de casas no tabuleiro, com seu coelho.

No final de cada rodada, os participantes compram uma carta, a fim de sempre terem 6 delas na mão. O jogo acaba quando a última carta do monte é comprada e aquele que tiver acumulado o maior número de pontos é o vencedor.

Design

O ponto alto da identidade visual do jogo “DiXit” está nas ilustrações, que ocupam totalmente a parte da frente das cartas (**figura 16**). São bastante orgânicas

e fantasiosas, sendo que os temas e personagens são variados: alguns são pessoas, outros animais, objetos ou elementos da natureza e há ainda alguns que são formados através de uma mistura de fatores.

Figura 16
Cartas do jogo "DiXit"



As cores também variam bastante, de acordo com o cenário representado. Algumas cartas possuem uma predominância de tonalidades claras e outras, escuras. De modo geral, as cores não possuem uma saturação alta. O traçado é irregular e se assemelha ao desenho e a pintura a mão livre. As ilustrações são ricas em detalhes, seja no plano de fundo, em objetos ou nos próprios personagens. As proporções e contornos não são fiéis à realidade, o que se alinha à proposta do jogo de se apoiar na imaginação.

Não é utilizado nenhum elemento textual na frente das cartas, apenas no verso e na caixa, onde se destaca o logotipo com o nome do jogo. A fonte empregada tem um aspecto desenhado e irregular, que combina com o restante da linguagem visual. Em conformidade, o tabuleiro tem ilustrações que compõem o cenário de uma floresta, com plantas, rios e pedras.

As peças dos coelhos (**figuras 17 e 18**) são tridimensionais e estão um tanto quanto destacadas do restante, por apresentarem uma cor sólida, sem qualquer tipo de detalhe que remete à linguagem das ilustrações das cartas e da caixa.

Figuras 17 e 18
Componentes do jogo
"DiXit", incluindo
baralho, tabuleiro,
embalagem e peões.



6.5. Considerações finais

Através da análise desses jogos foi possível compreender melhor a articulação das mecânicas e componentes, além de perceber pontos positivos e negativos. Em relação à jogabilidade, espera-se criar uma dinâmica flexível e variada, como a apresentada em "Monopoly Deal". Além disso, a capacidade do jogo "DiXit" de promover um espaço para que as pessoas pratiquem a auto expressão e a compreensão alheia é considerada muito interessante.

Em relação a parte visual, foram percebidos como pontos positivos a presença de texturas, traçados e cores que remetem ao universo infantil, como presente na identidade visual de "Era uma vez um(a) Yogin" e de "DiXit". O jogo Kariba também possui uma identidade visual agradável, embora seja considerada muito geométrica e regular para o tema das emoções.

7. Livros infantis sobre sentimentos e emoções

Foram selecionados alguns livros infantis que falam sobre sentimentos, a fim de entender como essa temática é apresentada para o público, tanto através da temática e da contextualização, dos recursos semânticos e também da representação visual. Os livros estudados se encontram na **figura 19**.

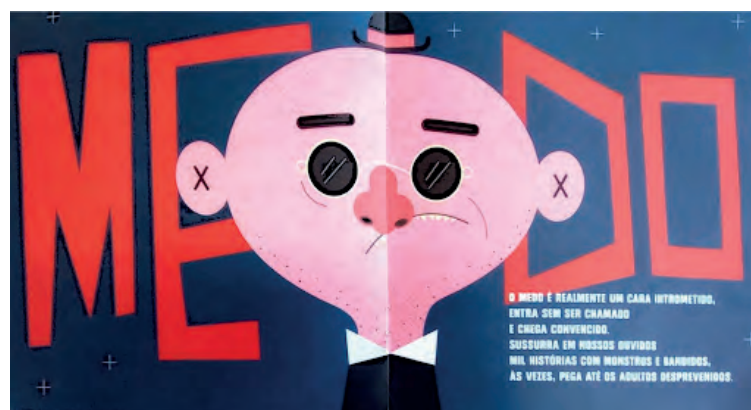


Figura 19
Livros infantis analisados

Em relação à linguagem verbal, foi percebido o uso frequente de rimas, que conferem uma maior sonoridade à leitura - que geralmente ocorre em voz alta, quando um adulto lê o livro para a criança. Além disso, as metáforas se mostram muito importantes, principalmente nos livros “Pedro vira porco-espinho” no qual a raiva do garoto é expressa pela sua transformação em um animal espinhoso e em “Vovó virou semente”, que associa o enterro da avó ao plantio de uma árvore, abordando o luto de uma maneira mais positiva.

As emoções representam papéis diferentes em cada livro. Nas coleções “Quando me sinto” e “Quando eu sinto”, são apenas sentimentos imateriais e invisíveis, que se manifestam em determinadas situações e de determinadas maneiras (como, por exemplo, se esconder embaixo da cama ao sentir medo de uma aranha). Em outros, como “E foi assim que eu e a escuridão ficamos amigas”, o medo e a coragem são personagens com características humanas, como fica evidente nas páginas apresentadas na **figura 20**.

Figura 20
Trecho do livro
“E foi assim que
eu e a escuridão
ficamos amigas”



O livro “O monstro das cores”, de Anna Llena, apresenta a importância de saber identificar cada emoção para que elas funcionem melhor, e utiliza para isso a metáfora de separá-las e organizá-las em potes. Além disso, faz diversas associações entre sentimentos e elementos da natureza, como: tristeza, mar e chuva ou alegria, sol e estrelas. As cores têm um papel fundamental, sendo formados os pares: amarelo e alegria, azul e tristeza, vermelho e raiva, cinza e medo, verde e calma.

Outra obra cujo enredo merece destaque é “A raiva”, que apresenta essa emoção como algo pequeno que passa a se alimentar e a crescer a cada página, até, enfim, explodir. É possível perceber essa progressão na figura 21, que mostra algumas páginas do livro. O vermelho aparece como uma cor de destaque, que tem um contraste alto com o restante das ilustrações, em tons de cinza - isso confere ainda mais força ao “monstrinho” da raiva.

Figura 21
Páginas do livro
“A raiva”



Em relação aos recursos visuais empregados nos livros analisados, existe uma predominância acentuada de formas e contornos irregulares e orgânicos, com proporções diferentes da realidade. Alguns se assemelham, inclusive a desenhos feitos por crianças. As texturas e sobreposições presentes no preenchimento das ilustrações remetem a materiais como giz de cera e tinta aquarela.

As paletas de cores são bastante variadas, e estão relacionadas ao contexto - em uma cena que trata a natureza, é comum que existam mais tons de verde, e numa cena que retrata a noite, tons de azul escuro e preto, por exemplo. Com exceção de “A parte que falta” e “A raiva”, todas as obras apresentam uma grande quantidade de tons numa mesma ilustração.

8. Representação das emoções em personagens

Com o objetivo de criar um mural de inspiração para o projeto, foram coletadas imagens de personagens infantis em momentos nos quais suas expressões faciais e corporais evidenciam a emoção que estão sentindo. Os personagens são de filmes e desenhos animados de estúdios e épocas diferentes, e utilizam técnicas e estilos diferentes. O objetivo foi analisar como as emoções são representadas para o público infantil, procurando fatores comuns em relação à abertura dos olhos e da boca e ao posicionamento das sobrancelhas, por exemplo. As percepções acerca das ilustrações foram corroboradas pela pesquisa de Paul Ekman sobre microexpressões faciais.

Em relação a representação da raiva (figura 22), foi percebido com unanimidade que as sobrancelhas aparecem baixas e contraídas. A boca, por sua vez, aparece de três maneiras: lábios contraídos, abertos em posição de grito, ou a proeminência de dentes cerrados. É recorrente, também, os punhos cerrados, associações ao fogo e a vermelhidão no rosto.

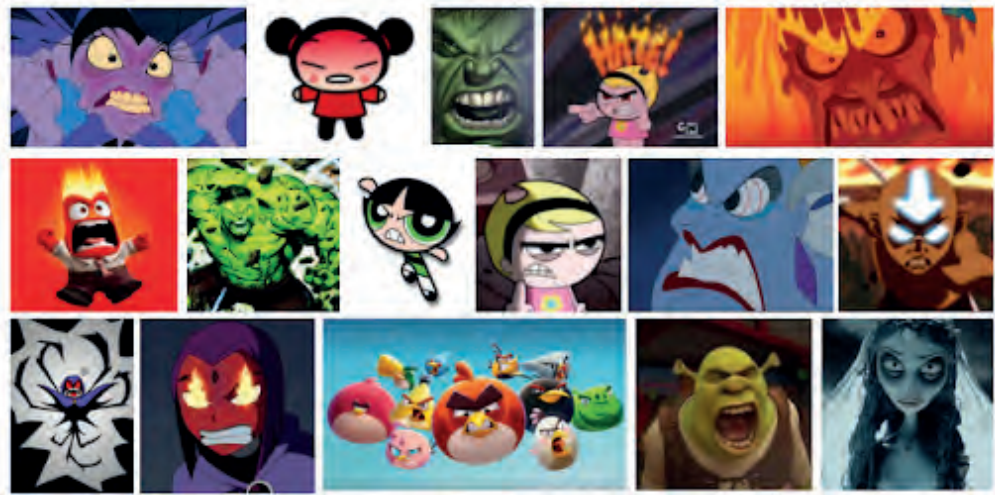


Figura 22
Agrupamento de personagens com raiva

A tristeza é expressa de maneira mais evidente por meio de lágrimas, como pode ser visto na figura 23. O olhar, frequentemente se dirige para baixo ou, em outros casos, os olhos estão fechados. Os lábios se encontram curvados para baixo. Alguns personagens demonstram a tristeza por meio da postura corporal, com pescoço e ombros curvados para frente e a cabeça voltada para baixo.

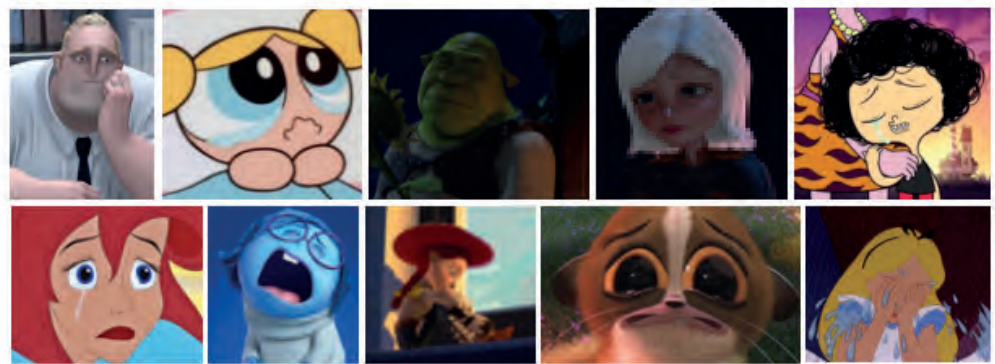


Figura 23
Agrupamento de personagens tristes

Os personagens com medo (figura 24) apresentam elevação e contração das sobrancelhas, olhos arregalados, nos quais as pálpebras não são visíveis, e lábios abertos. Alguns apresentam as mãos em frente ao rosto, no que pode ser interpretado como uma tentativa de se esconder ou se proteger contra o perigo.

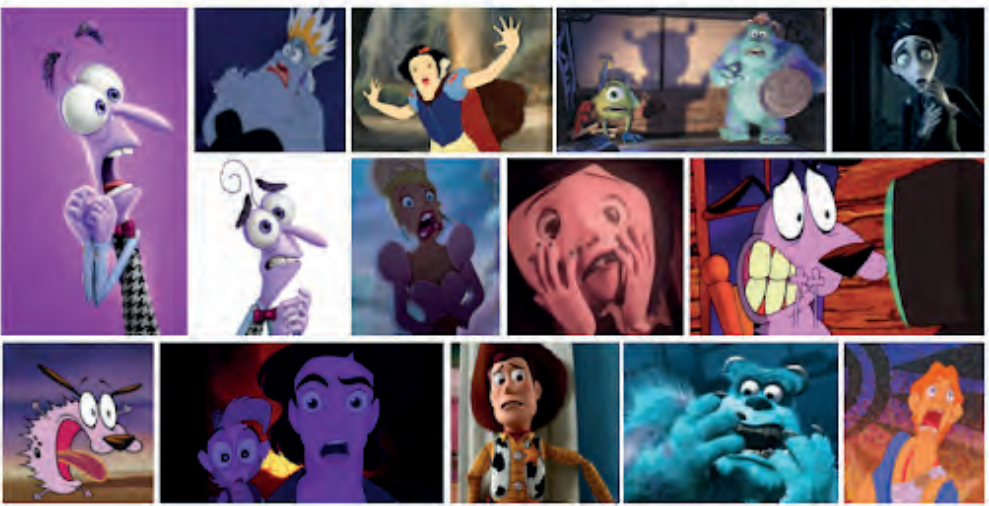


Figura 24
Agrupamento de personagens com medo

É bastante evidente, nas imagens de personagens com nojo (figura 25), a boca semiaberta, com o lábio superior elevado. As sobrancelhas e os olhos se contraem, e em alguns casos os olhos estão fechados. A posição das mãos sugere uma tentativa de afastar-se daquilo que causa o nojo.

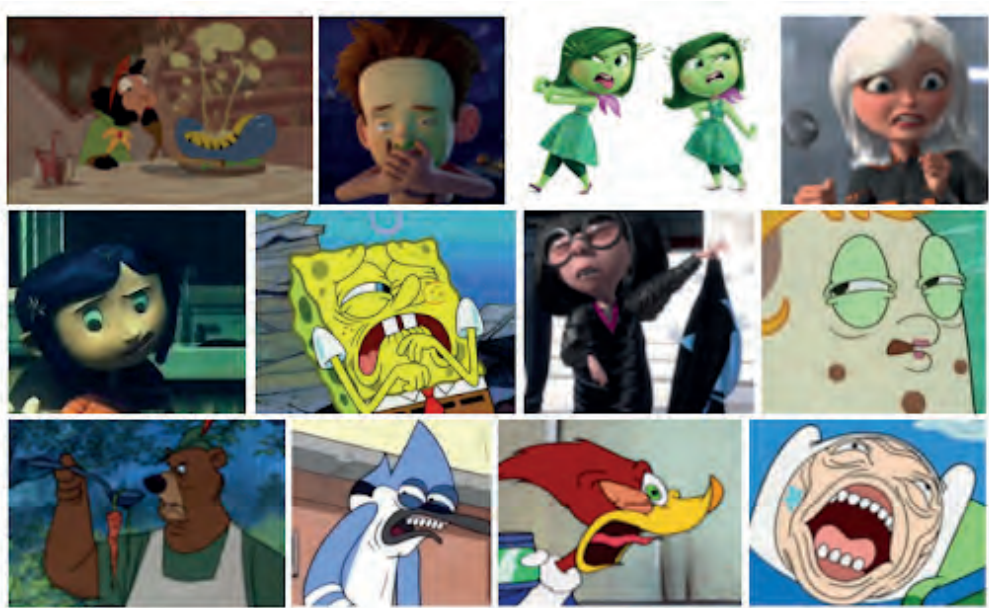


Figura 25
Agrupamento de personagens com nojo

Por fim, a representação da alegria nos personagens ocorre, principalmente, por meio de um sorriso que pode ser mais discreto ou bastante evidente, com a boca aberta em uma gargalhada. Os olhos aparecem tanto abertos quanto fechados, mas as sobrancelhas estão frequentemente levantadas. As mãos aparecem tanto fechadas quanto abertas. Essa compilação corresponde à **figura 26**.



Figura 26
Agrupamento de
personagens alegres

9. Definições do projeto

Partindo da pesquisa realizada, foram consolidadas algumas definições que buscam controlar a geração de alternativas para o jogo a ser desenvolvido, a fim de garantir que ele se mantenha fiel ao objetivo proposto. O pressuposto mais importante é que o jogo deve ter como temática principal as cinco emoções básicas: alegria, raiva, medo, tristeza e nojo/desgosto.

Foi também delimitado o contexto doméstico, o que resulta em diferenças significativas em relação a jogos escolares, principalmente em relação à quantidade de participantes. O objetivo geral é promover a interação entre os jogadores, estimulando tanto a auto expressão quanto a escuta ativa, e a reflexão acerca do que são as emoções, como elas se manifestam, em que contextos são sentidas e quais maneiras de lidar com elas são saudáveis e aceitáveis.

9.1 Requisitos do projeto

Os objetivos específicos, por sua vez, se encontram detalhados neste tópico, que os divide entre requisitos de projeto afirmativos essenciais e desejáveis, que são os aspectos que o jogo deve possuir, e em requisitos negativos, que são características que o jogo deve evitar.

Requisitos afirmativos essenciais

- É essencial que o jogo atenda as capacidades cognitivas de crianças com idade a partir de 7 anos;
- É essencial que o jogo tenha uma dinâmica que precise de poucos jogadores, entre 2 e 5 preferencialmente;
- É essencial que as partidas do jogo sejam rápidas, tendo no máximo 30 minutos de duração;
- É essencial que o jogo possua cartas, pois isso permite que sejam transmitidos diversos conteúdos diferentes com uma certa individualidade (o que pode ajudar a diferenciar, por exemplo, cada uma das emoções);
- É essencial que o jogo instigue cada jogador a falar sobre suas emoções;
- É essencial que sejam trabalhados os 5 pilares da inteligência emocional (autoconsciência, autocontrole, automotivação, empatia e relações interpessoais), mesmo que implicitamente;
- É essencial que cada emoção tenha sua importância reconhecida;
- É essencial que cada emoção seja retratada como transitória;
- É essencial que sejam incentivadas maneiras positivas e saudáveis de lidar com próprios os sentimentos e os dos outros;
- É essencial que o jogo explore situações e contextos da vida real, que sejam familiares às crianças;
- É essencial que o jogo proporcione uma experiência descontraída e divertida para os jogadores.

Requisitos afirmativos desejáveis

- É desejável que cada jogador tenha que lidar com as 5 emoções durante uma partida;
- É desejável que os componentes do jogo consigam comunicar seus conceitos com poucos recursos verbais;
- É desejável que o jogo possua uma estrutura que seja flexível o suficiente para evitar que as partidas sejam repetitivas e cansativas;
- É desejável que o jogo estimule os participantes a compartilharem experiências passadas, sob o pretexto de refletir sobre como se sentiram, porquê e qual foi sua reação;
- É desejável que o jogo estimule os jogadores a pensarem sobre suas ações futuras, sob o pretexto de planejar suas ações de maneira positiva;

Requisitos negativos

- O jogo não deve estimular maneiras negativas de lidar com as emoções (como a violência, por exemplo);
- Os jogadores não devem ser obrigados a falar sobre assuntos que não se sintam à vontade;
- O jogo não deve dar espaço para que os jogadores sejam rotulados como raivosos, estressados, nervosos, etc;
- O jogo não deve sugerir que determinada emoção é negativa e/ou que deve ser evitada.

9.2 Geração de alternativas

Foram geradas três alternativas para as dinâmicas do jogo, cada uma delas com uma abordagem diferente ao tema da inteligência emocional. Os detalhes se encontram a seguir e contém seus componentes, objetivos, regras e pontos de destaque. Além disso, foram feitos estudos acerca das possíveis maneiras de representar os conceitos visualmente, sendo que as linguagens propostas podem ser aplicadas a qualquer uma das dinâmicas. Vale ressaltar que esses estudos são preliminares e exploratórios, pois buscam um caminho a ser refinado após a apresentação do TCC 1 para a banca, no primeiro semestre de 2023.

Alternativa 1

Os componentes dessa proposta se dividem em quatro tipos de carta, sendo:

- Cartas com situações, retratadas por meio de ilustrações como as seguintes: personagens se abraçando (pode se relacionar com a tristeza, medo e alegria), personagem gritando (relativo à raiva ou ao medo), personagem tocando um instrumento (referente à alegria), etc.
- Cartas com uma descrição de cada emoção: a carta da tristeza, por

exemplo, teria um texto como “Quando ficamos tristes, podemos sentir vontade de chorar ou de ficar sozinhos”.

- Cartas com desafios para uma emoção específica ou para mais de uma emoção: abraçar um dos jogadores é um desafio cabível para alegria, tristeza ou medo, ao passo que contar um medo superado pelo jogador é um desafio que possui relação exclusiva com o medo. Outros possíveis desafios são: para uma emoção pré determinada, compartilhar uma situação em que a sentiu, tentar adivinhar algo que faz com o que os outros jogadores a sintam, lembrar a última vez que viu alguém a sentindo e dizer, para outro jogador, algo que possa o ajudar a lidar com esse sentimento.
- Cartas de ação, permitem interagir com o jogo de maneiras inesperadas: perder a vez nesta rodada (uma exercício prático sobre como regular a frustração), escolher um jogador para trocar duas cartas, escolher uma emoção e fazer uma mímica dela (praticando a auto expressão) ou ainda comprar cartas extra na rodada.

O objetivo é completar três conjuntos, cada um de uma emoção diferente, sendo necessário, para cada conjunto: uma carta com a descrição da emoção, uma carta de situação e outra de desafio, ambas relacionadas a essa emoção. Quando algum dos jogadores consegue esse feito, é imediatamente considerado o vencedor da partida.

O preparo aconteceria da seguinte forma: embaralhar as cartas e entregar cinco delas para cada jogador, aleatoriamente, sendo que devem ser mantidas em segredo dos outros participantes. O jogador mais novo começa e é seguido pela pessoa à sua direita.

A cada rodada, o jogador da vez compra duas cartas e pode baixar até três delas (como no jogo Monopoly Deal). As cartas que pertencem aos conjuntos devem ser colocadas em um espaço reservado ao jogador em questão, sendo vistas por todos. Antes de baixar uma carta de desafio em um dos conjuntos, é necessário cumprir o que é proposto por ela - se algum jogador não se sentir confortável com o desafio, não precisa cumpri-lo contanto que não utilize a carta. Se for sorteada uma carta de ação, ela deve ser usada imediatamente, sendo realizado aquilo que ela propõe e, posteriormente descartada em outro monte, comum a todos.

A **figura 27** exemplifica a disposição das cartas na mesa. Este exemplo considera dois jogadores, o primeiro dispõe suas cartas à esquerda e o segundo, à direita - na representação, cada um deles possui dois conjuntos completos (com três cartas). Ao centro, estão o monte de saque e o de descarte

O principal ponto positivo desse jogo é que ele estimula a interação entre os jogadores, abrindo espaço para que conversem sobre as suas próprias emoções - a

partir do que espera-se normalizar esse assunto. Além disso, algumas situações, desafios e reações podem ser relacionadas a mais de uma emoção, tal como na vida real.

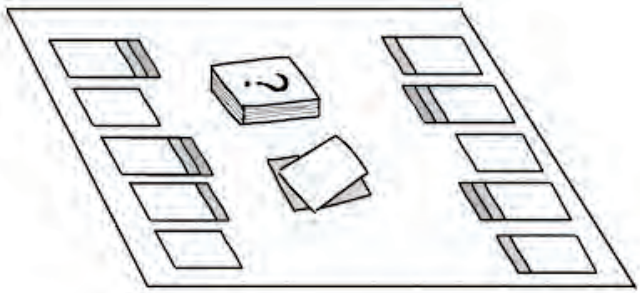


Figura 27
Exemplo da disposição das cartas na alternativa 1

Alternativa 2

Os componentes dessa proposta se dividem em dois tipos de carta, sendo:

- Cartas com situações, como na versão anterior, que possuiriam ilustrações como as seguintes: personagens se abraçando (pode se relacionar com a tristeza, medo e alegria), personagem gritando (relativo à raiva ou ao medo), personagem tocando um instrumento (referente à alegria), e assim por diante.
- Cartas para cada emoção, sendo que cada uma teria quatro níveis progressivos: o primeiro representaria a emoção em um nível saudável, sob controle, e o último a emoção fora de controle, se tornando algo ruim.

O objetivo é que cada jogador consiga lidar com as cinco emoções, usando para isso um número de cartas com situações indicado pelo nível de controle/descontrole da emoção. Por exemplo, a carta “Raiva nível 2” indica que o jogador precisaria de exatamente duas maneiras diferentes de lidar com a raiva, através das cartas com situações.

A preparação do jogo inicia com cada jogador sorteando, aleatoriamente, uma carta de cada emoção, sem saber seus níveis. Essas cartas são expostas no espaço do jogador, conforme sugerido na **figura 28**: o exemplo considera dois jogadores, o primeiro dispõe suas cartas à esquerda e o segundo, à direita - a representação considera que todos os conjuntos estão completos, de acordo com o nível indicado nas cartas das emoções. Ao centro, estão o monte de saque e o de descarte. Além disso, cada jogador recebe 4 cartas de situações, também ao acaso, sendo

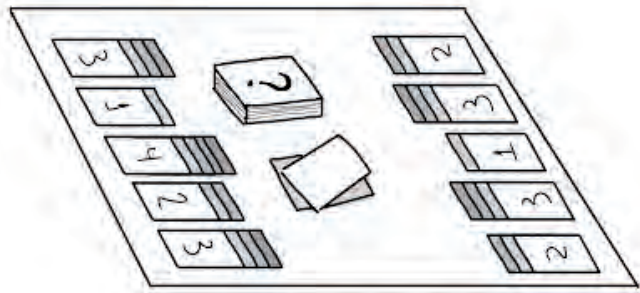


Figura 28
Exemplo da disposição das cartas na alternativa 2

que o resto é posto num monte de compra. O jogador mais novo é o primeiro e é seguido pela pessoa à sua direita.

Em cada turno, o jogador da vez compra as duas cartas superiores do monte de compras ou do “lixo”. Ele pode baixar, em seu espaço, até três cartas com situações referentes às emoções. Em seguida, deve descartar duas cartas no monte apelidado de “lixo”.

O jogo acaba quando um dos jogadores completar todos os seus conjuntos, coletando a quantidade necessária de cartas com situações para cada emoção. Pode acontecer que, por acaso, um jogador sorteie todas as cartas de emoção de nível 1, o que faz com que vencer o jogo seja bem mais fácil para ele do que para um jogador que sorteou cartas com níveis mais altos. A justificativa dessa disparidade é promover a prática de lidar com frustrações e, além disso, mostrar que quando as emoções estão sob controle é mais fácil lidar com elas.

Alternativa 3

Os componentes dessa proposta se dividem em dois tipos de carta, sendo:

- Cartas com maneiras positivas de lidar com as emoções: podem ser descritivas, por exemplo, “você ficou feliz por concluir uma tarefa” (referente a alegria), “você refletiu sobre o porque está triste” ou “você meditou e aprendeu a acalmar a raiva com mais facilidade”. Além disso, podem propor desafios, como: fazer alguém rir (referente a alegria), abraçar um dos jogadores (tristeza) respirar fundo três vezes (raiva).
- Cartas representando maneiras negativas de lidar com as emoções, como: rir porque algo ruim aconteceu com alguém (referente a alegria), ficar bravo e gritar com uma pessoa (raiva) ou tratar alguém mal por ser diferente (nojo/desgosto).

O objetivo é que cada jogador consiga uma carta referente a uma abordagem positiva para cada emoção. Além disso, devem entender que todas as emoções são importantes e naturais, mas que existem maneiras positivas e negativas de lidar com elas.

O preparo para o jogo inclui embaralhar todas as cartas juntas e colocá-las num monte de saque. A disposição das cartas na mesa está exemplificada na **figura 29**: o exemplo considera dois jogadores, o primeiro dispõe suas cartas à esquerda e o segundo, à direita - a representação considera que o primeiro jogador conseguiu coletar uma carta de cada emoção, enquanto o segundo coletou apenas três emoções. Ao centro, estão o monte de saque e o de descarte.

Assim como nas outras alternativas, o jogador mais novo começa e é seguido pela pessoa posicionada à sua direita. O jogador da vez compra a carta do topo do monte e a lê em voz alta. Se ela for uma das cartas negativas, a descarta em

um monte separado. Sendo uma carta positiva, deve guardá-la, caso ainda não tenha uma carta positiva dessa emoção, caso contrário, deve colocá-la de volta no monte de saque, em um local aleatório. Quando um dos jogadores conseguir uma carta positiva referente a cada uma das 5 emoções, é considerado o vencedor e a partida acaba. Como diferenciais, essa alternativa é mais rápida do que as outras, além de

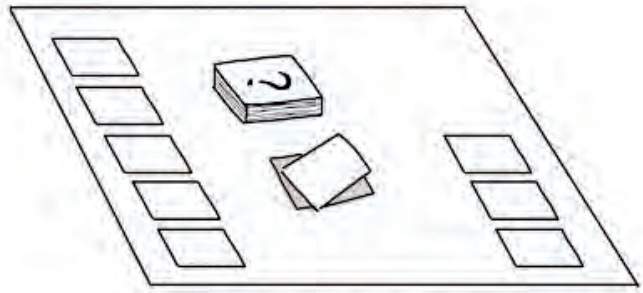


Figura 29
Exemplo da disposição das cartas na alternativa 3

tornar bastante explícito quais reações são positivas ou negativas - através de uma metáfora sobre quais ações manter e quais descartar.

Propostas para a representação visual

Foram feitos quatro estudos (**figuras 30 a 33**) a respeito da representação gráfica da questão das emoções saindo de controle, crescendo - como no livro “A Raiva”. Cada um deles tenta utilizar uma linguagem visual diferente, tanto pelo conceito quanto pela estética. Além disso, qualquer uma dessas identidades poderia ser aplicada em qualquer uma das dinâmicas desenvolvidas.

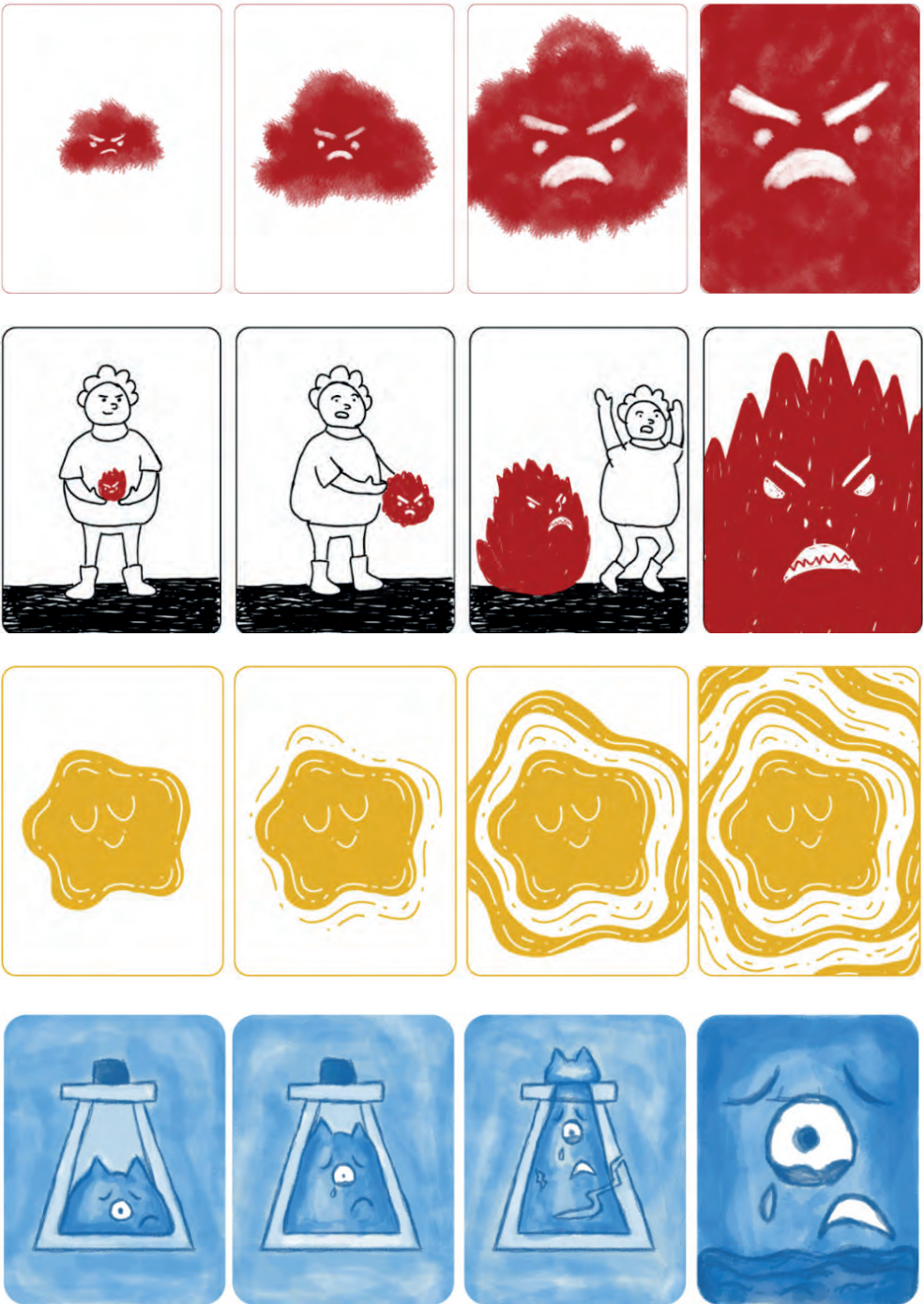
Os dois primeiros estudos são referentes à raiva, sendo o terceiro referente à alegria e o quarto, à tristeza. As cores utilizadas foram escolhidas a partir da pesquisa e se inspiram nas referências analisadas: vermelho para raiva, amarelo para a alegria, azul para tristeza. O medo e o nojo não foram representados nos estudos em questão, mas terão, provavelmente, as cores roxo e verde, respectivamente. Para dar ênfase nas cores das emoções, as ilustrações são monocromáticas (com exceção do segundo estudo, que utiliza preto e vermelho).

Foi buscado, em todas as opções, um traçado irregular e orgânico, com proporções pouco realistas. Uma linguagem geométrica e simétrica foi evitada, porque não representa a fluidez e a instabilidade das emoções. As expressões faciais têm um papel muito importante na representação dos estados de ânimo e se inspiram na pesquisa realizada no tópico 8, “Representação das emoções em personagens”.

As emoções são abstratas, com o objetivo de evitar sua representação por meio de personagens humanos ou animais antropomorfizados, pois acredita-se que isso poderia acabar fortalecendo certos estereótipos relacionados a gênero, padrões

corporais, idade, etc. O objetivo é dar destaque às emoções em si, dando-lhes uma aparência e personalidade próprias.

A inspiração para os três primeiros estudos parte do livro “A Raiva”, de Blandina Franco e José Carlos Lollo. O quarto, por sua vez, parte do conceito de organizar emoções em potes, apresentado no livro “O monstro das cores”, de Anna Llenas.



Figuras 30, 31, 32 e 33
Estudos de estilos
de ilustração para
representar as emoções

10. Definição da proposta

Após a apresentação das propostas iniciais para a banca do TCC 1, no dia 06 de julho de 2023, foram feitas algumas considerações sobre o projeto: em relação às dinâmicas, foi escolhido dar continuidade ao desenvolvimento e validação das duas primeiras alternativas, deixando a terceira de lado. Essa decisão teve como objetivo otimizar o tempo, despendendo menos horas na produção dos protótipos e efetuando mais testes. Foi também percebido que a terceira dinâmica, em que se classificavam maneiras de lidar com as emoções em positivas e negativas, poderia ser controversa, pois isso é uma decisão pessoal e circunstancial.

A respeito da identidade visual e da ambientação do jogo, houve uma mudança importante. Nas ilustrações iniciais, foi considerado que as emoções estavam muito parecidas com monstros e, ainda que não fossem representados como personagens ameaçadores, isso poderia gerar uma conotação negativa - o que não é desejado, de maneira alguma. Assim, surgiu uma nova possibilidade: relacionar cada emoção a uma planta em um jardim, transmitindo a ideia de que precisam de cuidados para crescerem e fortalecendo a proposta através da relação com as cores e características físicas, como a presença de espinhos na flor que representa a raiva. A **figura 34**, a seguir, apresenta os primeiros esboços dessa nova proposta.



Figura 34
Nova proposta de identidade visual, associando plantas às emoções

Enquanto as flores são bastante coloridas e expressivas, os personagens humanos possuem expressões faciais neutras e são monocromáticos. Dessa forma, busca-se representar o conceitos de que as emoções trazem cor à vida, ressignificando situações, contextos e ações. Um esboço inicial das flores se encontra a seguir, na **figura 35**, na seguinte ordem: medo, raiva, nojo, alegria e tristeza.



Figura 35
Representação de cada emoção como uma flor

Para tornar o contexto mais claro para adultos e, principalmente, para crianças, foi desenvolvida uma pequena história para introduzir o jogo, tendo como fonte de inspiração o tópico 7, “Livros infantis sobre sentimentos e emoções”. A história é a seguinte:

“Era uma vez um mundo em preto e branco. Até que algumas plantinhas coloridas começaram a crescer no jardim: que encanto!”

Cada flor é uma emoção, e quem passa perto delas as sente em seu coração. Essa está vermelha de raiva! Seus espinhos pontudos a defendem de predadores. Mas, se crescem demais, machucam e causam dores.

Têm também flores azuis de tristeza. Elas refletem sobre suas ações, que beleza! Mas, cuidado, tristeza em excesso não é moleza.

As flores roxas gritam de medo. São espertas e fogem de situações perigosas. Para ficarem mais bonitas ainda, podem ser corajosas.

As flores verdes sentem nojo. Evitam situações, comidas e pessoas que podem lhes fazer mal. Mas, desse jeito, não experimentam nada novo e fazem tudo sempre igual.

Por fim, as sorridentes flores amarelas. Elas são brotinhos de alegria e todos gostam delas. Mas, felizes o tempo todo, acabam esquecendo de se cuidar, precisam que outra pessoa se lembre de regar.

Precisamos cuidar de nossas emoções para ter um jardim bonito e colorido. Que tal adubar nossas flores com um jogo divertido?”

Fonte: a autora

Além de contextualizar o jogo, essa narrativa foi construída pensando em introduzir as emoções, associando-as a cores e expressões corporais e apresentando seu lado positivo e um ponto negativo, que resulta do excesso.

11. Validação da proposta

A etapa de validação é de grande importância para projetos de Design. Nela, são gerados protótipos com graus de fidelidade variáveis, que buscam entender como o projeto se aplica no mundo real. Dentre os fatores que podem ser analisados, estão: ergonomia, conceito, facilidade de entender e executar as tarefas propostas, desempenho dos materiais, etc.

A partir dessa análise, é possível entender o que está ou não adequado e como melhorar o projeto.

11.1 Primeira rodada

Para a primeira rodada de validação do jogo, foram desenvolvidos e impressos dois baralhos de cartas, para a primeira e segunda alternativas de dinâmicas propostas no tópico 9, “Geração de alternativas”. Os materiais gerados nessa etapa são de autoria própria, a única exceção são as figuras humanas presentes nas cartas indicadas pelos ícones do broto e do regador - que são da artista *Virinaflora* e foram baixados através da plataforma *freepik*.

Além das cartas, foram desenvolvidos uma versão ilustrada da história que contextualiza ambos os jogos (**figura 36**) e um manual de instruções para cada alternativa. Todos esses materiais foram entregues à Vanessa, mãe e pedagoga entrevistada anteriormente, que testou os jogos com sua filha Alice, agora com 6 anos de idade. Além disso, participaram dois outros familiares, adultos.

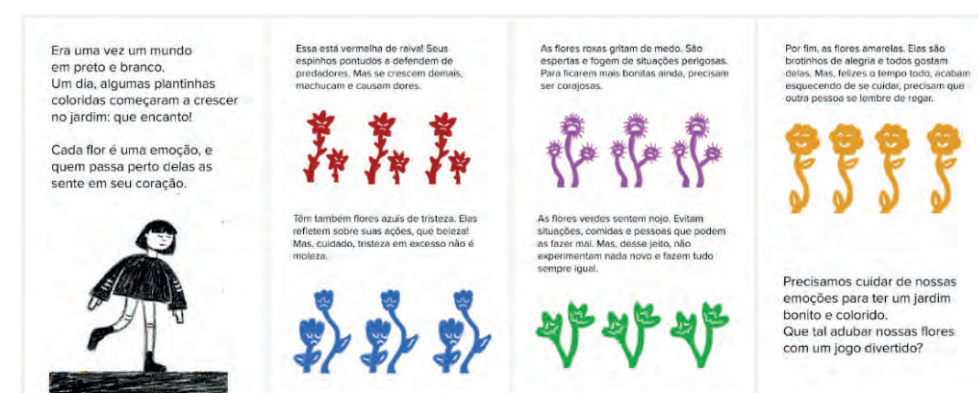


Figura 36
Estória ilustrada que contextualiza o jogo.

As interações com os protótipos do jogo foram observadas pela autora deste projeto, que fez anotações e, posteriormente, conversou com os participantes a fim de entender suas opiniões. A seguir, estão detalhados os materiais utilizados e os resultados obtidos nessa rodada de validação.

Dinâmica 1

Dentre os materiais disponibilizados para a testagem dessa dinâmica estão: baralho de cartas (**figura 37**), que foi impresso duas vezes para que não faltassem

cartas durante a partida, manual de instruções (figura 38) e a estória ilustrada, ambos disponibilizados digitalmente.

Esta versão possui 4 categorias de cartas, que são indicadas pelos ícones no menu superior, da seguinte forma: cartas de situação correspondem ao desenho de um broto, cartas de desafio, a um regador e cartas com informações, a uma placa. Por fim, as cartas de ação possuem fundo preto e não tem a barra superior presente nas outras, visto que não fazem parte dos conjuntos.



Figura 37
Baralho de cartas
para a alternativa 1

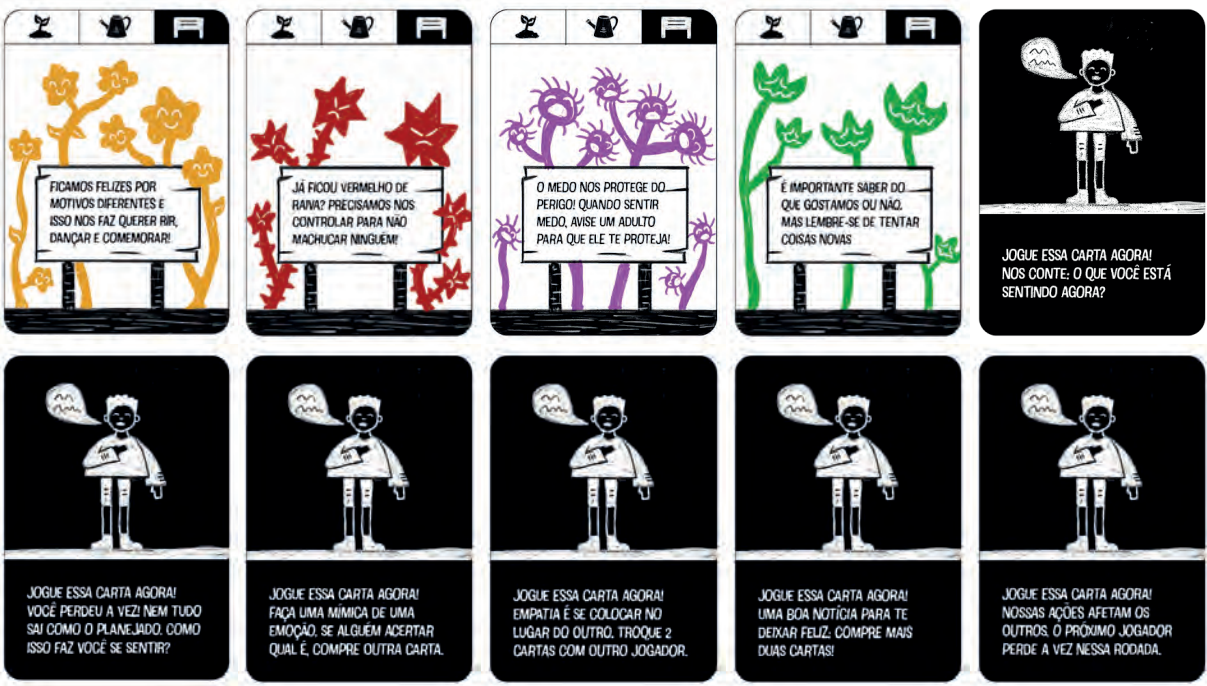


Figura 38
Manual de instruções
para alternativa 1

Essa dinâmica não apresentou nenhum problema que impedisse seu desempenho, que correu tranquilamente. Contudo, foi sugerido pelos participantes deixar as flores/emoções mais evidentes e organizadas, talvez aumentando o espaço que ocupam na carta ou empregando cores na barra superior que identifica as categorias - foi citado como referência o jogo Uno, da Mattel, que emprega as cores com bastante força. Além disso, foi percebido que os participantes ficaram “ansiosos” para montar seus conjuntos, abaixando suas cartas, e, por vezes, se esquecem de ler o texto contido nelas - entende-se que a importância de ler as cartas pode ser reforçada nas instruções do jogo.

Foi idealizado que as cartas identificadas pelo regador só pudessem ser aplicadas em um dos conjuntos após terem seus desafios cumpridos pelo jogador da vez. Isso, por vezes, passava despercebido, pois o foco estava em identificar em qual conjunto essa carta poderia ser usada. Repetindo o jogo pela segunda e terceira vez, contudo, isso passou a ser cobrado pelos outros, sendo que a própria Alice ficava bastante atenta aos movimentos dos outros participantes e, quando necessário, apontava que a carta tinha um regador e cobrava a execução de seu desafio. A partir disso, foi comprovado que o uso dos ícones possui um papel não apenas decorativo, mas também funcional.

De modo geral, as três rodadas efetuadas para essa dinâmica foram bastante divertidas. Cartas com desafios como “gastar a energia da raiva dançando” ou “fazer outro jogador rir” acabaram provocando gargalhadas entre os jogadores, ao passo que desafios como “contar algo que deixa os outros jogadores com raiva” geraram momentos silenciosos de reflexão e até mesmo a abordagem (pacífica) de momentos de conflito que tinham acontecido recentemente.

Desse modo, o jogo alcançou o objetivo de proporcionar um momento descontraído e, mesmo assim, não alienante - uma vez que foi possível revisitar experiências passadas e refletir sobre os próprios sentimentos e os alheios. Outro ponto notado foram as interações entre os jogadores, como, por exemplo: a participante Daniele deu sua resposta para o desafio “liste três coisas que você gosta de fazer quando está triste” e Alice indagou, surpresa, que ela não tinha citado “chorar”, item que esperava ouvir. Esse breve acontecimento levantou a questão de que cada pessoa pode lidar com suas emoções de um jeito diferente.

As cartas de ação foram, ao longo das rodadas, apelidadas de “cartas pretas” e também tiveram seu destaque ao longo da brincadeira. Foi possível notar uma apreensão dos jogadores ao sortear uma dessas, mesmo antes de ler seu conteúdo. Isso porque ele pode variar de algo considerado positivo, como comprar cartas extra, ou negativo, como perder a vez.

Por fim, foi percebido que algumas partidas podem ser bastante ágeis, precisando de apenas duas rodadas para terminar, enquanto outras demoram mais - o tempo variou entre 5 e 15 minutos, sendo que isso também está sujeito ao quanto os jogadores interagem entre si. Em um dos casos, os participantes consideraram que o jogo acabou “rápido demais” e decidiram que seriam necessários 3 conjuntos, em vez de 2, para eleger o ganhador. Isso demonstra que o jogo pode ser flexibilizado, se moldando as vontades dos participantes a cada rodada.

Dinâmica 2

Dentre os materiais disponibilizados para a testagem dessa dinâmica estão: baralho de cartas (**figura 39**), que foi impresso duas vezes para que não faltassem cartas durante a partida, manual de instruções (**figura 40**) e a estória ilustrada, ambos disponibilizados digitalmente.

As cartas de situação possuem uma descrição, na parte inferior, de quais emoções são retratadas na carta. As cartas das emoções, por sua vez, contam com uma barra superior na qual é indicada a quantidade de cartas de situação necessárias para “lidar” com a emoção em questão. As cartas de ação são as mesmas usadas no baralho da alternativa 1.

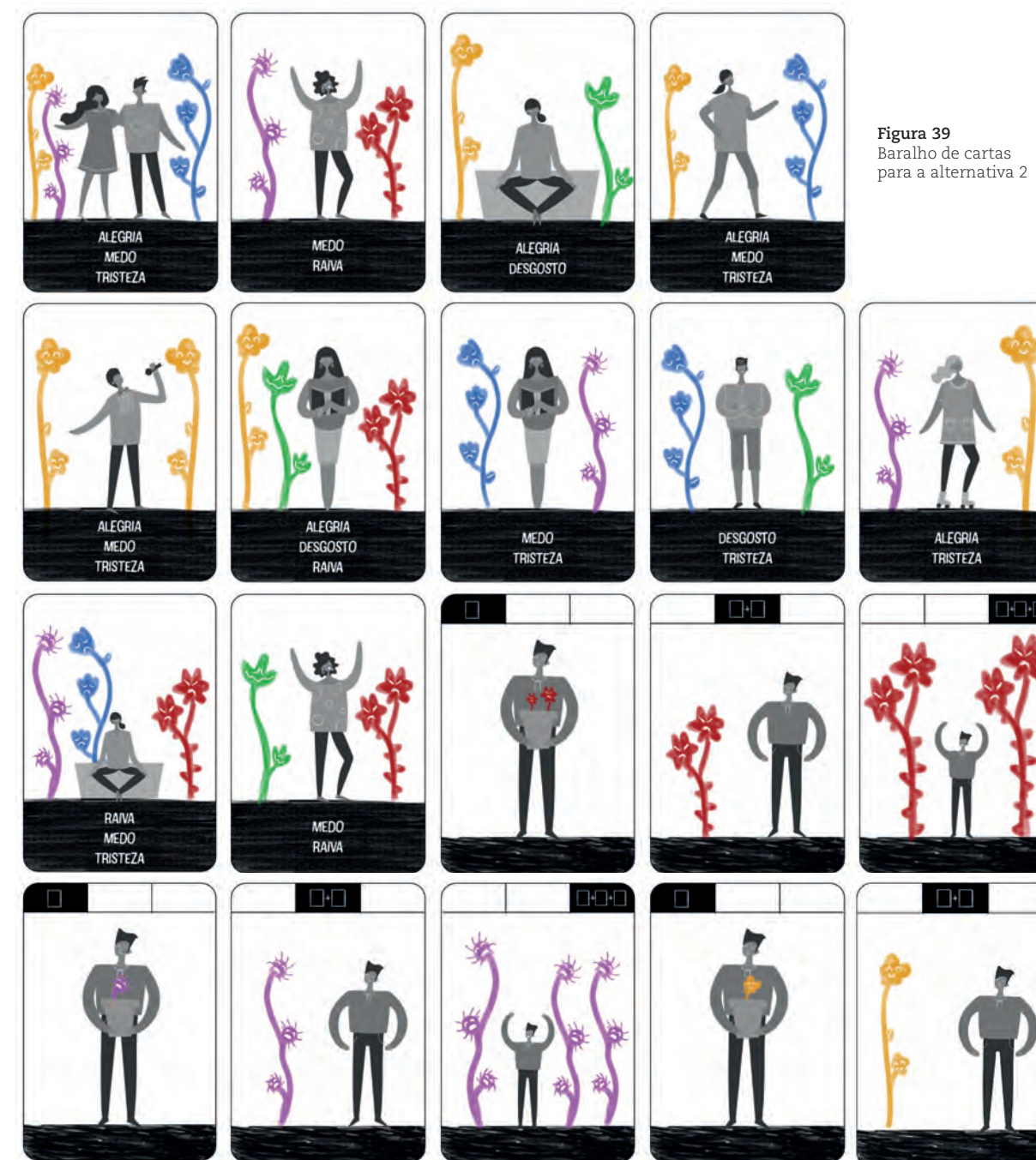
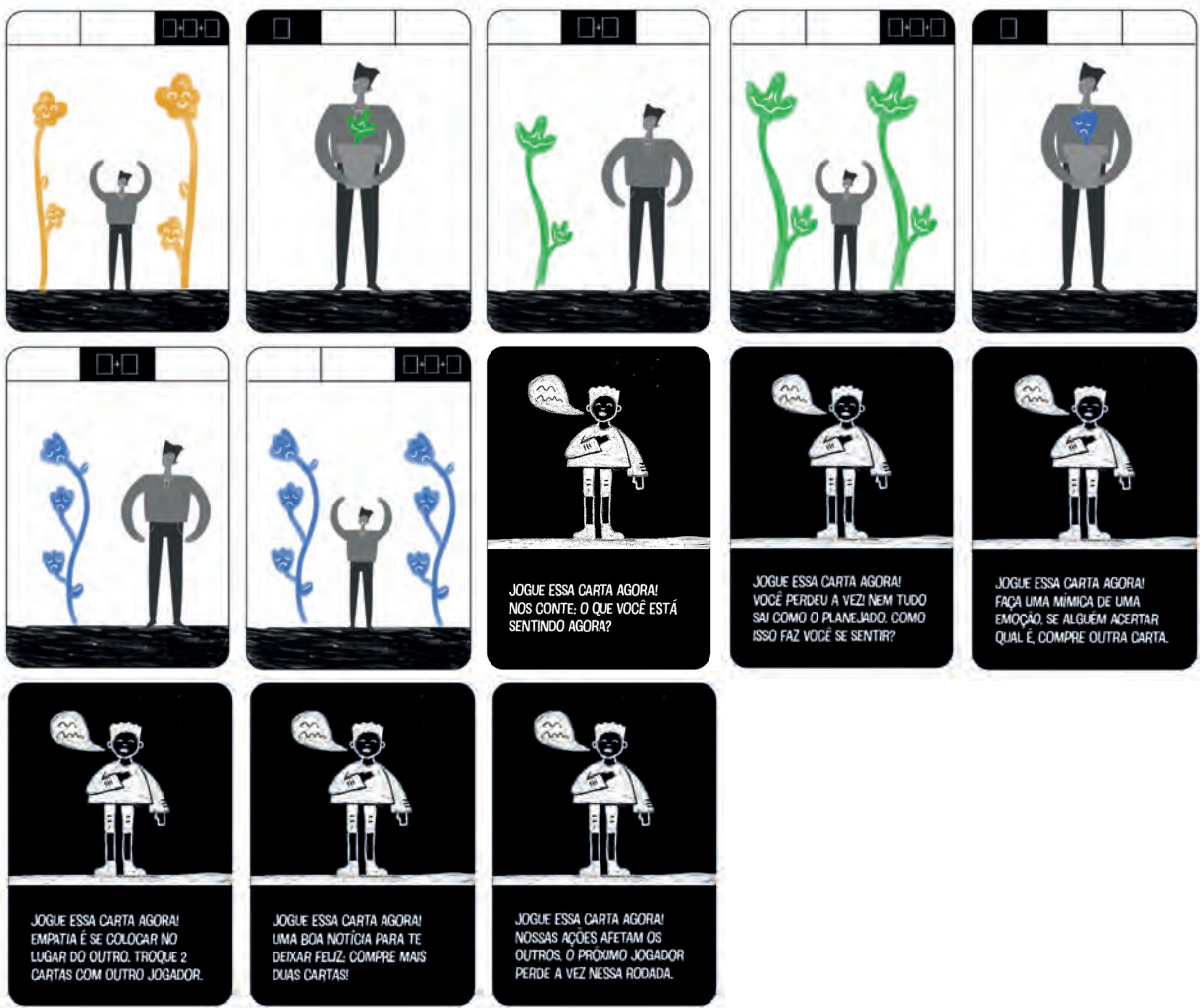


Figura 39
Baralho de cartas
para a alternativa 2



Essa dinâmica foi a menos popular, foi optado por jogá-la apenas uma vez, sendo que a outra foi jogada três vezes. O principal motivo para isso é que ela é mais trabalhosa em sua preparação, que exige que as cartas sejam separadas em grupos antes de serem embaralhadas.

Foi percebido, no decorrer da dinâmica, que o jogo é mais efetivo se as cartas de emoção forem separadas, criando um grupo para tristeza, outro para raiva e assim por diante (para evitar, por exemplo, que todos sorteiem cartas de alegria e que não haja uma quantidade suficiente de cartas de situação dessa emoção, ou ainda, que um mesmo jogador sorteie todas as cartas da mesma emoção. Desse modo, seriam necessários 6 grupos ao todo, o que demanda um empenho consideravelmente grande que torna o jogo menos ágil, atrasando seu início e gerando, por conta disso, uma frustração.

Além disso, a primeira dinâmica foi considerada mais divertida por conta dos desafios (cartas identificadas pelo regador) - esse comentário foi unânime entre os participantes, tal qual a preferência pela primeira dinâmica.

Conclusão da primeira rodada de validação

A principal conclusão obtida nessa primeira etapa de validação é que a primeira dinâmica apresenta uma aceitação maior. Além disso, sua construção geral é funcional, porém precisa de pequenos ajustes citados anteriormente, como deixar as emoções mais evidentes nas cartas de situação, além de um refino que já era planejado em relação ao *layout*, aos textos e às ilustrações.

11.2 Segunda rodada de validação

A segunda rodada de validação do projeto ocorreu de uma maneira diferente: através de uma conversa com a especialista Luciana M. Caetano, Mestre e Doutora em Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano pelo Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (USP). Essa conversa ocorreu usando a plataforma Google Meet, e, para guiá-la, foi montada uma apresentação contextualizando o jogo e apresentando a estória, identidade visual, parte das cartas, objetivo e regras. Em seguida, a especialista fez apontamentos de grande valor, que se encontram a seguir.

De modo geral, as colocações foram muito positivas. O jogo foi visto como teoricamente coerente, detentor de um grande potencial e importância, sendo que possui a base da orientação parental feita sobre o trabalho das emoções, especialmente no que diz respeito a nomeá-las. Foi feita uma ressalva: o jogo trabalha as 5 emoções primárias, que são inatas e comuns a todos - diferentemente daquelas que são socialmente construídas, como o orgulho e a vergonha.

Figura 40
Manual de instruções
para alternativa 2



A associação de flores às emoções foi considerada agradável e bastante representativa. Foi também citado que as pessoas, em contraponto, devem ser tão neutras quanto possível, sobretudo nas cartas em que aparecem duas emoções ao mesmo tempo.

Em relação a estória que contextualiza o jogo, foi feita uma reflexão sobre a primeira parte: *“Era uma vez um mundo em preto e branco. Até que algumas plantinhas coloridas começaram a crescer no jardim: que encanto! // Cada flor é uma emoção, e quem passa perto delas as sente em seu coração.”*. Segundo Luciana, seria mais interessante dizer que as emoções partem de dentro das pessoas, não de fora.

Além disso, por serem emoções inatas, não faz sentido a metáfora de que o mundo era “preto e branco”, sem emoções, pois na prática isso não acontece em nenhum momento. Com exceção desse ponto, a estória foi considerada adequada. Foi reconhecido pela especialista que as emoções são apresentadas, inicialmente, por um lado positivo e, em seguida, é mostrada uma consequência negativa da falta de controle sobre elas.

O conteúdo das cartas e suas categorias, por sua vez, foram analisados individualmente, com muita atenção. Foi sugerido buscar uma maior homogeneização nos textos das cartas que descrevem emoções, para que sigam a mesma maneira de abordar cada emoção. Também foi aconselhado colocar maneiras positivas de lidar com as emoções, como respirar fundo quando sentir raiva ou avisar um adulto quando está com medo. Ou, ainda, colocar a pergunta “O que podemos fazer quando sentimos...”, para cada uma das emoções, estimulando que os jogadores possam fazer essa reflexão.

As cartas de situações foram consideradas “fora do padrão”, por não terem texto verbal. Do ponto de vista da dinâmica, foi pensado que isso se opõe ao fluxo de ler e responder todas as cartas que são abaixadas. Pensando nisso, surgiu a ideia de incluir um texto perguntando se o jogador já viveu uma situação parecida com a do desenho, pedindo que a descreva.

Ao longo da conversa, esse pensamento evoluiu para a ideia de propor, nas cartas de situações, que os jogadores falem de si mesmos e, nas cartas de desafios, que falem sobre outras pessoas - trabalhando, respectivamente, a autoconsciência, na primeira categoria e, na segunda, a empatia e as relações interpessoais (três pilares da inteligência emocional, segundo Goleman (1995)).

Foi também aconselhado desenvolver materiais complementares de caráter educativo, que busquem garantir que os adultos que se proponham a jogar estejam minimamente preparados para abordar a temática das emoções com as crianças. Isso porque, ao entrar em contato com os sentimentos, podem ser ativados “gatilhos” e desencadeados momentos de crise. Essa preocupação resultou também na ideia de reforçar que os jogadores não precisam cumprir

desafios que lhes causem desconforto, podendo descartar essas cartas.

Foi corroborada a importância de os pais abordarem a temática das emoções com seus filhos. Embora o desenvolvimento da inteligência emocional deva ser trabalhado diariamente, na escola e em casa, considera-se este projeto pode auxiliar o processo - principalmente ao empregar as dicas oferecidas pela especialista.

Para o projeto final, as cartas foram redesenhadas a fim de corrigir os pontos negativos e aplicar as sugestões que foram apresentadas nas etapas de validação, além de fortalecer a identidade visual do jogo. Ademais, foram refinados o manual de instruções e a história, nomeados agora como “materiais auxiliares” e foi também produzida uma embalagem e uma marca.

12.1 Cartas do jogo

De modo geral, foi conferida uma maior unidade às cartas através do uso de uma textura de giz de cera não só nas ilustrações, mas também no fundo. Além disso, a presença do chão passou a ser usada com mais consistência, tornando-se presente em todas as cartas em duas alturas diferentes, variando de acordo com a necessidade de empregar textos neste espaço.

A figura 41 mostra o antes e depois do *layout* das cartas de ação. Enquanto na primeira versão do jogo todas elas tinham a mesma ilustração, na segunda, cada desafio ganhou uma figura que busca representar seu conteúdo - a fim de facilitar sua compreensão e identificação para crianças que ainda estejam desenvolvendo sua habilidade de leitura.



Figura 41
À esquerda, versão inicial das cartas de ação, e, à direita, versão final

Em relação ao seu *layout*, foi empregada uma estrutura mais parecida com a das outras cartas. O espaço do menu superior se manteve, mas, nele foi adicionado o título “Jogue essa carta agora!”, a fim de deixar mais evidente esse comando. Na parte inferior, manteve-se o texto principal, porém com a inversão das cores, a fim de manter essa categoria de cartas mais coerente com as outras.

Foram feitas as ilustrações das personagens nas cartas com situações, presentes na **figura 42**, na página seguinte, que na versão anterior foram baixadas de um banco de imagens. Um dos *feedbacks* foi que nessas cartas não ficava tão evidente quais emoções estavam sendo retratadas, de maneira que foi sugerido aumentar

12. Resultados

o peso visual das cores. A solução encontrada consiste em limitar para duas o número de emoções que podem estar na mesma carta, dividir a carta ao meio, deixando o lado direito para a primeira emoção e o esquerdo para a segunda, inserir uma barra colorida entre as flores e o chão, para deixar as cores mais nítidas e, por fim, ocupar um espaço maior da carta com as flores.



Figura 42
À esquerda, versão inicial das cartas de situações, e, à direita, versão final

Seguindo o conselho da especialista Luciana M. Caetano, foi também incluído o comando: “Compartilhe uma situação parecida na qual sentiu essas emoções”. Optou-se por não descrever a situação na pergunta, pois, por exemplo, a figura de uma pessoa segurando um livro pode ter diversas interpretações, como: ler uma história, estudar para uma prova, organizar uma agenda, etc. Além disso, usando a mesma pergunta em todas as cartas dessa categoria, é esperado tornar o jogo menos cansativo para as crianças em fase de alfabetização ou recém alfabetizadas, pois depois de algumas rodadas, certamente iriam decorar esse comando, sem precisar fazer o esforço da leitura todas as vezes.

Para as cartas com o regador, que trazem desafios relacionados às emoções, foi inserida a figura humana, pois a presença do regador solto, “flutuando” na carta, estava fazendo com que essa categoria ficasse muito distinta das outras visual e conceitualmente. As duas versões dessas cartas podem ser vistas na **figura 43**.

Em relação aos textos, os desafios passaram a focar em exercitar a empatia e as interações sociais, conforme a sugestão descrita na “Rodada de Validação 2”. O **quadro 2**, na página seguinte, apresenta uma comparação entre a primeira e a segunda versões dos verbetes.



Figura 43
À esquerda, versão inicial das cartas de desafios, e, à direita, versão final

Primeira versão	Versão final
Qual foi a última vez que você viu outra pessoa sentir tristeza ou nojo?	Sem alterações.
Qual foi a última vez que você viu outra pessoa sentir alegria ou medo?	Sem alterações.
Você conhece bem os outros? Conte algo que os deixa com medo ou tristes	Sem alterações.
Você conhece bem os outros? Conte algo que os deixa com raiva ou alegres	Sem alterações.
Você conhece bem os outros? Conte algo que os deixa com nojo ou alegres	Sem alterações.
O que você diria se o jogador à sua direita estivesse com raiva?	Sem alterações.
A alegria é contagiante! Faça outro jogador rir em menos de um minuto	Sem alterações.
A raiva nos dá energia! Gaste ela de um jeito legal: dance por um minuto	Raiva nos enche de energia! Gaste-a dançando com outro jogador por 1 minuto.
Reflita: há algo que você não gosta mesmo sem ter experimentado?	Há alguma comida que você gostaria de ver os outros jogadores experi-mentando?
Liste 3 coisas que você gosta de fazer quando se sente triste	Liste 3 coisas que podem fazer por você quando você está triste
Focar na respiração ajuda a controlar a raiva. Respire fundo 3 vezes.	Respirar ajuda a controlar a raiva. Todos os jogadores devem respirar fundo 3 vezes

Quadro 2
Antes e depois dos textos das cartas de desafios

Primeira versão	Versão final
Sua coragem inspira outras pessoas! Conte um medo que você superou	A coragem inspira outras pessoas! Pergunte a um jogador um medo superado
Pense bem e nos conte 3 coisas das quais você sente nojo	Descubra uma coisa que deixa todos os jogadores com nojo
Compartilhe uma situação em que você sentiu nojo ou tristeza	Pergunte aos outros o que te deixa com nojo ou triste. Só use essa carta se acertarem
Compartilhe uma situação em que você sentiu medo ou raiva	Pergunte aos outros o que te deixa com medo ou raiva. Só use essa carta se acertarem

Por fim, a última categoria de cartas, que traz a ilustração de uma placa e a descrição da emoção, teve apenas ajustes finos na representação visual. Os textos foram alterados seguindo a sugestão de deixar mais parecido com a estória, resultando em duas versões de cada carta - uma que aponta o lado positivo de sentir a emoção em pouca intensidade e a outra, o lado negativo da emoção em excesso. Os ajustes podem ser vistos a seguir, na **figura 44**.



Figura 44
À esquerda, versão inicial das cartas com ensinamentos sobre as emoções, e, à direita, versão final

12.2 Nome e marca

O desenvolvimento de um nome para o jogo ocorreu de maneira paralela ao redesenho das cartas. Foram geradas diversas alternativas que partiam de palavras chave do jogo, como: emoção/emoções, jardim, flores, plantar etc. Foram utilizadas abordagens diferentes, como criar uma palavra a partir de outras, ou ainda gerar um nome com várias palavras, como, por exemplo “Um jardim em mim”. Esse processo criativo se encontra na figura 45.



Figura 45
Estudo de naming. Em amarelo, palavras relacionadas ao jogo e em roxo, propostas de nome.

Essas alternativas, contudo, foram descartadas por diversos motivos: não estavam conseguindo passar a essência do jogo, foram consideradas pouco representativas e marcantes, ambíguas e/ou desagradáveis. Foi, então, encontrada uma palavra capaz de representar diversos aspectos do jogo: aflora.

Ela pode ser entendida de duas maneiras. A primeira, como o verbo “aflorar”, cuja definição, segundo o dicionário online Oxford Languages, engloba: tornar(-se) visível; manifestar(-se), exteriorizar(-se), esboçar(-se), emergir, vir à tona. Tudo isso está totalmente alinhado ao ideal do jogo de instigar conversas e reflexões sobre a emoções, que são fatores internos, invisíveis e abstratos. A segunda maneira de entender esse nome é “a flora”, que remete instantaneamente as flores, grande destaque conceitual do jogo.

A partir desse nome, foi criada uma marca que consiste na sua escrita em letras em caixa alta, bastante orgânicas e fluidas, que contam com o uso da textura aplicada no jogo. Como, nas ilustrações, as pernas das personagens ocupam a maior parte de sua altura, foi optado por fazer letras que remetem a isso, exagerando a altura das descendentes. Há também um paralelo entre essas conexões entre as letras e raízes de uma planta. O logotipo está a seguir, na **figura 46**.



Figura 46
Logotipo do Aflora. Versão positiva, à esquerda e negativa com o slogan, à direita.

A fim de facilitar a aplicação da marca em diferentes materiais, seu formato externo é retangular e sua largura possui aproximadamente o dobro de sua altura. A marca pode ser aplicada acrescida do slogan “um jogo para cultivar suas emoções” - pois foi sentida a necessidade de deixar mais claro do que se trata a marca, principalmente na embalagem do jogo, que é o primeiro ponto de

12.3 Materiais auxiliares

Dentre os materiais auxiliares, estão: manual de instruções do jogo, história e dicas sobre como tornar o momento da brincadeira mais proveitoso. Todos eles foram compilados em um livreto com 14 páginas, além da capa e contracapa. As dimensões desse material são de 114 x 87 mm, o que equivale a duas cartas do jogo postas lado a lado.

Seu posicionamento na embalagem fica acima das cartas, de maneira que seja a primeira coisa que alguém vê ao abri-la. É justamente esse o fluxo criado para os pontos de contato: abrir a embalagem, ver o livreto e ler, respectivamente, a história que contextualiza o jogo e apresenta cada emoção, seguido pelas regras e dicas de bom uso e, então, pegar as cartas e começar a jogar.

Em relação à história, houve um refino apenas nos primeiros e últimos versos, que foi motivado pelo *insight* de que as emoções são inerentes e partem de dentro de nós, e não de fora. Desse modo, foram feitas as correções que se encontram no quadro a seguir:

Quadro 3
Ajustes nos versos
da história

Primeira versão	Versão final
Era uma vez um mundo em preto e branco. Até que algumas plantinhas coloridas começaram a crescer no jardim: que encanto! Cada flor é uma emoção, e quem passa perto delas as sente em seu coração.	Era uma vez um mundo diferente. Nele, cada emoção nasce de uma semente. Igual flores, brotam do chão. Pertinho de quem as sente em seu coração.
Precisamos cuidar de nossas emoções para ter um jardim bonito e colorido. Que tal adubar nossas flores com um jogo divertido?	Precisamos cuidar de nossas emoções para ter uma flora bonita e colorida. Vamos adubar as nossas flores com uma brincadeira super divertida?

Sobre as instruções do jogo, também houve pequenos ajustes. Foi incluída a orientação a baixar uma carta de cada vez, sempre lendo seu conteúdo em voz alta e realizando o que ela pede. Além disso, foi acrescentado que, caso alguém não queira cumprir o desafio proposto em alguma das cartas, coloque ela no meio do monte de compras.

O último ponto deste livreto são as dicas, que não existiam na versão inicial e foram sugeridas pela especialista Luciana Caetano. Optou-se por mantê-las bastante resumidas, a fim de não adiar ainda mais o começo da brincadeira, mas, ainda assim acredita-se que essas instruções possam reduzir as chances de

ocorrerem momentos de desconforto durante o jogo. Os pontos levantados se encontram abaixo:

Dicas

- Responda as perguntas e desafios com sinceridade e, se não se sentir confortável, pule a pergunta.
- Respeite os outros jogadores! Não critique suas respostas ou os obrigue a responder algo que não queiram.
- Falar sobre as emoções pode despertar assuntos delicados, por isso, sempre jogue com um adulto por perto.
- Se você quiser entender melhor as emoções dos outros jogadores, fale com eles após o jogo.
- Aproveite para se conhecer melhor e se conectar com os outros. E não esqueça de se divertir!

12.4 Embalagem

A embalagem criada para o jogo consiste numa caixa retangular com uma tampa no mesmo formato. Seu desenvolvimento se baseou no formato e tamanho das cartas, a fim de acomodá-las divididas em dois montes, lado a lado, como é mostrado na **figura 47**. Foi produzido um primeiro modelo, utilizando papel cartão branco 180g/m², que se encontra na figura a seguir.



Figura 47
Modelo da embalagem
do jogo

Tendo em mãos o modelo, foi possível definir com maior clareza quais informações deveriam estar em cada parte da caixa e da tampa, sendo elas: logotipo e *slogan*, ilustrações, indicação de faixa etária, quantidade de jogadores e tempo estimado para a duração de uma partida, além do conteúdo da embalagem. Assim, foram produzidas as artes finais. A caixa está na **figura 48** e a tampa na **figura 49**.

Nas figuras a seguir, à direita, se encontram a face da caixa e da tampa, contendo as linhas de corte, linhas de vinco e as medidas. Posicionadas à direita, está a frente e, acima, o verso da impressão, abaixo, sendo que as áreas sem tinta, nas abas, são destinadas à aplicação de cola.

Figura 48
Arte final e faca
da caixa do jogo

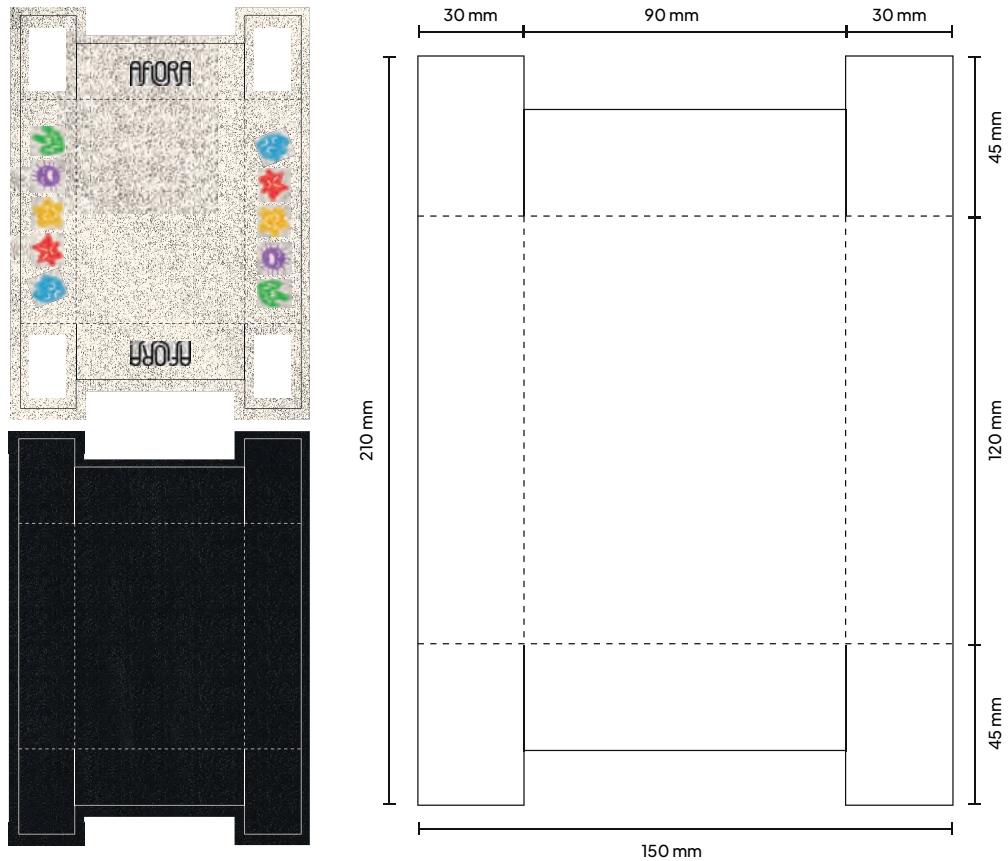
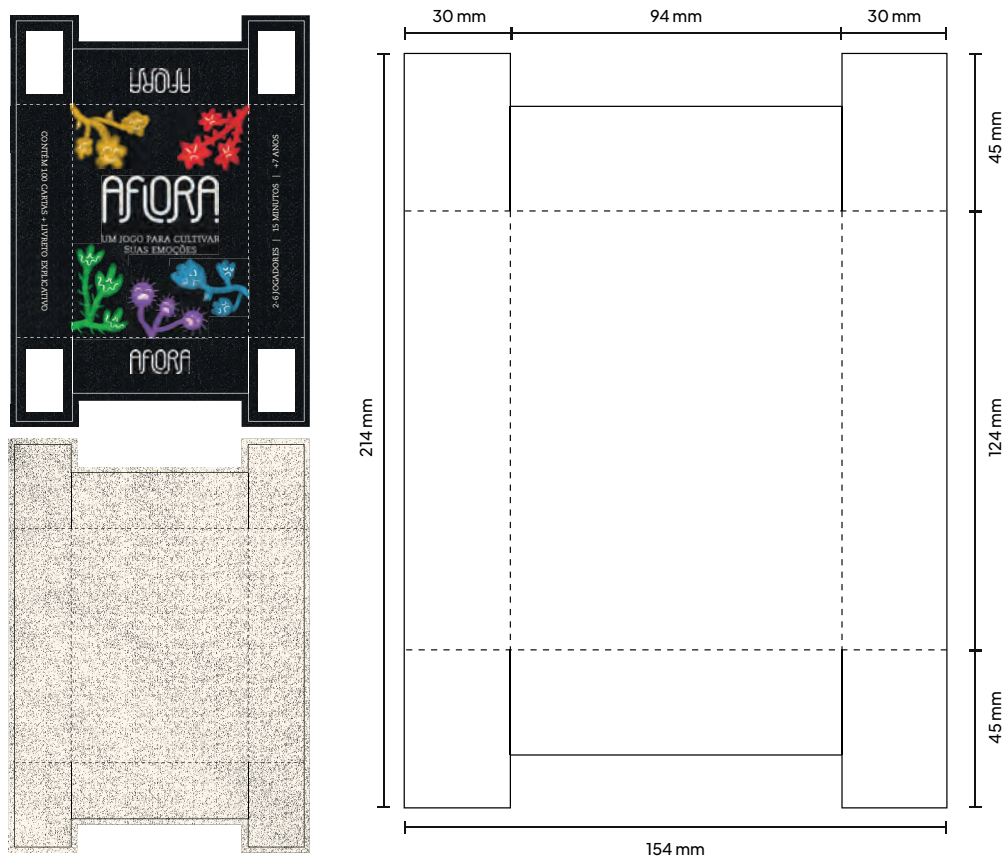


Figura 49
Arte final e faca
da tampa do jogo



O material utilizado para a impressão foi papel couchê 350g/m² e as abas foram coladas com uma cola a base de silicone, própria para artesanato. Na **figura 50**, abaixo, que mostra o resultado final, é possível ver que a caixa acomoda perfeitamente as 100 cartas do jogo, além do material auxiliar.



Figura 50
Resultado final, mostrando
as dimensões da
embalagem em relação
às cartas e ao livreto



13. Considerações finais

Após a impressão dos materiais finais, foi realizada mais uma etapa de validação, essa mais breve que as anteriores. Os participantes foram a Alice, uma criança, e dois de seus familiares, adultos. Dessa vez, ao ler a estória e o manual de instruções, que foram revisados e impressos, os jogadores se mostraram mais confiantes de que entenderam a proposta do jogo e suas regras.

A nova versão das cartas também foi considerada mais agradável do que as anteriores. Alice percebeu espontaneamente que as “cartas de ação” passaram a ter desenhos diferentes para cada comando, já que na versão inicial foi utilizado o mesmo desenho para todos. Além disso, ela demonstrou bastante entusiasmo ao longo do jogo, em momentos em que uma carta dizia para falar sobre uma emoção ou outra, ela optava por compartilhar seus pensamentos e memórias sobre ambas.

Foi bastante fácil para todos os participantes identificarem quais emoções estavam presentes em cada uma das cartas, através dos desenhos. Deste modo, a partida fluiu tranquilamente e intuitivamente, sem impedimentos ou dificuldades. Durante toda a sua duração, os jogadores interagiram o tempo todo, falando, escutando, refletindo e se divertindo - ou seja, o objetivo principal do jogo, a interação, foi alcançado.

Em relação a aspectos gráficos do projeto, considera-se que estejam bastante adequado. As ilustrações se mostraram comunicativas, o *layout* do menu superior com os ícones facilitou a identificação das categorias de cartas, a tipografia estava totalmente legível e as cores, com um ótimo contraste entre si.

Infelizmente, não foi possível realizar outros testes, com voluntários diferentes, em razão do tempo disponível para a finalização do projeto. No futuro, espera-se que seja possível fazê-lo, a fim de ter uma visão mais clara sobre o resultado final do jogo.

A seguir, encontram-se algumas fotografias dos materiais finais.



Figura 51
Fotografias dos materiais finais, mostrando cartas, livreto e embalagem



Figura 52
Fotografias dos materiais
finais, mostrando cartas,
livreto e embalagem

Referências bibliográficas

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 1. ed. São Paulo: Editora Vozes, 2014.

BASE Nacional determina alfabetização até o segundo ano do ensino fundamental. **Portal MEC**, 2017. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/ultimas-noticias/211-218175739/47191-base-nacional-determina-que-criancas-sejam-alfabetizadas-ate-o-segundo-ano-do-fundamental>>. Acesso em 15 de maio de 2023.

BRAGA, Paula. Principais transtornos mentais entre crianças e adolescentes. **Sanar**, 2022. Disponível em: <<https://www.sanarmed.com/principais-transtornos-mentais-entre-criancas-e-adolescentes-colonistas>>. Acesso em 23 de abril de 2023.

BRASIL é o país mais ansioso do mundo, segundo a OMS. **Exame**, 2019. Disponível em: <<https://exame.com/ciencia/brasil-e-o-pais-mais-ansioso-do-mundo-segundo-a-oms/>>. Acesso em 23 de abril de 2023.

CARVALHO, Anderson. Paul Ekman, um psicólogo além do seu tempo. **Curso de linguagem corporal**, 2020. Disponível em: <<https://cursodelinguagemcorporal.com/paul-ekman-psicologo/>>. Acesso em 31 de maio de 2023.

CARVALHO, Rone. Por que o Brasil tem a população mais ansiosa do mundo. **G1**, 2013. Disponível em: <<https://g1.globo.com/saude/noticia/2023/02/27/por-que-o-brasil-tem-a-populacao-mais-ansiosa-do-mundo.ghtml>>. Acesso em 23 de abril de 2023.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. 4. ed. São Paulo: Summus Editorial, 1987.

CLEMENTE, Sara. As microexpressões, segundo Paul Ekman. **Amente é maravilhosa**, 2022. Disponível em: <<https://amenteemaravilhosa.com.br/micro-expressoes-segundo-paul-ekman/>>. Acesso em 31 de maio de 2023.

CONHECENDO um pouco do jogo Monopoly Deal. **Ludopedia**,

2016. Disponível em: <<https://ludopedia.com.br/topico/6796/conhecendo-um-pouco-do-jogo-monopoly-deal>> Acesso em 12 de junho de 2023.

CUBEIRO, Juan. Paul Ekman, las emociones y el fundador de Netflix. **Juan Carlos Cubeiro**, 2018. Disponível em: <<https://juancarloscubeiro.com/2018/05/paul-ekman-las-emociones-y-el-fundador-de-netflix/>>. Acesso em 31 de maio de 2023.

DIXIT. **Ludopedia**. Disponível em: <<https://ludopedia.com.br/jogo/dixit>>. Acesso em 15 de junho de 2023.

DIXIT - até 6 pessoas. **Savassi Games**. Disponível em: <<https://savassigames.com.br/produto/dixit-ate-6-pessoas/>>. Acesso em 15 de junho de 2023.

GOLEMAN, Daniel; LANTIERI, Linda. **Inteligencia emocional infantil y juvenil: Ejercicios para cultivar la fortaleza interior en niños y jóvenes**. 3. ed. Madri: Aguilar, 2009.

GOLEMAN, Daniel. **Inteligência Emocional: A teoria revolucionária que redefine o que é ser inteligente**. São Paulo: Objetiva, 1995.

HERMAN, A. **Inteligência visual: Aprenda a arte da percepção e transforme sua vida**. 1. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2016.

JEAN, Piaget; BÄRBEL, Inhelder. **A psicologia da criança**. 2. ed. Rio de Janeiro: Difel, 2006.

KARIBA. **Ludopedia**. Disponível em: <<https://ludopedia.com.br/jogo/kariba/imagens/224769>>. Acesso em 17 de maio de 2023.

KARIBA. **Paper Games**, 2020. Disponível em: <<https://papergames.com.br/kariba/>>. Acesso em 17 de maio de 2023.

KARIBA - como jogar. **Romir Play House**, 2020. Disponível em: <<http://romirplayhouse.com/kariba-como-jogar/>>. Acesso em 17 de maio de 2023.

KARIBA jogo de tabuleiro. **Bravo Jogos**. Disponível em: <<https://bravojogos.com.br/jogos-de-tabuleiro-e-cardgames/kariba>>. Acesso em 17 de maio de 2023.

LACERDA, Nicolas. Dixit - Regras. **PDFCOFFEE**. Disponível em: <<https://pdfcoffee.com/dixit-regras-pdf-free.html>>. Acesso em 15 de junho de 2023.

MELLIS, Fernando. Brasil consome 56,6 milhões de caixas de calmantes e soníferos. **R7**, 2019. Disponível em: <<https://noticias.r7.com/saude/brasil-consome-566-milhoes-de-caixas-de-calmantes-e-soniferos-03072019>>. Acesso em 23 de abril de 2023.

PAUL Ekman e a descoberta das microexpressões faciais. **In Body Language**. Disponível em: <<https://inbodylanguage.com/paul-ekman-e-a-descoberta-das-micro-expressoes-faciais/>>. Acesso em 31 de maio de 2023.

ROMEIRO, Marcia. Como ensinar as crianças a lidarem com emoções negativas. **Seminare**, 2019. Disponível em: <<https://www.seminarepsicologia.com.br/institucional/como-ensinar-as-criancas-a-lidarem-com-emocoes-negativas/>>. Acesso em 9 de março de 2023.

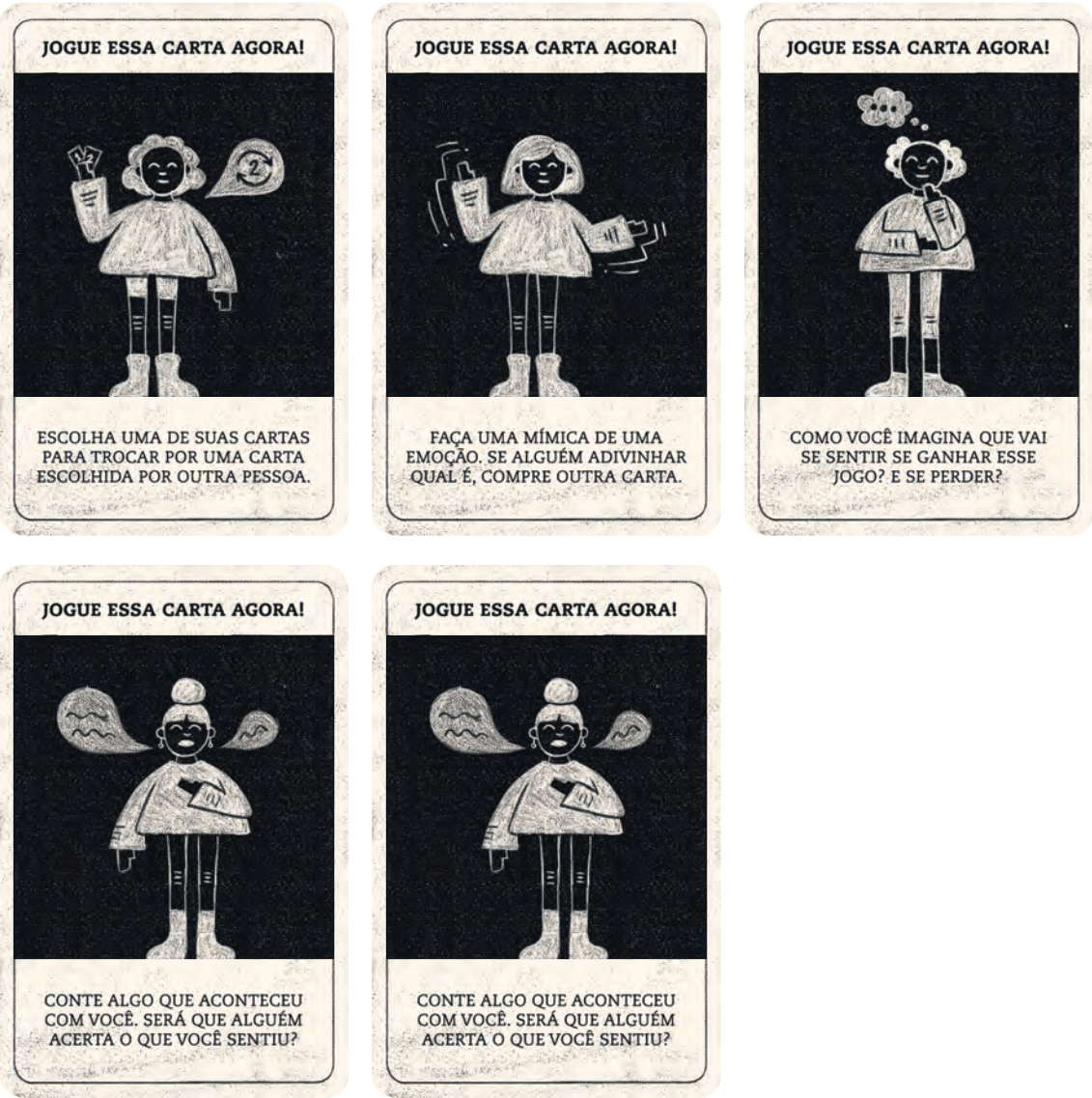
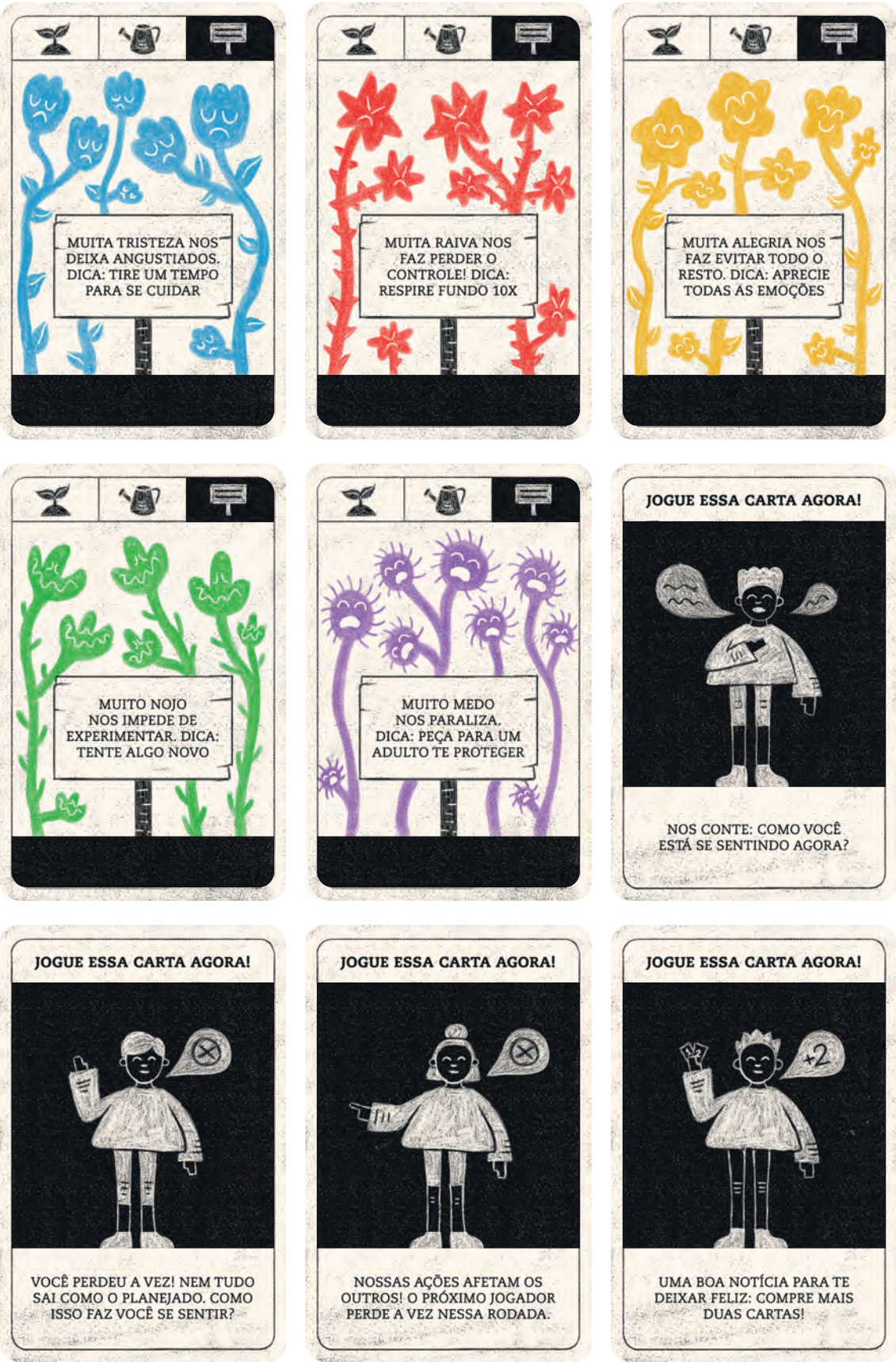
TORRES, Priscila. Brasil tem aumento de 80% no número de pessoas estressadas e médico alerta para o risco para doenças cardíacas. **Artrite Reumatoide**, 2020. Disponível em: <<https://artritereumatoide.blog.br/brasil-tem-aumento-de-80-no-numero-de-pessoas-estressadas-e-medico-alerta-para-o-risco-para-doencas-cardiacas/>>. Acesso em 23 de abril de 2023.

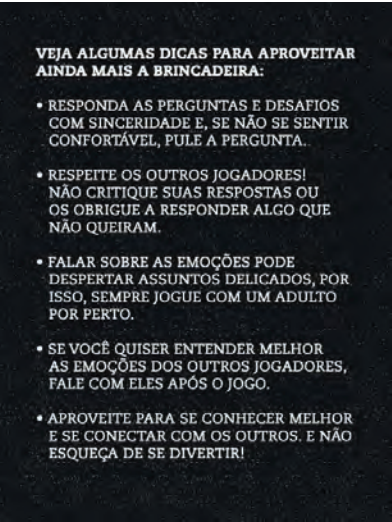
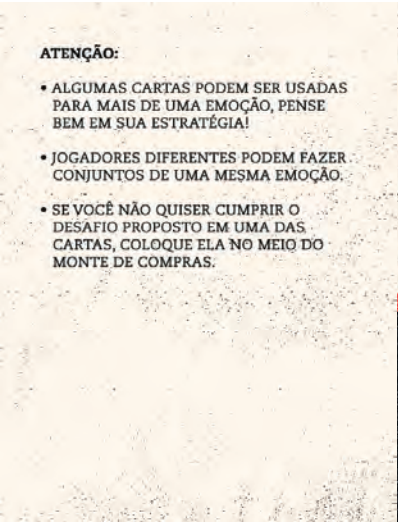
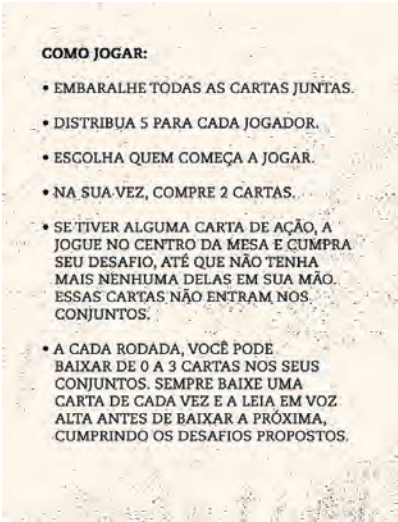
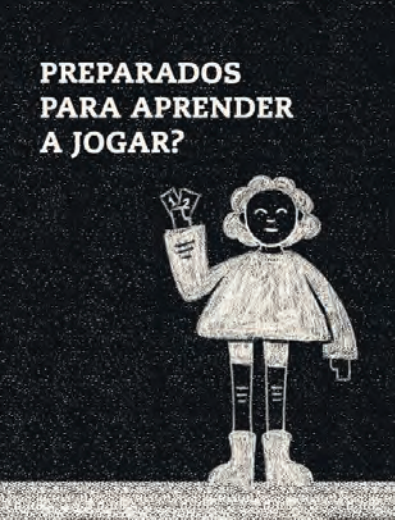
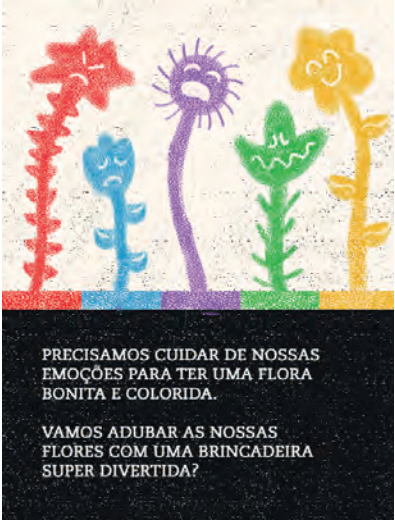
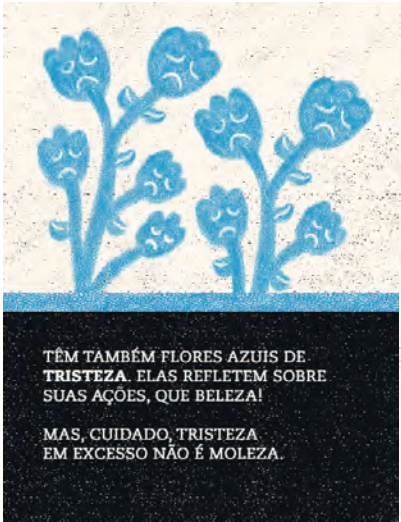
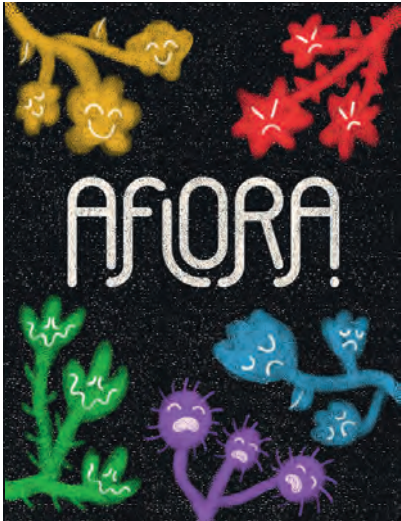
UEBEL, Mariana. **O Cérebro na Infância: um guia para pais e educadores empenhados em formar crianças felizes e realizadas**. 1. ed. São Paulo: Contexto, 2022.

Apêndice









GIOVANNA DE FREITAS ALVES

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO | 2023

