

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO  
PUC-SP  
COORDENADORIA GERAL DE ESPECIALIZAÇÃO, APERFEIÇOAMENTO E  
EXTENSÃO DA PUC-SP (COGEAE)

Ivana Freitas de Oliveira

**Baralho emocionante: uma adequação do baralho dos sentimentos como  
instrumento de ampliação das conversações e laços familiares**

ESPECIALIZAÇÃO EM TERAPIA FAMILIAR E DE CASAL

São Paulo

2018

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO  
PUC-SP  
COORDENADORIA GERAL DE ESPECIALIZAÇÃO, APERFEIÇOAMENTO E  
EXTENSÃO DA PUC-SP (COGEAE)

Ivana Freitas de Oliveira

**Baralho emocionante: uma adequação do baralho dos sentimentos como  
instrumento de ampliação das conversações e laços familiares**

Monografia apresentada à banca examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Terapia Familiar e de Casal, sob a orientação da Profa. Dra. Mônica Haydée Galano.

São Paulo

2018

## *Agradecimentos*

*Primeiramente agradeço à Deus, minha grande fonte inspiradora de vida, energia, sabedoria, discernimento e bondade, que me concedeu o dom da empatia e ética, tornando-me capaz de conquistar o sonho de escolher a profissão que transborda meu coração de alegria e satisfação, dando-me saúde e mostrando caminhos que abriram as portas de meu crescimento pessoal e profissional.*

*Agradeço a meu marido e filho, que me apoiaram e tornaram possível conciliar os momentos de família, juntamente com a correria de uma extensa formação de pós-graduação de três anos e finalização dessa monografia, mantendo a qualidade no convívio familiar e a compreensão diante dos momentos de isolamento temporário para os estudos, projetos, cursos extracurriculares, congressos e workshops, sempre me apoiando, incentivando e compreendendo a importância dessa etapa em nossas vidas.*

*Sou grata aos aprendizados construídos junto à minha mãe, educadora e artista nata, de quem herdei e aprendi a planejar, elaborar e concretizar as mais diversas intervenções psicoeducativas, por meio do convívio de mais de vinte anos no contexto educacional. A meu pai, amigo, admirador que in memoriam, sinto que está torcendo, orgulhando-se e vivendo intensamente todas as minhas conquistas profissionais.*

*A meus irmãos que incentivam e participam ativamente dessa minha caminhada constante de evolução profissional, em especial à minha irmã caçula que se mostra sempre pronta para incentivar e tietar tudo o que venho desenvolvendo em minha trajetória profissional.*

*A meus mestres, com carinho, minha profunda admiração e respeito, por tornarem o Curso de Terapia Familiar e de Casal uma fonte de inspiração, sabedoria, mediante as técnicas, ensinadas de forma ética, responsável, respeitosa tornando meu aprendizado concreto, por intermédio dos diversos modelos e diversidades de atuação: Cláudia Bruscagin, supervisora incrível, profissional maravilhosa, que além de competente tem um coração de mãe, sempre pronto para acolher e ajudar quem a procura, com dedicação e empenho incansáveis; João Laurentino e sua competência ímpar na diversidade criativa de intervenção, bem como sua didática prática na construção do conhecimento; Rosa Macedo, pura fonte de informações,*

*resiliência e sabedoria; Marilene Grandesso, que se mostra amável, serena e competente em tudo que faz; Liz Luisi e a sua incomparável simpatia, determinação de uma guerreira e enorme profissionalismo; Mathilde Néder, uma querida que encanta com as suas histórias incríveis de vivência profissional; Maria Luiza Piszczman e o seu bom-humor e empenho em trazer diferentes materiais de intervenção. Agradeço ainda aos mestres convidados, que por meio de suas diversas participações especiais, agregaram de forma positiva na construção do conhecimento.*

*Gratidão especial à minha supervisora Mônica Galano, a qual percorreu cada linha desta monografia, incansavelmente, com responsabilidade, pró-atividade, profissionalismo e incentivo constantes. Além da querida Teresinha Elisete Coiahy Rocha de Macêdo, sempre alerta e disposta, dando-me suporte ilimitado nas dúvidas sobre a formatação desse trabalho, trazendo-me serenidade quanto aos prazos e a metodologia.*

*Aos amigos e familiares de plantão que incentivam e apoiam minhas conquistas. À turma maravilhosa que encontrei nesse curso, pessoas incríveis que me elegeram sua representante de turma durante esses anos de curso e que compartilharam de cada momento dessa formação, tornando mais leve os momentos de estudo, por meio de suas risadas, amizade, confiança, respeito e contribuições pessoais para o enriquecimento das aulas.*

*Ao núcleo Família de Origem, Família Atual do Terapeuta (FOFAT) da PUC-SP, no qual vivi momento inigualável de imersão e fortalecimento pessoal e profissional, do qual sempre lembrarei.*

*Por fim, agradeço e peço perdão a todos que deixei de mencionar no momento, mas que me auxiliaram a percorrer esse caminho com responsabilidade, pontualidade, dedicação, ética, superando limites, desbravando fronteiras, permitindo-me fazer uma releitura de mim mesma e sobre minhas relações familiares, tornando-me capaz de perceber e aplicar dentro de minha vida pessoal e profissional toda a gama de conhecimentos adquiridos nessa trajetória, ressignificando e reconstruindo narrativas alternativas, que me trouxeram maior bem-estar emocional e leveza na forma de ser, pensar e agir.*

## RESUMO

### **BARALHO EMOCIONANTE: UMA ADEQUAÇÃO DO BARALHO DOS SENTIMENTOS COMO INSTRUMENTO DE AMPLIAÇÃO DAS CONVERSÇÕES E LAÇOS FAMILIARES**

**Nome:** Ivana Freitas de Oliveira

**NUFAC – Núcleo de família e Comunidade da PUC – São Paulo**

**2018**

O presente trabalho apresenta a experiência da criação e aplicação do Baralho Emocionante como instrumento útil no estímulo de conversações, reconhecimento das emoções e externalizações de sentimentos, dentro das sessões de terapia familiar, em todas as etapas do ciclo vital. Mediante uma investigação qualitativa, pautada no 4º axioma de Watzlawick, este trabalho deu ênfase à importância do reconhecimento da linguagem analógica, ou seja, da comunicação não-verbal, que é expressa por meio de movimentos corporais, tom de voz, mímica e interpretação das emoções por meio das feições, bem como de suas interpretações verbais. A realização desse instrumento deu-se em nove etapas: pesquisa, criação, adequação, confecção, aplicação do baralho, observação, levantamento bibliográfico, coleta de dados e análise, totalizando três anos, desde a elaboração do baralho. Sua aplicação em indivíduos e famílias foi extremamente útil às sessões, sendo um facilitador na compreensão das interações familiares, na ampliação das conversações sobre sentimentos, conflitos e dificuldades, fortalecendo o diálogo e estreitando os laços familiares. Os dados foram coletados a partir da observação dos objetivos atingidos no atendimento das famílias de classe média alta, com filhos a partir de 5 até 12 anos e casais com demandas de conflitos e dificuldades de relacionamento e/ou comportamento. As sessões foram realizadas em consultório particular, situado na Zona Oeste de São Paulo. A análise foi realizada mediante os significados atribuídos durante a aplicação, bem como sobre os objetivos alcançados durante o processo terapêutico. As considerações finais trouxeram uma reflexão pessoal dessa experiência, na compreensão das interações familiares e como lidam e reconhecem suas emoções.

**Palavras chave:** baralho emocionante, jogos terapêuticos, laços familiares, sentimentos e emoções

**Orientadora:** Mônica Haydée Galano

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Baralho dos Sentimentos (Projeto Piloto) .....	36
Figura 2 – Emoções básicas contempladas no Baralho Emocionante.....	37
Figura 3 - Versão do Baralho Emocionante com outras figuras .....	38
Figura 4 - Cartas Ás e 3 do Baralho Emocionante .....	53
Figura 5 - Cartas 2 e 9 do Baralho Emocionante .....	54
Figura 6 - Carta 4 do Baralho Emocionante .....	54
Figura 7 - Carta 5 do Baralho Emocionante .....	55
Figura 8 - Carta 6 do Baralho Emocionante .....	55
Figura 9 - Carta 7 do Baralho Emocionante .....	56
Figura 10 - Carta 8 do Baralho Emocionante .....	56
Figura 11 - Carta 10 do Baralho Emocionante .....	57
Figura 12 - Carta 1 do Baralho Emocionante .....	57
Figura 13 - Carta 0 do Baralho Emocionante .....	57
Figura 14 - Carta K do Baralho Emocionante.....	58
Figura 15 - Carta dos Jokers do Baralho Emocionante.....	58
Figura 16 – Logomarca do verso do Baralho Emocionante .....	59

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	9
<b>CAPÍTULO 1 - A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR E DOS BRINQUEDOS NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA</b> .....	14
1.1 Importância do brincar e dos brinquedos .....	14
1.1.1 A história dos brinquedos .....	15
1.2 A importância dos cuidados na infância .....	17
1.2.1 Um pouco da história: Infância e institucionalização .....	19
1.2.2 Família: base segura .....	23
1.3 O brincar e o jogo na terapia infantil e familiar .....	25
1.3.1 Emoções x Sentimentos .....	26
1.3.2 A importância das emoções na terapia familiar .....	28
1.3.3 Os jogos e a sua importância na terapia familiar .....	29
1.4 Tecnologia x desenvolvimento global da criança .....	32
<b>CAPÍTULO 2 - EVOLUÇÃO DO BARALHO E A APRESENTAÇÃO DO BARALHO EMOCIONANTE</b> .....	34
2.1 O baralho e seu contexto histórico .....	34
2.2 O baralho na terapia .....	35
2.3 Apresentação do Baralho Emocionante .....	36
2.3.1 Aplicação .....	38
2.3.2 Regras e instruções .....	39
2.3.3 Opções de jogos para crianças/adolescentes e adultos .....	40
<b>CAPÍTULO 3 - MÉTODO</b> .....	51
3.1 Considerações Éticas .....	51
3.2 Instrumentos .....	51
3.3 Participantes .....	51
3.4 Procedimento .....	52

<b>CAPÍTULO 4 - ANÁLISE DE DADOS E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS</b> .....	53
4.1 Análise dos dados .....	53
4.2 Discussão dos resultados.....	62
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	68
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	74
<b>APÊNDICES</b> .....	83

## INTRODUÇÃO

Fascinada pelo universo infantil e tendo como fonte inspiradora minha mãe, educadora, extremamente criativa e uma artista nata, aprendi com ela diversas técnicas manuais e criativas para personalizar atividades que tinham objetivos específicos e pontuais. Tornei-me ajudante oficial, não só dela, mas de todas as professoras que passaram a conhecer minhas habilidades manuais e ideias criativas sobre os temas trazidos, com as mais diversas demandas.

Passei a ajudar minha mãe nos grupos de estudos, sendo que eu sempre inventava ou aprendia uma tática nova e lúdica de ensinar, por meio de materiais confeccionados por nós, diante das demandas específicas para crianças com dificuldades de leitura, escrita e de matemática. Nessa época, por volta dos anos 1990, não havia tantos recursos nessa área e muito menos essa diversidade de jogos educativos como hoje temos, portanto tínhamos que inventar e fabricar jogos e atividades, de forma artesanal, percebendo e vivenciando uma experiência incrível de obter resultados positivos na aprendizagem e no desenvolvimento das crianças.

Entendi que a brincadeira torna o estudo mais leve e atrativo e que cada criança tem uma história, uma preferência, uma necessidade e uma identidade. Os materiais eram personalizados atendendo os gostos e demandas de cada criança, então cada jogo ou atividade era enfeitada por nós e por elas, de acordo com seu contexto, habilidade, preferência e objetivo a ser alcançado, já que nossa meta era produzir atividades que fizesse sentido para quem as usasse.

Nosso grupo de estudos cresceu tanto que tinha fila de espera, tivemos que montar uma sala de aula no quintal de casa para dar conta da procura, pois oferecíamos um trabalho criterioso e diferenciado.

Com o tempo, fiz o magistério e tentei seguir o sonho da minha mãe de montar uma escola, já que ela tinha mais de 20 anos de experiência como educadora. Em 2001 realizamos esse sonho e, em sociedade com meus pais, inauguramos um projeto de vida, que era a “Nossa Escola” de ensino infantil. Diante dessa experiência, fui aprimorando técnicas para conduzir, administrar, dirigir e interagir de forma lúdica e individualizada, com as crianças, pais e professores.

Descobri que, além de ser educadora, tinha uma missão maior de compreender e auxiliar as pessoas em seu sentido global, não apenas ensinar.

Sendo assim, fez mais sentido para mim me aprofundar nas reais necessidades cognitivas e emocionais, tanto das crianças, quanto das famílias que atendíamos, já que muitas demandas estavam além de minha formação e eu precisava orientar de forma mais eficiente os pais e os profissionais da escola, que fundei junto aos meus pais.

Para conseguir atingir esse objetivo, resolvi fazer a tão sonhada faculdade de Psicologia, na qual já havia pensado desde sempre em me formar, mas que, por circunstâncias da vida, tive que congelar meu sonho para realizar esse outro, que construí junto de meus pais. O tempo foi o divisor de águas, pois minha verdadeira vocação vai muito além de educar e é com imenso prazer que hoje busco compartilhar os conhecimentos adquiridos nos dois ambientes (escolar e clínico), buscando inovar e aliar essas duas forças, as quais andam de mãos dadas, por meio de intervenções psicoeducativas.

Ainda na faculdade, aprendi nas Oficinas de Criatividade utilizar diversas técnicas para atingir determinados objetivos terapêuticos, por isso, todo material que confecciono é planejado, pensado e elaborado com muito carinho e dedicação. Procuro fazer da melhor maneira possível, pensando nos benefícios que eles podem trazer, bem como em sua utilidade e função específica de apoio, seja no consultório, nas instituições, ou na família.

Sinto-me honrada em poder diversificar as formas de conhecimento e de interação, e penso na importância do diálogo e da externalização de sentimentos, já que se está diante de uma época em que a depressão, o stress e a tecnologia invadem e substituem o convívio familiar, o processo de socialização e as interações afetivas.

Vive-se em uma nova era virtual, permeada por relacionamentos líquidos e vulneráveis, frutos de uma sociedade capitalista e pós-moderna, onde existe fragilidade nos laços afetivos, tornando as relações que se delineiam na atualidade, momentâneas, frágeis e volúveis, pautadas no dinamismo, fluidez e velocidade, tanto nas relações reais, quanto nas virtuais. (BAUMAN, 1997, 2001, 2004).

Poder utilizar esses recursos de apoio em terapia foi uma experiência progressiva. Inicialmente pensei em como trabalhar com crianças e pré-adolescentes em sessões individuais para trazer à tona o diálogo sobre os sentimentos, já que nessa faixa etária existe certa dificuldade em verbalizar e

reconhecê-los. Daí surgiu a ideia de procurar algo na internet que pudesse estimular esse diálogo de forma lúdica e espontânea. Vi alguns baralhos de emoções, mas confesso que não me interessei por nenhum, queria um jogo interativo e muitas imagens não me atraíam, queria algo mais colorido, unissex, personalizado e que tivesse uma linguagem que atingisse um público maior. Comecei a rabiscar alguns modelos, mas o dia-a-dia me fez perceber o quanto as pessoas se comunicam por meio do WhatsApp. Por fim, comprei uns adesivos de *emojis*<sup>1</sup> pela internet e fiz um jogo de memória, o qual chamei de baralho dos sentimentos, com material de um fornecedor conhecido. Esse processo obteve tanto resultado positivo, que foi estendido às sessões de ludoterapia entre pais e filhos com dificuldades relacionais ou comportamentais, atualmente, tem se expandindo na terapia de casal e demais contextos familiares.

Tendo em vista a dificuldade de atingir os adolescentes e os adultos, resolvi inovar e readaptar as imagens de *emojis* nas cartas tradicionais de baralho, já que o jogo de memória para adolescentes não era apropriado e parecia muito infantil para esse público, na busca de algo que tivesse uma versatilidade maior no uso.

Lembro-me da minha infância e do quanto a minha família se reunia para passar o dia e, muitas vezes, virava a noite jogando baralho e do quanto era divertido, tornando-se uma tradição familiar para reunir tios, primos e agregados, tanto os adultos, quanto as crianças e adolescentes da família. Essas reuniões, sem dúvida, estreitavam os laços familiares e proporcionavam momentos de conversas e troca de sentimentos entre os entes queridos.

Então, tive uma nova ideia e comecei a pesquisar diversos jogos de cartas e elaborei como ele deveria ser. Junto a uma empresa de comunicação visual, solicitei uma arte para criar um jogo de cartas personalizado com os *emojis* e readaptei às regras dos jogos de baralho mais conhecidos (além do jogo de memória), para poder usá-lo como forma de incentivar o diálogo sobre os sentimentos e que fosse um facilitador do reconhecimento das emoções e ao mesmo tempo, tornar a técnica da

---

<sup>1</sup> Os Emojis surgiram no Japão da década de 1990 e são caracterizados por pertencerem a uma biblioteca de figuras prontas. Eles foram concebidos por Shigetaka Kurita, que elaborou a palavra a partir das expressões japonesas “e” (imagem) e “moji” (personagem), significando em português “pictograma”. A primeira biblioteca reuniu 176 imagens, tendo em comum a capacidade de expressar as emoções humanas. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2014/07/entenda-diferenca-entre-smiley-emoticon-e-emoji.html>>. Acesso em: 04 dez. 2018.

ludoterapia uma aliada para atender a geração de pré-adolescentes, até a fase última, nascendo o “Baralho Emocionante”, assim batizado por mim. (APÊNDICE B)

Esse processo foi gradual, de acordo com as demandas que foram surgindo. Hoje, após esse processo de 3 anos de amadurecimento, criação e aplicação, consigo fazer desses instrumentos um recurso de apoio para incentivar diálogos sobre os sentimentos mais diversos, tanto no atendimento individual, quanto nos mais diversos contextos familiares.

A pós-graduação em Terapia Familiar e de Casal, agrega de forma positiva em meus atendimentos e faz todo sentido aplicar ludoterapia familiar no consultório, já que nunca fui muito adepta a atendimentos individuais, quando se trata de questões familiares. Já na faculdade optei pelo estágio em terapia sistêmica, apesar de não ter tido nenhuma aula na grade curricular do curso. Hoje, entendo que a terapia familiar é uma forma ampla de mobilizar a família, no sentido de desmistificar o paciente identificado. A família é promotora de saúde, mas também de adoecimento e quando todos se envolvem no processo terapêutico, todos se beneficiam.

Penso, assim como Minuchin e Fischman (2003), que o baralho que adaptei tenha esse papel de vivência de turbulência criativa, na tentativa de buscar novos caminhos para atingir certos objetivos terapêuticos, e tem se mostrado eficiente como uma brincadeira promotora de descobertas e envolvimento familiar.

Atualmente, tem sido observado por meio de estudos, da mídia televisiva, da imprensa e da internet, que muitas crianças, a partir dos 4 anos, também são alvos da depressão, ansiedade, *stress* e alguns transtornos de comportamento. Portanto, faz-se necessário trabalhar as habilidades de reconhecer, externalizar e aprender a lidar com os sentimentos e emoções, seja por meio da ludoterapia infantil, terapia familiar ou orientação de pais.

Esse trabalho, além de mostrar a importância do reconhecimento das emoções e de como trabalhar os sentimentos mediante o uso do Baralho Emocionante, buscou levantar a questão da transformação social e cultural como um eixo, para entender como atualmente as famílias interagem e como aproveitam o tempo de convívio familiar. Buscou também promover o jogo e a brincadeira familiar, tendo em vista que o século XXI é a era da tecnologia e promotora de sedentarismo

ante à tanta informação e atividades virtuais, que favorecem falta de socialização e dificuldade nas interações familiares.

Sendo assim, urge propor, considerando-se o contexto e a demanda atuais, as devidas intervenções, pautando na importância das relações familiares e da externalização de sentimentos e emoções entre seus membros. Urge também fazer da terapia familiar um ambiente capaz de proporcionar um desenvolvimento bio-psico-social para a família, promovendo interações que fortaleçam os laços familiares, dentro das possibilidades criativas que condizem com nosso momento histórico e cultural, dentro desta era cibernética.

### **Problema**

Tendo-se em vista o que foi exposto anteriormente, meu principal questionamento era se o Baralho Emocionante poderia estimular conversações e externalizações sobre sentimentos dentro da terapia familiar em todas as etapas do ciclo vital.

### **Objetivo Geral**

- Compreender o fenômeno das interações familiares e de como as famílias falam sobre sentimentos mediado pela aplicação do Baralho Emocionante nas sessões de terapia familiar, buscando ampliar conversações sobre sentimentos, conflitos e dificuldades, e fortalecendo o diálogo e os laços familiares.

### **Objetivos Específicos**

- Adaptar jogos de cartas conhecidos para um contexto que viabilize a expressão e o diálogo sobre diversos sentimentos;
- Mostrar como foi usado o Baralho Emocionante e o Jogo da Memória para promover a capacidade de falar, reconhecer, externalizar e refletir sobre formas mais saudáveis para lidar com as emoções;
- Promover a empatia, tornando públicas as emoções que algum membro da família pode gerar no outro.
- Estimular conversações sobre os sentimentos e as situações que os geraram.

## **CAPÍTULO 1 - A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR E DOS BRINQUEDOS NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA**

Como se sabe, o brincar é a expressão natural de comunicação da criança e a brincadeira faz com que ela questione e vivencie normas e papéis sociais, estimulando a curiosidade, a autoconfiança e autonomia, auxiliando no desenvolvimento da linguagem, do pensamento e até mesmo da compreensão das regras e limites, como se pode constatar nos diversos estudos feitos sobre o tema, bem como na Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017).

### **1.1 Importância do brincar e dos brinquedos**

A palavra brincar, de acordo com o Dicionário Aurélio *online* traz algumas definições abrangentes, tais como:

- 1 - Enfeitar com ornatos; rendilhar.
- 2 - Divertir-se.
- 3 - Entreter-se com alguma coisa infantil.
- 4 - Galhofar; gracejar.
- 5 - Agitar maquinalmente.

Segundo a Wikipédia, a definição para o mesmo termo seria:

Brinquedo é um objeto ou uma atividade lúdica, voltada única e especialmente para o lazer, e geralmente associada a crianças, também usada por vezes para descrever objetos com a mesma finalidade, voltada para adultos. Na pedagogia, um brinquedo é qualquer objeto que a criança possa usar no ato de brincar. Alguns brinquedos permitem às crianças divertirem-se enquanto, ao mesmo tempo, as ensinam sobre um dado assunto. Brinquedos muitas vezes ajudam no desenvolvimento da vida social da criança, especialmente aquelas usadas em jogos cooperativos. (WIKIPEDIA, 2018).

Arendt define a relação entre o brinquedo e o brincar como a maneira mais vívida e adequada de comportamento da criança no mundo, por considera-lo a única forma de atividade que nasce espontaneamente de sua existência como criança. (1971).

Benjamin (1984, p. 14) fala sobre “fazer história a partir do lixo da história”, ou seja, a criança, através de sua fantasia é capaz de se adaptar e criar diversos brinquedos por meio de objetos que os adultos desprezam. Para ele, quanto mais sofisticados e atraentes forem os brinquedos, menos possibilidades a criança terá de criação e imaginação, desviando-se do verdadeiro sentido de brincar. Para este autor, o brincar está presente na inovação do fazer de novo (p.70).

Arendt (1971, p.68) reforça esse pensamento, já que brinquedos com função de aprendizado colocam a criança em uma posição de passividade, “*podendo incentivar que a criança abandone sua interação lúdica e criativa*” (p.232).

### 1.1.1 A história dos brinquedos

Os brinquedos existem há milhares de anos, conforme se pode ver abaixo:

- **Boneca** (40.000 a.C.): Na África e na Ásia, foram encontradas estatuetas de barro que eram utilizadas para rituais. Bonecas de madeiras com cabelos de cordões, que foram encontradas nos túmulos de crianças egípcias (ARTONI, 2003).
- **Bola** (4.500 a.C.): No Japão eram feitas de fibras de bambu, na China de crinas de cavalo, em Roma e na Grécia eram feitas com tiras de couro, penas de aves ou bexiga de boi, sendo que seus formatos costumavam ser ovais ou redondas (ARTONI, 2003).
- **Pião (3.000 a.C.)**: Encontrados pela primeira vez na Babilônia, eram feitos de argila e traziam neles desenhos de pessoas e de animais, logo mais foram feitos de madeira e atualmente são produzidos em metal e plástico (FUNDAÇÃO BUNGE, 2018).
- **Jogos de tabuleiro (3.500 a.C.)**: Fazem parte da cultura de diversas civilizações, desde sua aparição (FUNDAÇÃO BUNGE, 2018).
- **Chocalho (1.360 a. C. )**: criado no Egito Antigo, tinham formas de alguns animais da época ( pássaros, ursos, crocodilos), hoje esse material pode ser encontrados em museus (FUNDAÇÃO BUNGE, 2018).
- **Bolas de gude**: as brincadeiras eram feitas com pedras arredondadas, nozes ou sementes de frutas, jogar bola de gude tornou-se comum na Roma antiga. No século

I a. C. foram encontradas também em Roma as primeiras bolas de gude feitas de vidro (MOTOMURA, 2003).

Conforme a “História geral dos brinquedos”, encontrada no site do Portal São Francisco, num artigo escrito por Tim Lambert pode-se ver a evolução dos brinquedos ao longo dos séculos:

Século XVI: as crianças ainda brincavam com bonecas de madeira e também com copo e bola de madeira, sendo que tinham que encaixar a bola dentro do copo.

Em 1558, na Alemanha foram feitas as primeiras casas de boneca.

Século XVII: Em 1693, John Locke, filósofo inglês, viu nos dados e brinquedos com letras, a possibilidade de ajudar as crianças no processo de alfabetização.

Século XVIII: Em 1767, John Spilsbury na intenção de cortar os mapas para ensinar geografia, produziu o primeiro quebra-cabeça, que foi sendo usado como uma brincadeira (LAMBERT, s/d).

De acordo com Benjamin (1984, p. 67), o interesse pelos brinquedos como mercadoria e o brincar originou-se na Alemanha, nas oficinas de entalhadores de madeira e de fundidores de estanho. Contudo, os brinquedos passaram a ser comercializados por fábricas especializadas, em meados do século XVIII, tornando esse mercado competitivo e lucrativo.

Século XIX: Em 1817, foi inventado o caleidoscópio, que de acordo com a Wikipédia é um aparelho óptico, formado por um tubo de cartão ou de metal, com pequenos fragmentos de vidro colorido, que sob a luz e movimento, formam diversos efeitos coloridos visuais. Em 1897 foi inventada a massa de modelar (*plasticine*), porém começou a ser comercializada três anos após sua invenção, ano em que Frank Hornby inventou um brinquedo de modelos em miniatura, chamado Meccano.

Século XX: No início do século foram criados os carros feitos de lata e brinquedos macios, feitos de pelúcia. Por volta de 1920, também foram criados os conjuntos de trem, que se tornaram bem populares. O Banco Imobiliário foi criado em 1932. Nesse período, os brinquedos passaram a ter um custo menor, diante da chegada do plástico e do metal, já no fim do século XX. Em 1950 o Lego tornou-se conhecido, em 1952 lançou o Sr. Cabeça de Batata, em 1958, o *skate* foi inventado, no ano seguinte foi a vez da chegada da Barbie. Na década de 1960, surgiu a boneca Susi e a Amiguinha, Heppers Espaço e Clackers vieram a ser populares em

1970. O Atari foi sucesso na década de 1980, De acordo como pesquisas, o Pense Bem, da Tec Toy, feito de plástico, foi eleito o melhor brinquedo de 1988 (FUNDAÇÃO BUNGE, 2018).

Em 1996 foi a vez da chegada do Tamagotchi, em 1998 o Furby chegou para ser comercializado e por fim, ao final do século XX os jogos de computador tornaram-se atração.

Na segunda metade do século XX, muitos brinquedos a base de materiais tóxicos, com partes que se soltavam e que poderiam ser engolidas, foram retirados do mercado, por não atenderem às especificações exigidas por leis (WIKIPÉDIA, 2018)

Piaget foi um teórico muito importante para os estudiosos do desenvolvimento infantil em meados do século XX. Ele afirmava que os brinquedos são importantes para o desenvolvimento simbólico da criança, estimulando a imaginação e a capacidade de raciocínio (PIAGET, 1998).

Século XXI: Nos dias de hoje, o PlayStation, o Nintendo Wii e o Xbox, da Microsoft, são os de maior sucesso mundial (FUNDAÇÃO BUNGE, 2018).

Atualmente, em relação ao século XX, pode-se notar facilmente que as crianças, desde muito cedo, trocam seus brinquedos por um Ipad, Celulares e Notebooks, elas usam a tecnologia constantemente, substituindo grande parte do tempo destinado ao tempo do lúdico e das brincadeiras, o que torna essa geração mais familiarizada com os avanços tecnológicos, porém, mais sedentária e menos socializada.

## **1.2 A importância dos cuidados na infância**

De acordo com este breve levantamento histórico, as crianças foram abandonadas por muito tempo, nas “Rodas”. Do ponto de vista de Ariès, a infância pareceu ser negligenciada, em suas necessidades de diferenciação dos adultos, por muitos séculos. Todas estas transformações sociais e econômicas tornaram o desenvolvimento infantil um direito constituído, tornando a infância essencial para o desenvolvimento integral da criança, já que seus cuidados têm sido terceirizados precocemente (ARIÈS, 1981).

Diversas contribuições na área do desenvolvimento infantil surgiram no decorrer desse tempo, grandes pensadores como Sigmund Freud, a partir do ano de 1905, Spitz em 1958; Bowlby em 1981; Winnicott em 1983; Jean Piaget em 1932, entre outros, direcionaram os olhares científicos para este período de desenvolvimento humano. Eles comprovaram que a estruturação do conhecer, interpretar, amar, relacionar-se com os outros estão diretamente ligados ao desenvolvimento da criança na primeira infância. Portanto, o cuidado na primeira infância é de suma importância para o desenvolvimento integral da criança, assim como, o papel do cuidador neste desenvolvimento.

O psicanalista René Spitz (1961) relatou sobre a importância do afeto na relação mãe-filho, considerando-o essencial para a infância.

Bowlby (1981) ressalta a importância da interação afetiva entre mãe e bebê, pois é mediante este contato de apego que a mãe satisfaz as necessidades sociais do bebê. Para ele, crianças privadas do relacionamento materno, devido à institucionalização precoce pode apresentar danos significativos, tanto físico, quanto mental.

Tendo em vista estudos sobre a infância e o processo de terceirização dos cuidados infantis, Winnicott (1983) concebe que o papel do cuidador nos primeiros anos de vida é promover a substituição dos cuidados da mãe, buscando possibilitar a criança a viver e a se desenvolver, proporcionando o amadurecimento e independência psíquica e emocional do bebê, na busca de seu verdadeiro *self* e de autonomia gradativa. A mãe deve auxiliar nesse processo, para que a instituição possa ser um ambiente acolhedor e que possa auxiliar a criança a desenvolver suas habilidades de forma saudável e progressiva, garantindo que mãe e cuidador estejam em sintonia com as necessidades do bebê institucionalizado, destacando-se a importância do cuidador nas instituições. Goulart (2011), ao citar Piaget, diz que as relações do bebê com a mãe, cuidadores e familiares é de extrema importância no que diz respeito ao seu desenvolvimento cognitivo ulterior.

O cuidado, quando é apenas assistencial pode ser um fator de risco para o desenvolvimento emocional, pois apenas o cuidado físico não é suficiente para o bebê/criança, é preciso acolhimento e amor humano (WINNICOTT, 1994 apud MARIOTTO, 2007).

Estudos sobre o desenvolvimento infantil apontam que desde o nascimento o cérebro do bebê tende a aumentar e é extremamente sensível a influência ambiental, sendo esse fator de grande relevância para nosso trabalho, pois bebês precisam de ambientes que estimulem e fortaleçam seus laços afetivos para se desenvolver e obter autonomia (PAPALIA; OLDS, 2000)

Portanto, além de questões genéticas, as pessoas estão sujeitas a serem modelados por meio das influências do ambiente, da cultura, da época, das histórias e dos contextos ao qual estão inseridas desde a gestação. Portanto, um ambiente estimulador e que fortaleça os laços afetivos é poderosa ferramenta para promover e desenvolver uma autonomia saudável, tendo em vista a necessidade de terceirizar os cuidados das crianças.

O contato, o calor corporal, a alimentação, fazem o bebê sentir-se amado, influenciando na visão de si, nos relacionamentos interpessoais e conseqüentemente em sua autoestima. Para Winnicott (2000), os estágios posteriores de desenvolvimento do bebê dependem dessa fase inicial e da qualidade do contato entre mãe/ bebê e /ou cuidador (a), que por sua vez irão servir de base para o desenvolvimento da saúde mental, posteriormente.

Diante da demanda social e a necessidade de terceirizar o cuidado dos filhos, a separação mãe/bebê torna-se uma consequência que pode ser tida como uma questão polêmica, quando essa separação ocorre logo após o desmame, ou mesmo durante o primeiro ano de vida. Essa necessidade de trabalhar implica em separações diárias, convívio com pessoas e ambientes desconhecidos, que podem afetar tanto o bebê, quanto os pais, seja por stress, depressão e adaptação constante da mãe e bebê/ criança, interferindo no convívio familiar, já que esse é fundamental no primeiro ano de vida (RAPOPORT, 2001).

### **1.2.1 Um pouco da história: Infância e institucionalização**

De acordo com Philippe Ariès (1973), a infância não era reconhecida como uma etapa da vida distinta dos demais ciclos da adolescência e da vida adulta. Para ele,

[...] a vida era a continuidade inevitável, cíclica, uma continuidade inscrita na ordem geral e abstrata das coisas, mais do que na experiência real, pois poucos homens tinham o privilégio de percorrer todas as idades da vida naquelas épocas de grande mortalidade. (ARIÈS, 1973, p.39).

Portanto, não se diferenciava os estágios, sendo assim, as crianças viviam praticamente da mesma forma que aqueles que viviam sem proteção e mais susceptíveis às agressões dos mais velhos (ARIÈS, 1973).

Antes do século XVI, a infância não era reconhecida como um estágio diferente, e tinha que se integrar ao mundo dos adultos, enquanto os filhos não estivessem dependentes fisicamente de suas mães. (LEVIN, 1997).

Entre os séculos XVI e XVIII, a arte da época mostra a diferenciação da infância. No decorrer do século XVII, esse pensamento diferenciado da infância foi evoluindo, pois, a burguesia começou a perceber que infância era sinônimo de dependência. (ARIÈS, 1973).

Contudo, no século XVIII, a arte revela de forma mais contundente o retrato da família, incluindo-a como parte do centro do mundo familiar, a qual antes se mostrava inexistente. Portanto, até o século XVIII, a adolescência era confundida com a infância, pois no início desse período, as famílias nobres já a nomeavam como a primeira idade. (ARIÈS, 1973).

Tem-se a impressão, portanto, de que, a cada época corresponderiam uma idade privilegiada e uma periodização particular da vida humana: a 'juventude' é idade privilegiada do século XVII, a 'infância', do século XIX, e a 'adolescência', do século XX. (ARIÈS, 1973, p.48).

Para este autor, esse processo tardio de reconhecimento da infância, mostra-se como um indício histórico da incapacidade do adulto de enxergar a criança como uma etapa que merece cuidados diferenciados e proteção. Portanto, a história sobre a infância, desse ponto de vista, parece inexistente antes do século XVI

Na sociedade medieval, as crianças frequentavam os mesmos ambientes domésticos, de trabalho e sociais dos adultos, devido à falta de atividades destinadas às faixas etárias diferentes, que veio a ocorrer somente após o processo de escolarização (ARIÈS, 1973).

Com a chegada do século XVIII, marcado pelo Iluminismo, a noção de infância passou a ser tratada como uma fase caracterizada pela inocência, chegando a seu apogeu nos Estados Unidos, no século XX, época do surgimento de

leis sobre o trabalho infantil e criminalidade juvenil, tornando a criança diferenciada do adulto em seus direitos e deveres (ARIÈS, 1973).

É preciso ter cuidado em dizer que antes da escolarização a criança era negligenciada, pois para Philippe Ariès (1973), o fato do conceito de infância não existir, não significa que não foi dada atenção aos filhos, porém ele defende a importância das brincadeiras, do ensino diferenciado na infância, já que é uma etapa da vida caracterizada pela fantasia, ingenuidade e a necessidade do lúdico, como forma de intervenção.

O processo de industrialização, iniciado no século XIX, torna-se um marco no que diz respeito à transição da sociedade rural para capitalista urbana, tendo como consequência, a saída da mãe para o ingresso no trabalho formal, surgindo a necessidade de terceirizar o cuidado dos filhos para melhor adaptação a essas mudanças. Essa nova demanda acabou reduzindo a presença ativa dos pais dentro do ambiente familiar, bem como dos cuidados básicos. Diante desse movimento, tornou-se relevante para a sociedade os serviços de terceirização de cuidados às crianças desses pais, cuja evolução descreve-se a seguir:

#### Roda dos Expostos:

No Brasil, no século XVIII, em 1726, na Santa Casa de Misericórdia, em Salvador, foi o primeiro serviço oferecido para receber crianças rejeitadas por suas famílias. O cuidado era apenas para garantir as necessidades básicas da criança, tais como, alimentação, limpeza e cuidado físico. Nesse lugar costumava acontecer o abandono das crianças, devido às dificuldades financeiras, necessidade de trabalhar, filhos com doenças degenerativas e/ou desnutridos. (FREITAS, 1997, p.53)

Em 1883, foram criados os jardins da infância, que eram instituições privadas que visavam, além do cuidado básico, o desenvolvimento social e moral das crianças a partir de três anos de idade. Freitas (2005), vê nessa época um cuidado mais voltado para o pedagógico e de cuidado e guarda, favorecendo a socialização e a observação dessas crianças que ficavam meio período nessas instituições, tornando esses espaços um laboratório particular para os psicólogos, que foram idealizadores de algumas dessas instituições. As maiores influências para a construção de creches aconteceram nas décadas de 1940 a 1950, com as contribuições do filósofo norte americano e pedagogo John Dewey (1859-1952) e as suas ideias da Escola Nova, defendendo que a educação é uma necessidade social;

Montessori, italiana, nascida em 1870, que dedicou anos da sua vida pesquisando o desenvolvimento infantil, em termos de aprendizagem e construção de valores na educação infantil e uso de instrumentos lúdicos (Método Montessori) como facilitador do universo infantil (OLIVEIRA, 2010)

Posteriormente, em 1899, foi criada a primeira creche no Rio de Janeiro, com intuito de evitar que os pais não precisassem abandonar seus filhos na “Roda”.

Freitas (2005) alega que após as duas grandes guerras mundiais e durante a guerra fria, houve uma segregação de classes quanto ao desempenho nos testes de inteligência entre as camadas mais baixas, ampliando as diferenças entre as camadas sociais, fazendo do cuidado particular um diferencial no desenvolvimento intelectual das crianças.

Em 1913, Maria Montessori ministrou seu primeiro curso de professores, período em que o método montessoriano ganhou mais popularidade. Ao término da Segunda Guerra Mundial, em 1947, ela regressou à Itália, ministrando cursos em vários países, tornando-se Cidadã do Mundo, obtendo reconhecimento expressivo na UNESCO, tendo duas vezes sido indicada ao Prêmio Nobel da Paz, já que sua jornada visava melhoria social. (OLIVEIRA, 2010).

Nas décadas de 1960 e 1970 houve o movimento de libertação das mulheres, com isso o divórcio e a necessidade iminente da mulher lançar-se para o mercado de trabalho. O aumento da procura desses serviços tornou as instituições mais competitivas, pois o grau de exigência dos responsáveis era maior, já que as mães tinham dificuldades em abandonar seus filhos logo após o desmame (RAPOPORT, 2001).

Um estudo comparativo com mães de filhos em processo inicial de escolarização mostrou que mães que trabalham fora pensam estar negligenciando seus filhos com maior frequência que as mães donas de casa. (D’AFFONSECA, 2005)

Ao final da licença maternidade, o reingresso no mercado de trabalho e à vida doméstica, costumam ser permeados pela dificuldade de conciliar trabalho e os cuidados maternos, sem que um deles ou os dois campos saiam prejudicados no tempo e qualidade de dedicação (JERUSALINSKY, 2005).

De acordo com a Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP, 2010), observa-se a importância do convívio entre mãe e bebê após o nascimento, pois gera maior bem-estar e oferece maior probabilidade de saúde mental à criança.

No Brasil, atualmente, a licença maternidade é um direito que garante, constitucionalmente, esse momento entre mãe e filho nos primeiros quatro meses de vida do bebê. Em abril de 2018 foi aprovada a nova lei que amplia a licença maternidade, de 120 para 180 dias, antes concedida apenas para as funcionárias públicas e algumas empresas privadas. Além disso, essa lei estende-se à mudança do tempo de licença dos pais, crianças adotadas e mães de deficientes, que consta no Projeto de Lei do Senado (PLS 72/2017).

Historicamente nossas crianças vêm se desenvolvendo de forma diferente, a economia do capitalismo contemporâneo diluiu as famílias e tornou a escola, muitas vezes, o lugar que a criança mais tem convívio, fazendo com que os pais tivessem que deixar seus filhos cada vez mais tempo aos cuidados de terceiros, seja com babás, escolas, avôs..., tornando escassos os momentos familiares, havendo a necessidade de criação de espaços que fortaleçam esses laços, bem como um malabarismo dos pais para estarem presentes física e afetivamente junto a seus filhos.

### **1.2.2 Família: base segura**

Por que falar do primeiro ano do bebê? E toda a história sobre institucionalização? Justamente para salientar a importância das relações e vínculos familiares, bem como suas consequências na ausência dessas relações afetivas.

Como terapeutas familiares, é muito importante que se esteja atento à qualidade e formas de interação familiar, sabe-se que muitas demandas de nossas crianças, geralmente trazem o convívio familiar e o ambiente como fatores de extrema importância e influência no desenvolvimento infantil.

Prizskulnik (1995) traz como dinâmica familiar, os pais falando das dificuldades de seus filhos, para as sessões e percebem que muitas questões estão interligadas às questões dos próprios pais.

Portanto, concorda-se com Ramos (1998) quando aponta para a dificuldade dos familiares em compreender que a família também está enferma junto com o

membro da família adoecido. Geralmente sobra para as crianças, adolescentes, ou um membro da família, o papel de “bode expiatório”, já que a queixa trazida costuma vir de um dos familiares que está apresentando sintomas da demanda, sendo esse o paciente identificado. Porém, na maioria das vezes, os sintomas aparecem quando existe uma questão familiar que os potencializa, embora a família não reconheça como seus.

De acordo com Minuchin e Fischman (2003):

[...] um dos objetivos da terapia é, por conseguinte, levar a família a um estágio de turbulência criativa onde, o que estava estabelecido, deve ser substituído por uma busca de novos caminhos. Flexibilidade deve ser induzida aumentando as flutuações do sistema, em definitivo, levando-o para um nível maior de complexidade. Neste sentido, terapia é uma arte que imita a vida. O desenvolvimento normal da família inclui flutuação, períodos de crise e resolução num nível mais alto de complexidade. Terapia é o processo em que se toma a família que está presa em uma espiral de desenvolvimento e cria-se uma crise que a levará na direção de sua própria evolução (2003, p.36)

Pode-se ressaltar a importância do convívio familiar no que diz respeito à preparação para a vida social, o lar torna-se o primeiro ambiente onde aprendemos a lidar com conflitos, necessidades, interesses, nos quais nos habilitam (ou não) a conviver nos diversos contextos sociais e externos à nossa casa, seja na escola, no trabalho, nos valores que se leva de experiência aprendida no convívio familiar (TELLES, 2011)

Como terapeutas familiares, é preciso conhecer os tipos de cuidados que a família proporcionou nos primeiros anos de vida e os subsequentes, para compreender se o ambiente foi suficientemente bom para o desenvolvimento dessa criança/adolescente, tida como o paciente identificado.

Portanto, como constatado, pode-se ver que muitas queixas trazidas costumam ser consequências do funcionamento familiar como um todo (FERRARI, 2012).

### 1.3 O brincar e o jogo na terapia infantil e familiar

Muitos terapeutas utilizaram a brincadeira como forma de atrair e se comunicar com o público infantil, dentre eles pode-se mencionar, Melanie Klein, Winnicott, dentre outros.

Hinselwood, fez uma análise sobre a técnica e a teoria do brincar em Melanie Klein, uma das maiores psicanalistas da história, chegando a conclusão de que sua técnica, apesar de simples, era inovadora para a época, devido à dificuldade de crianças estabelecerem uma terapia por meio de associações livres, de acordo com o modelo psicanalítico. Klein, mediante as associações com brinquedos, conseguiu aliar às brincadeiras, uma forma lúdica e espontânea de acessar as fantasias e externalização dos sonhos, aprimorando as técnicas da psicanálise às crianças muito pequenas e ampliando sua atuação para o contexto infantil, tornando-se uma referência para os próximos trabalhos com crianças (HINSHELWOOD, 1992).

Winnicott (1971/1975), médico e um importante psicanalista, que também trabalhou com crianças, passou a utilizar de recursos lúdicos para atender seu público infantil, chegando à conclusão de que:

É no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fluem na sua liberdade de criação”, bem como. “é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (self). (WINNICOTT, 1971/1975, p.79-80)

Para ele, o brincar auxilia no crescimento, favorece o convívio social, podendo ser uma forma de comunicação na psicoterapia. (WINNICOTT, 1968, p. 63).

De acordo com Vigotsky,

A criança aprende muito ao brincar. O que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico. (VIGOTSKY, 1979, p.45)

De acordo com Cunha (1988) é necessário que a criança brinque para expressar suas fantasias, desejos e experiências, pois no mundo do faz-de-conta é

possível destruir o que incomoda, sejam pessoas ou situações e reconstituí-los novamente.

Atualmente, o brincar terapêutico é considerado uma possibilidade extra de diagnóstico e mostra-se relevante nas mais diferentes linhas teóricas da Psicologia, não apenas na Psicanálise, sua precursora, mas também na Cognitivo Comportamental e no Humanismo (CONTI e SOUZA,2010).

Existem muitas maneiras de brincar, porém os jogos têm-se mostrado ferramentas essenciais para promover uma brincadeira direcionada para os objetivos da terapia.

### 1.3.1 Emoções x Sentimentos

Antes de passar para o próximo tema, seria oportuno salientar a diferenciação entre sentimento e emoção, já que estão inter-relacionados e, portanto, podem ser confundidos.

Conforme o dicionário online “Emoção” significa:

Reação moral, psíquica ou física, geralmente causada por uma confusão de sentimentos, que se tem diante de algum fato, situação, notícia, fazendo com que o corpo se comporte tendo em conta essa reação, através de alterações respiratórias, circulatórias; comoção. Ação de se movimentar, deslocar. (DICIO, 2018).

Para “Sentimento” o mesmo dicionário apresenta a seguinte definição:

Ação de sentir, de perceber através dos sentidos, de ser sensível. Capacidade de se deixar impressionar, de se comover; emoção. Expressão de afeição, de amizade, de amor, de carinho, de admiração. Conhecimento intuitivo sobre; consciência: sentimento de dever cumprido. Modo de se comportar definido pelo afeto: sentimento ufanista. Demonstração de vigor, de energia; entusiasmo: cantava com sentimento. Intuição pessoal; pressentimento: tenho um sentimento de que isso vai dar errado! Sensação de pesar; expressão de mágoa; tristeza. Substantivo masculino plural Sentimentos. Manifestação de pesar, de tristeza; pêsames: meus sentimentos por sua perda. Reunião das características ou capacidades morais de um indivíduo. (DICIO, 2018).

Ao ler estes significados, ainda pareceram semelhantes para mim, portanto, acredita-se necessário explicitá-lo, para que esse trabalho seja melhor entendido e para que não haja confusão sobre a diferença entre emoção e sentimento.

De acordo com Damásio, pode-se considerar que as emoções sejam “um conjunto complexo de reações químicas e neurais, que acontecem dentro do corpo e que possuem papel de regulador, auxiliando na conservação da vida do organismo” (2000, p.74)

Reeve pontua sobre a dificuldade de diferenciar emoção de sentimento, já que o sentimento é um dos componentes da emoção. Para ele as emoções possuem um propósito e podem ser multidimensionais, envolvendo fenômenos subjetivos, biológicos e sociais (REEVE, 2006)

De acordo com Bock, Furtado e Teixeira (2008), as emoções são reações orgânicas, que fogem de nosso controle e respondem a um acontecimento. Segundo os autores, mesmo que se consiga segurar o choro, não se tem controle de deixar de chorar por dentro. Para eles, a emoção é uma importante via de descarga de tensão e emocional.

Para o professor de neurociência da Universidade da Califórnia, autor de diversos livros sobre esse tema, Antônio D’Amasio, sentimentos são experiências mentais de estados corporais, que surgem a partir de como o cérebro interpreta emoções, ou seja, eles representam as reações e as associações corporais das emoções, de acordo com as experiências pessoais e memórias que se tem sobre essas sensações sentidas durante a nossa vida (D’AMÁSIO, 1996).

LeDoux (2007) afirma que os sentimentos são emoções conscientes que estão associados aos significados que se dá ao estímulo e à percepção consciente das alterações do corpo.

Oefelein em seu artigo “A diferença entre emoção e sentimento” recorre aos estudos da neurocientista Dra. Sarah Mckay, autora do blog “*Your Brain Health*”, apontando que esta cientista acredita que as emoções ocorrem no palco teatral do corpo, já os sentimentos ocorrem no palco da mente (OEFELEIN, 2017).

Após todas estas definições, pode-se entender que o sentimento é um conceito abstrato e a emoção é a experiência corporal vivida desse sentimento, portanto, o sentimento torna-se uma emoção quando ele começa a afetar nosso corpo. Nesse sentido, é muito importante diferenciar emoções de sentimentos, pois quando se compreende as emoções, aprende-se formas mais saudáveis de gerenciar os sentimentos.

### 1.3.2 A importância das emoções na terapia familiar

Daniel Goleman é considerado o “pai da Inteligência Emocional”, formou-se em Psicologia, é PHD pela Universidade de Harvard, escreveu o livro “Inteligência Emocional”, publicado em 1986, que já vendeu milhões de cópias. Ele enfatiza a importância do controle e da capacidade de identificar nossos próprios sentimentos e os dos outros, de nos motivarmos e de gerir bem as emoções dentro de nós mesmos e em nossos relacionamentos. Para ele, a habilidade de gerir as emoções é a maior responsável por nosso sucesso ou fracasso individual, ou seja, segundo ele, a genética não é capaz de definir nossa capacidade de vitória, nem somos determinados apenas por nosso temperamento, pois os diversos circuitos cerebrais da mente humana são maleáveis e podem ser trabalhados. Assim, o temperamento não é a única fonte para determinar o destino.

De acordo com Goleman (1995), a Inteligência Emocional está dividida em cinco habilidades:

- 1 - Autoconhecimento emocional: Capacidade de reconhecer as próprias emoções e sentimentos
- 2 - Controle emocional: Habilidade de lidar com os próprios sentimentos, adequando-os a cada situação vivida.
- 3 - Automotivação: capacidade de dirigir as emoções a serviço de um objetivo ou realização pessoal.
- 4 - Reconhecimento das emoções em outras pessoas: habilidade de reconhecer emoções no outro e ter empatia de sentimentos, que auxilia no reconhecimento das necessidades e desejos nos outros.
- 5 - Relacionamentos interpessoais: Habilidade de interação com outros indivíduos, utilizando competências sociais e gerir os sentimentos dos outros.

Embora seja comum encontrar a nomenclatura “emoções básicas”, não existe um consenso teórico que defina quantas e quais são as emoções básicas, porém, a maioria dos autores costuma citar geralmente: alegria, medo, surpresa, tristeza, nojo e raiva (FREDRICKSON, 1998).

De acordo com Ekman (2000), as emoções têm diversas funções: aproximar, criar laços, afastam, alertam o perigo, podendo trazer sentimentos de alegria,

tristeza, raiva, medo. Portanto, a forma como cada um responde e interpreta emocionalmente o ambiente, irá definir a qualidade de interação com o meio.

As emoções são formadas por um conjunto de respostas que são realizadas por meio de alterações fisiológicas e motoras (MAYER, ROBERTS e BARSADÉ, 2006).

Em conformidade com os estudos de Reeve, “As emoções são fenômenos expressivos e de propósitos, de curta duração, que envolvem estados de sentimentos e ativação, e nos auxiliam na adaptação às oportunidades e aos desafios que enfrentamos durante eventos importantes de vida” (REEVE, 2006, p.191). Para ele, os processos psicológicos que desencadeiam as emoções possibilitam quatro experiências: sentimentos, excitação corporal, estado propositivo e expressão social.

De acordo com Darwin (2000), a expressão das emoções básicas são de extrema importância para a comunicação não-verbal, principalmente por se tratar de expressões universais que independem da cultura ou língua.

### **1.3.3 Os jogos e a sua importância na terapia familiar**

De acordo com o dicionário etimológico a palavra “jogo” é originária do latim: *iocus*, *iocare* e significa brinquedo, folguedo, divertimento, passatempo sujeito a regras, ou até mesmo uma série de coisas que formam uma coleção (DICIONÁRIO ETIMOLÓGICO, 2008-2018).

Elkonin (1998) respaldando-se nos estudos de Piccolo, afirma que o jogo, por possuir elementos educacionais e culturais, pode ser uma ponte entre o mundo real e o mundo objetivo, devido a sua interação ser mediada de forma relacional entre pessoas e/ou objetos.

Winnicott (1979), em seus estudos, salienta os benefícios do jogo, devido sua capacidade de promover o desenvolvimento da autoestima, da imaginação, da cooperação, da socialização, da confiança, do respeito e dos limites.

Em 1989, Andolfi, diretor da *Accademia di Psicoterapia della Famiglia*, em Roma, e um dos principais pioneiros da Terapia Familiar na Europa e no mundo, utilizou o jogo para engajar a família e o terapeuta dentro da sessão. Para ele, “o jogo cria um contexto psicológico, onde é permitido discriminar entidades

*pertencentes a tipos lógicos diferentes, isto é, entre mensagens constituídas por emoções-sinais e mensagens constituídas por simulações de emoções-sinais*" (ANDOLFI, 1989). Para esse mesmo autor (1996), o lúdico é a forma de promover interação no relacionamento entre o adulto e a criança.

Culturalmente, os jogos têm grande importância, desde a Antiguidade, já que, há mais de um século, o trabalho não costumava ocupar grande parte do dia e os jogos eram uma forma de diversão para estreitar os laços coletivos de união, dentro da sociedade. Além desse papel social, o jogo tem a função de nos transportar para um mundo diferente, saindo do cotidiano (HUIZINGA, 1996). O autor também cita algumas características que costumam ser encontradas nos jogos: mudança, movimento, solenidade, entusiasmo, tensão e ordem.

De acordo com Holzmann (1998), os jogos promovem reflexão, ação e expressão verbal e se apresentam como possibilidade de facilitar a comunicação, valorizar a comunicação não verbal, para iniciar o desenvolvimento da comunicação e da criatividade, como forma de integrar e equilibrar o sentir, o pensar e o agir.

Diversos autores se dedicaram em estudar a função do jogo nas diferentes fases do desenvolvimento infantil. Piaget elaborou uma "classificação genética baseada na evolução das estruturas" (PIAGET apud RIZZI, 1997).

Para Piaget, as diferentes fases possuem diferenciações na forma de brincar:

- Fase sensório-motora (do nascimento até os 2 anos aproximadamente): observou que, geralmente, a criança costuma brincar sozinha, porém não tem noção de regras.
- Fase pré-operatória (dos 2 aos 5 ou 6 anos aproximadamente): as crianças costumam ter uma noção das regras e começam a ter interesse em jogar com outras crianças, porém com uma predominância nos jogos de faz-de-conta.
- Fase operatória-concreta (dos 7 aos 11 anos aproximadamente): as crianças já conseguem aprender as regras dos jogos e costumam jogar em grupos. Esta é uma fase em que alguns jogos de regras se destacam, tais como futebol, damas, cartas, entre outros.

O jogo deverá ser adaptado à realidade de cada família, na busca de atingir os objetivos específicos de cada demanda e será utilizado como facilitador da participação da criança na terapia familiar (FARIA, 1998)

O jogo facilita ao terapeuta coordenar e extrair os valores e as informações que norteiam os sentimentos e emoções (ACCARDO,2004, p. 15)

Assim como afirma Galano, *“o jogo convida os participantes, incluindo o terapeuta, a explicitar o sentido dos discursos. O que a pessoa quer dizer quando diz isto ou aquilo? Como imagina que o outro se sente quando isto é dito? Que efeitos tem tido na relação dizer isto ou aquilo para o outro?”* (2005, p. 28).

Alguns terapeutas familiares, tais como Faria e Galano, buscaram fazer dos jogos, facilitadores para a compreensão e comunicação familiar. Faria (1998) com o jogo colaborativo da família e Galano (2005) com o seu jogo reflexivo do casal, o qual tive a honra de manusear em sala de aula, juntamente com a sua idealizadora. De acordo com Galano (2005), por meio de seu jogo colaborativo do casal, percebeu que *“com o jogo abre-se um espaço para que as pessoas possam explicitar os sentimentos que originaram suas ideias e seus valores”* (p. 15).

Ambas utilizaram como fundamentação de seus trabalhos a Teoria Sistêmica, bem como a Teoria da Comunicação do psicólogo austríaco, Paul Watzlawick pautando-se nos 5 axiomas da comunicação:

1º Axioma: É impossível não se comunicar. 2º Axioma : A comunicação tem um aspecto de conteúdo e um aspecto de relação , sendo esta uma metacomunicação.3º Axioma : A natureza de uma relação depende da pontuação das sequências comunicacionais 4º Axioma : Os seres humanos comunicam digital (palavras) e analogicamente (expressões não-verbais) 5º Axioma: As permutas comunicacionais são simétricas ou complementares, conforme se baseiam na igualdade ou na diferença (WATZLAWICK, 1967, p. 44/64).

Considerando o 4º axioma de Watzlawick, (1967), no qual os seres se comunicam de forma digital e analógica, procurou-se dar a este trabalho ênfase na importância do reconhecimento da linguagem analógica, ou seja, na comunicação não-verbal, que é expressa por meio dos movimentos corporais, tom de voz, mímica e interpretação das emoções por meio das feições. Portanto, tornou-se importante o reconhecimento das emoções, já que essas são fundamentais no processo de socialização humana, tendo em vista que as expressões faciais são uma importante via de comunicação e de interação social. Além disso, a comunicação digital, que se trata da forma de comunicação por intermédio das palavras é a que irá dar voz à leitura dessas expressões não-verbais, complementando-se, simultaneamente.

Dentro desta dimensão de comunicação, o jogo permite de forma mais pessoal o engajamento entre o terapeuta e a família (ANDOLFI e ÂNGELO, 1989).

Oliveira (2003), explica como Piaget vê o jogo como um instrumento que pode auxiliar no processo de amadurecimento da criança. Portanto, o jogo não tem apenas uma função recreativa, pois permite que a criança se relacione com a realidade, de forma concreta.

Para Murcia o jogo deve ser considerado como um fenômeno antropológico que deve ser levado em consideração no estudo do ser humano, tendo em vista sua presença em todas as civilizações, culturas, costumes, nos mais diversos contextos e situações, pois o jogo foi um instrumento desde a antiguidade como facilitador da comunicação, bem como forma de vinculação entre os povos (2005, p.9).

Como se pode ver, diversos estudos sobre o desenvolvimento infantil, apontam a eficácia dos jogos e das brincadeiras nas intervenções psicoeducativas. Tendo em vista a importância do brincar e o quanto os jogos podem proporcionar de bem-estar, tanto no modelo de ludoterapia infantil, bem como na ludoterapia familiar, pensou-se nas demandas psíquicas, tais como afastamento familiar, escassez de tempo de qualidade com os filhos devido ao excesso de trabalho, entre outras. Diante deste contexto, julgou-se necessário compreender como se deu a evolução cultural e industrial, bem como no quanto a família na atualidade tem terceirizado os cuidados para com seus filhos, e o quanto as famílias se desvincularam do convívio familiar, para atender as exigências do mercado de trabalho.

#### **1.4 Tecnologia x desenvolvimento global da criança**

O mundo encontra-se numa época em que a depressão, o stress e a tecnologia invadiram e substituíram o convívio familiar. A Organização Pan-Americana da Saúde / Organização Mundial da Saúde (OPAS/OMS, 2017) alertam para a crescente demanda sobre a depressão infantil e adolescente. O processo de socialização e de interações afetivas, nessa nova era virtual torna-se permeada por relacionamentos líquidos e vulneráveis (BAUMAN, 2001).

Previtale (2006) afirma que o uso da tecnologia costuma satisfazer as necessidades das crianças do período moderno, isolando-se dentro da casa e portanto, não possuem o hábito de expressar seus sentimentos, aflições e desejos

em público, na vida real, pois suas habilidades sociais estão seguras no mundo virtual. Hanaver vai mais além apontando que as pessoas deixam de sair de casa para ficar no computador teclando com outras pessoas (HANAUER, 2005)

De acordo com Machado, existe uma gradativa diminuição das atividades físicas nas crianças, em virtude da tecnologia, já que passam grande parte do tempo assistindo tv, usando o computador, *tablets*, videogames e *smartphones*, tornando essa nova geração mais sedentárias e caseiras (2011, p. 13).

Garmes e Moura, respaldando-se nas pesquisas da nutricionista Ludmila Macedo, apontam que antigamente as crianças tinham a prática de atividades saudáveis (pega-pega, esconde-esconde), hoje a principal causa do sedentarismo é a tecnologia (GARMES, MOURA, 2014).

O século XXI é a era da modernidade e da tecnologia, porém é a era onde cada vez mais as pessoas estão adoecendo e tendo problemas psicológicos. (MATTOSO, 2010, p. 31), pois, segundo levantamento da Organização Mundial da Saúde (OMS), 20% das crianças e dos adolescentes no mundo apresentam sintomas de depressão, como irritabilidade ou apatia e desânimo (GIANCATERINO, s/d).

## **CAPÍTULO 2 - EVOLUÇÃO DO BARALHO E A APRESENTAÇÃO DO BARALHO EMOCIONANTE**

A origem do baralho ainda é uma incógnita, contudo, algumas lendas dizem que ele foi criado por um imperador chinês, com o intuito de distrair suas diversas mulheres. Outros dizem que Marco Polo, ou os ciganos que o trouxeram para a Europa, ou mesmo afirmam que ele foi criado para que o rei Carlos VI, da França, para que ele se distraísse, e assim combatesse sua loucura (HUIZINGA, 1996).

### **2.1 O baralho e seu contexto histórico**

Acredita-se que todas as lendas em torno da origem do baralho sejam infundadas, já que em 1398, quando os ciganos chegaram à Europa, o baralho já era jogado há 30 anos. Concretamente, os fatos apontam para o ano de 1294, na China, sendo que se desconhece quem foi seu criador, pois não deixou registros desse importante legado cultural (HUIZINGA, 1996).

De acordo com uma matéria publicada no site da “Escola de Artes Mágicas Magicando”, antigamente, os baralhos antes eram feitos à mão, em blocos de madeira, tornando-os um item caro, porém, tornaram-se populares no século XV, mediante o avanço das técnicas de impressão no papel. O baralho, além de sua diversidade de uso, também é um item fundamental no mundo do ilusionismo e da mágica (MAGICANDO, 2015).

Hoje, o modelo de baralho que se conhece é o francês, sendo representado por personagens históricos: Rei de Paus é a representação de Alexandre, o grande, a Dama de Paus representa Elizabeth I, da Inglaterra. Atualmente, o baralho possui um total de 52 cartas, subdivididas em 4 naipes, originários do baralho espanhol, os quais representavam elementos da sociedade de antigamente: copas seria a representação do clero; ouros, os comerciantes, paus os camponeses e espadas os militares, que se uniram aos símbolos franceses, por serem mais simples e fáceis de imprimir. (MAGICANDO, 2015).

Como se pode ver, diversas culturas exerceram influências para o baralho que se usa no Brasil. As letras J, Q e K, possuem as iniciais das palavras inglesas Jack, Queen e King. O Ás (A) é originário do latim, que significa uma unidade,

representando a primeira carta do baralho. Já o Curinga ou Jocker, em inglês, possui diversas controvérsias quanto a seu significado, uns dizem que representa os bobos da corte, já que suas roupas lembram as de um palhaço, outros dizem que tem origem italiana, carta conhecida como “louco” e para outros, essa carta é a inspiração da carta mais forte do baralho inglês, *Imperial Bower*. (SEABRA, 1978).

O baralho possui em seu uso, ampla versatilidade, tendo em vista que pode ir além dos jogos tradicionais, como tranca, buraco, rouba monte, biriba, truco, mexe-mexe, diversas variações podem ser adaptadas às diferentes idades: Uno, Super Trunfo e o Jogo da Memória (SEABRA, 1978).

## **2.2 O baralho na terapia**

Atualmente, diversos baralhos pautados nas emoções e sentimentos são usados em sessões de ludoterapia, bem como de forma psicoeducativa nos diversos contextos institucionais, dentre eles: Baralho das emoções, Baralho dos Pensamentos e Baralho dos comportamentos (CAMINHA e CAMINHA, 2011, 2012, 2013); Baralho das forças pessoais (RODRIGUES, 2015), Coleção Habilidades para a Vida (NEUFELD, FERREIRA e MALTONI, 2016).

De acordo com Caminha (2011), o Baralho das Emoções possui 42 cartas, divididas em dois baralhos, sendo um feminino e um masculino, com função de auxiliar o processo de aceitação e validação das emoções infantis. É indicado para as mais diferentes idades, incentiva a expressão facial e corporal, por meio de cartas que representam as emoções primárias (amor, alegria, raiva, medo, tristeza e nojo) e as demais emoções secundárias, totalizando 20 cartas para cada gênero.

Numa matéria publicada pelo site “Vila Mulher”, Alessandra Vespa (s/d) lembra que Marina Caminha aponta que as famílias que procuram atendimento chegam, às vezes, com problemas inespecíficos de simples manejo como birra e limites, mas na maioria dos casos os problemas já constituem um nível de prejuízo maior como hiperatividade, depressão, ou ainda quadros mais importantes de ansiedade e transtornos de conduta.

### 2.3 Apresentação do Baralho Emocionante

Em busca de um material lúdico que tivesse uma linguagem universal, unissex e que pudesse ser aplicado a todas etapas do ciclo vital, deparei-me com alguns materiais, os quais atendiam apenas parte de minhas necessidades. Vi diversos baralhos, porém nada que englobasse todas as minhas expectativas, além de imaginar que esse baralho deveria ser algo que se pudesse jogar e interagir de diversas maneiras. Encontrei cartas que falavam de sentimentos, porém nenhuma das que observei tratava realmente de um jogo de cartas: baralho.

Essa dificuldade em achar o material que eu buscava, fez com que eu utilizasse minhas habilidades artísticas e criativas, herdadas da convivência escolar e psicoeducativa que mantive com minha mãe. Juntei todas as minhas necessidades, pesquisei jogos, figuras e levantei diversas informações das demandas que tinha dentro da clínica.

Inicialmente, elaborei um jogo de memória dos sentimentos, que batizei de Baralho dos Sentimentos, com 12 pares de adesivos de *emojis*, comumente utilizados nas redes sociais, conforme imagem abaixo.

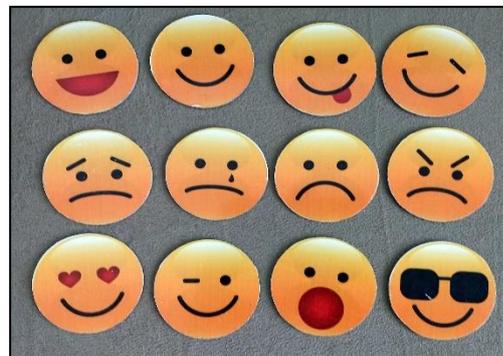


Figura 1 - Baralho dos Sentimentos (Projeto Piloto)

O sucesso foi enorme e abriu diversas portas na terapia infantil e familiar, mas ainda não atendia o público de adolescentes e adultos, fazendo com que eu atualizasse minha ideia. A partir desse mesmo conceito, criei uma versão de baralho convencional, mantendo os naipes e numeração, porém, com algumas adaptações, adicionando os *emojis*, os quais foram concretizadas em conjunto com uma empresa de comunicação visual, que se incumbiu de produzir alguns jogos, com ilustrações

de 16 *emojis*, ambos em material adesivado em PS (poliestireno)<sup>2</sup> de 0,03mm. O material escolhido foi, minuciosamente, pensado para garantir a durabilidade e flexibilidade das cartas de baralho tradicional, embora o Baralho Emocionante também possa ser confeccionado em papel plastificado.

Esse baralho é composto por 56 cartas, que estão divididas entre os quatro naipes conhecidos (copas, ouros, espada e paus) e obedecem à numeração das cartas de baralho (A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K e Jocker), representadas pelos *emojis* que foram selecionados. Porém a numeração das cartas foi, aleatoriamente, dividida pelas imagens escolhidas. No verso de cada carta há minha logomarca, que está presente em minhas redes sociais, cartões de visita e em meu consultório, cada jogo de cartas tem ou um logo azul ou um logo lilás, como se fossem os baralhos pretos e vermelhos que ficam no verso das cartas tradicionais.

O Baralho Emocionante possui algumas cartas com números e imagens que simbolizam as emoções básicas, assim como os *emojis*: alegria, medo, surpresa, tristeza, nojo, raiva e o amor, conforme imagem abaixo:



Figura 2 – Emoções básicas contempladas no Baralho Emocionante

<sup>2</sup> O **poliestireno** é um homopolímero resultante da polimerização do monômero de estireno. Trata-se de uma resina do grupo dos termoplásticos, cuja característica reside na sua fácil flexibilidade ou moldabilidade sob a ação do calor, que a deixa em forma líquida ou pastosa. É a matéria-prima dos copos descartáveis, de lacres de barris de chope e de várias outras peças de uso doméstico, além de embalagens. Disponível em: < <https://pt.wikipedia.org/wiki/Poliestireno> > Acesso em 06 dez. 2018.

Porém, na clínica, são interpretadas de acordo com a percepção de cada um, conforme pode ser visto, pois as cartas seguem os padrões dos *emojis* usados para comunicação no WhatsApp ou nas redes sociais.

Além das emoções básicas, outras emoções foram colocadas no baralho, bem como uma versão dos *emojis* mais usados nas redes sociais:



Figura 3 - Versão do Baralho Emocionante com outras figuras

### 2.3.1 Aplicação

Nesta seção de capítulo, procurou-se descrever a experiência pessoal que possuo na aplicação deste jogo, daí a narrativa ater-se à primeira pessoa verbal. Gosto de começar com o jogo da memória, depois vou atendendo às preferências ou sugestões de cada família. Sempre dou liberdade para a família apontar se conhece ou não o jogo de baralho e como costuma jogá-lo. Em seguida, leio e explico as regras e instruções. Antes de começar, apresento o jogo, mostrando as figuras. Nesse momento de início do jogo, procuro ver quem se elege o primeiro a começar, como a família se organiza para definir o primeiro, já pensando nos papéis que cada um ocupa no sistema familiar, bem como nas hierarquias e formas de interação.

Continuo explicando que o Baralho Emocionante segue algumas regras adaptadas do baralho convencional, as quais costumo deixar claro quando passo as instruções, sem externalizar os objetivos que busco alcançar em cada atividade realizada com o referido baralho. O objetivo é revelado sempre na finalização da sessão, após o *feedback* da família sobre a experiência do jogo, para que não haja inferência nos resultados observados pela família.

### 2.3.2 Regras e instruções

Conforme visto anteriormente, segue as mesmas regras dos jogos convencionais de baralho, a diferença está nos momentos que são abertos para falar sobre os sentimentos que surgem nas cartas, durante o jogo, bem como nos objetivos voltados para socialização, escuta, empatia, respeito e abertura para falar de emoções e como surgem os sentimentos de raiva, medo, amor, alegria, tristeza, eventos geradores de sentimentos.

Em todas as variações do Baralho Emocionante que são apresentadas a seguir são dadas as instruções, informadas no início da sessão: Apresenta-se o Baralho Emocionante, deixa-se a família manuseá-lo e informa-se que tudo o que for falado será ouvido com respeito, segurança e sem crítica.

**Ganhador:** No final, mesmo que haja um “vencedor” para cada jogo proposto, é salientado que todos ganham, pois, falar de sentimentos e reconhecer as emoções é vencer barreiras da vida e externalizar o que incomoda é uma forma de trazer bem-estar.

**Participantes:** de 2 a 8

**Idade:** a partir de 5 anos

**Início:** A família decide como irá escolher o primeiro jogador, caso contrário sugiro que seja tirado na sorte, jogando 3 partidas de “pedra papel e tesoura” e o melhor de 3 começa a partida.

**Objetivos Terapêuticos:** Estimular a socialização, o respeito às regras, fortalecer os vínculos entre os jogadores, o raciocínio, a rapidez e o diálogo, por meio da brincadeira, resgatando a interação e vínculo familiar. Brincadeiras do passado também são revividas e ensinadas aos familiares, sempre fazendo emergir cada emoção e sentimento da carta quando for solicitado. Isso facilita na ampliação de

conversações sobre as emoções e os sentimentos, conflitos e dificuldades, fortalecendo o diálogo, os laços familiares, promovendo a capacidade de falar, reconhecer, externalizar e refletir sobre formas mais saudáveis para lidar com as emoções, promovendo empatia e tornando públicas as emoções que algum membro da família pode gerar no outro. Estimular conversações sobre as emoções e os sentimentos, bem como as situações geradoras que os geraram, ampliando as conversações terapêuticas. De forma geral, os jogos têm como principais objetivos, trabalhar o reconhecimento dos sentimentos, verbal e não-verbal, promover o autoconhecimento e o conhecimento do outro, dentro de uma forma lúdica, resgatando e fortalecendo os laços familiares.

Contudo, como explicado acima, o objetivo somente é transmitido no final da sessão mediante o feedback da família/cliente, para que sua percepção sobre a ludoterapia não seja influenciada pelo terapeuta.

### **2.3.3 Opções de jogos para crianças/adolescentes e adultos**

#### **Memória das emoções**

**Objetivo:** Estimular a socialização, o respeito às regras, o raciocínio, a rapidez, estimular a memória e o diálogo, brincando, falando de cada emoção e sentimento da carta quando formar um par.

**Participantes:** de 2 a 4

**Idade:** a partir de 5 anos

**Ganhador:** Quem formar mais pares

**Como jogar:**

Monta-se um baralho colocando duas vezes a mesma figura, de modo que possa haver um pareamento. Em seguida, embaralham-se as cartas e dispõe-se essas mesmas cartas sobre a mesa/...

O primeiro jogador vira duas cartas, aleatoriamente, e se formar um par, descreve que sentimento traz a imagem e joga novamente, se errar, passa a vez. O par só pode ser do jogador se ele cumprir o que se pede na brincadeira (falar sobre a emoção e o sentimento, conforme o combinado). Quando restarem 3 pares para encontrar, mesmo que acerte, não joga de novo, passa-se a vez para o outro.

Esse jogo pode conter variações, como por exemplo: quando achar o par, pode só falar que emoção é essa; pode-se imitar o *emoji*; pode-se falar sobre algo que aconteceu ao jogador que o fez ter aquela emoção ou sentimento; pode-se falar sobre algo que a pessoa que está jogando com você faz ou fez que o (a) deixa com o sentimento encontrado nas cartas; ou algo que aconteceu na escola, em casa, no trabalho, no relacionamento, usando temas que falem sobre algum contexto específico.

## **Lince**

**Objetivos:** Estimular a observação, o reconhecimento das emoções e sentimentos, a atenção, a concentração, a coordenação motora, promovendo momentos de reconhecimento das interações familiares diante da competição e como a família lida com a perda e a frustração.

**Participantes:** 2 a 8

**Idade:** a partir de 5 anos

**Ganhador:** Quem encontra mais cartas

### **Como jogar:**

Separar um naipe com um *emoji* de cada, embaralhar e distribuir à mesa com as imagens voltadas para cima, de uma forma que todas as imagens fiquem visíveis. Na mesa fica apenas um naipe de *emoji*, com as cartas empilhadas, porém com as imagens voltadas para baixo. Quem começa tira uma carta do monte que está com as imagens para baixo, coloca à mostra na mesa, todos explicam que imagem é aquela e quem tirou a carta conta até três e todos devem procurar aquela carta no monte que está visível na mesa, quem achar primeiro, pega a carta e fala sobre que emoção ou sentimento é aquele. Segue o próximo e assim sucessivamente até que todas as cartas sejam encontradas.

Esse jogo pode ser usado de diversas formas: quando achar a carta, pode só falar que emoção ou sentimento é esse; pode-se imitar o *emoji*; pode-se falar sobre algo que aconteceu com você que fez você ter aquela emoção ou sentimento; pode-se falar sobre algo que a pessoa que está jogando com você faz ou fez que o deixe com a emoção encontrada nas cartas, ou algo que aconteceu na escola, em casa,

no trabalho, no relacionamento, usando temas que falem sobre algum contexto específico.

### **Mímica das emoções**

**Objetivo:** Estimular o improviso, promover a desinibição, reconhecimento e reprodução não-verbal dos sentimentos, externalização de emoções e sentimentos e promover interação familiar terapêutica.

**Participantes:** de 2 a 4

**Idade:** a partir de 5 anos

**Ganhador:** Quem acumular mais pontos com as cartas acertadas

#### **Como jogar:**

Usar 1 par de jogo com todas as figuras do baralho, 1 para ficar à vista, outro para ser sorteado, devendo ficar em um monte com as figuras para baixo.

Quem for começar, escolhe uma carta sem que os outros vejam qual é. Então, conta o tempo (pode usar uma ampulheta, ou cronômetro) e deve representar a emoção com mímica até que alguém adivinhe e encontre a emoção na carta que está virada para cima. Quem achar a carta primeiro, ganha a carta acertada como ponto. Em seguida, vai seguindo a ordem para que os demais representem outro sentimento sorteado para os demais jogadores adivinharem.

Esse jogo também pode ser usado de diversas formas: quando achar a carta, pode só falar que emoção ou sentimento é esse; pode-se imitar o *emoji*; pode-se falar sobre algo que aconteceu com você que fez você ter aquela emoção ou sentimento; pode-se falar sobre algo que a pessoa que está jogando com você fez ou fez que o deixa com a emoção encontrada nas cartas, ou algo que aconteceu na escola, em casa, no trabalho, no relacionamento, usando temas que falem sobre algum contexto específico.

### **Histórias Emocionantes**

**Objetivos:** Estimular a criatividade, a liberdade de expressão, a organização dos fatos e emoções desencadeantes, promovendo interação familiar e com o(a) terapeuta.

**Participantes:** 2 a 8

**Idade:** a partir dos 5 anos

**Ganhador:** Quem encontra mais cartas

**Como jogar:**

Coloque o baralho com os 4 naipes, de forma que cada figura igual fique junta, fazendo um montinho e enfileirando, para que todos possam ver todas as cartas. O primeiro deve escolher três cartas. E diante das cartas escolhidas, terá que contar uma história com começo, meio e fim, que englobe essas emoções.

Essa proposta de jogo pode ser usada de diversas formas, a pessoa da vez pode escolher alguém que selecione as três cartas para ela; pode pedir para a família criar uma história juntos; pode criar uma história em quadrinhos, com diversas cartas; pode falar sobre as dificuldades e história que mais gostou e por quê gostou, qual gostou menos ou fazer histórias incluindo os membros da família.

**Como eu me sinto?**

**Objetivos:** Externalizar sentimentos e emoções diante das diversas situações, tornar consciente as emoções e os sentimentos aos membros da família, abrir diálogos sobre sentimentos e emoções.

**Participantes:** 2 a 8

**Idade:** a partir dos 5 anos

**Ganhador:** todos ganham, pois, falar de sentimentos e reconhecer as emoções é vencer barreiras da vida e verbalizar o que incomoda traz bem-estar.

**Como jogar:**

Espalha-se o baralho sobre a mesa, com as figuras viradas para cima. Todos do grupo lançam o dado e quem tirar o maior número sorteia de dentro de uma caixa um papel com alguma situação, que o terapeuta irá preparar com antecedência, de acordo com a demanda, contendo papéis que também convidem a pessoa a perguntar algo do interesse familiar. Por exemplo: Você leva uma bronca de seu pai, como você se sente? Você acaba de saber que seu melhor amigo irá mudar de cidade no mês que vem, como você se sente? A pessoa, ou todos terão de escolher a carta do baralho que melhor define a emoção para aquela situação, abrindo-se espaço para o jogador dizer se já passou alguma vez por aquilo. Pode-se deixar livre

as perguntas para os familiares, em vez de confeccionar os papéis, ou se pode ter alguns papéis nos quais o jogador poderá escrever a pergunta que gostaria de fazer.

Após a atividade, espalhe todas as cartas no chão e cada um escolhe uma ou duas para representar o que sentiu em relação à tarefa.

### **Bom Dia, Meu Senhor (Que felicidade!)**

**Objetivos:** Desenvolve atenção, coordenação motora, externalização das emoções, raciocínio, diferenciação e reconhecimento das emoções.

**Participantes:** 2 ou mais

**Idade:** a partir de cinco anos

**Ganhador:** Ganha que ficar com menos cartas na mão

#### **Como jogar:**

Nesse jogo pode-se usar de um a dois baralhos completos, sendo que o terapeuta vira as cartas de um baralho e a aparição de cada figura ou naipe exige uma resposta pré-combinada. Ao aparecer o Rei (K), carta que traz a imagem da tristeza, os jogadores devem começar a falar estou triste e/ou imitar uma criança chorando. Quando aparecer (Q), carta que simboliza a raiva, tem que dizer estou bravo e/ou fazer cara de bravo. Ao surgir o valete (J), que é a carta da alegria, todos falam: Que felicidade e levantam os braços para cima. O último a responder leva o monte das cartas já viradas.

**Intervenção:** No final, o jogador deve dizer qual carta gostou mais e qual gostou menos de imitar e depois ver no monte quais cartas do baralho que gostaria de ter imitado e qual define sua semana. Assim abre-se um espaço para que se fale sobre as emoções e sentimentos mais persistentes naquele período.

### **Mau Mau (u-huuu) adaptado (UNO)**

**Objetivos:** Desenvolve atenção, interação, senso crítico, cálculo de probabilidade, possibilita verificar estratégias usadas e externalização e reconhecimento das emoções e sentimentos.

**Participantes:** 2 a 8

**Idade:** a partir de cinco anos

**Ganhador:** Ganha quem ficar sem cartas

**Como jogar:**

Joga-se com dois baralhos completos. Cada jogador recebe sete cartas. Vira-se uma carta do monte de compras sobre a mesa. O primeiro jogador deverá descartar uma carta com número ou naipe igual à carta virada. O seguinte deve descartar uma carta com número ou naipe igual à descartada pelo jogador anterior e assim sucessivamente. Quando um jogador tiver apenas uma carta, deve anunciar que está no bate dizendo "u-huuu". Se esquecer, pode ser punido comprando duas cartas. Algumas cartas especiais têm efeitos específicos. O Ás pula o jogador seguinte; a Dama (Q) inverte o sentido de jogo; o Valete (J) permite escolher outro naipe para a rodada; o Joker ninguém pode falar até jogar outra carta em cima e deve-se imitar a carta; o 2 faz o próximo jogador comprar mais duas cartas, se o próximo também tiver a carta 2, daí o seguinte compra 4 cartas.

Quando não tiver carta para jogar, deve-se falar sobre a emoção da carta e comprar 2 cartas do monte e passar sua vez. O objetivo é descartar todas as cartas.

**Vamos contar!**

**Objetivos:** Desenvolve atenção, desenvolvimento motor, raciocínio matemático, interação, externalização e reconhecimento das emoções e sentimentos.

**Participantes:** 2 ou mais

**Idade:** a partir de 5 anos

**Ganhador:** Ganha quem ficar sem cartas

**Como jogar:**

Jogado com todos os naipes de cada número e figuras de dois jogos de baralho (Dama, Valete, Rei, Ás e Joker), depois de embaralhadas, todas as cartas são dispostas fechadas sobre a mesa, em seguida distribuindo-as, de forma que a distribuição seja igual para todos, até acabarem as cartas.

O primeiro deverá jogar a primeira carta e falar Ás, os seguintes continuam a contagem conforme as cartas são colocadas à mesa, Ás, 2, 3, 4, 5,6,7,8,9,10, Valete, Dama, Rei e Ás, conforme a carta colocada na mesa coincide com a ordem da carta falada, todos colocam a mão em cima do monte, sendo que o último que colocar a mão, leva todas as cartas (quem levar o monte deve falar sobre a emoção,

conforme a carta). Para crianças menores, usar apenas o Ás como 1, até o 10. O objetivo é ficar com menos cartas.

Pode ser usado de diversas formas:

Quando coincidir a carta com a fala, pode só falar que emoção é essa; pode-se imitar o *emoji*; pode-se falar sobre algo que aconteceu com o jogador que o fez ter aquela emoção; pode-se falar sobre algo que a pessoa que está jogando com você faz ou fez que o deixa com a emoção encontrada nas cartas, ou algo que aconteceu na escola, em casa, no trabalho, no relacionamento, usando temas que falem sobre algum contexto específico, em cada rodada.

## **Mico**

**Objetivos:** Desenvolve pensamento lógico, atenção, classificação, externalização e reconhecimento das emoções e dos sentimentos.

**Participantes:** 2 ou mais

**Idade:** a partir de 5 anos

**Ganhador:** Ganha quem formar mais pares e perde quem ficar com o "mico" do baralho escolhido, ou seja, a carta cujo par seria formado com a carta retirada do baralho no início do jogo. Essa carta deverá ser revelada só no fim do jogo e no final todos falam sobre essa emoção.

### **Como jogar:**

Jogado com um ou dois baralhos completos, depois de embaralhar, uma carta é retirada do baralho e mantida fechada no centro da mesa. Em seguida, todas as cartas são distribuídas entre os participantes, que devem formar todos os pares possíveis com o que receberam (o naipe não importa, apenas o número e figura). Os pares formados devem ser baixados, abertos, diante de cada jogador, cada par baixado deve ser falado sobre a emoção da carta. A seguir, o jogador que começar o jogo pesca uma carta da mão do jogador à sua esquerda, sem vê-la. O objetivo é continuar formando pares. Se um par for formado, ele abaixa a dupla de cartas e fala sobre a emoção. Se não for, passa a vez para o jogador seguinte, que também pescará uma carta do participante à esquerda e assim sucessivamente.

## **Papa Tudo**

**Objetivos:** Desenvolver o pensamento lógico; lidar com a frustração de perder a rodada; desenvolver a habilidade de falar sobre sentimentos; reconhecer as emoções e desenvolver o raciocínio matemático

**Participantes:** 2 ou mais

**Idade:** a partir de 5 anos

**Ganhador:** Vence o jogador que conseguir "papar" mais cartas e ficar com o maior monte de cartas "papadas".

### **Como jogar:**

Joga-se com dois baralhos, inclusive o Jocker. O Ás vale 1 ponto, J vale 11, Q vale 12 e K vale 13 e o Jocker perde de todas as cartas. Um dos participantes distribui igualmente as cartas entre todos os jogadores. Cada um faz seu monte de cartas, à sua frente, viradas para baixo. Um a um, cada jogador vira a primeira carta de seu monte para que os outros jogadores a vejam. O jogador que tirar a carta de maior valor "papa" as cartas dos outros jogadores, expostas na mesa, e inicia um monte seu, em separado, somente com cartas "papadas". Para levar as cartas tem que falar sobre a emoção da carta que venceu. Se houver empate no valor das cartas apresentadas, todos devem falar sobre aquela carta e tirar par ou ímpar para decidir quem leva o monte. O jogo continua até acabarem todas as cartas.

## **Dorminhoco**

**Objetivos:** Desenvolve senso crítico, atenção, coordenação motora, leitura não-verbal, reconhecimento de números e emoções e habilidade de falar dos sentimentos e reconhecer as emoções.

**Participantes:** A partir de três

**Idade:** a partir de cinco anos

**Ganhador:** Ganha quem for menos vezes o dorminhoco.

### **Como jogar:**

É jogado com grupos de cartas do baralho (cada grupo consiste em quatro cartas do mesmo número ou figuras). São necessários tantos grupos quantos forem os participantes. Cada jogador recebe quatro cartas. O objetivo do jogador é formar

o grupo de quatro cartas de um número só. Para isso, ele deve se livrar o mais rápido possível das cartas diferentes. Distribuídas as cartas, um dos jogadores diz "vai" e, imediatamente, todos passam uma de suas cartas ao jogador da esquerda. Isso se repete até que algum jogador consiga formar o grupo de quatro cartas com mesmo número. Quando conseguir um grupo de quatro cartas iguais, o jogador silenciosamente deverá baixar suas cartas na mesa e, em seguida, imitar o *emoji* repetido. Todos deverão fazer o mesmo e o último a fazê-lo será o "Dorminhoco", da rodada.

### **Rouba-Monte**

**Objetivos:** Desenvolve coordenação motora, senso crítico, habilidade de lidar com a frustração de “roubarem” suas cartas, falar sobre sentimentos, reconhecer as emoções e estimula o cálculo de probabilidade.

**Participantes:** 2 ou mais

**Idade:** a partir de cinco anos

**Ganhador:** Ganha quem terminar com o monte maior.

#### **Como jogar:**

É jogado com um a quatro baralhos completos. Abrem-se oito cartas sobre a mesa e cada jogador começa com quatro cartas. O restante fica em um monte de compra, virado para baixo. O primeiro jogador verifica se tem, em sua mão, uma carta de número ou letra igual a qualquer uma da mesa. Se tiver, ele junta as duas, fala sobre o sentimento da carta, ou uma situação, imita, o que o deixa com aquele sentimento, iniciando seu monte. Se não tiver, descarta uma de suas cartas na mesa. Os jogadores seguem o jogo, tentando formar o maior monte possível. Além das cartas da mesa, também se pode roubar o monte dos outros jogadores, se tiver em mãos uma carta com o mesmo número ou letra do topo do monte (sempre que roubar um jogo, deve-se falar sobre aquela emoção e sentimento). Quando terminam as cartas, o jogador pode pescar mais quatro do monte de compra.

### **Jogo das Três Cartas**

**Objetivos:** Desenvolve pensamento lógico, rapidez, lidar com o imprevisível, alcançar objetivos e metas, coerência lógica dos fatos, criatividade, raciocínio

matemático e desenvolve o diálogo sobre os sentimentos e o reconhecimento das emoções.

**Participantes:** Para quatro participantes

**Idade:** a partir de 8 anos

**Ganhador:** Ao final de seis rodadas, ganha quem tiver feito mais pontos.

**Como jogar:**

É jogado com dois conjuntos de cartas do Ás ao 10 de um baralho (o Ás representa o 1). Antecipadamente, o terapeuta confecciona papéis com comandos que irão valer para a rodada, ou a família cria novos comandos. Por exemplo: "Formem o maior número possível com as cartas que vocês receberam", "Juntem cartas que os deixam alegre", "Façam uma história com as cartas recebidas, com começo, meio e fim". "Formem o maior número par"; "Formem o menor número ímpar"; "Formem o menor número possível". Um dos jogadores deverá ser o carteador da partida. Este embaralha as cartas e entrega três delas para cada participante, inclusive ele mesmo, sem olhar quais são. Em seguida, sorteia uma tira de papel com um comando. Após formar o número com as cartas, os jogadores conferem para ver quem conseguiu atingir o objetivo e ganha um ponto naquela rodada. Então, o carteador (terapeuta) marca o ponto do jogador em uma folha de papel em branco, reúne todas as cartas novamente, embaralha e distribui para cada jogador, como na rodada anterior. Sorteia uma nova ordem e o jogo segue.

### **Batalha da Tabuada ou de soma**

**Objetivos:** Desenvolve pensamento lógico, rapidez, lidar com a frustração, falar sobre sentimentos, reconhecer as emoções e auxilia no raciocínio matemático

**Participantes:** Para dois participantes

**Idade:** a partir de oito anos

**Ganhador:** Vence quem coletar mais cartas.

**Como jogar:**

É jogada com cartas do Ás ao 10 (o Ás representa o 1). As cartas são embaralhadas e distribuídas igualmente entre os dois jogadores, sem que eles vejam quais são. As cartas de cada jogador são mantidas fechadas em um monte em frente a cada um. Ao mesmo tempo, cada jogador vira a primeira carta de seu

monte. Quem anunciar primeiro o resultado da multiplicação ou soma dos dois números pega as duas cartas. Cada carta ganha deve-se falar, ou imitar sobre a emoção.

### **Jogos para adolescentes e adultos**

Pode-se usar jogos como a tranca, mexe-mexe ou truco, adaptando-se as regras que propiciem reconhecer as emoções e falar de sentimentos, seja no descarte, quando baixar o jogo, quando bater. Se o terapeuta não souber jogar, o adulto e/ou adolescente, deverá conduzir o jogo e nos momentos oportunos, o profissional estabelece a intervenção pautada nos *emojis* e elucidar conversas geradoras de externalização de sentimentos, de acordo com a demanda.

## **CAPÍTULO 3 - MÉTODO**

Conforme descreve Minayo (2010, p. 57), o método qualitativo pode ser definido como:

[...] é o que se aplica ao estudo da história, das relações, das representações, das crenças, das percepções e das opiniões, produtos das interpretações que os humanos fazem a respeito de como vivem, constroem seus artefatos e a si mesmos, sentem e pensam. (MINAYO, 2010, p. 57).

### **3.1 Considerações Éticas**

Este trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da PUC - São Paulo. Submetido à Plataforma Brasil foi aprovado sob o número de Certificado de Apresentação para Apreciação Ética (CAAE) 01373518.3.0000.5482.

### **3.2 Instrumentos**

Foi elaborado um jogo de memória dos sentimentos com 12 pares de adesivos de *emojis*, similares aos utilizados nas redes sociais, bem como uma versão de baralho convencional com adaptações, que criei. Ambos instrumentos foram concretizados por uma empresa de comunicação visual, que fez as ilustrações de 16 *emojis*. Ambos os baralhos foram confeccionados em material adesivado em PS (poliestireno) de 0,03mm. Esse conjunto de baralhos foi, por mim, nomeado de Baralho Emocionante.

### **3.3 Participantes**

Famílias da zona oeste de São Paulo, de classe média alta, com filhos de 5 até 12 anos, e casais com demandas de conflitos e dificuldades de relacionamento e/ou comportamento, atendidos em um período de três anos em consultório particular.

### **3.4 Procedimento**

Os dados foram coletados a partir de dados observados em relação aos objetivos atingidos no atendimento a essas famílias.

## CAPÍTULO 4 - ANÁLISE DE DADOS E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Os resultados foram balizados a partir dos significados atribuídos às cartas do Baralho Emocionante, bem como a observação, em terapia, das reações, interações e dos objetivos alcançados durante as sessões, em que foi aplicado o baralho.

Inicialmente, a intenção de criar o baralho dos sentimentos tinha apenas o intuito de trazer à tona o diálogo sobre as emoções e sentimentos trazidos nas cartas. Sua adesão foi tão boa que resolvi estender às sessões de ludoterapia entre pais e filhos.

De acordo com minha experiência clínica, esse processo foi gradativo e fundamental para conhecer as demandas de meus clientes e entender que é muito difícil falar de emoções sem criar um contexto adequado, porém, com o Baralho Emocionante, [...] tornou-se muito mais natural e espontâneo eliciar as mais diversas emoções e sentimentos mediante a fala suscitada pelas figuras deste baralho.

O Baralho Emocionante tem sido uma fonte inesgotável de possibilidades para estimular as conversações e reconhecimento das emoções dentro da terapia familiar, independente do ciclo vital que a família se encontra.

De acordo com as diversas aplicações feitas nesse período, foram observadas diversas descrições para cada figura, tendo em vista que esse instrumento busca validar a interpretação individual de cada cliente, como nas exemplificações mencionadas a seguir:

### 4.1 Análise dos dados

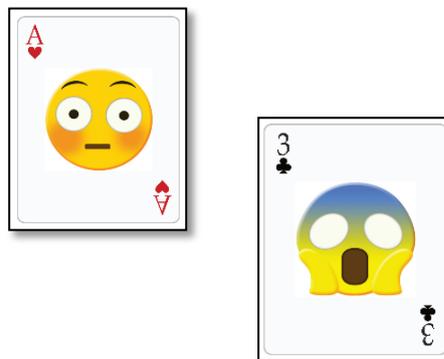
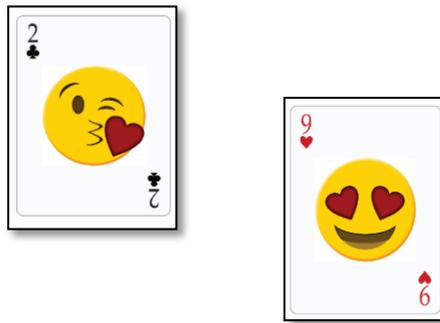


Figura 4 - Cartas Ás e 3 do Baralho Emocionante

As cartas Às e 3, algumas vezes são descritas como sentimento de surpresa ou de vergonha, mas geralmente a carta 3 é interpretada como medo, ou susto de algo. Essa carta já trouxe à tona diversas situações nas quais crianças, adolescentes e adultos relatam seus maiores medos (filmes de terror, Momo, Palhaço It, barata, aranha, escuro, subir escadas sozinha, trovão, medo de morrer ou de algum ente querido falecer). Enfim, estas cartas trouxeram à tona algumas demandas a serem trabalhadas.



**Figura 5 - Cartas 2 e 9 do Baralho Emocionante**

As cartas 2 e 9 falam de amor, coisas que amam fazer, paqueras (*crushs*). Em uma situação específica, essa carta foi capaz de trabalhar o ciúmes do pai em relação às paqueras da filha de 9 anos.



**Figura 6 - Carta 4 do Baralho Emocionante**

Geralmente a carta 4 tem o mesmo significado para todos, algo que nos fez chorar de rir e muitas vezes esse é o momento da família lembrar de diversas situações cômicas que passaram juntos. Muitas vezes, esta carta traz recordações do passado, da infância, quedas de bicicleta, de *skate*, onde muitos viram e deram risada. Situações constrangedoras também são suscitadas com esta carta como

perder o biquíni no mar; de soltar “pum” alto em lugares públicos; de ter [...] de ter enfurecido a mãe ou o irmão com suas brincadeiras de mau gosto. Enfim, essa carta mostrou-se repleta de informações que trouxeram reações positivas como rir de si mesmo, diante de alguns eventos que muitos poderiam se sentir irritados ou sem graça.



**Figura 7 - Carta 5 do Baralho Emocionante**

Com a carta 5 percebeu-se que alguns clientes demonstraram dificuldade em interpretar. Em geral, pedem ajuda, mas entendem que se trata de algo legal que gostam de fazer, ou algo legal que aconteceu. Muitas vezes, presenciou-se famílias trazendo à memória lembranças de passeios e viagens tops, fazendo com que a família se tele transportasse para outros lugares, recordando sensações, cheiros e emoções trazidas pelo evento trazido à tona na sessão.



**Figura 8 - Carta 6 do Baralho Emocionante**

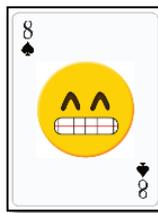
Essa carta (6), abre diálogos, particularmente para crianças, sobre gostos alimentares e comidas que não gostam e que, às vezes os pais as “obrigam” a comer, ou ainda de alimentos que têm nojo, mas que nunca experimentaram, ficando evidente gostos e preferências sobre a alimentação. Certa vez ocorreu de uma criança de sete anos dizer que “odeia” o hambúrguer de um lugar que a família costumava frequentar, causando estranhamento e desapontamento nos

responsáveis pela criança, uma vez que este costumava ser um lugar que acreditavam, até então, agradar a todos.



**Figura 9 - Carta 7 do Baralho Emocionante**

Já sobre a carta 7, os participantes, geralmente, se colocam como se fossem príncipes, princesas, reis e rainha. Esta carta está pouco associada a comportamento de tirania ou de poder, embora muitos adultos a interpretem dessa forma. Interessante ver que crianças menores falam de suas brincadeiras de princesa, mas adolescentes e adultos costumam imaginar ou reviver situações que os fazem se sentir da nobreza, alguns até aproveitam para dar recados aos maridos e filhos, lembrando que: amam receber mensagens; ganhar flores; ir para um spa; ter o almoço feito pelo marido; ter a louça lavada pelo seu filho adolescente; entre os mais diversos pedidos e situações que vivenciaram.



**Figura 10 - Carta 8 do Baralho Emocionante**

A carta 8 tem diversas interpretações: vergonha, que “fez arte”, feliz, sorriso forçado. Esta carta fez surgir relatos sobre histórias de constrangimento em público, situações engraçadas que ocorreram com familiares, ou ainda, o embaraço que sentiram ao visitar lugares novos, ficando sem-graça.



**Figura 11 - Carta 10 do Baralho Emocionante**

A carta 10 também pode interpretada como ser alegria, nojo, ou ainda sobre a comida que gostam, ou pratos que “amam que a mamãe faça”, ou até mesmo aquela comida que “me obrigam” a comer.



**Figura 12 - Carta 1 do Baralho Emocionante**

O valete (J), é a que simboliza a alegria e costuma ser visivelmente agradável falar dessa carta, geralmente contam sobre eventos que deixaram felizes, ou sobre situações que seus familiares fizeram ou podem fazer para deixar a pessoa alegre. Aqui também aproveitam para pedir brinquedos, ou viagens que gostariam muito de ganhar.



**Figura 13 - Carta 0 do Baralho Emocionante**

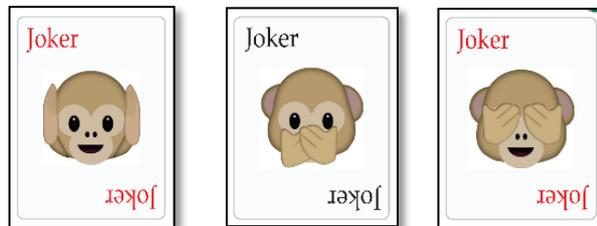
O Q (Dama) sempre é reconhecido como raiva, braveza e também costuma trazer situações da vida familiar, social e escolar à tona, possibilitando compreender e entender quais momentos essa emoção apareceu ou aparece, e trabalhar o que a raiva faz com nosso corpo, que sensações ela nos suscita, trazendo diversas

demandas a serem trabalhadas, tanto no individual, quanto no contexto familiar. Essa carta, muitas vezes, faz pais entenderem seus filhos e vice-versa, costumando acontecer uma conversa de esclarecimento, pois gera preocupação em cuidar e ouvir mais.



**Figura 14 - Carta K do Baralho Emocionante**

O Rei (K) geralmente traz a emoção de tristeza à tona, abre espaço para eventos traumáticos (luto, separação, brigas), tornando evidente aos membros da família as marcas deixadas por esses eventos. Em um atendimento, uma criança de 5 anos conta como foi triste ver os pais se separando e esse comentário fez com que a demanda trazida ficasse evidente aos familiares presentes, trazendo um olhar mais cuidadoso e acolhedor para essa criança.



**Figura 15 - Carta dos Jokers do Baralho Emocionante**

Pela figura dos Jokers já se pode entender que os participantes falam sobre o que não gostam de ouvir, falar ou ver. As crianças, especialmente, trazem à sessão o que não gostam de ouvir; de falar como palavrão; gritos; que não gostam de ver animal abandonado; crianças na rua; barata; aranha; tornando evidente alguns medos, ou algumas vivências desagradáveis na escola ou no convívio familiar.



**Figura 16 – Logomarca do verso do Baralho Emocionante**

A logomarca do verso, geralmente traz uma expressão de surpresa, de reconhecimento da clínica, a qual costumam ver estampadas na porta, nos cartazes, em meus cartões de visita e banners, que divulgam o espaço e meu trabalho. Na aplicação, raramente no Jogo de Memória os jogadores percebem que há uma cor de cada no verso, e supostamente, formaria um par, tendo-se em vista que sempre se procura aplicar dessa forma, com uma cor de cada do logo para os pares a serem formados. Dessa forma, consegue-se observar o raciocínio lógico e a “malícia” do jogador durante a aplicação desse jogo.

Após 3 anos de aplicação, pode-se observar o quanto esse jogo foi inspirador no processo de reaproximação familiar e no estímulo ao diálogo de assuntos que, comumente, não são trazidos à sessão de forma tão espontânea e rica. Muitas famílias se aproximaram após as sessões, tornando o hábito de jogar, parte da rotina da casa, devido à experiência positiva obtida nas sessões. Muitas famílias estavam sem saber como interagir, ou com dificuldade de criar momentos de descontração em casa, seja pela falta de tempo, cansaço, falta de criatividade, ou pelo excesso de uso da tecnologia, que afasta e segrega as relações e laços familiares.

Diversos depoimentos foram observados nesse processo, mostrando o quanto as famílias podem estar mais afastadas e desvinculadas entre si. A partir da primeira sessão de ludoterapia familiar, na qual os pais foram incluídos nos atendimentos individuais, as crianças passaram a pedir que todas as sessões fossem com seus pais, sentiam-se acolhidas, aproveitando cada momento de interação familiar, aproveitando o uso do Baralho Emocionante para dar alguns

“recados” para os pais, ou simplesmente soltando “sem perceber” demandas que mereciam ser observadas pelos pais, durante as sessões.

É mais leve falar de emoções quando estas são trazidas de forma lúdica, espontânea e sem intenção de debater, apenas de ouvir, compreender, registrar e conscientizar, gerando mudanças visíveis na forma de interação familiar e no processo pós sessão de ludoterapia familiar.

Muitos pais se emocionaram ao lidar com algumas emoções trazidas durante às sessões, pois passaram a perceber situações dessa relação que causaram tristeza, alegria, raiva e medo.

Jogar o Baralho Emocionante torna-se um momento de diversão mediado por uma intenção de unir, compreender e dialogar com essa família, sem medo, sem julgamento e sem discussão. Pode-se afirmar que a interação do profissional torna o ambiente divertido, respeitoso e empático, aproveitando os momentos adequados para intervir de acordo com a demanda estabelecida pela família, de forma acolhedora e espontânea.

Esse jogo foi extremamente útil nos diversos arranjos familiares: mãe e filha, mãe e filho, irmãos, pai e filho, babá e criança, namorados, adolescentes e mais recente, com a nova versão, com adultos e casais.

Os resultados tornaram-se visíveis nas sessões seguintes, tornando-se público o que antes se encontrava apenas no imaginário, fazendo com que o processo desse um salto qualitativo na maioria dos casos, principalmente no que diz respeito à mudança de atitude e na busca de uma relação de qualidade, pautada no diálogo, amor e união familiar. Acredita-se que o Baralho Emocionante promoveu a conscientização da importância de estar junto, de partilhar momentos únicos de qualidade, sem intervenção tecnológica para mediar ou afastar a família, abrindo conversações para sentimentos que antes ficavam trancados à sete chaves.

O Baralho Emocionante, durante as aplicações em sessão familiar e individual, conseguiu, por meio do jogo, estimular a conversa, tornando possível presenciar membros da família conseguindo externalizar sentimentos guardados. Sua aplicação mostrou-se eficiente em todas as etapas do ciclo vital.

A adaptação de um baralho que realmente dê para jogar e ter a flexibilidade de diversas possibilidades de aplicação, faz com que o mesmo não seja aplicado apenas em uma única sessão, devido à gama de jogos em que pode ser utilizado.

Inclusive abre possibilidades para a família trazer e ensinar seus jogos de cartas preferidos e ir adaptando-os à sessão de terapia familiar e de casal, bem como na terapia individual.

Por intermédio do jogo, foi possível compreender o fenômeno das interações familiares e de como as famílias falam sobre sentimentos. Contudo, os objetivos alcançados foram além das expectativas, pois a adaptação do baralho dos sentimentos para o baralho emocionante, fez com que a versatilidade e a forma de interação e aplicação tornassem a sessão mais leve para os familiares. Essa leveza tornou-se visível, principalmente, no que diz respeito à abertura de um espaço lúdico para falar de sentimentos, muitas vezes trancados à sete chaves, trazendo à tona outras demandas, não alcançadas nas sessões convencionais.

Ter um jogo que se mostra uma ferramenta útil na promoção da capacidade de falar, reconhecer, externalizar e refletir sobre as emoções e sentimentos, trouxe-me uma sensação de dever cumprido, como terapeuta infantil, familiar e de casal. Acredita-se que olhar para o outro e compreender suas emoções, faz com que a empatia entre os familiares seja construída e ressignificada, tendo em vista que em muitos momentos coloca-se em xeque algumas emoções que são evidenciadas pelo convívio familiar e suas interações, já que o jogo mostrou-se eficiente para abrir caminhos para conversar sobre as situações delicadas e geradoras de alguns sentimentos, seja de alegria, raiva, medo, tristeza, amor ou nojo, dentre as demais emoções secundárias. Portanto, pode-se concluir que os objetivos desse trabalho foram alcançados de forma recorrente em, praticamente, todos os casos atendidos durante esses 3 anos de aplicação. E pensar que tudo começou com o jogo da memória (baralho) dos sentimentos, porém o Baralho Emocionante supera em todos os quesitos, pois é capaz de sempre trazer algo novo e estimulante, de acordo com o gosto, a cultura e herança familiares. Ele é versátil em sua aplicação, pois sempre tem um jogo a aprender com a família, que resgata de sua herança cultural diversos jogos novos e diferentes, conectando com sentimentos do passado e presente, tornando a sessão uma viagem no tempo, quando o baralho era um jogo popular que intermediava as brincadeiras familiares.

Sendo assim, como observado durante a análise, o Baralho Emocionante foi eficiente em todas as etapas do ciclo vital, auxiliando no estímulo das conversas,

externalizações e reconhecimentos das emoções e sentimentos, não apenas nas sessões individuais, como também na terapia familiar.

É importante salientar nestes jogos com o Baralho Emocionante, que independentemente dos resultados, todos ganham, pois reconhecer as emoções e falar de sentimentos é vencer barreiras da vida e colocar para fora o que incomoda, trazendo bem-estar, colocando de lado toda competição e aproximando a família no sentido mais amplo de estar junto apenas pelo prazer de compartilhar emoções e sentimentos.

## **4.2 Discussão dos resultados**

A partir dos dados observados, jogar o Baralho Emocionante torna-se uma brincadeira, pois, de acordo com Arendt (1971) é uma atividade que brota espontaneamente, já que para ela brinquedos com funções deixa a criança passiva e sem criatividade. Contudo, apesar dos jogos propostos no baralho terem uma função psicoeducativa e terapêutica, é possível ser criativo, espontâneo e ser capaz de escolher e inventar novas funções para as cartas.

O século XXI encontra-se na era da tecnologia e cada vez mais as crianças, desde cedo, já têm acesso livre aos *tablets*, celulares e consoles de jogos, fazendo com que o sedentarismo e a falta de socialização se transformem numa grande preocupação da OMS com doenças como a depressão e a ansiedade infantil, portanto, o jogo de cartas torna-se uma forma de promover uma interação familiar mais rica e salutar.

Tendo em vista o desenvolvimento das habilidades da inteligência emocional (GOLEMAN, 1995), julga-se que o Baralho Emocionante seja uma ferramenta auxiliar, promotora de ampliação das habilidades sociais que, aliado à psicoterapia, possam contribuir para desenvolver e fortalecer a inteligência emocional.

Nesse trabalho pretendeu-se dar ênfase às emoções básicas já mencionadas, trazendo o amor também como emoção básica e/ou primária, assim como é tratada no baralho das emoções (CAMINHA e CAMINHA, 2011).

Conforme se pode observar na história do brinquedo (LAMBERT s/d), os jogos de tabuleiro datam de 3.500 a.C. e fazem parte das mais diversas culturas, bem como das mais longínquas civilizações, assim como o baralho, que de acordo

com o site da COPAG e da Fundação Bunge, também possui diversas influências culturais, sobrevivendo até os dias de hoje. Assim sendo, o hábito de jogar cartas em família, mediante o Baralho Emocionante, tem como um dos objetivos resgatar essas lembranças e acessar nossas diferentes formas de interagir e também ensinar e aprender jogos que passaram pelos nossos antepassados.

O Baralho Emocionante nada mais é do que uma técnica simples, porém traz inovação no que diz respeito à forma de como foi elaborado e pensado para atender diversos públicos. Hinshelwood (1992), em sua análise à teoria do brincar de Melanie Klein, também via na simplicidade e na novidade uma forma lúdica de promover espontaneamente o acesso às fantasias das crianças pequenas, assim como o baralho busca promover a externalização e reconhecimento das emoções e sentimentos, de forma espontânea, atingindo desde crianças até adultos.

Winnicott (1971/1975), também fez dos recursos lúdicos uma via de acesso às crianças. Concorda-se com este estudioso quando ele aponta que a brincadeira criada pela criança e o adulto são fundamentais para promover a autodescoberta. Jogar o Baralho Emocionante promove o autoconhecimento e entrosamento entre a família, terapeuta e criança, e tem a intenção de estimular a criatividade, mediante as diversas formas de utilização e manejo das demandas.

A brincadeira torna-se um aprendizado, Vigotsky (1979) afirmava que o brincar é uma ferramenta que auxilia o desenvolvimento global da criança: cognitivo, emocional, social e psicológico. Quando usamos uma ferramenta com determinado objetivo, é preciso compreender a demanda e trazer à tona as necessidades de nossos clientes, assim o Baralho Emocionante foi desenvolvido, para promover uma brincadeira terapêutica que seja capaz de auxiliar em um diagnóstico, corroborando com o pensamento de Conti e Souza, 2010.

O jogo traz diversos benefícios, Winnicott (1979) percebeu diversos deles: confiança, respeito, imaginação, cooperação, socialização e compreensão dos limites. Acredita-se que qualquer jogo, mediado por um terapeuta, faz com que esses benefícios sejam garantidos na sessão, que sempre constata quais situações foram alcançadas em cada sessão.

O próprio Andolfi (1989), um dos pioneiros da terapia familiar, também viu nos jogos um importante instrumento de engajamento da família e o terapeuta, reforçando assim a importância de ter o jogo como aliado no processo terapêutico.

De acordo com Piaget (1998), vimos que as crianças desde os 2 anos já se interessam por jogos, mesmo que ainda não compreendam direito às regras. Atendo crianças desde os 5 anos e posso garantir que 90% das crianças atendidas tinham grande interesse nos jogos propostos pelo Baralho Emocionante.

Na própria Pontifícia Universidade Católica (PUC-SP) nasceu o interesse sobre a arte de fazer dos jogos um instrumento facilitador da comunicação familiar. (tive a honra de ser orientanda de uma dessas incentivadoras, Mônica Galano), autora do Jogo Reflexivo do Casal (2005), no qual entende a importância do jogo para “explicitar os sentimentos que originaram suas ideias e seus valores”, exatamente como tenho visto acontecer durante as aplicações do Baralho Emocionante. Essa vivência próxima e constante nesse período, me fez cada vez mais perceber que estou indo por um caminho rico e que traz inovação na terapia familiar. Procurei estar informada sobre os jogos e me deparei na pós-graduação com o jogo colaborativo da família, realizado por Cecília Faria, terapeuta familiar da PUC e vejo a importância da comunicação e do entrosamento familiar e os reconheço em meus dois jogos, inclusive, porque falar sobre a comunicação dentro de um jogo é fundamental.

Nesse contexto, eu não poderia deixar de citar Watzlawick (1967) e sua Teoria da Comunicação, da qual me aprofundei no quarto axioma. Nela se vê a importância de reconhecer a linguagem não verbal e, a partir desse reconhecimento, ou seja, da relevância de se abordar certos temas, o baralho traz exatamente isso, o olhar, o ouvir, o sentir, o recordar e, finalmente, poder falar como forma de externalizar as emoções.

Holzmann (1998), também conseguiu ver nos jogos essa mesma possibilidade de abrir caminhos para a valorização da comunicação não-verbal e da criatividade.

Como visto anteriormente e também para Múrcia (2005), o jogo está presente em todas as civilizações, culturas e costumes, então, esse é um instrumento, que é usado desde a antiguidade como um facilitador da comunicação, além de também ser usado para os povos se conhecerem, criar vínculos e se aproximarem. E foi exatamente essa minha intenção quando eu criei esse instrumento, gostaria que ele fosse capaz, não só de resgatar essas memórias, mas de aproximar e estreitar os laços familiares.

Ao se olhar para a história da infância, Ariès (1973), fala sobre a sociedade medieval e do quanto as crianças frequentavam os mesmos ambientes que os adultos, dando a impressão de que essa fase não era uma fase importante, ou que merecesse uma diferenciação dos adultos. Somente com a chegada do Iluminismo, a infância começou a ser observada e reconhecida com cuidados diferenciados dos adultos. De toda forma, não significa que, na época medieval as crianças não brincavam, tendo em vista, como visto na história dos brinquedos e dos jogos, que os mesmos surgiram desde antes de Cristo.

Ao observar essa geração de hoje, que fica praticamente o dia inteiro na escola e os pais trabalhando muito para poderem dar o melhor para seus filhos, acredita-se que esse fenômeno não é inédito, estudando a história da institucionalização infantil (Oliveira, 2010), pode-se observar que as crianças já eram deixadas aos cuidados de terceiros, para que os pais pudessem trabalhar. Essa demanda foi crescente durante séculos, fazendo com que o cuidado também se voltasse para as questões pedagógicas, sociais, emocionais, contribuindo para a criação de creches e escolas. Hoje, grande parte da população precisa de serviços especializados para deixar os filhos, também para poder se desenvolver e dedicar a seu lado profissional.

Tendo em vista esse pouco convívio familiar e a necessidade do trabalho, entende-se que essa nova geração se tornou uma “fábrica” de depressão, sedentarismo e dificuldades de socialização, aliados ao excesso de relações mediadas pelo computador (LÉVY, 2000). Nessa era virtual. Bauman (2001) já apontava para o caráter dessas relações modernas e do quanto os relacionamentos estão se tornando mais líquidos e vulneráveis, ou seja, pouca interação, pouco contato, amizades que vão e vêm, e a família, a qual se vê na clínica, o quanto está se desestruturando e perdida na educação diante dos comportamentos desafiadores dos filhos, principalmente essa geração que está totalmente conectada nessa era tecnológica.

Essa questão de educação é bem delicada, já que as crianças, de acordo com Previtale (2005), têm muito mais dificuldade hoje, e até mesmo perderam o “hábito” de expressar os sentimentos, seus desejos, tendo em vista que elas se comunicam “melhor” pelo mundo virtual. Basta que se observe, quando se visita qualquer lugar, seja o shopping, o parque de diversões, ou qualquer outro lugar

público, é muito comum ver pouca interação, não que ela não exista, mas isso me incomoda pessoalmente, ver pai, mãe e filhos nos celulares, com poucas conversas, mais isolados. Vê-se que o excesso de tecnologia torna as crianças e também adultos mais sedentários e mais caseiros. Machado (2011) pontua essa diminuição de atividades físicas das crianças, justamente por causa da TV, do computador, do videogame. Diante desse contexto e observação de como as interações familiares estão acontecendo, acredita-se ser muito importante fortalecer os laços familiares, fazer a família olhar nos olhos, conversar, entender, colocar-se no lugar do outro e abrir novos diálogos que fortaleçam essas relações líquidas.

A mãe sempre foi tida como principal papel de cuidadora das crianças nos primeiros anos, mas hoje, até esse vínculo inicial está sendo diferente, tendo em vista que existem os berçários que aceitam crianças na fase de amamentação, mesmo que a mãe tenha garantido por lei o direito de amamentação (GOMES et AL. 2016).

Goulart (2011) citando Piaget, reflete sobre a importância da relação do bebê com a mãe e também já inclui a importância dos cuidadores e familiares nessa relação de vínculo com o bebê, tendo em vista que hoje faz-se necessário terceirizar os cuidados para se dar conta da vida pessoal e profissional. Winnicott, 1994; Mariotto, 2007, entendem que essa etapa é muito importante para o desenvolvimento da criança, haja vista que a criança não precisa apenas do cuidado de suprir suas necessidades básicas, como também o vínculo, o carinho e o cuidado diferenciado, os quais evitam o surgimento de prejuízos emocionais.

A família, primeiro lugar que se convive, é onde se sente segurança, é onde se encontra um porto seguro (nem sempre é, infelizmente), é o lugar onde se ensina a conviver com o outro, delimita os limites e as fronteiras. Telles (2011) enfatiza muito a importância do convívio familiar, ele que deve nos preparar para a vida social, escolar e profissional, tornando a convivência familiar extremamente importante em todos os campos de nossa vida.

Minuchin e Fishman (2003) ressaltam a importância da terapia familiar e do quanto esse processo de interação é importante para o desenvolvimento, mostrando que as crises são necessárias para a evolução interna das pessoas. O jogo com o Baralho Emocionante tem ganhador, tem perdedor, tem hierarquias, tem regras e mostra-se capaz de entender um pouquinho da dinâmica familiar para ajudar nesse

processo de desenvolvimento diante das crises, em busca de evolução e aprendizado de como lidar com elas.

Ferrari (2012) contribui com suas reflexões sobre a importância da terapia familiar quando menciona que muitas queixas trazidas costumam ser consequências do funcionamento familiar. Portanto, trabalhar o jogo em sessão de terapia familiar, pode ser uma via de acesso a esses relacionamentos disfuncionais. Ramos (1998) também ressalta a queixa como um sintoma familiar, fazendo com que seja importante ter contato com a família durante as sessões. Nesta perspectiva, observou-se o quanto foi relevante ter estendido a aplicação do Baralho Emocionante para os atendimentos às famílias, não apenas no contexto individual, como antes era feito.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

No intuito de ampliar o repertório das crianças sobre suas emoções e sentimentos, como também a de seus familiares, o Baralho Emocionante busca incentivar as conversações sobre as emoções, promover a psicoeducação sobre formas não-verbais de comunicação, fortalecendo os laços familiares e promovendo a empatia durante as sessões de terapia familiar, encorajando simultaneamente a comunicação verbal.

Ao final deste trabalho ainda fiquei com uma questão, a qual acredito que seja muito difícil explicar: Como diferenciar emoção de sentimento? De verdade, para mim, ficou um pouco difícil exemplificar sem confundir. Na teoria parece simples, mas na prática parece que está tudo “junto e misturado”. Ao consultar no dicionário *online* o significado de emoção e de sentimento, bem como nas explicações de DAMÁSIO (2000), entender o que é emoção fica mais fácil, já que se trata de reações físicas, corporais, que se evidenciam por meio de alterações respiratórias, circulatórias, como um sinal de alerta, seja mediante a respiração, da alteração na circulação, entre outras sensações.

No jogo, é bem interessante quando pessoas (crianças, adolescentes e adultos) falam ou descrevem algumas sensações físicas ao relatar suas emoções e sentimentos durante a aplicação do Baralho Emocionante. Às vezes, relatam uma dor localizada, outras sentem um tremor, por ora sentem uma palpitação, propiciando uma vivência real e observação mais fiel dessas emoções. Já o sentimento é mais complexo, sobre esse tema Damásio (2000) é muito utilizado enquanto referência, já que discorre muito sobre essa diferenciação. Para ele as emoções são um conjunto complexo de reações químicas e neurais e o sentimento são as experiências mentais de estados corporais, que surgem a partir de como o cérebro interpreta as emoções (DAMÁSIO, 2000).

Reeve (2006) assume também a dificuldade de diferenciar entre emoção e sentimento e eu sinto a mesma coisa, porque é difícil entender na prática, já que o sentimento é um componente da emoção, sinto que fica difícil saber onde começa um e onde termina o outro. Contudo, na busca de um melhor esclarecimento, cheguei até a neurocientista Sarah McKay, citada em um artigo de OEFELEIN (2017), a qual reputo ter sido a melhor síntese e definição que li. Ela descreve que

as emoções ocorrem no palco teatral do corpo e os sentimentos ocorrem no palco da mente, o que ajudou muito no contexto de aplicação do Baralho Emocionante.

Ao refletir sobre a importância da emoção, não teria como não citar o pai da inteligência emocional, Daniel Goleman (1995), aprecio muito seus estudos e acredito que ele sintetiza de uma maneira peculiar as habilidades da inteligência emocional, as quais tem muito a ver com o que é observado nas reações com o Baralho Emocionante, mediante o autoconhecimento emocional, do controle emocional, da automotivação, do reconhecimento das emoções nas outras pessoas e dos relacionamentos interpessoais que auxiliam nas habilidade de interação com outras pessoas. Portanto, não tenho dúvida que esse instrumento possa contribuir para o reconhecimento e na psicoeducação dessas habilidades, ainda que se configure como uma brincadeira e de um jogo.

Confesso que achei muito difícil pesquisar sobre a origem e história do baralho, mesmo porque data de milhares de anos, não achei nenhum artigo acadêmico, e tive que me conformar com os dados colhidos no site da Copag, no site Magicando e na Wikipedia, sentindo que esses dados são apenas superficiais e se trata apenas de recortes, portanto selecionei o que entendi como informações úteis e necessárias à esse trabalho, para que as pessoas entendessem que o baralho tem uma evolução cultural, marcadas por significados de cada época.

Apesar de desde minha infância ter contato com baralhos, eu realmente nunca soube o que significavam as figuras, os naipes e os números e quando pensei em buscar instrumentos denominados como “baralho terapêutico”, sempre vinha em minha mente um modelo adaptado com as cartas convencionais do baralho.

Como não encontrei nada parecido com aquilo que estava idealizando, então resolvi eu mesma criar um que atendesse às minhas necessidades, nascendo o “Baralho Emocionante”. Quem sabe daqui para frente outros trabalhos também possam ter oportunidade de falar sobre toda a história do baralho, que é tão rica culturalmente e que conta uma história de diversas civilizações.

Não tenho dúvida da grande contribuição de Caminha e Caminha (2011, 2012 e 2013) com sua proposta de baralhos que validem e promovam a aceitação das emoções infantis, além de Rodrigues (2015) com o “Baralho das Forças Pessoais” e a “Coleção de habilidades para vida”, de autoria da Neufeld e Maltoni (2016), a qual já tive a honra de fazer um curso, que contribuiu muito para meu processo de

aprendizagem no que diz respeito à aplicação de baralhos terapêuticos, dentre outras infindáveis de propostas terapêuticas mediadas por cartas. O mais interessante é que a chegada do baralho terapêutico, como esses que foram citados, é extremamente recente, estamos falando de 2011, 2015 e 2016, acredito que essas intervenções por meio de baralhos ainda têm muito a se experimentar, acrescentar e contribuir com nossas demandas.

É muito comum observar por meio das mídias, histórias sobre dissolução das famílias, brigas, isolamento e a dificuldade de interação entre seus membros. Estamos em uma época que as relações são intermediadas por computador, trazendo uma sociedade mais prática, promovendo interações mais líquidas e superficiais. Por meio do interesse pela área da terapia familiar, da importância da externalização dos sentimentos e o grande interesse e paixão pela ludoterapia, busquei aliar meus conhecimentos da área de educação, às oficinas de criatividade, buscando por opções mais lúdicas que facilitassem o diálogo.

Muitas famílias não costumam ter um tempo exclusivo para conhecer seus filhos e pais e por esse motivo, posiciono-me a favor das interações familiares presenciais. Acredito que esse tema seja relevante para a sociedade, tendo em vista que a terceirização dos cuidados desde a infância nos transformou em uma sociedade mais prática e menos interativa entre os membros da família.

Vejo o quanto as famílias estão desestruturadas e perdidas com essa nova geração cibernética, pois houve uma mudança paradigmática social e cultural, que transformou nossas crianças em vítimas de *stress*, depressão, transtornos, que antes acometia mais tardiamente, alertando a Organização Mundial da Saúde (OMS), os profissionais da área de saúde e educadores.

Mediante a coleta de dados e pesquisa de campo, será possível fazer com que o psicólogo possa desenvolver as intervenções que se façam necessárias, de acordo com a demanda da família, indivíduo ou instituição, no intuito de garantir atender às necessidades essenciais de cuidado, com base na qualidade e eficiência, e aprofundar a demanda de uma forma criativa e lúdica.

É de suma importância o reconhecimento e diálogo em relação aos sentimentos dentro de um contexto familiar, cujos membros se encontrem em diferentes etapas do ciclo vital, uma vez que muitos dos trabalhos acadêmicos

consultados, em seu levantamento teórico, levaram em consideração apenas uma etapa desse ciclo.

Penso que a terapia familiar precisa ser divulgada e trazer recursos que facilitem a comunicação e a interação entre seus membros, assim o terapeuta conseguirá observar mais concretamente os papéis que cada membro representa na família (quem lidera, quem cede, quem participa, quem fica excluído, quem compete...), bem como fortalecer a importância do vínculo e empatia entre os familiares.

Sob este ponto de vista, o presente estudo visou também à ampliação do conhecimento quanto ao trabalho do terapeuta familiar e da importância de utilizar recursos personalizados e atualizados no contexto vivido, para que a intervenção possa fazer sentido e fluir de forma espontânea e criativa.

Diante dos fatores supracitados, penso que seja necessário um aprofundamento em pesquisa de campo sobre a importância do vínculo familiar e da importância de reconhecer e verbalizar os sentimentos em todas as etapas da vida, haja vista o aumento de ocorrências de ansiedade, depressão, suicídio, crises familiares e outros acontecimentos que põem em risco a integridade das famílias que passam por dificuldades relacionais ou emocionais.

Entende-se que a sociedade precisa contar com profissionais especializados e dedicados em identificar as necessidades de cada família que surge para atendimento. É preciso conscientizar a família da necessidade da comunicação e da interação. Com o casal trabalhando fora de casa fica difícil prover além do cuidado assistencial, é preciso garantir que a família seja promotora de bem-estar integral e biopsicosocial. Essa nova geração vem desafiando as famílias, pois faz parte de uma sociedade que atravessa uma mudança paradigmática no que diz respeito às suas necessidades e fases da vida. A infância, bem como as outras etapas do ciclo vital, tem se mostrado de forma diferente, não são tão lineares e pontuais, percebe-se que as fases da infância, da puberdade e adolescência ocorrem antes do esperado, solicitando nova leitura e intervenções cada vez mais precoces, sendo que a participação da família se torna indispensável no processo terapêutico.

Assim, a partir do momento em que o psicólogo se encontra preparado para atender à demanda familiar de forma mais ativa, criativa e participativa, ou seja, buscando oferecer um serviço de qualidade, personalizado, que vise ao bem-estar

psíquico e emocional da família, isso pode favorecer o desenvolvimento de um convívio familiar mais próximo, empático, respeitoso e confiável.

O Baralho Emocionante pode auxiliar a família na identificação, na busca de resolução de conflitos e na externalização de sentimentos, durante todo o processo de mudança das etapas do ciclo vital familiar e nas crises que costumam surgir nessas transições.

A partir dessa proposta criativa, flexível e adaptada ao contexto atual, a sociedade poderá desfrutar desses serviços prestados por terapeutas familiares de forma mais personalizada e lúdica, podendo fazer dessa ferramenta, um instrumento útil para atingir os mais diversos objetivos, de acordo com as demandas surgidas.

Esse estudo visou beneficiar a população que busca uma sessão terapêutica menos convencional, que seja uma atividade que possa envolver os participantes de forma espontânea, mas de forma ética e responsável.

Penso também que esse trabalho possa inspirar a psicólogos, educadores e familiares a promover a criatividade e que possam contemplar o poder do lúdico para fortalecer laços familiares e sociais, na medida em que consigam transformar os *emojis* em algo físico e palpável na interação presencial e não *online*.

Para finalizar este Trabalho de Conclusão de Curso, gostaria de externalizar a honra que foi para mim criar um baralho que possa ajudar dentro das sessões de terapia. Espero realmente que ele seja muito útil para quem tiver interesse de usá-lo e experimentá-lo. Espero que os resultados que obtive durante o processo de aplicação, possam ser replicados em outras aplicações, em outros contextos. Esse é o primeiro passo mais concreto sobre minhas diversas ideias, esse é o primeiro projeto de muitos que ainda não saíram do papel.

Acredito que tudo que se faz com carinho, com dedicação, com método, com ética, com respeito e com amor à profissão, pensando em ajudar os clientes, além de facilitar nosso trabalho, sempre é bem-vindo. Trabalho sempre com muito amor, acredito que o amor brota e se transforma e o Baralho Emocionante brotou dessa relação de realização profissional.

Realmente fiquei satisfeita com os resultados alcançados, com a beleza e vivacidade do material, era exatamente esse tipo de material que eu queria, um material resistente, bonito, flexível, unissex e que todo mundo pudesse usar, em todas as idades e gêneros. Queria que tivesse uma versatilidade na aplicação,

trazendo à tona minha infância e a recordação das reuniões familiares. Mesmo que não se jogue baralho, ele também pode ser usado como instrumento para puxar conversa. Geralmente quando a criança não quer falar, pode-se pedir para ela mostrar no baralho como está se sentindo, ou como está saindo da sessão, dando até a possibilidade de usá-lo como um termômetro. Também pode ser usado para fazer historinhas e seu uso sempre terá novas formas, pois está aberto a receber contribuição de outros jogos que não conhecemos ou que gostaríamos de conhecer. Termino, expressando meu desejo de que as pessoas gostem e aproveitem todo o potencial do jogo e todas as possibilidades de criatividade que oferece na hora da aplicação, e compartilhem comigo essa minha satisfação, esse meu prazer, esse meu amor, em tudo o que eu me proponho a fazer.

## REFERÊNCIAS

ACCARDO, E. M. **O jogo reflexivo do casal - Validação de uma técnica sistêmica**. 2004. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso de Terapia Familiar e de Casal). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2004.

ANDOLFI, M. **Linguagem do encontro terapêutico**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

\_\_\_\_\_. **A terapia familiar: um enfoque interacional**. Psy, 1996. 241p.

\_\_\_\_\_.; ANGELO, A. **Tempo e Mito em Psicoterapia Familiar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1989b.

ARENDT, H. A crise na educação. In: ARENDT, H. **Entre o passado e o futuro**. São Paulo: Perspectiva, 1971. p. 68, 232.

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da Família**. 2 ed., Rio de Janeiro: Guanabara: 1973. p. 39, 48, 279.

\_\_\_\_\_. **História social da criança e da família**. 2 ed., Rio de Janeiro: CLT, 1981.

ARTONI, Camila. **A revolução dos brinquedos**. Revista Galileu, n 145, agosto, 2003.

BAUMAN, Zygmunt. **Ética pós-moderna**. São Paulo: Paulus, 1997.

\_\_\_\_\_. **Amor líquido**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

\_\_\_\_\_. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BENJAMIN, W. **Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Summus, 1984. p.14, 67,70.

BOCK, Ana Mercês Bahia; FURTADO, Odair; TEIXEIRA, Maria de Lourdes Trassi **Psicologias: uma introdução ao estudo de psicologia**. São Paulo: Saraiva, 2008.  
BOWLBY, J. **Cuidados maternos e saúde mental**. São Paulo: Martins Fontes, 1981.

BRASIL. Ministério da Educação - Conselho Nacional de Educação Conselho pleno resolução cne/cp nº 2, de 22 de dezembro de 2017. **Diário Oficial da União**, Brasília, 22 de dezembro de 2017, Seção 1, pp. 41 a 44.

Disponível em:

<[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wpcontent/uploads/2018/04/RESOLUCAOC\\_NE\\_CP222DEDEZEMBRODE2017.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wpcontent/uploads/2018/04/RESOLUCAOC_NE_CP222DEDEZEMBRODE2017.pdf)>. Acesso em: 04 dez. 2018.

\_\_\_\_\_. Senado Federal. Atividade Legislativa. **Projeto de Lei do Senado n.72, de 2017**.

Disponível em:

<<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/128502>> Acesso em: 02 fev. 2018.

CAMINHA, R. M. e CAMINHA, M. G. **Baralho das emoções: acessando a criança no trabalho clínico**. Novo Hamburgo: Sinopsys, 2011.

\_\_\_\_\_. **Baralho dos pensamentos: reciclando ideias, promovendo consciência**. Novo Hamburgo: Sinopsys, 2012.

\_\_\_\_\_. **Baralho dos comportamentos: efeito bumerangue**. Novo Hamburgo: Sinopsys. 2013.

CONTI, F. D. e SOUZA, A. S. L. **O momento do brincar no Ato de Contar Histórias: Uma modalidade diagnóstica**. *Psicologia Ciência e Profissão*, v 30, n 1, p. 98-113, 2010.

COPAG. Disponível em: <<https://www.copagloja.com.br/Sistema/buscavazia?ft=infantil>> Acesso em: 06 dez. 2018.

CUNHA, N. **Brinquedo, desafio e descoberta**. Rio de Janeiro: FAE. 1988.

D’AFFONSECA, S. M. **Prevenindo fracasso escolar: Comparando o autoconceito e desempenho acadêmico de filhos de mães que trabalham fora e donas de casa**. Dissertação (Mestrado em Educação Especial) não-publicado, Universidade Federal de São Carlos, São Paulo, 2005.

DAMÁSIO António R. **O mistério da consciência: do corpo e das emoções ao conhecimento de si.** São Paulo: 2000. p.74.

\_\_\_\_\_. **O Erro de Descartes: Emoção, Razão e o Cérebro Humano.** São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

DARWIN, Charles. **A expressão das emoções no homem e nos animais.** 1 ed. Companhia das Letras, 2000.

DICIO. Dicionário de Português *on line*. **Significado de Emoção.** Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/emocao/>>. Acesso em: 05 dez. 2018.

\_\_\_\_\_. Dicionário de Português *on line*. **Significado de Sentimento.** Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/sentimento/>>. Acesso em: 05 dez. 2018.

DICIONÁRIO DO AURÉLIO *on line*. **Significado de brincar.** Disponível em: <<https://dicionariodoaurelio.com/brincar/>>. Acesso em: 04 dez. 2018.

DICIONÁRIO ETIMOLÓGICO. **Origem da palavra jogo, 2008-2018.** Disponível em: <<https://www.dicionarioetimologico.com.br/jogo/>>. Acesso em: 05 dez. 2018.

EKMAN, P. Basic emojis. In: DALGLEISH, T. e Power, M. J. **Handbook of cognition and emojis.** London: John Wiley e Sons, 2000.

ELKONIN, D. **Psicologia do jogo.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FARIA, Anália Rodrigues. **Desenvolvimento da criança e do adolescente segundo Piaget.** 4 ed. São Paulo: Ática, 1998.

FARIA, R.C. **A função do jogo colaborativo na terapia familiar.** São Paulo: Casa do Psicólogo, 1998.

FERRARI, A. G. Sintoma da criança, atualização do processo constitutivo parental? **Tempo Psicanalítico**, v 44, n 2, p.299-319, 2012. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/tpsi/v44n2/v44n2a04.pdf>>. Acesso em: 05 dez. 2018.

FREDRICKSON, B. L. What good are positive emojis? **Review of General Psychology**, 1998.

FREITAS, Lia Beatriz de Lucca; SHELTON, Terri Lisabeth. **Atenção à primeira infância nos EUA e no Brasil. Psicologia: teoria e pesquisa**, Brasília, v 21, n 2, p. 197-205, maio/ago 2005.

Disponível em:

<<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/20041/000499926.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 18 jul. 2018.

FREITAS, Marcos Cezar. Educação Brasileira: dilemas republicanos nas entrelinhas de seus manifestos. In: STEPHANOU, Maria.; BASTOS, Maria Helena Camara (Orgs.). **Histórias e memórias da educação no Brasil**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

\_\_\_\_\_. **História social da infância no Brasil**. São Paulo: Cortez, 1997. p.53.

FUNDAÇÃO BUNGE. **Cidadania. História do brinquedo**. Publicado em 8 jul.14.

Disponível em:

<[http://www.fundacaobunge.org.br/jornalcidadania/materia.php?id=16458&/historia\\_de\\_brinquedo](http://www.fundacaobunge.org.br/jornalcidadania/materia.php?id=16458&/historia_de_brinquedo)>. Acesso em: 04 dez. 2018.

GALANO, Mônica Haydée. **Jogo reflexivo do casal - Kit**. Editora Pearson Testes, 2005. p.28.

GARMES, A; MOURA, M. Obesidade infantil: a doença do milênio. **Cienciaetec**.

Disponível em: <<http://cienciaetec.wordpress.com/2014/05/13obesidade-infantil-a-doenca-do-milenio/>>. Acesso em: 06 dez. 2018.

GIANCATERINO, Roberto. **Depressão infantil: estratégias de intervenção psicopedagógicas em sala de aula com crianças depressivas**. Disponível em:

<<https://meuartigo.brasile scola.uol.com.br/educacao/depressao-infantil-estrategias-intervencao-psicopedagogica-.htm>>. Acesso em: 06 dez. 2018.

GOLEMAN, D. **Inteligência Emocional**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

GOMES, J. M. F. et al. Amamentação no Brasil: discurso científico, programas e políticas no século XX. In: PRADO, S. D. et al. (Orgs.). **Estudos socioculturais em alimentação e saúde: saberes em rede**. [Online]. Rio de Janeiro: EDUERJ, 2016. Sabor metrópole series, vol. 5, p. 475-491. Disponível em: <<http://books.scielo.org/id/37nz2/epub/prado-9788575114568.epub>>. Acesso em: 06 dez. 2018.

GOULART, Iris Barbosa. **Piaget: Experiências básicas para utilização pelo professor**. Petrópolis: Editora Vozes, 2011

HANAUER, F. J. **Impacto da informática nas relações humanas**. 2005. Disponível em: <[http://www.usr.inf.ufsm.br/~fhanauer/elc1020/files/Artigo\\_Revisado\\_Felipe\\_Hanauer.pdf](http://www.usr.inf.ufsm.br/~fhanauer/elc1020/files/Artigo_Revisado_Felipe_Hanauer.pdf)>. Acesso em: 06 dez. 2007

HINSHELWOOD, R. D. **Dicionário do pensamento kleiniano**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992. p.26-27.

HOLZMANN, M. E. F. **Jogar é preciso: jogos espontâneo-criativos para famílias e grupos**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

JERUSALINSKY, J. Quem é o Outro do sujeito na primeira infância? Considerações sobre o lugar da família na clínica de bebês. **IV Encontro Latino Americano dos Estados Gerais da Psicanálise**, 2005. Disponível em <[http://www.estadosgerais.org/encontro/IV/PT/trabalhos/Julieta\\_Jerusalinsky.pdf](http://www.estadosgerais.org/encontro/IV/PT/trabalhos/Julieta_Jerusalinsky.pdf)>. Acesso em: 20 fev. 2018.

LAMBERT, Tim. **Portal São Francisco. História geral. História dos brinquedos**. (s/d) Disponível em: <<https://www.portalsaofrancisco.com.br/historia-geral/historia-dos-brinquedos>>. Acesso em: 04 dez. 2018.

LeDOUX, Joseph. Unconscious and conscious contributions to the emojis and cognitive aspects of emojis: a comment on Scherer's view of what an emoji is. **Social Science Information**, v.46, 2007. Disponível em: <<http://ssi.sagepub.com/content/46/3/395>>. Acesso em: 05 dez. 2018.

LEVIN, Esteban. **A infância em cena – Constituição do sujeito e desenvolvimento psicomotor. Petrópolis.** Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

LÉVY, Pierre. A revolução contemporânea em matéria de comunicação. In: MARTINS, Francisco Menezes e SILVA, Juremir Machado (Org.). **Para navegar no século XXI.** Porto Alegre, Sulina/Edipucrs, 2000.

MACHADO, Y.L. **Sedentarismo e suas consequências em crianças e adolescentes.** Muzambinho, 2011, p.13. Disponível em: <[http://www.muz.ifsuldeminas.edu.br/attachments/1681\\_17.pdf](http://www.muz.ifsuldeminas.edu.br/attachments/1681_17.pdf)> Acesso em: 06 dez 2018.

MAGICANDO. **História da mágica.** 13 de outubro de 2015. Disponível em: <<http://www.magicando.com.br/blog/category/historia-da-magica/>> Acesso em: 06 dez. 2018.

MARIOTTO, R. M. M. A função do educador de creche no desenvolvimento e educação de bebês em creche. In: **Anais do VII Congresso Nacional de Educação - EDUCERE.** Curitiba: Champagnat, 2007.

MATOSSO, R. Tecnologia x Sedentarismo. **Saladatextual,** 2010. Disponível em: <<http://saladatextual.wordpress.com/2010/04/04/tecnologia-x-sedentarismo/>>. Acesso em: 06 dez. 2018.

MAYER, J. D.; Roberts, R. D. e Barsade, S. G. Human abilities: emoji intelligence. **The Annual Review of Psychology,** 59, p.507-36, 2006.

MINAYO, M.C.S. **O desafio do conhecimento: Pesquisa Qualitativa em Saúde.** 12 ed. São Paulo: Hucitec-Abrasco, 2010, p.57.

MINUCHIN. S. e FISHMAN, H. C. **Técnicas e terapias familiares.** Belo Horizonte: Artemed, 2003, p.36.

MOTOMURA, Marina. Como e quando surgiu o jogo de bolas de gude? **Revista Superinteressante.** 184 ed., janeiro, 2003.

MURCIA, Juan Antonio Moreno (Org.). **Aprendizagem através do jogo.** Porto Alegre: Artmed, 2005. p.9.

NEUFELD, C. B.; FERREIRA, I. M. F.; MALTONI, J. **Coleção habilidades para a vida**. Novo Hamburgo: Sinopsys. 2016.

OEFELEIN, Mathias. **A diferença entre emoções e sentimentos**. Publicado em 07 mar. 2017. Disponível em: <[https://www.huffpostbrasil.com/mathias-oelelein/a-diferenca-entre-emocoes-e-sentimentos\\_a\\_21875276/?utm\\_hp\\_ref=br-comportamento](https://www.huffpostbrasil.com/mathias-oelelein/a-diferenca-entre-emocoes-e-sentimentos_a_21875276/?utm_hp_ref=br-comportamento)>. Acesso em: 5 dez 2018.

OLIVEIRA, C. A. **Jogos qual sua função?** Rio de Janeiro, 2003.

OLIVEIRA, Delcy Lacerda. **Construção de instrumento de avaliação da aprendizagem em escola montessoriana**. Dissertação (Mestrado). Fundação Cesgranrio. 2010. Disponível em: <<http://mestrado.cesgranrio.org.br/pdf/dissertacoes2008/27%20Maio%202010%20Dissertacao%20Delcy%20Turma%202008.pdf>>. Acesso em: 17 out. 2018.

ORGANIZAÇÃO PAN AMERICANA DA SAÚDE (OPAS) / ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE (OMS) BRASIL. **Tema do Dia Mundial da Saúde de 2017, depressão é debatida por especialistas em evento na OPAS/OMS**. 03 abril 2017. Disponível em: <[https://www.paho.org/bra/index.php?option=com\\_content&view=article&id=5391:tema-do-dia-mundial-da-saude-de-2017-depressao-e-debatida-por-especialistas-em-evento-na-opas-oms&Itemid=839](https://www.paho.org/bra/index.php?option=com_content&view=article&id=5391:tema-do-dia-mundial-da-saude-de-2017-depressao-e-debatida-por-especialistas-em-evento-na-opas-oms&Itemid=839)>. Acesso em 06 dez. 2018.

PAPALIA, E. D; OLDS, W. S. **Desenvolvimento Humano**. 7 ed. Porto Alegre: ArtMed, 2000.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

\_\_\_\_\_. **Seis estudos de Psicologia**. Trad. Maria Alice Magalhães D'Amorim e Paulo Sérgio Lima Silva. 25 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2011.

PREVITALE, Ana Paula. **A Importância do brincar**. Campinas: UNICAMP, 2006. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=20490>>. Acesso em: 06 dez. 2018.

PRISZKULNIK, L. A criança e a psicanálise: o lugar dos pais no atendimento infantil. **Psicologia USP**, v 6, n 2, p. 95-102, 1995. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S1678-51771995000200006>>. Acesso em: 05 dez. 2018.

RAMOS, M. G (Org.). **Terapia de casal e família: o lugar do terapeuta**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1998.

RAPOPORT, Andrea; PICCININI, Cesar Augusto. O ingresso e adaptação de bebês e crianças pequenas à creche: alguns aspectos críticos. **Psicol. Reflex. Crit.**, Porto Alegre, v. 14, n. 1, p. 81-95, 2001 . Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S010279722001000100007&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010279722001000100007&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 29 mar. 2018.

REEVE, Johnmarshall. **Motivação e emoção**. Rio de Janeiro: LTC, 2006. p.191.

RIZZI, Leonor e HAYDT, Regina Célia. **Atividades lúdicas na educação da criança**. Série Educação, 6 ed. Ed. Ática. 1997.

RODRIGUES, M. **Baralho das forças pessoais: a psicologia positiva aplicada às crianças**. Novo Hamburgo: Sinopsys, 2015.

SEABRA, Mário (Cons.). **Jogos de Cartas**. São Paulo: Abril, 1978.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA (SBP). **Campanha Licença-maternidade. Seis meses é melhor!**. 2010. Disponível em: <[http://www.sbp.com.br/show\\_item2.cfm?id\\_categoria=17&id\\_detalhe=1604&tipo=D](http://www.sbp.com.br/show_item2.cfm?id_categoria=17&id_detalhe=1604&tipo=D)>. Acesso em: 29 jan. 2018.

SPITZ, R. **El primer año de vida del niño**. Madrid: Aguilar, 1961.

TELLES, K. K. P. **O manejo terapêutico em Winnicott: A clínica contemporânea**. Tese (Doutorado em Psicologia). Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras de Assis, São Paulo, 2011. Disponível em: <[http://base.repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/105601/telles\\_kkp\\_dr\\_assis.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://base.repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/105601/telles_kkp_dr_assis.pdf?sequence=1&isAllowed=y)>. Acesso em: 05 dez. 2018.

VESPA, Alessandra. **Jogo de baralho ajuda crianças a lidarem com as emoções (s/d)**. Disponível em: <<https://vilamulher.uol.com.br/familia/filhos/jogo-de-baralho-ajuda-criancas-a-lidarem-com-as-emocoes-13917.html>>. Acesso em: 06 dez.2018.

VYGOTSKY, L. S. **Do Ato ao Pensamento**. Lisboa: Moraes, 1979. p.45.

\_\_\_\_\_. **Pensamento e linguagem.** Trad. M. Resende. Lisboa: Antídoto, 1979.

WATZLAWICK, Paul. **Pragmática da Comunicação Humana.** Editora: Cultrix, 1967. p.44-64.

WIKIPÉDIA. **Brinquedo – Conceito. Atualizado em 3 de setembro de 2018.** Disponível em: < <https://pt.wikipedia.org/wiki/Brinquedo>>. Acesso em: 04 dez. 2018.

WINNICOTT, A. preocupação materna primária. In: WINNICOTT, D. (2000/1958a). **Da pediatria à psicanálise.** Rio de Janeiro: Imago, 2000.

\_\_\_\_\_. **O brincar e a realidade.** Trad. José Octavio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago, 1971/1975. p.79-80.

\_\_\_\_\_. **O ambiente e os processos de maturação.** Porto Alegre/RS: Ed Artes Médicas Sul Ltda, 1979.

\_\_\_\_\_. Da dependência à independência no desenvolvimento do indivíduo. In: WINNICOTT, D.W. **O ambiente e os processos de maturação: estudos sobre a teoria do desenvolvimento emocional.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1983.

\_\_\_\_\_. O brincar. Uma exposição teórica. In: WINNICOTT, D.W. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Imago, 1968i. p.63.

## APÊNDICES

A - Dispensa do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

São Paulo, 09 de outubro de 2018

### **SOLICITAÇÃO DE DISPENSA DO TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

Ilma Sr (a). Coordenador (a) do Comitê de Ética em Pesquisa

Venho por meio desta, solicitar a liberação de aplicação do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido do relato de uma experiência “Baralho Emocionante: uma adequação do baralho dos sentimentos como instrumento de ampliação das conversações e laços familiares”, cuja coleta de dados será feita mediante a releitura de prontuário e a partir de dados observados e objetivos atingidos no atendimento a essas famílias.

Todas as informações obtidas serão sigilosas e o nome do paciente/família não será identificado em nenhum momento. Os dados serão guardados em local seguro e a divulgação dos resultados será feita de forma a não identificar nenhum paciente.

Atenciosamente,

---

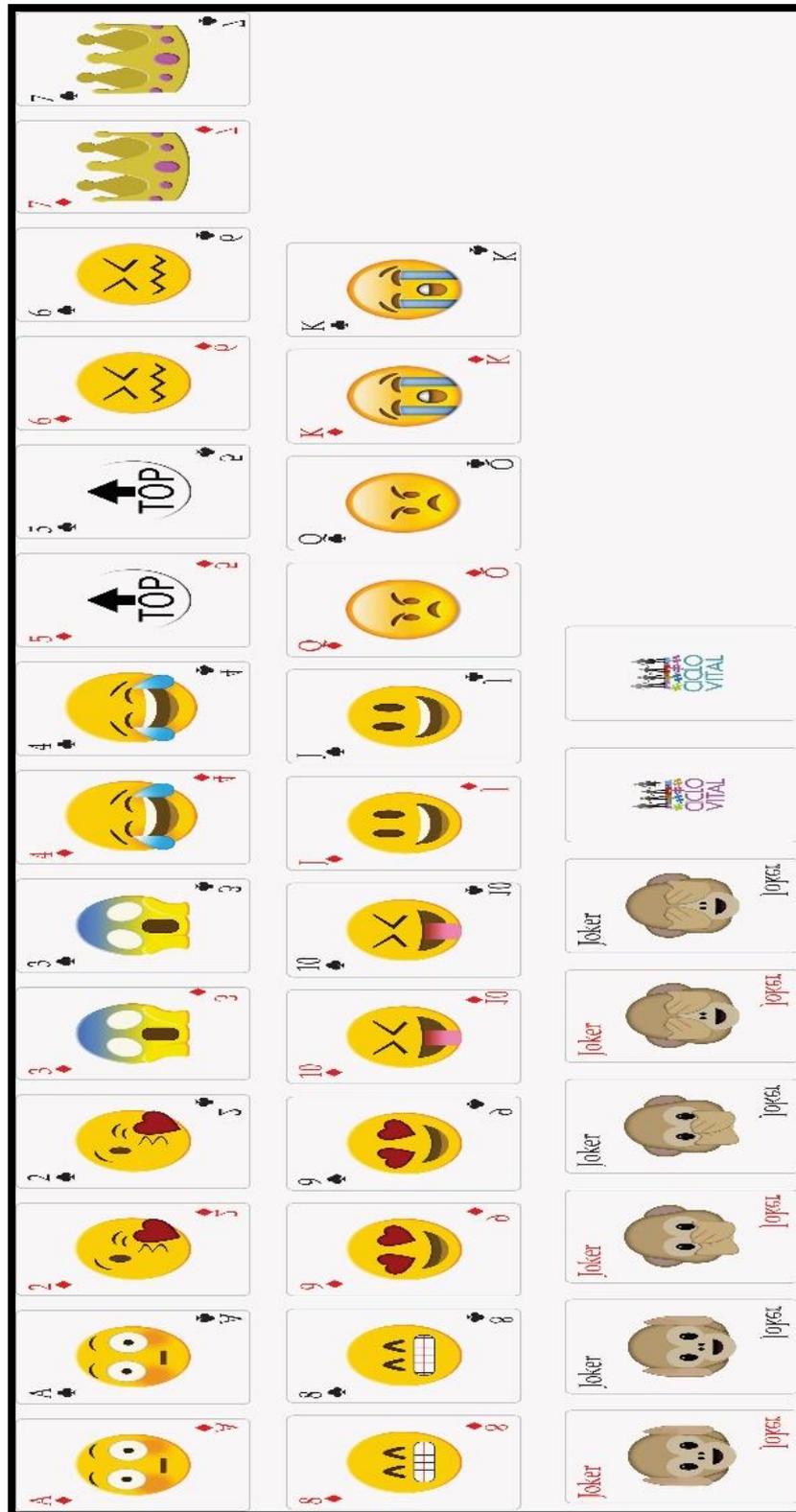
Ivana Freitas de Oliveira

RA: 00176951

Pós-Graduação em Terapia Familiar e de Casal

PUC/ SP

B - Baralho Emocionante



BRUNO  
MARTINS  
OCIO  
VITAL

BRUNO  
MARTINS  
OCIO  
VITAL

Joker 🐵 Joker

Joker 🐵 Joker