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

Daniela Karine Ramos[1], Claudia Brito[1], Bruna Santana Anastácio[2], Taynara Campos[1], Luciana Augusta Ribeiro do Prado[13], Carlos Marciano[4], Fabíola Missel[3]

[1]Programa de Pós-Graduação em Educação – Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Ciências da Educação - Bairro Trindade – Florianópolis, SC - 88040-900

[2]Secretaria Municipal de Educação – São José, SC

[3]Secretaria Municipal de Educação – Florianópolis, SC

[4]Universidade Federal do Paraná – Curitiba, PR

{dadaniela@gmail.com, crdebrito@gmail.com, anastacio.brunaa@gmail.com, taynara.rubia@gmail.com, luciana.pmf@gmail.com, carlosnmarciano@gmail.com, fabiolamisselpmf@gmail.com}

Abstract. *This work aims to describe the development process of a game focused on the exercise of emotional skills in childhood. Thus, the process of creating a board game is presented, starting from the analysis of other games. Another procedure consisted of performing interventions to observe the way children interacted with the mechanics, dealt with the rules, engaged and, above all, dealt with their emotions. The results value collaborative work and interventions in the game production process.*

Keywords— *school, educational games, emotion, game design*

Resumo. *Este trabalho tem objetivo de descrever o processo de desenvolvimento de um jogo voltado para o exercício das competências emocionais na infância. Assim, apresenta-se o processo de criação de um jogo de tabuleiro, partindo da análise de outros jogos. Outro procedimento consistiu na realização de intervenções para observar o modo como as crianças interagiam com as mecânicas, lidavam com as regras, engajavam-se e, sobretudo, lidavam com as suas emoções. Os resultados valorizam o trabalho colaborativo e a realização de intervenções no processo de produção do jogo.*

Palavras-chave— *escola, jogos educacionais, emoção, design de game*

1. Introdução

O jogo pode ser entendido como um sistema que promove a interação lúdica, combinando um conflito artificial, metas, regras, narrativa, resultados quantificáveis e *feedback* imediato [Salen e Zimmerman 2012], [Mcgonigal 2012], [Schuytema 2008]. De outra forma, o jogo pode ser compreendido como uma atividade voluntária e espontânea, que ao mesmo tempo que pode ser uma representação da vida cotidiana, difere-se dela por ser delimitado no espaço e no tempo, com início, meio e fim. O espaço é o local essencial, o "círculo mágico" [Huizinga 2018, p. 13] que pode ser vários espaços e envolver diferentes suportes, por meios das tecnologias das telas e dos artefatos analógicos.

Neste trabalho abordamos os jogos de tabuleiro com objetivo de descrever o

processo de desenvolvimento de um jogo voltado para o exercício das competências emocionais na infância. Diante disso, partimos das características dos jogos de tabuleiro e da importância da competência emocional, para descrever o processo de desenvolvimento do jogo que acontece de forma coletiva, vinculado as intervenções realizadas e a interação com crianças no contexto escolar.

2. Jogos de tabuleiro e competências emocionais

O jogo de tabuleiro compartilha das características dos jogos de modo geral, podendo ter narrativa, metas e regras. Entretanto, possui características específicas, dentre as quais destaca-se o fato de estar delimitado em uma área específica (o tabuleiro), na qual ocorre a ação principal do jogo. Esse espaço é o local onde o sistema do jogo está disposto com identidade visual para apresentar de forma objetiva os limites e o caminho a ser trilhado até completar a partida. Além disso, alguns itens que contribuem para atingir a meta, são articulados como "atores" ou "habitantes" controlados pelos jogadores que conduzem essa ação em uma narrativa que pode não ser linear [Lacarretta 2018].

Os jogos de tabuleiro são artefatos que acompanham a humanidade desde as civilizações antigas e serviam como objetos de coleção, entretenimento, educação e de simulações de práticas sociais, sendo um sistema complexo que ocorre dentro de certos limites, com peças que são movidas conforme as regras e envolve diferentes níveis de complexidade, temas e recursos, como: casas, peões e cartas [Lopes et al. 2015].

Para além disso, considera-se atualmente que os jogos de tabuleiros são recursos que podem agregar outras propostas, não restritas a aprendizagem de conceitos em si, mas também o desenvolvimento de habilidades e competências. Desse modo, o uso de jogos de tabuleiro em contexto educacionais pode ser uma alternativa pedagógica para trabalhar as competências emocionais.

As competências emocionais são contempladas tanto em políticas como em documentos nacionais, como por exemplo a Base Nacional Comum Curricular – BNCC [BRASIL 2017], quanto internacionais, como o relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI, bem como o *Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning* - CASEL (2013). Esses documentos orientam ações de formação, a definição de políticas educacionais e as práticas pedagógicas desenvolvidas nas escolas.

As competências emocionais estão relacionadas à tomada de decisões, ao raciocínio, ao funcionamento adaptativo [Buckley e Saarni 2006] e envolvem um conjunto de habilidades relacionadas à emoção, como a capacidade de identificar e discriminar emoções [Lau e Wu 2012]. Além disso, Buckley e Saarni (2006) sistematizam outras capacidades principais, como: a consciência sobre o estado emocional, o entendimento das emoções dos outros, a expressão adequada das emoções, a empatia, a adaptação das emoções ao contexto, o modo como lidamos com as emoções aversivas e o entendimento em relação aos relacionamentos.

Um aspecto importante que sustenta a proposição de ações pedagógicas, como o uso de jogos, é de que as competências emocionais são aprendidas, portanto podem ser influenciadas pelas experiências, interações sociais e uso de artefatos e tecnologias.

Nesse sentido, entende-se que o uso dos jogos para desenvolver as competências emocionais são importantes neste processo com objetivo de desenvolver a competência

emocional da criança e do jovem na Educação Básica. A importância de envolver essa habilidade no processo educacional é fundamental nas relações pessoais para o compartilhamento de saberes. Ao ampliar os conhecimentos sobre o tema, ao abordar a convivência pautada no respeito mútuo e na colaboração, se fortalece a cidadania para a conscientização dos direitos e deveres para efetivação de uma sociedade mais justa e democrática [Brasil 2017].

3. Trabalhos relacionados

Considerando o uso de jogos para o exercício da competência emocional estudos científicos têm indicado algumas contribuições. Dell'angela e outros (2020) desenvolveram e testaram três jogos de tabuleiros que tinha o objetivo de trabalhar as competências emocionais, como a expressão e o reconhecimento das emoções, a diferenciação e a reavaliação das emoções e a reavaliação cognitiva. As intervenções foram realizadas com 174 crianças organizadas em quatro sessões, de 90 minutos, que incluía os jogos criados pelos pesquisadores (grupo experimental) ou jogos de entretenimento (grupo controle). Os resultados revelaram que a experiência com jogos de tabuleiro desenvolvidos não foi significativamente diferente dos outros. No entanto, apontam que as experiências podem ser comparáveis, o que oferece a possibilidade de ser interpretado como um indicador da qualidade de jogos de tabuleiro voltados às competências emocionais.

Hromek e Roffey (2009) realizaram uma revisão de literatura, teórica e prática, abordando o uso de jogos para facilitar a aprendizagem socioemocional. Os resultados sugerem a integração das competências emocionais ao currículo, para garantir efeitos duradouros e concluem que os jogos de tabuleiro terapêuticos são ferramentas psicoeducativas com potencial para ensinar habilidades e estratégias para lidar com desafios sociais ofertando oportunidades para ensaio de comportamento, colaboração e autorreflexão.

Outra pesquisa desenvolvida por Benedetti e outros (2020) reforça que os jogos são divertidos e motivadores, portanto, são recursos para aprendizagem de competências emocionais, seja por meio da interação e conexão social, da cooperação e colaboração. Apesar desse potencial, as pesquisas também mostram a necessidade de um professor mediador, que auxilie no desenvolvimento de competências pró-sociais e faça a aplicação do jogo com intencionalidade pedagógica, bem como que a experiência com o jogo precisa ser divertida e motivadora. Dell'angela e outros (2020) complementam que estes componentes são importantes em ambiente escolar ou clínico.

4. Metodologia

Esta seção da metodologia abordará os procedimentos relacionados ao desenvolvimento do jogo e os testes realizados. O jogo Sensidex, na versão tabuleiro, foi desenvolvido como atividade do grupo de pesquisa Edumídia (CNPq-UFSC), envolvendo a participação de cinco estudantes de graduação e pós-graduação e uma professora da universidade. O jogo tem como público-alvo crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental, na faixa etária de 6 a 11 anos.

O processo de desenvolvimento do jogo de tabuleiro apoiou-se na realização de reuniões semanais e no registro compartilhado de informações, utilizando o Google *Drive,* e observou cinco etapas: 1) Seleção de jogos de tabuleiro; 2) Aplicação dos jogos

na escola; 3) Análise dos jogos e da aplicação; 4) Concepção do jogo de tabuleiro; 5) Testagem.

Em relação ao processo de criação do jogo observa-se que de uma forma geral, independentemente do tamanho do projeto, o desenvolvimento de jogos tem sua base fundamentada em dois pilares - o tempo disponível e a equipe envolvida - e três funções básicas - roteiro, arte e programação [Marciano 2020]. Cada proposta terá um desses pilares como determinante, de modo que os outros fatores serão diretamente influenciados por esse primeiro.

Acrescentando a isso, o tema do jogo também influencia diretamente o seu desenvolvimento, principalmente quando esse tem o propósito de ir além do entretenimento. Destaca-se que em jogos educativos é fundamental dar atenção ao conteúdo que será apresentado e os objetivos de aprendizagem.

Para que se tenha equilíbrio em todas essas etapas e o desenvolvimento do jogo corra com o mínimo de contratempos possível, torna-se essencial que esses fatores sejam pensados antes mesmo de iniciar a programação e a planilha de desenho. Assim, é indispensável que o primeiro passo dado pela equipe seja a criação do *Game Design Document* (GDD), um roteiro de desenvolvimento que guiará os trabalhos de cada integrante [Novak 2012].

No desenvolvimento do jogo de tabuleiro Sensidex, o GDD foi concebido como um documento organizador e de registros das ideias, propostas e trajetórias de criação. Considerando os 16 tópicos essenciais de Novak (2012) observou-se:

a) a sinopse que descrevia de forma sucinta o tema da narrativa, as principais ações e componentes do jogo, as regras e ideias de *design* para o tabuleiro;

b) o *gameplay* descrevendo a trajetória prevista para o jogador no tabuleiro e suas interações com as cartas;

c) a arte conceitual envolveu estudos, busca por inspirações e elaboração de rascunhos do tabuleiro, dos personagens e *assets*;

d) o gancho destacando os elementos que prenderiam o jogador como as cartas de sorte e azar e a criação do Sensidex que correspondia a um inventário que era preenchido conforme se passava de um nível para outro com a conquista das cartas que descrevia as emoções;

e) os recursos de arte e áudio que foram previstos na elaboração de um vídeo que contextualizava a narrativa do jogo de tabuleiro (Figura 1).

Figura 1. Tela do vídeo produzido e disponibilizado no *YouTube*.

Outra etapa do processo de criação jogo de tabuleiro incluiu a busca por jogos que

abordassem as emoções. Essa busca levou ao *Social Skills Board Games* que é composto por 6 tabuleiros (Figura 2), que foram traduzidos para a língua portuguesa pelo grupo envolvido na produção do jogo. Os jogos foram selecionados para análise do grupo e realização de alguns testes com um grupo de crianças de uma instituição de ensino. Os aspetos abordados nos tabuleiros eram a moral, a ética, as boas maneiras, a empatia, a amizade, a demonstração de emoções e o gerenciamento das emoções. Cada jogo possibilita aos jogadores discutirem possíveis soluções socialmente desafiadoras. Conforme a descrição do fabricante, trata-se de jogos para serem utilizados com pequenos grupos.

Figura 2. Jogo *Social Skill Board Game*

O teste dos jogos de tabuleiros selecionados foi utilizado com um grupo de 20 crianças de uma ONG que atende crianças de uma escola pública municipal no contraturno, com idades entre 7 e 10, sendo 9 meninas e 11 meninos. O grupo participou de 5 sessões de 50 minutos. Um pesquisador desempenhou o papel de mediador para cada grupo de 5 participantes.

Os tabuleiros e as observações dos testes realizados com as crianças foram apresentados, jogados e discutidos com o grupo envolvido na criação do jogo. Ao jogar os tabuleiros foi possível entender as mecânicas, os objetivos e as regras. De outro modo, analisar os registros dos testes e discutir possibilitou contato com o público para o qual o jogo se dirigia, identificação de mecânicas, recursos e sistemas de pontuação (desfecho) que melhor engajava os alunos e promovia o exercício das competências emocionais.

Destaca-se que as etapas de criação do jogo foram feitas de forma colaborativa utilizando-se de recursos tecnológicos para compartilhamento de documentos como o Google Drive. As etapas foram: elaboração da narrativa, criação das regras do jogo, desenvolvimento dos personagens, criação das cartas, elaboração do protótipo, testagens e desenvolvimento do tabuleiro e *assets* finais.

Em um primeiro momento, cada integrante do grupo escreveu uma narrativa lúdica para o jogo e apresentou aos demais. Depois das apresentações, foi escolhida uma narrativa que se encaixasse melhor com a proposta do jogo. A narrativa escolhida foi sobre uma galáxia distante que estava ficando cinza porque as emoções estavam desaparecendo. Para mudar esse panorama, o comandante galáctico convoca os representantes da Patrulha Galáctica para ajudar, captando emoções na trajetória.

Com a narrativa definida, o próximo passo foi criar as regras e desenvolver os personagens, que foram desenhados para aprovação do grupo. Cada personagem foi pensado a partir das cores dos pinos que poderiam ser utilizados no jogo e personagens

famosos de outras obras de ficção científica. A figura abaixo (Figura 3) demonstra o processo de criação a partir do quadro de referência:

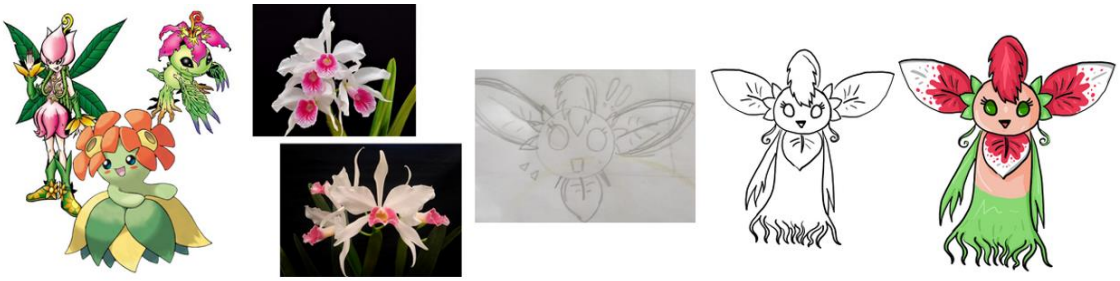

Figura 3. Processo de criação de um dos personagens

Com a narrativa, personagens e regras gerais definidos, foram sistematizados os conteúdos das cartas, a meta do jogo, bem como a mecânica e os elementos. A partir da sistematização, obteve-se o protótipo do jogo (Figura 4):

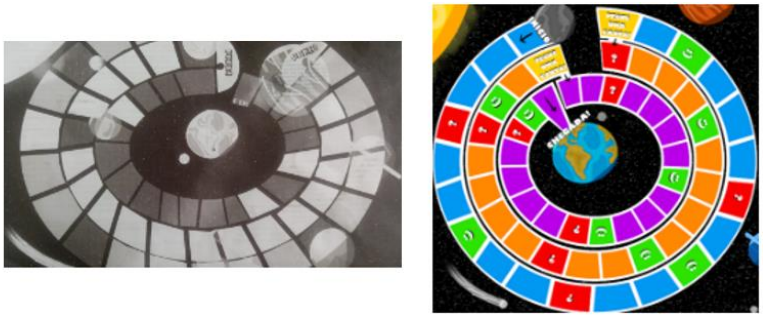

Figura 4. Protótipo e tabuleiro versão inicial

O protótipo foi testado em grupo e alguns aspectos, como o tempo total de jogo, quantidade e cores das cartas, linguagem, quantidade de casas, cores e conteúdo, foram analisados e discutidos. A partir dos apontamentos feitos durante as testagens, foram realizadas as alterações necessárias. Esse ciclo de testagem e aprimoramento se repetiu mais duas vezes. Ao final do processo foi escolhido o nome "Sensidex" para o jogo, fazendo alusão ao equipamento que os alienígenas do jogo utilizam para captar as emoções.

Dessa forma, ressalta-se que o processo de desenvolvimento do jogo Sensidex, envolveu etapas, como: a divisão das tarefas, escritas colaborativas em documentos compartilhados, trocas de experiências entre os membros do grupo e externos, discussões, análises de instrumentos e jogos, testagens dos protótipos, além de apresentações sobre o jogo e o processo de desenvolvimento coletivo que participavam, seguindo um ciclo de elaboração, testagem, discussão e aprimoramento.

5. Resultados e discussão

No teste dos jogos tabuleiros do *Social Skill Board Game* evidenciou que o seu uso possibilitou que as crianças falassem sobre suas emoções. Esse movimento, segundo Harris e outros (2016) permite que a criança, por meio da linguagem, possa refletir sobre seus sentimentos atuais sobre o evento vivenciado. Além disso, os autores complementam, essas conversas auxiliam na experimentação e na compreensão do processo de reativação de uma emoção passada.

Inicialmente, os participantes apresentaram curiosidades com o primeiro

tabuleiro, apesar de uma certa dificuldade de engajamento com o primeiro jogo “Como você se sente?” cujo objetivo era trabalhar com a empatia. No momento de exploração do tabuleiro, um grupo de alunos mais agitados não se engajaram e não participaram. Já, no outro grupo, houve um envolvimento discreto, porém apresentaram comportamento de distração e pouco foco atencional, impactando em um engajamento modesto à atividade. As primeiras aplicações dos jogos foram aceitas lentamente, mesmo havendo alguns sinais de resistência no início da interação com o jogo.

Consideramos que a falta de engajamento estava relacionada ao fato do jogo não apresentar uma posição de chegada, logo não era anunciado um vencedor. Também ponderamos como hipótese a falta de familiaridade com jogos que tratam sobre os aspectos socioemocionais. Similarmente, este cenário pode ser um indicativo do que foi anunciado por Benedetti e outros (2020) ao abordar a importância de recrutamento voluntário dos participantes pois esta medida facilita o engajamento.

Alguns estudantes apresentaram dificuldades na representação por meio de mímicas ou de relatos de situações em que vivenciaram a emoção solicitada no jogo de tabuleiro, seja por timidez ou por não saberem representar, por desconhecimento, a emoção pedida no jogo. Nessas situações, os participantes que estavam mais engajados com o jogo encorajaram e auxiliaram os colegas desmotivados, muitas vezes tentando explicar sobre a emoção solicitada. Destaca-se que essas são atitudes que podem ter sido desencadeadas em virtude do ambiente lúdico que se estabeleceu, favorecendo relações interpessoais e atitudes de colaboração. Além disso, é importante considerar que a competência socioemocional também exercita o nosso olhar ao outro, destacando a empatia e o entendimento das emoções dos outros [Buckley e Saarni 2006].

A reflexão sobre as situações apresentadas no jogo e as atitudes positivas ou negativas que são advindas das mesmas permitiram o debate e o empoderamento por parte dos participantes. As situações positivas foram geradoras de atitudes de acolhimento, sorrisos e orgulho. Nessa perspectiva, reforça-se que o uso dos jogos em contexto escolar possibilita também o exercício de aspectos emocionais, pois estão relacionados ao fato de lidar com a vitória e a perda, a negociação, o conflito e a oposição, por exemplo [Ramos 2014].

As observações das intervenções com os jogos de tabuleiro, com a análise das mecânicas, recursos, regras e condições finais dos jogos realizada pelos pesquisadores possibilitaram definir os níveis do jogo de tabuleiros, as regras, o sistema de pontuação, os elementos de sorte e os recursos combinados. Para Lopes e outros (2015), o tabuleiro é a área de jogo onde se estabelecem um conjunto de regras que envolvem peças movíveis colocadas sobre o próprio tabuleiro, como por exemplo: dados, pinos, cartas.

O teste possibilitou conhecer melhor o público e o modo como as emoções podem ser mobilizadas em um jogo de tabuleiro utilizado em um contexto educativo com o apoio de um mediador que pode estimular a autorreflexão, as trocas e auxiliar no desenvolvimento de competências pró-sociais, culminando em uma experiência divertida e motivadora [Dell'angela et al. 2020], [Hromek e Roffey 2009].

Abed (2016, p.21) corrobora com o entendimento acerca da importância do professor-mediador, considerado ser aquele quem pode configurar situações significativas de aprendizagem, motivando os alunos a serem coautores do conhecimento utilizando diferentes recursos e ferramentas como o jogo, e com objetivo de “gerar a reciprocidade em todos os seus alunos”.

Dessa forma, foi possível adequar e definir com maior segurança os aspectos constitutivos do Sensidex de modo a criar melhores condições para que efetivamente ele possa ser utilizado com crianças no contexto escolar para trabalhar as competências emocionais.

A análise dos tabuleiros e os testes realizados foram base para o processo de criação e sistematização das etapas de desenvolvimento do Sensidex. Assim, as etapas iniciais do desenvolvimento orientaram a criação da narrativa, dos personagens, das regras até os *assets*. Os elementos resultantes formadores do jogo Sensidex são compostos por um tabuleiro, 112 cartas, 9 cartelas do sensidex, 9 pinos de cores diferentes e um dado.

A escolha da narrativa da Patrulha Galáctica levou a personagens não-humanos que precisavam entender melhor as emoções a partir do contato com elas, fazendo assim com que o jogador se apropriasse do conteúdo a partir da perspectiva dos personagens. Diante disso, a identidade visual do jogo foi planejada com base nesse conceito, desde os personagens, o tabuleiro, o conteúdo de algumas cartas e os assets, como, por exemplo: a cartela Sensidex. O resultado final que envolveu não só a criação do tabuleiro, mas os outros elementos constitutivos do jogo, reforça que esse processo pode ser uma tarefa complexa e não se limita a simplesmente colocar elementos sobre ele, é preciso que seja proporcional e funcional [Lopes et al. 2015].

A decisão de fazer personagens, cada um com uma aparência e nome próprios, foi fundamentada em uma melhor imersão do jogador no mundo do jogo, o que poderia auxiliar na sua motivação. Este entendimento vai ao encontro da ideia do "Círculo Mágico" definido por Huizinga (2018). Em um espaço delimitado em que são definidas regras específicas que se sobrepõem às normativas do cotidiano, criando um espaço alargado de possibilidades e vivências. Assim, tem-se um tempo de fantasia, de imersão com perspectiva criativa e alegre, com outras regras vigentes.

Destarte, nesse contexto de fantasia, ao iniciar o jogo, o jogador escolhe um personagem e usa a cartela Sensidex própria para colocar as cartas da emoção coletadas durante sua trajetória na aventura do jogo. A mecânica geral do jogo é rolar o dado, tirar um número, pular a quantidade de casas e apanhar uma carta que apresentará algum desafio, entretanto a mesma é contextualizada no universo da narrativa, interage com a imaginação das crianças e tem novos significados na interação com os colegas ao jogar.

O tabuleiro foi dividido em três fases, cada uma representada por uma cor, presente no caminho do tabuleiro e nas cartas relacionadas a cada fase. Além disso, elas trabalham as emoções em graus de dificuldade crescente e utilizando diferentes habilidades, o que faz com que cada fase possua uma mecânica diferenciada. Também existem casas especiais, cada uma com sua cor e suas cartas. Para Lopes, Tavares e Albino (2015) o tema ou ideia para a criação de um jogo de tabuleiro depende de inúmeras contingências, porém é essencial uma relação entre a narrativa e a mecânica do jogo para melhor desenvolvimento e fluidez.

A primeira fase, representada pela cor azul, é chamada "Que emoção é essa?". Nessa fase os jogadores precisam fazer uma mímica representando a emoção que está na carta. Quem acertar pode avançar uma casa, porém se ninguém acertar quem volta uma casa é a pessoa que fez a mímica. O objetivo dessa fase é reconhecer as emoções e suas representações. Sendo assim, a carta apresenta os sinônimos que podem descrever a emoção, facilitando para o jogador e, também, servindo como forma de aumentar o

vocabulário do jogador. Esse nível trabalha uma das competências emocionais descritas por Buckley e Saarni (2006) que enfatiza a importância de se ter consciência do estado emocional, o que supõe ter um repertório sobre quais são as emoções e a reflexão sobre o modo como as experimentamos.

A segunda fase é chamada "O que eu sinto?" representada pela cor laranja. Essa fase segue uma mecânica simples de quiz, com o jogador do lado tendo que ler a carta para quem rolou os dados. O foco das perguntas é a reflexão e o conhecimento sobre suas emoções em determinadas situações apresentadas nas cartas. Esse nível também reforça a consciência sobre as emoções e adentra em outra competência relacionado a expressão adequada das emoções, considerando o contexto social e o papel desempenhado [Buckley e Saarni 2006].

Já a terceira fase, representada pela cor roxa, se chama "O que você faria". Essas cartas apresentam diversas situações para o jogador refletir o que ele faria. O jogador então falará para seus colegas que poderão concordar ou não com ele, apresentando seus argumentos para tal, assim incentivando a discussão e o debate. A partir disso, reforça-se para a crianças o quanto nossas emoções podem influenciar o modo como agimos [Abed, 2016].

Figura 5. Exemplo de cartar de cada fase do jogo

Além disso, como mencionado, existem três tipos de cartas diferenciadas. As cartas vermelhas chamadas "Sorte ou Azar?", as verdes "Boa Notícia" e as cartas amarelas das emoções. As duas primeiras foram pensadas para aumentar o dinamismo do jogo, adicionando elementos de sorte. Já as cartas das emoções podem ser coletadas ao final de cada fase e adicionadas a sua cartela do Sensidex. Ao receber uma carta, o jogador deve ler sobre a emoção e falar uma situação que relacione a ela.

Figura 6. Exemplo das cartas de Sorte ou Azar? e Boa Notícia

6. Considerações finais

Este trabalho apresenta um processo de criação de um jogo de tabuleiro, enfatizando uma primeira etapa de análise de outros jogos que tivesse relação com o propósito e tema a ser desenvolvido. Para além disso, por meio de intervenções foi possível observar o modo como as crianças, público-alvo do jogo a ser desenvolvido, interagiam com as mecânicas, lidavam com as regras, engajavam-se e, sobretudo, lidavam com as suas

emoções.

Assim, os resultados obtidos a partir da observação, coleta de dados e análise, contribuíram para o desenvolvimento do jogo de tabuleiro Sensidex. A partir disso, pretende-se utilizar o jogo no contexto escolar para avaliar as contribuições que seu uso pode oferecer ao exercício da competência emocional das crianças. E esse processo de intervenção futura deve-se também considerar a experiência do jogador que será convidado a avaliar o jogo.

Agradecimento

Registra-se agradecimento ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pelo apoio financeiro ao projeto de pesquisa.

Referências

Abed, A. L. Z. (2016) "O desenvolvimento das habilidades socioemocionais como caminho para a aprendizagem e o sucesso escolar de alunos da educação básica". Construção psicopedagógica, v. 24, n. 25, pages 8-27.

Benedetti, E., Silva, A. de O. D. e Favaretto, D. V. (2020) "Um jogo de tabuleiro utilizando tópicos contextualizados em Física". Revista Brasileira de Ensino de Física, 42, 1-9. DOI: 10.1590/1806-9126-RBEF-2019-0356

Brasil (2017) Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a base. Brasília, DF, Brasil: MEC/CONSED/UNDIME.

Buckley, M. e Saarni, C. (2006) "Skills of emotional competence: developmental implications". In J. Ciarrochi, Ed et al. Emotional intelligence in everyday life. Psychology Press/Erlbaum (UK) Taylor & Francis.

Dell'angela, L., Zaharia, A., Lobel A., Begara O. V., Sander D., Samson A. C. (2020) "Board games on emotional competences for school-age children". Games for health journal, 9(3), 187-196. DOI: 10.1089/g4h.2019.0050

Harris, P. L., Rosnay, M. de e Pons, F. (2016) "Understanding Emotion". In *Handbook of Emotions*, pages 293-306, 4. ed., The Guilford Press.

Hromek, R. e Roffey, S. (2009) "Promoting Social and Emotional Learning With Games: It's Fun and We Learn Things". Simulation & gaming, 40(5), 626-644. DOI: 10.1177/1046878109333793

Huizinga, J. (2018) *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura,* pages 3-31. São Paulo: Perspectiva.

Lacarretta, M. (2018) O que é uma quest? Por que usar os jogos de tabuleiro? In M. Lacarretta, *Como fazer jogos de tabuleiro: manual prático*. (14-17) Curitiba: Appris.

Lau, P. S. e Wu F. K. (2012). Emotional competence as a positive youth development construct: A conceptual review. *The Scientific World Journal*, *2012*. 1-8. DOI: 10.1100/2012/975189

Lopes, M., Tavares, P., Albino, M. (2015) O jogo de tabuleiro "A Lenda do Galo": A narrativa e o seu processo ilustrativo. In CONFIA–3rd International Conference on

Illustration and Animation. p. 173-185.

Marciano, C. N. (2020). Da pauta ao play: proposta metodológica para o planejamento e desenvolvimento de newsgames. (Doctoral dissertation). Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil.

Mcgonigal, J. (2012). Por que os jogos nos deixam mais felizes. In *A realidade em jogo*, pages 29-124. Rio de Janeiro: Bestseller.

Novak, J. (2012) Game development essentials. USA: Delmar Cengage Learning.

Ramos, D. K. (2014) Cognoteca: uma alternativa para o exercício de habilidades cognitivas, emocionais e sociais no contexto escolar. *Revista da FAEEBA-Educação e Contemporaneidade*, v. 23, n. 41.

Rogers, S. (2014), Level up: the guide to great video game design. United Kingdom: John Wiley & Sons.

Salen, K. and Zimmerman, E. (2012), Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos. São Paulo: Bluscher.

Schuytema, P. (2008), Design de games: uma abordagem prática. Cengage Learning.