



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CAMPUS DE QUIXADÁ
CURSO DE DESIGN DIGITAL**

ARIADNA RODRIGUES CAVALCANTE

**DESIGN DIGITAL APLICADO AO DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO
EDUCATIVO PARA A PROMOÇÃO DA COMPETÊNCIA SOCIOEMOCIONAL
AUTOCONSCIÊNCIA E DA TOMADA DE DECISÃO RESPONSÁVEL EM
CRIANÇAS DO FUNDAMENTAL I**

QUIXADÁ - CEARÁ

2026

ARIADNA RODRIGUES CAVALCANTE

**DESIGN DIGITAL APLICADO AO DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO
EDUCATIVO PARA A PROMOÇÃO DA COMPETÊNCIA SOCIOEMOCIONAL
AUTOCONSCIÊNCIA E DA TOMADA DE DECISÃO RESPONSÁVEL EM
CRIANÇAS DO FUNDAMENTAL I**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Graduação em Design Digital da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de bacharel em Design Digital. Área de concentração: Design de Produto.

Orientador: Prof. Dr. Valdemir Pereira de Queiroz Neto.

QUIXADÁ - CEARÁ

2026

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

C364d Cavalcante, Ariadna Rodrigues.

Design digital aplicado ao desenvolvimento de um jogo educativo para a promoção da competência socioemocional autoconsciência e da tomada de decisão responsável em crianças do fundamental I / Ariadna Rodrigues Cavalcante. – 2026.
82 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Campus de Quixadá, Curso de Design Digital, Quixadá, 2026.
Orientação: Prof. Dr. Valdemir Pereira de Queiroz Neto..

1. Design Digital. 2. Jogos. 3. Educação emocional. 4. Psicologia. I. Título.

CDD 745.40285

ARIADNA RODRIGUES CAVALCANTE

**DESIGN DIGITAL APLICADO AO DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO
EDUCATIVO PARA A PROMOÇÃO DA COMPETÊNCIA SOCIOEMOCIONAL
AUTOCONSCIÊNCIA E DA TOMADA DE DECISÃO RESPONSÁVEL EM
CRIANÇAS DO FUNDAMENTAL I**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Graduação em Design Digital da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de bacharel em Design Digital. Área de concentração: Design de Produto.

Aprovada em: 26/01/2026.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Valdemir Pereira de Queiroz Neto (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. José Neto de Faria
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Me. Danilo Alves Barroso
Secretaria Municipal de Educação de Fortaleza

Dedico o meu trabalho à todas as pessoas que passaram pela minha jornada e contribuíram direta ou indiretamente para minha construção como ser humano.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Deus por sempre estar presente em todos os momentos, mesmo os em que eu estava afastada por estar incompreendida das minhas potências e convicções. Nada no meu caminho teria se tornado possível sem Jesus me guiando em direção ao meu propósito.

Agradeço profundamente e por toda vida à minha mãe, Adriana, por existir e me mostrar a sua força e amor desde cedo. Obrigada por me ensinar resiliência em dias difíceis a partir da sua própria história de vida, que desde cedo foi muito difícil, mas que nunca foi capaz de tirar a bondade de seu coração. Agradeço aos meus irmãos, David e Gustavo, que estavam mesmo quando longe, sempre torcendo por mim. Desejo que vocês cresçam e brilhem para que o mundo conheça as pessoas maravilhosas que são, assim como eu conheço. Agradeço ao meu pai, Luciano e toda a minha família por me ajudarem a seguir meu caminho e completar mais uma de muitas jornadas que irei trilhar.

Agradeço à todos os amigos que estiveram comigo durante essa caminhada, dentro e fora da universidade. Obrigada Anna Júlia por me ensinar muito sobre gentileza e me aproximar de Deus. Obrigada Dirlândia, por dividir comigo um lar, as alegrias e tristezas no dia a dia. Agradeço, também, a Joyce e Luís por me acolherem em momentos difíceis e me incentivarem a ser eu mesma. Agradeço também a todos os demais companheiros que fizeram parte desse processo, sempre me apoiando. Levo cada um de vocês comigo no coração, por todos os lugares que eu for.

Agradeço à Universidade Federal do Ceará pelo acolhimento e apoio financeiro durante toda minha jornada. Sem isso, eu não poderia chegar até aqui. Agradeço aos meus professores, em especial meu orientador Prof. O Dr. Valdemir Pereira de Queiroz Neto que não desistiu de mim. Agradeço também ao prof. O Dr. José Neto de Farias por me ensinar o que é design e despertar minha paixão por ele.

Por fim, agradeço à vida por me conceder oportunidades valiosas de aprendizado, que me permitiram crescer, me transformar e me tornar quem sou hoje — nada além de mim mesma.

“Não posso te ajudar
Esse caminho não há outro, não
Que por você faça
Eu queria insistir
Mas o caminho só existe
Quando você passa.”

(Acima do Sol - Skank, 2000).

RESUMO

As emoções são uma das bases dos seres humanos e aprender a lidar com elas, especialmente na infância, é fundamental. A formação da educação emocional contribui diretamente na qualidade de vida de crianças e adultos. No Brasil, grande parte dos estudantes vivenciam dificuldades significativas. Esse cenário, especialmente em contextos de vulnerabilidade, reforça a importância de oferecer ferramentas que apoiem o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, fundamentação e à saúde mental. A Pedagogia é a ciência que se ocupa da educação da criança, andando lado a lado com a Psicologia, e embora possuam papéis diferentes, ambas atuam coordenadamente para a construção da educação infantil. Para definir o conceito de educação, Vygotsky (2003), em seu livro *Psicologia Pedagógica*, cita Blonski: “a educação é a influência premeditada, organizada e prolongada no desenvolvimento de um organismo.”. Vygotsky levanta que o desenvolvimento do ser humano acontece dentro do contexto social, sendo este um dos fatores que influenciam no comportamento humano, o qual a escola se insere como agente direto. No Brasil, a Base Nacional Comum Curricular (2017) reforça a necessidade do uso de ferramentas que respeitem as individualidades e incentivem o aprendizado por meio da interação e da brincadeira para contribuir com uma boa educação infantil. Nesse contexto, o presente trabalho propõe a concepção de um produto de design: um RECURSO PEDAGÓGICO educativo que tem como intenção alcançar o propósito de ajudar as crianças dentro da faixa dos 7 aos 11 anos, na fase pós-alfabetização, de maneira que elas possam explorar e expressar suas emoções de maneira lúdica dentro do seu contexto social escolar com o auxílio dos seus professores. O propósito dessa ferramenta é criar oportunidades de desenvolvimento dentro da escola, com a qual as crianças possam exercitar a sua tomada de decisão responsável, uma das competências definidas pelo framework desenvolvido pela CASEL (2025), uma organização composta por um grupo de diversos pesquisadores especializados e comprometidos com a aprendizagem social e emocional de crianças e jovens.

Palavras-chave: Design Digital; Jogos; Educação emocional; Psicologia

ABSTRACT

Emotions are one of the foundations of human beings, and learning to deal with them, especially in childhood, is fundamental. The formation of emotional education contributes directly to the quality of life of children and adults. In Brazil, a large part of students experience significant difficulties. This scenario, especially in contexts of vulnerability, reinforces the importance of offering tools that support the development of socio-emotional skills, grounding, and mental health. Pedagogy is the science that deals with the education of children, going hand in hand with Psychology, and although they have different roles, both act in coordination for the construction of early childhood education. To define the concept of education, Vygotsky, in his book *Educational Psychology*, quotes Blonski: "education is the premeditated, organized and prolonged influence on the development of an organism." Vygotsky argues that the development of the human being takes place within the social context, this being one of the factors that influence human behavior, where the school is inserted as a direct agent. In Brazil, the National Common Curriculum Base (BNCC) reinforces the need for tools that respect individualities and encourage learning through interaction and play to contribute to a good early childhood education. In this context, this work proposes the conception of a design product: an educational PEDAGOGICAL RESOURCE that aims to help children aged 7 to 11, in the post-literacy phase, so that they can explore and express their emotions in a playful way within their school social context with the help of their teachers. The purpose of this tool is to create development opportunities within the school, where children can practice their responsible decision-making, one of the competencies defined by the framework developed by CASEL, an organization composed of a group of diverse researchers specialized and committed to the social and emotional learning of children and young people.

Key Words: Digital Design; Games; Emotional Education; Psychology.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Roda CASEL 5 - Competências sociais e emocionais.....	16
Figura 2: Protótipo e tabuleiro versão inicial.....	18
Figura 3: Tela inicial do jogo "BEEMOTIONAL - TECHIE".....	20
Figura 4: Composição de cartas do jogo "O Que Eu Sinto?".....	21
Figura 5: Etapas da Metodologia de Munari.....	29
Figura 6: Jogo "Como eu me sinto?".....	31
Figura 7: Jogo "Habilidades Emocionais".....	32
Figura 8: Jogo "Interagir".....	33
Figura 10: Quadro comparativo.....	33
Figura 13: Figma.....	34
Figura 14: Carta da emoção: Alegria.....	35
Figura 15: Carta da emoção: Calma.....	36
Figura 16: Carta da emoção: Amor.....	37
Figura 17: Carta da emoção: Tristeza.....	38
Figura 18: Carta da emoção: Raiva.....	39
Figura 19: Carta da emoção: Medo.....	40
Figura 20: Carta de situações-problema.....	41
Figura 21: Carta de reflexão.....	42
Figura 22: Capa.....	42
Figura 23: Sumário.....	43
Figura 24: Apresentação.....	44
Figura 25: Público-alvo e contextos de aplicação.....	45
Figura 26: Descrição do material.....	45
Figura 27: Manual orientador.....	46
Figura 28: Orientações para impressão e adaptação.....	47
Figura 29: Nova carta da emoção: Ansiedade.....	52
Figura 30: Nova carta da emoção: Vergonha.....	53
Figura 31: Nova carta da emoção: Inveja.....	54

Figura 32: Nova carta da emoção: Tédio.....	55
---	----

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 Comparação de trabalhos relacionados.....	22
--	----

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	14
1.1 Objetivos.....	17
2 TRABALHOS RELACIONADOS.....	18
2.1 Desenvolvimento de um jogo de tabuleiro para trabalhar as competências emocionais na infância.....	18
2.2 O Uso De Jogos Interativos Em Sala De Aula Para Resgatar A Inteligência Socioemocional Em Um Ambiente Tecnológico.....	19
2.3 Criação de um jogo sério para promover a empatia em crianças no contexto de uma intervenção de aprendizagem socioemocional.....	19
2.4 Desenvolvendo habilidades socioemocionais e promovendo a inclusão na sala de aula através do jogo “o que eu sinto?”.....	20
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	23
3.1 Desenvolvimento Cognitivo e Social na Infância.....	23
3.2 Design de Produtos Educativos: Da Concepção à Usabilidade.....	23
3.3 O jogo como ferramenta mediadora.....	25
3.4 Jogos e interatividade.....	26
3.5 Definição das emoções : parâmetros e justificativa.....	27
4 METODOLOGIA.....	28
4.1 Descoberta do problema : Levantamento de necessidades.....	29
4.2 Análise de dados.....	30
4.2.1 Análise de similares.....	31
4.3 Desenvolvimento projetual da ferramenta.....	34
4.3.1 Cartas de emoções.....	34
4.3.1.2 Cartas de emoções: Calma.....	35
4.3.1.3 Cartas de emoções: Amor.....	36
4.3.1.4 Cartas de emoções: Tristeza.....	37
4.3.1.5 Cartas de emoções: Raiva.....	38
4.3.1.6 Cartas de emoções:Medo.....	39
4.3.1.7 Cartas de situações-problema.....	40

4.3.1.8 Cartas de reflexão.....	41
4.3.1.9 Capa.....	42
4.3.1.10 Sumário.....	43
4.3.1.11 Apresentação.....	43
5 VALIDAÇÃO DO MODELO E SOLUÇÃO FINAL.....	48
5.1 Procedimento de validação.....	48
5.2 Avaliação geral da proposta.....	48
5.3 Validação das cartas das emoções.....	49
5.4 Validação das cartas de situações-problema.....	49
5.5 Análise do manual orientador.....	50
5.6 Contribuições do feedback para a solução final.....	50
5.6.1 Nova carta de emoções: Ansiedade.....	51
5.6.2 Nova carta de emoções: Vergonha.....	52
5.6.3 Nova carta de emoções: Inveja.....	53
5.6.3 Nova carta de emoções: Tédio.....	54
6 CONCLUSÃO.....	57
7 REFERÊNCIAS.....	58
APÊNDICE A- TERMO DE CONSENTIMENTO.....	61
APÊNDICE B – ROTEIRO PARA COLETA DE FEEDBACK.....	64
APÊNDICE C – COLETA DE FEEDBACK - PROFESSORA PARTICIPANTE 1.....	66
APÊNDICE D – COLETA DE FEEDBACK - PROFESSORA PARTICIPANTE 2.....	69
APÊNDICE E – COLETA DE FEEDBACK - PSICÓLOGA PARTICIPANTE 1.....	72
APÊNDICE E – COLETA DE FEEDBACK - PSICÓLOGA PARTICIPANTE 2.....	76

1 INTRODUÇÃO

De acordo com uma análise realizada pela *Folha de S. Paulo* com base em dados da Rede de Atenção Psicossocial (RAPS),¹ Muitos transtornos de saúde mental estão relacionados à dificuldade das crianças e adolescentes de compreenderem e regularem suas emoções.

A esse respeito, Fernandes et al. (2021, p. 108) destaca: “O conceito de saúde mental (SM) incorpora diversos aspectos e contextos que fazem parte da vida de uma pessoa, assim como suas particularidades e a maneira como ela lida com situações.” Diversos fatores contextuais contribuem para o aumento do sofrimento psíquico infantojuvenil, como o ambiente familiar, a vulnerabilidade social e econômica, entre outros. A dimensão social desse cenário é particularmente relevante no Brasil.

Cerca de 32 milhões de crianças vivem em situação de pobreza multidimensional², segundo dados da UNICEF de 2023³. Temos um cenário evidente de privação que compromete significativamente o desenvolvimento integral das crianças e afeta diretamente sua saúde mental, aprendizagem e socialização. Em contextos de vulnerabilidade, uma vez que famílias e instituições concentram esforços em demandas mais urgentes de sobrevivência e deixam em segundo plano o cuidado com a esfera emocional das crianças.

O processo de desenvolvimento não se limita ao ambiente familiar, a escola, embora tenha papel secundário na criação das crianças, é um dos principais contextos de socialização da infância e da adolescência. Em seu livro, *Psicologia Pedagógica*, Vygotsky (2003) ressalta que o desenvolvimento de um ser humano acontece durante sua interação com o contexto social em que está inserido. Portanto, práticas educativas que integrem aspectos emocionais tornam-se essenciais para promover um desenvolvimento integral, alinhado ao que propõe a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (2017), que defende o aprendizado por meio da interação, da brincadeira e do reconhecimento das individualidades.

A inteligência emocional, muito abordada dentro das instituições de ensino, impacta diretamente no desempenho acadêmico, na criação e manutenção de relações com os colegas e na resolução de problemas em convívio com a comunidade escolar. Também, é fato que os

¹ A Rede de Atenção Psicossocial (RAPS) é uma estrutura do Sistema Único de Saúde (SUS) voltada ao cuidado de pessoas com sofrimento mental.

² A pobreza multidimensional abrange aspectos relacionados a privações consideráveis e simultâneas, de renda, saúde, moradia e saneamento.

³ Dados divulgados pelo UNICEF em comunicado oficial sobre pobreza infantil no Brasil. Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/comunicados-de-imprensa/ha-32-milhoes-de-criancas-e-adolescentes-na-pobreza-no-brasil-alerta-unicef>.

jogos educativos contribuem de forma positiva no estímulo ao aprendizado ativo e colaborativo, fomentando o desenvolvimento de competências importantes, tais como a lógica, a empatia e o trabalho em equipe. Entretanto, sua efetividade está muito ligada à uma implementação cuidadosa, que envolve a formação adequada dos docentes e o acesso a recursos nas instituições de ensino.

A ausência de oportunidades para desenvolver competências socioemocionais, como reconhecimento e regulação de emoções, empatia, autocontrole e tomada de decisão responsável limita a capacidade das crianças de enfrentar adversidades com discernimento. Nesse sentido, a promoção da educação socioemocional torna-se um fator indispensável para que crianças desenvolvam competências essenciais para o convívio social e a construção de uma vida saudável, muito além da educação.

Nesse ponto, o design emerge como um campo estratégico. O designer atua como mediador para criação de soluções funcionais, colabora com a criação de ferramentas acessíveis, como jogos, ferramentas educacionais para redes sociais, brinquedos, etc. alinhados às vivências e necessidades do usuário (*crianças*).

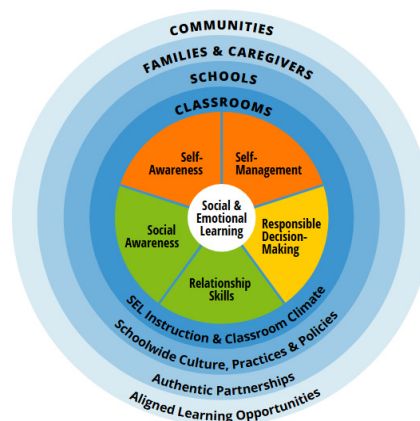
É importante refletir sobre a complexidade em que se apresenta o sofrimento psíquico na infância. Nossos sentimentos e emoções são complexos e essenciais, assim como nossas necessidades fisiológicas, sendo essas emoções que nos orientam em tomadas de decisões, influenciadas por fatores tais como contexto em que o ser humano está inserido, fatores socioculturais, como cultura e religião. Além disso, existem situações específicas, como em casos de transtornos do neurodesenvolvimento, a exemplo do transtorno do espectro autista, entre outras particularidades. O ensinamento e manejo das emoções define como reage-se frente ao mundo e define a qualidade dos nossos relacionamentos e todos os aspectos da nossa vida. Goleman (1995, p. 276), afirma que "é racional que as aptidões-chave da inteligência emocional tenham, cada uma, períodos críticos que se estendem por vários anos na infância".

Ao longo de todas as fases da nossa vida, o cérebro passa por transformações influenciadas pelo nosso contexto e cotidiano, e especialmente na infância, está a janela de abertura que molda a educação socioemocional e a formação dessas aptidões-chave, tais como a autoconsciência, a auto regulação, a motivação, a empatia do cérebro mais facilmente. As aptidões que permitem que as crianças aprendam a lidar com os desafios do dia a dia a dia passam cada fase do seu desenvolvimento, são formadas através do contexto social, construídas e aprimoradas ao longo da vida, como defende Vygotsky (2003). Apesar de serem aprimoradas durante toda nossa existência, essas competências são mais facilmente estabelecidas se são ensinadas durante o período adequado para cada aprendizado. De modo

geral, são mais facilmente consolidadas durante as primeiras etapas de formação do nosso cérebro, na infância.

Diversos institutos de pesquisa reforçam a importância dessas competências, entre eles a CASEL⁴ (2017), instituição criada em 1994 nos Estados Unidos para promover, com base em evidências, a aprendizagem socioemocional. O modelo de educação socioemocional proposto pela CASEL diz que o desenvolvimento dessas habilidades ocorra por meio da articulação entre escola, família, comunidade e cuidadores, envolvendo profissionais de saúde mental (psicólogos e psiquiatras). As cinco competências estruturantes estabelecidas são: autoconsciência, autogestão, consciência social, habilidades de relacionamento e tomada de decisão responsável. No presente trabalho, focaremos no desenvolvimento desta última — a capacidade de avaliar situações, considerar variáveis e elaborar soluções para problemas pessoais e sociais. Entretanto, a construção dessas habilidades são relacionadas. A partir da capacidade de tomar decisões, o cérebro também trabalha no desenvolvimento de empatia, consciência consigo e com os outros.

Figura 1: Roda CASEL 5 - Competências sociais e emocionais.



Fonte: CASEL (2025)

Neste modelo estrutural proposto pela CASEL (2025), é imprescindível que haja parceria entre a comunidade, família e cuidadores, escola, professores e alunos (contexto social) para que essas competências sejam construídas de forma eficaz. O Design trabalha

⁴ CASEL (Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning) é uma organização formada por profissionais e pesquisadores dedicados ao desenvolvimento e à promoção da aprendizagem socioemocional, propondo um modelo baseado nas competências: autoconsciência, autorregulação, consciência social, habilidades de relacionamento e tomada de decisão responsável.

diretamente com as pessoas, buscando analisar o comportamento humano e desenvolver produtos focados na experiência do usuário (UX), sendo amplamente relacionado ao campo da Psicologia. Nesse sentido, o trabalho busca servir como ferramenta para a construção de habilidades emocionais, especialmente de *Tomada de decisão responsável e Autoconsciência* (CASEL, 2025). focado especialmente no desenvolvimento de crianças a partir da 3ª série do ensino fundamental, englobando a faixa etária dos 8 aos 11 anos de idade, após o período de alfabetização.

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo Geral

Este trabalho tem como objetivo a criação de uma ferramenta pedagógica para contribuir com a construção de competências socioemocionais das crianças dos 8 aos 11 anos, após alfabetizadas, em conjunto com os professores, especialmente na seguinte habilidade: Tomada de decisão responsável e Autoconsciência.

1.1.2 Objetivos específicos

- Desenvolver um jogo para promover a construção da habilidade de tomada de decisão.
- Avaliar o impacto na criação de ferramentas pedagógicas.
- Analisar o desempenho da ferramenta na construção de habilidades de tomada de decisão responsável frente a dilemas emocionais do cotidiano.

2 TRABALHOS RELACIONADOS

2.1 *Desenvolvimento de um jogo de tabuleiro para trabalhar as competências emocionais na infância*

O trabalho publicado em 2022 na SBGames⁵ possui como objetivo descrever o processo do desenvolvimento de um jogo para promover competências emocionais na infância, abordando jogos de tabuleiro. Os autores descrevem que os jogos de tabuleiro são artefatos muito antigos que promovem entretenimento e educação, permitem a promoção da construção de habilidades, e que desse modo podem ser uma alternativa pedagógica em ambientes educacionais. O trabalho leva em consideração os seguintes documentos: a BNCC, também documentos internacionais, como o relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI, bem como o Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning - CASEL (2013), citados neste trabalho como orientação. O jogo desenvolvido no trabalho tem como público-alvo crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental, na faixa etária de 6 a 11 anos e foi dividido nas seguintes etapas: elaboração da narrativa, criação das regras do jogo, desenvolvimento dos personagens, criação das cartas, elaboração do protótipo, testagens e desenvolvimento do tabuleiro e assets finais. Após a etapa de produção, foram realizadas sessões de execução do jogo com crianças, onde se evidenciou que o uso do jogo possibilitou que as crianças falassem sobre suas emoções, entretanto as primeiras aplicações dos jogos não foram totalmente aceitas, mas houveram alguns sinais de resistência na interação com o jogo.

Figura 2: Protótipo e tabuleiro versão inicial



Fonte: Daniela Karine Ramos, Claudia Brito, Bruna Santana Anastácio, Taynara Campos, Luciana Augusta Ribeiro do Prado, Carlos Marciano, Fabíola Missel (2022)

O trabalho dos autores Daniela Karine Ramos¹, Claudia Brito¹, Bruna Santana Anastácio², Taynara Campos¹, Luciana Augusta Ribeiro do Prado¹³, Carlos Marciano⁴,

⁵ Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital.

Fabíola Missel³ se assemelha à pesquisa atual em relação ao seu objetivo, mas o público alvo é mais geral, não levando em consideração o processo de alfabetização, visto que o grupo de crianças incluem a faixa dos 6 anos, quando a leitura e escrita ainda está sendo melhor estabelecida. Ademais, o processo de construção do jogo não é voltado para a área de especialização do presente trabalho, do Design.

2.2 O Uso De Jogos Interativos Em Sala De Aula Para Resgatar A Inteligência Socioemocional Em Um Ambiente Tecnológico

O artigo de Magda Chaves, publicado em 2025 no congresso de Ontopsicologia e Desenvolvimento Humano, explora como os jogos interativos impactam no desenvolvimento humano e analisou como eles auxiliam no contexto de um mundo contemporâneo cada vez mais tecnológico. Com a inserção das novas tecnologias, houve algumas mudanças no aspecto educacional, essas mudanças provocaram a necessidade de novas práticas pedagógicas. A autora aborda que o uso de jogos na sala de aula oferecem um ambiente seguro para que os alunos aprendam e experimentem novas vivências a partir dessa metodologia. Neste trabalho, a autora experimenta a utilização desses objetos lúdicos como ferramenta para aprendizagem de alunos nos anos finais do ensino fundamental, 8º e 9º ano. Foi feita a seleção de jogos interativos como instrumento complementar nas aulas de Geografia, os jogos escolhidos foram: bingo dos estados brasileiros, bingo de pontos turísticos dos continentes - Europa/América/Ásia, Gincana do Desafio do Saber (confeccionados/elaborados/coordenados pela professora), Mochilão pelo Brasil, Racha- Cuca e Geomundo (adquiridos através do 3º edital de projetos da Fundação Antonio Meneghetti – Recanto Maestro/RS). Foi feita a análise se os jogos contribuem com o desenvolvimento de competências como: empatia, resiliência, autocontrole, trabalho em equipe, prática de tomada de decisões, capacidade de uma comunicação mais clara e objetiva, autoconfiança, pensamento crítico e resolução de problemas, gestão de tempo, responsabilidade, entre outros, conforme citado pela autora.

Durante a execução do experimento, foi constatado um nível satisfatório de engajamento dos alunos e os instigaram a resolver problemas de forma mais ativa e cooperativa, o que cativou os alunos de forma lúdica e interativa.

2.3 Criação de um jogo sério para promover a empatia em crianças no contexto de uma intervenção de aprendizagem socioemocional

“O Jogo da Empatia” desenvolvido em 2021 por Pedro Rafael Pereira de Almeida, foi baseado nos princípios teóricos da empatia, da aprendizagem socioemocional e da criação de jogos sérios para integrar o projeto Be Emotional-Techie. O autor realizou dois estudos exploratórios. Em que o primeiro estudo contou com 72 participantes com idades compreendidas entre os 9 e os 10 anos identificou as quatro emoções mais reportadas: alegria (52.5%), tristeza (23.7%), raiva (15.1%) e medo (8.6%)., Conforme o estudo, o autor identificou os principais gatilhos emocionais, práticas e estratégias de regulação emocional, reações emocionais desadaptadas e as preferências de jogos das crianças.

Figura 3: Tela inicial do jogo "BEEMOTIONAL - TECHIE".



Fonte: Pedro Rafael Pereira de Almeida (2021)

O estudo 2 incluiu o desenvolvimento de um protótipo com base nas categorias identificadas no estudo 1 e um teste de usabilidade com 10 crianças, de 9 anos de idade, a frequentar o 4^a ano de escolaridade. Os resultados demonstraram que o jogo cumpre os objetivos de promover o reconhecimento emocional, a perspectiva do outro e a preocupação empática na escolha das respostas dos jogadores. A escola possui um papel importante no desenvolvimento da criança, como ela reconhece e gerencia suas emoções, em colaboração com professores, colegas e família. A forma como a criança aprende e desenvolve suas emoções a preparam para a vida adulta, melhorando o bem estar emocional e saúde mental. O jogo desenvolvido possui uma relação direta com o presente trabalho, que também se foca na utilização de jogos para auxiliar no desenvolvimento emocional de crianças e possui uma interface intuitiva para as crianças (Figura 2). Ambas soluções destacam a importância dos jogos como ferramenta educativa.

2.4 Desenvolvendo habilidades socioemocionais e promovendo a inclusão na sala de aula através do jogo “o que eu sinto?”

O jogo de cartas "O Que Eu Sinto?" (2024) consiste em uma série de cartas com imagens representando diferentes emoções, como tristeza, angústia, alegria, raiva, felicidade, entre outras. O objetivo do jogo é criar um ambiente seguro para que os alunos expressem suas emoções de forma não verbal por meio da identificação dos sentimentos através das cartas, para permitir que os alunos desenvolvam a consciência emocional, identificando e compreendendo suas próprias emoções e as dos outros. Os autores propõem uma abordagem lúdica e interativa para o reconhecimento e desenvolvimento das emoções, contribuindo para a construção de um ambiente escolar inclusivo.

Figura 4: Composição de cartas do jogo "O Que Eu Sinto?".



Thiago Eduardo Freitas Bicalho, Paula Roberta Galvão Simplício (2024)

O trabalho dos autores Thiago Eduardo Freitas Bicalho e Paula Roberta Galvão Simplício (2024) se assemelha à pesquisa atual, pois se utiliza de uma abordagem lúdica para facilitar o aprendizado das emoções. Assim como outros estudos que utilizam jogos como uma proposta de ensino de competências emocionais em escolas. O objetivo foi alcançado, pois os alunos Os resultados sugerem que o uso do jogo de cartas é eficaz na promoção da consciência emocional, já que identificar e nomear as emoções são habilidades fundamentais que podem ser desenvolvidas através de diversas metodologias. Nesse contexto, a capacidade de auto-regulação emocional pode ser aprimorada no jogo com a criação de um ambiente seguro e estruturado para a expressão emocional na escola. Essa abordagem pode mostrar que os alunos podem se constituir mais empáticos ao participar do jogo, compreendendo melhor os sentimentos dos colegas.

Tabela 1 – Comparação de trabalhos relacionados

Aspectos, critérios etc.	Trabalho 01	Trabalho 02	Trabalho 03	Trabalho 04	Este trabalho
Jogo focado no ensino de habilidades socioemocionais	x		x	x	x
Desenvolvimento de um jogo	x			x	x
Produto de uma metodologia de Design					x

Fonte: elaborado pela autora.

A tabela comparativa analisou os trabalhos correlatos com o presente estudo, a partir de critérios previamente definidos, possibilitando a identificação de contribuições específicas desta pesquisa. Os trabalhos analisados são denominados Trabalho 01, Trabalho 02, Trabalho 03 e Trabalho 04, sendo comparados com este trabalho.

Entre os critérios avaliados se observou o foco no ensino de habilidades socioemocionais, aspecto presente nos trabalhos analisados. Outro critério considerado refere-se ao desenvolvimento de um jogo. Nota-se que apenas alguns trabalhos propõem produtos concretos nesse formato, o que evidencia uma predominância de abordagens mais teóricas ou digitais nos estudos correlatos. Nesse sentido, o presente trabalho se diferencia ao desenvolver um jogo que pode ser físico, facilmente impresso pelo profissional (psicólogo ou professor) com finalidade psicoeducativa.

Além disso, destaca-se o critério relacionado ao produto resultante de uma metodologia de Design. Aspecto que é pouco explorado nos trabalhos analisados, sendo

contemplado de forma clara no presente estudo, destacando que o Design pode ser utilizado para a criação de ferramentas pedagógicas.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1. Desenvolvimento Cognitivo e Social na Infância

Vygotsky (2003) é um dos maiores teóricos estudados no campo da psicologia e pedagogia. Durante grande parte de sua trajetória, buscou analisar e compreender o desenvolvimento cognitivo e emocional de crianças, adicionalmente examinou como o aprendizado se forma e em como este acontece em cada faixa etária. Em sua obra *Psicologia Pedagógica*, o autor aborda diversos aspectos que constituem a educação infantil, ponderando a influência dos fatores biológicos e sociais no processo educativo. Enquanto os fatores biológicos estipulam limites intransponíveis muito definidos pela genética que impactam o comportamento humano, a outra grande parte da construção educacional acontece em intervenções no contexto, sendo a educação de caráter social.

Ao mesmo tempo, é evidente que esse novo sistema de reações é totalmente determinado pela estrutura do ambiente no qual o organismo cresce e se desenvolve. Por esse motivo, toda educação tem inevitavelmente um caráter social.” (VYGOTSKY, 2003, p. 75)

A partir dos 7 anos de idade, por exemplo, a criança torna-se mais consciente dos seus pensamentos, organiza e cria sentido lógico para eles. Ainda segundo Vygotsky (2003), o que o indivíduo aprende durante sua jornada está estritamente ligado pela maneira como ele consegue interpretar as situações dentro do contexto social em que ele está inserido, levando em consideração as limitações de cada fase do desenvolvimento humano. Essa assimilação acontece mediante os mecanismos desenvolvidos. Sendo assim, a construção do intelecto, incluso o construto referente às competências socioemocionais, é resultado da interação entre a sociedade e o indivíduo, o que atravessa as limitações sociais, econômicas e culturais.

3.2 *Design de Produtos Educativos: Da Concepção à Usabilidade*

Design: Manzini (Design Social), Munari (Método Sistemático), foco na usabilidade e engajamento para crianças.

Conforme a etimologia, que trata da origem das palavras, a palavra Design (em inglês) tem como base o latim “designare” e significa desenvolver, conceber um projeto. A sociedade sempre buscou novas formas de solucionar os problemas que surgiam, recombina

criativamente recursos existentes de forma a remediar uma necessidade ou desejo. “No atual estado de coisas, a inovação social chega como um agente de mudança em potencial em todo o sistema sociotécnico” (MANZINI, 2017, p. 26). O modo de design divergente do modo convencional (know how) de fazer as coisas, conforme descreve MANZINI (2017), é combinado por três elementos: senso crítico (perceber o estado das coisas e o que se pode ou não fazer); criatividade, que como discutido, está intimamente atrelada à inovação (capacidade de imaginar coisas que não existem ainda); senso prático, aqui podemos relacionar com a metodologia de Munari, que será utilizada neste trabalho, que seria a etapa de materiais e tecnologias (descobrir maneiras viáveis de aplicar a ideia na realidade). A junção dessas três características viabiliza a criação de coisas que ainda não existem. A diferença entre os dois modos de fazer é evidenciada na “segurança” em um conhecimento conciso e estabelecido que dá origem a padrões de como as coisas devem ser feitas.

“A inovação social ocorre quando pessoas, especialistas e bens materiais entram em contato de uma nova maneira, tornando possível a criação de novos significados e oportunidades sem precedentes.” (MANZINI, 2017, p. 93). O design social, todavia, envolve uma mudança voltada para o social, surgindo como uma atividade complementar. No atual contexto do século XXI, em que questões socioemocionais ganharam maior destaque em decorrência da crescente crise de saúde mental entre crianças e adolescentes, diversos fatores contribuem para esse cenário, a rápida inserção dessas crianças em um ambiente tecnológico, crises econômicas e políticas educacionais, somadas a outros problemas já existentes. Diante desse panorama, o designer assume um papel estratégico no desenvolvimento de soluções que promovam soluções para a promoção da saúde mental.

A abordagem do Design centrado no usuário, amplamente discutida por Norman⁶ (2013) é muito utilizada pelos designers como embasamento para o desenvolvimento de produtos, especialmente os digitais, mas que também é aplicável no design de produtos físicos. Norman estabelece o conceito de Design Emocional e busca explicar porque amamos ou não os produtos do nosso dia a dia. Além disso, temos Nielsen que estabelece heurística para o desenvolvimento de bons produtos. Ao longo da História do Design, diversos pesquisadores buscaram compreender e estabelecer conceitos que fosse aplicados ao modo de fazer design para que eles não fossem apenas artefatos que partiram de decisões intuitivas ou meramente estéticas, mas que considerassem critérios teóricos fundamentados no estudo do comportamento humano e do aprendizado do fazer de design ao longo dos anos.

⁶ Donald A. Norman (25 de dezembro de 1935) é professor emérito de ciência cognitiva que investiga amplamente a área de experiência do usuário.

3.3. O jogo como ferramenta mediadora

É importante distinguir o *brinquedo* do *jogo de regras*: o brinquedo está estritamente relacionado ao brincar livre da criança, enquanto o jogo envolve um conjunto de normas ou regras. Segundo Kishimoto (2019, p. 40), “o uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil.” O uso de brinquedos de maneira intencional para estimular a aprendizagem com a participação de um adulto mediador e de outros colegas permite que a criança construa seu conhecimento de maneira lúdica e prazerosa, sendo uma ferramenta pedagógica valiosa para o aprendizado emocional. Brincando, a criança aplica os esquemas mentais que estão sendo formados à realidade que a cerca. Neste sentido, a brincadeira auxilia a criança a reproduzir as vivências, transformando o que é realidade de acordo com seus interesses e aprendizados. Através do brinquedo e do jogo, a criança expressa, assimila e constrói a realidade (VYGOTSKY, 1989, p. 25). Durante as fases iniciais da infância, a construção da realidade ocorre de forma simbólica: a criança abstrai, representa e reconstrói conceitos a partir de suas experiências cotidianas. Para que esse processo de assimilação e internalização do conhecimento aconteça, são necessárias ferramentas mediadoras como o brinquedo, o jogo e a linguagem, que funcionam como pontes simbólicas entre a imaginação e a aplicação concreta desses conceitos na vida real. Nesse sentido, os jogos educativos aliam o caráter lúdico e à função pedagógica para colaborar na construção de aprendizagens específicas, não se limitando apenas ao repasse de conhecimentos, mas contribuindo com o desenvolvimento emocional e racional da criança, construindo estruturas cognitivas e emocionais saudáveis e contribuindo na descoberta de identidade e personalidade.

A construção de psique da criança ocorre de uma forma livre e subjetiva, além disso a psique de todos os seres humanos, crianças, adultos ou idosos possuem suas particularidades, retomando o conceito de aprendizagem por fases de desenvolvimento cerebral. A assimilaridade da criança entre o verbal e a realidade acontece durante essas interações e são transformadas em conceitos racionais com o passar dos anos.

No Brasil, a BNCC (2017) faz referência à importância do uso de jogos, e o uso dele como uma ferramenta eficaz e parte crucial durante o desenvolvimento infantil quanto à construção de competências socioemocionais. A ferramenta proposta se encaixa nesse requisito, oferecendo um recurso lúdico e intencional para o desenvolvimento da

Competência (Empatia) e da Competência (Autoconsciência), que são a base para a Tomada de Decisão Responsável.

“Na Educação Infantil, as aprendizagens essenciais compreendem tanto comportamentos, habilidades e conhecimentos quanto vivências que promovem aprendizagem e desenvolvimento nos diversos campos de experiências, sempre tomando as interações e a brincadeira como eixos estruturantes.” (BRASIL, 2017, p. 44).

3.4. Jogos e interatividade

Segundo Salen e Zimmerman (2012) em Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos (Volume 1), o jogo é essencialmente um sistema interativo no qual o jogador toma decisões que geram consequências significativas, influenciando o funcionamento global do sistema e a experiência construída a partir da interação com regras, objetos e outros jogadores. Dentro desse contexto, definimos a **interação** como uma dinâmica entre dois ou mais elementos, onde há uma troca mútua, resultando em mudanças significativas nos agentes participantes e no sistema. Salen e Zimmerman (2012) propõem que a interatividade possui quatro diferentes tipos de engajamento, de acordo com o nível de participação do jogador.

O primeiro modo corresponde à participação interpretativa, caracterizada pelo envolvimento psicológico entre a pessoa e o sistema.

O segundo modo refere-se a interatividade funcional que envolve as interações com as estruturas do sistema, por exemplo, em um jogo de cartas, aspectos como a clareza da leitura e o tamanho das cartas, que pode facilitar ou dificultar o manuseio, influenciam diretamente a experiência do usuário com o sistema.

O terceiro modo é a interação explícita que se refere à forma clara de participar da interação, por exemplo, escolher as cartas e entender quando usá-las.

O quarto modo é a participação além do objeto que são as interações fora do sistema primário, fora do jogo, por exemplo.

Outros aspectos muito importantes no desenvolvimento de ferramentas efetivas no sentido lúdico são: o **storytelling**: descrição de tarefas para trazer a estruturação dos conceitos abstratos dentro da realidade da criança. Utilizar-se de linguagem simples e que resgatem aspectos do seu cotidiano, com um pouco de fantasia e palavras que elas usem no seu dia a dia. Também temos a **interação social direta**, importante para que haja o entendimento das

emoções auxiliado por adultos (professores e psicólogos) e participação de outras crianças, favorecendo o diálogo e observação dos demais colegas em sala de aula.

3.5. Definição das emoções : parâmetros e justificativa

Segundo Ekman (1992), existem emoções básicas universais, biológicas e que são reconhecíveis mesmo em diferentes culturas e faixas etárias que são reconhecidas através de padrões faciais. Dessa forma conseguimos utilizar a ilustração no Design para comunicar para as crianças quais são essas emoções e nomeá-las. Alegria, Tristeza, Raiva, Medo, Nojo e Surpresa. No recurso pedagógico vamos utilizar as seguintes emoções: Tristeza, Raiva, Medo (Negativas), Alegria, Amor, Calma (Positivas). A inclusão da calma no conjunto de emoções, apesar de não ser uma emoção básica, se fundamenta na sua relevância pedagógica enquanto estado associado à autorregulação emocional, importante na tomada de decisões. A inclusão do Amor vem como carinho, um sentimento afetivo mais ligado à criação de vínculos afetivos, reiterando a empatia, o cuidado e o respeito dentro das relações.

4 METODOLOGIA

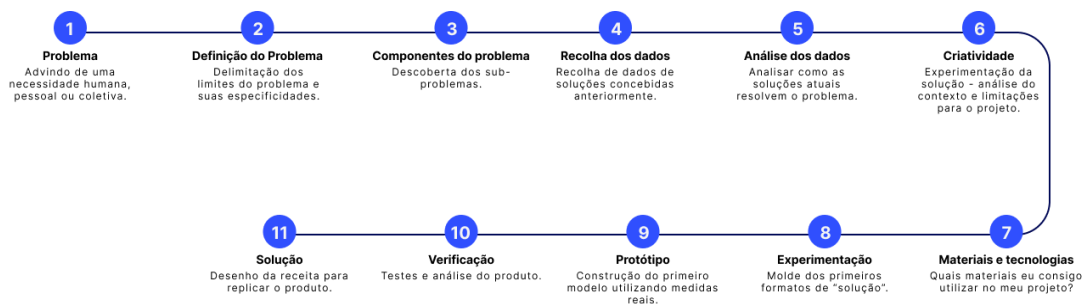
O presente trabalho de conclusão de curso, de natureza exploratória, adota uma abordagem sistemática para o desenvolvimento do produto. Para guiar a concepção e a materialização da ferramenta pedagógica, foi empregado o Método de Design de Bruno Munari. Este método, conhecido por transformar o processo criativo em uma sequência de operações lógicas e racionais, garante que a solução final seja objetiva, funcional e atenda às necessidades específicas do usuário e aos objetivos pedagógicos definidos. A metodologia de Munari (1981) desmembra o problema de design em componentes menores, otimizando o processo.

Em “Das coisas nascem coisas” de 1981, o autor Bruno Munari traz à tona uma reflexão acerca do fazer de Design, de como resolvemos problemas. Logo na introdução o autor aborda a reflexão de que se um problema não pode ser resolvido, ele não é um problema, e se pode ser resolvido, também não é um problema. Se algo é resolúvel então não é “bem” um problema, visto que possui uma solução e seu estado mudará. Um “problema”, aqui classificaremos como questão, que surge a partir de uma necessidade, dores que não foram remediadas. A partir disso, pode-se discutir metodologias para executar o ofício projetual, visto que o processo não é meramente artístico, e é isso que muito diferencia design de arte. De acordo com Munari, o primeiro passo seria definir a questão para também definirmos limites para o que estamos construindo, dado o processo, custo, tempo e contexto.

Uma vez que descobrimos a questão que queremos resolver, parece simples que seja aplicada a solução que surge a partir da análise do objeto. Entretanto, de acordo com o autor, em segundo lugar devemos fazer um levantamento de que tipo de solução queremos alcançar. Seja ela definitiva, tecnicamente mais sofisticada, provisória, etc. Outrossim, a partir da análise do problema, pode-se dividi-lo em outros subproblemas, dessa forma destrinchamos a sua complexidade. Posteriormente, o designer carece de recolher dados para identificar os elementos que constituem o projeto. A primeira análise que devemos realizar como projetistas é se já existe uma solução coincidente com a pensada em primeiro momento, aqui utilizamos da pesquisa de mercado e análise de similares. Isso porque um princípio do fazer do design é a inovação, sendo isso que diferencia a ocupação de um mero processo industrial em massa, que um dia foi inovativo. Essa coleta dos dados da pesquisa pode fornecer uma possível mudança na solução ou a completa mudança da resolução. Mais adiante, tendo em vista a solução, o designer deverá realizar um levantamento de materiais e tecnologias que estão a sua disposição naquele momento para construir o produto. A escolha desses materiais dependerá do que será feito, como será feito e quais recursos estão disponíveis.

Seguindo a metodologia proposta por Munari, nessa fase do projeto podemos criar esboços da solução proposta a partir da análise que realizamos sobre o problema, para que possamos visualizar modelos passíveis de adequações, que posteriormente serão verificados a partir de uma opinião sincera acerca do objeto, para que este venha a se tornar a resolução do projeto. Os modelos devem comunicar de forma clara o objeto que será desenvolvido para que sejam construídos protótipos utilizando materiais semelhantes para evidenciarmos a efetividade da solução.

Figura 5: Etapas da Metodologia de Munari



Fonte: Elaborada pela autora, adaptado de Munari (1981).

4.1. Descoberta do problema : Levantamento de necessidades

Como discutido por Munari, realizei um levantamento do problema maior de diminuição da saúde mental das crianças e seus subproblemas: uso inadequado e em excesso de aparelhos digitais (smartphones, tablets e computadores), problemas eventuais causados por crises e dificuldades financeiras, as rápidas mudanças na forma de viver na sociedade e nas relações sociais, entre outros subproblemas.

A partir disso, surge a questão “Conceber um produto de Design Digital, capaz de promover a Tomada de Decisão Responsável e a Autoconsciência em crianças na fase pós-alfabetização, especificamente do 3º ano do Ensino Fundamental (8 a 10 anos).

Restrições e Diretrizes:

- **Público-alvo:** Crianças do Ensino Fundamental, alfabetizadas.
- **Formato:** Ferramenta pedagógica (Jogo em PDF facilmente utilizável).
- **Alinhamento Pedagógico:** conformidade com a BNCC e o *framework* CASEL, com foco na competência de Tomada de Decisão Responsável.

4.1.2 A solução: “O que eu faço?”

O problema foi desmembrado em seus componentes essenciais (conforme descrito no Capítulo 1), transformando-se na estrutura da ferramenta “O que eu faço?": A Mecânica Central para fomentar a tomada de decisão foi estruturada em um ciclo de *dilema, emoção e reflexão*, onde cada dilema abre espaço para a discussão de sua resolução e associação às emoções.

O primeiro deck, chamado "Cartas de situação", apresenta situações do cotidiano das crianças que podem ocasionar desafios emocionais. Entre os exemplos de dilemas, estão cenários como: “Seu coleguinha não quis brincar com você hoje”, “Você perdeu um brinquedo muito especial” e “Você errou uma resposta na frente da turma e ficou com vergonha”.

O segundo deck, denominado "Carta das Emoções", é composto por cartas que representam as diferentes emoções que podem estar associadas aos problemas descritos no primeiro deck. As emoções incluem tristeza, raiva, medo, amor, calma, alegria. A ideia é que a criança classifique como se sentiu ao se deparar com aquela situação, fazendo conexões entre eventos e sentimentos, o que favorece a construção da consciência emocional.

O terceiro deck, chamado "Reflexão", é composto por cartas interativas com diferentes maneiras de resolver ou refletir sobre os desafios emocionais apresentados. As cartas incentivam a expressão criativa, propondo instruções como: “*Desenhar uma solução para esse problema*” ou “*Conte uma história sobre como você resolveria essa situação*”.

4.2 Análise de dados

Seguindo as etapas da metodologia proposta por Munari, a etapa seguinte consistiu na análise de soluções existentes para avaliarmos a solução proposta a partir do problema levantado, a presente pesquisa se iniciou a partir dos trabalhos relacionados. Após isso, realizei uma pesquisa de mercado, uma análise de similares de jogos de caráter educativo com o mesmo objetivo do presente recurso:

- **Levantamento de Dilemas:** Identificação de situações cotidianas e conflitos sociais relevantes para a faixa etária (Ex: uso do espaço comum, responsabilidade ambiental na escola, relação com os pais e colegas).

- **Vocabulário:** As Cartas de Decisão foram redigidas com linguagem clara e vocabulário acessível, garantindo a plena compreensão dos dilemas e suas implicações.

4.2.1 Análise de similares

O objetivo da análise é investigar jogos físicos similares a ideia levantada e voltados para a promoção da qualidade de saúde mental de crianças, com foco no desenvolvimento de competências emocionais.

4.2.1.1 Jogo “Como eu me sinto?”

“Como Eu Me Sinto?” é um jogo educativo desenvolvido pela Grow, que auxilia as crianças a identificar, nomear e lidar com emoções através de uma dinâmica participativa. O jogador da vez sorteia uma carta com uma situação desafiadora e escolhe em segredo uma entre quatro possíveis soluções para aquela situação. Os demais participantes tentam descobrir qual foi a escolha feita. O jogo possui uma narrativa que propõe que as crianças tomem decisões e reflitam em conjunto sobre sua escolha, além de trabalhar como elas podem lidar com as situações.

Figura 6: Jogo “Como eu me sinto?”



Fonte: Grow, loja de jogos educativos (2025).

4.2.1.2 Jogo “Habilidades emocionais”

“Habilidades emocionais” é um jogo educativo criado pela Idea Jogos, com o objetivo de desenvolver a inteligência emocional. É mais focado para crianças com mais de 12 anos, adultos e idosos, mas traz uma dinâmica interessante que pode ser levada em consideração. Com 106 cartas temáticas, o jogo propõe reflexões, buscando promover a conscientização para estabelecer relações mais saudáveis consigo e com os outros.

Figura 7: Jogo “Habilidades Emocionais”



Fonte: Ludopia, loja de jogos educativos (2025).

4.2.1.3 Jogo “INTERAGIR: Como eu tenho contribuído ou atrapalhado minhas relações?”

O jogo “INTERAGIR” tem o propósito de estimular crianças e adolescentes a refletirem sobre como seus comportamentos podem contribuir ou atrapalhar suas relações. Com 40 cartas temáticas, busca promover o autoconhecimento e o entendimento das consequências das ações no convívio social através do levantamento de situações e pela reflexão de como a forma que você se porta pode contribuir ou atrapalhar seu relacionamento com familiares, amigos, colegas, etc. Se trata de uma proposta que pode ser utilizada de forma individual e em grupo. No entanto, é mais adequada para adolescentes por constituir um caráter reflexivo sobre questões mais complexas.

Figura 8: Jogo “Interagir”



Fonte: Mood: comportamento e bem estar, loja de recursos e jogos terapêuticos (2025).

A Partir da pesquisa realizada, desenvolvi um comparativo, levando em consideração: o objetivo, público alvo, componentes do jogo (*cartas, dados, tabuleiro*), mecânica principal (*como o jogo funciona*), pontos fortes e limitações. A imagem do comparativo está exposta abaixo:

Figura 10: Quadro comparativo

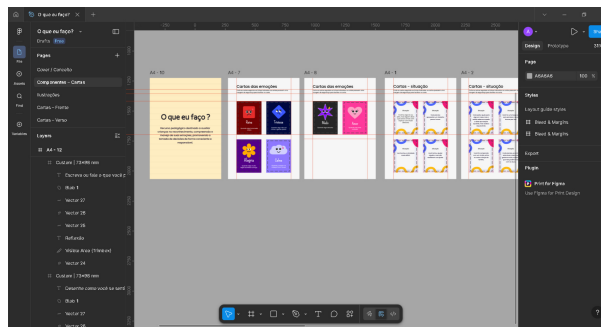
Aspectos	Como eu me sinto?	Habilidades emocionais	Interagir
Objetivo principal	Ajudar as crianças a lidar com emoções por meio de situações desafiadoras e solução de problemas e conversas com os colegas.	Estimular a inteligência emocional intrapessoal e interpessoal através da reflexão sobre perguntas sobre emoções.	Desenvolver habilidades sociais e emocionais através da reflexão sobre comportamentos e o impacto deles nas relações.
Público-alvo	Crianças a partir de 7 anos, grupos de 3-6 jogadores.	Adolescentes a partir de 12 anos e adultos.	Crianças a partir de 5 anos e adolescentes.
Componentes	1 Tabuleiro, 6 Peças plásticas 50 Cartas (de situações e desafios), 24 Fichas coloridas e 1 Regra	106 cartas	40 cartas
Mecânica principal	Seleção de soluções para situações desafiadoras e representação de emoções.	Reflexões e discussões baseadas em cartas.	Jogadas com cartas de ação, emoção e situação para prática de habilidades sociais em grupo.
Pontos fortes	Mecânica simples e fácil de adaptar para diferentes grupos de crianças	Foco terapêutico direto para resolução de problemas e reflexões emocionais	Diversidade de habilidades trabalhadas
Limitações	Mecânica simples e fácil de adaptar para diferentes grupos de crianças	Baseado apenas em cartas reflexivas, é pouco atrativo para crianças pequenas ou pouco motivadoras em ambientes escolares.	Menor atratividade visual para o público infantil

Fonte: Elaborada pela autora (2025).

4.3 Desenvolvimento projetual da ferramenta

Com base nos dados obtidos nas pesquisas, avancei para a etapa de execução. Nessa etapa, iniciei uma análise das necessidades a serem aplicadas no design e os primeiros rascunhos das cartas, com versões mais simplificadas para validar a ideação da ferramenta. Para isso, utilizei um software de design muito utilizado para criação de protótipos de interfaces digitais, vetores, slides, entre outros: o Figma. O Figma foi escolhido por possuir uma interface intuitiva e pela facilidade de uso, o que possibilitou a rápida materialização das ideias com a flexibilidade necessária para ajustes durante o processo. Esta etapa focou na concretização das ideias para a primeira validação.

Figura 13: Figma



Fonte: Elaborada pela autora (2025)

A ferramenta pedagógica desenvolvida consiste em um material digital em formato PDF, como meio de facilitar o uso por professores, permitindo sua impressão e adaptação ao contexto da sala de aula.

4.3.1 Cartas de emoções

As cartas de emoções compõem um dos principais elementos do recurso pedagógico e foram desenvolvidas para auxiliar as crianças no reconhecimento, nomeação e compreensão das emoções. Cada carta apresenta uma emoção específica, acompanhada de linguagem acessível e elementos visuais que favorecem a identificação emocional, respeitando a faixa etária proposta. Cada emoção é representada por uma ilustração que, do ponto de vista semiótico, incorpora elementos visuais e cores associadas às características da emoção como forma de facilitar a identificação e compreensão pelas crianças. As ilustrações utilizam cores, formas e expressões que remetem aos estados emocionais correspondentes, estabelecendo uma relação de significação entre imagem e sentimento.

4.3.1.1 Cartas de emoções: Alegria

Para a construção da carta da emoção Alegria, foi desenvolvida uma ilustração composta por expressões faciais com um sorriso, com o objetivo de transmitir visualmente essa emoção. A paleta escolhida foram das respectivas cores: #FFAE00 (amarelo) e #FF5020 (laranja) cores que são associadas a estados de energia e entusiasmo. Do ponto de vista semiótico, esses elementos favorecem para a identificação da alegria pelo público infantil. Além disso, uma frase explicativa: “Quando algo muito legal acontece comigo” de linguagem simples é utilizada para descrever a emoção para a criança e ajudá-la a identificar que a emoção da alegria é apresentada quando presenciamos situações felizes.

Figura 14: Carta da emoção: Alegria



Fonte: Elaborada pela autora (2025)

4.3.1.2 Cartas de emoções: Calma

Para a construção da carta da emoção Calma, foi elaborada uma ilustração com expressões faciais serenas e felizes. A Partir da vetorização de uma desenho de uma nuvem, buscando representar leveza e tranquilidade. A paleta utiliza cores suaves, em tons de azul, #8E78FF e #D0CFFE que simboliza equilíbrio e estados de calma. O uso desses elementos visuais auxiliam a criança a reconhecer a calma como um estado emocional de autorregulação. Adicionalmente, foi incluída uma frase explicativa

“Quando o corpo e a cabeça ficam leves” também de linguagem simples, para representar como a criança se sente quando está no estado de Calma.

Figura 15: Carta da emoção: Calma



Fonte: Elaborada pela autora (2025)

4.3.1.3 Cartas de emoções: Amor

Para a construção da carta da emoção Amor, foi desenvolvida uma ilustração composta por expressões faciais que remetem ao afeto, utilizando do coração como representação de cuidado e tons de rosa, #FF389C e #FFA1C5. A representação visual busca transmitir sentimentos de acolhimento, favorecendo a identificação dessa emoção no contexto das relações com os colegas, pais e professores. Além disso, uma frase explicativa: “Quando me sinto cuidado” utilizada para descrever a emoção para a criança e ajudá-la a identificar que o amor é apresentado quando presenciamos situações em que somos cuidados.

Figura 16: Carta da emoção: Amor

Fonte: Elaborada pela autora (2025)

4.3.1.4 Cartas de emoções: Tristeza

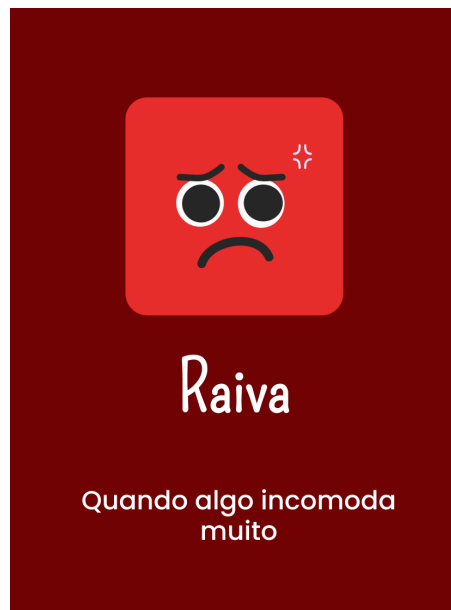
Para a construção da carta da emoção Tristeza, foi elaborada uma ilustração com expressões faciais que remetem à infelicidade. As cores utilizadas são frias, tons de azul escuro #000A41 e #3B58FF, que simbolizam estados emocionais de tristeza. Esses recursos visuais contribuem para que a criança reconheça a tristeza como uma emoção, principalmente pela representação da lágrima, reação mais comum em sentimentos de tristeza e frustração. Além disso, uma frase explicativa: “Quando algo não sai como a gente queria” utilizada para descrever a emoção para a criança e ajudá-la a identificar que a tristeza é apresentada quando presenciamos situações em que ficamos frustrados e algo não sai como planejado.

Figura 17: Carta da emoção: Tristeza

Fonte: Elaborada pela autora (2025)

4.3.1.5 Cartas de emoções: Raiva

A carta da raiva aborda emoções relacionadas à quebra de expectativas. A ilustração recorre a tons de vermelho #700204 e #E72C2C, representando a intensidade da emoção. Ao apresentar a raiva de forma visualmente reconhecível, a carta possibilita que a criança identifique esse estado emocional. Adicionalmente, uma frase explicativa: “Quando algo incomoda muito” é utilizada para ajudá-la a identificar que a raiva é apresentada quando presenciamos situações em que nos sentimos mal, incomodados.

Figura 18: Carta da emoção: Raiva

Fonte: Elaborada pela autora (2025)

4.3.1.6 Cartas de emoções: Medo

A carta do medo representa emoções ligadas à ameaça, susto diante do desconhecido. Visualmente, a ilustração utiliza uma forma que sugere alerta ou tensão, facilitando a associação com situações. Essa carta contribui para que a criança reconheça o medo como uma emoção protetiva, incentivando o diálogo sobre formas de enfrentamento. Adicionalmente, uma frase explicativa: “Quando algo assusta” é utilizada para ajudá-la a identificar que o medo é uma emoção que acontece quando estamos assustados.

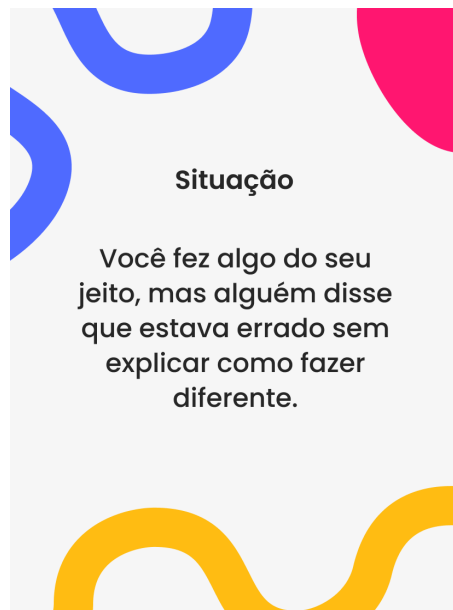
Figura 19: Carta da emoção: Medo

Fonte: Elaborada pela autora (2025)

4.3.1.7 Cartas de situações-problema

As cartas de situações-problema buscam apresentar dilemas do cotidiano infantil, especialmente relacionados aos contextos em que as crianças estão inseridas, ex: escola, casa. Essas cartas têm como objetivo estimular a reflexão a partir da inserção de perguntas para abertura de diálogos para tomada de decisão responsável, permitindo que as crianças relacionem emoções a situações concretas vivenciadas em seu dia a dia. As cartas de situações-problema devem ser articuladas às cartas de emoções e às propostas de atividades de reflexão, possibilitando que a criança expresse suas ideias e sentimentos por meio de diferentes linguagens, como o desenho, a escrita e a construção de narrativas, além da fala.

Dessa forma, a ferramenta favorece a identificação de emoções e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais. No material, serão apresentadas algumas situações-problema elaboradas e cartas vazias, que possibilitam o professor, pai, mãe ou psicólogo criar novas perguntas para estabelecer novos diálogos de acordo com as necessidades da criança.

Figura 20: Carta de situações-problema

Fonte: Elaborada pela autora (2025)

4.3.1.8 Cartas de reflexão

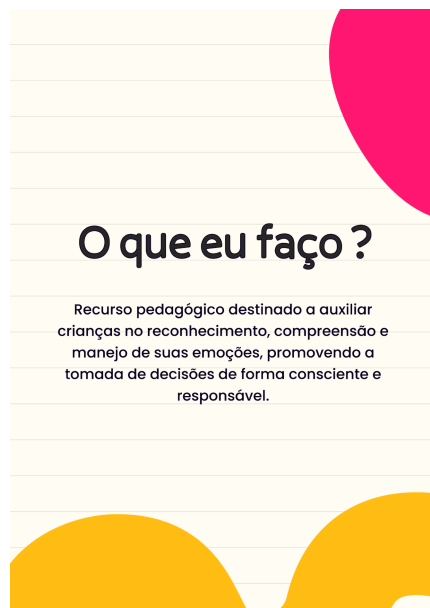
As cartas de reflexão apresentam propostas de ação a partir da apresentação dos dilemas, como desenhar, imaginar ou representar visualmente para estimular a criança a criar possíveis soluções para o problema apresentado. Essas cartas têm como objetivo estimular a elaboração de estratégias de enfrentamento, permitindo que as crianças reflitam sobre emoções e decisões por meio das reflexões. No material, serão apresentadas algumas reflexões elaboradas, assim como cartas vazias, que possibilitam criar novas possibilidades de reflexão.

Figura 21: Carta de reflexão

Fonte: Elaborada pela autora (2025)

4.3.1.9 Capa

A capa do material apresenta o título da ferramenta e uma breve explicação, acompanhado de elementos visuais lúdicos. Com o objetivo de comunicar visualmente o caráter educativo da proposta.


Figura 22: Capa

Fonte: Elaborada pela autora (2025)

4.3.1.10 Sumário

Na sequência, a ferramenta detalha a descrição do material no sumário, explicando sua estrutura geral, objetivos do recurso pedagógico e os contextos de aplicação. Além disso, o material apresenta os diferentes tipos de cartas que o compõem, incluindo cartas de emoções, situações-problema, reflexão, criação e possibilidades de personalização e impressão.

Figura 23: Sumário



Sumário

Apresentação do material
 Objetivos do recurso pedagógico
 Público-alvo
 Contextos de aplicação

Descrição do material
 Cartas de emoções
 Cartas de situações-problema
 Cartas de reflexão

Manual orientador
 Sugestões de mediação e condução das atividades

Orientações para impressão e adaptação
 Formatos de impressão
 Adaptação para diferentes faixas etárias
 Possibilidades de personalização do material

Fonte: Elaborada pela autora (2025)

4.3.1.11 Apresentação

O presente material é uma ferramenta pedagógica em formato digital (PDF), composto por cartas de emoções, cartas de situações-problema, cartas de reflexão e criação. A proposta tem como foco auxiliar crianças no reconhecimento de suas emoções e desenvolvimento de habilidades socioemocionais, especialmente a Tomada de Decisão Responsável. O material foi pensado para ser de fácil acesso, impressão e adaptação, possibilitando seu uso em diferentes contextos. A estrutura flexível permite que professores, psicólogos, pais ou responsáveis ajustem às atividades de acordo com a faixa etária, o contexto e as necessidades específicas das crianças.

Figura 24: Apresentação**Apresentação**

O presente material é uma ferramenta pedagógica em formato digital (PDF), composto por cartas de emoções, cartas de situações-problema, cartas de reflexão e criação. A proposta tem como foco auxiliar crianças no reconhecimento de suas emoções e desenvolvimento de habilidades socioemocionais.

O material foi pensado para ser de fácil acesso, impressão e adaptação, possibilitando seu uso em diferentes contextos. A estrutura flexível do recurso permite que professores, psicólogos, pais ou responsáveis ajustem as atividades de acordo com a faixa etária, o contexto e as necessidades específicas das crianças.

Fonte: Elaborada pela autora (2025)

4.3.1.12 - Público-alvo e contextos de aplicação

O material é destinado a crianças já alfabetizadas, considerando suas características cognitivas e emocionais. Essa faixa etária foi escolhida por corresponder a um período importante do desenvolvimento emocional, em que as crianças ampliam sua capacidade de reconhecer emoções, compreender consequências de suas ações e refletir sobre situações do seu cotidiano.

O recurso pedagógico pode ser utilizado em: 1. ambiente escolar, como apoio às práticas pedagógicas. 2. contexto familiar, auxiliando os pais ou responsáveis na condução de diálogos sobre emoções. Além disso, após análise por profissionais da área da psicologia, foi possível destacar que a ferramenta pode ser usada em contexto clínico.

Figura 25: Público-alvo e contextos de aplicação**Público-alvo**

O material é destinado a crianças já alfabetizadas, considerando suas características cognitivas e emocionais. Essa faixa etária foi escolhida por corresponder a um período importante do desenvolvimento socioemocional, no qual as crianças ampliam sua capacidade de reconhecer emoções, compreender consequências de suas ações e refletir sobre situações sociais mais complexas.

Contextos de aplicação

O recurso pedagógico pode ser utilizado em:

- ambiente escolar, como apoio às práticas pedagógicas.
- contexto familiar, auxiliando os pais ou responsáveis na condução de diálogos sobre emoções.

Fonte: Elaborada pela autora (2025)

4.3.1.13 - Descrição do material

Esta página apresenta orientações gerais e explica como as cartas funcionam e poderão ser usadas.

Figura 26: Descrição do material**Descrição do material****Cartas de emoções**

As cartas de emoções tem como objetivo ajudar as crianças a identificar e nomear as emoções. Cada carta apresenta uma emoção por meio de uma ilustração simples, pensada para facilitar o reconhecimento emocional. Podem ser usadas para iniciar conversas e usadas com as cartas de situação-problema para auxiliar a criança a identificar como se sente em frente aquela situação.

Cartas de situações-problema

As cartas de situações-problema trazem exemplos de situações comuns do cotidiano das crianças, como conflitos entre colegas ou dificuldades na escola. O objetivo é estimular a reflexão e o diálogo. O professor pode usar essas cartas para conversar com a turma sobre emoções e escolhas.

Fonte: Elaborada pela autora (2025)

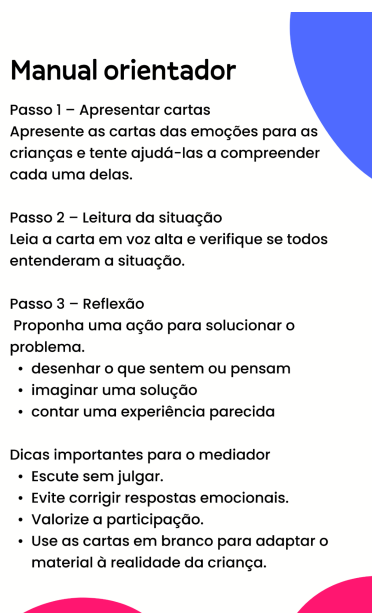
4.3.1.14 - Manual orientador

Essa página traz o manual orientador, desenvolvido com o objetivo de auxiliar o mediador na utilização do material pedagógico de forma prática e eficaz. O manual oferece orientações claras que apoiam a condução das atividades utilizando as cartas desenvolvidas.

Passo 1 – Apresentar cartas: Apresente as cartas das emoções para as crianças e tente ajudá-las a compreender cada uma delas. Passo 2 – Leitura da situação: ler a carta em voz alta e verificar se todos entenderam a situação. Passo 3 – Reflexão Proponha uma ação para solucionar o problema: 1. desenhar o que sentem ou pensam; 2. imaginar uma solução; 3. contar uma experiência parecida.

Dicas importantes para o mediador: 1. Escute sem julgar; 2. Evite corrigir respostas emocionais, mas orientar; 3. Valorize a participação. 4. Use as cartas em branco para adaptar o material à realidade da criança.

Figura 27: Manual orientador



Fonte: Elaborada pela autora (2025)

4.3.1.15- Orientações para impressão e adaptação

As orientações para impressão e adaptação visam facilitar o uso prático da ferramenta pelos professores e adultos responsáveis, fornecendo indicações sobre impressão, organização das cartas e possibilidades de adequação do recurso às condições estruturais da escola. Essa seção reforça o caráter acessível e adaptável do

material, favorecendo sua utilização em diferentes contextos educacionais. Há muitas possibilidades quanto à utilização do material, sendo possível a sua impressão em folha A4 ou papéis mais resistentes e plastificação, garantindo mais durabilidade ao material.

Figura 28: Orientações para impressão e adaptação

Orientações para impressão e adaptação

O material pode ser impresso em diferentes formatos, conforme os recursos disponíveis. As cartas podem ser impressas em folha A4 e recortadas.

A impressão pode ser feita com papel mais resistente ou com o uso de plastificação, para aumentar a durabilidade do material e permitir o uso contínuo em sala de aula ou em casa.

Fonte: Elaborada pela autora (2025)

5 VALIDAÇÃO DO MODELO E SOLUÇÃO FINAL

5.1 Procedimento de validação

A validação da ferramenta por psicólogos e professores é um momento fundamental para analisar se a proposta cumpre o papel psicoeducacional, levando em consideração o que se entende das emoções e como elas são interpretadas pelas crianças. Considerando que as emoções são processos que não podem ser compreendidos apenas a partir da parte estética. Nesse sentido, é imprescindível a validação da ferramenta por profissionais da área da saúde mental e educação.

A avaliação foi realizada por meio da coleta de feedbacks com duas profissionais da área da Psicologia e dois Professores. A avaliação da ferramenta por professores também configura-se como uma etapa importante do processo de validação, uma vez que o material proposto possui caráter psicoeducativo e pode ser aplicado em contextos escolares e clínico. Diferentemente do contexto clínico, o ambiente educacional apresenta dinâmicas diferentes, como a diversidade de perfis de alunos, o tempo pedagógico de cada um, e as demais demandas curriculares, que vão além da educação socioemocional. Todas essas avaliações são imprescindíveis para verificar a viabilidade da solução atual.

A primeira psicóloga, com 13 anos de experiência profissional é atuante na área da psicologia clínica. E a segunda, psicóloga infanto juvenil, com 11 meses de experiência profissional e sua atuação abrange contextos clínicos, escolares e de acompanhamento terapêutico com crianças. Os professores trabalharam com séries variadas, mas possuem repertório e formação na área da Pedagogia.

5.2 Avaliação geral da proposta

Os profissionais avaliadores (psicólogos e professores) consideraram a proposta assertiva, de modo geral, para seu objetivo, destacando que o material apresenta potencial para auxílio na mediação de conflitos e reconhecimento das emoções pelas crianças. Segundo os participantes, os objetivos pedagógicos e socioemocionais do material estão bem definidos, favorecendo a identificação, a expressão emocional e a reflexão sobre situações do cotidiano da criança.

Quanto ao uso pedagógico e à aplicação prática nos diferentes contextos, a ferramenta foi considerada assertiva para utilização por professores, psicólogos e familiares, pois além de

ser flexível e adaptável a diferentes contextos, como o escolar, clínico e familiar, permite que o usuário possa estabelecer em quais materiais elas serão aplicadas, tendo seu uso facilitado em diferentes contextos de aplicação. Entretanto, uma das participantes apontou que o manual orientador oferece instruções parciais e que necessita ser elaborado de forma a compreender uma orientação mais teórica da área da psicologia para quem for aplicar (professor, pai, adulto responsável).

5.3 Validação das cartas das emoções

No que se refere à carta das emoções, as primeiras cartas apresentadas no material e que buscam descrever visualmente e verbalmente as emoções, os avaliadores consideraram que as emoções selecionadas são adequadas ao público infantil, contemplando emoções recorrentes na infância e compatíveis com o nível de desenvolvimento emocional das crianças. Uma das profissionais destacou a possibilidade de serem incluídas as emoções de: Ansiedade, Tédio, Vergonha e Inveja, levantando a necessidade da inclusão por serem emoções muito trabalhadas para a faixa etária, apesar de serem um pouco mais complexas.

Além disso, algumas cartas, como as cartas de “Amor” e “Calma” foram descritas como sendo sentimentos, não emoções. Mas que também fazem sentido serem incluídas, levando em conta o contexto social das crianças. Segundo os participantes, a escolha das emoções favorece o processo de identificação emocional, etapa fundamental da educação socioemocional, possibilitando à criança reconhecer e nomear estados emocionais vivenciados em seu cotidiano diante dos desafios que se apresentam.

Ademais, as avaliações também contemplaram como positivas o uso dos elementos visuais, ilustrações e das cores, pois auxiliam na compreensão das emoções de forma visual, articulando elementos simbólicos. A associação dos símbolos e cores, de forma progressiva, contribuem para o reconhecimento dos padrões emocionais e expressão das emoções.

5.4 Validação das cartas de situações-problema

As cartas de situações-problema foram avaliadas pelos profissionais participantes da pesquisa, e foram consideradas coerentes com as vivências comuns do cotidiano infantil. Segundo os avaliadores, as situações apresentadas refletem conflitos frequentemente enfrentados por crianças dentro da faixa etária. A proximidade entre as situações propostas e a realidade das crianças foi apontada como um fator essencial para a efetividade da ferramenta. Permitindo que as crianças se reconheçam nas situações apresentadas e participem de forma

mais ativa das discussões, expressando sentimentos, opiniões e hipóteses sobre possíveis soluções.

Os profissionais, através da coleta do feedback, também destacaram que as cartas de situações-problema favorecem o desenvolvimento de competências socioemocionais, como a empatia, a autorregulação emocional e a tomada de decisão responsável. Ao propor reflexões sobre diferentes possibilidades de resolução para uma mesma situação, o material estimula a criança a compreender os benefícios e malefícios de uma decisão e refletir sobre comportamentos.

Entretanto, as avaliadoras ressaltaram que a utilização das cartas de situações-problema requer, de forma indispensável, a mediação de um adulto saudável e que tenha conhecimento teórico. A presença do mediador é fundamental para orientar a criança durante as reflexões, para conduzir as discussões, favorecendo um ambiente seguro para a criança. Sem essa mediação, existe o risco de interpretações superficiais ou inadequadas, o que reforça a necessidade de um adulto mediador para o uso da ferramenta de forma eficaz.

5.5 Análise do manual orientador

O manual orientador é necessário como um elemento central da ferramenta, pois desempenha a função explicativa entre o recurso lúdico (cartas de emoções e cartas de situações-problema, cartas de reflexão) e o processo de aprendizagem socioemocional das crianças executado pelos professores e adultos responsáveis. A análise evidenciou que o documento é claro quanto às instruções, mas necessita da incorporação de fundamentos teóricos para auxiliarem o uso consciente e intencional do material pelo mediador, seja ele professor, psicólogo, pedagogo ou responsável.

Do ponto de vista pedagógico, o manual apresenta instruções claras quanto aos objetivos do jogo, à organização das atividades e às possibilidades de adaptação conforme a faixa etária e o contexto de aplicação. Essa estrutura favorece a autonomia do mediador e contribui para a coerência entre objetivos, estratégias e resultados esperados, aspecto alinhado aos princípios do planejamento educacional e da aprendizagem significativa.

5.6 Contribuições do feedback para a solução final

De acordo com os retornos obtidos, as análises destacaram que há pertinência da proposta e seu potencial como recurso mediador no desenvolvimento das competências socioemocionais infantis, especialmente a Tomada de Decisão Responsável, ao mesmo tempo em que apontaram ajustes necessários para ampliar sua aplicabilidade e efetividade pedagógica.

Ademais, os feedbacks evidenciaram a importância de tornar mais explícitos os objetivos do jogo e a intencionalidade educativa das atividades propostas, sobretudo no que se refere ao reconhecimento das emoções. Tais contribuições reforçaram a necessidade de alinhar de forma ainda mais consistente os elementos lúdicos do material aos fundamentos teóricos da educação socioemocional, garantindo que o uso das cartas não se limitasse ao aspecto recreativo, mas promovesse processos reflexivos mediados pelo adulto.

Os avaliadores também ressaltaram que o papel do manual orientador como instrumento essencial para a condução adequada das atividades. Dessa forma, a incorporação das contribuições dos avaliadores possibilita o amadurecimento futuro da proposta com auxílio de professores e psicólogos, o que resulta em uma solução final mais coerente, fundamentada e sensível ao contexto de aplicação. O feedback, nesse sentido, não apenas orientou melhorias técnicas, a da inserção de novas emoções, mas fortaleceu o potencial do jogo como recurso educativo voltado à promoção da educação socioemocional no contexto escolar e clínico.

5.6.1 Nova carta de emoções: Ansiedade

A carta da ansiedade aborda emoções relacionadas à preocupação diante de situações. A ilustração recorre a tons de azul e roxo que remetem à sensação de tensão e instabilidade, além do medo. Adicionalmente, uma frase explicativa: “Quando a gente fica muito preocupado com algo que ainda vai acontecer” é utilizada para ajudá-la a compreender que a ansiedade surge quando pensamos demais no que pode acontecer e sentimos desconforto ou medo antes mesmo da situação ocorrer.

Figura 29: Nova carta da emoção: Ansiedade

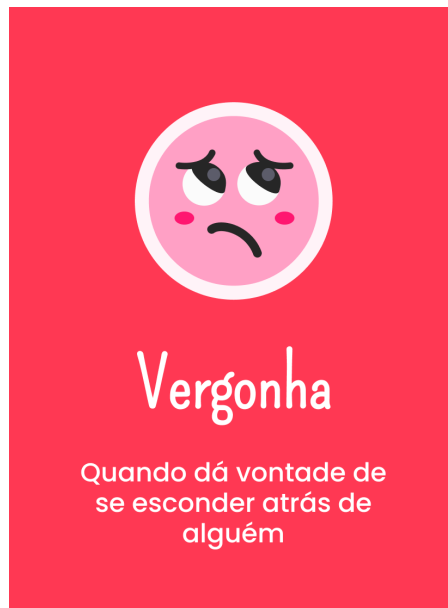


Fonte: Elaborada pela autora (2026)

5.6.2 Nova carta de emoções: Vergonha

A carta da vergonha aborda emoções relacionadas à exposição e como as crianças podem se sentir ao se expor ao mundo e aos outros. O uso de cores rosa, branco e da ilustração remetem à timidez. Ao apresentar a vergonha de forma visual, a carta possibilita que a criança identifique esse estado emocional por meio das expressões faciais. Adicionalmente, uma frase explicativa: “Quando dá vontade de se esconder atrás de alguém” é utilizada para ajudá-la a compreender que a vergonha surge quando nos sentimos observados ou inseguros em relação a nós mesmos.

Figura 30: Nova carta da emoção: Vergonha



Fonte: Elaborada pela autora (2026)

5.6.3 Nova carta de emoções: Inveja

A carta da inveja aborda emoções relacionadas à comparação e ao desejo por aquilo que o outro possui. A ilustração recorre a tons de verde e azul, em que o contraste das cores pode representar o desconforto. Adicionalmente, uma frase explicativa: “Quando a gente quer algo que outra pessoa tem” é utilizada para ajudá-la a compreender que a inveja surge quando nos comparamos com outras pessoas e nos sentimos incomodados com isso.

Figura 31: Nova carta da emoção: Inveja



Fonte: Elaborada pela autora (2026)

5.6.3 Nova carta de emoções: Tédio

A carta do tédio aborda a emoção como falta de interesse, estímulo ou engajamento em uma determinada situação. A ilustração recorre a tons de cinza que remetem à monotonia e ao cansaço. Adicionalmente, uma frase explicativa: “Quando tudo parece chato” é utilizada para ajudá-la a compreender que o tédio surge quando não nos sentimos motivados com algo que nos acontece.

Figura 32: Nova carta da emoção: Tédio



Fonte: Elaborada pela autora (2026)

6 CONCLUSÃO

O desenvolvimento deste trabalho possibilitou-me ter uma visão do papel do designer e da área de atuação do Design Digital para construção de produtos voltados a causas sociais, especificamente na contribuição da construção do emocional das crianças, um público-alvo muito sensível e que, infelizmente, é muitas vezes negligenciado. De uma forma geral, atualmente o campo da saúde mental tem sido bastante debatido e valorizado. O que representa um avanço significativo em comparação com alguns anos anteriores.

No entanto, considerando os desafios recorrentes que as crianças enfrentam, e que trabalham e conversam especialmente na escola, ambiente em que passam maior parte de suas vidas – como bullying, abuso infantil, entre outros. Torna-se imprescindível que os esforços no aspecto do desenvolvimento da saúde mental das crianças e adolescentes sejam ainda maiores. Nessa perspectiva, o Design é uma ferramenta inestimável para a construção de facilitadores no desenvolvimento de ambientes mais acolhedores para as dores e questões emocionais infantis.

Considerando os resultados obtidos com o desenvolvimento e a validação do material com a coleta dos feedbacks, foram identificadas diversas possibilidades de expansão da proposta em trabalhos futuros. Embora o jogo tenha apresentado potencial significativo como recurso mediador no desenvolvimento das competências socioemocionais infantis, sua aplicação pode ser ampliada.

Uma das principais possibilidades é a de aplicação do material em contextos reais de uso, como escolas públicas e privadas e atendimentos clínicos, permitindo a realização de estudos e testes de usabilidade de longa duração. Aplicando esses estudos poderiam ser analisados de forma mais aprofundada os impactos do jogo no desenvolvimento da tomada de decisão responsável, a partir da observação contínua do comportamento das crianças ao longo do tempo.

Além disso, também é possível desenvolver a adaptação do material para outras faixas etárias, considerando as especificidades do desenvolvimento emocional ao longo da infância, da adolescência e da vida adulta. A criação de novas cartas, situações-problema e níveis de complexidade pode contribuir para tornar o jogo mais flexível para cada faixa etária, ampliando seu alcance.

Também se destaca como trabalho futuro a possibilidade de explorar versões digitais ou híbridas do jogo, integrando outros recursos tecnológicos ao material. Essa adaptação pode ampliar o acesso ao recurso, favorecer outras formas de interação entre as crianças, sendo respeitados os princípios éticos e pedagógicos, com acompanhamento de professores e psicólogos. Além disso, como apontado por uma das participantes, o manual orientador pode ser melhor trabalhado e construído juntamente ao apoio de profissionais da psicologia e pedagogia.

Por fim, a ampliação do material juntamente ao referencial teórico corrobora para o fortalecimento científico da proposta e para o desenvolvimento de práticas educativas cada vez mais adaptadas às demandas emocionais das crianças.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Pedro Rafael Pereira de: **Criação de um jogo sério para promover a empatia em crianças no contexto de uma intervenção de aprendizagem socioemocional**. 2021.

Dissertação (Mestrado em Ciência em Emoções) — ISCTE-IUL, Lisboa, 2021. Disponível em:

https://repositorio.iscte-iul.pt/bitstream/10071/23997/1/master_pedro_pereira_almeida.pdf.

Acesso em: 10 out. 2025.

BICALHO, Thiago Eduardo Freitas; SIMPLÍCIO, Paula Roberta Galvão: **Desenvolvendo habilidades socioemocionais e promovendo a inclusão na sala de aula através do jogo “O que eu sinto?”**. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS (CINTEDI), 5., 2024, Campina Grande. *Anais do V CINTEDI*. Campina Grande: Realize Editora, 2024. Disponível em:

<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/108714>. Acesso em: 10 out. 2025.

<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/108714>. Acesso em: 10 out. 2025.

CASEL – Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning. **What is the CASEL framework?** Chicago: CASEL, [2025]. Disponível em:

<https://casel.org/fundamentals-of-sel/what-is-the-casel-framework/>. Acesso em: 16 dez. 2025.

CHAVES, Magda: **O uso de jogos interativos em sala de aula para resgatar a inteligência socioemocional em um ambiente tecnológico**. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE

ONTOPSICOLOGIA E DESENVOLVIMENTO HUMANO, 6., ano, local. *Anais do VI Congresso Internacional de Ontopsicologia e Desenvolvimento Humano*. Disponível em:

<https://ciodh.emnuvens.com.br/atos/article/download/756/749/2841>. Acesso em: 04 junho. 2025.

FERNANDES, Amanda Dourado Souza A.; TAÑO, Bruna L.; CID, Maria Fernanda B.; et al: **Saúde mental de crianças e adolescentes e atenção psicossocial**. Barueri: Manole, 2021.

E-book. ISBN 9786555765120. Disponível em:

<https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786555765120/>. Acesso em: 04 junho. 2025.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez Editora, 2017. E-book. ISBN 9788524925702. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788524925702/>. Acesso em: 16 dez. 2025.

MANZINI, Ezio. **Design quando todos fazem design: uma introdução ao design para a inovação social**. Tradução de Ivone Castilho Benedetti. São Paulo: Editora Blucher, 2017.

RAMOS, Daniela Karine; BRITO, Cláudia; ANASTÁCIO, Bruna Santana; CAMPOS, Taynara; PRADO, Luciana Augusta Ribeiro do; MARCIANO, Carlos; MISSEL, Fabíola. **Desenvolvimento de um jogo de tabuleiro para trabalhar as competências emocionais na infância**. In: **SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES)**, 21., 2022, Natal/RN. *Anais [...]*. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. p. 602–612. Disponível em: https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2022.225392. Acesso em: 16 dez. 2025.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. v. 1. São Paulo: Editora Blucher, 2012. E-book. ISBN 9788521206538. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521206538/>. Acesso em: 10 dez. 2025.

VYGOTSKY, L. S. **Psicologia pedagógica**. ARTMED Editora, 2003.

APÊNDICE A- TERMO DE CONSENTIMENTO

Título do Estudo:

Concepção e desenvolvimento de um recurso pedagógico educativo para crianças do 3º ano do Ensino Fundamental: promoção da autoconsciência e da tomada de decisão responsável

Responsável/Pesquisadora:

Ariadna Rodrigues Cavalcante

1. Objetivo da Pesquisa

O objetivo deste estudo é avaliar a usabilidade, a experiência de uso e as decisões de design aplicadas em um recurso pedagógico educativo desenvolvido para crianças do 3º ano do Ensino Fundamental, com foco na promoção da autoconsciência e da habilidade de tomada de decisão responsável. A avaliação tem como finalidade identificar pontos de melhoria do recurso, considerando o produto em si, e não o desempenho individual dos participantes.

2. Procedimentos

A participação na pesquisa terá duração aproximada de 10 minutos e consiste em:

- Análise e utilização do recurso pedagógico a partir de um formulário estruturado;

3. Privacidade e Confidencialidade

As informações coletadas durante a pesquisa serão utilizadas exclusivamente para fins acadêmicos e para a melhoria do recurso pedagógico desenvolvido. Os dados pessoais dos participantes serão tratados de forma anônima, em conformidade com a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD – Lei nº 13.709/2018).

Os registros serão armazenados de forma segura e utilizados apenas durante o período necessário para análise, sendo posteriormente descartados.

4. Voluntariedade e Desistência

A participação nesta pesquisa é totalmente voluntária. O(a) participante poderá recusar-se a participar ou interromper sua participação a qualquer momento, sem necessidade de justificativa e sem qualquer prejuízo pessoal, acadêmico ou profissional.

5. Riscos e Benefícios

A pesquisa não apresenta riscos previsíveis, podendo haver apenas desconforto mínimo relacionado à participação em atividades avaliativas. Como benefício, espera-se contribuir para o aprimoramento de recursos pedagógicos voltados ao desenvolvimento socioemocional de crianças, além do avanço de estudos na área de design educacional.

Consentimento

Declaro que li e compreendi as informações acima, fui devidamente esclarecido(a) sobre os objetivos e procedimentos da pesquisa e **autorizo a participação no estudo**, bem como o uso dos dados coletados para fins acadêmicos, garantindo-se o anonimato.

Nome do(a) participante: _____

Data: ____ / ____ / _____

Assinatura: _____

APÊNDICE B – ROTEIRO PARA COLETA DE FEEDBACK

1. Identificação da profissional

Formação acadêmica:

Área de atuação:

Tempo de experiência profissional:

2. Compreensão geral do material

1. Ao analisar o material (cartas de emoções, cartas de situações-problema, cartas de reflexão e manual), qual foi sua impressão geral sobre a proposta?
2. O material apresenta clareza quanto aos seus objetivos pedagógicos e socioemocionais? Por quê?

3. Cartas de Emoções

- As emoções selecionadas (ex.: alegria, tristeza, medo, raiva, calma, amor etc.) são adequadas para o público proposto?
- Você acredita que a forma como as emoções são representadas visualmente (Design e Ilustrações) favorece o reconhecimento das emoções pelas crianças?

4. Cartas de situações-problema

- As situações-problema apresentadas são experiências comuns do cotidiano infantil?
- As propostas de resolução criativa (desenho, imaginação, perguntas) contribuem para ajudar as crianças a solucionarem?
- Você acredita que esse formato estimula a tomada de decisão responsável?

5. Uso e aplicação prática

- O manual oferece instruções suficientes para a mediação das atividades?
- Você considera o material para impressão e leitura, flexível e adaptável?

6. Potenciais contribuições para o desenvolvimento infantil

- Na sua avaliação, o material contribui para o desenvolvimento emocional das crianças?
- Você acredita que o recurso pode favorecer habilidades como empatia, comunicação emocional e resolução de conflitos?

7. Pontos de melhoria

- Quais aspectos do material poderiam ser aprimorados ou ajustados?
- Há alguma emoção, situação ou abordagem que você considere importante incluir ou reformular?

8. Avaliação final

- Você recomendaria o uso desse material em contextos educacionais ou terapêuticos?
- Gostaria de acrescentar algum comentário ou sugestão final?

APÊNDICE C – COLETA DE FEEDBACK - PROFESSORA PARTICIPANTE 1

1. Identificação da profissional

Formação acadêmica: Letras Português/Literatura e Pedagogia.

Área de atuação: Escolar.

Tempo de experiência profissional: 6 anos.

2. Compreensão geral do material

- 3. Ao analisar o material (cartas de emoções, cartas de situações-problema, cartas de reflexão e manual), qual foi sua impressão geral sobre a proposta?**

Resposta: Excelente proposta, tendo em vista que há a necessidade de trabalharmos as emoções em sala de aula, principalmente em escolas públicas, onde as crianças enfrentam diversos problemas familiares desde a falta de recursos até agressões físicas e nós professores temos a obrigação de acolher estas crianças com empatia e orientação.

- 4. O material apresenta clareza quanto aos seus objetivos pedagógicos e socioemocionais? Por quê?**

Resposta: SIM. Material muito bem escrito e estruturado, não deixando dúvidas quanto aos objetivos.

3. Cartas de Emoções

- As emoções selecionadas (ex.: alegria, tristeza, medo, raiva, calma, amor etc.) são adequadas para o público proposto?

Resposta: SIM.

- Você acredita que a forma como as emoções são representadas visualmente (Design e Ilustrações) favorece o reconhecimento das emoções pelas crianças?

Resposta: Com certeza, a linguagem não verbal utilizada está excelente.

4. Cartas de situações-problema

- As situações-problema apresentadas são experiências comuns do cotidiano infantil?

Resposta: Sim.

- As propostas de resolução criativa (desenho, imaginação, perguntas) contribuem para ajudar as crianças a solucionarem?

Resposta: Sim. Elas amam esse tipo de atividade, principalmente o desenho.

- Você acredita que esse formato estimula a tomada de decisão responsável?

Resposta: Sim.

5. Uso e aplicação prática

- O manual oferece instruções suficientes para a mediação das atividades?

Resposta: Sim.

- Você considera o material para impressão e leitura, flexível e adaptável?

Resposta: Perfeitamente.

6. Potenciais contribuições para o desenvolvimento infantil

- Na sua avaliação, o material contribui para o desenvolvimento emocional das crianças?

Resposta: Sim.

- Você acredita que o recurso pode favorecer habilidades como empatia, comunicação emocional e resolução de conflitos?

Resposta: Sim.

7. Pontos de melhoria

- Quais aspectos do material poderiam ser aprimorados ou ajustados?

Resposta: Achei ótimo o material, sobre as ideias de melhorias, elas devem surgir à medida em que a atividade é aplicada. A priori está muito boa.

- Há alguma emoção, situação ou abordagem que você considere importante incluir ou reformular?

Resposta: Não.

8. Avaliação final

- Você recomendaria o uso desse material em contextos educacionais ou terapêuticos?

Resposta: Com certeza.

- Gostaria de acrescentar algum comentário ou sugestão final?

Resposta: Excelente material, irei aplicar em sala de aula com meus alunos.

APÊNDICE D – COLETA DE FEEDBACK - PROFESSORA PARTICIPANTE 2

1. Identificação da profissional

Formação acadêmica: Graduação em Pedagogia e Pós Graduada em Psicopedagogia, Neuropsicopedagogia, Psicomotricidade, Autismo e Alfabetização e Letramento na Psicopedagogia

Área de atuação: Psicopedagoga e Neuropsicopedagoga clínica.

Tempo de experiência profissional: Em sala de aula 25 anos e na clínica 3 anos.

2. Compreensão geral do material

5. **Ao analisar o material (cartas de emoções, cartas de situações-problema, cartas de reflexão e manual), qual foi sua impressão geral sobre a proposta?**

Resposta: A proposta é riquíssima, por se tratar de enfatizar as emoções no dia a dia.

6. **O material apresenta clareza quanto aos seus objetivos pedagógicos e socioemocionais? Por quê?**

Resposta: Sim sim, por se tratar de um tema importante na faixa etária que será utilizado.

3. Cartas de Emoções

- As emoções selecionadas (ex.: alegria, tristeza, medo, raiva, calma, amor etc.) são adequadas para o público proposto?

Resposta: Com certeza, muito claros e precisos.

- Você acredita que a forma como as emoções são representadas visualmente (Design e Ilustrações) favorece o reconhecimento das emoções pelas crianças?

Resposta: Certamente.

4. Cartas de situações-problema

- As situações-problema apresentadas são experiências comuns do cotidiano infantil?

Resposta: Sim e de muita relevância.

- As propostas de resolução criativa (desenho, imaginação, perguntas) contribuem para ajudar as crianças a solucionarem?

Resposta: Sim, com certeza.

- Você acredita que esse formato estimula a tomada de decisão responsável?

Resposta: Acredito que sim, pois precisamos lançar esses desafios desde cedo.

5. Uso e aplicação prática

- O manual oferece instruções suficientes para a mediação das atividades?

Resposta: Sim.

- Você considera o material para impressão e leitura, flexível e adaptável?

Resposta: Perfeitamente.

6. Potenciais contribuições para o desenvolvimento infantil

- Na sua avaliação, o material contribui para o desenvolvimento emocional das crianças?

Resposta: Sim, como já mencionei, é um tema bastante importante.

- Você acredita que o recurso pode favorecer habilidades como empatia, comunicação emocional e resolução de conflitos?

Resposta: Sim.

7. Pontos de melhoria

- Quais aspectos do material poderiam ser aprimorados ou ajustados?

Resposta: Ao meu ver, o material foi bem elaborado e estruturado para o público alvo.

- Há alguma emoção, situação ou abordagem que você considere importante incluir ou reformular?

Resposta: Não.

8. Avaliação final

- Você recomendaria o uso desse material em contextos educacionais ou terapêuticos?

Resposta: Sim, Em roda de conversa, nas aulas sócio emocional, em psicoterapia e até mesmo em família.

- Gostaria de acrescentar algum comentário ou sugestão final?

Resposta: Apenas parabenizar pelo material. Se for colocar esse material para compartilhar eu tenho interesse.

APÊNDICE E – COLETA DE FEEDBACK - PSICÓLOGA PARTICIPANTE 1

1. Identificação da profissional

Formação acadêmica: Psicologia

Área de atuação: Psicóloga Infantojuvenil.

Tempo de experiência profissional: 11 meses.

2. Compreensão geral do material

- **Ao analisar o material (cartas de emoções, cartas de situações-problema, cartas de reflexão e manual), qual foi sua impressão geral sobre a proposta?**

Resposta: Gostei muito da proposta, tendo em vista que é possível realizar uma Psicoeducação sobre emoções, trabalhar sobre como elas aparecem (situações, sensações físicas), além de também apresentar um recurso riquíssimo voltado a resolução de problemas, o que pode também associar um recurso ao outro tendo em vista as situações e como as emoções elas podem aparecer em determinadas situações, é possível a nomeação das emoções também, além de ser autoexplicativo o recurso, podendo ser usado tanto para uso dos pais com a criança, como Psicólogos, Psicopedagogos, Acompanhante Terapêuticas.

- **O material apresenta clareza quanto aos seus objetivos pedagógicos e socioemocionais? Por quê?**

Resposta: Sim, devido ao fato de que leva a criança a fazer uma reflexão a cerca de si e do outro.

3. Cartas de Emoções

- **As emoções selecionadas (ex.: alegria, tristeza, medo, raiva, calma, amor etc.) são adequadas para o público proposto?**

Resposta: Sim, é algo de extrema importância pois muitas crianças infelizmente sentem determinadas emoções e não as conseguem nomear, por meio do recurso é

possível trabalhar mais a fundo sobre essas questões

- Você acredita que a forma como as emoções são representadas visualmente (Design e Ilustrações) favorece o reconhecimento das emoções pelas crianças?

Resposta: Sim, principalmente devido a cores e expressões faciais.

4. Cartas de situações-problema

- As situações-problema apresentadas são experiências comuns do cotidiano infantil?

Resposta: Sim, são situações as quais em algum momento o indivíduo pode vivenciar.

- As propostas de resolução criativa (desenho, imaginação, perguntas) contribuem para ajudar as crianças a solucionarem?

Resposta: Sim, pois por meio disso o sujeito consegue externalizar e dar sentido aquilo que aprendeu.

- Você acredita que esse formato estimula a tomada de decisão responsável?

Resposta: Sim, e também a possíveis alternativas de resolução de problemas, fazendo com o que tenha mais flexibilidade cognitiva

5. Uso e aplicação prática

- O manual oferece instruções suficientes para a mediação das atividades?

Resposta: Sim, muito didático de fácil compreensão

- Você considera o material para impressão e leitura, flexível e adaptável?

Resposta: Sim, inclusive pode ser usado em Terapias de Grupo, trabalhando também

interações sociais e fazendo com o que a criança ela consiga ouvir o que o colega também tem a dizer, fazendo com o que ele consiga refletir, tendo em vista que por vezes o indivíduo pode ter uma solução para determinado problema de uma forma e quando escuta o outro falar consegue identificar outra forma de resolução, além de estimular a criatividade

6. Potenciais contribuições para o desenvolvimento infantil

- Na sua avaliação, o material contribui para o desenvolvimento emocional das crianças?

Resposta: Sim, com certeza.

- Você acredita que o recurso pode favorecer habilidades como empatia, comunicação emocional e resolução de conflitos?

Resposta: Sim.

7. Pontos de melhoria

- Quais aspectos do material poderiam ser aprimorados ou ajustados?

Resposta: Está ótimo.

- Há alguma emoção, situação ou abordagem que você considere importante incluir ou reformular?

Resposta: Ansiedade, vergonha, inveja, tédio.

8. Avaliação final

- Você recomendaria o uso desse material em contextos educacionais ou terapêuticos?

Resposta: Sim, Em roda de conversa, nas aulas sócio emocional, em psicoterapia e até mesmo em família.

- Gostaria de acrescentar algum comentário ou sugestão final?

Resposta: Não, está tudo muito bom.

APÊNDICE F – COLETA DE FEEDBACK - PSICÓLOGA PARTICIPANTE 2

1. Identificação da profissional

Formação acadêmica: Psicologia

Área de atuação: Psicóloga Clínica.

Tempo de experiência profissional: 13 anos.

2. Compreensão geral do material

- **Ao analisar o material (cartas de emoções, cartas de situações-problema, cartas de reflexão e manual), qual foi sua impressão geral sobre a proposta?**

Resposta: Assertiva.

- **O material apresenta clareza quanto aos seus objetivos pedagógicos e socioemocionais? Por quê?**

Resposta: Sim, segue uma linha de compreensão e levantamento de dados.

3. Cartas de Emoções

- **As emoções selecionadas (ex.: alegria, tristeza, medo, raiva, calma, amor etc.) são adequadas para o público proposto?**

Resposta: Sim.

- **Você acredita que a forma como as emoções são representadas visualmente (Design e Ilustrações) favorece o reconhecimento das emoções pelas crianças?**

Resposta: Sim.

4. Cartas de situações-problema

- **As situações-problema apresentadas são experiências comuns do cotidiano infantil?**

Resposta: Sim.

- As propostas de resolução criativa (desenho, imaginação, perguntas) contribuem para ajudar as crianças a solucionarem?

Resposta: Sim, o lúdico é essencial para resolução.

- Você acredita que esse formato estimula a tomada de decisão responsável?

Resposta: Com suporte de um adulto direcionando o saudável, sim!

5. Uso e aplicação prática

- O manual oferece instruções suficientes para a mediação das atividades?

Resposta: Parcialmente.

- Você considera o material para impressão e leitura, flexível e adaptável?

Resposta: Sim. Novamente com a observação de um profissional com bagagem retórica para contextualizar e orientar a criança ou um adulto com conhecimento básico para uma finalidade saudável.

6. Potenciais contribuições para o desenvolvimento infantil

- Na sua avaliação, o material contribui para o desenvolvimento emocional das crianças?

Resposta: Sim.

- Você acredita que o recurso pode favorecer habilidades como empatia, comunicação emocional e resolução de conflitos?

Resposta: Sim.

7. Pontos de melhoria

- Quais aspectos do material poderiam ser aprimorados ou ajustados?

Resposta: Material didático teórico que auxilie uma linha de ensinamento. Exemplo: educação parental. Teoria do apego.

- Há alguma emoção, situação ou abordagem que você considere importante incluir ou reformular?

Resposta: Complementar com material teórico para ensinamento.

8. Avaliação final

- Você recomendaria o uso desse material em contextos educacionais ou terapêuticos?

Resposta: Sim.

- Gostaria de acrescentar algum comentário ou sugestão final?

Resposta: Agregar um pequeno material de apoio.