

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ

DANIELA NARUMI HIRAI

MAIARA MIOTTI CUNHA

**BRINQUEDO INFANTIL PARA O DESENVOLVIMENTO
DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONAIS**

CURITIBA

2023

DANIELA NARUMI HIRAI

MAIARA MIOTTI CUNHA

**BRINQUEDO INFANTIL PARA O DESENVOLVIMENTO
DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONAIS**

Children's toy for socioemotional skill development

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como
requisito parcial à obtenção do título de Bacharel do
Curso de Bacharelado em Design da Universidade
Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR).
Orientadora: Cindy Renate Piassetta Xavier.

CURITIBA

2023



[4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Esta licença permite remixe, adaptação e criação a partir do trabalho, para fins não comerciais, desde que sejam atribuídos créditos ao(s) autor(es) e que licenciem as novas criações sob termos idênticos. Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.

DANIELA NARUMI HIRAI
MAIARA MIOTTI CUNHA

**BRINQUEDO INFANTIL PARA O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES
SOCIOEMOCIONAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação
apresentado como requisito para obtenção do título de
Bacharel em Design da Universidade Tecnológica
Federal do Paraná (UTFPR).

Data de aprovação: 28 de novembro de 2023

Cindy Renate Piassetta Xavier Medeiros
Doutorado
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Renato Bordenousky Filho
Mestrado
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Marta Karina Leite
Doutorado
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

CURITIBA
2023

AGRADECIMENTOS

Dedicamos o presente Trabalho de Conclusão de Curso, primeiramente, às próprias pesquisadoras, que aceitaram o desafio de realizar um projeto dessa magnitude em conjunto, mesmo cientes das cobranças, desafios, diferenças e dificuldades. Desde a etapa mais inicial, marcada pelas inúmeras possibilidades de temas e o peso muito grande da escolha de algo que seria trabalho de um ano inteiro, somado ao fato de que deveria despertar o interesse de ambas; até a presente entrega, em que é possível olhar para trás e ver o quanto foi feito, podemos afirmar: apesar dos obstáculos, a experiência adquirida e a proximidade que foi proporcionada, com certeza, tornaram o processo muito mais leve, de modo que agora não nos enxergamos fazendo o projeto de outra forma. Por isso, o nosso primeiro "muito obrigada" vai de uma para a outra e vice-versa.

Além disso, gostaríamos também de agradecer às nossas famílias, que mesmo à distância nos deram amor e apoio em todas as fases, desde o início da nossa formação acadêmica até o presente momento de conclusão e encerramento. Graças à educação que vocês nos deram e à oportunidade de estudo que nos proporcionaram é que hoje sentimos profundo e verdadeiro desejo de contribuir na formação de outras crianças, de modo a deixar o mundo "um pouco melhor do que encontramos". Nada disso seria possível sem a base e a dedicação de vocês.

Não podemos deixar de mencionar também nossa outra família, o "Quarteto Fantástico", que foi a nossa rede de apoio desde a primeira semana da Universidade e que assim seguiu, em todos os momentos, tanto dentro como fora do ambiente acadêmico. "Duda" e "Line", obrigada pela amizade que construímos, estaremos sempre juntas.

Temos ainda um terceiro grupo muito importante que gostaríamos de agradecer: nossos "ovos do mesmo ninho". Obrigada estalo design por toda vivência empresarial agregada, tanto no âmbito profissional como pessoal. Crescemos e aprendemos muito com cada pessoa que encontramos durante essa jornada. Temos um carinho enorme por todas as memórias criadas e oportunidades proporcionadas por vocês. Desejamos todo sucesso aos "estalindos" (*"é a estalo no palco de novo!"*).

Agradecemos também aos nossos professores, que nos deram estrutura para desenvolvermos pensamento crítico de verdadeiros profissionais, de modo que agora podemos nos considerar designers. Fazemos menção honrosa aqui à nossa orientadora Cindy Renate Piasseta Xavier, ao Alessandro Ellenberger, ao "Chico" Francisco Ferreira Santos e à professora Isabela Fontana, que foram essenciais para a entrega desse trabalho e sempre se dispuseram a nos atender.

Ademais, também agradecemos ao Grupo Escoteiro Santos Dumont e aos Lobinhos da Alcateia Kaa pela atenção e aceite na participação do projeto. Com certeza sem essa oportunidade o trabalho não seria o mesmo. "Grata, grata, gratíssimas e melhor possível!"

Somente a educação pode salvar nossas sociedades de
uma possível dissolução, violenta ou gradual.
(Piaget, 1934, p.31)

RESUMO

O presente trabalho propõe o desenvolvimento de um brinquedo infantil para a promoção do desenvolvimento socioemocional de crianças na fase operatório-concreto, entre 6 e 9 anos. A pandemia da Covid-19 e o consequente isolamento social agravaram as dificuldades socioemocionais de crianças e adolescentes, gerando um contexto oportuno para a realização deste estudo. A metodologia do *Human Centered Design* (HCD) foi utilizada para garantir que o brinquedo atendesse às necessidades e expectativas do público-alvo. Após passar pelo Comitê de Ética da UTFPR, o estudo foi autorizado a realizar pesquisas participativas com os Lobinhos do Grupo Escoteiro Santos Dumont 20/PR, onde foram identificadas as habilidades socioemocionais a serem desenvolvidas: comunicação e trabalho em equipe, bem como os elementos lúdicos que precisavam ser incorporados ao brinquedo. Como resultado, o produto desenvolvido, a partir destas observações em campo e da fundamentação sobre princípios do Design Emocional, desenvolvimento infantil e habilidades socioemocionais, tem foco na promoção de experiências positivas e construtivas para as crianças. O desenvolvimento em etapas, seguindo a metodologia definida no escopo do projeto, permitiu a realização de três encontros com os Lobinhos obtendo assim o feedback constante das crianças. Entende-se, portanto, que o produto final tem relevância artística, cultural, educacional e social, contribuindo para o desenvolvimento integral das crianças a partir do olhar do design.

Palavras-chave: brinquedo; crianças; habilidades socioemocionais; inteligência emocional.

ABSTRACT

The present work proposes the development of a children's toy to promote the socioemotional development of children in the concrete operational phase between 6 and 9 years old. The Covid-19 pandemic and the resulting social isolation have worsened the socio-emotional difficulties of children and adolescents, creating an opportune context for carrying out this study. The Human Centered Design (HCD) methodology was used to ensure that the toy met the needs and expectations of the target audience. After passing through the UTFPR Ethics Committee, the study was authorized to carry out participatory research with the Cub Scouts of the Scout Group Santos Dumont 20/PR, where the socio-emotional skills to be developed were identified: communication and teamwork, as well as playful elements that needed to be incorporated into the toy. As a result, the product developed, based on these field observations and based on the principles of Emotional Design, child development and socio-emotional skills, focuses on promoting positive and constructive experiences for children. The development in stages, following the methodology defined in the scope of the project allowed three meetings to be held with the Cub Scouts, thus obtaining constant feedback from the children. It is understood, therefore, that the final product has artistic, cultural, educational and social relevance, contributing to the integral development of children from a design perspective.

Keywords: toy; children; socioemotional skills; emotional intelligence.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Metodologia.....	18
Figura 2 – Mapa do Sistema	21
Figura 3 – Bases teóricas.....	23
Figura 4 – Teoria dos Estágios.....	24
Figura 5 – Esquema Visual sobre Design Emocional.....	29
Figura 6 – Conceituação dos Níveis do Design Emocional.....	30
Figura 7 – Abordagens do Desenvolvimento Infantil	32
Figura 8 – Aprovação do Comitê.....	42
Figura 9 – Crianças participando da entrevista	44
Figura 10 – Desenho das emoções 1.....	49
Figura 11 – Desenho das emoções 2.....	50
Figura 12 – Desenho das emoções 3.....	51
Figura 13 – Crianças montando o quebra-cabeça	57
Figura 14 – Dinâmica 3: Músicas	59
Figura 15 – Síntese dos principais tópicos	62
Figura 16 – <i>Brainstorming</i>	63
Figura 17 – Modalidades do Gartic Phone	64
Figura 18 – Pesquisa online de jogos	65
Figura 19 – Pesquisa online de brinquedos	66
Figura 20 – Pesquisa de campo em lojas de brinquedos.....	66
Figura 21 - Desenho das peças	68
Figura 22 – Máquina cortadora por fio quente para isopor.....	69
Figura 23 – Peças em isopor.....	70
Figura 24 – Crianças testando a alternativa 1	71
Figura 25 – Crianças testando a alternativa 2	72
Figura 26 – Vista frontal das peças	73
Figura 27 – Corte na CNC.....	74
Figura 28 – Peças lixadas	75
Figura 29 – Peças coladas.....	76
Figura 30 – Peças pintadas.....	76
Figura 31 – <i>Naming</i>	83
Figura 32 – Alternativas do logotipo	84
Figura 33 – Logotipo final.....	85
Figura 34 – Paleta de cores	86
Figura 35 – Tipografia	87
Figura 36 – Prancheta da marca	88
Figura 37 – O logotipo.....	88
Figura 38 – Os pictogramas	90
Figura 39 – A embalagem	91
Figura 40 – Embalagem: pictogramas e mensagem convite.....	92
Figura 41 – Berço da embalagem	93
Figura 42 – Peças do Jogo 1.....	94
Figura 43 – Peças do Jogo 2.....	95
Figura 44 – Peças do Jogo.....	96
Figura 45 – Manual do modo de jogo.....	97

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Resultado da entrevista dos pais e responsáveis	44
Quadro 2 – Resultado da entrevista com as crianças	46
Quadro 3 – Resultado: desenhos das emoções.....	52

LISTA DE SIGLAS

AIJU	Instituto Tecnológico del Juguete
AUTOCAD	Computer Aided Design
BNCC	Base Nacional Curricular Comum
CASEL	Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning
CEP	Comitê de Ética em Pesquisa
CEP-UTFPR	Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo seres humanos - Universidade Tecnológica Federal do Paraná
CNC	Computer Numerical Control
COVID-19	Infecção respiratória aguda ocasionada pelo Coronavírus SARS-CoV2
HCD	Human Centered Design
MDF	Medium Density Fiberboards
POR	Programa, Organização e Métodos
PR	Paraná
TALE	Termo de Assentimento Livre e Esclarecido
TCC	Termo de Compromisso Livre e Esclarecido
TCLE	Trabalho de Conclusão de Curso
UNICEF	Fundo Internacional de Emergência das Nações Unidas para a Infância
UTFPR	Universidade Tecnológica Federal do Paraná

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
1.1 Objetivo Geral.....	13
1.2 Objetivos Específicos	14
1.3 Justificativa.....	14
1.4 Metodologia	15
1.4.1 Procedimentos Metodológicos	15
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	20
2.1 Classificação de Brinquedos	21
2.2 Conceitos-chave.....	22
2.2.1 Teoria dos Estágios de Piaget.....	23
2.2.2 Métodos ativos de ensino	26
2.2.3 Desenvolvimento moral.....	27
2.2.4 Design Emocional	29
<u>2.2.4.1 Nível Visceral</u>	<u>30</u>
<u>2.2.4.2 Nível Comportamental.....</u>	<u>30</u>
<u>2.2.4.3 Nível Reflexivo</u>	<u>31</u>
2.2.5 Desenvolvimento infantil.....	32
2.2.6 Inteligência emocional	34
<u>2.2.6.1 Habilidades Socioemocionais.....</u>	<u>36</u>
2.2.7 Saúde mental infantil	37
3 COMITÊ DE ÉTICA.....	40
3.1 Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da UTFPR (CEPUTFPR) do Câmpus Curitiba.....	40
3.2 Submissão do projeto ao CEP-UTFPR do Câmpus Curitiba pela Plataforma Brasil 41	
3.3 Considerações sobre o Comitê de Ética	42
4 DESENVOLVIMENTO	43
4.1.1 Entrevista estruturada	43
4.1.2 Dinâmica 1 – Desenho das emoções	48
4.1.3 Dinâmica 2 – Quebra-cabeça	57
4.1.4 Dinâmica 3 – Música	58
4.2 Etapa Criar	60
4.2.1 Análise e Síntese de dados.....	60

4.2.2 <i>Brainstorming</i>	62
4.2.3 Pesquisa de Mercado	64
4.2.4 Geração de Alternativas	67
4.3 Etapa Implementar	71
4.3.1 Testagem inicial	71
4.3.2 Prototipagem final	72
4.3.3 Testagem Final.....	77
5 RESULTADO	82
5.1 A identidade Visual	82
5.1.2 <i>Naming</i>	82
5.1.3 Logotipo.....	83
5.1.4 Cores	85
5.1.5 Tipografia	86
5.1.6 Prancheta da Marca	87
5.1.7 Embalagem	89
5.2 O brinquedo: Monta Monta	93
5.2.1 Conceito do Jogo	93
5.2.2 O Jogo.....	94
5.2.3 Modalidades do Jogo	97
6 CONCLUSÃO	100
REFERÊNCIAS	103
APÊNDICE A - ROTEIRO DE COLETA DE DADOS	107
APÊNDICE B - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE) 111	
APÊNDICE C - TERMO ASSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO (TALE)	117
APÊNDICE D - TERMO DE AUTORIZAÇÃO INSTITUCIONAL	122
APÊNDICE E - TERMO CONCORDÂNCIA INSTITUIÇÃO COPARTICIPANTE	123
APÊNDICE F - TERMO COMPROMISSO CONFIDENCIALIDADE DADOS ENVIO RELATÓRIO FINAL	124
APÊNDICE G - LISTA DOS SENTIMENTOS	125
APÊNDICE H - PERGUNTAS PROTÓTIPO 2	126
APÊNDICE I - DESENHOS OBTIDOS TESTAGEM ALTERNATIVA 2	127
APÊNDICE J - PARECER DO COMITÊ DE ÉTICA	128

1 INTRODUÇÃO

Com o advento da pandemia da COVID-19 e os seus desdobramentos, como a quarentena e o isolamento social, acentuou-se ainda mais a necessidade humana de interação, como destaca Polanczyk (2020). Nesse contexto, as crianças que nasceram durante esse período ou tiveram a infância atravessada pelo momento podem ter sofrido em algum grau as consequências provocadas pelo isolamento, como transtornos mentais, atraso intelectual, retrocessos na comunicação e nas relações sociais, entre outros. Como já declarado, “Crianças, adolescentes e jovens poderão sentir o impacto da COVID-19 em sua saúde mental e bem-estar por muitos anos”, e por essa razão a instituição se propõe a focar na saúde mental de crianças, adolescentes e cuidadores no século XXI (UNICEF, 2021).

A partir do problema acima descrito e tendo em vista as questões comportamentais, os problemas de saúde mental e as relações interpessoais a curto e a longo prazo, o presente projeto buscou propor um brinquedo que desenvolva habilidades socioemocionais nas crianças de 6 a 9 anos. Assim, objetivou-se contribuir na formação dessas habilidades para que público-alvo possa se desenvolver da melhor forma possível: brincando. No entanto, entende-se que existem múltiplas competências dentro das habilidades socioemocionais, deixando o escopo do projeto muito amplo. Por isso, seguindo a metodologia do *Human Centered Design* (HCD) e orientando-se sempre pelas necessidades dos usuários, o foco do projeto foi melhor redirecionado ao decorrer as etapas Ouvir e Criar.

Dessa forma, esta pesquisa tem como pergunta: como o design pode colaborar no desenvolvimento de um brinquedo educativo que promova habilidades sociais e inteligência emocional em crianças na faixa etária de 6 a 9 anos? Para encontrar esta resposta, a seguir, apresentam-se o objetivo geral e específicos do trabalho.

1.1 Objetivo Geral

Desenvolver um projeto de brinquedo educativo para a obtenção de habilidades sociais e inteligência emocional em crianças na faixa etária de 6 a 9 anos.

1.2 Objetivos Específicos

- Enviar escopo do projeto para aprovação no comitê de ética da Universidade;
- Pesquisar, estudar e analisar o público-alvo;
- Levantar dados sobre produtos similares, tendências de mercado, métodos de ensino, psicologia e desenvolvimento infantil com foco em habilidades sociais e inteligência emocional;
- Determinar o conceito e os processos de criação e produção que serão utilizados no projeto;
- Executar protótipo do produto;
- Realizar testes com o público-alvo para avaliação dos resultados.

1.3 Justificativa

O presente trabalho é relevante cultural, educacional, social e artisticamente porque propôs a criação de um brinquedo educativo, que estimula o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e inteligência emocional, que será melhor explicada no tópico 2.1.6, em crianças na fase operatório-concreto (6 a 9 anos), de forma divertida, lúdica e participativa.

No contexto da pandemia, em que as consequências ainda estão se revelando e afetam a sociedade, fez-se necessário o surgimento de soluções criativas para tempos difíceis. Como apontado pela UNICEF, "A ruptura com as rotinas, a educação, a recreação e a preocupação com a renda familiar e com a saúde estão deixando muitos jovens com medo, irritados e preocupados com seu futuro" (UNICEF, 2021). Dessa forma, a ideia de se projetar um brinquedo infantil e estimular habilidades que são estruturantes na personalidade e no caráter de um indivíduo não é exclusiva deste trabalho, mas é desafiadora ao ser proposta em um contexto completamente novo para a humanidade.

Além disso, levando em conta o caráter exploratório, de projeção e resolução de problemas do design, acredita-se que esse trabalho pode contribuir de maneira positiva, uma vez que se dedicou a criar um produto centralizado nas necessidades do usuário. Para isso, foram utilizadas as ferramentas do Design Emocional e o

resultado final esperado foi um brinquedo que seja indispensável para o atual momento, mas que também pudesse cumprir com o seu propósito de formação comportamental à longo prazo.

Ademais, foi extremamente importante que o produto criado fosse genuinamente interessante às crianças de modo que elas se sentissem estimuladas a brincar com amigos e familiares, que conseguissem despertar sua criatividade, desenvolver e exercitar suas habilidades socioemocionais. Outro objetivo considerado, para as pesquisadoras, é a criação de um produto que colocasse em prática os múltiplos conhecimentos de design adquiridos durante o período de formação e que tornasse um motivo de satisfação e realização profissional.

Esta iniciativa, por fim, surgiu de um interesse comum das autoras pelo universo da educação positiva e respeitosa de crianças, ao acompanhar situações dentro do próprio núcleo familiar que desejariam que tivessem sido feitas diferentemente, e uma preocupação pelas futuras gerações.

1.4 Metodologia

A metodologia escolhida para a realização desse trabalho foi a *Human Centered Design* (HCD). Desenvolvida pela IDEO (2009, empresa internacional de Design e Consultoria em Inovação), a HCD tem como principal objetivo e abordagem solucionar problemas envolvendo a perspectiva humana em todas as etapas do processo de criação. Tal decisão foi justificada pelo interesse da participação das crianças em todo o processo de desenvolvimento, para que se focasse e priorizasse, desde o início, nas necessidades apresentadas por elas e as reunisse num produto significativo.

1.4.1 Procedimentos Metodológicos

O trabalho prático foi desenvolvido iniciando-se com a etapa Ouvir da metodologia escolhida, HCD, em que foram aplicadas pesquisas com os usuários diretos (crianças de 6 a 9 anos) e indiretos (pais, familiares e educadores) do produto.

A aplicação da etapa ouvir foi realizada na sede do Grupo Escoteiro Santos Dumont 20/PR em Curitiba, com a realização de uma pesquisa participativa com 25 Lobinhos (jovens de 6 a 9 anos). O escotismo, em sua definição, foi criado para ser

um movimento voltado para o jovem, e também feito por eles, com o auxílio de adultos voluntários. Por meio de atividades variadas, o propósito do movimento é incentivar os jovens de 6 a 21 anos a assumirem seu próprio desenvolvimento para que alcancem seu pleno potencial físico, intelectual, afetivo, social, espiritual e do caráter, como indivíduos, como cidadãos e cidadãos responsáveis e membros ativos de suas comunidades local, nacional e internacional (ESCOTEIROS DO BRASIL, 2013).

As crianças do ramo mais novo, portanto dos 6 aos 11 anos, são chamadas de “lobinhos” devido ao fundo de cena adotado para tornar a atmosfera mais lúdica, conforme prescrito pelo Programa, Organização e Métodos (POR).

O marco simbólico que se oferece aos meninos e meninas do Ramo Lobinho está associado a obra do escritor Rudyard Kipling – “O Livro da Jângal”, especialmente as aventuras de Mowgli, O Meninolobo. (ESCOTEIROS DO BRASIL, 2013).

O motivo da escolha por esse grupo, se deve à facilidade de contato, visto que uma das pesquisadoras possui vivência no movimento e proximidade com o Grupo Escoteiro Santos Dumont. Assim, utilizar-se desse ambiente familiar e disponível a participar da pesquisa, com princípios alinhados aos objetivos do projeto (desenvolvimento da autonomia, respeito, formação de caráter, entre outros, nas crianças), mostrou-se como uma grande oportunidade.

O objetivo dessa etapa, sendo assim, foi identificar oportunidades e empatizar com a realidade do público definido para o estudo. Para a aplicação dessa etapa, foram criados dois momentos distintos: o primeiro deles consistiu em uma pesquisa participativa dentro de um grupo focal com as crianças, e o segundo, uma pesquisa informativa com os pais, professores e psicólogos.

Dessa forma, para a pesquisa participativa, foram realizadas dinâmicas com o intuito de observar e analisar o comportamento das crianças do grupo nos momentos de interação.

Em um primeiro momento, foi aplicada a sonda cultura, ferramenta de coleta de dados, que consistiu em fazer com que os usuários reflitam e expressem suas experiências, sentimentos e atitudes e, nesse processo, forneçam insights para o desenvolvimento do projeto. A sonda cultural definida para a pesquisa desse projeto buscou entender como as crianças percebem e interpretam seus sentimentos através de desenhos e músicas.

Em um segundo momento, propôs-se uma dinâmica em que foi analisada a maneira como as crianças interagem entre si, envolvendo questões de cooperação e

trabalho em equipe, por meio de um jogo de quebra-cabeça. Por fim, pretendeu-se fazer, durante o processo da pesquisa, perguntas que ajudassem a entender o relacionamento das crianças com os brinquedos e outros colegas.

A pesquisa informativa foi feita com os responsáveis pelas crianças e outros adultos presentes em suas rotinas (professores, psicólogos, entre outros) por meio de um formulário digital. As perguntas foram voltadas ao entendimento das relações do público-alvo entre si (como são percebidas por um observador externo, onde acontecem) e dentro do ambiente familiar. Dessa forma, foram mapeadas quais emoções são as mais recorrentes, seus contextos e como são expressas, compreendidas e desdobradas.

Após as devidas coletas, as respostas foram reunidas e analisadas para, a partir delas, definir-se um caminho mais específico de desenvolvimento. Começou-se então uma pesquisa mais direcionada ao tipo de brinquedo escolhido, analisando concorrentes, similares, fazendo levantamento de materiais e coletando referências relevantes para serem incorporadas ao trabalho, que foram compilados em um painel semântico.

A partir disso, a etapa Criar se desdobrou, contando com um *brainstorming*, ou “discussão de ideias”, (LINGUEE, 2023); uma geração de alternativas e uma prototipação, que foram devidamente acompanhados de consultas ao público-alvo, os quais eram responsáveis por apontar qual solução seria levada adiante.

Passadas as devidas alterações de projeto sugeridas à alternativa selecionada, a etapa Implementar iniciou-se para testar e proporcionar uma interação com um modelo mais fiel possível do produto final. O trabalho foi concluído com as últimas considerações dos usuários, o refinamento e a construção do brinquedo resolvido.

Todas as etapas aqui descritas podem ser encontradas também no seguinte esquema visual (Figura 1).

Figura 1 – Metodologia

Fonte: Adaptado de IDEO (2009)

1.5 Estrutura do Trabalho

Este trabalho está dividido em uma introdução com uma breve contextualização, objetivos direto e específico do trabalho, justificativa, a metodologia usada como base para desenvolvimento, comitê de ética o qual foi submetido o projeto, desenvolvimento e, por fim, a conclusão.

No segundo capítulo, tem-se a fundamentação teórica, na qual foi realizada a leitura de autores que abordam o desenvolvimento infantil e o design para crianças, bem como a definição do que se entende por habilidades socioemocionais, desenvolvimento infantil e Design Emocional.

No terceiro capítulo, encontram-se as informações, considerações e todas as documentações que foram solicitadas pelo comitê de ética o qual o projeto foi submetido. Por tratar-se de um estudo envolvendo pesquisa com seres humanos, mais especificamente crianças, a submissão ao comitê foi imprescindível, de modo a garantir os interesses e a integridade dos participantes e das pesquisadoras.

O quarto capítulo contempla o desenvolvimento do presente trabalho. Nele encontra-se o desdobramento de todas as etapas previstas pela metodologia, bem como o resultado das pesquisas participativas realizadas, decisão de projeto, construção de alternativas e protótipos, além do detalhamento do produto final.

Por fim, o quinto capítulo está destinado a mostrar o resultado do presente trabalho, incluindo a identidade visual, embalagem, elementos do jogo, bem como uma explicação sobre seu conceito e modalidades. No sexto, uma conclusão sobre

tudo o que foi levantado por esse estudo. Desse modo, retoma-se a pergunta que centralizou a necessidade do estudo, os principais conceitos analisados, as etapas de desenvolvimento, o resultado final e a considerações pessoais das pesquisadoras

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Apesar da pandemia da COVID-19 ter sido um momento singular na História que impactou a saúde mental e psicossocial das crianças, o estudo dessas temáticas e a procura por alternativas a esses problemas já foram abordados por outros autores: Piaget (1986), Topczewski (2000), Fredrickson e Joiner (2002), Norman (2004), Gallahue (2011) e Silva (2015).

Como já apresentado na justificativa deste projeto, o agravamento desses empecilhos acarreta implicações nos anos iniciais de formação infantil, influenciando em personalidades e caráteres que serão determinantes a esse grupo de indivíduos. Topczewski (2000, p. 17 *apud* SILVA, 2015, p. 12) compartilha desse ponto de vista ao dizer que “Aprendizado ‘é a possibilidade que as pessoas têm para perceber, conhecer, compreender e reter na memória as informações obtidas’. Por essa razão é que os primeiros anos de vida são primordiais nesse sentido.”

Nesse contexto, buscou-se proporcionar, por meio de brinquedos, que a criança obtenha competências de inteligência emocional e habilidades sociais, já que segundo Gallahue *et. al.* (2011, p. 61), crianças no estágio de desenvolvimento delimitado pela proposta do presente projeto começam a ter contato com o mundo exterior, tendo seus aspectos afetivos e intelectuais modificados e sua emoção e relações afetivas estabilizadas.

Tal resultado foi efetivamente alcançado utilizando como principal ferramenta norteadora o conceito de **Design Emocional**, uma vez que, como propõem Fredrickson e Joiner (2002, p. 172-175 *apud* NORMAN, 2004, p. 128), as emoções ampliam os repertórios de pensamento-ação das pessoas, encorajando-as a descobrir novas linhas de raciocínio ou ação. Sendo assim, as emoções positivas proporcionadas pelo ato de brincar constroem habilidades físicas, socioemocionais e intelectuais e estimulam o desenvolvimento do cérebro, além de aumentar o conhecimento e a complexidade psicológica.

Além disso, a **Teoria dos Estágios de Piaget** também funcionou como ferramenta primordial para o presente estudo, uma vez que possibilitou maior entendimento a respeito do comportamento das crianças de acordo com cada faixa etária e como o seu desenvolvimento poderia ser estimulado de forma adequada.

Nesse contexto, dentro do conceito de inteligência emocional, as **habilidades socioemocionais** também foram essenciais para a compreensão dos processos

cognitivos que permitem a aquisição dessas capacidades e as suas relevâncias para o indivíduo e seu bem-estar, como melhor abordado em 2.1 Conceitos-chave.

As referências aqui mostradas são bons exemplos de obras acadêmicas que tangenciam os conceitos-chave. No entanto, percebeu-se que a interseção entre habilidades socioemocionais, crianças e brinquedos ainda é um recorte com potencial a ser explorado. Por essa razão, este projeto, a partir de procedimentos de design, pretendeu-se debruçar-se com maior profundidade e trazer um produto educativo que atenda a essa necessidade (Figura 2).

Figura 2 – Mapa do Sistema



Fonte: Autoria própria (2023)

2.1 Classificação de Brinquedos

Neste segmento foi trabalhado abordado a diferença entre jogo, brinquedo e brincadeira, bem como a classificação dos brinquedos e suas respectivas definições. Jogo, brinquedo e brincadeira são três denominações que por vezes são confundidas e colocadas em contextos de forma trocada, fazendo-se necessário conceituá-las e diferenciá-las. Como definido por Silva (2018),

Em português, a palavra que indica a ação lúdica infantil é caracterizada pelos verbos brincar e jogar, sendo que brincar indica atividade lúdica não estruturada; e jogar é a atividade que envolve os jogos de regras propriamente ditos. Já o brinquedo seria um instrumento criado culturalmente.

Para essa discussão, Miranda (2001, p. 30) ainda complementa

O jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é um objeto manipulável e a brincadeira, nada mais que o ato de brincar com o brinquedo ou mesmo com o jogo... [...]. Percebe-se, pois que o jogo, brinquedo e a brincadeira têm conceitos distintos, todavia estão imbricados ao passo que o lúdico abarca todos eles.

Desse modo, o presente trabalho propôs o desenvolvimento de um brinquedo que possui regras como um jogo, e por sua vez pode ser classificado em três categorias: brinquedos educativos, pedagógicos ou lúdicos.

De uma maneira geral, os brinquedos educativos são aqueles que dão apoio para o desenvolvimento cognitivo e social da criança, estimulando o cumprimento de tarefas e habilidades como raciocínio e coordenação motora, por meio da diversão. Eles vão desde aqueles móveis de bichinhos colocados no berço até os jogos de montar, as torres de blocos e os tapetes de atividades (MODO BRINCAR, 2020).

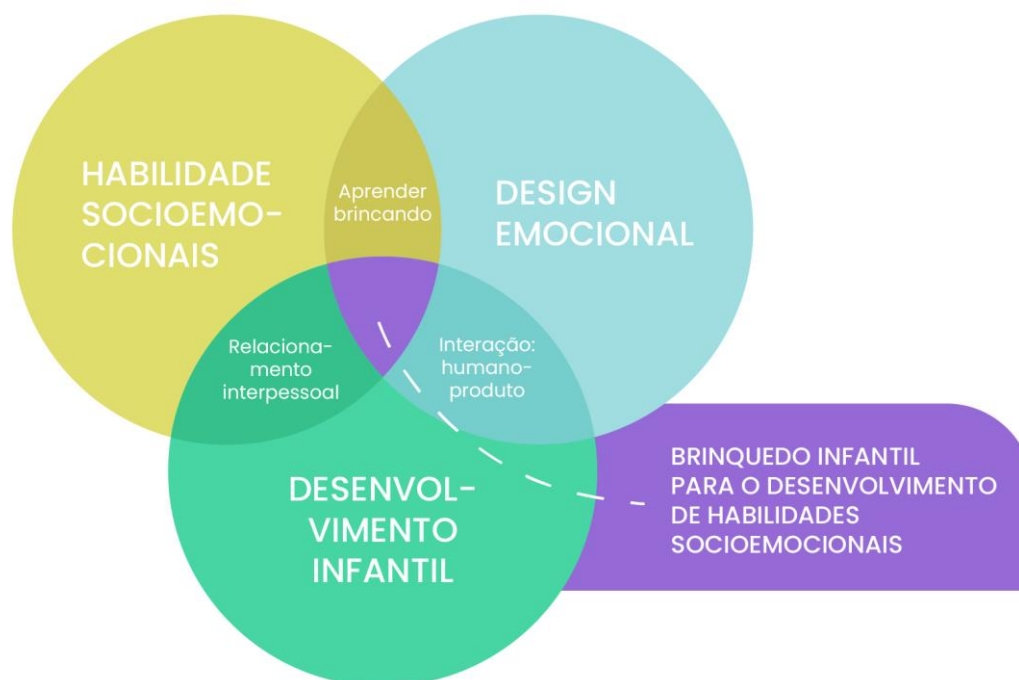
Diferentemente do brinquedo educativo, o brinquedo pedagógico necessita da presença, mediação e direcionamento de um adulto, sendo muitas vezes utilizado em sala de aula. Em sua maioria, os brinquedos pedagógicos são jogos com regras claras, demandando explicações e orientações para que as crianças possam brincar e interagir. Além disso, servem para o desenvolvimento de aprendizagens específicas, como alfabetização, contas matemáticas, conhecimentos sobre geografia, ciências, entre outros (BALARDIM, 2021).

Os brinquedos lúdicos, por sua vez, estimulam a criatividade e desenvolve a imaginação. É com eles que as crianças vão experimentar e arriscar. São exemplos dessa categoria de brinquedo, a cozinha em miniatura, a casinha de bonecas e a piscina de bolinhas.

2.2 Conceitos-chave

Neste segmento foram abordadas algumas definições fundamentais nas quais se debruça este trabalho. Partindo de uma pesquisa referencial teórica, foram aprofundados autores e assuntos correlatos dos três principais eixos norteadores deste projeto: o **desenvolvimento infantil**, o **Design Emocional** e as **habilidades socioemocionais**. Das interseções desses temas é que serão fundamentadas a experiência (interação humano-produto), o relacionamento interpessoal (relações humanas e inteligência emocional) e o aprender brincando, que foram reunidos na proposta final de um brinquedo infantil. Tais bases teóricas podem ser visualizadas no diagrama de Veen abaixo (Figura 3).

Figura 3 – Bases teóricas



Fonte: Autoria própria (2023)

2.2.1 Teoria dos Estágios de Piaget

A partir da análise das fases de desenvolvimento humano seguindo o âmbito biológico, Jean Piaget desenvolveu a **Teoria dos Estágios**. Tal estudo consiste na progressão do conhecimento e a construção de estruturas para as demais aprendizagens (SCHIRMANN, 2019) levando em conta a cognição, o físico e a base psicológica do indivíduo.

“Formas imaturas de cognição precedem formas mais maduras” (PAPALIA, 2013, p.183), portanto conhecimentos de base são adquiridos, gerando estruturas que serão fundamentais para a compreensão de conteúdos que necessitam de uma formação cerebral mais desenvolvida. Assim, uma boa formação inicial propicia demais destrezas aos indivíduos.

A influência dessa teoria para o presente trabalho foi de grande relevância, uma vez que tomar consciência das estruturas reduz a aplicação de atividades que

entrem em desequilíbrio com as capacidades de absorção de conhecimento do indivíduo, proporcionando uma aprendizagem efetiva e natural.

Para ocorrer o fenômeno da aprendizagem, são necessários dois aspectos: a maturação dos aspectos biológicos e os estímulos do ambiente. É pelo processo da **autorregulação**, como o organismo se adapta e interage com o ambiente (SCHIRMANN, 2019), que o conteúdo pode ser **assimilado** e **acomodado** de forma equilibrada. Esses dois últimos são conceitos essenciais para a obra de Piaget, porque representam, em primeiro lugar, a entrada e processamento de estímulos externos, e em segundo, a reorganização interna em que se criam ou mudam os esquemas mentais visando uma melhor adaptação. O processo acontece da seguinte forma: ao entrar em contato com novos estímulos, ocorre a necessidade de adaptação, gerando um equilíbrio sobre o que supostamente se tem contato, unindo com o novo conhecimento e gerando readaptação do aprendido (SCHIRMANN, 2019).

Levando tudo isso em conta, são considerados quatro estágios de aprendizagem: **sensório motor**, **pré-operacional**, **operacional concreto** e **operações formais** (Figura 4).

Figura 4 – Teoria dos Estágios



Fonte: Autoria própria (2023)

Para esse estudo, foi abordado exclusivamente o **estágio operacional concreto** (7 a 12 anos), caracterizado pela passagem do pensamento egocêntrico típico do pré-operacional, em que “a criança permanece egocêntrica na medida em

que não está adaptada às realidades sociais exteriores” (MUNARI, 2010), e passa a estruturar o pensamento racional. O lúdico será substituído por uma atitude mais crítica e de melhor compreensão espacial, e a descoberta intuitiva da resposta correta surge através de tentativa e erro, que geram um aprendizado.

Nesse estágio, as crianças apresentam maior capacidade para pensar soluções de problemas reais, estabelecer relações de semelhança, diferença e agrupamento, processo que permite a alfabetização e as operações matemáticas: os cálculos vão ficando mais complexos, libertando-se de objetos concretos e passando a operar com grandes números (NINHOS DO BRASIL, 2021).

A reversibilidade também é algo adquirido nessa fase, isto é, a capacidade de representação de uma ação no sentido inverso de uma anterior, anulando a transformação observada.

Há também, de acordo com Piaget (2003), o início do processo de reflexão, ou seja, o indivíduo pensa antes de agir, diferente do estágio pré-operatório, em que se agia por intuição. É nesse momento que o sujeito adquire a capacidade de organizar o mundo de forma lógica e operatória.

Do ponto de vista das relações interpessoais, a criança segundo Piaget (2003, p. 41) “depois dos sete anos, torna-se capaz de cooperar, porque não confunde mais seu próprio ponto de vista com o dos outros, dissociando-os para coordená-lo”. Desse modo, a organização social passa a ser de grupos e com isso, a criança passa a participar de formações maiores, no papel de líder do grupo ou admitindo outro líder. Entretanto, existe ainda uma dificuldade em estabelecer um diálogo crítico de modo a chegar em um acordo conjunto.

Outro progresso alcançado neste estágio é que a criança já estabelece compromissos com outros sujeitos. A afetividade nas relações sociais aumenta neste período, relacionando-se com o desenvolvimento cognitivo. “Vale a pena lembrar que as relações interpessoais têm uma importância significativa no desenvolvimento das operações lógicas, que são acima de tudo cooperações” (PIAGET, 2003, p. 64).

Nesse contexto, as brincadeiras começam a ser substituídas pelos jogos e competições que são extremamente importantes para o desenvolvimento integral da criança, pois estimulam a socialização, o desenvolvimento moral e o intelectual. Tendo em vista o que foi discutido por La Taille (1992), a inteligência do indivíduo somente se desenvolve com interações sociais. Assim, neste estágio de desenvolvimento, os

sujeitos atingem uma forma de equilíbrio nas relações sociais, ou seja, já expressam um equilíbrio nas trocas intelectuais. O sujeito, portanto, atinge o grau máximo da socialização do pensamento, havendo um interesse maior em participar de brincadeiras coletivas e com regras (MOREIRA DE SOUZA; MUGLIA WECHSLER, 2014).

Assim, como já reforçado na fundamentação desse trabalho, a análise dos estágios que tangem o desenvolvimento infantil foi essencial para o desenvolvimento do produto proposto, uma vez que se possibilitou um maior entendimento dos comportamentos presentes na faixa-etária do público definido, tornando-se mais efetiva a solução encontrada para o problema aqui descrito.

2.2.2 Métodos ativos de ensino

De acordo com Munari (2010), compreende-se que a inteligência de um indivíduo não é repentinamente adquirida, mas é fruto de processos contínuos da associação do cotidiano e o reflexo, ou a imitação, em que a estruturação e a utilização do conhecimento são simultâneas. Assim, a criança compreende assimilando à sua atividade motora e à experiência.

Piaget em suas obras também deixou grandes contribuições no que concerne às metodologias ativas de ensino. Para ele, as escolas não deveriam ser coercitivas e o aluno seria convidado a experimentar contínua e espontaneamente o que deve aprender:

Não se aprende a experimentar simplesmente vendo o professor experimentar, ou dedicando-se a exercícios já previamente organizados: só se aprende a experimentar, tateando, por si mesmo, trabalhando ativamente, ou seja, em liberdade e dispondo de todo o tempo necessário. Piaget (1949 apud Munari, 2010).

Contudo, percebe-se que os métodos ativos exigem dos professores e pedagogos maior atenção e personalização do que a tendência do ensino tradicional que desconsidera a espontaneidade dos seus alunos e, ao contrário do que se pode imaginar, o objetivo pretendido também não é o de eliminar o papel do professor, mas equilibrar a cooperação entre as crianças com o respeito ao adulto e reduzir a coerção para transformá-la em cooperação superior:

(...) No que concerne aos conhecimentos a serem dados à criança, um modo adequado de agir parece ser não o de prevenir sua curiosidade, mas sim o de satisfazê-la com toda a objetividade; no que concerne à luta contra os maus hábitos, jamais empregar

a coação ou a intimidação, mas, sim, fortalecer a confiança da criança em si mesma e colocar toda a atenção na educação do caráter (MUNARI, 2010).

Um bom exemplo da aplicação disso é o movimento escoteiro, em que os jovens são organizados em um sistema de patrulhas e o papel dos adultos, ou chefes, é muito mais o de um treinador do que um comandante, e a cultura do respeito aos mais velhos faz com que seus conselhos sejam acolhidos pelos mais novos. Como descrito no POR dos Escoteiros do Brasil, a ênfase do ramo lobinho é:

Especialmente concebido para atender às necessidades de desenvolvimento de crianças de ambos os sexos, na faixa etária compreendida entre seis anos e meio e dez anos, o Programa Educativo aplicado ao Ramo Lobinho concentra sua ênfase educativa no processo de socialização da criança (ESCOTEIROS DO BRASIL, 2013).

Para essa seção, a organização é feita através de uma “Alcateia” dividida em frações denominadas “Matilhas”, cada uma contendo de quatro a seis crianças, as quais constituem as equipes de trabalho e de jogos. Uma Alcateia completa deve contar com, no máximo, quatro Matilhas. Como diz o Projeto Educativo,

É também uma verdadeira parceria entre jovens e adultos no processo educativo, baseada no diálogo, na experiência e na cooperação, em que os jovens participam ativamente na gestão democrática da vida da sua seção, debatendo, tomando decisões e se fazendo responsáveis por elas, aprendendo nesse processo a descobrir que possuem a capacidade de modificar a realidade que os cercam (UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, 2021)

Portanto, o papel do adulto é o apoio e facilitação para a criação de oportunidades de aprendizado por meio de uma cultura de parceria, para transformar tais oportunidades em experiências significativas. O adulto proporciona apoio educacional, emocional, informativo e avaliativo aos jovens em seu próprio desenvolvimento (UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, 2021).

2.2.3 Desenvolvimento moral

Para o presente estudo, fez-se necessário compreender como a mente da criança estabelece uma relação de acato a uma nova moral, uma vez que é preciso que o brinquedo comunique a importância da inteligência emocional e das relações cooperativas e esses conhecimentos sejam assimilados e acomodados.

Piaget debruçou-se sobre como o sujeito adquire uma moral altruísta, em que há propósito interno e livre de qualquer imposição. Segundo ele, a **moral** é um conjunto de regras, mas a sua essência está no respeito que se adquire por elas, que é fruto do respeito por quem as criou ou apresentou (ALVES, 2019). Assim, para que a

moralidade seja formada, é preciso disciplina, relações entre os indivíduos (é entre a criança e o adulto ou entre ela e seus semelhantes que a consciência do dever será concebida, ficando acima do seu egocentrismo) e respeito:

Enquanto Kant vê o respeito como um resultado de lei e Durkheim um reflexo da sociedade; Bovet mostra, pelo contrário, que o respeito pelas pessoas constitui um fato primário e que mesmo a lei deriva dele (MUNARI, 2010).

O respeito unilateral sugere uma desigualdade entre quem respeita e quem é respeitado: é o caso da criança e do adulto, por exemplo. Existe dentro dele uma diferenciação entre o superior e seu subordinado chamado de relação de coação e, nesse caso, a criança entende o que lhe é dito como um dever exterior a ela ou então **heteronomia**, em que o medo misturado à afeição, a recompensa e a punição são características. Porém, há também o respeito mútuo, em que os seres se veem como iguais e há reciprocidade no tratamento, gerando um sentimento do bem mais próximo à consciência, ao livre consentimento e à **autonomia**. Como disse Munari (2010),

“(...) não há exagero em se falar de duas morais que coexistem na criança e que as características de heteronomia e da autonomia conduzem a avaliações e comportamentos muito diferentes”.

Para a criança, a manifestação da moral da colaboração autônoma está ligada à prática das regras dos **jogos coletivos** e a cooperação é indispensável para a formação da personalidade, uma vez o indivíduo aprende a conhecer os outros e sai do seu egocentrismo inconsciente, promovendo a igualdade e a solidariedade. Na escola tradicional, o jogo é visto como algo sem funcionalidade ou um descanso, quando na realidade é capaz de desenvolver interesse, percepção, inteligência, experimentação e instintos sociais através de simbolismos ocultos. Percebe-se o consenso da importância do brincar quando Norman (2008) diz que:

(...) serve para muitos propósitos. Provavelmente é uma boa prática para muitas das habilidades exigidas mais tarde na vida. Ajuda as crianças a desenvolver a cooperação e competição exigidas para viver de maneira eficiente em grupos sociais.

e Munari (2010) afirma em sua obra:

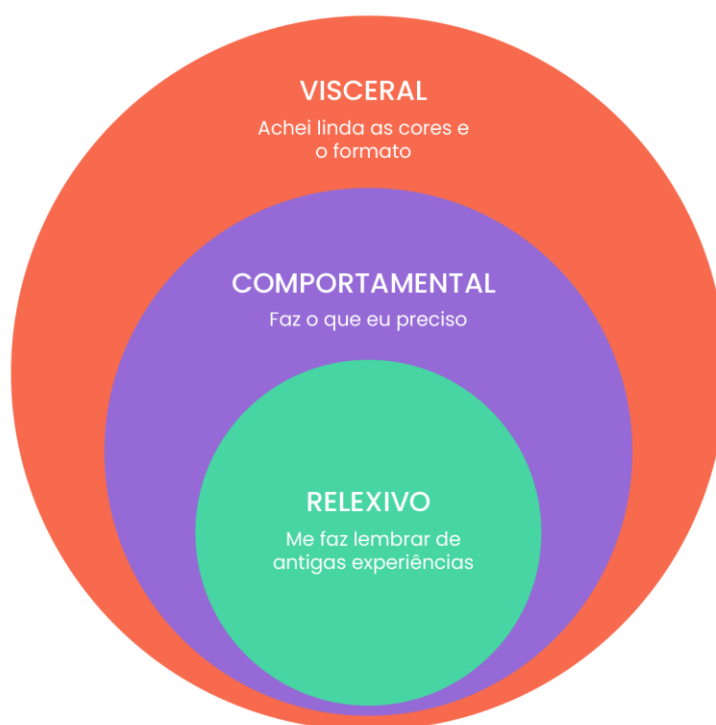
O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensorio motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do “eu”. Por isso os métodos ativos de educação das crianças exigem que se forneça às crianças todo um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil.

2.2.4 Design Emocional

O Design Emocional, segundo Donald Norman, é um conceito criado a partir da compreensão de que ao entrarmos em contato com qualquer produto agregamos sentidos a ele e as suas características de forma inconsciente. Em Norman (2008), explica-se, por meio do design, como e o que faz com que algo nos traga repulsa ou atraia a atenção para determinado produto.

Para Norman, existem três níveis emocionais que ajudam a entender como o Design Emocional funciona na prática: o visceral, comportamental e o reflexivo, conforme demonstrado no seguinte esquema visual (Figura 5):

Figura 5 – Esquema Visual sobre Design Emocional



Fonte: Adaptado de Norman (2004)

- **Nível visceral:** camada automática, pré-programada;
- **Nível comportamental:** controla o comportamento;
- **Nível reflexivo:** parte contemplativa do cérebro.

A explicação, de forma resumida, pode ser observada na figura 6:

Figura 6 – Conceituação dos Níveis do Design Emocional



Fonte: Autoria Própria (2023)

2.2.4.1 Nível Visceral

O nível Visceral é um nível subconsciente relacionado ao conceito de “instinto” e/ou impulso natural, que não depende, portanto, da razão. Pode-se dizer que esse nível é desencadeado pelo lado sensorial, ou seja, pela primeira experiência do usuário com o produto. O nível visceral atua especificamente na aparência e na estética dos objetos, podendo proporcionar atração pela beleza e pela ordenação, e aversão por coisas feias e desorganizadas. Um produto bonito e atraente pode fazer com que os usuários superem problemas de usabilidade, acreditando que ele funciona melhor.

2.2.4.2 Nível Comportamental

O nível médio de processamento é o comportamental que está relacionado não apenas com a facilidade de uso, mas também com o prazer de uso. Enquanto o nível visceral fala do subconsciente e da experiência sensorial, o nível comportamental fala sobre o subconsciente de maneira física e motora na tentativa de realizar uma tarefa do início ao fim, de forma fluída e sem interrupções. Trata-se de entender o que faz e como se comporta o ser humano frente a um produto ou atividade.

2.2.4.3 Nível Reflexivo

O terceiro e último nível, o Reflexivo, é explicado como sendo a parte do cérebro que não temos controle, mas diferentemente dos níveis anteriores, ele fica responsável por examinar e refletir sobre tudo que acontece ao redor. Aqui entram as memórias afetivas, familiaridade e as associações e, principalmente, como o ser humano se sente na utilização de um produto e, mais do que isso, de como as pessoas o enxergam (status social). É nesse nível que ocorre a aceitação, satisfação e atribuição de valor por parte do usuário.

Os três níveis comportamentais acima descritos, além de servir como embasamento para o desenvolvimento de artefatos, pode também servir como ferramenta de análise da interação entre os seres humanos com produtos ou serviços, sob o ponto de vista das emoções.

O sistema emocional humano desempenha papel essencial na sobrevivência, interação, cooperação social, aprendizado e atitudes comportamentais. O estado afetivo muda a maneira como pensamos: quando você está em um afeto negativo, o cérebro detecta que há algo errado e seu sistema afetivo age para tensionar os seus músculos em preparação para ação e alertar os níveis comportamental e reflexivo para se concentrarem no problema. Já, quando você está em um afeto positivo, os neurotransmissores ampliam o processamento do seu cérebro e os seus músculos podem relaxar. Desse modo, o afeto positivo desperta curiosidade, envolve a criatividade e torna o cérebro um organismo eficiente de aprendizado.

Emoções, humores, traços característicos e personalidade são todos aspectos das diferentes maneiras através das quais as mentes das pessoas funcionam, especialmente no domínio afetivo, emocional. As emoções modificam o comportamento durante um período de tempo relativamente curto, pois reagem aos acontecimentos imediatos. Os humores duram mais tempo, podendo ser medidos por vezes em horas ou dias. Os traços característicos têm uma duração de anos ou até mesmo uma vida inteira. E personalidade é a coleção particular de traços característicos de uma pessoa que dura uma vida inteira. Todos os seres humanos mudam os parâmetros de operação para que sejam apropriados à situação em que se encontram.

2.2.5 Desenvolvimento infantil

Em Helen Bee (2009), sugere-se a ideia da existência de estágios no processo de desenvolvimento da criança. Desse modo, demonstra-se que a cada novo estágio, a criança passa a agir de maneira diferente ao realizar as tarefas, passando a ver o mundo de uma forma nova e se preocupando com questões diferentes das do estágio anterior.

Helen Bee expõe as ideias que sustentam os quatro grupos de teorias que influem no estudo do desenvolvimento humano. Como principais abordagens, a autora destaca: as teorias biológicas, teorias da aprendizagem, teorias cognitivo-desenvolvimentais e a abordagem psicanalítica (Figura 7).

Figura 7 – Abordagens do Desenvolvimento Infantil



Fonte: Autoria Própria (2023)

As teorias biológicas do desenvolvimento têm como base a ideia de que os padrões comuns de desenvolvimento e as tendências comportamentais próprias de cada indivíduo são parciais ou inteiramente programadas geneticamente, ou sofrem influências dos processos fisiológicos, por exemplo a mudança de hormônios. Aqui propõem-se não que o ambiente não tenha importância para o desenvolvimento, mas que a programação genética é considerada mais relevante.

Por outro lado, tem-se a teoria de aprendizagem que se baseia na tentativa de descrever o que acontece quando se aprende e como se aprende. Em psicologia e em educação, são os diversos modelos ou padrões que visam explicar o processo de aprendizagem pelos indivíduos. Do ponto de vista dos modelos de aquisição do conhecimento, destaca-se duas correntes principais: o empirismo, também chamado de ambientalismo e associacionismo, e o racionalismo.

Segundo o empirismo, o papel do ambiente é fundamental na aquisição do conhecimento: as condições do meio influenciam o desenvolvimento humano, com o planejamento das condições ambientais podem se produzir certos estímulos para obter determinadas respostas. O ambiente influencia e transforma o indivíduo em uma via de mão única. Já para o racionalismo, o conhecimento somente é alcançado através da análise de proposições lógicas e possíveis de serem analisadas pelo ser humano. É a corrente filosófica que iniciou com a definição do raciocínio e da aprendizagem não como uma operação sensorial, mas sim como uma operação mental, discursiva e lógica que usa uma ou mais proposições para extrair conclusões.

Já em relação às teorias cognitivo-desenvolvimentais, nota-se que estas consideram tanto os aspectos internos como externos nas mudanças, sendo a criança entendida como agente no processo do desenvolvimento. Cabe mencionar ainda, a ênfase que esta linha teórica dá às explorações de objetos por parte da criança. Trata-se do processo de adaptação: assimilação, acomodação e equilíbrio.

No que tange à abordagem psicanalítica, verifica-se que esta tem como base a ideia de que o comportamento é governado por processos inconscientes. Tal teoria estuda o papel da personalidade no desenvolvimento, procurando descrever os comportamentos e motivações humanas. Em Freud (2019), desenvolve-se um modelo estrutural de personalidade, em que o aparelho psíquico se organiza em 3 estruturas. A primeira delas é a libido, que funciona seguindo o princípio do prazer, ou seja, busca-se o que produz prazer e evita o desprazer. O ego, sendo a segunda estrutura,

é o princípio que introduz a razão, o planejamento e a espera ao comportamento humano, exercendo como principal função buscar o equilíbrio entre os desejos e a realidade. E, por fim, tem-se o superego, que representa a moral da mente humana e os valores da sociedade, e tem como objetivos primordiais a repreensão a qualquer impulso contrário as regras, a condução a perfeição e forçar o ego a se comportar de maneira moral.

2.2.6 Inteligência emocional

Cada emoção sentida desperta uma vontade de ação. Segundo Goleman (1996),

(...) o impulso é o veículo da emoção; a semente de todo impulso é um sentimento explodindo para expressar-se em ação. Os que estão à mercê dos impulsos — os que não têm autocontrole — sofrem de uma deficiência moral. A capacidade de controlar os impulsos é a base da força de vontade e do caráter. Da mesma forma, a raiz do altruísmo está na empatia, a capacidade de identificar as emoções nos outros; sem a noção do que o outro necessita ou de seu desespero, o envolvimento é impossível.

Durante muito tempo algumas reações automáticas foram essenciais para o sucesso da evolução humana, sendo passadas para a sua progênie pela gravação de reflexos no sistema nervoso. Assim, as emoções são frutos de estímulos e fundamentais à sobrevivência, porém, quando pensamos no mundo contemporâneo e a quantidade de informação que os meios de comunicação, a internet e a publicidade circulam, é extremamente relevante saber equacionar quais estímulos desencadearão uma ação, tudo isso enquanto agimos de acordo com ética e moralidade. As próprias leis podem ser consideradas como meios de domesticar as emoções e é por meio do equilíbrio entre as duas mentes, a que raciocina e a que sente, que se constrói a vida mental.

Na anatomia, o neocórtex é a sede do pensamento, responsável por reunir e compreender o que os sentidos, ou a região límbica e a amígdala cortical, produzem, como disse Goleman (1996):

Como tantos dos centros superiores do cérebro se desenvolveram a partir do âmbito da região límbica, ou a ampliaram, o cérebro emocional desempenha uma função decisiva na arquitetura neural. Como raiz da qual surgiu o cérebro mais novo, as áreas emocionais entrelaçam-se, através de milhares de circuitos de ligação, com todas as partes do neocórtex. Isso dá aos centros emocionais imensos poderes de influenciar o funcionamento do restante do cérebro — incluindo seus centros de pensamento.

Tanto é que se pode usar como referência o que acontece nos sequestros neurais, em que o cérebro límbico aciona um estado de emergência, disparando reações antes que o neocórtex possa ponderar e refletir.

É notável então que todo sentimento desencadeia uma ação e são observáveis mudanças físicas. Por exemplo, na raiva percebe-se maior fluxo sanguíneo, aceleração do ritmo cardíaco e aumento de hormônios como a adrenalina que geram energia e agilidade para um ataque. Ou então na felicidade, em que aumenta-se a atividade cerebral, inibindo sentimentos negativos e aumentando a energia existente, propiciando maior relaxamento e entusiasmo para a execução de alguma tarefa (GOLEMAN, 1996). As tendências intrínsecas de reação podem ser atenuadas ou exageradas de acordo com a vivência pessoal e a cultura em que se está inserido e conter o impulso da ação é algo que necessita esforço.

Mesmo representando um âmagio primitivo humano, sem as emoções os contatos interpessoais ficam insossos e a própria racionalidade não seria a mesma.

Enquanto o mundo muitas vezes nos põe diante de uma gama difícil de opções (Onde aplicar o dinheiro? Com quem casar?), o aprendizado emocional que a vida nos deu (como a lembrança de um desastroso investimento ou uma separação dolorosa) nos envia sinais que facilitam a decisão, eliminando, de pronto, algumas opções e privilegiando outras. Eis por quê, diz o Dr. Damasio, o cérebro emocional está tão envolvido no raciocínio quanto o cérebro pensante (GOLEMAN, 1996).

As interações ocorridas nos primeiros anos de vida criam um conjunto de lições elementares baseadas na sintonia e perturbações dos contatos entre a criança e os que cuidam dela (GOLEMAN, 1996). Como essas primeiras lembranças são estabelecidas anterior à verbalização das crianças, quando elas são suscitadas ao longo da vida não há pensamentos articulados sobre a resposta que se apodera.

Nota-se uma carência considerável de inteligência emocional nas fases de desenvolvimento humano, tanto é que na escola um excelente aluno é avaliado pela obtenção de boas notas e nada exprime sobre como ele reage às adversidades e seus conflitos internos.

Como disse Goleman (1996),

As pessoas com prática emocional bem desenvolvida têm mais probabilidade de se sentirem satisfeitas e de serem eficientes em suas vidas, dominando os hábitos mentais que fomentam sua produtividade; as que não conseguem exercer nenhum controle sobre sua vida emocional travam batalhas internas que sabotam a capacidade de concentração no trabalho e de lucidez de pensamento.

E é pensando nesse aumento de qualidade de vida e bem-estar que o presente trabalho vê uma oportunidade relevante de desenvolvimento de habilidades socioemocionais através da inteligência emocional na infância.

2.2.6.1 Habilidades Socioemocionais

As habilidades socioemocionais são um conjunto de aptidões desenvolvidas a partir da inteligência emocional que dizem respeito à capacidade de administrar as próprias emoções e de se relacionar consigo mesmo e com os outros (CER, 2022). Desdobra-se em três pilares:

- **Emocional:** como controlar a reação causada pelos estímulos cotidianos. Habilidades envolvidas: aprender a ganhar e perder, aprender com os erros, desenvolver autoconfiança, senso de autoavaliação e responsabilidade;
- **Social:** como se relacionar com o mundo externo. Habilidades envolvidas: saber como cooperar e colaborar, lidar com regras, comunicar-se bem, resolver conflitos e competições saudáveis;
- **Ético:** como agir positivamente para o bem comum. Habilidades envolvidas: respeito, tolerância e aceitação das diferenças.

As competências socioemocionais estão presentes nas dez competências gerais da Base Nacional Curricular Comum (BNCC), documento normativo para as redes de ensino e instituições públicas e privadas para elaboração dos currículos escolares e propostas pedagógicas para a educação infantil. Tal seleção foi fundamentada com base na indicação do *Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning* (CASEL), organização internacional sem fins lucrativos que pesquisa e estuda o desenvolvimento socioemocional. São elas:

- **Autoconhecimento:** capacidade de entender as próprias emoções e autoavaliação;
- **Autocontrole:** automotivação, controle de impulsos, planejamento e organização;
- **Consciência social:** envolvimento com o próximo, levando em conta empatia, respeito e diversidade;
- **Habilidades de relacionamento:** escuta ativa, comunicação clara e não violenta, cooperação;

- **Tomada de decisão responsável:** escolhas pessoais e respeito às normas, os cuidados com a segurança e os padrões éticos de uma sociedade.

Assim, como já reforçado na fundamentação desse trabalho, o aprendizado e estímulo às habilidades socioemocionais é imprescindível no desenvolvimento humano, já que, segundo a BNCC, “a mudança alcançada não apenas auxiliará no desempenho acadêmico e cognitivo dos alunos, mas também promoverá um clima escolar mais respeitoso e empático (combatendo o *bullying*) com impactos em toda a vida dos alunos e da sociedade” (BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR, 2019).

2.2.7 Saúde mental infantil

Apresentado todos os conceitos-chave e mantendo-os em mente, é importante retomar o contexto que reforça a relevância de se discutirem tais temáticas no presente momento. Como mencionado na justificativa do projeto, a pandemia e o pós-pandemia trouxeram impactos severos na saúde mental humana.

A *AIJU - Instituto Tecnológico del Juguete* é uma entidade sem fins lucrativos, que tem como principal missão promover a investigação, a segurança e a qualidade em todos os setores de produtos e lazer infantil (AIJU, 2023). Para o Guia AIJU 2022/2023 o instituto realizou um estudo com mais de 600 famílias com jovens de 3 a 12 anos buscando analisar como a faixa etária tem se comportado e como seu bem-estar foi afetado pela Covid-19 e o confinamento. Dentro da pesquisa são apresentados nove dados acerca da saúde mental infantil, sendo eles:

- **Emoções:** A pandemia afetou a saúde mental das crianças entre 30% e 45%, causando um aumento da ansiedade, do tédio e do pessimismo em 50% das crianças, que são suscetíveis a se sentirem tristes, com raiva e receosas – aumentaram em 44% (AIJU, 2022);
- **Estado de ânimo:** 6% das crianças sofreram alterações de humor a ponto de 3% terem recebido tratamento psicológico devido à pandemia (AIJU, 2022);
- **Habilidades sociais:** As novas gerações estão menos habituadas às relações presenciais (30-35%), mas elas mostram maior sensibilidade para reconhecer seus próprios sentimentos e das pessoas ao seu redor (25-35%). O tempo com os amigos foi reduzido para a maioria das

crianças (70%), apesar de a tecnologia ter se tornado uma aliada nesse sentido, já que seu aumento de uso em 47% tem permitido os relacionamentos virtuais (AIJU, 2022);

- **Alimentação:** A ansiedade tem causado aumento no consumo de produtos industrializados ao invés de frutas e legumes, o que aumentou o peso de 20% das crianças (AIJU, 2022);
- **Sono:** Entre 20-25% das crianças sofrem com distúrbios do sono, como dormir menos horas, acordar durante a noite ou ter problemas para adormecer (AIJU, 2022);
- **Ambiente familiar:** Em metade dos lares, as discussões familiares aumentaram. Quase 50% dos pais/mães consideram que se tornaram mais superprotetores e mais de 35% dizem estar mais irritados com os seus filhos. A renda familiar foi reduzida em 35% dos domicílios, causando tensões familiares (20%) (AIJU, 2022);
- **Escola:** as escolas ganham importância como ponto de encontro com os amigos, mas 30% dos alunos pioraram a sua capacidade de concentração nas aulas (AIJU, 2022);
- **Tempo livre:** As tecnologias ocupam a maior parte do tempo livre das crianças, com um aumento de 71%. Mais de 40% reduziram as atividades extracurriculares, como o exercício físico (35%) (AIJU, 2022);
- **Repercussão:** Mais de 40% das famílias consideram que a pandemia terá impacto no futuro dos seus filhos, especialmente na sua capacidade de se relacionar com os amigos, no seu bem-estar emocional e na sua qualidade de vida (AIJU, 2022).

A pesquisa mostra com seus dados como os impactos da pandemia já são nítidos, tanto para as próprias crianças como para seus familiares, e há uma preocupação generalizada em como esses efeitos podem se desdobrar ao longo da vida se não forem remediados. Assim como apontado pelo Guia,

[...] é necessário continuar trabalhando nesses aspectos para minimizar e reverter os efeitos negativos antes que os problemas de saúde mental infantil se tornem uma nova pandemia silenciosa, mas que pode ter importantes consequências a longo prazo. Brinquedos e brincadeiras com amigos podem ajudar a reverter essas situações, promovendo as competências sociais, o aproveitamento saudável do tempo livre e a

melhoria geral do bem-estar físico e emocional dos crianças (AIJU, 2022).

Por esses motivos, o presente projeto demonstra-se estar ciente e em consonância com a realidade do seu público-alvo, possuindo evidências e significância de atuação.

Neste capítulo apresentaram-se os fundamentos teóricos que nortearam o desenvolvimento do projeto de Brinquedo Infantil para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais. Como envolveu a participação de crianças - público alvo do brinquedo, esta pesquisa passou pelo Comitê de Ética da UTFPR, cujo processo está detalhado a seguir.

3 COMITÊ DE ÉTICA

O Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) envolvendo seres humanos é responsável por analisar o projeto de forma multidisciplinar a fim de garantir os interesses e integridade dos participantes e dos pesquisadores. A análise é feita a partir do preenchimento e do envio de toda a documentação exigida pelo comitê por meio da Plataforma Brasil.

Como referência para essa etapa foi utilizado o Trabalho de Conclusão de Curso “OFICINAS CRIATIVAS: Uma iniciativa pedagógica para estimular a educação alimentar e ambiental nos anos iniciais do ensino fundamental” (OZAWA, 2022), coorientado pela professora Doutora Cindy Renate Piassetta Xavier. Esse projeto passou por todas as etapas do Comitê de Ética e foi liberado para execução. Dessa forma, as pesquisadoras do presente estudo consultaram o que havia de registrado para entender como funciona o processo de aprovação de um projeto bem-sucedido, o que foi de grande auxílio.

3.1 Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da UTFPR (CEPUTFPR) do Câmpus Curitiba

O primeiro contato com o Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da UTFPR Campus Curitiba (CEP) foi realizado em maio de 2022 e nesse mês houve buscas por mais informações dentro do site da UTFPR e uma reunião presencial com objetivo de sanar dúvidas sobre a documentação necessária para submissão ao comitê. Durante esse período, foi esclarecido as pesquisadoras que todos os TCCs que envolvem pesquisa com seres humanos devem ser aprovados por um comitê, de acordo com o Art.22 das Resoluções 466/2012 e 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde do Ministério da Saúde.

Assim, pela necessidade de coletar dados de crianças, as quais são consideradas um grupo vulnerável, o presente estudo requeria o parecer de aprovação do CEP para seguimento com as etapas metodológicas antes previstas.

3.2 Submissão do projeto ao CEP-UTFPR do Câmpus Curitiba pela Plataforma Brasil

Para que o presente estudo fosse analisado e, posteriormente, recebesse o parecer de aprovação pelo CEP para realização, foram necessários o preenchimento e a submissão de uma série de documentos na Plataforma Brasil, base nacional e unificada de registros de pesquisas com seres humanos para todo o sistema CEP/CONEP. Ao todo foram 6 documentos entregues, entre eles:

- **Termo de Autorização Institucional:** termo voltado para a Instituição em que seria realizada a pesquisa participativa com as crianças, no caso o Grupo Escoteiro Santos Dumont 20/PR (Apêndice D);
- **Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE):** termo voltado para o consentimento dos pais e responsáveis pelas crianças que fariam parte da pesquisa participativa. Contém nesse termo as informações detalhadas do funcionamento dos encontros, bem como o papel das crianças em cada um deles (Apêndice B);
- **Termo de Concordância da Instituição Coparticipante:** termo voltado para a Instituição que promove o estudo, no caso a UTFPR (Apêndice E);
- **Termo de Compromisso de Confidencialidade de Dados:** termo voltado para as pesquisadoras, com o objetivo de estabelecer o compromisso e a confidencialidade dos dados obtidos por meio da pesquisa participativa (Apêndice F);
- **Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE):** termo voltado para o consentimento das crianças que fariam parte da pesquisa participativa. Contém nesse termo, de forma lúdica e ilustrada para garantir o pleno entendimento, todas as informações detalhadas do funcionamento dos encontros, bem como o papel das crianças em cada um deles (Apêndice A);
- **Projeto de Pesquisa Detalhado:** documento detalhado contendo todas as informações que englobam o estudo em questão, entre elas, a **área de estudo, desenho do estudo, detalhamento do estudo, introdução, metodologia proposta, confidencialidade, termos de**

compromisso e consentimento, critérios de inclusão e exclusão e cronograma das etapas previstas (Apêndice F).

3.3 Considerações sobre o Comitê de Ética

O processo de submissão do projeto ao Comitê de Ética foi trabalhoso, uma vez que dependia da assinatura e atualização dos documentos sempre que eram apontadas incongruências. Ao todo, foram necessárias 3 submissões à Plataforma Brasil com as correções que eram solicitadas. O tempo de avaliação levava ao menos um mês, dependendo da data da reunião preestabelecida, e sempre havia o risco de não ser aprovado, o que implicou na perda de tempo do projeto que poderia já estar em execução. No entanto, o esforço fazia sentido, já que é uma pesquisa com seres humanos e mais do que isso, envolvendo crianças em formação, com uma entidade que nunca teve contato com a Universidade e toda prevenção proporcionou segurança no desenvolvimento do projeto.

Desse modo, após todas as submissões que foram necessárias com as devidas correções e ajustes apontados pelo comitê, o presente estudo foi aprovado no dia 14 de setembro de 2023 (Figura 8), e o parecer do comitê encontra-se no Apêndice J.

Figura 8 – Aprovação do Comitê

Tipo *	CAAE *	Versão *	Pesquisador Responsável *	Comitê de Ética *	Instituição *	Origem *	Última Avaliação *	Situação *	Ação
P	69734423.8.0000.5547	3	CINDY RENATE PIASSETTA XAVIER MEDEIROS	5547 - Universidade Tecnológica Federal do Paraná		PO	PO	Aprovado	

Fonte: Página da Plataforma Brasil (2023), disponível em:
<https://plataformabrasil.saude.gov.br/login.jsf>

A seguir, apresentam-se os resultados da metodologia de projeto adotada, em consonância com o autorizado pelo CEP.

4 DESENVOLVIMENTO

Neste segmento será apresentado a aplicação da metodologia para a consolidação do projeto. Assim como introduzido na Metodologia (1.4), as etapas seguiram o modelo do HCD que consiste em desdobrar as fases projetuais em 3 momentos: etapa ouvir, etapa criar e etapa implementar.

4.1 Etapa Ouvir – Pesquisa participativa

A Etapa Ouvir foi realizada por meio de uma pesquisa participativa com o público-alvo, nesse caso as crianças do ramo lobinho (de 6 a 9 anos) do Grupo Escoteiro Santos Dumont 20 PR. O encontro foi orientado por uma conversa aberta, seguindo um roteiro de perguntas (Apêndice A), que tinha como principal objetivo apresentar o tema e fomentar uma discussão sobre habilidades socioemocionais e os hábitos de brincar. Depois, a fim de aumentar o engajamento e observar as crianças em ação, foram propostas três dinâmicas participativas (Apêndice A) que serão mais bem descritas nos tópicos seguintes.

4.1.1 Entrevista estruturada

A etapa das entrevistas foi realizada tanto com os pais e responsáveis como com as crianças, porém em momentos separados.

Para o primeiro grupo foi enviado um formulário online sobre os comportamentos das crianças com o intuito de entender a forma que elas se relacionam nos ambientes familiares e nos espaços sociais. Além disso, realizou-se uma coleta a fim de mapear como essas interações são entendidas e estimuladas pelos pais e responsáveis (Apêndice A).

Já com o segundo grupo, a conversa foi realizada presencialmente no dia 16/09/2023 no próprio Grupo Escoteiro, em que as crianças foram colocadas em círculo (Figura 9), de olhos fechados, e as pesquisadoras fizeram as perguntas do roteiro (Apêndice A) e encostavam na cabeça de alguma delas aleatoriamente para responder.

Figura 9 – Crianças participando da entrevista



Fonte: Autoria Própria (2023)

Essa abordagem foi escolhida para que fossem evitadas distrações e também houvesse a curiosidade para saber quem estava falando e quem seria escolhido em seguida, o que foi efetivo e fez com que, passado um primeiro momento, os próprios Lobinhos erguessem as mãos e pedissem para falar.

Os resultados de ambas as entrevistas podem ser analisados, respectivamente nos Quadros 1 e 2. Ao todo havia 25 crianças e foram entrevistados 7 pais, mas as respostas foram resumidas por apresentarem semelhanças nos quadros abaixo:

Quadro 1 – Resultado da entrevista dos pais e responsáveis

	Pergunta 1: Como a sua criança costuma brincar? Sozinha ou acompanhada?
Resposta 1	"Sozinha"
Resposta 2	"Sozinha"
Resposta 3	"Acompanhada"
Resposta 4	"Sozinha"
Resposta 5	"Sozinha"
Resposta 6	"Acompanhada"
Resposta 7	"Acompanhada"

Fonte: Autoria Própria (2023)

Quadro 1 – Resultado da entrevista dos pais e responsáveis

	Pergunta 2: Quais e que tipo de brincadeiras e brinquedos a sua criança costuma consumir?
Resposta 1	"Bola...massinha... vídeo game... tabuleiro...uno"
Resposta 2	"Blocos de montar, carrinhos, futebol e jogos de tabuleiro"
Resposta 3	"Jogos de tabuleiro, carrinhos, vídeo game, bonecos de personagens, cards"
Resposta 4	"Bichos de pelúcia , boneca Lol"
Resposta 5	"Quando está sozinho se ocupa mais com jogos eletrônicos, mas quando está com amigos se diverte com bola, faz avião de papel, etc."
Resposta 6	"Queimada e avião"
Resposta 7	"Futebol e jogos no celular "
	Pergunta 3: Como é a participação da sua criança no processo de escolha das brincadeiras e brinquedos?
Resposta 1	"Geralmente ele escolhe e a gente brinca"
Resposta 2	"É bem participativo, ele escolhe os brinquedos e brincadeiras, mas eventualmente se sente entediado e aí pede ajuda ou chama para brincar."
Resposta 3	"Tem autonomia e liberdade para escolher a atividade que deseja"
Resposta 4	"Participação ativa"
Resposta 5	"Ele escolhe, mas é receptivo a sugestões de brinquedos ou brincadeiras"
Resposta 6	"Legal"
Resposta 7	"Geralmente ele quer brincar com as outras crianças as brincadeiras que ele quer"
	Pergunta 4: Em que momento a sua criança possui interação com outras crianças, além do grupo escoteiro? Como são essas interações?
Resposta 1	"Na escola e na casa de parentes....eles brincam bem juntos"
Resposta 2	"Na escola, ele tem facilidade em se comunicar e integrar outras crianças. No futebol que é um relacionamento mais complexo em que tem muita competição. E com filhos de amigos que em geral é bem harmonioso."
Resposta 3	"Na escola e em casa com primos"
Resposta 4	"Escola, em casa e no condomínio"
Resposta 5	"Em casa (com a irmã), no condomínio (brinca com vizinhos) e na escola."
Resposta 6	"Sim"
Resposta 7	"Na escola, no futsal e todos os dias com os amigos da rua de casa"
	Pergunta 5: Como as emoções da sua criança são trabalhadas no ambiente familiar?
Resposta 1	"Com muita conversa e compreensão"
Resposta 2	"Em geral conversamos bastante, tentamos nomear os sentimentos. Eventualmente buscamos um auxílio com livros que tratam do tema ou até um jogo chamado Monstro das Cores que busca trabalhar os diferentes sentimentos."
Resposta 3	"Conversando, ele também se expressa muito por meio de desenhos"
Resposta 4	"Conversando"
Resposta 5	"Bem"
Resposta 6	"Ele tem um irmão, então eu tento sempre ser imparcial e mostrar que nem tudo é como queremos e o que queremos ou só do seu jeito"
Resposta 7	"Conversando bastante"

Fonte: Autoria Própria (2023)

Quadro 1 – Resultado da entrevista dos pais e responsáveis

	Pergunta 6: Você costuma conversar com a sua criança?
Resposta 1	"Converso muito"
Resposta 2	"Bastante. Ele participa de diversas decisões da família e tem abertura para falar quando algo incomodou ele"
Resposta 3	"Por ser um tema abstrato, conversamos sobre sentimentos e emoções fazendo analogias"
Resposta 4	"Sim, com muita frequência"
Resposta 5	"Bastante."
Resposta 6	"Sim"
Resposta 7	"Sim, sempre com situações difíceis e as vezes fora de alguma situação"
	Pergunta 7: Como você costuma lidar em momentos em que as emoções da sua criança estão desequilibradas?
Resposta 1	"Tento entender o que está acontecendo para ajudá-lo da melhor maneira possível"
Resposta 2	"Nesse momento estamos tendo dificuldade com a frustração decorrente da competitividade, deixamos ele extravasar e conversamos assim que ele se acalma. No entanto nesse processo de entender o sentimento ele as vezes passa dos limites e aí chamamos a atenção e explicamos que a agressividade tem um limite que deve ser respeitado"
Resposta 3	"Esperamos a criança se acalmar"
Resposta 4	"Colocando limites para não ultrapassar a barreira da educação e respeito"
Resposta 5	"Depende... mas no geral esperamos que se acalme ou ajudamos a se acalmar antes de falar sobre o que aconteceu."
Resposta 6	"Conversando"
Resposta 7	"Eu respiro fundo, primeiro converso com ele e se não adiantar eu deixo ele fazendo as birras sozinho, se mesmo assim ele continuar eu imponho minha autoridade e o deixo de castigo"

Fonte: Autoria Própria (2023)

Quadro 2 – Resultado da entrevista com as crianças

	Pergunta 1: Você prefere brincar sozinho ou com outras pessoas?
Resposta 1	"Várias pessoas porque tem mais diversão."
Resposta 2	"Tem brincadeiras que não tem como brincar sozinho (Exemplo: Xadrez)."
Resposta 3	"É mais divertido brincar sozinho, assim ninguém atrapalha."
Resposta 4	"É menos confuso brincar sozinho."
Resposta 5	"Brincar com várias pessoas para rir bastante."
	Pergunta 2: Quem são as outras pessoas que você brinca?
Resposta 1	"Irmão mais velho."
Resposta 2	"Todo mundo que eu conheço, eles são legais."
Resposta 3	"Amigos, porque a irmã não brinca."
Resposta 4	"Amigos, porque tem mais brincadeiras."
Resposta 5	"Depende do humor e da brincadeira."

Fonte: Autoria Própria (2023)

Quadro 2 – Resultado da entrevista das crianças

	Pergunta 3: Quais e que tipo de brincadeira você não gosta e por quê
Resposta 1	"Pega-pega, porque cansa e corre muito."
Resposta 2	"Esconde-esconde, porque é chato."
Resposta 3	"Brincadeiras com coisas erradas, por exemplo "lulinhas"."
Resposta 4	"Cobra-cega, porque cansa e dá medo."
Resposta 5	"Eletrônicos."
	Pergunta 4: Quais e que tipo de brincadeira você gosta e por quê?
Resposta 1	"Esconde-esconde, porque dá pra ir bem longe."
Resposta 2	"Jogos diferentes, tipo 'Detetive' e 'Cuca Legal'".
Resposta 3	"Queimada e futebol".
Resposta 4	"Free Fire".
Resposta 5	"Jogos de tabuleiro, como xadrez e dama".
	Pergunta 5: Como você faz amizades?
Resposta 1	"Brincando".
Resposta 2	"Conversando".
Resposta 3	"Quando são legais".
Resposta 4	"Pergunto se a pessoa quer ser minha amiga".
Resposta 5	"Na escola".
	Pergunta 6: Quais emoções costuma sentir e o que te leva a isso?
Resposta 1	" Bravo: quando a mãe manda fazer tarefa".
Resposta 2	" Felicidade: quando faz o que gosta; quando está na escola; quando está com os amigos; brincar fora de casa".
Resposta 3	" Raiva, tristeza e felicidade: convívio com os irmãos".
Resposta 4	" Paz: quando está perto da família; quando está em contato com a natureza".
Resposta 5	" Preocupação: medo de se machucar na aula de Ed. Física".

Fonte: Autoria Própria (2023)

Os resultados de ambas as entrevistas permitiram que as pesquisadoras tivessem maior entendimento do cotidiano, hábitos de brincar e sociabilização, preferências e reações emocionais do grupo.

De modo geral, nas entrevistas dos pais e responsáveis, percebe-se que, pelo menos dentro das famílias do movimento escoteiro, os pais possuem preocupação em ser presentes na rotina e educação de seus filhos, bem como brincar junto a eles e trabalhar suas emoções e sentimentos. No entanto, pode-se observar também que a tecnologia e os jogos eletrônicos são colocados à disposição das crianças.

Já a entrevista com as crianças, permitiu que as pesquisadoras empatizassem com o público-alvo a partir da perspectiva deles, possibilitando a realização de um projeto que atenda às necessidades e interesses dessas crianças.

4.1.2 Dinâmica 1 – Desenho das emoções

A dinâmica 1 (APÊNDICE A) foi realizada dentro da Alcateia (sala do ramo), paralelamente a outras atividades propostas pela chefia da seção, compondo uma das quatro bases da atividade, as quais eram constituídas por 6 integrantes cada.

Essa dinâmica tinha como principal objetivo compreender como as crianças nomeiam e percebem seus sentimentos e emoções dentro das suas vivências. Desse modo, as pesquisadoras fizeram uma lista de sentimentos e emoções consideradas interessantes de serem analisadas (APÊNCIDE G), as escreveram em papéis e os esconderam pelo ambiente, de maneira a propor um “caça ao tesouro” com a intenção de tornar a atividade mais atrativa. As crianças ao encontrarem os nomes nos papéis se sentavam para realizar um desenho, a partir do seu entendimento, que trouxesse uma memória ou situação inventada para explicar o que estava escrito (Figuras 10, 11 e 12).

Figura 10 – Desenho das emoções 1



Fonte: Autoria Própria (2023)

Figura 11 – Desenho das emoções 2



Fonte: Autoria Própria (2023)

Figura 12 – Desenho das emoções 3



Fonte: Autoria Própria (2023)

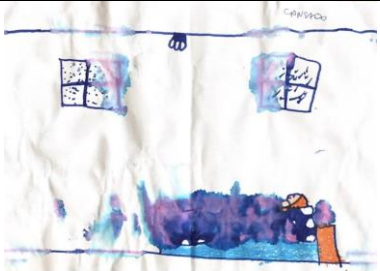
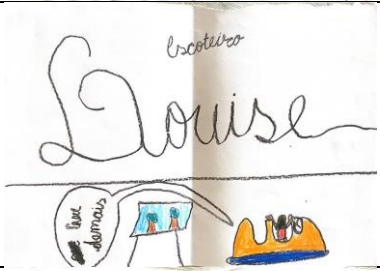
Os resultados da dinâmica 1 podem ser analisados no Quadro 3:

Quadro 3 – Resultado: desenhos das emoções

Sentimento	Conceito	Desenho
Alegria	"Quando a pessoa vem na sua casa e te dá presente tipo bola"	 O desenho mostra duas figuras humanas. A figura da esquerda está levantando a mão, e a da direita está segurando uma bola. Há uma falação com o texto "OBEIÇA DA". Abaixo, há uma expressão facial simplificada com olhos grandes e uma boca triangular, com o nome "ALEGRIA" escrito ao lado.
Alívio	"Cara tomando chá e ouvindo som de árvore"	 O desenho mostra uma figura humana com uma expressão de alívio, segurando uma xícara de chá. Ao lado, há uma árvore e uma caixa de som. O nome "ALÍVIO" está escrito no canto superior direito.
Amoroso	"Pessoa gostando da outra, casal"	 O desenho mostra um casal abraçado. A mulher está vestindo um vestido azul e o homem está vestindo um terno preto. Há corações vermelhos entre eles. O nome "AMOROSO" está escrito no canto inferior direito.
Ansiedade	"Surpresa para festa de aniversário"	 O desenho mostra duas expressões faciais. A da esquerda é uma face feliz com olhos fechados. A da direita é uma face com uma expressão de surpresa, com uma falação que diz "VIA A SURPRESA".
Calma	"Jogo no computador"	 O desenho mostra uma pessoa sentada em uma cadeira, jogando no computador. Há um monitor e um teclado. O nome "CALMA" está escrito no canto superior direito.

Fonte: Autoria Própria (2023)

Quadro 3 – Resultado: desenhos das emoções

Cansado	"Pessoa dormindo, brincou muito e correu"	
Coragem	"Montanha russa"	
Dúvida	"Dúvida se passou o xampu ou não"	
Estranhamento	"Uma menina da minha antiga sala era estranha. Maçã com Nescau também é estranho. O personagem verde do Goku e os Thundercats (por que eles são gatos?)"	
Estresse	"Meu irmão jogando o celular no chão"	

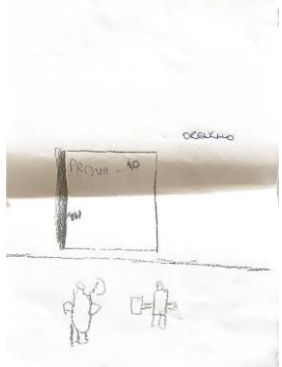
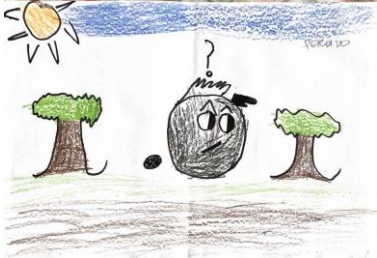
Fonte: Autoria Própria (2023)

Quadro 3 – Resultado: desenhos das emoções

Estresse	"Um cara bateu nele"	
Inveja	"O outro tinha um sorvete maior"	
Interesse	"Menina com uma saia e a outra tá com um vestido e queria a roupa da outra"	
Medo	"Pessoas gritando, assassino, vampiro e zumbi"	
Nojo	"Uma pessoa vomitando porque viu um inseto"	
Orgulho	"Recebendo especialidade no escoteiro"	

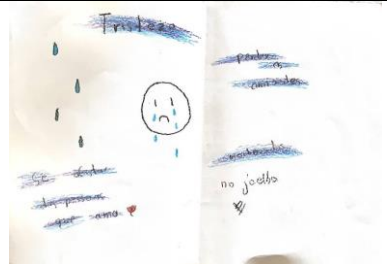
Fonte: Autoria Própria (2023)

Quadro 3 – Resultado: desenhos das emoções

Orgulho	"Prova nota 10"	
Perdido	"Ir pro caminho de casa e errou e foi na floresta, explodiu o airbag depois do acidente, pegar as coisas dentro de casa"	
Raiva	"Quando fico de castigo"	
Sensível	"Bateu o dedo"	
Surpresa	"O Pânico, dá medo"	

Fonte: Autoria Própria (2023)

Quadro 3 – Resultado: desenhos das emoções

Tristeza	"Sentimento ruim, machucado, perder amizades, se afastar de pessoas que ama, carinha chorando e lágrimas"	
Vergonha	"Falar na frente de todo mundo sozinho no palco, falar com pessoas que não conhece"	

Fonte: Autoria Própria (2023)

A dinâmica permitiu que as pesquisadoras avaliassem o nível de entendimento e percepção que o público possui a respeito dos próprios sentimentos e emoções, sendo apresentado mais facilidade com alguns do que outros. A dificuldade de explicar ou exemplificar sentimentos como "orgulho" e "estranhamento" proporcionou uma interação inesperada entre as crianças, que começaram a se ajudar para a realização da atividade. Além disso, percebeu-se uma busca por referências do cotidiano, sem muitos aprofundamentos nas explicações, e que a percepção do tempo e intensidade são um pouco superficiais e fantasiosos.

Tais resultados já eram esperados devido a transição dos estágios pré-operacional e operacional concreto, em que a criança começa a ter noção de que outras pessoas possuem sentimentos diferenciados dos seus, havendo uma diminuição do egocentrismo e o início de um desenvolvimento voltado a habilidades comportamentais. Ademais, existe uma tendência lúdica do pensamento, que mistura o real e o fantástico nas explicações, como pode ser observado no desenho sobre "medo" (Quadro 3), que trouxe "pessoas gritando", mas também "assassinos, vampiros e zumbis".

4.1.3 Dinâmica 2 – Quebra-cabeça

A dinâmica 2 (Apêndice A) se propunha a entender como as crianças se comportam em situações de grupo e trabalho em equipe. Para isso, os 25 Lobinhos foram separados em quatro equipes de 5 crianças pelo ginásio da Sede do Grupo Escoteiro e cada uma delas recebeu um jogo de quebra-cabeças (Figuras 13). No entanto, uma peça de cada jogo foi trocada sem que as crianças soubessem e instigou-se que a primeira equipe a montar o quebra-cabeça, venceria a disputa e levaria um prêmio.

Figura 13 – Crianças montando o quebra-cabeça



Fonte: Autoria Própria (2023)

Tal competição desencadeou comportamentos variados: enquanto algumas equipes tiveram crianças que tomaram a frente da montagem e discutiram entre si,

espalhando as peças, dificultando mais do que o necessário o processo e gerando impaciência e desorganização, outras conseguiram se dividir na montagem do quebra-cabeça e mantiveram um ritmo constante. Quando após 15 minutos do início uma equipe percebeu que havia uma peça que não se encaixava e faltava outra na figura geral, os integrantes se dividiram e começaram a correr entre os outros grupos buscando a peça correta. Algumas equipes foram influenciadas por esse comportamento e começaram a agir da mesma forma, enquanto outras continuaram montando e não entenderam o que estava acontecendo.

Com a finalização da dinâmica e o surgimento dos quebra-cabeças finalizados, todos foram reunidos para discutir quais foram os sentimentos envolvidos e as soluções encontradas por cada equipe. Nesse momento, foram listados os sentimentos de raiva, confusão, autossabotagem e ansiedade devido à vontade de ganhar. Além disso, foi relatado um estranhamento com a peça faltante e a negociação realizada pelas outras equipes, que apareciam de repente perguntando de uma imagem diferente. Houve também certa impaciência em relação ao material do quebra-cabeça, que era de papel e, portanto, havia pouca estabilidade, impossibilitando que muitas pessoas o manipulassem simultaneamente. Nesse processo alguns também acreditavam que não conseguiriam ajudar ou que não terminariam a tempo e se omitiram.

Os resultados dessa dinâmica foram interessantes porque, apesar de terem sido observadas interações em outros momentos do dia, essa foi a primeira vez que eles foram divididos em grupos e houve o fator competição envolvido. Percebeu-se que uma minoria soube se relacionar com cooperação e colaboração, havendo uma demanda de modo geral pelo desenvolvimento das habilidades socioemocionais voltada à comunicação e às interações sociais.

4.1.4 Dinâmica 3 – Música

Como última dinâmica para a etapa ouvir, a fim de observar através de um outro estímulo as emoções e memórias que são resgatadas pelas crianças, o grupo de 25 lobinhos foram colocados em círculo (Figura 14), em uma praça ao ar livre, e convidado mais uma vez a fechar os olhos para prestar atenção em algumas canções que foram separadas previamente.

Figura 14 – Dinâmica 3: Músicas



Fonte: Autoria Própria (2023)

Cada música tinha o intuito de desencadear uma reação diferente, por isso foram escolhidas letras em português, inglês e ritmos variados. Após ouvirem alguns segundos da música as crianças foram estimuladas a fazer comentários a respeito.

A primeira música escolhida foi “I Look to You” (MASAKA KIDS AFRIKANA, 2022) e houve reações positivas como felicidade, tranquilidade e danças conforme o ritmo. Outros integrantes, porém, não gostaram por achar repetitivo e gerar confusões em relação aos instrumentos e o idioma.

A segunda música, reconhecida por algumas pessoas, foi a “Only Time” (ENYA, 2000) e os comentários levantados foram lembrança de algo bonito e elegante, além de trazer sentimentos de calma. Entretanto, outras acharam chato e/ou não sentiram nada por gostarem de músicas mais agitadas.

A terceira música foi a “Imagem” (DUSEK, Eduardo; TOQUINHO, 2002), que trouxe sentimentos bem diversos como tranquilidade, insatisfação, tristeza, certa frustração e lembranças positivas de familiares.

Por fim, a quarta música selecionada foi “Eye of the Tiger” (SURVIVOR, 1982), que apresentou bastante reações e lembranças positivas, além de estar presente em alguns jogos o que gerou reconhecimento e maior aceitação.

Os resultados dessa dinâmica não foram tão efetivos para o desenvolvimento do projeto, uma vez que foi percebido que as crianças já estavam um pouco cansadas e tiveram mais dificuldade em se expressar, algo que também já era esperado devido a fase cognitiva que se encontram. Entretanto, foi interessante abordar um novo estímulo para complementar o estudo e entender o que de fato funciona para o público em questão.

4.2 Etapa Criar

A etapa Criar foi dividida em quatro fases diferentes a fim de otimizar o desenvolvimento. A primeira delas consistiu em analisar e sintetizar os dados coletados na etapa Ouvir, a fim de trazer o mais próximo possível das necessidades e desejos apontados pelo público-alvo.

A segunda fase envolveu um *brainstorming* a partir do que foi coletado anteriormente de modo a expandir as possibilidades para um momento inicial. Já a terceira fase, foi composta por uma pesquisa de mercado com o principal intuito de entender as tendências atuais e observar como os brinquedos estavam sendo pensados e produzidos.

Em seguida, iniciou-se a quarta fase, também chamada de geração de alternativas, em que tomando como base tudo o que foi analisado e percebido das fases anteriores, começaram a surgir algumas soluções que fossem mais críticas e com potencial de serem desdobradas para o projeto final. Nessa fase, chegou-se a duas alternativas que, posteriormente, seriam prototipadas para testagem de funcionalidade e preferência do público-alvo.

4.2.1 Análise e Síntese de dados

Para iniciar a etapa criar foi necessário a análise de todos os dados coletados na etapa ouvir. Assim, os desenhos feitos pelas crianças, bem como todas as anotações das pesquisadoras acerca de seus relatos pessoais e preferências ao longo das dinâmicas, foram sintetizadas dentro de um briefing que funcionou como norteador do

brainstorming para o produto a ser desenvolvido. Os principais tópicos levantados foram:

- Um jogo ou brinquedo para crianças de 6 a 9 anos;
- Deve estimular as habilidades socioemocionais, portanto não é individual ou essencialmente competitivo;
- Jogo que envolva as habilidades socioemocionais no âmbito dos relacionamentos interpessoais e na comunicação;
- Jogo colaborativo que possua tendência ao trabalho em equipe;
- Não pode ser um jogo “limitado”, ou seja, que as possibilidades se esgotam com facilidade. Por exemplo: um jogo de criação de histórias que uma vez tido o contato com todas as cartas pelo menos uma primeira vez os mecanismos se tornam previsíveis;
- Não ser óbvio ao falar sobre os sentimentos, uma vez que pode ser pouco atrativo para as crianças tratar o assunto de forma tão explícita;
- Ser divertido de acordo com a faixa etária, mas que também possa ser jogado com amigos, familiares e que estimule a criatividade;
- Um jogo que não tenha limitação de espaço: possa ser jogado em ambientes fechados ou ao ar livre;
- Um jogo que seja “autossuficiente”, ou seja, não precise de mais materiais além do que estiver na caixa;
- Não precisa ter necessariamente um vencedor: um jogo que estimule o prazer da brincadeira.

A síntese dos tópicos que foram levantados pode ser observada na Figura 16:

Figura 15 – Síntese dos principais tópicos



Fonte: Autoria Própria (2023)

4.2.2 Brainstorming

A fase do *brainstorming* consistiu em explorar ideias e possibilidades, a partir do que foi coletado e analisado na etapa Ouvir. Para a organização geral dessa etapa foi feito um quadro na ferramenta Miro em que as pesquisadoras puderam colocar suas ideias, rascunhos, pesquisas e observações, sem muitos julgamentos que pudessem restringir o processo criativo. Os apontamentos foram reunidos na figura abaixo (Figura 17).

Figura 16 – Brainstorming

Fonte: Autoria Própria (2023)

Durante o *brainstorming* foram levantados pontos que seriam interessantes de serem abordados nas alternativas dos jogos, independentemente de quais fossem. Por exemplo, como inspiração foi citado o jogo Gartic Phone (Figura 18), que possui a mesma mecânica sempre de serem feitos desenhos, no entanto o jogo online possui diversas modalidades, permitindo que os participantes tenham livre escolha e explorem muitas possibilidades.

Figura 17 – Modalidades do Gartic Phone



Fonte: Modos de jogo do Gartic Phone (2023),
disponível em: <https://garticphone.com/pt>

4.2.3 Pesquisa de Mercado

Para esta pesquisa foi realizado um estudo de campo em algumas lojas de brinquedo a fim de entender o que está em alta no mercado, quais são as principais tendências e preferências de cada público. Além disso, também foram realizadas pesquisas online de referências visuais e mecânicas de jogos que pudessem inspirar ou complementar futuramente na etapa de geração de alternativas. Essa pesquisa online utilizou-se tanto de ferramentas como o guia *AIJU*, apresentado pela orientadora do projeto, como de plataformas digitais e perfis em redes sociais de resenhas de brinquedos (“Games 4 Two”, “The Kanoodle Queen”, “Big Potato Games” no TikTok).

O guia AIJU de 2022-2023 permitiu uma análise das referências que existem no mercado atualmente, apontando algumas tendências que vem sendo buscadas pelas famílias. Dentre essas tendências, foram encontrados alguns temas em alta, como sustentabilidade, igualdade de gênero, acessibilidade e multiculturalismo, bem como tipos de brinquedos com predominância em materiais de madeira, quebra-cabeças, jogos de montagem e construção. Destaca-se que o estudo apresentado a respeito da saúde mental infantil vai de encontro com o objetivo desse projeto, como já apresentado na fundamentação teórica.

Os resultados, tanto da pesquisa online quanto física, podem ser encontrados nas Figuras 19, 20 e 21:

Figura 18 – Pesquisa online de jogos



Fonte: Autoria Própria (2023)

- Jogos de conhecimentos gerais: Cuca Legal, Perfil, Master, Quest, Q.I.;
- Jogos de montar: Balança Pinguim, Jenga, Caiu Perdeu, Pinos Mágicos, Torre Maluca;
- Jogos dentro do tema de emoções e desenvolvimento infantil: Organizando as Emoções, O Jogo dos Dilemas, Grok seu mundo!, Ache e encaixe: Hora do lanche Montessori;
- Jogos que estimulam a criatividade e comunicação: Dixit, Quem Conta um Conto, Jenga Maker, Block Party, Imagine.

Os jogos pesquisados, como o Jenga Maker e o Block Party, serviram de material de referência e consulta para o desdobramento do projeto. Além disso, destaca-se aqui o jogo Imagine, que foi testado pelas pesquisadoras e mostrou-se muito interessante ao proporcionar a composição de figuras diversas por meio de cartas feitas com um material transparente, pouco convencional e muito criativo.

Percebeu-se também, pelas visitas às lojas, que muitos dos brinquedos possuem brincadeiras repetitivas, variando apenas o nome e sua identidade visual de jogos mais consolidados no mercado, como Detetive, Banco Imobiliário, Jogo da Vida e conhecimentos gerais.

Ademais, a pesquisa possibilitou entender o direcionamento do mercado para tendências de jogos que envolvem a criatividade e estímulos a comunicação, de modos variados e seguindo diferentes abordagens.

4.2.4 Geração de Alternativas

A partir das ideias geradas e da coleta de dados providas, respectivamente, das etapas de *brainstorming* e pesquisa de mercado, iniciou-se a fase de geração de alternativas, em que foram encontradas duas possíveis soluções para o presente estudo.

A primeira delas foi um jogo de montagem com peças em formatos variados para serem construídas figuras. Os objetivos esperados eram trazer uma maior experiência sensorial e motora para as crianças, bem como desenvolver habilidades socioemocionais voltadas para construção de relacionamentos interpessoais e aperfeiçoamento da comunicação. Para isso, encontrou-se uma necessidade em

apresentar mais de uma modalidade de jogo, por vezes montando figuras por meio de instruções e possibilidades de adivinhação, em outras empilhando as peças e evitando de deixá-las caírem.

Os formatos das peças foram criados inspirando-se nos jogos Tangram, Jenga Maker e Knoodle, que são formados a partir de um módulo e desdobrado em múltiplas composições. Dessa maneira, para essa alternativa foi estabelecido 19 tipos de peças (Figura 22), a partir da decomposição de um quadrado com dimensão de 3x3 cm.

Para o protótipo dessa alternativa, as peças foram desenhadas em placas de isopor () reutilizadas e cortadas na máquina cortadora por fio quente para isopor (Figuras 22).

Figura 21 - Desenho das peças

Fonte: Autoria Própria (2023)

Figura 22 – Máquina cortadora por fio quente para isopor



Fonte: Autoria Própria (2023)

Figura 23 – Peças em isopor

Fonte: Autoria Própria (2023)

A segunda alternativa gerada foi de um jogo de cartas, mais simples de prototipar e executar que o primeiro, mas que ainda estimulasse a comunicação e a criatividade dos jogadores. Nesse brinquedo as crianças sorteariam uma carta que contém uma pergunta inusitada, como “O que é mais doce do que o açúcar?” (Apêndice H), e seriam estimuladas a escrever ou desenhar a resposta mais criativa que puderem pensar. Assim, depois que todos os participantes responderem, é votado pelo grupo qual foi a melhor resposta. Apesar de haver um vencedor nessa proposta de jogo, outros aspectos estão em concordância com o intuito das habilidades socioemocionais, como a negociação, argumentação, mediação, autoconhecimento, empatia e respeito.

4.3 Etapa Implementar

A Etapa Implementar também foi dividida em cinco fases, sendo elas: testagem inicial, decisão de projeto, prototipagem final, testagem final e refinamento.

4.3.1 Testagem inicial

A testagem inicial consistiu em apresentar os protótipos das duas alternativas geradas na etapa Criar a fim de observar como se daria a interação das crianças (Figuras 24 e 25), e avaliar uma possível preferência por alguma delas e quais seriam as motivações.

Figura 24 – Crianças testando a alternativa 1



Fonte: Autoria Própria (2023)

Figura 25 – Crianças testando a alternativa 2



Fonte: Autoria Própria (2023)

Os desenhos, obtidos pelo teste da segunda alternativa, podem ser encontrados no Apêndice I.

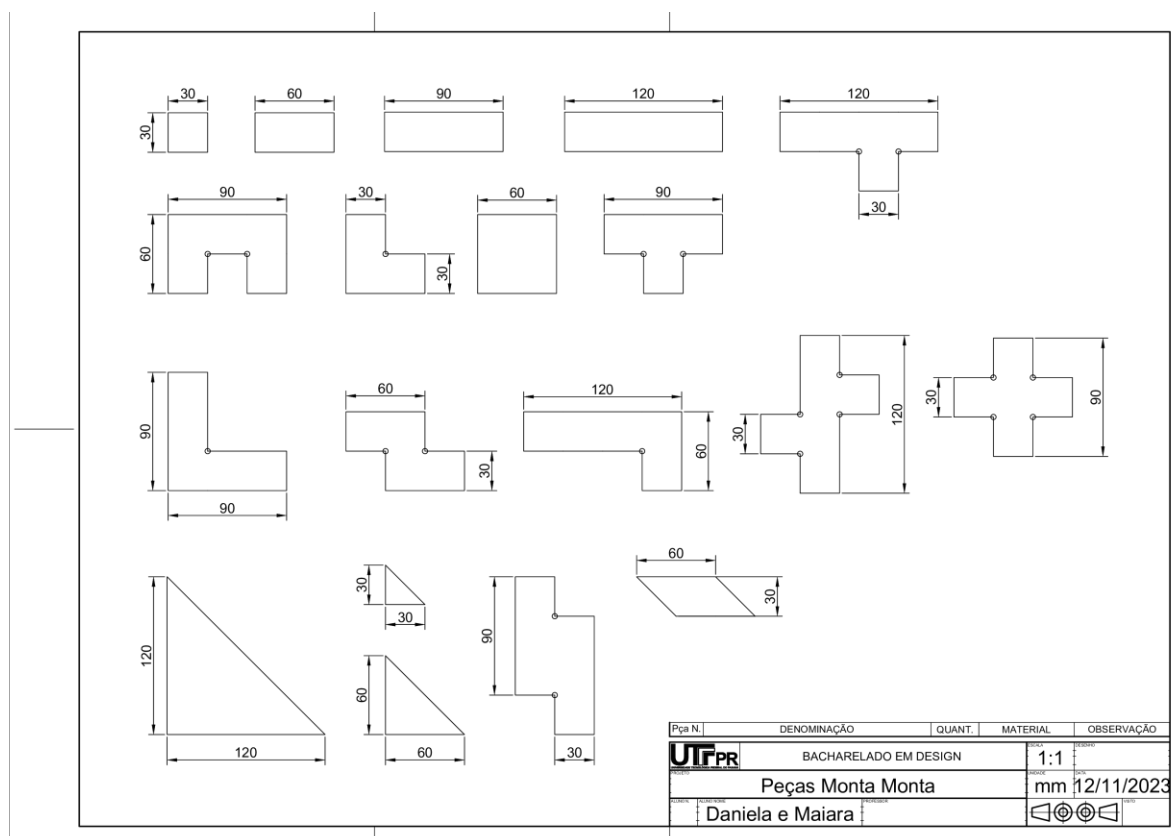
Para a primeira testagem, foram levados em consideração, para avaliação das alternativas geradas, os critérios de entendimento e engajamento no jogo por parte das crianças, cumprimento da tarefa proposta, manuseio do produto e maior alinhamento, na prática, com o objetivo de desenvolver habilidades socioemocionais presente nesse estudo.

Ambos os jogos foram bem aceitos pelo grupo estudado, porém percebeu-se que a primeira alternativa (jogo de montagem com peças) despertou maior interesse das crianças e teria um maior desafio, em termos de design de produto, para as pesquisadoras.

4.3.2 Prototipagem final

Com a alternativa já testada e definida pelo público, iniciou-se a fase da prototipagem final. Nesse momento, seguindo as considerações apontadas pelos usuários no modelo de isopor desenvolvido preliminarmente, foi observado a necessidade de um material que fosse mais estável, evitando assim que as peças se desmontassem com tanta facilidade. Com isso, optou-se para o protótipo final a utilização da madeira, mais especificamente o MDF pelo baixo custo. Após a decisão do material, foi necessário o desenho das peças no AutoCAD (Figura 26) que seriam cortadas posteriormente na *Computer Numerical Control* (CNC) (Figura 27).

Figura 26 – Vista frontal das peças



Fonte: Autoria Própria (2023)

Figura 27 – Corte na CNC

Fonte: Autoria Própria (2023)

Apesar de a Universidade possuir placas disponíveis para utilização, não havia uma que atingisse a espessura desejada de 25mm, trazendo uma limitação para o projeto. Assim, decidiu-se que seria feito o corte do dobro do número de peças em uma placa de 15 mm e que seriam coladas para chegar mais próximo da expectativa de tamanho.

Após cortadas, as peças foram lixadas, coladas (Figuras 28 e 29) e pintadas (Figura 30), permitindo um melhor acabamento e maior diferenciação, outra dificuldade que foi apresentada pelos usuários durante a testagem inicial: não saber

como descrever o formato da peça para os colegas. Desse modo, entende-se que a cor traz mais um aspecto de caracterização e, portanto, facilita a jogabilidade.

Figura 28 – Peças lixadas



Fonte: Autoria Própria (2023)

Figura 29 – Peças coladas



Fonte: Autoria Própria (2023)

Figura 30 – Peças pintadas



Fonte: Autoria Própria (2023)

4.3.3 Testagem Final

A testagem final com os Lobinhos do Grupo Escoteiro Santos Dumont 20/PR aconteceu no dia 25/11 e consistiu em apresentar o protótipo final, bem como avaliar a jogabilidade do produto e mapear pontos de melhorias e considerações para uma possível continuidade do projeto.

Assim como observado durante a primeira testagem realizada com o grupo de crianças, houve adesão e interesse pelo brinquedo. Puderam ser jogadas todas as modalidades (Figura 31, 32 e 33) e foi comentado pelos usuários que a mudança de material das peças, de isopor para madeira, tornou a brincadeira mais prazerosa e fácil de montar, portanto havendo melhorado. Percebeu-se também que as peças por si só despertaram a curiosidade dos Lobinhos e a vontade de brincar, que pediram para fazer montagens e explorar o brinquedo sem muitas regras. O próprio berço da embalagem, feito a princípio para auxiliar no armazenamento, tornou-se parte do jogo e as crianças se dispuseram a guardar as peças para tentar realizar o encaixe correto (Figura 34).

Figura 31 – Testagem Final 1



Fonte: Autoria Própria (2023)

Figura 32 – Testagem Final 2



Fonte: Autoria Própria (2023)

Figura 33 – Testagem Final 3



Fonte: Autoria Própria (2023)

Figura 34 – Crianças brincando com o berço



Fonte: Autoria Própria (2023)

As crianças cooperaram na montagem das figuras e exercitaram sua capacidade de comunicação durante toda a testagem, cumprindo com o objetivo inicial do trabalho, não sendo observado em nenhum momento conflito ou competitividade excessiva entre os jogadores.

5 RESULTADO

No presente capítulo tem-se a apresentação e o detalhamento do produto produzido. Nele, encontra-se o desdobramento da identidade visual do jogo, incluindo o processo de *naming*, a geração do logotipo, a tipografia e paleta de cor definidas, e a embalagem que contém o produto. Além disso, mostra-se o resultado final do brinquedo, desde o design do produto até as modalidades e regras do jogo.

5.1 A identidade Visual

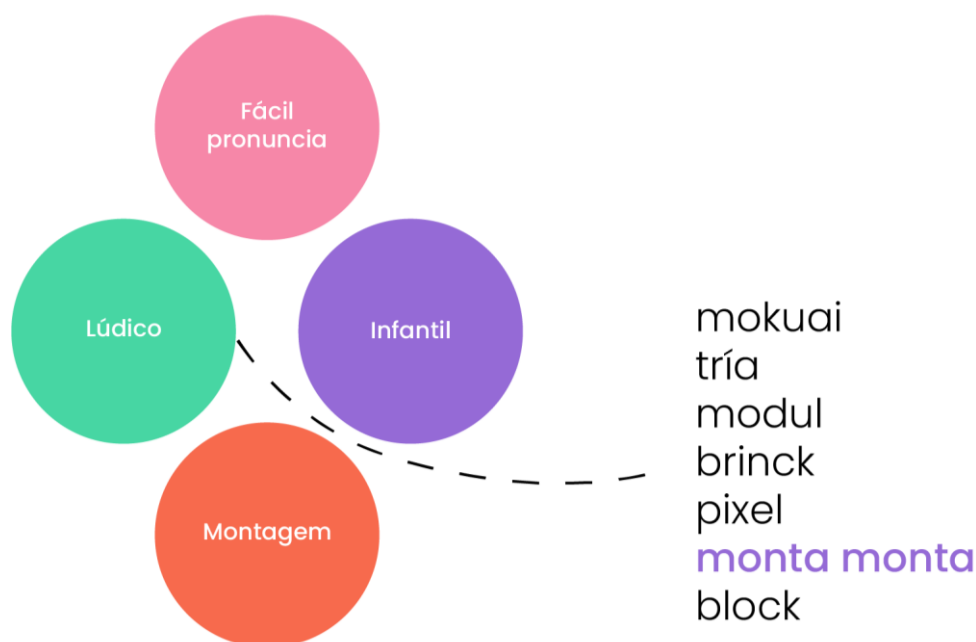
No presente tópico, apresenta-se detalhadamente a identidade visual criada para o projeto em questão. Apesar do foco do projeto ser o desenvolvimento do jogo em si, também se fez necessário pensar em uma identidade visual, afinal, ela é a expressão visual e verbal da marca, dando apoio, expressão, comunicação, síntese e visualização a ela.

Para isso, foi pensado e desdobrado o *naming*, logotipo, tipografia, paleta de cor, elementos de apoio e prancheta da marca para o produto aqui desenvolvido.

5.1.2 Naming

As ideias para nome do jogo partiram de sua temática: construção, montagem e colaboração. Com isso, foi elaborado uma nuvem de palavras com temas relacionados a esses dois pontos, como pode ser observado na Figura 31:

Figura 31 – Naming



Fonte: Autoria Própria (2023)

Dessa forma, buscando o sentido das construções que o jogo propõe, bem como pensando nas questões de facilidade de pronúncia e reconhecimento pelo público-alvo, as pesquisadoras optaram pelo nome “Monta Monta”. Além disso, a alternativa apresenta muito potencial para diversos desdobramentos gráficos que iriam compor a identidade visual.

5.1.3 Logotipo

Um dos pontos principais de identificação de uma marca é o logotipo, uma palavra ou mais apresentada em uma determinada fonte tipográfica, podendo-a ser ou não, modificada e adaptada (WHEELER, 2008). Para Glaser (2000) “um logotipo é a porta de entrada da marca” (GLASER, 2000 apud WHEELER, 2008, p. 14). Dessa maneira, deve ser bem construído, de forma que sustente a mensagem e imagem que a marca quer transmitir.

Nesse projeto, após a definição do nome do jogo, começou-se a elaboração das alternativas (Figura 32), pensando em variações de uso de letras maiúsculas e minúsculas, mudanças de posição e composição, além da inserção de elementos de

apoio, visando a melhor forma de representar, apresentar e expressar não somente o nome como também a intenção do jogo.

Figura 32 – Alternativas do logotipo



Fonte: Autoria Própria (2023)

A Righteous, fonte de uso livre criada pela empresa Astigmatic e escolhida como base para o logotipo, foi trabalhada e adaptada. A repetição da palavra “monta”, permitiu que fosse feito uma referência ao jogo, uma vez que uma das palavras possui posições “bagunçadas”, remetendo às peças e a ideia de construção. Além disso, o movimento proporcionado pela disposição das palavras torna o logotipo mais lúdico e adequado ao público infantil. Essa construção pode ser observada na Figura 33:

Figura 33 – Logotipo final



Fonte: Autoria Própria (2023)

5.1.4 Cores

Segundo Lupton e Phillips (2008), a cor virou parte integrante do processo de design. Ela é capaz de criar atmosferas, sensações e de evidenciar conceitos. Para Wheeler (2019), o uso da cor provoca emoções, sensações e expressa personalidades, como também pode estimular a associação à marca, promovendo diferenciação e evidência.

Para o jogo, pensou-se em uma paleta com um número considerável de cores, de modo que remetesse, também de maneira visual, ao público infantil. A paleta pode ser vista na Figura 34:

Figura 34 – Paleta de cores**Fonte: Autoria Própria (2023)**

5.1.5 Tipografia

A tipografia é um dos elementos também essenciais na construção de um projeto de identidade eficaz: ela comunica, expressa e reflete a marca. Para Wheeler (2019, p. 158), “muitas marcas são imediatamente reconhecíveis, em grande parte, devido ao seu estilo tipográfico consistente e diferenciado”. Seu uso deve se adequar, também, a questões de hierarquia e importância.

As fontes utilizadas tiveram como requisitos para escolha, formas simples, priorizando a legibilidade e leiturabilidade, ainda mais necessário por tratar-se de um público infantil. Para a construção do logotipo, então, a fonte utilizada como base e adaptada foi a Righteous. Já para os títulos e textos a fonte escolhida foi Poppins. Todas as tipografias podem ser vistas na Figura 35.

Figura 35 –Tipografia

TIPOGRAFIA

LOGOTIPO

Righteous

TÍTULOS E TEXTOS

Poppins Light

Poppins Regular

Poppins Medium

Fonte: Autorial Própria (2023)

5.1.6 Prancheta da Marca

A prancheta da marca (Figura 36) foi criada com o principal objetivo de resumir em uma única prancha os principais componentes da marca.

Figura 36 – Prancheta da marca

LOGOTIPO



PALETA DE COR



ELEMENTOS DE APOIO



TIPOGRAFIA

Poppins Light
Poppins Regular
Poppins Medium

Fonte: Autoria Própria (2023)

Nela, encontra-se o logotipo (Figura 37), bem como suas versões em positivo e negativo, a paleta de cor que acompanha a identidade e os elementos de apoio, material criado para compor a marca, que foram desdobrados.

Figura 37 – O logotipo



Fonte: Autoria Própria (2023)

5.1.7 Embalagem

A embalagem desempenha um papel fundamental no contexto do produto, pois exerce influência direta na percepção, na atratividade e na decisão de compra do consumidor. Além de proteger o produto durante o transporte e armazenamento, a embalagem é responsável por transmitir informações essenciais, como marca, identidade visual e descrição do produto. Ela desempenha um papel de destaque na comunicação visual, transmitindo os valores da marca e criando uma conexão emocional com o consumidor por meio das cores, design, materiais e texturas. Uma embalagem bem projetada e atrativa pode despertar o interesse do cliente, transmitir confiança e qualidade, diferenciar o produto dos concorrentes e, conseqüentemente, influenciar positivamente na decisão de compra.

Para a embalagem deste projeto, portanto, foi necessário ter:

- Nome do jogo (logo);
- Idade apropriada;
- Número de jogadores;
- Componentes;
- Mensagem convite;
- Elementos do Manual Iconotoy (AIJU, 2019).

A AIJU é uma entidade sem fins lucrativos localizada na Espanha, cuja principal tarefa é promover a pesquisa, segurança e qualidade em todos os setores de produtos infantis e lazer. Eles produziram um guia, chamado de Manual Iconotoy onde pode-se encontrar pictogramas para aspectos técnicos, pedagógicos, idade, acessibilidade, contexto de uso, tipo de jogo etc. Para este projeto, serão utilizados os reproduzidos na Figura 38.

Figura 38 – Os pictogramas

Fonte: Adaptado de AIJU (2019)

A aparência da embalagem foi pensada de forma que chame atenção do jogador (Figura 39), possuindo as cores da marca, os elementos de apoio e o logo com grande destaque que estão localizados na tampa da caixa. Já a lista de componentes, bem como os pictogramas estão localizados na lateral esquerda da caixa. A mensagem convite para conhecer o jogo, no entanto, está localizada na parte inferior de caixa.

Figura 39 – A embalagem



Fonte: Aatoria Própria (2023)

A mensagem convite, localizada na parte inferior da caixa, é:

“Quando a vida te dá algumas peças, você... MONTA MONTA! São mais de 19 tipos de peça para você fazer esculturas criativas com seus amigos e quatro modos de jogo para se divertir: é só escolher o que estiver a fim de jogar e começar a montar! Será que você é capaz de empilhar o máximo de peças sem deixar cair? Será que você consegue criar uma figura que seus amigos adivinhem? Ou então consegue montar uma das esculturas que as cartas te desafiarem? Monta Monta é o jogo perfeito para você se

divertir com os seus amigos e familiares, enquanto, juntos descobrem o que fazer com algumas peças coloridas de formato esquisito. E aí, já sabe o que vai montar hoje?”

Na Figura 40 pode-se observar, respectivamente, o posicionamento dos pictogramas e da mensagem convite na embalagem.

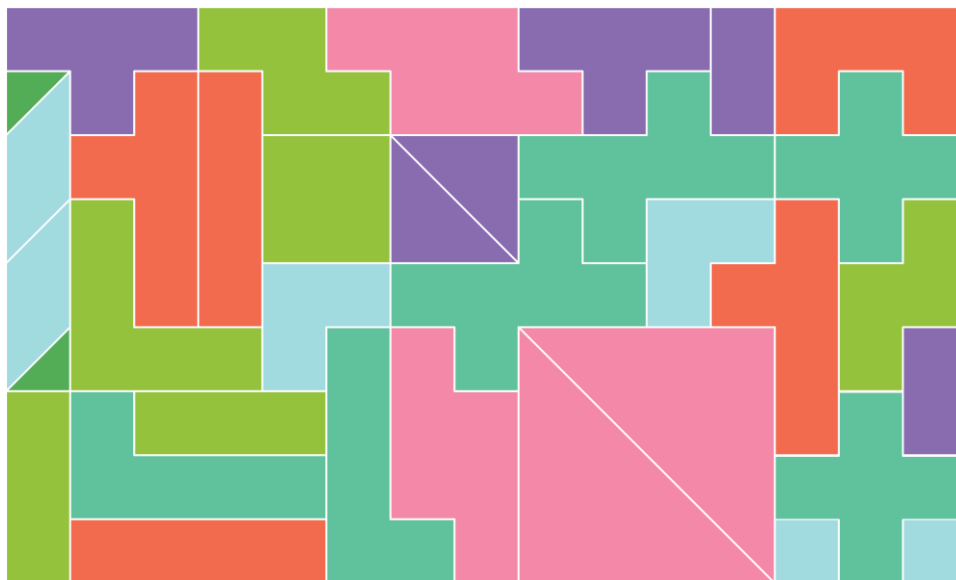
Figura 40 – Embalagem: pictogramas e mensagem convite



Fonte: Autoria Própria (2023)

Para evitar o atrito entre as peças e para facilitar o encaixe delas foi criado um “berço” para o fundo da caixa, como se fosse um “mapa” para as peças serem posicionadas de forma otimizada (Figura 41).

Figura 41 – Berço da embalagem



Fonte: Autoria Própria (2023)

Desse modo, a organização das peças na embalagem é facilitada, havendo redução de estresse para a desmontagem e aumentando a vida útil do jogo, uma vez que as peças estão bem armazenadas.

5.2 O brinquedo: Monta Monta

Nesta seção tem-se a apresentação do protótipo final, bem como a definição do conceito e as modalidades de jogo. Ao adentrar no desenvolvimento do jogo em si, é necessário entender como ele vai funcionar. Para isso são delineados o conceito, os componentes criados e as modalidades de jogo.

5.2.1 Conceito do Jogo

O conceito do jogo foi pensado a partir do decorrer da etapa Ouvir, principalmente, combinado com a fundamentação teórica trazida no estudo, de modo

a entender um pouco melhor sobre as fases do desenvolvimento infantil e empatizar com a realidade do público-alvo definido.

A intenção é que o brinquedo estimule o desenvolvimento das habilidades socioemocionais de comunicação e trabalho em equipe, apontadas com o desdobrar das etapas Ouvir e Criar, de maneira lúdica e divertida para as crianças, de modo que elas aprendam brincando.

Desse modo, o brinquedo Monta Monta é um jogo composto por peças de madeira com cores, formas e modalidades diversas, ou seja, seus participantes conseguem escolher como preferem jogar, podendo ser de maneira competitiva ou colaborativa.

5.2.2 O Jogo

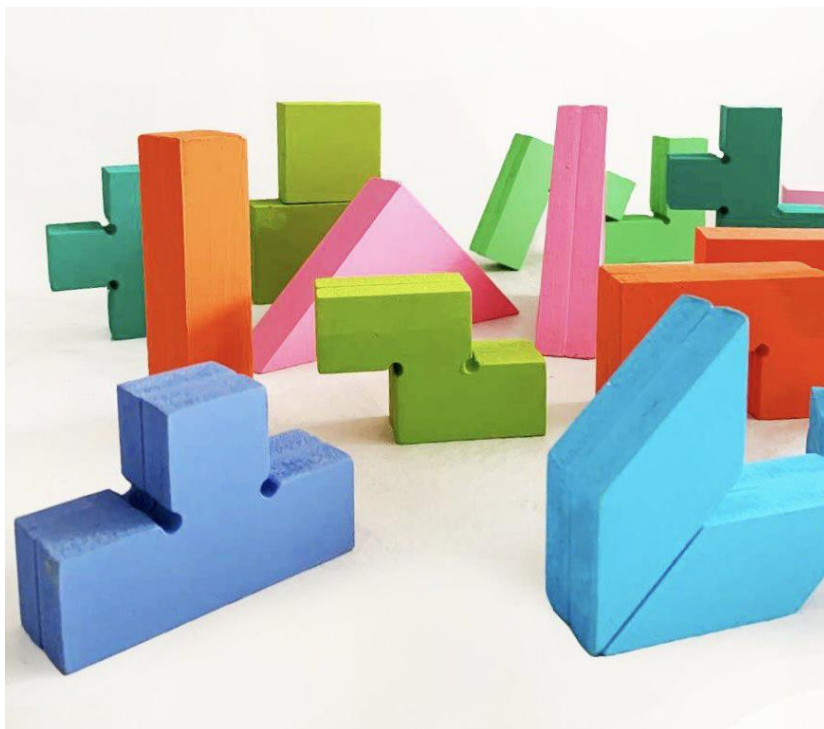
O jogo Monta Monta é composto por 19 modelos de peças, totalizando 38 peças de madeira (Figuras 45 e 46), 12 cartas contendo figuras (Figura 47), um manual com explicações das modalidades de jogo, três berços (Figuras 41, 42 e 43) e uma caixa (Figura 39).

Figura 42 – Peças do Jogo 1



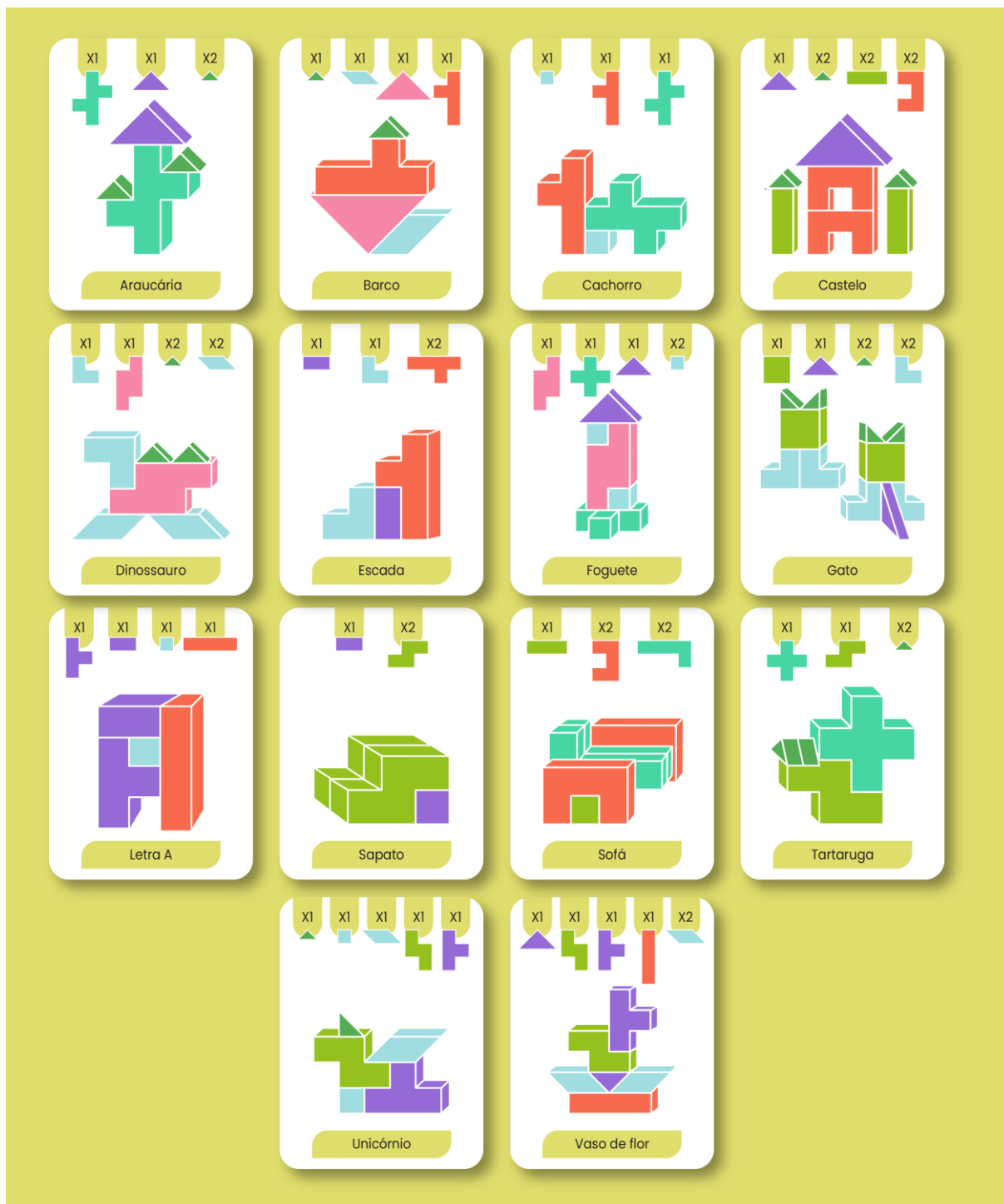
Fonte: Autoria Própria (2023)

Figura 43 – Peças do Jogo 2



Fonte: Autoria Própria (2023)

Figura 44 – Peças do Jogo



Fonte: Autoria Própria (2023)

Figura 45 – Manual do modo de jogo



Fonte: Autoria Própria (2023)

5.2.3 Modalidades do Jogo

As modalidades pensadas para o jogo desenvolvido estão melhor descritas abaixo:

Telefone sem-fio (colaborativo)

- É formado um círculo com os participantes e as peças do jogo ao meio;
- Uma pessoa começa selecionando peças e montando uma figura em um lugar que os outros não a vejam;
- Em seguida, a próxima pessoa do círculo, que não viu o que estava sendo montado, olha e tenta adivinhar o que é, falando para a próxima pessoa do círculo a figura que enxergou. Não é permitido descrever as peças que foram usadas;

- Essa pessoa, então, deve montar o que foi visto pelo outro com outras peças, em um lugar diferente do que já tem a primeira escultura;
- Assim, o jogo segue até que todos os participantes joguem e as esculturas e respostas sejam reveladas para ver se o grupo conseguiu chegar até o fim com a resposta certa inicialmente.

Mestre mandou (duplas, competitivo)

- Uma pessoa da dupla sorteia uma carta contendo uma figura montada, indicando quais as peças que vão ser utilizadas e o que é o desenho;
- O participante que tirou a carta deve descrever como deve ser montada a figura sem dizer o que é para o outro participante. Exemplo: pegue um cubo e equilibre um triângulo em cima dele;
- Quem dá as instruções não pode apontar ou mexer nas peças;
- Ao final das instruções, o participante que montou a figura deve tentar adivinhar o que é a escultura;
- As duplas vão se revezando para o sorteio das cartas e montagem e a que conseguir acertar mais figuras ganha.

Não cai não (colaborativo)

- Forma-se uma roda com os participantes;
- O primeiro participante sorteia uma peça e começa montando uma torre;
- Escolhe-se uma direção para o jogo continuar e o próximo participante sorteia outra peça para empilhar em cima da anterior, não sendo permitido equilibrar sobre peças de rodadas passadas por mais que tenha espaço disponível;
- Assim, as rodadas vão continuando até que alguém derrube a torre acidentalmente;
- Não necessariamente o jogo é sobre perder individualmente: os outros jogadores, sem encostar, podem dar dicas de qual o melhor lugar para empilhar a peça.

Monta Monta (colaborativo)

- Os jogadores têm total liberdade para montar figuras e compartilhar com os colegas os resultados, divertindo-se livremente com as peças do jogo.

Cada modalidade de Monta Monta, seja ela de comunicação o 'Telefone sem-fio', o estratégico 'Mestre enviou', o desafio 'Não cai não', ou o livre 'Monta Monta', foi cuidadosamente pensado para despertar não apenas a diversão, mas também para instigar a mente criativa das crianças. Estes jogos são possíveis campos de exploração onde a imaginação encontra a colaboração, e a criatividade se une à comunicação. Aqui, cada peça montada e cada desafio enfrentado são passos em direção ao desenvolvimento de habilidades socioemocionais. Em Monta Monta, as crianças aprendem brincando a lidar com seus sentimentos, são eles de frustração, vergonha ou tédio, enquanto aprimoram suas capacidades de comunicação, cooperação e imaginação. Assim, o jogo se torna mais que uma brincadeira: é uma jornada enriquecedora no crescimento pessoal e social.

6 CONCLUSÃO

O presente estudo foi orientado pelo objetivo de desenvolver um projeto de brinquedo educativo para a obtenção de habilidades sociais e inteligência emocional em crianças na faixa etária de 6 a 9 anos. Para isso, foi escolhida a metodologia do HCD, bem como o envolvimento de um grupo de crianças correspondente ao público-alvo, que pertence ao Grupo Escoteiro Santos Dumont 20/PR. O motivo dessa escolha deve ser à facilidade de contato com esses jovens por meio de uma das pesquisadoras, além do alinhamento do movimento escoteiro com os valores do projeto: “à honestidade, honra, lealdade, amizade, tolerância, solidariedade, cortesia, preservação do meio ambiente, economia, alegria, cuidados com o corpo e com o espírito, entre outros” (UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, [20-?]).

Para garantir que o trabalho oferecesse o mínimo de risco possível para os participantes, foi decidido submetê-lo comitê de ética que, apesar do esforço para preencher e atualizar os documentos, além do tempo que foi comprometido até a aprovação, acredita-se ter sido experiência válida para compreender todas as informações e requisitos que são necessários quando o projeto envolve pessoas, especialmente crianças.

Sendo assim, o projeto contou com o apoio, experiências e pontos de vistas diferentes, contribuindo para uma solução mais completa e efetiva. A pesquisa participativa com o público-alvo proporcionou clareza, empatização e insights que geraram confiança na realização das etapas.

O brinquedo criado, Monta Monta, é um jogo de peças que possui diversas modalidades: pode ser competitivo ou não, sendo sempre jogado com amigos ou familiares e trabalhando a comunicação, coordenação motora e criatividade dos participantes. O produto convida os usuários a explorar as diferentes formas para compor figuras novas ou até mesmo empilhar as peças sem as deixar que caiam. O cumprimento ou não dos objetivos que o jogo propõe faz com que a criança lide com seus sentimentos de frustração e realização, proporcione momentos de interações sociais, estimule o trabalho em equipe e a colaboração, além de exercer a comunicação.

Dessa forma, o produto final é um brinquedo que atende às necessidades exploradas durante o decorrer do projeto, que incluem o desenvolvimento de habilidades socioemocionais voltadas à comunicação, relações interpessoais e

trabalho em equipe. Os diversos formatos e cores das peças despertam o interesse e estimulam a criatividade das crianças, como observado na etapa de testagem final. O nome adotado é intuitivo, de fácil entendimento e pronúncia, o logotipo desenvolvido remete ao processo de brincar com as peças e tentar equilibrá-las, estando alinhado com a proposta do jogo. Dentro de cada modalidade, é possível observar o estímulo das seguintes habilidades socioemocionais e comportamentais:

- **Telefone sem fio:** estimula a criatividade, capacidade de diferenciação, paciência e comunicação;
- **Mestre mandou:** estimula trabalho em equipe, comunicação, capacidade de oferecer direcionamentos e liderança;
- **Não cai não:** estimula lidar com os sentimentos de frustração, compreensão de formas e pensamento lógico;
- **Monta Monta:** estimula a criatividade.

É evidente que a aquisição das habilidades socioemocionais não é um processo único e isolado, mas um exercício que deve ser estimulado ao longo de todas as etapas do desenvolvimento humano. Por isso, entende-se que o produto proposto não soluciona os transtornos mentais, atraso intelectual, retrocesso na comunicação e nas relações sociais apresentados no mundo pós-pandemia e que foram motivadores para esse projeto. Contudo, observa-se um esforço realizado para a discussão da temática, diga-se de passagem, ainda muito inicial e com pouco referencial no Mercado, e que possui potencial de exploração e desdobramentos vastos.

Sendo assim, existem pontos que podem ser explorados como forma de continuidade para esse trabalho:

- Estudar novas formas de desenvolver as habilidades socioemocionais aqui exploradas;
- Explorar novas modalidades e formatos de peças, bem como complementar as cartas de figuras de repente acrescentando baralhos com diferentes temáticas;
- Pensar em possibilidades de trazer sustentabilidade ao produto desenvolvido;
- Realizar um acompanhamento mais detalhado dos efeitos do brinquedo no desenvolvimento das habilidades socioemocionais na criança,

havendo uma comparação e análise de dados que sejam mais do que qualitativos;

- Testar em outros grupos de crianças, além do movimento escoteiro, para entender de que forma ele se comporta quando em contato com diferentes realidades.

Por fim, o projeto permitiu que as pesquisadoras atingissem seu objetivo pessoal de satisfação profissional e proporcionassem a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos ao longo da formação acadêmica. O produto desenvolvido contemplou as etapas da metodologia escolhida, contou com a participação ativa do público-alvo, que foi inédita e proveitosa; e ainda explorou um assunto que é muito escasso de referências: mesmo apoiando-se nas teorias que foram citadas na fundamentação teórica são poucos os brinquedos que abordam a Inteligência Emocional, menos ainda quando pensado dentro do mercado nacional. Portanto, foram cumpridas as relevâncias artística, cultural, educacional e social propostas.

Ademais, acredita-se que o objetivo geral de criar um produto envolve o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, de modo que as crianças aprendam brincando, foi realizado, e espera-se que este projeto seja um motivador inicial para mudanças de tensão no comportamento infantil.

REFERÊNCIAS

AIJU. Guia AIJU. *In*: AIJU. **Guia AIJU**: Única guía basada en estudios con niños/as y familias. [S. l.: s. n.], 2022. Disponível em: <<https://guiaaiju.com/guias/guia-aiju-2022-2023.pdf>>. Acesso em: 10 nov. 2023.

AIJU. IconoToy: Nueva colección de iconos informativos sobre el juguete. *In*: AIJU. **IconoToy**: Nueva colección de iconos informativos sobre el juguete. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://guiaaiju.com/wp-content/uploads/2019/10/manual-iconotoy.pdf>. Acesso em: 12 nov. 2023.

AIJU. **Quienes somos**. [S. l.], 2023. Disponível em: <<https://www.guiaaiju.com/quienes-somos/>>. Acesso em: 10 nov. 2023.

ALVES, Sabrina Sacoman Campos. PIAGET E FREIRE: ASPECTOS DO DESENVOLVIMENTO MORAL. **Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas**, [s. l.], v. 11, 2019. Disponível em: <<file:///C:/Users/maiar/Downloads/labeditorial,+9387-Texto+do+artigo-30561-1-10-20191024.pdf>>. Acesso em: 9 maio 2023.

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR. Competências socioemocionais como fator de proteção à saúde mental e ao bullying. *In*: **Competências socioemocionais como fator de proteção à saúde mental e ao bullying**. [S. l.], 25 fev. 2019. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/195-competencias-socioemocionais-como-fator-de-protecao-a-saude-mental-e-ao-bullying#:~:text=No%20combate%20ao%20bullying%2C%20as,e%20tomada%20de%20decis%C3%A3o%20respons%C3%A1vel>>. Acesso em: 10 nov. 2023.

BALARDIM, Graziela. **Brinquedos pedagógicos: qual é a importância deles no ensino infantil?**. [S. l.], 1 out. 2021. Disponível em: <https://www.clipescola.com/brinquedos-pedagogicos/>. Acesso em: 8 dez. 2023.

BEE, Helen. **A criança em desenvolvimento**. 12. ed. atual. Porto Alegre: Artmed, 2009.

CER. **CONHEÇA AS 5 COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS DA BNCC**. [S. l.], 13 dez. 2022. Disponível em: <https://cer.sebrae.com.br/blog/conheca-as-5-competencias-socioemocionais-da-bncc/>. Acesso em: 10 nov. 2023.

DUSEK, Eduardo; TOQUINHO. **Imagem**. Brasil: Movieplay Do Brasil: 2 dez. 2002. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Ry3da6B4OfM&list=PLUtNeOQQyfv2HgQIOEMLa24rj2UDEeejE&index=3>>. Acesso em 10 nov. 2023.

ENYA. **Only Time**. Dún Laoghaire: Aigle: 2000. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7wfYIMyS_dI>. Acesso em 10 nov. 2023.

ESCOTEIROS DO BRASIL. **POR - Princípios, Organização e Regras**. 11ª Edição. ed. atual. Curitiba: [s. n.], 2013. 186 p. Disponível em: file:///C:/Users/mxm7496/Downloads/POR_2013_20.pdf. Acesso em: 12 nov. 2023.

FREUD (1996), James Strachey *et al.* **Edição standard brasileira das obras de Sigmund Freud**, 24 V. Rio de Janeiro: Imago, 2019.

GALLAHUE, David L.; OZMUN, John C.; GOODWAY, Jaqueline D. **Compreendendo o desenvolvimento motor**: bebês, crianças, adolescentes e adultos. 7º ed. Rio Grande do Sul: AMGH, 2012.

GOLEMAN, Daniel. **Inteligência Emocional**: A teoria revolucionária que redefine o que é ser inteligente. 1. ed. rev. e atual. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 1996. 338 p. v. 1.

IDEO. HCD - **Human Centered Design**: Kit de ferramentas.EUA: IDEO, 2009. 102 p. Disponível em: <https://www.ideo.com/post/design-kit>. Acesso em abr. 2023.

JORNAL DA USP. **Isolamento social é fator de risco para a saúde mental das crianças**, 05 de junho de 2020. Disponível em:<<https://jornal.usp.br/atualidades/isolamento-social-e-fator-de-risco-para-a-saude-mental-das-criancas>>. Acesso em: 15 jun. 2022.

LA TAILLE, Yves; OLIVIEIRA, Marta Kohl; DANTAS, Heloisa. **Piaget, Vigotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão**. São Paulo: Summus, 1992.

LINGUEE. Brainstorming. *In*: LINGUEE. **Brainstorming**. [S. l.], 2023. Disponível em: <https://www.linguee.com.br/ingles-portugues/traducao/brainstorming.html>. Acesso em: 10 nov. 2023.

LUPTON, E.; PHILLIPS, J.C. **Novos Fundamentos do Design**. [tradução Cristian Borges]. São Paulo: Cosac Naify, 2008. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5614732/mod_resource/content/6/LUPTON_ELLEN_NovosFundamentos.pdf. Acesso em 09 mai. 2022

MASAKA KIDS AFRIKANA. **I Look to You**. Masaka: Masaka Kids Afrikana: 2 dez. 2022. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=LRmALdMJxoU>>. Acesso em 10 nov. 2023.

MIRANDA, Simão De. **Do fascínio do jogo à alegria do aprender**. Campinas, SP: Papiros, 2001.

MODO BRINCAR. **Entenda a diferença entre brinquedos educativos e brinquedos lúdicos**. [S. l.], 17 fev. 2020. Disponível em: <https://modobrinicar.rihappy.com.br/brinquedos-ludicos/>. Acesso em: 8 dez. 2023.

MOREIRA DE SOUZA, Natália; MUGLIA WECHSLER, Amanda. Reflexões sobre a teoria piagetiana: o estágio operatório concreto. *In*: MOREIRA DE SOUZA, Natália; MUGLIA WECHSLER, Amanda. **Reflexões sobre a teoria piagetiana: o estágio**

operatório concreto. 2014. Artigo (Graduação) - UNIFAFIBE, [S. l.], 2014. Disponível em:
<https://unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/cadernodeeducacao/sumario/31/04042014074217.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2023.

MUNARI, Alberto. **Jean Piaget**. Recife: Editora Massangana, 2010. ISBN 978-85-7019-546-3.

NINHOS DO BRASIL. **Os 4 estágios de Piaget**: Entenda fases do desenvolvimento cognitivo. [S. l.], 21 abr. 2021. Disponível em:
[https://www.ninhosdobrasil.com.br/quais-sao-os-4-estagios-de-piaget#:~:text=Est%C3%A1gio%20operat%C3%B3rio%2Dconcreto%20\(7%20a,solu%C3%A7%C3%B5es%20mentais%20para%20problemas%20reais](https://www.ninhosdobrasil.com.br/quais-sao-os-4-estagios-de-piaget#:~:text=Est%C3%A1gio%20operat%C3%B3rio%2Dconcreto%20(7%20a,solu%C3%A7%C3%B5es%20mentais%20para%20problemas%20reais). Acesso em: 10 nov. 2023.

NORMAN, Donald. **Design Emocional**: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

OZAWA, Haruka. OFICINAS CRIATIVAS: Uma iniciativa pedagógica para estimular a educação alimentar e ambiental nos anos iniciais do ensino fundamental. *In*: OZAWA, Haruka. **OFICINAS CRIATIVAS**: Uma iniciativa pedagógica para estimular a educação alimentar e ambiental nos anos iniciais do ensino fundamental. Orientador: Prof. Dr. André de Souza Lucca. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação do Bacharelado em Design) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2022. Disponível em:
[file:///C:/Users/mxm7496/Downloads/HARUKA%20OZAWA-tcc%20entregue%20biblioteca%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/mxm7496/Downloads/HARUKA%20OZAWA-tcc%20entregue%20biblioteca%20(1).pdf). Acesso em: 12 nov. 2023.

PAPALIA, Diane E.; OLDS, Sally Wendkos; FELDMAN, Ruth Duskin. **Desenvolvimento Humano**. 8ªed. Porto Alegre: ARTMED, 2013.

PIAGET, Jean. **A linguagem e o pensamento da criança**. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

_____. **Rapport du directeur**: cinquième réunion du Conseil. Genebra: Bureau international d'éducation, 1934.

_____. **Seis estudos de psicologia**. Tradução Maria Alice Magalhães D' Amorim e Paulo Sergio Lima Silva. 24 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003.

SCHIRMANN, Jeisy Keli *et al.* FASES DE DESENVOLVIMENTO HUMANO SEGUNDO JEAN PIAGET. **VI Congresso Nacional de Educação**, [s. l.], 25 out. 2019. Disponível em:
https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD1_SA9_ID4743_27092019225225.pdf. Acesso em 7 mai. 2023.

SILVA, Ana Angélica Fonseca. Introdução. **Mobiliário infantil interativo baseado em design emocional**, Curitiba, 2015. Disponível em:
https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/7712/1/CT_CODES_2015_1_14.pdf
 >. Acesso em 09 jun. 2022.

SILVA, Nialda Sabrina da. AS CATEGORIAS JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL SOB A PERSPECTIVA DA ATUAÇÃO DO PSICÓLOGO ESCOLAR. **V CONEDU**, [s. l.], 2018. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117_MD1_SA9_ID11076_15092018160316.pdf. Acesso em: 8 dez. 2023.

SURVIVOR. **Eye of the Tiger**. Califórnia: EMI, Scotti Brothers: 1982. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=btPJPFnesV4>>. Acesso em 10 nov. 2023.

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL. **Escotismo e Valores**: Uma contribuição na educação para a vida e na construção de um mundo melhor. [S. l.: s. n.], [20-?]. Disponível em: https://ead.escoteiros.org.br/pluginfile.php/169494/mod_folder/content/0/Escotismo%20e%20Valores.pdf. Acesso em: 10 nov. 2023.

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL. **Projeto Educativo dos Escoteiros do Brasil**: Educação para a vida. [S. l.: s. n.], 2021. Disponível em: https://www.escoteiros.org.br/wp-content/uploads/2021/09/ProjetoEducativo_2021.pdf. Acesso em: 12 nov. 2023.

UNICEF. **Impacto da covid-19 na saúde mental de crianças, adolescentes e jovens é significativo, mas somente a 'ponta do iceberg'**, 04 de outubro de 2021. Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/comunicados-de-imprensa/impacto-da-covid-19-na-saude-mental-de-criancas-adolescentes-e-jovens#:~:text=Segundo%20os%20%C3%BAltimos%20dados%20dispon%C3%ADveis,alguma%20perda%20relacionada%20%C3%A0%20educa%C3%A7%C3%A3o>>. Acesso em 15 jun. 2022.

WHEELER, Alina. **Design de identidade da marca: um guia completo para a criação, construção e manutenção de marcas fortes**. 2ª. Ed. Porto Alegre: Bookman, 2008.

_____. **Design de identidade da marca: guia essencial para toda a equipe de gestão de marcas**. Bookman: Grupo A, 2019. E-book. ISBN 9788582605141. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582605141/>. Acesso em: 02 jun. 2023.

APÊNDICE A - Roteiro de Coleta de Dados

ENTREVISTA INDIVIDUAL ESTRUTURADA - CRIANÇAS

Data: Agosto/2023.

Participantes: Chefes e Lobinhos da Alcateia do Grupo Escoteiro Santos Dumont e discentes Daniela Narumi Hirai, Maiara Miotti Cunha e Dr^a Cindy Renate Piassetta Xavier Medeiros.

Lugar: R. Francisco Rocha, 747 - Batel, Curitiba - PR, 80420-020

Duração: No período vespertino, com duração de 30 minutos.

Tema: Hábitos voltados a relação das crianças entre si e com os brinquedos.

Etapas: 1. Entrevista individual semiestruturada com 8 perguntas estruturadas.

- Você prefere brincar sozinho ou com outras pessoas? Por quê?
- Quando você quer brincar com outras pessoas, quem elas são (outras crianças, familiares, irmãos, etc.)? Por quê?
- Quais brinquedos e brincadeiras você não gosta? Por quê?
- Quais e que tipo de brincadeiras e brinquedos são os seus favoritos? Por quê?
- Em que momento do dia e lugar você prefere brincar? Por quê?
- Como você faz amizade com pessoas novas?
- Quais sentimentos estão mais presentes no seu cotidiano? O que faz com que eles surjam?
- Como você costuma lidar em momentos em que as emoções da sua criança estão desequilibradas?

ENTREVISTA INDIVIDUAL ESTRUTURADA - RESPONSÁVEIS

Data: Agosto/2023.

Participantes: Chefes da Alcateia do Grupo Escoteiro Santos Dumont, pais ou responsáveis e discentes Daniela Narumi Hirai, Maiara Miotti Cunha e Dr^a Cindy Renate Piassetta Xavier Medeiros.

Lugar: R. Francisco Rocha, 747 - Batel, Curitiba - PR, 80420-020

Duração: No período vespertino, com duração de 30 minutos.

Tema: Tratamento das emoções em ambiente familiar e o hábito de brincar.

Etapas: 1. Entrevista individual semiestruturada com 11 perguntas estruturadas.

- Como a criança costuma brincar? Sozinhas ou acompanhadas?
- Quais e que tipo de brincadeiras e brinquedos as crianças costumam consumir?
- Como é a participação da criança no processo de escolha das brincadeiras e brinquedos?
- Em que momento a criança possui interação com outras crianças, além do ambiente escolar? Como são essas interações?
- Como as emoções da criança são trabalhadas no ambiente familiar?
- Você costuma conversar com a sua criança?
- Como você costuma lidar em momentos em que as emoções da sua criança estão desequilibradas?

DINÂMICA 1

Data: Agosto/2023.

Participantes: 25 crianças de 6 a 9 anos.

Acompanhantes: Chefes da Alcateia do Grupo Escoteiro Santos Dumont e discentes Daniela Narumi Hirai, Maiara Miotti Cunha e Dr^a Cindy Renate Piassetta Xavier Medeiros.

Lugar: R. Francisco Rocha, 747 - Batel, Curitiba - PR, 80420-020

Duração: No período vespertino, das 14h00 às 14h30.

Tema: Desenho das emoções.

Etapas:

1. Propor sentimentos e pedir para que as crianças desenhem o que elas entendem a partir do que foi proposto;
2. Caça tesouro de modo a tornar mais dinâmico o momento

DINÂMICA 2

Data: Agosto/2023.

Participantes: 25 crianças de 6 a 11 anos.

Acompanhantes: Chefes da Alcateia do Grupo Escoteiro Santos Dumont e discentes Daniela Narumi Hirai, Maiara Miotti Cunha e Dr^a Cindy Renate Piassetta Xavier Medeiros.

Lugar: R. Francisco Rocha, 747 - Batel, Curitiba - PR, 80420-020.

Duração: No período vespertino, das 15h a 16h.

Tema: Cooperação e trabalho em equipe.

Etapas:

1. Propor brincadeira com jogo de quebra-cabeças;
2. Dividir as crianças em grupos de até 4 pessoas;
3. Cada jogo de quebra-cabeça será distribuído com peças faltantes que estarão em outros grupos;
4. As crianças, percebendo essa falta, serão instigadas a procurar suas peças em outros grupos;
5. O objetivo principal é entender como as crianças se relacionam com as outras e qual o nível de cooperação que existe entre elas.

DINÂMICA 3

Data: Agosto/2023.

Participantes: 20 crianças de 6 a 9 anos.

Acompanhantes: Chefes da Alcateia do Grupo Escoteiro Santos Dumont e discentes Daniela Narumi Hirai, Maiara Miotti Cunha e Dr^a Cindy Renate Piassetta Xavier Medeiros.

Lugar: R. Francisco Rocha, 747 - Batel, Curitiba - PR, 80420-020

Duração: No período vespertino, das 14h00 às 14h30.

Tema: Músicas

Etapas:

1. Propor uma sequência de músicas com o objetivo de perceber como elas influenciam no sentimento das crianças;

2. Perguntar o que e como as crianças se sentiram ao ouvir a sequência de músicas.

TESTAGEM

Data: Outubro/2023.

Participantes: 20 crianças de 6 a 9 anos.

Acompanhantes: Chefes da Alcateia do Grupo Escoteiro Santos Dumont e discentes Daniela Narumi Hirai, Maiara Miotti Cunha e Dr^a Cindy Renate Piassetta Xavier Medeiros.

Lugar: R. Francisco Rocha, 747 - Batel, Curitiba - PR, 80420-020.

Duração: No período vespertino, das 14h00 às 16h00.

Tema: Compreensão do brinquedo desenvolvido, interação e pensamento crítico.

Etapas:

1. Apresentação do protótipo final;
2. Teste de manipulação individual das crianças com o protótipo para observar a afinidade das crianças com os elementos do produto em relação a montagem através de reações e compartilhamento das impressões e sugestões de melhoria.
3. Roteiro de perguntas para finalização:
 - Você gostou de qual dos três brinquedos? Por quê?
 - A experiência foi divertida? O que você gostou mais?
 - As regras foram fáceis de entender? Se você pudesse mudar algo em cada um dos jogos, o que seria?
 - Como foi a interação com os outros participantes do jogo? Quais emoções você sentiu ao longo das partidas?

APÊNDICE B - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Título do Projeto: Brinquedo infantil para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais

Investigador: Daniela Narumi Hirai, Maiara Miotti Cunha e Dr^a Cindy Renate Piassetta Xavier Medeiros

Local da Pesquisa: Grupo Escoteiro Santos Dumont 20/PR

Endereço: R. Francisco Rocha, 747 - Batel, Curitiba - PR, 80420-020

A) INFORMAÇÕES AO PARTICIPANTE

Você e a criança sob sua responsabilidade, estão sendo convidados(as) a participar de uma pesquisa para o desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso do Bacharelado em Design da UTFPR, intitulado como **“Brinquedo infantil para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais”** das estudantes Daniela Narumi Hirai e Maiara Miotti Cunha, sob orientação da professora doutora Cindy Renate Piassetta Xavier Medeiros

O tema escolhido é o desenvolvimento de habilidades socioemocionais em crianças de 6 a 9 anos por meio de um brinquedo infantil. Dessa forma, a pesquisa com o público-alvo selecionado será de extrema relevância, uma vez que proporcionará uma coleta direta e atual de dados que serão determinantes nas decisões projetuais.

A coleta será feita, inicialmente, através de duas dinâmicas e uma roda de conversa, com duração de duas horas, dentro da sala de aula, que atendam concomitantemente os objetivos da pesquisa e sejam compreensíveis às crianças estudadas. Espera-se com isso que seja criado um canal de comunicação e se possa entender com maior propriedade de que forma as crianças se relacionam, como criam vínculos com outras pessoas e também com seus brinquedos, quais emoções estão mais presentes no seu cotidiano e como lidam com elas. A partir disso, serão criados outros dois momentos voltados para consulta e teste dos protótipos criados durante o desenvolvimento do trabalho.

Com isso, ao assinar o presente termo, o participante concorda voluntariamente em participar da pesquisa e contribuir com as informações necessárias para o desenvolvimento do projeto e, caso não aceite, não terá nenhum prejuízo ou represálias.

1. Apresentação da pesquisa.

A proposta da pesquisa tem por base, em primeiro lugar, a análise de maneira mais detalhada das principais necessidades envolvidas no processo de formação infantil, além dos sentidos e capacidades a serem explorados. Em segundo lugar, o estudo de maneiras que possibilitem que tais características sejam estimuladas por meio de um brinquedo. Por fim, a definição do conceito a ser seguido, a execução do protótipo/produto e testagem.

2. Objetivos da pesquisa.

O objetivo da pesquisa é identificar oportunidades e empatizar com a realidade das crianças que participarão do processo de estudo. Para a aplicação dessa etapa, serão criados três momentos distintos: o primeiro deles consiste em uma pesquisa participativa dentro de um grupo focal com as crianças, o segundo, uma pesquisa informativa com os responsáveis pela criança, e o terceiro, um momento de consulta e teste dos protótipos.

3. Participação na pesquisa.

Para a pesquisa participativa, serão realizadas dinâmicas com o intuito de observar e analisar o comportamento das crianças no momento de interação.

- Em um primeiro momento, será aplicada a sonda cultural, ferramenta de coleta de dados que consiste em fazer com que os usuários reflitam e expressem suas experiências, sentimentos e atitudes, fornecendo insights para o desenvolvimento do projeto. A sonda cultural definida para esse projeto busca entender como as crianças entendem e interpretam seus sentimentos. Para isso, os participantes serão convidados a realizar desenhos com lápis, canetinhas, giz de cera e papéis fornecidos pelas pesquisadoras enquanto escutam a músicas adequadas às suas idades e que podem desencadear diferentes emoções para observação.
- Em um segundo momento, propõe-se uma dinâmica em que será analisada a maneira como as crianças interagem entre si, envolvendo questões de cooperação e trabalho em equipe por meio de um jogo de quebra-cabeça.
- Por fim, pretende-se fazer durante o processo da pesquisa as seguintes perguntas para as crianças, que ajudarão a entender o relacionamento delas com os brinquedos e outros colegas.
 - Você prefere brincar sozinho ou com outras pessoas? Por quê?
 - Quando você quer brincar com outras pessoas, quem elas são (outras crianças, familiares, irmãos, etc.)? Por quê?
 - Quais brinquedos e brincadeiras você não gosta? Por quê?
 - Quais e que tipo de brincadeiras e brinquedos são os seus favoritos? Por quê?
 - Em que momento do dia e lugar você prefere brincar? Por quê?
 - Como você faz amizade com pessoas novas?
 - Quais sentimentos estão mais presentes no seu cotidiano? O que faz com que eles surjam?
 - Como você lida quando está triste, bravo, solitário, tímido, com medo? E quando é contrariado? E quando está feliz, grato e se sente amado?

A pesquisa informativa será feita com os responsáveis pelas crianças por meio de um formulário. As perguntas serão voltadas ao entendimento das relações das crianças entre si (como são percebidas por um observador externo, onde acontecem) e dentro do ambiente familiar, seguindo o roteiro abaixo:

- Como a criança costuma brincar? Sozinhas ou acompanhadas?
- Quais e que tipo de brincadeiras e brinquedos as crianças costumam consumir?
- Como é a participação da criança no processo de escolha das brincadeiras e brinquedos?
- Em que momento a criança possui interação com outras crianças, além do ambiente escolar? Como são essas interações?
- Como as emoções da criança são trabalhadas no ambiente familiar?
- Você costuma conversar com a sua criança?

- Como você costuma lidar em momentos em que as emoções da sua criança estão desequilibradas?

Dessa forma serão mapeadas quais emoções são as mais recorrentes, seus contextos e como são expressas, compreendidas e desdobradas.

Após as devidas coletas, as respostas serão reunidas e analisadas para, a partir delas, definir-se um caminho mais específico de desenvolvimento. Começa então uma pesquisa mais direcionada ao tipo de brinquedo escolhido, analisando concorrentes, similares, fazendo levantamento de materiais e coletando referências relevantes para serem incorporadas ao trabalho, que serão compilados em um painel semântico. A partir disso a etapa de criação e desenvolvimento se desdobra, contando com um brainstorming, uma geração de alternativas e uma prototipação.

Em um próximo encontro serão levados protótipos de brinquedos desenvolvidos pelas pesquisadoras com as ideias advindas das crianças no encontro anterior. Serão explicados o modo de jogar e componentes de cada uma das três alternativas e, depois que todos conseguirem brincar pelo menos uma vez com cada um deles, será feita uma discussão em grupo para entender qual atendeu melhor as expectativas. Serão feitas perguntas como:

- Você gostou de qual dos três brinquedos? Por quê?
- A experiência foi divertida? O que você gostou mais?
- As regras foram fáceis de entender? Se você pudesse mudar algo em cada um dos jogos, o que seria?
- Como foi a interação com os outros participantes do jogo? Quais emoções você sentiu ao longo das partidas?

Passadas as devidas alterações de projeto sugeridas à alternativa selecionada, inicia-se a etapa de teste com as crianças de modo a proporcionar uma interação com um modelo mais fiel possível do produto final. Os participantes concluirão sua participação no projeto no último encontro, em que será apresentado o brinquedo mais votado e com as alterações sugeridas. Assim, será feita mais uma rodada do jogo para coletar percepções finais que venham a calhar.

Para fins de análise das pesquisadoras no desenvolvimento do projeto, bem como registro para o trabalho de conclusão de curso, poderão ser tiradas algumas fotos no que tange à produção dos desenhos do primeiro encontro e a posterior manipulação dos protótipos. Para isso, serão evitadas imagens em que apareçam o rosto, porém, caso aconteça, serão devidamente tratadas para que a identidade dos participantes seja preservada.

4. Confidencialidade.

A privacidade de todos os envolvidos será respeitada, visto que a pesquisa será feita de maneira anônima. Ainda, caso haja qualquer dado ou elemento na pesquisa que possa os identificar, poderá também ser mantido em sigilo. Os pesquisadores se responsabilizarão pela guarda da pesquisa em arquivo digital por um período de 5 anos após o término, bem como a confidencialidade e a não exposição dos dados da pesquisa e o descarte de imagens após o uso.

5. Riscos e Benefícios.

5a) Riscos: A presente pesquisa não oferece riscos a integridade dos participantes, e garante-se respeito à sua dignidade e autonomia, reconhecendo sua vulnerabilidade, assegurando sua vontade de contribuir e permanecer, ou não, na pesquisa, por intermédio de manifestação expressa, livre e esclarecida. Entretanto, é possível que as crianças experimentem algum tipo de desconforto relacionado a presença de pessoas estranhas durante as etapas do estudo. No caso de agravamento desse desconforto, os participantes poderão retirar-se do estudo e, caso necessário, serem encaminhados ao serviço de atendimento médico mais próximo do local de realização da pesquisa, pelos responsáveis do estudo.

5b) Benefícios: Os participantes da pesquisa contribuirão diretamente no resultado do projeto através da participação nas dinâmicas e entrevistas, que envolverão troca de experiências voltadas ao convívio com outras crianças e a relação com os brinquedos. A partir das informações obtidas por meio da pesquisa, os responsáveis pelo estudo elaborarão as próximas etapas de desenvolvimento do trabalho, de modo a estar sempre alinhado às necessidades que foram apontadas pelos usuários.

6. Critérios de inclusão e exclusão.

6a) Inclusão: fará parte da pesquisa os escoteiros do Grupo Escoteiro Santos Dumont 20/PR, na faixa etária de 6 a 9 anos;

6b) Exclusão: não fará parte da pesquisa os estudantes que apresentem algum tipo de deficiência intelectual e/ou estar afastado ou em período de férias.

7. Direito de sair da pesquisa e a esclarecimentos durante o processo.

O participante tem o direito de deixar o estudo a qualquer momento e de receber esclarecimentos em qualquer etapa da pesquisa. Assim como é livre ao participante recusar a participação da criança sob sua responsabilidade no estudo, ou retirar o seu consentimento a qualquer momento sem nenhuma penalização. Além disso, os resultados da pesquisa serão disponibilizados, caso haja interesse do participante, e a tese do trabalho é livre a todos públicos no Repositório Institucional da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (RIUT).

Você pode assinalar o campo a seguir, para receber o resultado desta pesquisa, caso seja de seu interesse :

() não quero receber os resultados da pesquisa

() quero receber os resultados da pesquisa (email para envio: _____)

8. Ressarcimento e indenização.

A aplicação da pesquisa não acarretará nenhum tipo de custo para os participantes, não havendo portanto, ressarcimento. Contudo, caso haja algum tipo de dano ao participante, haverá devida indenização por parte dos responsáveis pelo estudo, mediante a justificativas.

ESCLARECIMENTOS SOBRE O COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA:

O Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos (CEP) é constituído por uma equipe de profissionais com formação multidisciplinar que está trabalhando para assegurar o respeito aos seus direitos como participante de pesquisa. Ele tem por objetivo avaliar se a pesquisa foi planejada e se será executada de forma ética. Se você considerar que a pesquisa não está sendo realizada da forma como você foi informado ou que você está sendo prejudicado de alguma forma, entre em contato com o Comitê

de Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (CEP/UTFPR). **Endereço:** Av. Sete de Setembro, 3165, Bloco L sala 07, Térreo, Bairro Rebouças, CEP 80230-901, Curitiba-PR, **Telefone:** (41) 3310-4494, **e-mail:** coep@utfpr.edu.br.

B) CONSENTIMENTO

Eu declaro ter conhecimento das informações contidas neste documento e ter recebido respostas claras às minhas questões a propósito da minha participação direta e indireta na pesquisa e, adicionalmente, declaro ter compreendido o objetivo, a natureza, os riscos, benefícios, ressarcimento e indenização relacionados a este estudo.

Após reflexão e um tempo razoável, eu decidi, livre e voluntariamente, participar deste estudo. Estou consciente que posso deixar o projeto a qualquer momento, sem nenhum prejuízo.

Nome Completo: _____

RG: _____ Data de Nascimento: ____/____/____ Telefone: _____

Endereço: _____

CEP: _____ Cidade: _____ Estado: _____

Assinatura: _____ Data: ____/____/____

Eu declaro ter apresentado o estudo, explicado seus objetivos, natureza, riscos e benefícios e ter respondido da melhor forma possível às questões formuladas.

Nome completo: Daniela Narumi Hirai

Endereço: Avenida Silva Jardim, 1054, apto. 1702 - Rebouças, Curitiba - 80230000

Telefone: 11 9 5174-1383

Assinatura pesquisadora: _____ Data: ____/____/2023

Nome completo: Maiara Miotti Cunha

Endereço: Avenida Silva Jardim, 1054, apto. 1702 - Rebouças, Curitiba - 80230000

Telefone: 11 9 8506-3281

Assinatura pesquisadora: _____ Data: ____/____/2023

Nome completo: Cindy Renate Piassetta Xavier Medeiros

Endereço: Rua Wagia Kassab Khury, 251, casa 1 - São Lourenço - 82210110

Telefone: 41 9135-7997

Assinatura pesquisadora: _____ Data: ____/____/2023

Para todas as questões relativas ao estudo ou para se retirar do mesmo, poderão se comunicar com Maiara Miotti Cunha, via e-mail: maiaracunha@alunos.utfpr.edu.br ou telefone: (11) 9 8506-3281.

Contato do Comitê de Ética em Pesquisa que envolve seres humanos para denúncia, recurso ou reclamações do participante pesquisado:

Comitê de Ética em Pesquisa que envolve seres humanos da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (CEP/UTFPR)

Endereço: Av. Sete de Setembro, 3165, Bloco L sala 07, Térreo, Rebouças, CEP 80230-901, Curitiba-PR, **Telefone:** 3310-4494, **E-mail:** coep@utfpr.edu.br

APÊNDICE C - Termo Assentimento Livre Esclarecido (TALE)

TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TALE)



Olá! Estamos fazendo um projeto que te ajude a lidar com seus sentimentos e a interagir com outras pessoas! Por isso, viemos pedir a sua ajuda para fazer um brinquedo que seja muito divertido :)

TÍTULO DO PROJETO: Brinquedo infantil para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais

INVESTIGADORAS: Daniela Narumi Hirai, Maiara Miotti Cunha e Dra. Cindy Renate Piassetta Xavier Medeiros

LOCAL DE REALIZAÇÃO DA PESQUISA: Grupo Escoteiro Santos Dumont R. Francisco Rocha, 747 - Batel, Curitiba - PR, 80420-020



O que significa **assentimento**?

Assentimento significa que você concorda em fazer parte de um grupo de crianças da sua faixa de idade para participar de uma pesquisa!

E não se preocupe se não entender algo, porque vamos explicar passo a passo para você! Então, se tiver alguma dúvida pode perguntar para a sua professora ou uma das pesquisadoras.

INFORMAÇÕES PARA O PARTICIPANTE



Você está sendo convidado(a) a participar de uma pesquisa que busca criar um brinquedo infantil para te ajudar a lidar com as suas emoções e a interagir com outras pessoas. Por isso, precisamos da sua ajuda para fazer algo bem divertido! Mas só se você quiser, é claro :)



Precisamos entender como você gosta de brincar, como faz amizades, de que forma lida com seus sentimentos e o que gosta de fazer no seu tempo livre!

Vamos fazer duas brincadeiras: uma para entendermos como você identifica e lida com seus sentimentos e outra para te vermos interagindo com seus colegas.



Depois, em outro dia iremos trazer alguns brinquedos para jogar e você vai poder escolher o que for mais legal para usarmos nesse projeto!



Caso você aceite participar, a pesquisa envolverá pelo menos 3 encontros com duração de duas horas e meia, contendo intervalo de 30 minutos para lanche cada uma.



Depois de fazermos mais algumas mudanças e finalizarmos o brinquedo, vamos trazer de volta para toda a turma brincar e comemorarmos o fim do projeto!



Para participar da pesquisa precisa ser escoteiro do Grupo Escoteiro Santos Dumont 20/PR e ter entre 6 e 9 anos. Não vai poder participar se estiver afastado ou de férias e/ou tiver alguma necessidade especial intelectual.

BENEFÍCIOS

Durante o projeto, teremos jogos e rodas de conversa sobre as suas experiências com outras crianças e a sua relação com brinquedos.

Dessa forma, você poderá brincar com os seus colegas de turma enquanto conhece brinquedos novos e nos ajuda com o projeto!

RISCOS

Pode ser que você fique envergonhado(a) com a nossa presença porque ainda não nos conhecemos, mas a chefe vai te acompanhar em todos os momentos, então se você não se sentir bem é só chamar um de nós!

Vamos fotografar alguns momentos do nosso encontro, mas não se preocupe que o seu rosto não irá aparecer. Nenhuma das fotos vai ser divulgada e iremos descartar posteriormente. Vamos proteger a sua identidade!



Agora é com você: é a hora de escolher se você quer participar desse projeto ou não. Lembrando que não vamos ficar bravos nem tristes com a sua decisão. E mesmo que decida participar, pode sair a qualquer momento sem nenhum prejuízo para você ou para o grupo :)

Vamos voltar para o grupo escoteiro quando o brinquedo estiver pronto, você vai querer saber os resultados da pesquisa?
☐ Eu quero!
☐ Não quero.

DECLARAÇÃO DE ASSENTIMENTO DO PARTICIPANTE DA PESQUISA

Eu li e discuti com o investigador responsável pelo presente estudo os detalhes descritos neste documento. Entendo que eu sou livre para aceitar ou recusar, e que posso interromper a minha participação a qualquer momento sem dar uma razão. Eu concordo que os dados coletados para o estudo sejam usados para o propósito acima descrito.

Eu entendi a informação apresentada neste TERMO DE ASSENTIMENTO. Eu tive a oportunidade para fazer perguntas e todas as minhas perguntas foram respondidas.

Eu receberei uma cópia assinada e datada deste Documento DE ASSENTIMENTO INFORMADO.

Nome do participante:

Assinatura: _____

Data: __/__/2023

Eu declaro ter apresentado o estudo, explicado seus objetivos, natureza, riscos e benefícios e ter respondido da melhor forma possível às questões formuladas.

Nome do (a) investigador (a):

Assinatura: _____

Data: __/__/2023

Se você ou os responsáveis por você(s) tiver(em) dúvidas com relação ao estudo, direitos do participante, ou no caso de riscos relacionados ao estudo, você deve contatar a investigadora do estudo Maiara Miotti Cunha, telefone celular (11) 9 8506-3281. Se você tiver dúvidas sobre direitos como um participante de pesquisa, você pode contatar o Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos (CEP) da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Nome completo: Daniela Narumi Hirai
Endereço: Avenida Silva Jardim, 1054, apto. 1702 - Rebouças, Curitiba - 80230000
Telefone: 11 9 5174-1383

Nome completo: Maiara Miotti Cunha
Endereço: Avenida Silva Jardim, 1054, apto. 1702 - Rebouças, Curitiba - 80230000
Telefone: 11 9 8506-3281

Nome completo: Cindy Renate Piassetta Xavier Medeiros
Endereço: Rua Wagia Kassab Khury, 251, casa 1 - São Lourenço - 82210110
Telefone: 41 9135-7997

ESCLARECIMENTOS SOBRE O COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA:

O Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos (CEP) é constituído por uma equipe de profissionais com formação multidisciplinar que está trabalhando para assegurar o respeito aos seus direitos como participante de pesquisa. Ele tem por objetivo avaliar se a pesquisa foi planejada e se será executada de forma ética. Se você considerar que a pesquisa não está sendo realizada da forma como você foi informado ou que você está sendo prejudicado de alguma forma, entre em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (CEP/UTFPR). Endereço: Av. Sete de Setembro, 3165, Bloco L sala 07, Térreo, Bairro Rebouças, CEP 80230-901, Curitiba-PR, Telefone: (41) 3310-4494, e-mail: coep@utfpr.edu.br.

APÊNDICE D - Termo de autorização institucional

TERMO DE AUTORIZAÇÃO INSTITUCIONAL

Curitiba, ____ de maio de 2023

Senhora Coordenadora,

Declaramos que nós do Grupo Escoteiro Santos Dumont 20/PR, estamos de acordo com a condução do projeto de pesquisa **Brinquedo infantil para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais** sob a responsabilidade de Daniela Narumi Hirai, Maiara Miotti Cunha e Dr^a Cindy Renate Piaseta Xavier Medeiros, nas nossas dependências, tão logo o projeto seja aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos da UTFPR, até o seu final em 31 de dezembro de 2023.

Estamos cientes que os participantes da pesquisa serão crianças de 6 a 9 anos, que fazem parte do Grupo Escoteiro Santos Dumont 20/PR, bem como de que o presente trabalho deve seguir a Resolução 466/2012(CNS) e complementares.

APÊNDICE E - Termo Concordância Instituição Coparticipante

**CONCORDÂNCIA DA INSTITUIÇÃO COPARTICIPANTE
QUE PARTICIPA DO PROJETO QUE ESTÁ SENDO SUBMETIDO AO CEP
QUE NÃO ENVOLVEM DIRETAMENTE PARTICIPANTES HUMANOS COM
CESSÃO DE DADOS**

Curitiba, ____ de maio de 2023

Senhora Coordenadora,

Declaramos que nós, da **Universidade Tecnológica Federal do Paraná**, estamos de acordo com a condução do projeto de pesquisa **Brinquedo infantil para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais** sob a responsabilidade de Daniela Narumi Hirai, Maiara Miotti Cunha e Dr^a Cindy Renate Piaseta Xavier Medeiros, nas nossas dependências, tão logo o projeto seja aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, até o seu final em 31 de dezembro de 2023.

Estamos cientes que serão utilizados dados de alunos da escola Municipal Felipe Zeni bem como de que o presente trabalho deve seguir a Resolução 466/2012 (CNS) e complementares.

Da mesma forma, estamos cientes que os pesquisadores somente poderão iniciar a pesquisa pretendida após encaminharem, a esta Instituição, uma via do parecer de aprovação do estudo emitido pelo Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Atenciosamente,

Alexandre Vieira Pelegrini
Coordenador Bacharelado em Design
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR
Departamento de Desenho Industrial - DADIN

APÊNDICE F - Termo Compromisso Confidencialidade Dados Envio Relatório Final

TERMO DE COMPROMISSO, DE CONFIDENCIALIDADE DE DADOS E ENVIO DO RELATÓRIO FINAL

Nós, Daniela Narumi Hirai, Maiara Miotti Cunha e Dr^a Cindy Renate Piassetta Xavier Medeiros, pesquisadoras responsáveis pelo projeto de pesquisa intitulado **Brinquedo infantil para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais**, comprometemo-nos a dar início a este estudo somente após apreciação e aprovação pelo Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos da Universidade Tecnológica Federal do Paraná e registro de aprovado na Plataforma Brasil.

Com relação à coleta de dados da pesquisa, nós pesquisadoras, abaixo firmadas, asseguramos que o caráter anônimo dos dados coletados nesta pesquisa será mantido e que suas identidades serão protegidas. Bem como as fotos, materiais criados, registros e informações coletadas, e outros documentos não serão identificados pelo nome, mas por um código.

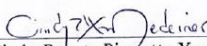
Nós pesquisadoras, manteremos um registro de inclusão dos participantes de maneira sigilosa, contendo códigos, nomes e endereços para uso próprio. Os formulários: **Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, Termo de Assentimento Livre e Esclarecido e/ou Termo de Consentimento de Uso de Voz e Imagem**, assinados pelos participantes serão mantidos pelo pesquisador em confidência estrita, juntos em um único arquivo.

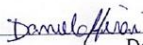
Asseguramos que os participantes desta pesquisa receberão uma cópia do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido; Termo de Assentimento Livre e Esclarecido; e/ou Termo de Consentimento de Uso de Voz e Imagem, que poderá ser solicitada de volta no caso deste não mais desejar participar da pesquisa.

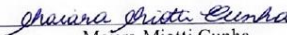
Eu, como professora orientadora, declaro que este projeto de pesquisa, sob minha responsabilidade, será desenvolvido pelas alunas Daniela Narumi Hirai e Maiara Miotti Cunha, do curso de Bacharelado em Design.

Declaro, também, que li e entendi a Resolução 466/2012 (CNS) responsabilizando-me pelo andamento, realização e conclusão deste projeto e comprometendo-me a enviar ao CEP/UTFPR, relatório do projeto em tela quando da sua conclusão, ou a qualquer momento, se o estudo for interrompido.

Curitiba, 02 de maio de 2023


Dr^a Cindy Renate Piassetta Xavier Medeiros


Daniela Narumi Hirai


Maiara Miotti Cunha

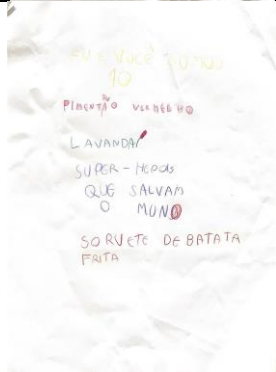
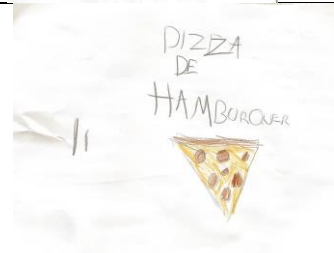
APÊNDICE G - Lista dos sentimentos

1. Alegria
2. Alívio
3. Amoroso
4. Ansiedade
5. Calma
6. Cansado
7. Coragem
8. Dúvida
9. Estranhamento
10. Estresse
11. Inveja
12. Interesse
13. Medo
14. Nojo
15. Orgulho
16. Perdido
17. Raiva
18. Sensível
19. Surpresa
20. Tristeza
21. Vergonha

APÊNDICE H - Perguntas Protótipo 2

1. O que o martelo foi fazer na igreja?
2. O que é mais cheiroso que uma rosa?
3. O que é mais doce do que o açúcar?
4. O que é mais radical do que uma montanha-russa?
5. Por que Maria parece tão triste?
6. Qual lei você inventaria?
7. O que é um pontinho vermelho em cima da montanha?
8. O que é mais pesado que um elefante?
9. O que é mais azedo do que o limão?
10. João se assustou ao ver...
11. O que é mais grudento do que um chiclete?
12. Quais 3 coisas você levaria para uma ilha deserta?
13. O que o zero disse para o outro?
14. O que é mais apimentado do que a pimenta?
15. O que é mais nojento do que uma barata?
16. O que mais te faz rir do que cócegas?
17. João foi na cozinha e viu...
18. Qual a coisa mais surpreendente que você aprendeu na escola?
19. Qual seria o seu nome de super-heroína?
20. Se os animais pudessem falar, o que eles diriam?
21. Você ganhou na loteria: o que faria com o dinheiro?
22. Se você escrevesse um livro, sobre o que seria?
23. Se você desenhasse: qual a primeira coisa que vem na sua cabeça?
24. Qual seria o melhor tema para uma festa de aniversário?
25. Qual o seu maior pesadelo?
26. O que te faz especial?
27. Qual feriado você criaria?
28. Qual comida ainda não existe, mas deveria existir?
29. O que dói mais que um joelho ralado?
30. Se você pudesse inventar um novo sabor de sorvete, qual seria?

APÊNDICE I - Desenhos obtidos testagem Alternativa 2

Pergunta	Conceito	Desenho
O que é mais cheiroso que uma rosa?	"Perfume"	
O que é mais apimentado do que a pimenta?	"Ketchup"	
Se você pudesse inventar um novo sabor de sorvete, qual seria?	"Sorvete de batata frita"	
Qual comida ainda não existe, mas deveria existir?	"Pizza de hamburguer"	

APÊNDICE J - Parecer do Comitê de Ética



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: Brinquedo infantil para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais

Pesquisador: CINDY RENATE PIASSETTA XAVIER MEDEIROS

Área Temática:

Versão: 3

CAAE: 69734423.8.0000.5547

Instituição Proponente: UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ

Patrocinador Principal: UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 6.301.897

Apresentação do Projeto:

Em atendimento ao Parecer do CEP número 6.232.365, de 10 de agosto de 2023, foram encaminhados os seguintes documentos conferidos: (1) Informações Básicas postadas na Plataforma Brasil, (2) roteiro de entrevista, (3) projeto de pesquisa, (4) Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).

A hipótese da pesquisa é a seguinte: É possível que brinquedos desenvolvam habilidades socioemocionais em crianças de 6 a 9 anos?

O critério de exclusão foi alterado e padronizado nos documentos. Assim os critérios de inclusão e exclusão postados nos documentos apresentados são os seguintes:

Critério de Inclusão: Fará parte da pesquisa participativa os lobinhos do Grupo Escoteiro Santos Dumont 20/PR da faixa etária de 6 a 9 anos. Já, na pesquisa informativa, participarão as crianças e os seus responsáveis, sendo o segundo grupo contatado posteriormente de forma assíncrona e por um formulário digital, não havendo necessidade de um encontro destinado às entrevistas.

Critério de Exclusão: Não farão parte da pesquisa os lobinhos que estiverem afastados e/ou ausentes nos encontros propostos.

Endereço: SETE DE SETEMBRO 3165, Bloco L sala 07 (pátio central)

Bairro: CENTRO

CEP: 80.230-901

UF: PR

Município: CURITIBA

Telefone: (41)3310-4494

E-mail: coop@utfpr.edu.br



Continuação do Parecer: 6.301.897

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Primário: O objetivo da pesquisa é identificar oportunidades e empatizar com a realidade das crianças que participarão do processo de estudo. Para a aplicação dessa etapa, serão feitos três encontros com as crianças e uma interação assíncrona com os responsáveis.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos: A presente pesquisa não oferece riscos a integridade dos participantes, e garante-se respeito à sua dignidade e autonomia, reconhecendo sua vulnerabilidade, assegurando sua vontade de contribuir e permanecer, ou não, na pesquisa, por intermédio de manifestação expressa, livre e esclarecida. Entretanto, é possível que as crianças experimentem algum tipo de desconforto relacionado a presença de pessoas estranhas durante as etapas do estudo. No caso de agravamento desse desconforto, os participantes poderão retirar-se do estudo e, caso necessário, serem encaminhados ao serviço de atendimento médico mais próximo do local de realização da pesquisa, pelos responsáveis do estudo.

Benefícios: Os participantes da pesquisa contribuirão diretamente no resultado do projeto através da participação nas dinâmicas e entrevistas, que envolverão troca de experiências voltadas ao convívio com outras crianças e a relação com os brinquedos. A partir das informações obtidas por meio da pesquisa, os responsáveis pelo estudo elaborarão as próximas etapas de desenvolvimento do trabalho, de modo a estar sempre alinhado às necessidades que foram apontadas pelos usuários.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

A pesquisa tem relevância acadêmica.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

O projeto atende as disposições das resoluções 466/2012 e 510/2016 e Norma /Operacional 001/2013 – CNS.

Recomendações:

Não há.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

No Parecer do CEP número 6.232.365, de 10 de agosto de 2023, referente à segunda versão do projeto, foram feitas as seguintes recomendações:

Endereço: SETE DE SETEMBRO 3165, Bloco L sala 07 (pátio central)
Bairro: CENTRO **CEP:** 80.230-901
UF: PR **Município:** CURITIBA
Telefone: (41)3310-4494 **E-mail:** coep@utfpr.edu.br



Continuação do Parecer: 6.301.897

1) O critério de inclusão foi alterado e agora está correto. Mas há um problema com os critérios de exclusão. O grupo de exclusão sai de dentro do grupo de inclusão. Se do grupo de inclusão fazem parte os lobinhos da faixa etária entre 6 e 9 anos, automaticamente qualquer lobinho que não esteja nesta faixa etária não é um participante da pesquisa. Então não faz sentido excluir quem não está inserido na pesquisa. Repensar os critérios de exclusão e padronizá-los em todos os documentos apresentados.

RECOMENDAÇÃO ATENDIDA

2) O cronograma precisará ser alterado tendo-se em vista que o projeto ainda ficará pendente. Atualizar o cronograma e padronizá-lo em todos os documentos apresentados.

RECOMENDAÇÃO ATENDIDA

Considerações Finais a critério do CEP:

Este CEP manifesta-se por APROVAR este projeto. Lembramos aos pesquisadores que no cumprimento das Resoluções 466/2012 CNS, 510/2016 CNS e Norma Operacional 001/2013 CNS, o Comitê de Ética em Pesquisa UTFPR-Curitiba deve receber relatórios anuais sobre o andamento da pesquisa, bem como a qualquer tempo e a critério dos pesquisadores nos casos de relevância, além do envio dos relatos de eventos adversos para conhecimento deste Comitê. Salientamos a obrigatoriedade do envio do relatório final da pesquisa. Eventuais modificações ou emendas ao projeto devem ser apresentadas ao CEP UTFPR-Curitiba de forma clara e sucinta, identificando a parte do protocolo a ser modificado, com as respectivas justificativas apontadas em documento anexo à Plataforma Brasil e na mesma.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_2140434.pdf	25/08/2023 16:11:56		Aceito
Outros	Roteiro.pdf	25/08/2023 16:11:11	MAIARA MIOTTI CUNHA	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	ProjetoTCC.pdf	21/08/2023 14:50:21	MAIARA MIOTTI CUNHA	Aceito

Endereço: SETE DE SETEMBRO 3165, Bloco L sala 07 (pátio central)

Bairro: CENTRO

CEP: 80.230-901

UF: PR

Município: CURITIBA

Telefone: (41)3310-4494

E-mail: coep@utfpr.edu.br



Continuação do Parecer: 6.301.897

TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLETCC.pdf	21/08/2023 14:50:10	MAIARA MIOTTI CUNHA	Aceito
Outros	Cartaresposta.pdf	30/06/2023 17:48:30	MAIARA MIOTTI CUNHA	Aceito
Outros	Termocompromisso.pdf	30/06/2023 17:23:01	MAIARA MIOTTI CUNHA	Aceito
Outros	TALE.pdf	29/06/2023 14:34:04	MAIARA MIOTTI CUNHA	Aceito
Folha de Rosto	Folha.pdf	28/06/2023 16:47:04	MAIARA MIOTTI CUNHA	Aceito
Declaração de concordância	Termoesquiteiro.pdf	18/05/2023 16:39:07	MAIARA MIOTTI CUNHA	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	TermoInstituicaoassinado.pdf	18/05/2023 16:19:45	MAIARA MIOTTI CUNHA	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

CURITIBA, 14 de Setembro de 2023

Assinado por:
Frieda Saicla Barros
(Coordenador(a))

Endereço: SETE DE SETEMBRO 3165, Bloco L sala 07 (pátio central)
Bairro: CENTRO **CEP:** 80.230-901
UF: PR **Município:** CURITIBA
Telefone: (41)3310-4494 **E-mail:** coop@utfpr.edu.br