

Design Social: Jogo de Tabuleiro para Abrigo de Crianças.

Social Design: Board Game for Children's Shelter.

Ariely Cauany Suptitz, graduanda, UFSC

arielysuptitz@hotmail.com

Maressa Vieira Medina, graduanda, UFSC

maressavm174@gmail.com

Ana Verónica Pazmino, Dra. UFSC

anaverpw@gmail.com

Resumo:

O presente artigo tem como objetivo apresentar o processo de desenvolvimento de um jogo de tabuleiro para crianças e adolescentes com idade entre de 6 a 12 anos do abrigo Casa Lar AMAR I em São José, Santa Catarina. O trabalho também tem como base teórica o design social. Para o projeto, foram entrevistados assistentes sociais, psicólogos, crianças e adolescentes do abrigo, com intuito de entender melhor o dia a dia de cada um, como se relacionam e as necessidades que poderiam ser atendidas por meio do processo de design. Percebendo que a solidão é algo muito presente na vida de tais crianças e adolescentes institucionalizados, criou-se então a ideia de união por meio de um jogo lúdico. Como resultados o artigo demonstra a importância das relações interpessoais e de dados investigados para reunir um grupo de crianças e adolescentes de forma divertida e criativa.

Palavras chaves: Abrigo. Design Social. Jogo de tabuleiro.

Abstract:

This article aims to present the process of developing a board game for children and adolescents aged 6 to 12 years old at Casa Lar AMAR I in São José, Santa Catarina. The work also has the theoretical basis of social design. For the project, social workers, psychologists, children and adolescents from the shelter were interviewed in order to better understand each day's daily life, how they relate and the needs that could be met through the design process. Realizing that loneliness is something very present in the lives of such institutionalized children and adolescents, the idea of union was created through a game of play. As results the article demonstrates the importance of interpersonal relationships and data investigated to gather a group of children and adolescents in a fun and creative way.

Keywords: Shelter. Social Design. Board game.

1. Introdução

O design social, segundo Pazmino (2007), trata do desenvolvimento de produtos que atendam às necessidades reais e específicas de cidadãos menos favorecidos social, cultural e economicamente; incluindo, assim, algumas populações de baixa renda ou com



necessidades especiais devido à idade, saúde, ou inaptidão. Papanek (1977) em seu livro *Design for the Real World* tenta mostrar um caminho diferente para o designer, no desenvolvimento de um design não para o mercado, mas sim para o indivíduo, para a comunidade.

A realidade dos abrigos que acolhem crianças e adolescentes em situação de risco psicossocial é deveras complicada e multifacetada. De acordo com Marcílio (1999), é possível identificar no Brasil três funções principais que foram assumidas pelos abrigos, configurando 1) lar para enjeitados – período Colonial até início do século XIX –; 2) escola corretiva para pobres – até 1960 –; e 3) lar de proteção – de 1990 até a atualidade –. Historicamente, as crianças e adolescentes pobres foram alvos ora do poder da Igreja, ora do Estado. A origem dos abrigos foi justificada pela necessidade de proteção do menor, associando a pobreza e delinquência como fator de risco a criminalidade (Mendez e Costa, 1994). Durante um longo período da história de atendimento a infância, o Estado, inspirado pelo modelo médico-higienista, promoveu a reclusão de crianças e jovens em instituições como forma de prevenção de possíveis condutas desviantes, mantendo-as distantes das suas famílias de origem. E é somente após o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA – Lei Federal 8069/1990) que o abrigo recebe outro status. Tendo como princípio o direito à convivência familiar, o abrigo é compreendido como uma medida protetiva quando os direitos da criança e do adolescente são ameaçados ou violados. No parágrafo único do artigo 101, o abrigo é definido como medida provisória e excepcional, utilizável como forma de transição para a colocação em família substituta, não implicando privação de liberdade.

O Procurador de Justiça da Infância e Juventude, Sávio Bittencourt destaca a burocracia e lentidão dos trâmites judiciais atuais que fazem com que muitas crianças só possam ser adotadas tarde demais, quando já estão fora dos perfis mais procurados pelos candidatos a pais. O procurador lembra que a maioria das pessoas aptas a adotar busca um perfil específico: bebês de até 3 anos, brancos e sem doenças congênitas. De todos os pretendentes, apenas 50% aceitam adotar negros, e somente 6,3% estão dispostos a adotar filhos com 8 anos de idade ou mais. De acordo com o Cadastro Nacional de Adoção (CNA), existem 4.881 crianças cadastradas para adoção no país. Dessas, 3.206 (65,68%) têm irmãos. Todavia, entre os 40.306 brasileiros interessados em adotar, 26.556 (65,89%) não querem crianças com irmãos. Outro impasse no momento da adoção, além das crianças com irmãos, é a de pré-adolescentes, adolescentes, ou que possuam problemas de saúde. Nos dados nacionais, há 19.920 crianças acima de 15 anos disponíveis para serem acolhidas, equivalente a 39,33% do total. No entanto, os cadastros interessados nesse tipo de adoção chegam a 66 no CNA, o equivalente a 0,16%.

2. Desenvolvimento do jogo

O abrigo onde foi realizada a pesquisa localiza-se em uma cidade de porte médio na região da grande Florianópolis no estado de Santa Catarina. A Casa Lar Amar I da Organização Não Governamental (ONG) NURREVI abriga cerca de 20 crianças e é mantida pela Prefeitura de São José e por doações da comunidade. Este é um abrigo que acolhe crianças e irmãos que se encontram em uma situação de risco, podendo ir desde abuso sexual até vulnerabilidade. Os casos de vulnerabilidade correspondem aquelas crianças cujos pais são usuários de drogas e não oferecem condições adequadas para seus filhos, bem como também há casos de pais ou avós que vieram a falecer, sendo a criança



acolhida pelo abrigo. A Casa Lar e Amar I são compostas por um coordenador, uma psicóloga e uma assistente social. O abrigo tem uma sala de estar com televisão e uma biblioteca. A casa é composta por um total de 20 crianças, sendo que 4 têm necessidades especiais destas 4, uma criança é do sexo masculino com paralisia cerebral. O Gráfico 1 apresenta a idade das crianças e adolescentes do abrigo.

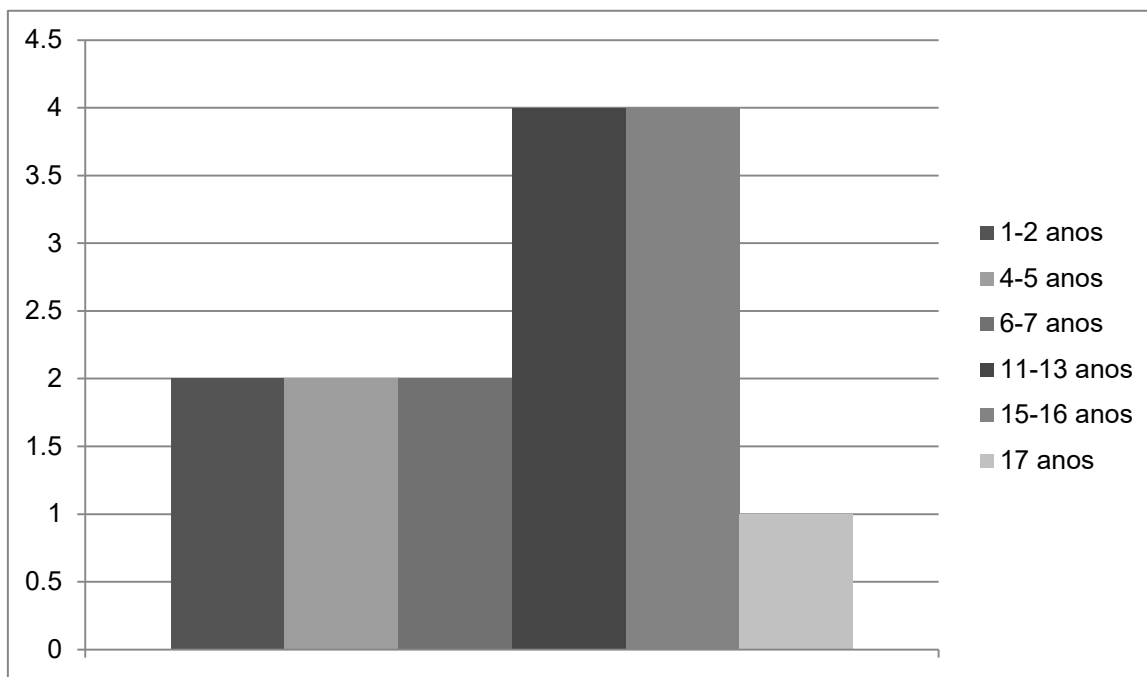


Gráfico 1: Idade dos abrigados. Fonte: Suptitz, Medina, Almeida, 2018.

Dos 20 abrigados, 60% são do sexo feminino e 40% do sexo masculino. A assistente social informou que as crianças se comportam como em uma família: por vezes se entendem bem e em outros momentos brigam por alguma coisa. Atualmente, a maior necessidade do abrigo é mudar-se para uma casa maior onde precisariam arrecadar 8 mil reais para ir para outra casa, pois a casa atual encontra-se muito antiga e num estado que, de acordo com a assistente, não é muito bom para se morar. A infraestrutura encontra-se debilitada, com portas e instalações elétricas em mal estado, por ela ser de dois andares (pois, tem que ter sempre um cuidador supervisionando as crianças), não tem janelas no quarto das crianças, além da necessidade de materiais de limpeza, higiene pessoal e alimentos.

As crianças de 6, 7, 11, 12 e 13 anos estudam no horário matutino. Os adolescentes de 15, 16, 17 anos no período da tarde por não haver vagam no período matutino na escola. As crianças participam de diversas brincadeiras e atividades. Tanto meninas quanto meninos jogam futebol, além de tocarem violão. Além disso, também jogam jogos de tabuleiro, como damas e dominó. O jogo de cartas UNO é a brincadeira preferida. Nos sábados, as crianças são levadas ao parque. Há ainda o dia da família, em que as crianças recebem os voluntários, ganham presentes e são levadas para passear. Existe também um grupo de voluntários que visita a casa Lar Amar I toda quinta-feira para dar um reforço escolar para as crianças. De acordo com a assistente social entrevistada, as crianças de 6 e 7 anos não sabem ler nem escrever. As de 11, 12, 13, 15, 16 e 17 têm dificuldades em matemática. Para a assistente social, a felicidade das crianças seria a possibilidade de uma família. A adolescente de 17 anos que está adquirindo independência trabalha, estuda e



mora de aluguel na casa de uma amiga, recebendo acompanhamento da assistente social. As crianças de 1 e meio e 4 anos são irmãs e, devido a mãe ser usuária de drogas, estão agora sob os cuidados do abrigo. As crianças de 5, 6 e 17 anos são irmãs e a mãe fez uma denúncia do pai. Devido a não comprovação, a assistente afirmou que provavelmente foi apenas um desentendimento sem quaisquer tipos de agressão. As crianças, conforme for tomada a decisão do juiz, voltarão para casa. As crianças de 2,7 e 11 possuem pais usuários de drogas. Já as crianças de 12, 13 e 15 anos são órfãs. As crianças de 16 e 21 foram abandonadas pela família por terem uma deficiência.

Após da pesquisa acima, foi definido o público-alvo e realizada uma pesquisa por meio de entrevistas sobre quais seriam as principais necessidades das crianças, visando que muitas tinham como necessidade uma sala de jogos e interação. O Quadro 1 mostra alguns dados da pesquisa.

Público-alvo: crianças de 6 a 12 anos.

Comportamento: de união como uma só família.

Brincadeiras: jogam muito futebol, pega-pega, uno, dama, xadrez.

Gostam de: ouvir música, dançar e interagir com as outras crianças do abrigo.

Participam de: programas que oferecem vários atrativos esportivos e culturais, dança, futebol, luta.

Sentimentos: amor pelos irmãos, saber que estão bem, compartilhar suas ideias e ter alguém para ouvir, ser amado e não se sentir só.

Desejam: uma piscina, sala de jogos e serem mais ouvidos pelos cuidadores.

Necessitam: amor, carinho, união.

Quadro 1: Resultado da pesquisa. Fonte: Suptitz, Medina, Almeida, 2018.

Após verificar que as crianças tendem a ter uma necessidade de algo que as faça sair da própria realidade e na necessidade de amor, carinho e união, a proposta foi fazer um jogo de tabuleiro que utilize mímicas e desenhos representativos de forma criativa e com muita imaginação para que as outras pessoas consigam adivinhar o que a pessoa está representando. Foram pesquisados outros produtos com dinâmicas similares a este, para ter insights são eles: *Dohdles da Kosmos*, *Pictionary da Mattel*, *Telestrations* e *Imagem e ação* da Grow.

Com os dados e necessidades das crianças coletados, foram definidos os requisitos de projeto que podem ser vistos no quadro 2. Os requisitos indicam as necessidades, os objetivos mostram como as necessidades podem ser atendidas tecnicamente, a classificação indica se o requisito é obrigatório ou pode ser dispensado, e a fonte indica em que etapa do projeto foi detectada a necessidade ou coletada a informação.



Requisito/necessidade	Unidade	Objetivo	Classificação	Fonte
Promover interação, imaginação e diversão	Nº de elementos	Jogo de tabuleiro similar a imagem e ação;	Obrigatório	Pesquisa de público, análise sincrônica e lista de verificação
Dinâmica	Nº de ações	Gestos, Desenhos; Palavras, Danças;	Obrigatório	Pesquisa de público, análise sincrônica e lista de verificação
Elementos do jogo	Nº de peças	Tabuleiro, cartas com desenhos, marcador de tempo, manual de instruções, embalagem, pinos e dados	Obrigatório	Análise sincrônica e lista de verificação
Temas		Comidas, Objetos, Profissões, Personagens, Ações, Animais; Diversão;	Desejável	Análise sincrônica e lista de verificação
Tipografia		Legível;	Obrigatório	Análise sincrônica
Estilo		Infantil;	Obrigatório	Pesquisa de público
Cores	CMYK	Cores saturadas Complementares e análogas;	Obrigatório	Pesquisa de público
Tabuleiro	A2 (59,4 x 42 cm)		Obrigatório	Análise sincrônica e lista de verificação
Cartas	7x10 cm; 280 unidades;	Com temas;	Desejável	Análise sincrônica e lista de verificação

Quadro 2: Requisitos de projeto. Fonte: Suptitz, Medina, Almeida, 2018

Com os requisitos de projeto foram geradas as alternativas: temas, dinâmica do jogo, componentes, estilo gráfico. Após a geração de alternativas, houve uma seleção da melhor solução que atendia aos requisitos de projeto do Quadro 2. A figura 1 mostra a estampa da caixa, que possui um estilo infantil, fofo e aconchegante. Um coelho que é um animal que desperta uma familiaridade no universo de crianças e adolescentes e a palavra movimento que promove o mover a mente (criatividade). O objetivo do jogo é a imitação e representação por meio da mímica, desenho e atividades diversas. A figura 2 mostra o design das cartas que mostram os temas.



Figura 1: Embalagem. Fonte: Suptitz, Medina, 2018.

Conforme a figura 1, 2 e 4, as cartas e o tabuleiro possuem um layout descontraído, com traços mais arredondados e cores alegres (complementares, primárias e variações delas, criando um atrativo para as crianças, além das cores preferidas delas encontradas na pesquisa de público-alvo).

Para Dondis (2001), a preferência infantil são de cores saturadas, pois trata-se de cores simples e quase primitivas, que demonstram expressão e emoção quando apresentadas em objetos ou elementos visuais. Farina (2006), fala que as cores influenciam a vida das pessoas tanto no caráter fisiológico quanto no psicológico, fator comprovado por Guimarães (2000). Segundo Farina (2006), a cor está ligada diretamente ao design e está particularmente atrelada às emoções. Guimarães (2000) aborda que quando uma composição cromática equilibrada, está apresenta dinamismo. Tanto que as cores tem características de movimento, peso, distância, provocando, assim, variadas emoções no observador. Para adquirir-se uma composição cromática agradável, se necessita de equilíbrio e harmonia. Conforme Farina (2006) evidencia que o cristalino do olho humano torna-se amarelado ao passar dos anos. Isso é, uma criança absorve 10% da luz azul, enquanto um idoso concentra aproximadamente 57%.

As cartas não serão muito abstratas mas também não muito complexas (simples e figurativas), chamando a atenção da criança para explorar um mundo de diversão.

O jogo segue o conceito da Gestalt de unificação, já que as peças em um conjunto se complementam. Intencionalmente, cada desenho exposto nas cartas, estão, segregados do valor cromático aplicado no fundo, onde então salienta-se, mais um fator importante da Gestalt que é a segregação.



Figura 2: Cartas. Fonte: Suptitz, Medina, 2018.

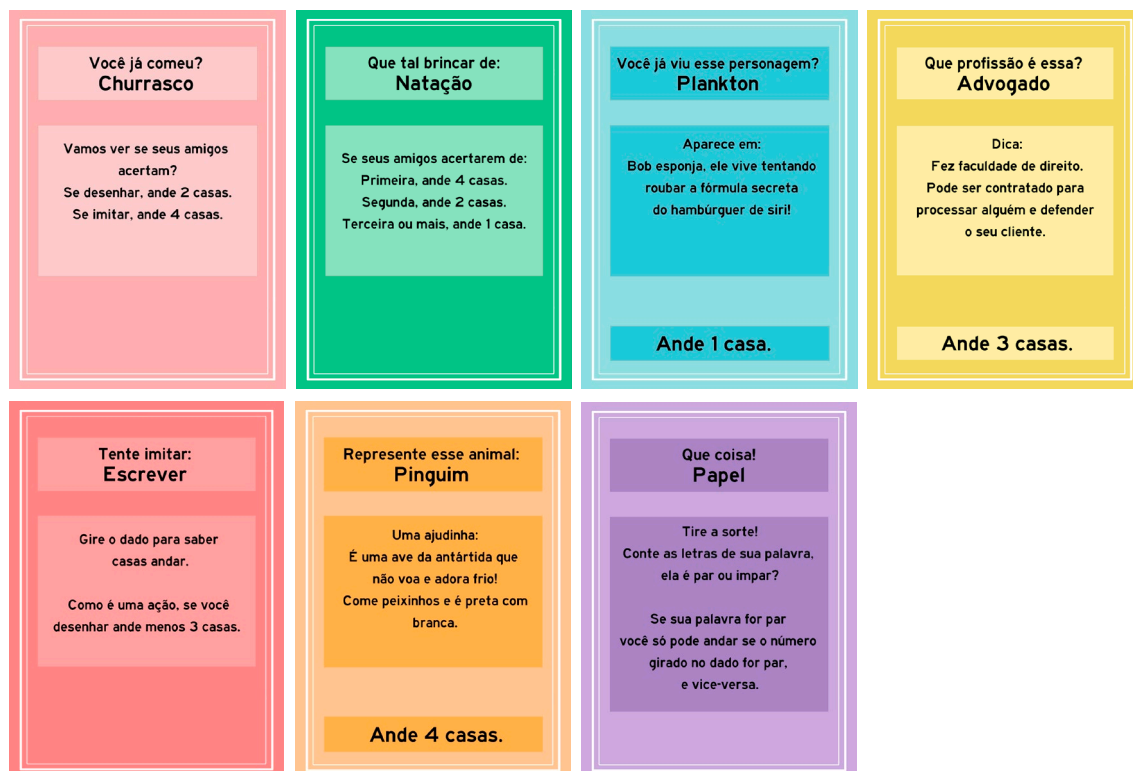


Figura 3: Cartas verso. Fonte: Suptitz, Medina, 2018.



Figura 4: Tabuleiro. Fonte: Suptitz, Medina, 2018.

Analisando as questões recorrentes do design, é importante entender a dinâmica do jogo e como esta se correlaciona com todo o processo de pesquisa e problema encontrado. Os jogadores se dividem em equipes, preferencialmente da mesma idade. Logo após isso, usa-se o dado para decidir qual equipe começará. Cada cor apresentada no tabuleiro possui uma dinâmica diferente, exemplificadas na figura 4. É escolhido um jogador para fazer a mimica ou desenho descrito na carta. A medida que o jogo avança, o jogador pode escolher novos caminhos e formas de chegar até o final.

O jogo é composto por um tabuleiro, 40 cartas de cada tema, totalizando então, 240. Apresenta dois dados, dois quadros, uma caixa de giz, uma ampulheta e por fim um manual de instruções.

3. Conclusões

Nota-se que as crianças/ adolescentes do abrigo se comportam como uma família que se desenvolvem junto com os voluntários, psicólogos e assistentes sociais em um sistema de assistência e proteção. Acreditasse que o jogo possibilitara ainda mais essa integração pois algumas crianças reclamam da solidão, e de que, “só querem ser amadas”. O jogo visa desenvolver a imaginação e criatividade dos jovens já que tem uma adaptação da dinâmica do jogo “imagem e ação”, isso é, eles poderão desenhar e imitar os itens que serão apresentados, como objetos, animais, profissões, etc.

O artigo mostrou que o design por meio de métodos como entrevistas, criatividade, representação gráfica, pode se aproximar de grupos sociais e desenvolver materiais para contribuir com necessidades específicas. O design social precisa de mais intervenção em ambientes como abrigos que fazem parte da comunidade mas que muitas vezes suas necessidades passam despercebidas pela sociedade e pelo poder público.

Referências bibliográficas:

A INFLUÊNCIA da cor na psicologia infantil. [Abril, 2017]. Disponível em: <<http://exatart.redelivre.org.br/2017/04/21/a-influencia-da-cor-na-psicologia-infantil/>>.

Acesso em: 09 jun. 2018.

AFINAL, o que é Design Social, Ecodesign e Design Sustentável?. 21 de dezembro de 2011. Disponível em: <<http://sosplaneta.com.br/afinal-o-que-e-design-social-ecodesign-e-design-sustentavel/>>. Acesso em: 12 maio 2018.

BERTOLUCCI, Rodrigo. **Brasil tem 47 mil crianças em abrigos, mas só 7.300 podem ser adotadas.** 24/05/2017 . Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/sociedade/brasil-tem-47-mil-criancas-em-abrigos-mas-so-7300-podem-ser-adotadas-21384368>>. Acesso em: 08 abr. 2018.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual.** Martins Fontes, São Paulo, 2001.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das Cores em Comunicação.** São Paulo. Editora Blucher, 2006.

GUIMARÃES, Luciano. **A cor como informação: a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores.** São Paulo: Annablume, 2000. 150p.

MARCÍLIO, Maria Luiza. **História Social da Criança Abandonada.** Revista. Brasileira. De História. vol.19 n.37 São Paulo Sept. 1999.

MARTINEZ, Ana Laura Moraes ; SOARES-SILVA, Ana Paula . **O momento da saída do abrigo por causa da maioridade: a voz dos adolescentes.** Belo Horizonte dez. 2008. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1677-11682008000200008>. Acesso em: 08 abr. 2018.

MENDEZ, E. G. e COSTA, A. C. G. **Das necessidades aos direitos.** São Paulo: Malheiros Editores, 1994.



NOGUEIRA, Paula Cristina ; COSTA, Liana Fortunato. **A criança, a mãe social e o abrigo: limites e possibilidades.** São Paulo dez. 2005. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-12822005000300005>. Acesso em: 08 abr. 2018.

PAPANEK, V. **Design para el mundo real: Ecología humana e cambio social.** Madrid: Ediciones Blume, 1977.

PAZMINO, Ana Verónica. **Uma reflexão sobre Design Social, Eco Design e Design Sustentável.** Disponível em: <https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/36682232/Uma_reflex_uo_sobre_de_sign....pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1527423579&Signature=Wi0tXqCe9Tb1mRSvBOKbb3TxzmE%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DUma_reflexao_sobre_Design.pdf>. Acesso em: 12 maio 2018.

SUPTITZ, Ariely Cauany; MEDINA, Maressa Vieira. **Jogo de tabuleiro para abrigo.** Relatório da disciplina de metodologia de projeto do curso de design de produto UFSC. 2018.

VINHAL, Gabriela. **Quase 66% dos brasileiros dispostos a adotar não querem acolher irmãos.** 04/03/2018. Disponível em: <<https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/brasil/2018/03/04/interna-brasil,663018/como-adotar-uma-crianca-no-brasil.shtml>>. Acesso em: 08 abr. 2018.

ZANG, Elizamar; CAMILOTI, Lidiane. **Um estudo sobre as cores e sua aplicabilidade em ambientes de creches infantis.** Disponível em: <<https://editora.unoesc.edu.br/index.php/acsa/article/view/1493>>. Acesso em: 16 jun. 2