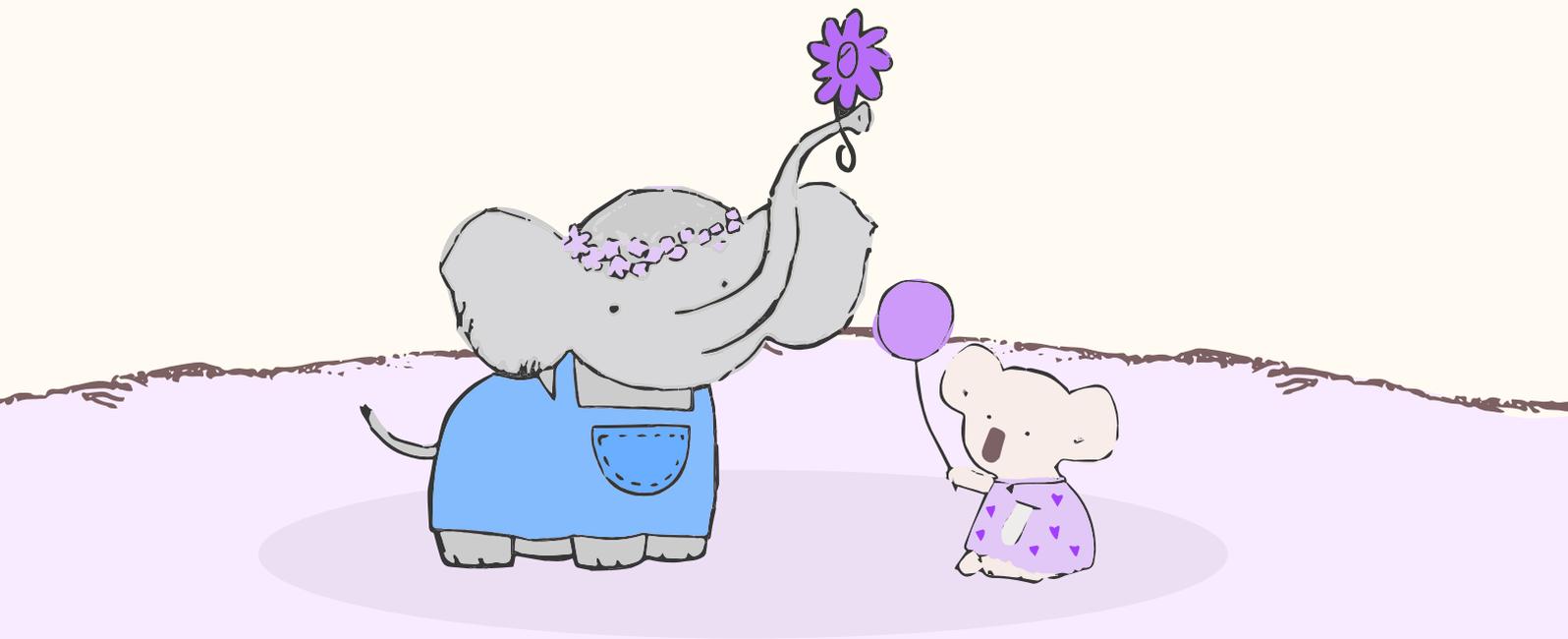


# Trillu

Concepção de um produto digital que auxilia crianças a aprenderem a lidar com frustração.





**Concepção de um produto digital que auxilia crianças a aprenderem a lidar com frustração.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design.

**Orientador: Guilherme Ranoya**

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Cristiano, Isabela Batista.

Concepção de um produto digital que auxilia crianças a aprenderem a lidar com frustração. / Isabela Batista Cristiano. - Recife, 2025.

120p : il., tab.

Orientador(a): Guilherme Ranoya Seixas Lins

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Design - Bacharelado, 2025.

Inclui referências, apêndices, anexos.

1. UX/UI design. 2. Frustração na infância. 3. Regulação emocional infantil. 4. Design centrado no usuário. 5. Challenge-Based Learning. I. Lins, Guilherme Ranoya Seixas. (Orientação). II. Título.

600 CDD (22.ed.)

## Banca Examinadora

---

**Prof. Guilherme Ranoya Seixas Lins (Orientador)**

Universidade Federal de Pernambuco

---

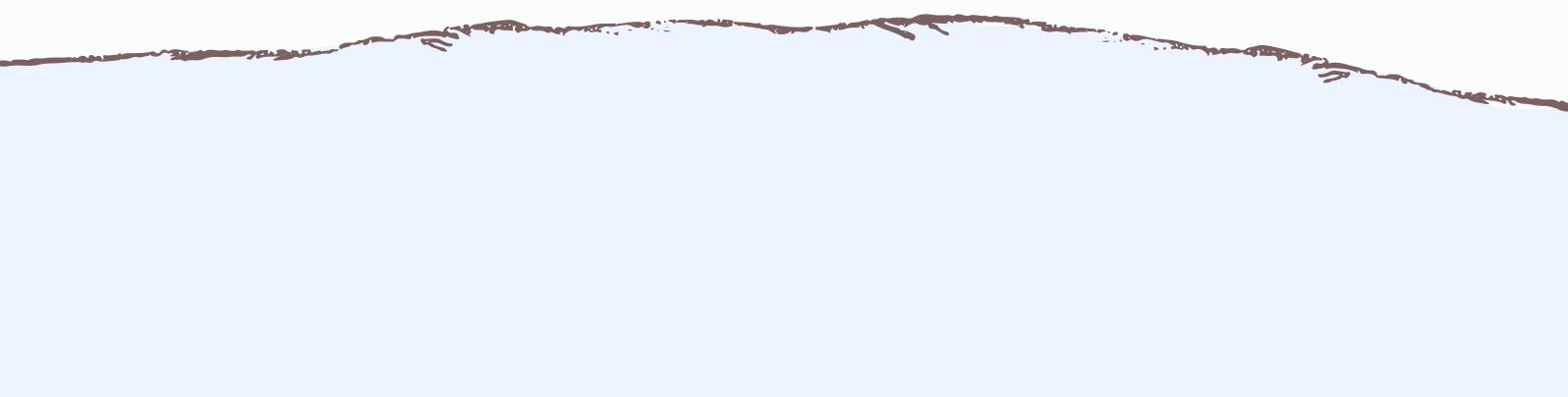
**Prof. Rafael Rattes Lima Rocha Aguiar (Examinador Interno)**

Universidade Federal de Pernambuco

---

**Prof. Flavia Mendes de Andrade e Peres (Examinador Externo)**

Universidade Federal Rural de Pernambuco



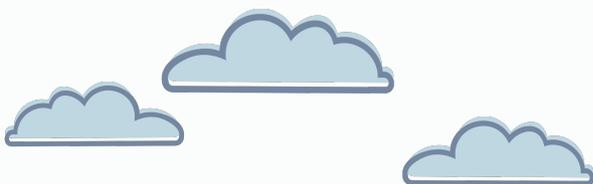


## Agradecimentos

Ao longo da trajetória do meu Trabalho de Conclusão de Curso e de toda a graduação, contei com o apoio de pessoas fundamentais, que me incentivaram, prestaram suporte e não me deixaram desistir dessa jornada. Por isso, expresso aqui minha sincera gratidão a todos que contribuíram para a construção deste trabalho.

Em primeiro lugar, agradeço à minha família – minha mãe, meu pai e meu irmão –, que me apoiou e auxiliou em cada etapa do caminho. Desde a escolha do curso, mesmo sem compreender completamente a atuação de um designer, confiaram em mim e acreditaram no meu potencial desde o primeiro dia de aula. Sou imensamente grata por todo o suporte, inclusive nos momentos em que precisei de auxílio em atividades acadêmicas, e, principalmente, por me proporcionarem as condições necessárias para que eu pudesse me dedicar aos estudos.

Agradeço também à minha amiga e colega de curso, Palloma, que, assim como eu, está defendendo seu Trabalho de Conclusão de Curso neste semestre. Enfrentar este desafio em meio a um cenário de greve, semestre reduzido e as adaptações pós-pandemia, enquanto conciliava o trabalho em tempo integral, foi extremamente desafiador. No entanto, contar com sua amizade e apoio tornou esse processo mais leve. Sua compreensão, incentivo e disposição para ouvir sem julgamentos fizeram toda a diferença.



À minha amiga Day, sou grata pelo tempo dedicado a tirar minhas dúvidas e por compartilhar sua experiência de projeto comigo. Agradeço também aos meus colegas de trabalho Higor, Deb e Lu, por tornarem o ambiente profissional mais leve e me apoiarem nos momentos mais difíceis. Às minhas amigas MV e Livia, pela paciência e escuta atenta, mesmo quando eu repetia inúmeras vezes as mesmas preocupações. E a todos os meus amigos que, de alguma forma, contribuíram para essa jornada, seja com palavras de incentivo, sugestões ou validações, saibam que sua ajuda foi essencial para mim.

agradeço ao professor Guilherme Ranoya por ter aceitado orientar este trabalho. Sua orientação foi essencial para que eu pudesse aprofundar minha visão sobre o tema, além de me ajudar a não me cobrar tanto ao longo do processo. As reflexões e questionamentos trazidos durante as orientações foram muito importantes para o desenvolvimento deste projeto e para o meu próprio aprendizado.

Deixo meu sincero agradecimento, aos psicólogos que gentilmente aceitaram colaborar com este projeto. Ter a perspectiva e o conhecimento de profissionais da área foi fundamental para validar minhas hipóteses e enriquecer a pesquisa.



Por fim, agradeço ao professor Rafael Rattes e à professora Flavia Peres por aceitarem compor a banca avaliadora. É uma honra contar com a experiência de profissionais de referência nas áreas abordadas pelo meu TCC, trazendo contribuições valiosas ao projeto.

A todos que, de alguma forma, fizeram parte desta jornada, meu muito obrigada.





*“As crianças são como esponjas, absorvem tudo ao seu redor. É nossa responsabilidade garantir que seja o melhor.”*

– Maria Montessori



## Resumo

O desenvolvimento emocional na infância é um fator essencial para a construção de habilidades sociais e cognitivas, sendo a frustração uma das emoções mais recorrentes e desafiadoras para as crianças. Diante desse cenário, este trabalho propõe o desenvolvimento de um aplicativo que auxilia crianças a lidarem com a frustração, utilizando um sistema integrado que conecta pais e psicólogos.

A pesquisa seguiu a abordagem Challenge-Based Learning (CBL), guiada por atividades que permitiram a compreensão aprofundada do problema. A metodologia envolveu a realização de entrevistas com psicólogos infantis, análise de soluções existentes no mercado, estruturação de um modelo de negócios e a criação de um protótipo funcional.

Como resultado, foi desenvolvida a plataforma Trillu, que oferece atividades lúdicas e personalizáveis para o treinamento da regulação emocional infantil, permitindo que os profissionais ajustem desafios progressivos e acompanhem o progresso da criança, levando as experiências de aprendizado para além da sala de terapia.

**Palavras-chave:** regulação emocional; frustração infantil; UX/UI design; Challenge-Based Learning; aplicativo educacional;

# Abstract

Emotional development in childhood is essential for building social and cognitive skills, with frustration being one of the most recurrent and challenging emotions for children. In this context, this study proposes the development of an application that helps children cope with frustration by using an integrated system that connects parents and psychologists.

The research followed the Challenge-Based Learning (CBL) approach, guided by activities that enabled an in-depth understanding of the problem. The methodology involved interviews with child psychologists, an analysis of existing market solutions, the structuring of a business model, and the creation of a functional prototype.

As a result, the Trillu platform was developed, offering playful and customizable activities for training emotional regulation in children. The platform allows professionals to adjust progressive challenges and track children's progress, extending learning experiences beyond the therapy room.

**Keywords:** emotional regulation; childhood frustration; UX/UI design; Challenge-Based Learning; educational app.



# Sumário

## Capítulo 1

---

1. INTRODUÇÃO .....	14
1.1 JUSTIFICATIVA .....	15
1.2 OBJETIVOS .....	16
1.2.1 Objetivo geral .....	16
1.2.1 Objetivo específico .....	16

## Capítulo 2

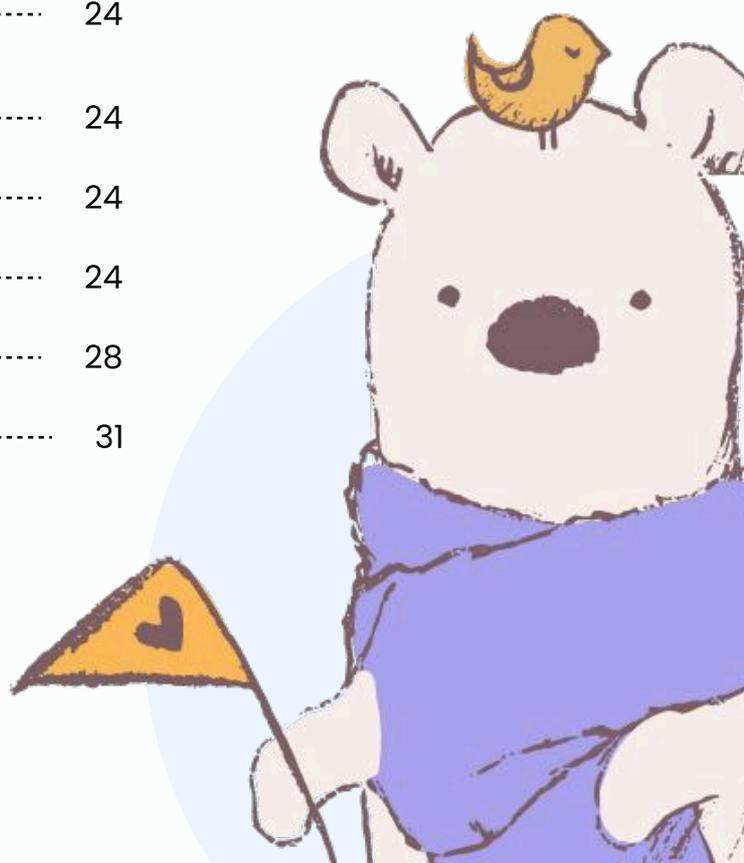
---

2. METODOLOGIA .....	19
2.1 CBL ( <i>CHALLENGE BASED LEARNING</i> ) .....	19

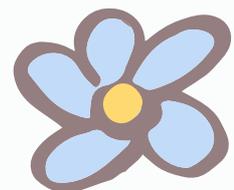
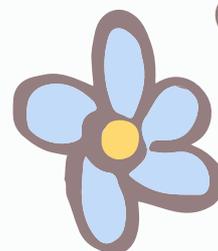
## Capítulo 3

---

3. APLICAÇÃO DO MÉTODO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO .....	24
3.1 ENGAGE .....	24
1.1.1 Big Idea .....	24
1.1.2 Essential Question .....	24
1.1.3 Descobertas sobre Essential Question .....	28
1.1.4 Challenge .....	31



3.2 INVESTIGATE .....	36
3.2.1 Guiding Questions .....	36
3.2.2 Guiding Activities .....	38
Atividade 1: Entrevista com psicólogo Infantil .....	39
Atividade 2: Entender Winnicott e a "Teoria do Desenvolvimento Emocional" Infantil .....	41
Atividade 3: Aprofundamento da obra de Winnicott .....	42
Atividade 4: Entender a teoria de Albert Bandura .....	44
3.2 ANALYSIS .....	46
Atividade 1: Consulta com grupo focal de especialistas para validação .....	48
Atividade 2: Benchmark de recursos similares .....	50
1. Tita Therapy .....	50
2. VB-MAPP (Verbal Behavior Milestones Assessment and Placement Program) .....	51
3. ABLLS-R (The Assessment of Basic Language and Learning Skills - Revised) .....	52
4. DIR/Floortime .....	53
5. Feelings and Faces (Jogo de Tabuleiro) .....	53
6. Viagem das Emoções (Jogo de Tabuleiro) .....	54
3.3 ACT .....	56
3.3.1 Solution Concept .....	56
3.3.2 Solution Development .....	60





Curva de Valor .....	61
Definição de Features .....	62
Matriz Esforço x Impacto .....	64
Modelo de Negócios .....	67
Fluxograma .....	70
Construção dos Wireframes .....	73
Definição da Identidade Visual .....	79
Protótipo Final .....	80
3.3.2 Roadmap e Próximos Passos .....	82

## Capítulo 4

---

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	84
------------------------------	----

## Extras

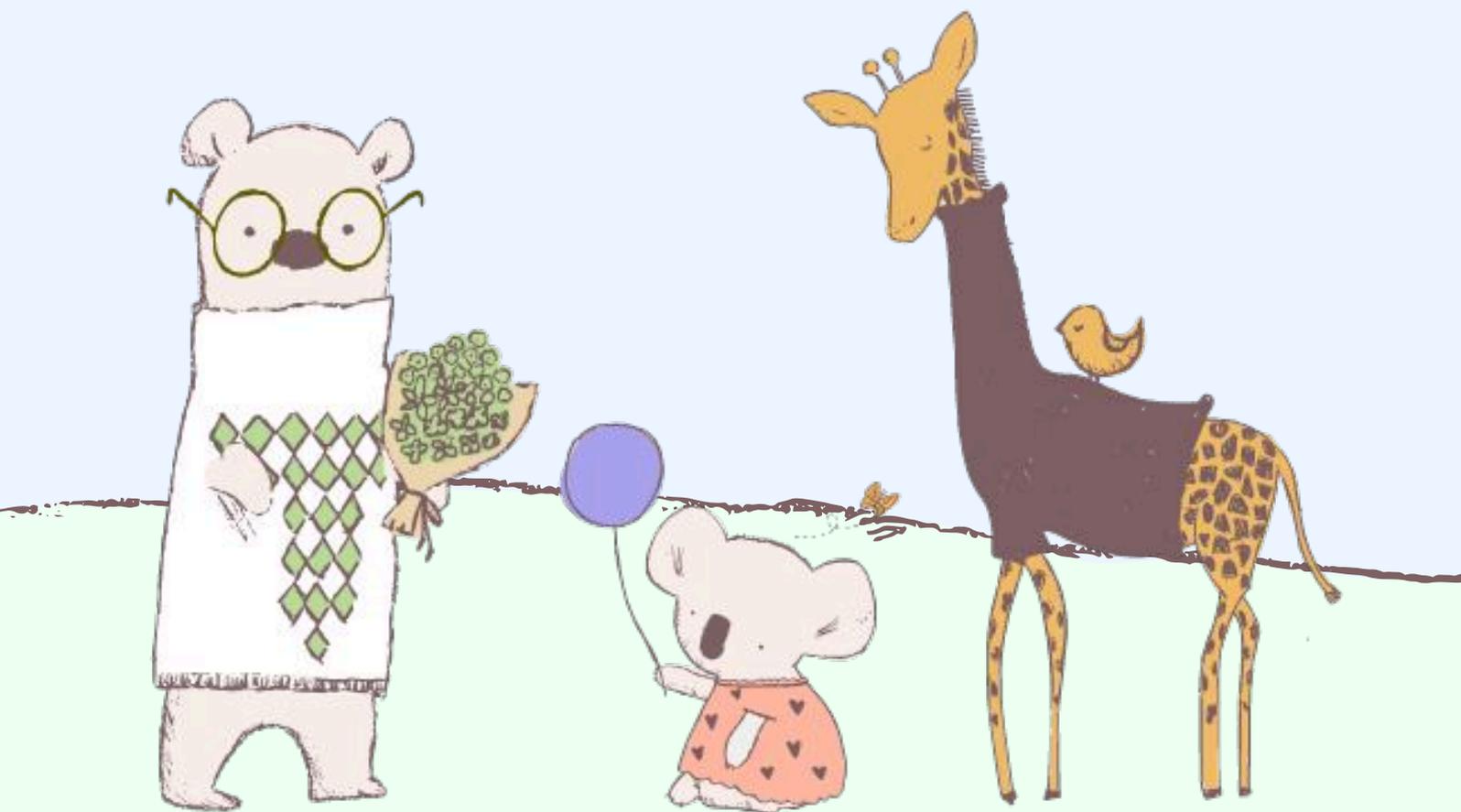
---

REFERÊNCIAS .....	86
DOCUMENTOS CONSULTADOS .....	88
APÊNDICE A .....	89
APÊNDICE B .....	96
APÊNDICE C .....	105
APÊNDICE D .....	114



# Capítulo 1

## Introdução





## Introdução

Este projeto segue a abordagem de memorial descritivo, combinando pesquisa com posteriormente a implementação de soluções concretas. O objetivo é encontrar uma solução para um desafio complexo e relevante: auxiliar crianças no entendimento e manejo de suas emoções. Durante as pesquisas, o foco foi direcionado especificamente para a emoção da frustração, dada sua importância no desenvolvimento emocional infantil e seu impacto significativo no bem-estar das crianças.

Para alcançar esse objetivo, foi adotada a metodologia do Aprendizado Baseado em Desafios (CBL, do inglês Challenge Based Learning), que proporciona uma estrutura tanto para a investigação quanto para ação em torno de problemas reais.

Durante a jornada de investigação, foram analisadas as teorias e descobertas de teóricos da psicologia que trabalham com o emocional ou educação infantil, como Vygotsky, Piaget, Winnicott e Albert Bandura, visando uma maior compreensão das dinâmicas envolvidas nesse processo. Além disso, foram realizadas entrevistas com psicólogos infantil, o que contribuiu significativamente para a compreensão das necessidades e desafios enfrentados pelas crianças em seu desenvolvimento emocional. A partir dessas incursões teóricas e práticas, foi possível identificar padrões, lacunas e aprendizados, o que permitiu construir um projeto baseado em evidências e direcionado para soluções tangíveis.

Este trabalho não apenas apresenta o resultado de uma pesquisa acadêmica, mas também traz à tona um tema que possui grande importância, e tem o intuito de contribuir de forma significativa com o bem-estar e o desenvolvimento emocional das crianças em nossa sociedade.





## Justificativa

Durante minha jornada no curso de design, explorei diversas vertentes oferecidas pela graduação. Encontrei minha verdadeira paixão na área de UX/UI e na criação de produtos e serviços digitais, pois me possibilita colaborar com uma variedade de setores de negócios. Sempre tive a convicção de que meu trabalho poderia impactar positivamente a vida das pessoas, mesmo que fosse por meio de um aplicativo ou sistema.

Em 2022, participei do projeto de extensão "Apple Developer Academy", onde desenvolvi soluções tecnológicas voltadas para temas nos quais acredito profundamente, como acessibilidade, meio ambiente e, principalmente, educação. Foi nesse ambiente que dei início à minha trajetória, unindo o trabalho de UX/UI com a área educacional, decisão que escolhi explorar em meu TCC.

Ao longo de meus projetos, outra constante era a consideração sobre quem iria utilizar meus aplicativos. Percebi que cerca de 60% dos meus projetos eram direcionados para crianças. Trabalhar com esse público é desafiador, pois requer compreensão empática e consideração de todas as restrições associadas à idade. No entanto, isso apenas intensificou meu interesse e motivação.

O aplicativo que serviu como principal inspiração para a escolha do tema deste trabalho de conclusão foi o jogo "Bubba", que desenvolvi junto a um grupo de alunas dentro do projeto Apple developer academy no início de 2023. Voltado para crianças na primeira infância, período que vai desde o nascimento até os 6 anos de idade, no jogo trabalhamos especificamente a faixa etária de 4 a 6 anos com um aplicativo que visa auxiliar as crianças a lidarem com dois medos comuns nessa fase: o medo do escuro e o medo de insetos.

Ao refletir sobre minha trajetória no curso de design, meu envolvimento em projetos significativos e a conexão que estabeleci entre UX/UI, criação de produtos digitais e o universo infantil, torna-se evidente que minha decisão de abordar o desenvolvimento emocional infantil, com foco específico na aprendizagem de lidar com a frustração em meu TCC, é a escolha natural e fundamentada. Acredito firmemente que esse tema não apenas reflete meu comprometimento com a área, mas também possui o potencial genuíno de contribuir de maneira significativa para a melhoria da vida de outras pessoas.



## Objetivos

### Objetivos Geral

Conceber um produto digital para ajudar crianças a aprenderem a lidar com o sentimento de frustração.

### Objetivos Especificos

- Ajudar os pais no acompanhamento do desenvolvimento emocional dos filhos, fornecendo orientações e atividades que possam ser aplicadas fora das sessões terapêuticas.
- Auxiliar psicólogos nas terapias, oferecendo ferramentas interativas que despertam o interesse das crianças e possibilitam um acompanhamento mais preciso do progresso de cada uma.

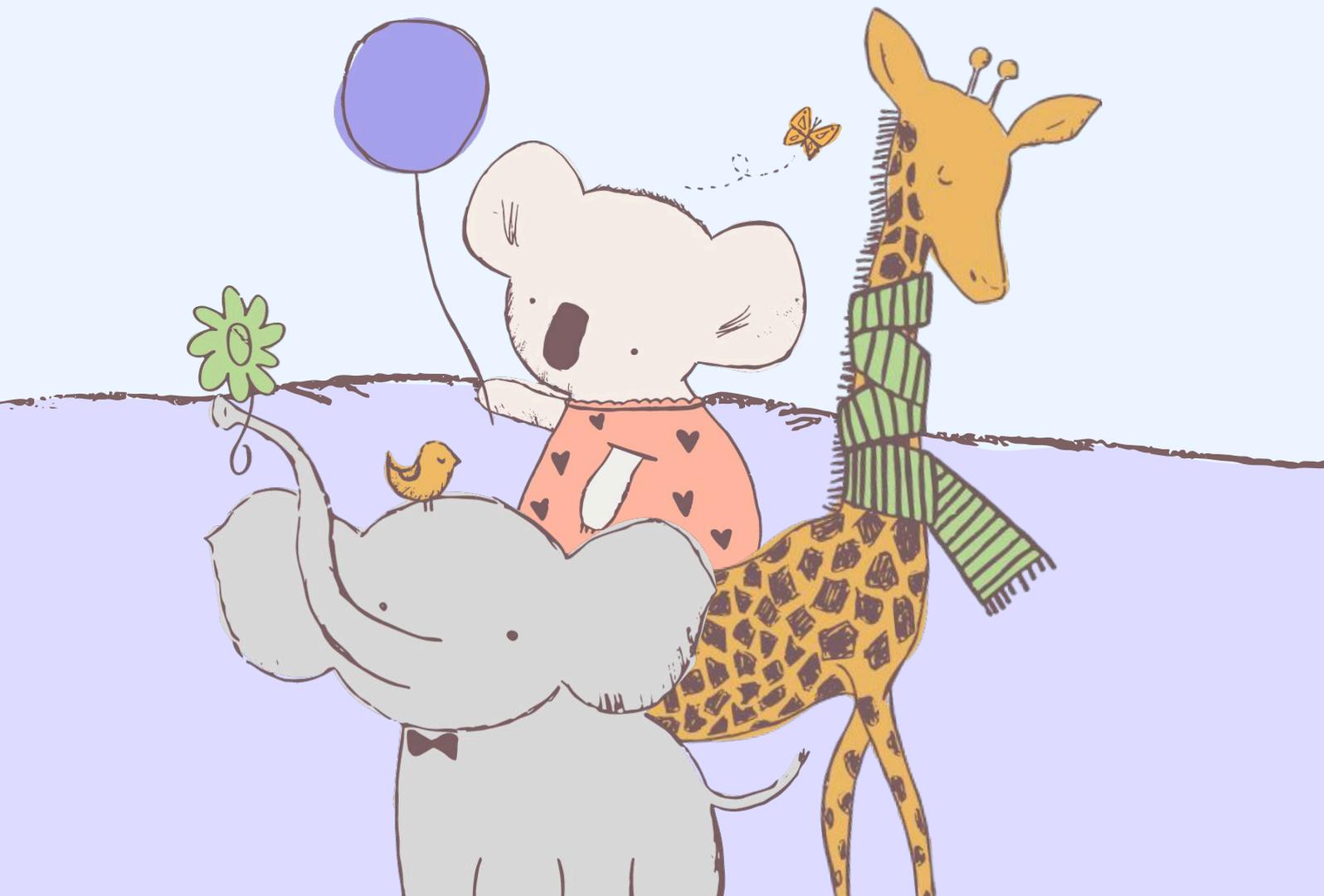


- Facilitar a comunicação entre psicólogos e pais, promovendo suporte contínuo para a regulação emocional infantil.



# Capítulo 2

## Metodología





## Metodologia

O trabalho é de natureza projetual (projeto de design), mas conta também com um esforço de pesquisa visando o desenvolvimento de um produto inovador destinado ao mercado. Nesse contexto, optou-se por empregar a metodologia do CBL (Challenge Based Learning), escolha justificada pela sua maior adequação aos objetivos deste projeto. A metodologia foi adaptada de acordo com a realidade e as necessidades específicas do projeto, com o propósito de atender aos objetivos previamente mapeados. Vale ressaltar que essa escolha é respaldada pela minha própria familiaridade com o CBL, adquirida ao longo de dois anos de experiência em projetos que utilizaram essa abordagem.

### CBL (CHALLENGE BASED LEARNING)

A metodologia Challenge Based Learning (CBL), ou Aprendizagem Baseada em Desafios, foi desenvolvida a partir do projeto "Apple Classrooms of Tomorrow–Today" (ACOT2), iniciado para identificar os princípios essenciais de design do ambiente de aprendizagem do século XXI. Segundo informações obtidas no site oficial do CBL ([challengebasedlearning.org](http://challengebasedlearning.org)), essa abordagem se baseia na aprendizagem experiencial e é fundamentada na sabedoria de ideias progressistas provenientes de diversas áreas, como educação, mídia, tecnologia, entretenimento, recreação, local de trabalho e sociedade. A metodologia CBL é composta por um ciclo de três pilares: Engage, Investigate e Act (CBL, 2023) que serão detalhadas a seguir.





## Engage

Engage ou engajar no português, é o primeiro estágio do processo. Durante esta fase, o participante, que nesse caso é a pessoa pesquisadora, é introduzido ao tema ou problema central que será abordado no contexto do aprendizado. O objetivo é despertar o interesse, a curiosidade e a motivação. As atividades propostas nessa fase, são Big Idea (grande ideia), Essential Question (pergunta essencial) e Challenge (Desafio).

- Big Idea: Uma Big Idea, ou grande ideia, é um conceito-chave amplo que apresenta muitas possibilidades de exploração e que tenha certa relevância no contexto do participante.
- Essential Question: A Big Idea gera muitas questões que refletem o interesse pessoal e necessidades do contexto da ideia estudada, por isso é necessária a formulação de uma pergunta essencial que orientará a investigação.
- Challenge: Após definir a Essential Question, ou questão essencial em português, surge um apelo à ação e à necessidade de se aprofundar no aprendizado sobre o assunto. Dessa reflexão surge o Challenge, que representa o desafio principal que o participante enfrentará.

## Investigate

Durante a fase de Investigate, ou investigação em português, os participantes são encorajados a buscar uma compreensão mais completa do problema ou questão apresentada. Isso pode envolver pesquisas, análise de dados, entrevistas, leitura de materiais relacionados e outras atividades que visam coletar dados e informações pertinentes ao contexto do desafio proposto. As atividades propostas nessa fase são as Guiding Questions (perguntas guias), Guiding Activities/Resources



(atividades guias/recursos) e Analysis (Síntese):

- Guiding Questions: A fase de investigação (investigate) se inicia com a formulação de perguntas relacionadas ao desafio (Challenge) definido na fase anterior e são direcionadoras para orientar a pesquisa.
- Guiding Activities/Resources: Depois de ter algumas perguntas guias definidas, essa é a hora de tentar solucioná-las através de atividades e recursos que guiarão a investigação.
- Analysis: Esse é o momento de analisar os dados levantados com as atividades guias e identificar os temas principais.

## ACT

Durante a fase "Act", ação em português, os participantes são desafiados a utilizar as informações e descobertas obtidas na fase de Investigate para criar soluções concretas para o problema em questão. Isso pode envolver a implementação de projetos, a execução de ações específicas ou a criação de produtos tangíveis. As atividades propostas nessa fase são, Solution Concept (Conceito de solução), Development (Desenvolvimento) e Implementation and Evaluation (implementação e avaliação):

- Solution Concept: Após concluir a fase de investigação o participante já tem uma base sólida para desenvolver o conceito para soluções práticas e aplicáveis ao desafio.
- Development: Logo após a definição da solução se inicia experimentação e desenvolvimento de protótipos.
- Implementation and Evaluation: Nessa fase o participante aplica e testa o que foi feito na fase de desenvolvimento para assim poder avaliar o impacto e a eficiência da solução.

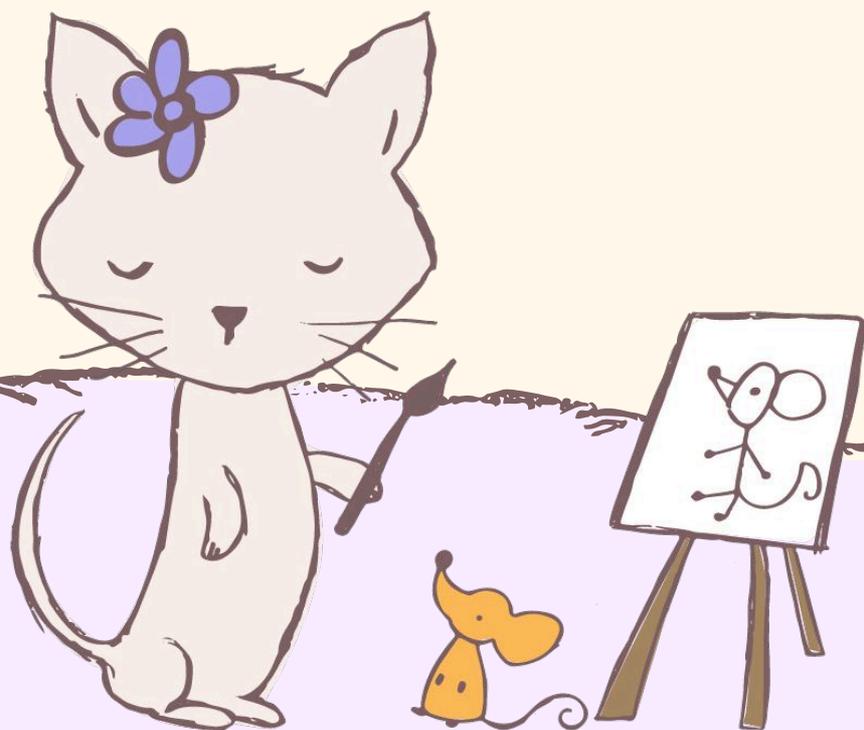


Vale salientar que o CBL possui suas três fases interligadas além de ocorrerem de forma cíclica, por isso se necessário, é possível que durante o processo o participante retorne para fases anteriores.



# Capítulo 3

Aplicação do método e  
Desenvolvimento do projeto





## Engage

Nesta seção, o foco é descrever como foi aplicado na metodologia do Challenge Based Learning (CBL) em cada uma das fases do processo, começando pelo estágio de Engage. Nessa etapa o objetivo será introduzir o tema central do projeto de forma a despertar o interesse, a curiosidade e a motivação para a aprendizagem.

### Big Idea

A Big Idea selecionada para este projeto foi "Educação Infantil", por ser esse um tema amplo que oferece uma variedade de possibilidades para exploração, abrangendo áreas como desenvolvimento cognitivo, emocional, social e pedagógico das crianças, entre outros. A escolha da Big Idea reflete também a paixão por trabalhar com esse público e o interesse em explorar maneiras de melhorar a qualidade da educação infantil por meio de abordagens inovadoras.

### Essential Question

Após a definição da Big Idea, inicia-se a fase de explorar novas perguntas relevantes sobre o tema. Para auxiliar nesse processo, foi realizado um brainstorming, uma técnica amplamente utilizada para gerar ideias e soluções criativas.

O termo "brainstorming" foi cunhado por Alex Osborn, um publicitário e autor americano, em sua obra "Applied Imagination" (OSBORN, 1953). A técnica envolve uma sessão na qual o participante é encorajado a sugerir livremente ideias, sem julgamento, visando a geração de um grande número de possibilidades. No contexto deste trabalho, o brainstorming foi conduzido individualmente pelo autor, com o objetivo de identificar questões essenciais que direcionassem a investigação sobre a Big Idea "Educação Infantil".

As perguntas geradas durante essa atividade serviram como ponto de partida para a definição da Essencial Question, que orientará a pesquisa e a busca por soluções ao longo do projeto.

Figura 1 – Board: Explorando novas perguntas

Como podemos criar experiências que incentive e ajude as crianças a reconhecer e respeitar as emoções dos outros?	Como podemos integrar experiências digitais a abordagens tradicionais de ensino na Educação Infantil?	De que forma a participação ativa dos pais nas atividades escolares pode fortalecer e contribuir para o desenvolvim...
Como podemos ajudar crianças a reconhecer e lidar com emoções desafiadoras?	Como oferecer escolhas às crianças, permitindo que expressem e explorem suas próprias emoções?	Como podemos envolver os pais no desenvolvimento emocional de seus filhos?
Como a gamificação pode contribuir para o engajamento das crianças na aprendizagem?	Como podemos contribuir com a autorregulação emocional em crianças?	Como podemos utilizar a tecnologia para facilitar a expressão e compreensão de diferentes emoções pelas crianças?
De que maneira podemos influenciar o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais em crianças ?	Como podemos criar um ambiente que promova a inteligência emocional nas crianças com educação?	

Fonte: elaborado pela autora (2024).

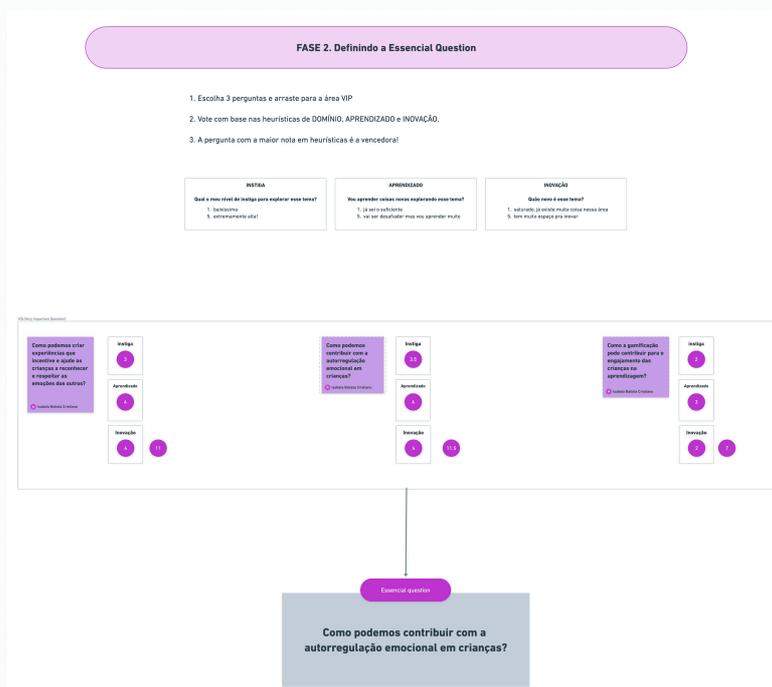
Para a realização do brainstorming, restringi 10 minutos para refletir sobre a Big Idea e preencher os post-its com as perguntas que surgissem com calma. Como resultado, tivemos os seguintes conteúdos:

- Como podemos criar experiências que incentivem e ajudem as crianças a reconhecer e respeitar as emoções dos outros?
- Como podemos integrar experiências digitais a abordagens tradicionais de ensino na Educação Infantil?
- De que forma a participação ativa dos pais nas atividades escolares pode fortalecer e contribuir para o desenvolvimento emocional das crianças?
- Como podemos ajudar crianças a reconhecer e lidar com emoções desafiadoras?
- Como oferecer escolhas às crianças, permitindo que expressem e explorem suas próprias emoções?
- Como podemos envolver os pais no desenvolvimento emocional de seus filhos?
- Como a gamificação pode contribuir para o engajamento das crianças na aprendizagem?
- Como podemos contribuir com a autorregulação emocional em crianças?
- Como podemos utilizar a tecnologia para facilitar a expressão e compreensão de diferentes emoções pelas crianças?
- De que maneira podemos influenciar o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais em crianças ?
- Como podemos criar um ambiente que promova a inteligência emocional nas crianças com educação?

Após a conclusão do brainstorming, surge a necessidade de selecionar a Essential Question que orientará a investigação durante o projeto. Para isso, foram analisadas as perguntas geradas, buscando identificar aquelas que despertaram maior interesse e promoveram uma maior instiga para explorar o tema.

A análise foi realizada com base em heurísticas específicas, que consideram os aspectos de Instiga (ou domínio), Aprendizado e Inovação. Essas heurísticas são fundamentais para avaliar a relevância e o potencial de cada pergunta em direcionar a pesquisa de forma eficaz.

Figura 2 – Definindo a Essencial Question



Fonte: elaborado pela autora (2024).

## Heurística de Avaliação

- **Instiga:** Qual é o nível de instigação para explorar esse tema? É atribuída uma nota de 1 a 5, onde 1 representa baixíssima instigação e 5 representa uma instigação extremamente alta.



- **Aprendizado:** O tema proporcionará oportunidades de aprendizado significativo? É atribuída uma nota de 1 a 5, onde 1 indica que o conhecimento já é suficiente e 5 indica que será uma oportunidade desafiadora de aprendizado.
- **Inovação:** Quão novo é o tema em questão? É atribuída uma nota de 1 a 5, onde 1 representa um tema saturado, com muita informação existente, e 5 representa um espaço amplo para inovação.

Ao final da análise, a pergunta que obteve a maior pontuação nas heurísticas foi selecionada como a Essential Question. No caso deste projeto, a Essential Question escolhida foi: "Como podemos contribuir com a autorregulação emocional em crianças?", que recebeu a maior pontuação de 11.5, demonstrando sua relevância e potencial para direcionar a pesquisa.

## Descobertas sobre Essential Question

Conforme mencionado anteriormente neste trabalho, o CBL é um processo cíclico, permitindo a transição fluida entre suas fases. Essa fluidez é especialmente evidente na fase de Investigate, na qual as pesquisas têm lugar. Durante as fases de Engage e Act, é crucial que ocorram pesquisas em paralelo para embasar as decisões e ações tomadas.

Nesse sentido, a próxima etapa deste projeto foi definir algumas perguntas guias (Guiding Questions), que são essenciais para orientar a investigação em torno da Essential Question previamente definida na fase de Engage.



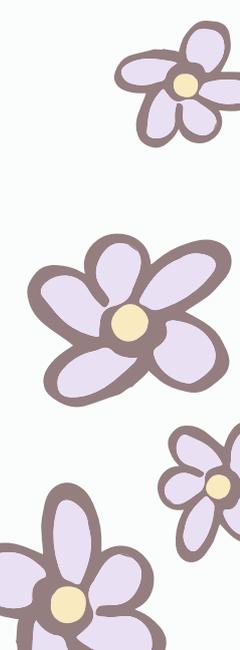


Após a definição das Guiding Questions, é fundamental documentar as descobertas obtidas por meio da investigação, visando auxiliar nas etapas subsequentes do projeto. A seguir, são apresentadas as guiding questions e suas descobertas:

- **Existem alguns métodos de avaliação de inteligência emocional?**

- Foi descoberto durante as pesquisas sobre essa guiding question que um dos métodos de avaliação de inteligência emocional mais amplamente utilizados é o EQ-i:YV™ (Emotional Quotient Inventory: Youth Version), que se destina especificamente a jovens entre 7 e 18 anos. Este método é empregado por psicólogos, conselheiros escolares, assistentes sociais e profissionais de saúde mental com o propósito de identificar tanto os pontos fortes quanto as áreas de melhoria na inteligência emocional de um indivíduo. O EQ-i:YV™ é projetado para destacar os aspectos positivos do funcionamento emocional e social, além de fornecer insights cruciais para o desenvolvimento pessoal, social e acadêmico dos jovens. Entre as principais áreas medidas por esta avaliação estão a adaptabilidade, a habilidade interpessoal, a inteligência emocional intrapessoal, o humor geral, o gerenciamento de estresse, bem como a impressão positiva e o índice de inconsistência, que validam os resultados obtidos.

- **Em que medida a privacidade e a segurança das crianças são consideradas na criação e uso de aplicativos voltados para o desenvolvimento emocional?**

- As descobertas sobre a privacidade e a segurança das crianças dizem que são considerações essenciais na criação e uso de aplicativos. Nos Estados Unidos, a COPPA (Children's Online Privacy Protection Act) e o GDPR (Regulamento Geral de Proteção de Dados) na União Europeia estabelecem
- 

- diretrizes rigorosas para a coleta de informações pessoais online de crianças, exigindo o consentimento dos pais e impondo regras específicas para a privacidade infantil. No Brasil, a LGPD (Lei Geral de Proteção de Dados) e o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) garantem a proteção dos dados pessoais das crianças, exigindo consentimento para coleta e estabelecendo direitos dos titulares. Além disso, aplicativos destinados a crianças podem fornecer ferramentas de controle parental para gerenciar as configurações de privacidade, limitar o tempo de uso e controlar o acesso a determinadas funcionalidades. Essas medidas visam proteger os dados e garantir uma experiência online segura para as crianças.

A inclusão das guiding questions "Existem alguns métodos de avaliação de inteligência emocional?" e "Em que medida a privacidade e a segurança das crianças são consideradas na criação e uso de aplicativos voltados para o desenvolvimento emocional?" Neste estudo é fundamentada a necessidade de investigar e compreender as diversas abordagens e ferramentas disponíveis para avaliar a inteligência emocional em crianças. A primeira guiding question surge da necessidade de validar a ideia, buscando identificar se já existem métodos estabelecidos para avaliação da inteligência emocional em crianças, bem como conhecer as práticas utilizadas por profissionais e pesquisadores nesse campo. Já a segunda guiding question visa informar o autor sobre o que pode ou não ser feito nas próximas etapas do projeto, tendo em vista que se trata de um público sensível, cujas necessidades e peculiaridades devem ser cuidadosamente consideradas. Vale ressaltar que, embora essas guiding questions validem a ideia, a fase de Engage neste contexto não se destina a propor soluções específicas, mas sim a compreender o contexto, realizar pesquisas e explorar o tema em questão.



## Challenge

Após a definição da Essential Question "Como podemos contribuir com a autorregulação emocional em crianças?", senti a necessidade de fundamentar e aprofundar a pesquisa antes de avançar para a etapa do Challenge. Para isso, foi essencial fazer um esforço de pesquisa para compreender o pensamento de teóricos pioneiros no trabalho emocional com crianças, destacando-se as contribuições de Vygotsky e Piaget.

A teoria de Lev Vygotsky (1896 - 1934) destaca que o desenvolvimento emocional das crianças é fortemente influenciado pelo ambiente social e cultural em que estão inseridas. Vygotsky propôs conceitos como a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), que se refere à distância entre o nível de desenvolvimento real da criança e o potencial de desenvolvimento que pode ser alcançado com o apoio de um adulto ou colega mais capaz. A ZDP destaca a importância da interação social e do suporte dos pares e adultos na aprendizagem e no desenvolvimento emocional.

Além disso, Vygotsky também introduziu o conceito de Zona de Desenvolvimento Real (ZDR), que representa o nível de desenvolvimento alcançado pela criança de forma independente, sem assistência de outros. E, por fim, a Zona de Desenvolvimento Potencial (ZDP), que indica o nível de desenvolvimento que a criança é capaz de alcançar com a ajuda de um adulto ou colega mais experiente.

Por sua vez, Jean Piaget (1896 - 1980) é conhecido por sua teoria do desenvolvimento cognitivo, que descreve a evolução do pensamento humano desde a infância até a idade adulta.



Sua teoria enfatiza a importância do desenvolvimento mental, destacando como as crianças constroem conhecimento por meio da interação com o ambiente. Piaget também propôs que o desenvolvimento cognitivo ocorre em estágios distintos, e cada período é caracterizado por aquilo que o indivíduo consegue fazer de melhor nas respectivas faixas etárias.

Os períodos de desenvolvimento da teoria de Piaget se iniciam no nascimento da criança e seguem até os 12 anos em diante e são divididos da seguinte maneira:

- O período sensório-motor (0 a 2 anos) é caracterizado pelo desenvolvimento inicial da inteligência por meio das ações físicas e sensoriais. Durante esse estágio, as crianças exploram o mundo por meio dos sentidos e começam a desenvolver a capacidade de coordenação motora e de entender a relação entre ações e consequências. Basicamente, a criança conhece o mundo pela manipulação sensorial.
- O período pré-operacional (a primeira infância, fase dos 2 a 7 anos) é marcado pelo desenvolvimento da linguagem e da imaginação. Nesse estágio, as crianças são egocêntricas e têm dificuldade em entender pontos de vista diferentes do seu próprio. Elas também tendem a usar o pensamento mágico e simbólico para compreender o mundo ao seu redor.
- No período das operações concretas, (a infância propriamente dita, 7 a 11 ou 12 anos) as crianças começam a demonstrar um pensamento mais lógico e concreto. Elas adquirem a capacidade de realizar operações mentais simples e de compreender conceitos como conservação, reversibilidade e seriação. No entanto, ainda têm dificuldade em lidar com abstrações e pensamento hipotético.



- Por fim, o período das operações formais, (11 ou 12 anos em diante) é a fase responsável pelo desenvolvimento do pensamento formal e abstrato. Nesse estágio, os indivíduos adquirem a capacidade de raciocinar logicamente sobre conceitos hipotéticos e tem a contestação como a "marca" desse período. Eles também desenvolvem habilidades de pensamento crítico e são capazes de refletir sobre questões morais e filosóficas de forma mais sofisticada.

Ambos teóricos contribuíram significativamente para a compreensão dos processos de aprendizagem e desenvolvimento emocional e mental na infância. Suas teorias continuam a ser relevantes e influentes tanto na educação quanto na psicologia do desenvolvimento, servindo como referência fundamental para pesquisadores que trabalham com crianças. Dessa forma, a partir da pesquisa inicial conduzida, obtive insumos suficientes para realizar outro brainstorming e, assim, definir o que levaria ao Challenge deste projeto.

Figura 3 – Brainstorming de Challenge

Desenvolver inteligência emocional em crianças de...	Encorajar crianças a explorarem como as emoções estão conectadas às tar...	Estimular o aprendizado de maneira lúdica auxiliando crianç...
Desenvolver elementos fantasiosos que abordem ques...	Praticar a autorregulação emocional em crianças, para...	Ensinar as crianças a explorarem como o ambiente ao seu redor afeta...
Ajudar crianças se desenvolverem representações da intensidade de...	Desenvolver ferramentas visuais, que ajudem as crianças a identif...	Criar atividades lúdicas que promovam a autorregul...
Estimular crianças a compartilhar suas emoções	Incentivar crianças a explorar emoções de maneiras divertidas	

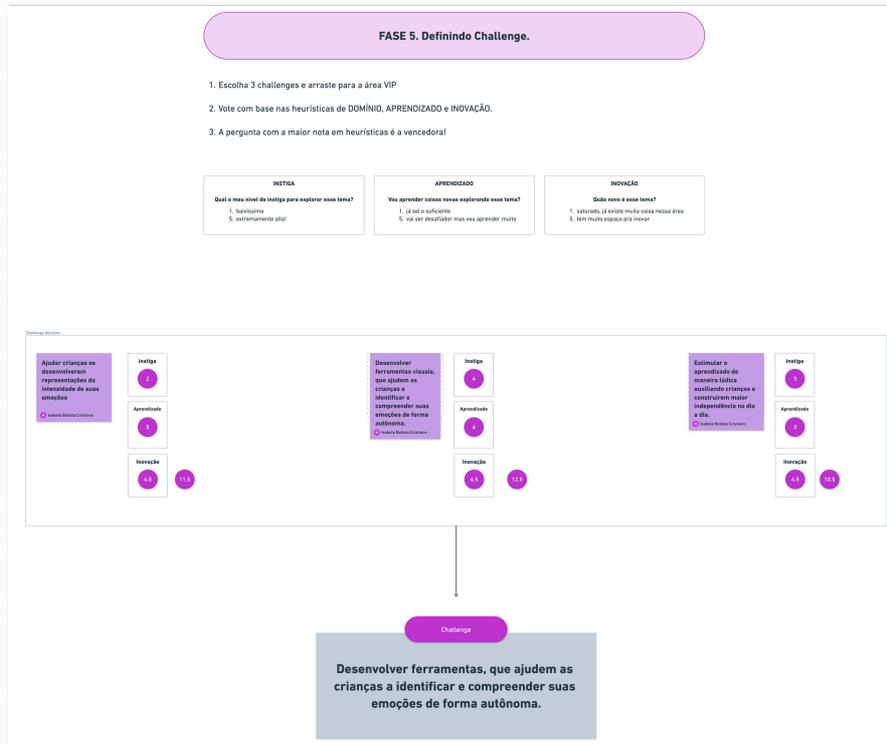
Fonte: elaborado pela autora (2024).

No quadro com os post-its mostrado na figura 3, temos as seguintes ideias de challenge:

- Desenvolver inteligência emocional em crianças de uma maneira lúdica;
- Encorajar crianças a explorarem como as emoções estão conectadas às tarefas diárias;
- Estimular o aprendizado de maneira lúdica auxiliando crianças a construírem maior independência no dia a dia;
- Desenvolver elementos fantasiosos que abordem questões emocionais;
- Praticar a auto regulação emocional em crianças, para que ocorra de maneira autônoma;
- Ensinar as crianças a explorarem como o ambiente ao seu redor afeta suas emoções;
- Ajudar crianças se desenvolverem representações da intensidade de suas emoções;
- Desenvolver ferramentas visuais, que ajudem as crianças a identificar e compreender suas emoções de forma autônoma;
- Criar atividades lúdicas que promovam a autorregulação emocional;
- Estimular crianças a compartilhar suas emoções;
- Incentivar crianças a explorar emoções de maneiras divertidas;

Assim como na fase de escolha de definição da Essential Question, também foram selecionados os 3 challenges que mais me despertaram interesse e foi aplicado a mesma heurística de avaliação utilizada anteriormente para defini-lo.

Figura 4 – Definindo o Challenge



Fonte: elaborado pela autora (2024).

O Challenge escolhido, com base na avaliação heurística, foi o que obteve a maior pontuação, totalizando 12,5 pontos. Denominado **"Desenvolver ferramentas que ajudem as crianças a identificar e compreender suas emoções de forma autônoma"**. Contudo, o Challenge identificado inicialmente estava muito amplo e tinha a necessidade de uma definição mais precisa e objetiva para melhor guiar a construção de uma solução para esse projeto. Por isso, o challenge precisa refletir um problema real a ser resolvido, e diante dessa necessidade de refinamento avançamos para a próxima fase do CBL, onde o objetivo é justamente alcançar um challenge mais refinado.



# Investigate

## Guiding Questions

Na fase de Investigate, conforme mencionado anteriormente, o foco está na busca por uma compreensão mais aprofundada do problema ou questão apresentada. Nesse sentido, é essencial começar gerando novas perguntas relacionadas ao Challenge estabelecido até o momento. Além disso, é importante permitir que a imaginação flua livremente e evitar a tentação de responder às perguntas imediatamente. Em vez disso, o objetivo é priorizar as perguntas mais relevantes para o autor, como evidenciado pelos post-its destacados no board da imagem abaixo.

Figura 5 – Guiding Questions

Quem na psicologia fala sobre isso?	Como o desenvolvimento cognitivo das crianças influencia sua capacidade...	Existe um suporte em casa para promover a compreensão emocional?	Quais recursos educacionais existem para apoiar o desenvolvim...
Como os pais lidam com o não entendimento das emoções dos filhos?	Como as crianças atualmente percebem e entendem suas próprias emoções?	Como crianças lidam com ferramentas atuais de educação emocional?	Como os pais entendem as emoções dos filhos?
As crianças tem resistência em expressar suas emoções?	Quais ferramentas ou recursos existem atualmente para apoiar as criança...	Como o ambiente escolar, social e familiar influencia a capacidade das crianças de l...	Quais são os desafios que as crianças enfrentam ao tentar compreender...
Qual a influencia da escola na compreensão de emoções em crianças ?	Que ferramentas pais usam pra educação infantil?	Existe um reconhecimento claro das diferentes emoções, ou há confusão e...	Como os pais contribuem com o entendimento de emoção de crianças ?
Que emoções crianças precisam compreender?	Que ferramentas pais usam pra acompanhar o desenvolvimento dos filhos?		

Fonte: elaborado pela autora (2024).





Como resultado final, tivemos o total de 18 guiding questions levantadas:

- Como o desenvolvimento cognitivo das crianças influencia sua capacidade de compreender emoções ?
- Existe um suporte em casa para promover a compreensão emocional?
- Quais recursos educacionais existem para apoiar o desenvolvimento emocional das crianças?
- Como os pais lidam com o não entendimento das emoções dos filhos?
- Como as crianças atualmente percebem e entendem suas próprias emoções?
- Como crianças lidam com ferramentas atuais de educação emocional?
- Quem na psicologia trabalha com o emocional em crianças?
- Como os pais entendem as emoções dos filhos?
- As crianças têm resistência em expressar suas emoções?
- Quais ferramentas ou recursos existem atualmente para apoiar as crianças na identificação e compreensão autônoma de suas emoções?
- Como o ambiente escolar, social e familiar influencia a capacidade das crianças de lidar com suas emoções?
- Quais são os desafios que as crianças enfrentam ao tentar compreender suas emoções?
- Qual a influência da escola na compreensão de emoções em crianças ?
- Que ferramentas os pais usam para educação infantil?
- Existe um reconhecimento claro das diferentes emoções, ou há confusão entre elas?
- Como os pais contribuem com o entendimento de emoção de crianças ?
- Que emoções as crianças precisam compreender?

- Que ferramentas os pais usam para acompanhar o desenvolvimento dos filhos?

Com as Guiding Questions criadas, tornou-se necessário identificar as perguntas mais relevantes para a autora dentro do quadro anterior e planejar as atividades necessárias para ajudar a respondê-las. Essa etapa envolveu uma análise das questões levantadas e com base na seleção das perguntas mais relevantes foram delineadas as atividades apropriadas para investigar e abordar cada uma dessas perguntas de maneira eficaz.

## Guiding Activities

Nesta fase, é importante ressaltar que o número de Guiding Questions a serem exploradas não é fixo, permitindo ao autor escolher quantas desejar, desde que o conduzem em direção ao refinamento do desafio proposto. No caso específico deste projeto, as perguntas selecionadas foram "Que emoções as crianças precisam compreender?" e "Quem na psicologia fala ou trabalha com o emocional em crianças?". É fundamental destacar que é possível adicionar mais Guiding Questions conforme necessário ou até mesmo descartar aquelas que se mostraram irrelevantes ao longo do processo. No presente caso, a primeira Guiding Question foi descartada, pois a autora percebeu que não estava gerando insights relevantes e poderia ser facilmente abordada dentro das guiding activities da segunda guiding question a qual iremos trabalhar.

Segue abaixo as guiding activities que auxiliaram na tentativa de encontrar a resposta para "Quem na psicologia fala ou trabalha com o emocional em crianças?"



## Atividade 1: Entrevista com psicólogo infantil

- **Objetivos e aprendizados:**

O objetivo da entrevista era compreender melhor os profissionais da psicologia/psiquiatria, que se dedicam ao desenvolvimento emocional em crianças na fase da primeira infância. Foi realizada uma entrevista simples, durante a qual foi explicado um pouco sobre esta pesquisa, e também foi solicitada algumas orientações para aprimorar o desafio (challenge). As perguntas utilizadas na entrevista foram:

1. Qual é a sua abordagem em relação ao desenvolvimento emocional em crianças?
2. Que emoções as crianças precisam compreender?
3. Quem na psicologia fala ou trabalha com o emocional em crianças?

A seguir, detalhes sobre a entrevista:

Resposta sobre a abordagem ao desenvolvimento emocional em crianças:

*"Eu trabalho com psicoterapia e psicanálise. A psicanálise traz a importância da compreensão profunda dos processos mentais inconscientes, conseguimos colher informações sobre as origens e influências das emoções na infância. Quando a gente explora os estágios chamados de psicosssexuais que foram ditos por Freud, que é o pai da psicanálise, eu consigo entender como as experiências vividas na infância moldam a saúde emocional futura.*



*Além disso, a psicanálise usa algumas ferramentas muito interessantes, como a análise do jogo e a interpretação de sonhos, que podem nos dar mais compreensão das dinâmicas emocionais da criança. Agora uma coisa que eu acho que seria interessante para você, baseado no que me disse do projeto, seria estudar um pouco de neurociência."*

Resposta sobre teóricos fundamentais para entender e abordar o desenvolvimento emocional em crianças:

*"Existem alguns teóricos mais antigos que iniciaram as pesquisas com crianças, que é o caso do Vigotsky e Piaget que você citou anteriormente, eles são muito importantes porque são realmente a base. Mas existem outros psicólogos e psiquiatras que também falam sobre isso e os estudos dele são um pouco mais atuais que eu particularmente gosto muito do trabalho deles. Winnicott - Ele trabalha sobre teoria das relações objetais. Albert Bandura - fala sobre aprendizado social e também sobre como as crianças aprendem coisas observando."*

Resposta sobre emoções críticas ou desafiadoras durante a primeira infância:

*"O medo é a emoção que as crianças mais têm dificuldade em lidar nessa fase (primeira infância) e com o medo isso as limita a fazer muitas coisas no dia a dia, crianças precisam de um apoio mesmo a gente mostrando que*





*não precisa sentir medo, uma boa alternativa nesses casos é trazer o amor como algo mais importante e como algo que pode protegê-la vencer qualquer coisa. Outra coisa que eu vejo que muitas crianças têm dificuldade é lidar com frustrações, agora com a rapidez das redes sociais como Tik Tok (rede social de vídeos curtos) e os adultos que tentam oferecer o máximo de coisas possíveis torna difícil para as crianças lidarem com esse sentimento quando ele vem."*

Resposta sobre teóricos fundamentais para entender e abordar o desenvolvimento emocional em crianças:

### **Atividade 2: Entender Winnicott e a "Teoria do Desenvolvimento Emocional"**

- **Recursos:** Pesquisa na internet e Leitura de artigos.
- **Aprendizados:** Dentre suas abordagens, Winnicott estudou o campo do desenvolvimento psicológico humano – maturação. Seu trabalho foi marcado por vários pontos, em especial, a influência do ambiente no desenvolvimento do psiquismo humano. Ele defendia que o ambiente não é uma entidade sociológica ou ideológica, mas corresponde às pessoas (ou pessoas) que se ocupam efetivamente da criança.

Winnicott introduziu o conceito de "objetos transicionais", que são itens (como um cobertor ou um bicho de pelúcia) que as crianças usam para se confortar durante a transição entre o estado de dependência total e a independência emocional. Esses objetos ajudam a criança a sentir um senso de continuidade e segurança.

Além dos objetos, Winnicott falou sobre o "espaço transicional", um espaço imaginário entre o mundo interno da criança e a realidade externa. Esse espaço é fundamental para o desenvolvimento criativo e a capacidade de lidar com a realidade.

Ele enfatizou a importância da relação entre a mãe (ou cuidador primário) e o bebê nos estágios iniciais do desenvolvimento emocional. O cuidado materno adequado é crucial para a formação de um senso de identidade e segurança emocional.

Winnicott descreveu uma fase inicial de dependência absoluta, na qual o bebê é totalmente dependente da mãe para suas necessidades. Esse estágio é crucial para o desenvolvimento emocional saudável.

A capacidade da criança de distinguir entre ilusão e realidade é vital. A utilização dos objetos transicionais e a experiência no espaço transicional ajudam a criança a lidar com essa distinção.

O desenvolvimento emocional, segundo Winnicott, ocorre de maneira gradual e contínua. Ele enfatiza a importância de permitir que a criança passe por essas fases de desenvolvimento de forma natural, sem pressões excessivas.

### **Atividade 3: Aprofundamento da obra de Winnicott**

- **Recursos:** Livro: A Criança e o Seu Mundo [Donald W. Winnicott].
- **Aprendizados:** O livro aborda temas relacionados a mães, bebês, pais, filhos e, posteriormente, crianças na escola e no mundo mais amplo ao redor delas.



Winnicott destaca a intensidade das experiências na vida das crianças, especialmente dos bebês. Ele aborda como os adultos devem compreender e aceitar a rica vida imaginativa das crianças, que vivem simultaneamente em dois mundos: o mundo compartilhado com os adultos e o mundo imaginativo próprio da criança. Winnicott argumenta que, ao lidar com crianças de dois, três e quatro anos, é crucial não insistir em uma percepção precisa do mundo externo, permitindo que a criança experimente e sinta intensamente seu mundo imaginativo. Ele ilustra isso mencionando que, quando uma criança expressa o desejo de voar, em vez de negar isso, os adultos devem participar da fantasia, como girá-la ou colocá-la em um alto armário para simular a sensação de voar. O autor destaca a importância de não impor rigidamente a realidade às crianças pequenas, permitindo que vivam suas fantasias. Ele sugere que, por volta dos dez anos, as crianças começam a se interessar por aspectos mais científicos do mundo real. No entanto, Winnicott ressalta que aceitar a realidade não deve resultar na perda do mundo imaginativo interior da criança, que é igualmente valioso. Em resumo, o texto destaca a importância de re-conhecer e respeitar o mundo imaginativo das crianças, integrando-o de maneira harmoniosa com a compreensão da realidade à medida que crescem.

Winnicott diz que durante o desenvolvimento emocional, é comum que as crianças experimentem emoções intensas, especialmente relacionadas aos impulsos básicos de amor. Essas emoções, muitas vezes, podem ser percebidas como destrutivas e associadas à raiva. No entanto, é importante ressaltar que essas emoções podem ser benéficas para a criança se levarem à satisfação dos instintos. Nesses momentos, é normal que a criança sinta frustração, que pode se manifestar como zanga ou até mesmo raiva. A expressão plena dessas emoções pode ser dolorosa, e as experiências de excitação e raiva frequentemente o são.





Assim, é comum que a criança tente encontrar maneiras de evitar sentimentos intensos, como suprimir instintos ou restringir certos comportamentos. Cada criança pode desenvolver estratégias diferentes para lidar com essas emoções, refletindo não necessariamente uma condição patológica, mas sim uma forma de enfrentar sentimentos desafiadores.

A obra também traz a importância do brincar na infância, pois a criança adquire experiência brincando. A brincadeira é uma parcela importante da sua vida. As experiências tanto externas como internas podem ser férteis para o adulto, mas para a criança essa riqueza encontra-se principalmente na brincadeira e na fantasia. Tal como as personalidades dos adultos se desenvolvem através de suas experiências da vida, assim as das crianças evoluem por intermédio de suas próprias brincadeiras e das invenções de brincadeiras feitas por outras crianças e por adultos. Ao enriquecerem-se, as crianças ampliam gradualmente sua capacidade de exagerar a riqueza do mundo externamente. A brincadeira é a prova evidente e constante da capacidade criadora, que quer dizer vivência.

#### **Atividade 4: Entender a teoria de Albert Bandura.**

- **Recursos:** Pesquisa na internet e Leitura de livros e artigos.
- **Aprendizados:** A teoria sociocognitiva de Albert Bandura destaca a importância da auto-regulação e da cognição no comportamento humano. Um dos aspectos distintivos dessa teoria é o papel significativo atribuído à capacidade do indivíduo de se autorregular. Ao organizar seu ambiente imediato, fornecer suporte cognitivo e estar ciente das consequências de suas próprias ações, as pessoas são capazes de exercer alguma influência em seu comportamento.





Além disso, Bandura argumenta que habilidades intelectuais superiores, como a capacidade de manipular símbolos, oferecem uma maneira poderosa de influenciar o ambiente. Através de representações verbais e figurativas, as pessoas produzem e armazenam experiências de forma a orientar seu comportamento futuro. A capacidade de formar imagens de resultados desejados futuros se traduz em estratégias comportamentais para alcançar objetivos distantes, permitindo a antecipação das consequências prováveis de várias ações e a adaptação do comportamento de acordo.

Bandura também discute o conceito de aprendizagem por simulação, que enfatiza a importância da observação do comportamento de outras pessoas na aquisição de novos comportamentos. Ele argumenta que as pessoas formam uma imagem cognitiva de uma determinada resposta comportamental ao observarem o comportamento de um modelo, e essa informação codificada serve como guia para suas próprias ações. A aprendizagem por simulação permite que as pessoas evitem erros desnecessários e poupe tempo na formação de respostas adequadas, uma vez que podem aprender com o exemplo aproximado fornecido pelo modelo observado.

Essas ideias de Bandura destacam a complexidade do processo de aprendizagem humana e a interação dinâmica entre fatores internos e externos que moldam o comportamento. Ao reconhecer a importância da auto-regulação, da cognição e da aprendizagem social na determinação do comportamento humano, a teoria sociocognitiva de Bandura oferece insights valiosos para compreendermos como as pessoas aprendem e se desenvolvem ao longo da vida.





## Analysis

Após a realização de todas as Guiding Activities, chega o momento de sintetizar os aprendizados obtidos. Nesta fase, busco tirar conclusões a partir das reflexões e descobertas proporcionadas pelas atividades realizadas. Ao refletir sobre as entrevistas, leituras e aprofundamentos teóricos conduzidos ao longo deste processo, foi possível ter aprendizados sobre o desenvolvimento emocional na infância, a influência dos cuidadores primários e a importância da auto-regulação. Além disso, pude explorar a complexidade das emoções infantis, incluindo a manifestação da frustração e a importância de permitir sua expressão saudável. Com base nesses aprendizados, sintetizei os principais pontos em tópicos, destacando as descobertas mais relevantes para o projeto.

Figura 6 - Guiding Questions

Síntese			
Frustração pode ser uma emoção comum na infância, especialm... 	Auto regulação tem papel crucial no comportamento 	É importante compreender o que está por trás das emoções... 	Teóricos relevantes incluem Vigotski, Piaget, Winnicott e Bandura. 
A criança adquire experiência brincando 	É normal que crianças sintam frustração, o que pode se manife... 	Os adultos devem compreender e aceitar a rica vida imaginativa... 	Crianças tem dificuldade de lidar com frustrações principalment... 
O medo os limita de fazer muitas coisas no dia a dia 	O medo é a emoção que as crianças tem dificuldade em lidar nessa fase (prim. 	As crianças aprendem coisas observando. 	

Fonte: elaborado pela autora (2024).



No quadro mostrado na Figura 6, temos as seguintes sínteses:

- Teóricos relevantes incluem Vigotski, Piaget, Winnicott e Bandura;
- Frustração pode ser uma emoção comum na infância, especialmente relacionada a limitações e desafios do ambiente;
- Auto regulação tem papel crucial no comportamento;
- É importante compreender o que está por trás das emoções das crianças;
- A criança adquire experiência brincando.
- É normal que crianças sintam frustração, o que pode se manifestar como zanga ou até mesmo raiva;
- Os adultos devem compreender e aceitar a rica vida imaginativa das crianças;
- Crianças têm dificuldade de lidar com frustrações principalmente na era das redes sociais;
- O medo os limita de fazer muitas coisas no dia a dia;
- O medo é uma emoção que as crianças têm dificuldade em lidar nessa fase (primeira infância);
- As crianças aprendem coisas novas observando.

A partir dos aprendizados levantados ao longo das Guiding Activities, foi possível realizar o refinamento do Challenge inicial proposto. É importante ressaltar que os Challenges delineiam os objetivos a serem alcançados, sem necessariamente especificar como ou o que faremos para atingi-los. Assim, o desafio original, "Desenvolver ferramentas que ajudem as crianças a identificar e compreender suas emoções de forma autônoma", evoluiu para "Facilitar o aprendizado das crianças em lidar com o sentimento de frustração.". Este Challenge traz à tona a questão da frustração, a qual foi identificada repetidamente como uma ocorrência comum na infância durante a realização das guiding activities. É importante ressaltar que a frustração não deve ser evitada, mas sim encarada como um sentimento natural, e as crianças devem aprender a lidar com ela da melhor forma possível.





A perspectiva de auxiliar as crianças no processo de aprendizagem, em vez de adotar uma abordagem diretiva, revela-se como uma oportunidade para minha atuação de designer como um facilitador.

Ainda na fase, tornou-se necessária uma nova rodada de guiding questions e guiding activities, desta vez foram feitas perguntas focando em descobrir tudo que precisamos sobre o Challenge refinado e auxiliar futuramente na construção do solution concept do projeto. Neste contexto, duas guiding questions foram selecionadas:

1. Como podemos medir a eficácia de um programa ou atividade destinada a ajudar crianças a lidar com frustração?
2. Quais produtos no mercado já trabalham com frustração ou educação emocional para crianças?

A partir dessas perguntas, foram desenvolvidas duas guiding activities específicas:

### **Atividade 1: Consulta com grupo focal de especialistas para validação**

- **Objetivo:** O objetivo dessa atividade foi entender como diferentes profissionais trabalham a frustração em crianças e como acompanham seu progresso. Para isso, foram entrevistados cinco psicólogos infantis divididos em duas mulheres e três homens, com o objetivo de validar questões relacionadas aos sentimentos mais comuns associados à frustração, à mensuração de progresso e aos desafios enfrentados no processo terapêutico.
- **Aprendizados:** A análise das entrevistas, que se encontram detalhadas no apêndice deste trabalho, revelou que os sentimentos mais recorrentes nas crianças ao lidarem com a

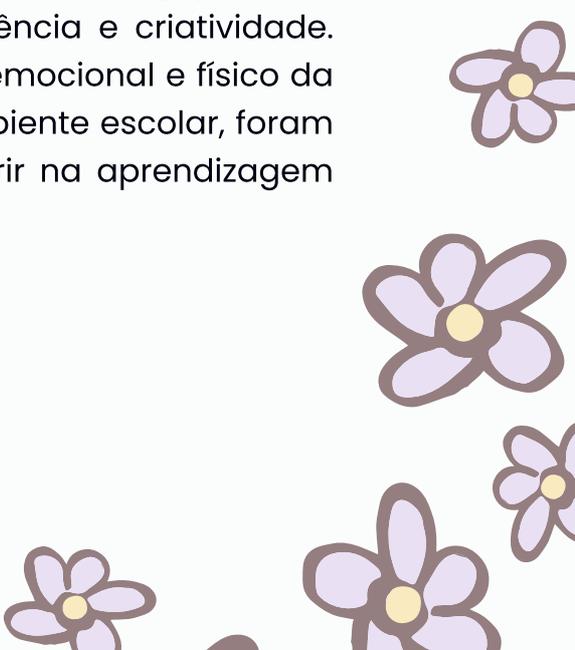




frustração são raiva e angústia. Foi apontado que muitas crianças têm dificuldade em compreender as causas de sua frustração, especialmente aquelas que se encontram dentro da neurodiversidade, como crianças com TEA e TDAH. Entretanto, vale ressaltar que este trabalho não se limita a crianças neurodivergentes, mas abrange tanto crianças típicas quanto atípicas, considerando suas dificuldades na aprendizagem emocional durante a primeira infância, período que compreende os primeiros seis anos de vida.

Em relação à mensuração do progresso, os profissionais destacaram o uso de abordagens adaptativas, que levam em conta as diferenças individuais. Técnicas lúdicas, como jogos, são amplamente utilizadas para observar como as crianças reagem ao "não" e a situações desafiadoras. O progresso é frequentemente quantificado pelo número de repetições de estímulos e pelas reações observadas, sendo que métodos como ABA (Análise do Comportamento Aplicada) também são comuns nesse contexto. Além disso, observou-se que a evolução emocional varia significativamente entre crianças típicas e neurodivergentes, reforçando a importância de soluções flexíveis e personalizáveis.

Entre os principais desafios relatados pelos profissionais, o mais mencionado foi a falta de engajamento familiar, com pais frequentemente demonstrando pouco envolvimento no processo terapêutico. Outro ponto crítico foi o impacto das telas, que proporcionam gratificação instantânea, dificultando o engajamento das crianças em atividades que exigem paciência e criatividade. Além disso, variáveis externas, como o estado emocional e físico da criança, a dinâmica de pais separados e o ambiente escolar, foram identificadas como fatores que podem interferir na aprendizagem emocional e no manejo da frustração.



## Atividade 2: Benchmark de recursos similares

- **Objetivos:** Compreender as soluções existentes no mercado e como elas abordam a frustração e a educação emocional em crianças, identificando oportunidades de diferenciação para o projeto.
- **Aprendizados:** Para realizar esse benchmark, foram definidos os mesmos parâmetros de análise para cada um dos seis recursos avaliados. Segue abaixo como ocorreu a análise:

### 1. Tita Therapy:

- **O que faz isso único?**
  - Combina diversas ferramentas terapêuticas para crianças, abordando habilidades cognitivas, motoras e sociais.
  - Proporciona um ambiente digital acessível para crianças com diferentes necessidades.
  - Permite que psicólogos acompanhem o dia a dia dos pacientes por meio de “diários”.
- **Como isso é melhor que os outros?**
  - Integra múltiplas áreas de desenvolvimento em uma única plataforma.
  - Oferece acompanhamento integrado.
  - Interface relativamente fácil de usar.
- **Que aspectos são similares a outros?**
  - Utiliza a interação digital para engajar crianças.
  - Proporciona um acompanhamento abrangente, mas com maior foco na experiência digital.



- **O que precisa ser melhor?**

- Maior personalização nas atividades e relatórios, adaptando-se às necessidades de cada criança.
- Interface esteticamente mais atraente, especialmente considerando o público infantil.
- O foco maior em crianças neuro divergentes pode limitar sua aplicação a um público mais amplo.

## 2. VB-MAPP (Verbal Behavior Milestones Assessment and Placement Program):

- **O que faz isso único?**

- Avalia marcos de desenvolvimento verbal e habilidades linguísticas, com enfoque em crianças com autismo e outros atrasos de desenvolvimento.
- Usa uma abordagem baseada em ABA (Análise do Comportamento Aplicada).
- Fornece uma visão detalhada do nível de desenvolvimento em diferentes áreas (linguagem, habilidades sociais e acadêmicas).

- **Como isso é melhor que os outros?**

- Mapeamento detalhado das habilidades verbais da criança, com orientações específicas para terapeutas e educadores.
- Ajuda a definir planos individualizados de intervenção.

- **Que aspectos são similares a outros?**

- Como outras ferramentas, é usado para avaliar habilidades, mas o foco no comportamento verbal e no mapeamento de marcos é mais estruturado.
- Utiliza escalas e registros de progresso, como protocolos semelhantes.



- **O que precisa ser melhor?**
  - Interface amigável e relatórios mais simplificados para facilitar o uso por pais.
  - Digitalização dos registros para facilitar o acompanhamento em tempo real.

### 3. ABLLS-R (The Assessment of Basic Language and Learning Skills - Revised)

- **O que faz isso único?**
  - Avalia habilidades funcionais (linguagem, sociais, motoras e acadêmicas), incluindo habilidades básicas e avançadas.
  - Fornece uma avaliação abrangente e detalhada, cobrindo múltiplas áreas de desenvolvimento.
- **Como isso é melhor que os outros?**
  - Abrange uma variedade maior de habilidades em comparação com ferramentas mais específicas como o VB-MAPP.
  - Pode ser usado para planejar intervenções em múltiplas áreas.
- **Que aspectos são similares a outros?**
  - Similar ao VB-MAPP no uso de escalas detalhadas e baseadas em ABA.
  - Como o Tita Therapy, oferece planos de intervenção baseados nos resultados da avaliação.
- **O que precisa ser melhor?**
  - Ferramentas de automação e relatórios digitais poderiam agilizar o processo.
  - A interface visualmente mais acessível melhoraria a experiência dos usuários.

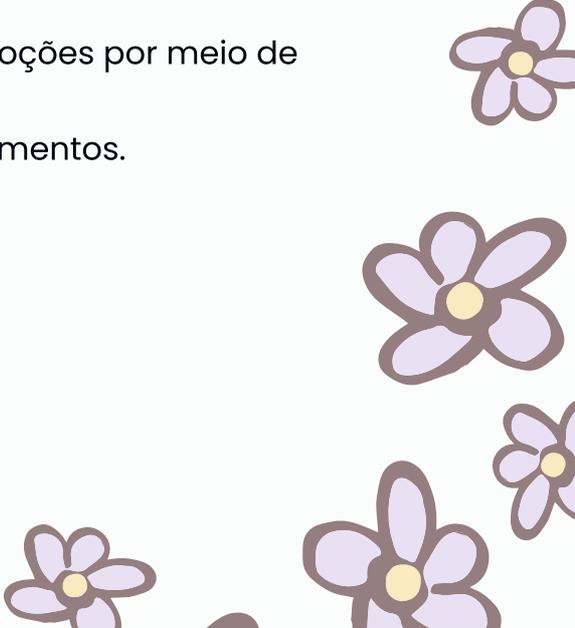




#### 4. DIR/Floortime

- **O que faz isso único?**
  - Baseado na abordagem de desenvolvimento de relacionamento, com foco na interação entre a criança e o adulto.
  - Promove habilidades emocionais e sociais por meio de jogo livre e interação espontânea.
- **Como isso é melhor que os outros?**
  - Estimula a interação direta entre pais/terapeutas e crianças, fortalecendo o vínculo emocional.
  - Desenvolve habilidades sociais de forma natural e adaptativa.
- **Que aspectos são similares a outros?**
  - Trabalha com identificação de emoções, mas com maior enfoque na interação direta.
  - Uso do jogo como ferramenta de aprendizado, semelhante ao Feelings and Faces.
- **O que precisa ser melhor?**
  - Falta de recursos digitais para monitorar o progresso e oferecer feedback.

#### 5. Feelings and Faces (Jogo de Tabuleiro)

- **O que faz isso único?**
    - Ensina crianças a identificar e nomear emoções por meio de expressões faciais.
    - Utiliza cartões para associar rostos a sentimentos.
- 

- **Como isso é melhor que os outros?**
  - Simples e fácil de usar, adequado para crianças em diferentes estágios de desenvolvimento.
  - Foco no reconhecimento facial de emoções, habilidade essencial.
- **Que aspectos são similares a outros?**
  - Similar ao DIR/Floortime no uso de identificação emocional.
  - Uso de elementos lúdicos, mas sem uma narrativa forte.
- **O que precisa ser melhor?**
  - A adição de componentes narrativos ou gamificados poderia aumentar o engajamento.

## 6. Viagem das Emoções (Jogo de Tabuleiro)

- **O que faz isso único?**
  - Usa uma abordagem lúdica para ensinar inteligência emocional.
  - Utiliza cenários de viagem para criar narrativas emocionais que ajudam crianças a identificar sentimentos.
- **Como isso é melhor que os outros?**
  - Foco no desenvolvimento emocional, menos abordado em protocolos como VB-MAPP e ABLLS-R.
  - Experiência imersiva e interativa que engaja por meio de histórias.



- **Que aspectos são similares a outros?**

- Similar ao Feelings and Faces no ensino de identificação emocional, mas com maior enfoque narrativo.
- Elementos lúdicos comparáveis ao DIR/Floortime, mas mais específicos em emoções.

- **O que precisa ser melhor?**

- Integração com pais e terapeutas para acompanhamento do progresso emocional seria um diferencial.

Com a conclusão das atividades criadas a partir do challenge refinado finaliza-se assim a fase de Investigate, consolidamos os insumos necessários para aprofundar o entendimento da problemática e explorar oportunidades de solução. A partir disso, podemos avançar para a fase de Act, onde construiremos, de forma prática, a solução para o desafio identificado.





## Act

### Solution Concept

O primeiro passo para definir o conceito de solução deste projeto foi aplicar as descobertas realizadas na etapa anterior. Para isso, utilizou-se o conceito de negócios **“Blue Ocean Strategy”** (MAUBORGNE & KIM, 2015). Essa estratégia é uma abordagem voltada à criação de novos processos, produtos e serviços, com o objetivo de se destacar em um cenário competitivo. O termo tornou-se amplamente utilizado entre empresários e empreendedores, especialmente em contextos de alta concorrência. Neste projeto, essa estratégia será empregada como guia para a construção do conceito da solução.

Utilizando o quadro de quatro ações, um framework desenvolvido por Chan Kim e Renée Mauborgne, busca-se quebrar o trade-off para a criação de uma nova curva de valor. Esse framework propõe quatro questões-chave, apresentadas no diagrama a seguir, que desafiam a lógica estratégica de um nicho na indústria:

1. Quais fatores que a indústria considera garantidos devem ser eliminados?
2. Quais fatores devem ser reduzidos abaixo do padrão da indústria?

---

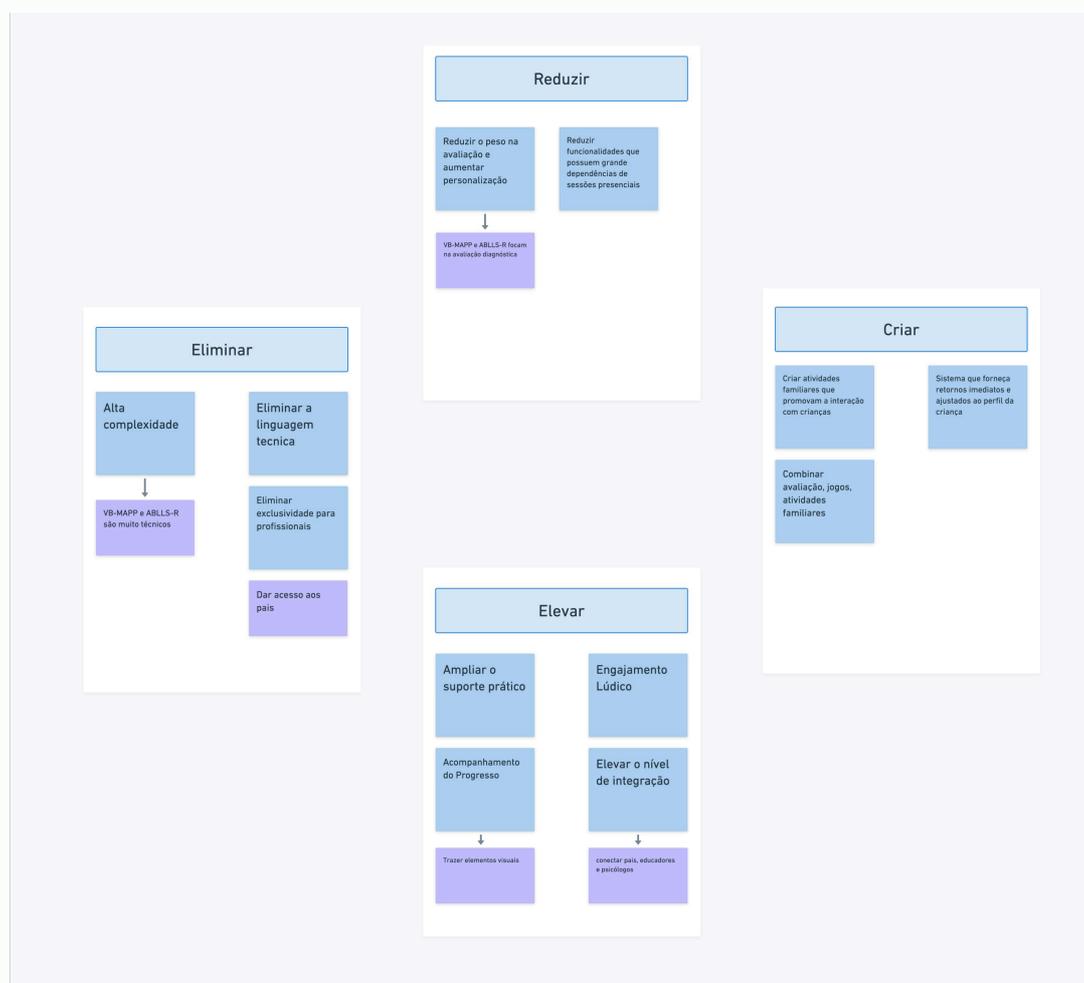
Trade-off no contexto de negócios, significa escolher entre diferentes prioridades, como oferecer um produto mais barato ou mais diferenciado, já que não é possível ter ambos ao mesmo tempo.



3. Quais fatores devem ser elevados acima do padrão da indústria?
4. Quais fatores que a indústria nunca ofereceu deveriam ser criados?

Essas perguntas ajudam a desafiar a estratégia e o modelo de negócios de um setor, visando alcançar o oceano azul—um espaço de mercado incontestável que rompe o equilíbrio entre diferenciação e baixo custo.

Figura 7 - Síntese



Fonte: elaborado pela autora (2025).

Com base na análise de recursos similares e possíveis soluções concorrentes, o quadro de quatro ações para este projeto ficou organizado da seguinte maneira:

**Eliminar:**

- Alta complexidade
- Linguagem técnica
- Exclusividade para profissionais

**Reduzir:**

- Peso na avaliação e personalização
- Funcionalidades que dependem de sessões presenciais

**Elevar:**

- Suporte prático
- Acompanhamento do progresso
- Engajamento lúdico
- Nível de integração

**Criar:**

- Atividades familiares que promovam a interação com crianças
- Sistema que forneça retornos imediatos e ajustados ao perfil da criança
- Combinação de avaliação, jogos e atividades familiares

A partir dessa análise, foi possível identificar diversas oportunidades para a solução, como a combinação de avaliação, jogos e atividades familiares; a elevação da integração entre todos os envolvidos no desenvolvimento emocional da criança; a simplificação da interface e a melhoria da usabilidade, tornando-a mais acessível aos pais; e o foco no equilíbrio entre custo e funcionalidade.



Com essas percepções, foi possível definir a lista do que o produto deveria ser, e, agora, afinar o conceito da solução, mapeando também possíveis funcionalidades:

- Uma solução que conecta pais e psicólogos;
- Acompanhamento contínuo para ambas as partes (pais e psicólogos);
- Interface intuitiva, fácil de usar e com linguagem amigável;
- Área com atividades e estratégias práticas adaptadas às necessidades individuais das crianças (mapeadas pelos psicólogos);
- Solução que combina ferramentas de avaliação, atividades lúdicas, materiais educativos e relatórios integrados, tudo em uma única plataforma;
- Produto que engaja crianças com narrativas lúdicas.

Por fim, com todos esses pontos levantados, foi possível elaborar o Solution concept do projeto, que pode ser descrito como: **"Uma plataforma que conecta pais e psicólogos em um sistema colaborativo, oferecendo ferramentas práticas e personalizadas para ensinar regulação emocional e lidar com frustração de forma lúdica, enquanto acompanha a evolução das crianças."**

É importante destacar que este concept responde à Essential Question formulada na fase de engage: "Como podemos contribuir com a autorregulação emocional em crianças?" Além disso, ele atende ao desafio refinado proposto para este projeto, que é: "Facilitar o aprendizado das crianças em lidar com o sentimento de frustração."



## Solution Development

Na primeira etapa de desenvolvimento da solução, foram identificados sete atributos que são essenciais para avaliar a eficácia e o valor da plataforma proposta. Esses atributos foram escolhidos com base nas necessidades dos usuários (pais, psicólogos e crianças) e nas oportunidades identificadas durante a fase de investigação e benchmarking. A seguir, estão os atributos e suas respectivas definições:

- 1. Facilidade de Uso:** Quão simples é para pais e psicólogos utilizarem a ferramenta?
- 2. Engajamento Lúdico:** Como as crianças interagem e se envolvem com as atividades da solução? (Levar em consideração como a solução garante que as crianças se sintam motivadas e participem ativamente das atividades propostas)
- 3. Integração:** A solução conecta pais, psicólogos?
- 4. Personalização:** A ferramenta adapta-se às necessidades individuais da criança?
- 5. Feedback Imediato:** A solução fornece respostas rápidas às ações do usuário?
- 6. Acessibilidade:** Quão acessível é a solução em termos de custo, idioma, tecnologia e facilidade de acesso?
- 7. Soluções Práticas:** A ferramenta oferece atividades práticas que ajudam a criança a lidar com frustrações?



Para a avaliação desses atributos, foram considerados os recursos e produtos analisados durante o benchmark realizado anteriormente, com o intuito de comparar as soluções existentes e identificar as oportunidades de melhoria na plataforma proposta.

**Tabela 1 - Avaliações das soluções**

**Avaliações das soluções:**

Atributos	VB-MAPP	ABLLS-R	Viagem das Emoções	Tita Therapy	Metodologia Floortime	Feelings and Faces
Facilidade de Uso	1	1	4	3	4	5
Engajamento Lúdico	0	0	4	1	4	4
Integração	2	2	0	4	0	0
Personalização	4	4	2	2	5	2
Feedback Imediato	1	1	2	3	1	4
Acessibilidade	2	2	4	3	4	4
Solução Práticas	3	3	4	1	4	4

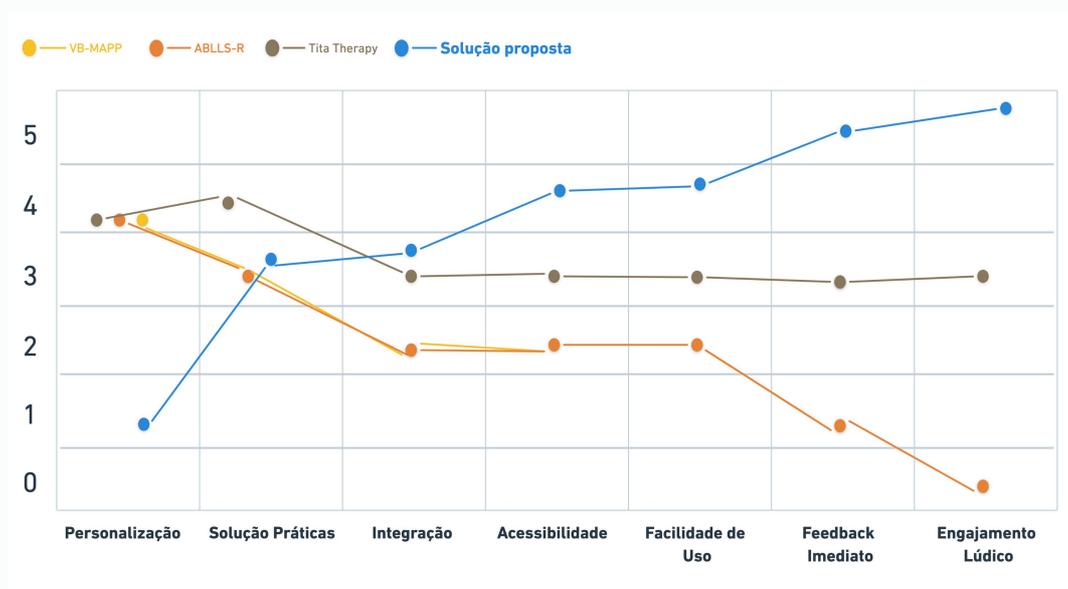
Fonte: elaborado pela autora (2025).

## Curva de Valor

Com base nos atributos identificados, foi realizada uma análise comparativa entre a plataforma proposta e outras soluções digitais disponíveis no mercado. Essa análise resultou em um gráfico de curva de valor, que ilustra como a solução proposta se posiciona em relação às demais soluções digitais, levando em conta o equilíbrio entre os atributos identificados. Como o produto final é uma plataforma digital, a comparação foi focada exclusivamente com soluções digitais, que são as concorrentes mais próximas, embora a proposta busque um espaço no oceano azul, onde a competição é menor.

Abaixo, segue o gráfico com a curva de valor da plataforma proposta comparada com outras soluções digitais.

Gráfico 1 - Gráfico Curva de valor



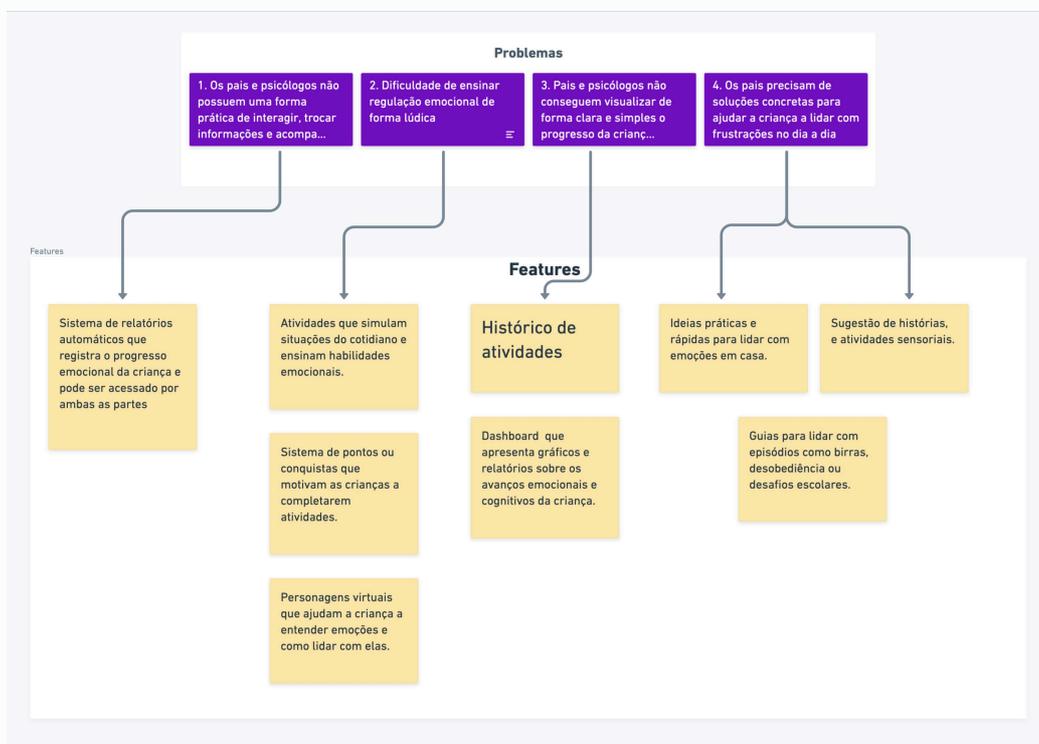
Fonte: elaborado pela autora (2025).

Através do gráfico da curva de valor, é possível identificar como a solução proposta apresenta um crescimento exponencial em comparação às outras analisadas. A plataforma se destaca em atributos como acessibilidade, facilidade de uso e engajamento lúdico, aspectos que foram priorizados com base nas lacunas identificadas no benchmark e nos aprendizados obtidos durante a etapa de Investigate.

### Definição de Features

Para definir as funcionalidades da solução, foi realizada uma análise que enumerou as problemáticas que o produto se propõe a solucionar, mapeando as features correspondentes para cada uma delas.

Figura 8 – Definição de features



Fonte: elaborado pela autora (2025).

### Lista de Problemas e Features Mapeadas:

1. Os pais e psicólogos não possuem uma forma prática de interagir, trocar informações e acompanhar o progresso emocional das crianças.

#### Features:

- Sistema de relatórios automáticos que registra o progresso emocional da criança e pode ser acessado por ambas as partes.

2. Dificuldade de ensinar regulação emocional de forma lúdica (As crianças têm dificuldade em se engajar em atividades que ensinam regulação emocional sem torná-las repetitivas ou monótonas.)

**Features:**

- Atividades que simulam situações do cotidiano e ensinam habilidades emocionais.
- Sistema de pontos ou conquistas que motivam as crianças a completarem atividades.
- Personagens virtuais que ajudam a criança a entender emoções e como lidar com elas.

**3. Pais e psicólogos não conseguem visualizar de forma clara e simples o progresso da criança ao longo do tempo.****Features:**

- Histórico de atividades.
- Dashboard que apresenta gráficos e relatórios sobre os avanços emocionais e cognitivos da criança.

**4. Os pais precisam de soluções concretas para ajudar a criança a lidar com frustrações no dia a dia.****Features:**

- Ideias práticas e rápidas para lidar com emoções em casa.
- Guias para lidar com episódios como birras, desobediência ou desafios escolares.
- Sugestão de histórias e atividades sensoriais.

**Matriz Esforço x Impacto**

Após o mapeamento das features, foi realizada uma Matriz Esforço x Impacto, ferramenta que ajuda a priorizar funcionalidades com base na relação entre o esforço necessário para desenvolvê-las e o impacto que elas geram para o produto.



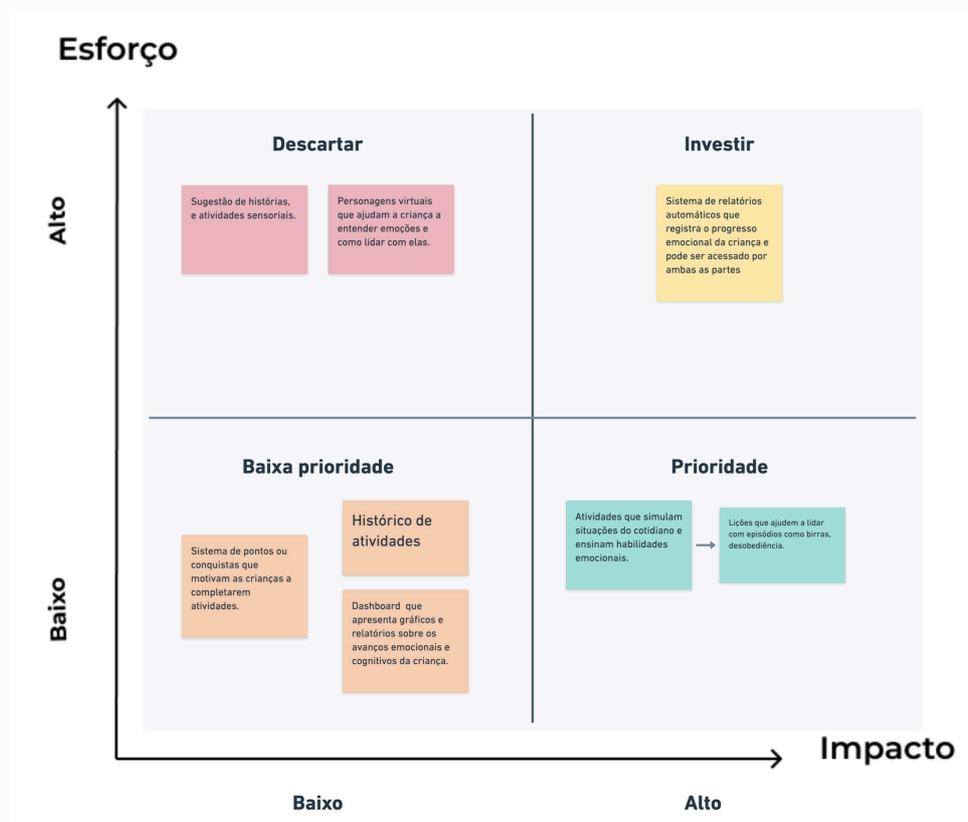


A matriz é composta por quatro quadrantes:

- **Alto Impacto e Baixo Esforço (Prioridade):** Funcionalidades que devem ser desenvolvidas primeiro, pois oferecem grande valor com pouco investimento.
- **Alto Impacto e Alto Esforço (Investir):** Funcionalidades que, embora demandem mais recursos, são críticas para o sucesso do produto.
- **Baixo Impacto e Baixo Esforço (Baixa Prioridade):** Funcionalidades que podem ser postergadas, pois não são urgentes.
- **Baixo Impacto e Alto Esforço (Descartar):** Funcionalidades que não justificam o esforço necessário, sendo descartadas nesta etapa.

Essa análise foi essencial para a construção de um MVP (Mínimo Produto Viável), que representa a versão inicial da plataforma com as funcionalidades essenciais para resolver os principais problemas dos usuários. O objetivo do MVP é validar a solução com o público-alvo, economizando tempo e recursos antes de expandir o produto.

Figura 9 – Matriz Esforço X Impacto



Fonte: elaborado pela autora (2025).

### Distribuição na Matriz:

- **Alto Impacto e Baixo Esforço (Prioridade):**
  - Atividades que simulam situações do cotidiano e ensinam habilidades emocionais.
  - Guias que ajudam a lidar com episódios como birras e desobediência.
- **Alto Impacto e Alto Esforço (Investir):**
  - Sistema de relatórios automáticos que registra o progresso da criança e pode ser acessado por ambas as partes.



- **Baixo Impacto e Baixo Esforço (Baixa Prioridade):**
  - Sistema de pontos ou conquistas que motivam as crianças a completarem atividades.
  - Histórico de atividades.
- **Alto Esforço e Baixo Impacto (Descartar):**
  - Sugestão de histórias e atividades sensoriais.
  - Personagens virtuais que ajudam a criança a entender emoções.
  - Dashboard que apresenta gráficos detalhados e relatórios sobre os avanços emocionais.

Com a definição das funcionalidades que estarão presentes na primeira versão do produto, foi possível identificar prioridades e alinhar os esforços com os objetivos do MVP.

### Modelo de Negócios

A metodologia CBL, propõe que as soluções desenvolvidas devem ser aplicáveis no mundo real, garantindo que possuam viabilidade e sustentabilidade. Dessa forma, além da definição das funcionalidades por meio da matriz Esforço x Impacto, foi necessário estruturar um modelo de negócios que possibilitasse a permanência do produto no mercado.

Para isso, foi utilizada a ferramenta Business Model Canvas, que permite a visualização dos principais pontos que compõem um modelo de negócio, como proposta de valor, segmentos de clientes, fontes de receita e estrutura de custos.

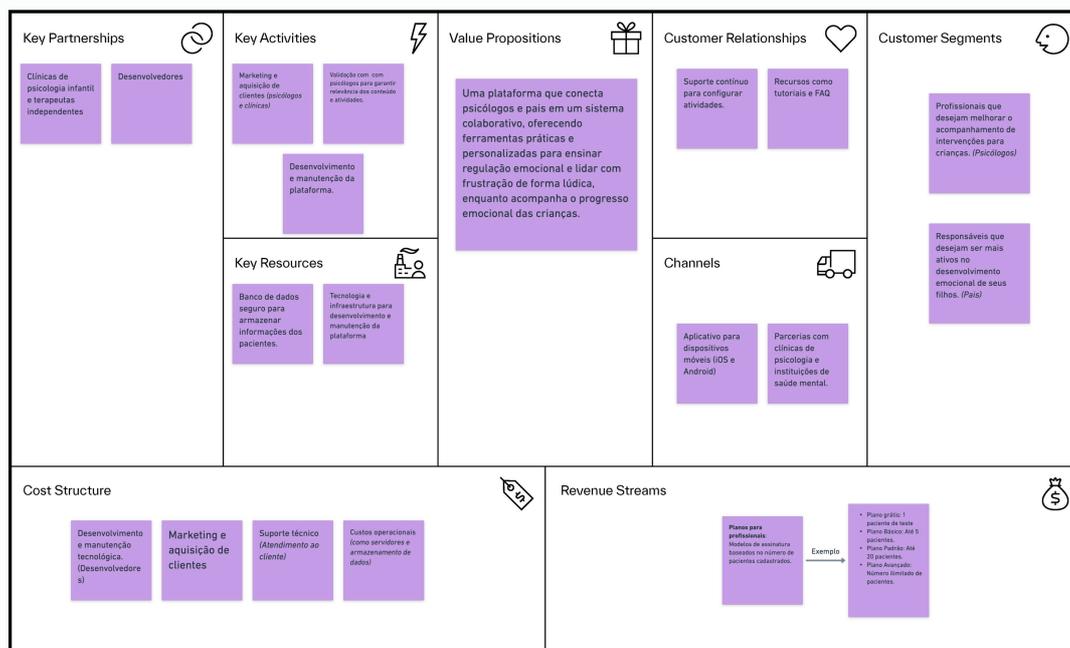
O modelo elaborado para esta solução prioriza a monetização por meio da assinatura de planos para psicólogos, que variam conforme a quantidade de pacientes cadastrados, além da inclusão de um plano gratuito com anúncios.





Esse modelo foi escolhido porque os psicólogos são os principais responsáveis pela gestão dos pacientes e pelo acompanhamento das atividades dentro da plataforma, tornando-os o público-alvo ideal para a monetização. Dessa forma, os pais não precisam pagar pelo uso do aplicativo, pois seu acesso ocorre por meio do convite do psicólogo responsável pelo acompanhamento da criança. Isso reduz barreiras de entrada, garantindo maior adesão dos responsáveis e permitindo que a solução seja acessível a um número maior de famílias.

Figura 10 – Business Model Canvas



Fonte: elaborado pela autora (2025).

### Detalhamento do Canvas:

- **Proposta de Valor (Value Proposition):**
  - Uma plataforma que conecta psicólogos e pais em um sistema colaborativo, oferecendo ferramentas práticas e personalizadas para ensinar regulação emocional e lidar com frustração de forma lúdica, enquanto acompanha o



- 
- 
- progresso emocional das crianças.
  - **Segmentos de Clientes (Customer Segments):**
    - Psicólogos: Profissionais que desejam melhorar o acompanhamento e a personalização de intervenções para crianças.
    - Pais: Responsáveis que desejam colaborar no processo de desenvolvimento emocional de seus filhos.
  - **Canais (Channels):**
    - Aplicativo para dispositivos móveis (iOS e Android).
    - Parcerias com clínicas de psicologia e instituições de saúde mental.
  - **Relacionamento com Clientes (Customer Relationships):**
    - Suporte contínuo para configurar atividades.
    - Recursos como tutoriais e FAQ.
  - **Fontes de Receita (Revenue Streams):**
    - Planos para profissionais: Modelos de assinatura baseados no número de pacientes cadastrados.
  - **Recursos-Chave (Key Resources):**
    - Banco de dados seguro para armazenar informações dos pacientes.
    - Tecnologia e infraestrutura para desenvolvimento e manutenção da plataforma.
  - **Atividades-Chave (Key Activities):**
    - Marketing e aquisição de clientes (psicólogos e clínicas).
    - Validação com psicólogos para garantir relevância dos conteúdos e atividades.
    - Desenvolvimento e manutenção da plataforma.

- **Parcerias-Chave (Key Partnerships):**
  - Clínicas de psicologia infantil e terapeutas independentes.
  - Desenvolvedores e consultores especializados.
  
- **Estrutura de Custos (Cost Structure):**
  - Desenvolvimento e manutenção tecnológica. (desenvolvedores, etc.).
  - Marketing e aquisição de clientes.
  - Suporte técnico (Atendimento ao cliente).
  - Custos operacionais (como servidores e armazenamento de dados).

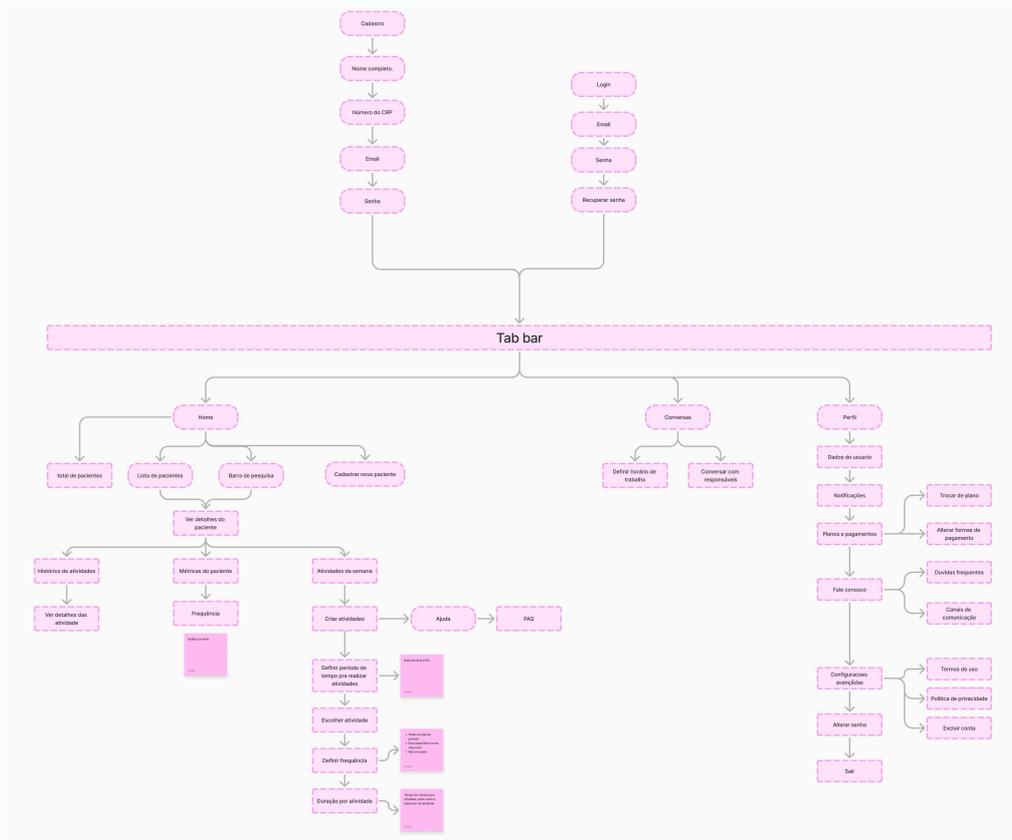
## Fluxograma

O fluxograma ilustra a experiência do usuário dentro do aplicativo, considerando os diferentes perfis de acesso. Ele utiliza formas geométricas e setas para mapear o caminho que o usuário seguirá, facilitando a visualização e análise do funcionamento da plataforma. Essa representação facilita o entendimento do funcionamento do sistema e serve como base para a construção das telas do aplicativo, e garante que a navegação e a estrutura das funcionalidades estejam alinhadas com a experiência planejada.

Foram criados dois fluxogramas baseados nos fluxos principais do app:

# 1. Fluxo para Profissionais: Representando tarefas como gerenciamento de pacientes, configuração de atividades e análise de progresso.

Figura 11 - Fluxo profissional



Fonte: elaborado pela autora (2025).

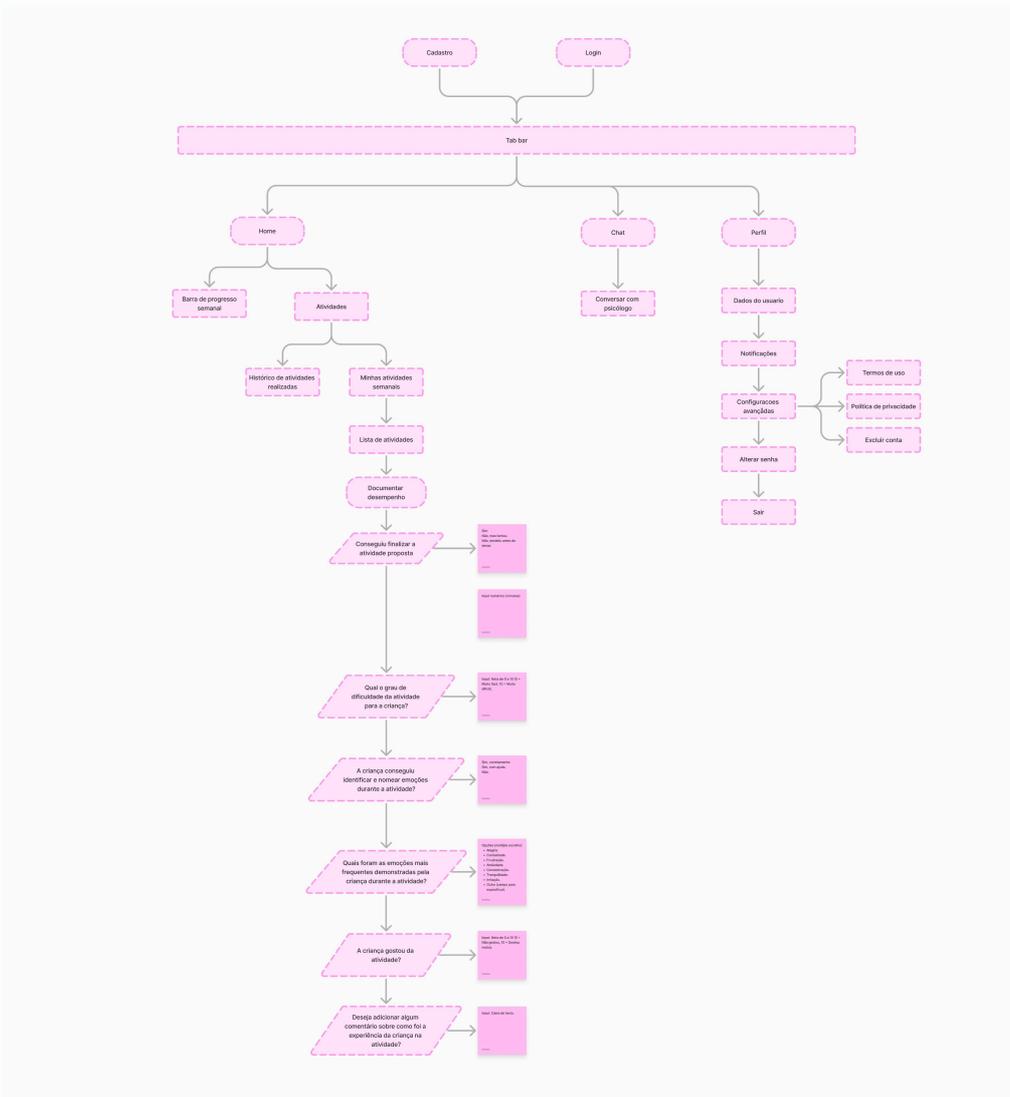
Para melhor visualização do "Fluxo Profissional" acesse:

<https://drive.google.com/file/d/1395NIt-YbZ7uKcXFn7MJtjG-DWYYtnOI/view?usp=sharing>



# 1. Fluxo para Responsáveis: Representando ações como acompanhar atividades, revisar progresso e interagir com psicólogos.

Figura 12 - Fluxo Responsáveis



Fonte: elaborado pela autora (2025).

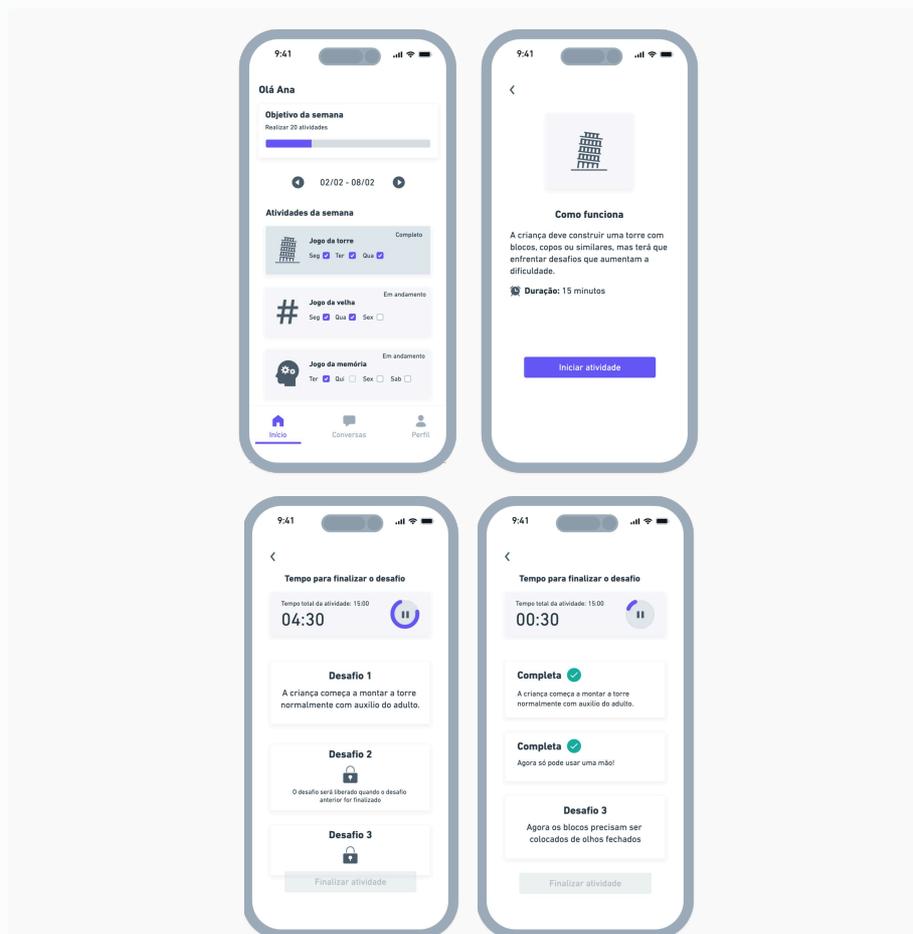
Para melhor visualização do “Fluxo Responsáveis” acesse:  
[https://drive.google.com/file/d/1as4cUvbGYDypn1954B7mQAtdsLycmRfL/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1as4cUvbGYDypn1954B7mQAtdsLycmRfL/view?usp=drive_link)



## Construção dos Wireframes

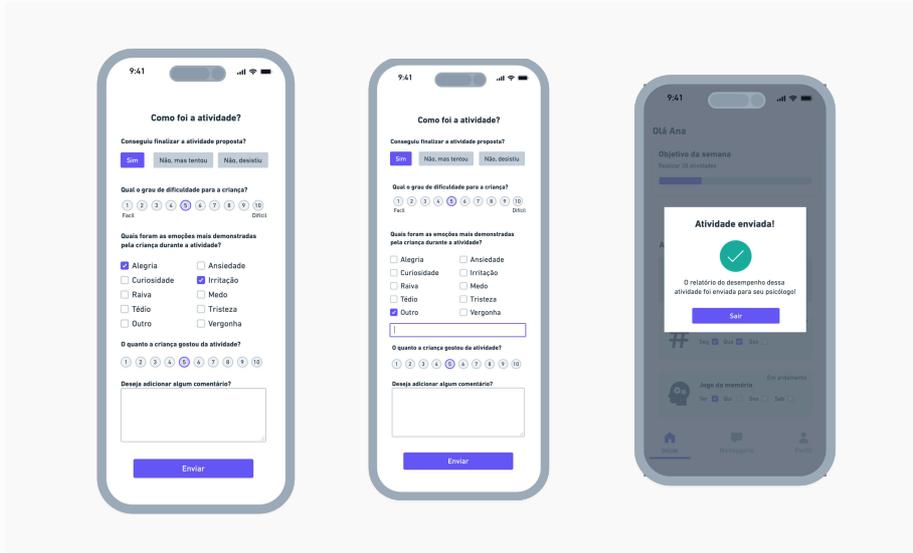
Após a definição do fluxograma, iniciou-se a concepção das telas em baixa/média fidelidade. Foram criados wireframes e um protótipo simplificado, utilizando uma abordagem visual minimalista, com poucas cores e elementos gráficos. Nesse momento, o foco não estava na estética, mas sim em compreender e visualizar a estrutura do aplicativo, garantindo que as decisões tomadas no fluxograma fossem traduzidas de forma funcional e coerente para a interface.

Figura 13 – Wireframes Responsáveis  
(Início e atividades)



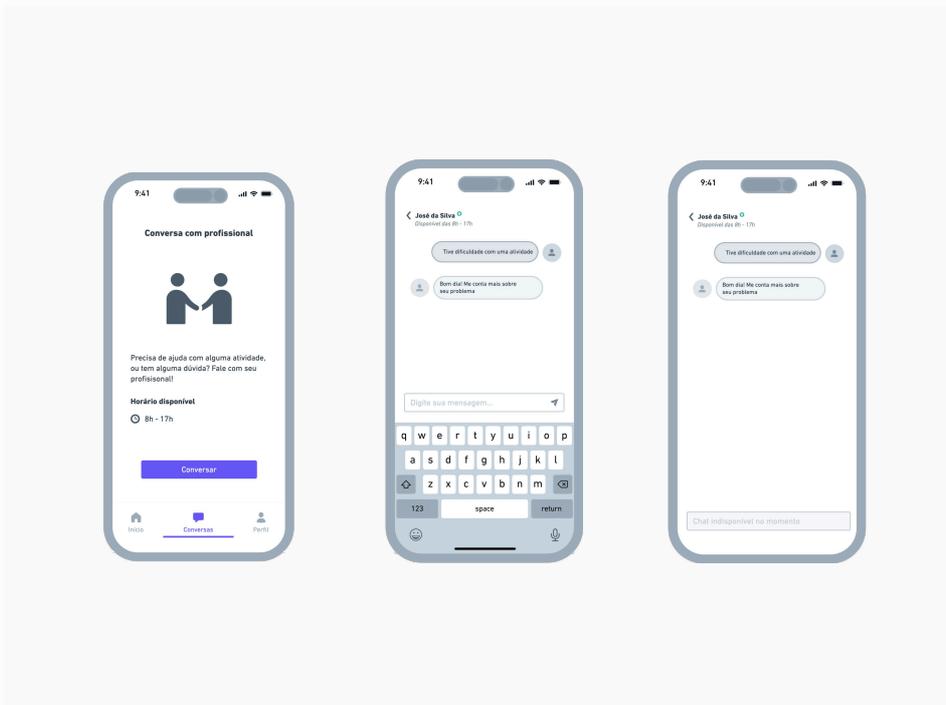
Fonte: elaborado pela autora (2025).

Figura 14 – Wireframes Responsáveis  
(Avaliação e Feedback)



Fonte: elaborado pela autora (2025).

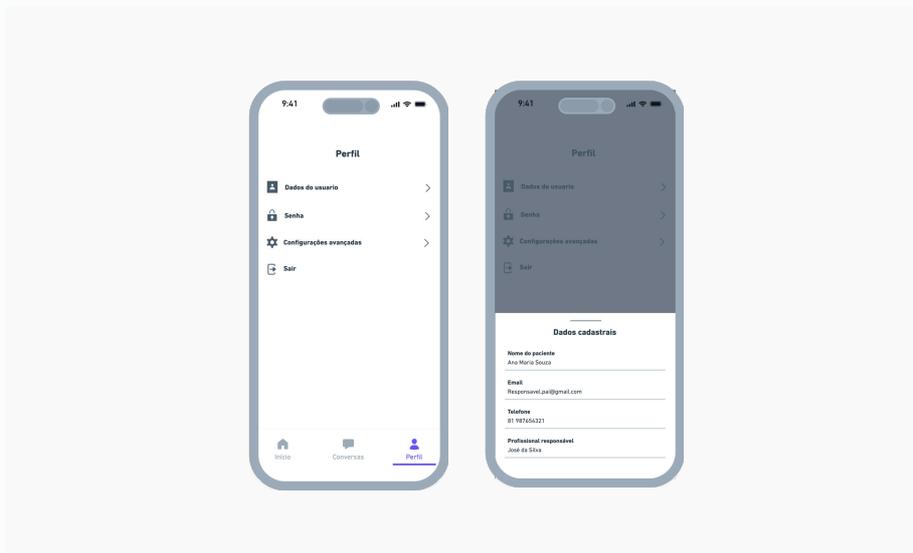
Figura 15 – Wireframes Responsáveis  
(Conversas)



Fonte: elaborado pela autora (2025).

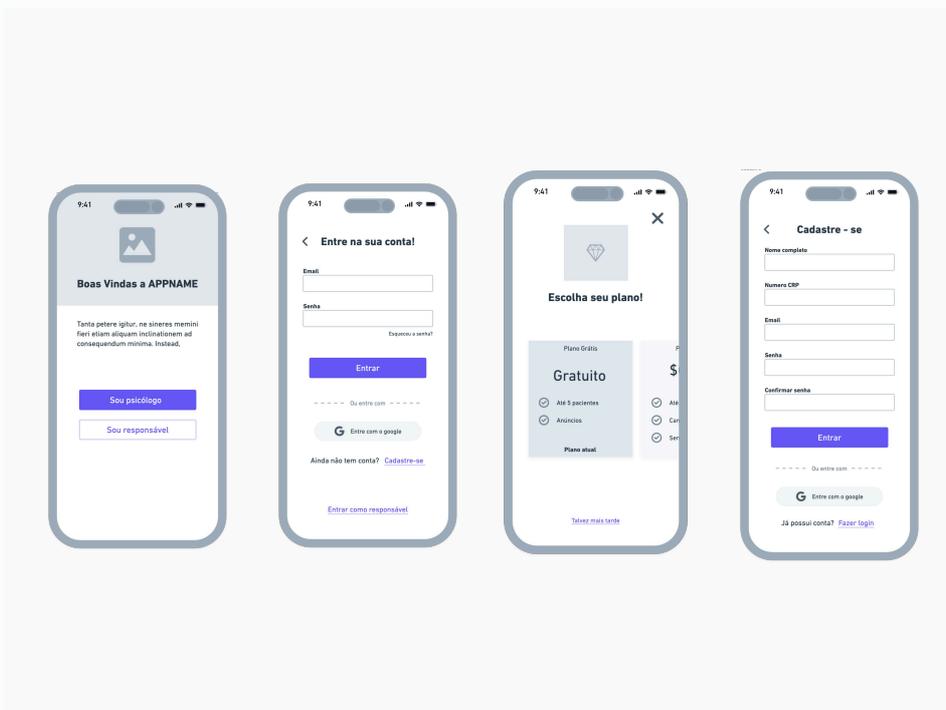


Figura 16 – Wireframes Responsáveis (Perfil)



Fonte: elaborado pela autora (2025).

Figura 17 – Wireframes Profissional (Login, cadastro e planos)

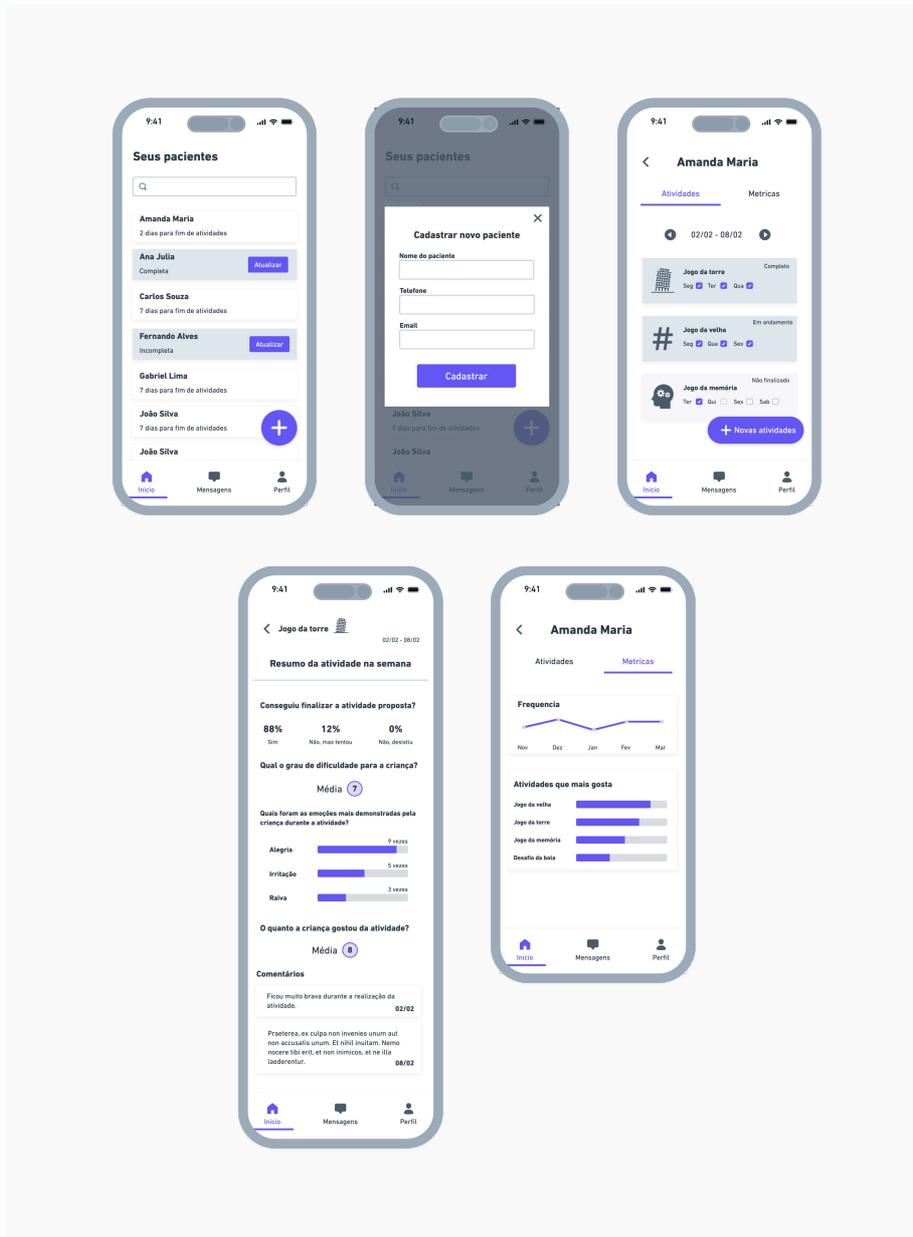


Fonte: elaborado pela autora (2025).





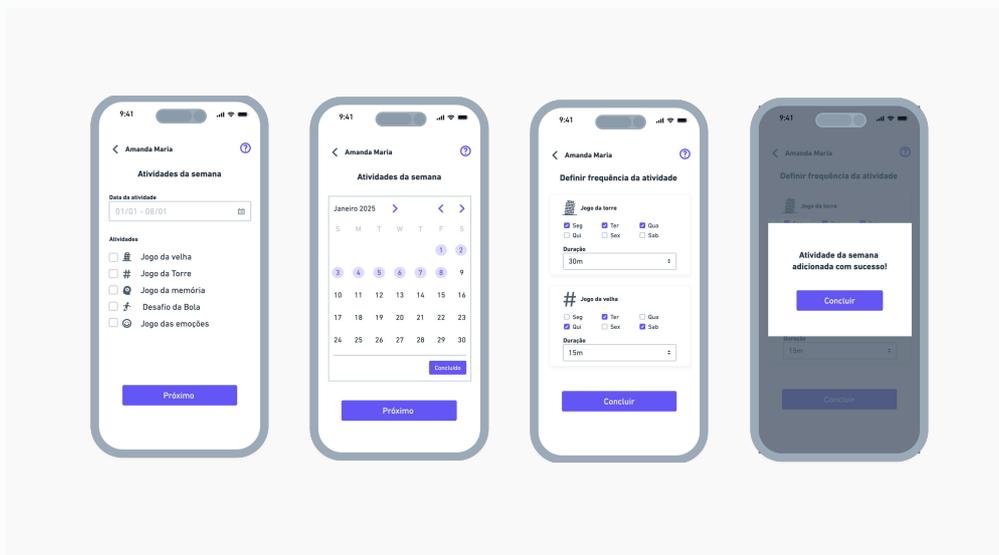
Figura 18 – Wireframes Profissional  
(Pacientes, Atividades e métricas)



Fonte: elaborado pela autora (2025).

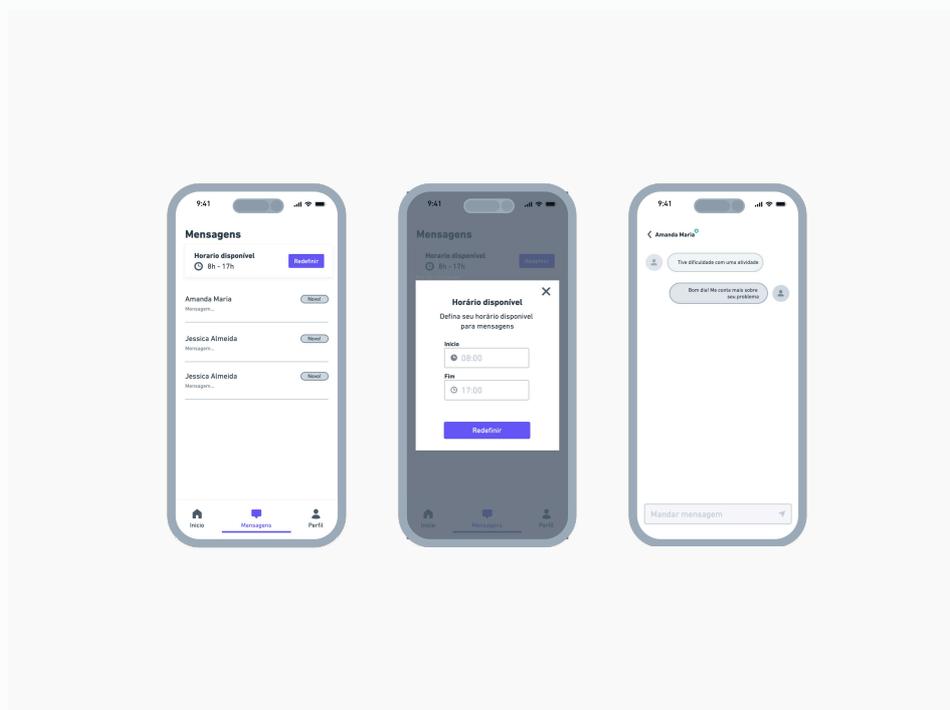


Figura 19 – Wireframes Profissional  
(Criar nova Atividades)



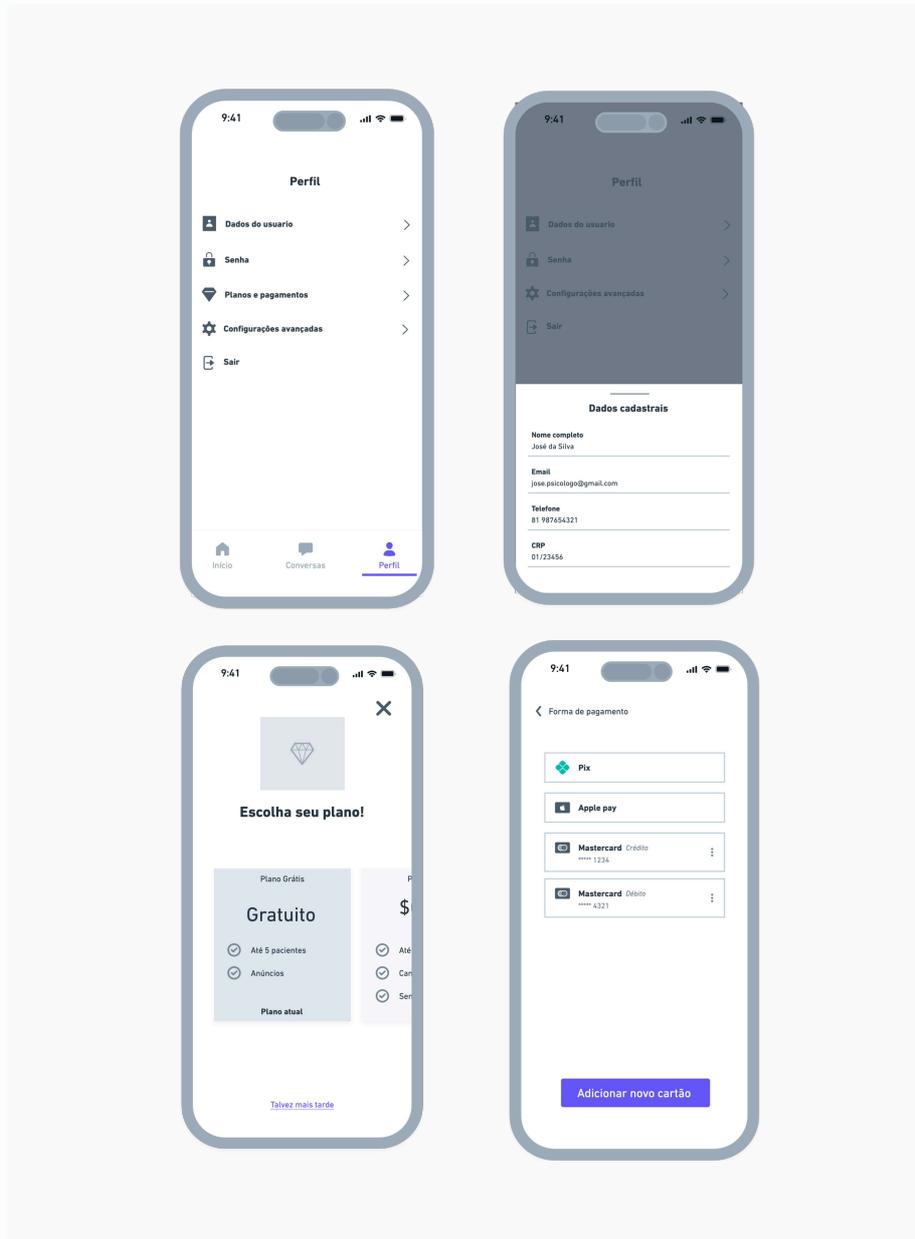
Fonte: elaborado pela autora (2025).

Figura 20 – Wireframes Profissional  
(Conversas)



Fonte: elaborado pela autora (2025).

Figura 21 – Wireframes Profissional  
(Perfil)



Fonte: elaborado pela autora (2025).

## Definição da Identidade Visual

Com as telas estruturadas, o próximo passo foi a construção da identidade visual do produto. A primeira decisão foi a escolha do nome, realizada por meio de um brainstorm, onde foram explorados termos que remetessem a caminho e evolução. O nome escolhido foi "Trillu", inspirado na ideia de trilha, simbolizando o percurso que as crianças percorrem no desenvolvimento emocional.

A logo foi desenvolvida utilizando as cores principais do aplicativo (azul, roxo e amarelo) e um tom complementar de rosa. Sua tipografia e composição transmitem movimento, reforçando a ideia de jornada. Além disso, pequenos círculos foram incorporados ao design, remetendo às linhas de caminhos presentes em mapas, reforçando a metáfora da trilha do aprendizado.

Figura 22 - Logo



Fonte: elaborado pela autora (2025).

Como o aplicativo possui dois perfis de usuário distintos, foi estabelecida uma diferenciação cromática:

**Roxo** para os responsáveis, transmitindo acolhimento, empatia e conexão emocional. **Azul** para os profissionais, representando seriedade, confiabilidade e clareza.



Além da escolha das cores, foram utilizadas ilustrações infantis para tornar o ambiente mais lúdico e acessível. As imagens foram retiradas da coleção **Fuzzy Friends**, criada pela ilustradora Manuela Langella e disponibilizada na plataforma Blush Design. O Blush é uma plataforma que reúne ilustrações de diversos artistas digitais, permitindo a personalização e uso de artes. Foram utilizadas apenas versões licenciadas das ilustrações, com adaptações nas cores para alinhamento à identidade estética do projeto.

### Construção do Protótipo Final

Com a estrutura das telas definida e a identidade visual estabelecida, iniciou-se a construção do protótipo final. Nessa etapa, as cores foram aplicadas de forma estratégica, reforçando a diferenciação entre os dois perfis de usuário: tons de roxo para os responsáveis e tons de azul para os profissionais.

Durante essa fase, algumas mudanças foram identificadas como necessárias, com o intuito de otimizar a experiência de usabilidade, principalmente para o profissional, que possui um fluxo de uso mais complexo. Os principais ajustes realizados foram os seguintes:

- **Edição de desafios dentro das atividades:** No wireframe inicial, o profissional conseguia definir a frequência das atividades, mas não conseguia editar os desafios específicos dentro delas. Essa limitação foi percebida como um problema essencial, pois são justamente os desafios e restrições que tornam as atividades progressivamente mais desafiadoras, permitindo que a criança enfrente pequenas frustrações ao longo do processo. No protótipo final, o aplicativo sugere desafios padrões, mas o profissional pode editá-los e adaptá-los conforme a necessidade de cada criança.



- **Sugestão automática de frequência das atividades:**  
Inicialmente, o profissional definiria manualmente quantas vezes por semana a atividade seria realizada. Durante a construção do protótipo, percebeu-se que um modelo mais eficiente seria o aplicativo sugerir uma frequência aleatória, permitindo ao profissional ajustar apenas se necessário. Essa mudança na abordagem otimiza o fluxo de configuração.
- **Ajustes no layout:** Algumas mudanças visuais foram feitas para melhorar a legibilidade, a organização dos elementos e a navegação, mas sem alterar o conteúdo previamente mapeado.

Essas alterações foram feitas para garantir que o aplicativo fosse funcional e prático tanto para os profissionais quanto para os responsáveis. Para explorar o protótipo interativo, basta escanear o QR code com a câmera do seu celular.

Qr Code 1 - Protótipo Trillu



Fonte: elaborado pela autora (2025).

---

Para visualização do protótipo do App Trillu acesse:  
<https://www.figma.com/design/9aQJcdv6WaF0DRQmNSQfF5/Trillu?node-id=2-6&p=f&t=jRSj7yvO6qsWgNJW-0>

## Roadmap e Próximos Passos

Dado o tempo disponível para o desenvolvimento deste projeto, algumas etapas foram priorizadas, enquanto outras serão conduzidas futuramente para garantir uma implementação mais bem fundamentada. Os próximos passos apresentados a seguir compõem o plano de implementação do produto.

- 1. Testes de Usabilidade:** A próxima fase do projeto envolve a realização de testes de usabilidade tanto com psicólogos quanto com os responsáveis das crianças. O objetivo é entender como esses usuários interagem com o produto, identificar pontos de melhoria e validar a aceitação e a proposta de valor da plataforma. Esses testes não serão conduzidos nesta etapa do trabalho, pois as possíveis melhorias exigiriam tempo para análise e implementação, o que ultrapassa o escopo atual do projeto.
- 2. Desenvolvimento do software:** Com os ajustes de usabilidade definidos, o próximo passo será a implementação técnica da plataforma. Essa fase inclui a programação da interface, garantindo que o fluxo de navegação planejado seja traduzido em uma experiência digital, disponível para dispositivos iOS e Android.
- 3. Campanha de lançamento:**
  - a. Para que o Trillu alcance seu público e ganhe adesão, será essencial a implementação de uma estratégia de lançamento. A campanha deve incluir materiais explicativos voltados para profissionais e responsáveis, apresentando o funcionamento da plataforma e seus benefícios. Além disso, a comunicação será fortalecida por meio de parcerias com psicólogos e especialistas e divulgação em redes sociais.

# Capítulo 4

## Considerações Finais





## Considerações Finais

O desenvolvimento emocional na infância é fundamental para a construção de habilidades sociais e cognitivas, e os sentimentos derivados da frustração se destacam como uma das emoções mais desafiadoras e recorrentes nesse processo.

Ao longo do desenvolvimento do projeto, foi necessário mergulhar em teorias da área de psicologia que abordam o emocional e a educação infantil, pois somente dessa forma foi possível compreender as necessidades e dificuldades enfrentadas pelas crianças nesse estágio do desenvolvimento. A partir da bibliografia analisada e das entrevistas com profissionais, foi possível identificar os sentimentos mais frequentes e difíceis de serem desenvolvidos na infância, assim como as questões associadas a eles. Entre essas questões, destaca-se a falta de engajamento dos pais ou responsáveis, o que dificulta ainda mais o aprendizado do manejo desses sentimentos. Embora o aprendizado ocorra por meio da frequência e repetição, é comum que o trabalho com esses sentimentos aconteça apenas em momentos específicos de terapia, tornando difícil abordá-los em casa ou nos ambientes onde a criança passa mais tempo.

Diante dessa necessidade, este projeto propôs a criação do **Trillu**, uma plataforma digital voltada para ajudar crianças a lidarem com a frustração por meio de atividades lúdicas e progressivas. A plataforma permite que psicólogos acompanhem o desenvolvimento emocional de seus pacientes e que os responsáveis realizem atividades rápidas, incentivando o manejo de sentimentos frustrantes de maneira acessível e prática.



Por fim, espero que este trabalho contribua para a promoção do desenvolvimento emocional infantil, reforçando como a tecnologia, quando bem trabalhada, pode ser uma aliada para responsáveis e profissionais da psicologia. Destaco também o potencial do Trillu como uma ferramenta inovadora na área. Embora ainda haja etapas a serem concluídas, os resultados até aqui demonstram a viabilidade da proposta e seu impacto positivo no auxílio ao enfrentamento da frustração na infância.





## Referências

BANDURA, Albert. Social Learning Theory. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1977. Disponível em: <https://archive.org/details/sociallearningth0000band>.

BATISTA, J. B.; PASQUALINI, J. C.; MAGALHÃES, G. M. Estudo sobre Emoções e Sentimentos na Educação Infantil. *Educação & Realidade*, [S. l.], v. 47, 2022. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/116927>.

BENSON, Nigel C. ENTENDENDO PSICOLOGIA: UM GUIA ILUSTRADO (PP. 89-92). São Paulo: LeYa, 2012.

BOCK, Ana Mercês Bahia. PSICOLOGIAS: UMA INTRODUÇÃO AO ESTUDO DA PSICOLOGIA / Ana Mercês Bahia Bock, Odair Furtado, Maria de Lourdes Trassi Teixeira. São Paulo: Editora Saraiva, 2002.

CAMPOS, M. R. B. Resenha de Marcia R. Bozon de Campos para a revista Brasileira de Psicanálise. *Brasileira de Psicanálise*, v. 52, n. 4, p. 252-257, 2018

CHAIKLIN, Seth. A zona de desenvolvimento proximal na análise de aprendizagem e instrução de Vygotsky. In: KOZULIN, A., GINDIS, B., AGEYEV, V. S., & MILLER, S.M. (Orgs.). *Teoría educacional de Vygotsky no contexto cultural*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

GARCIA, J. C. H.; MINERVI, N. A.; STOLTZ, T. VYGOTSKY AND EMOTION: A BIBLIOMETRIC ANALYSIS OF COCITATION. *SciELO Preprints*, 2023. DOI: 10.1590/SciELOPreprints.5669. Disponível em: <https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/view/5669>.

KIM, W. Chan; MAUBORGNE, Renée. A estratégia do oceano azul: como criar novos mercados e tornar a concorrência irrelevante. 2. ed. Rio de Janeiro: Sextante, 2015.

LANGELLA, Manuela. Fuzzy Friends – Illustrations. Blush Design, [2024?]. Disponível em: <https://blush.design/pt/collections/aarkKHQ2eBWDgSC0A3U6/fuzzy-friends-illustrations>.

LIMA, Lauro de Oliveira. Piaget para Principiantes. São Paulo: Summus, 1980.

OSBORN, Alex Faickney. Applied imagination: principles and procedures of creative problem-solving. New York: Charles Scribner's Sons, 1953.

WINNICOTT, D. W. A criança e o seu mundo. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.



## Documentos Consultados

Challenge Based Learning. (s.d.). Recuperado de <https://www.challengebasedlearning.org/framework/>

Bar-On, R., Parker, J. D. A., & Multi-Health Systems. (s.d.). EQ-i:YV™ (Emotional Quotient Inventory: Youth Version). Recuperado de <https://storefront.mhs.com/collections/eq-i-yv>.

Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). (2023). Ministério da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos. Recuperado de <https://www.gov.br/mdh/pt-br/navegue-por-temas/crianca-e-adolescente/publicacoes/eca-2023.pdf>

Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD). (2018). Planalto. Recuperado de [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2018/lei/L13709compilado.htm#art46](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/L13709compilado.htm#art46)

Children's Online Privacy Protection Act (COPPA). (s.d.). Electronic Code of Federal Regulations. Recuperado de <https://www.ecfr.gov/current/title-16/chapter-I/subchapter-C/part-312>

Regulamento Geral de Proteção de Dados (GDPR). (s.d.). Recuperado de [https://commission.europa.eu/law/law-topic/data-protection/data-protection-eu\\_pt](https://commission.europa.eu/law/law-topic/data-protection/data-protection-eu_pt)

Blue Ocean Strategy. (s.d.). Recuperado de <https://www.blueoceanstrategy.com/what-is-blue-ocean-strategy/>



## Apêndice A

### Entrevista com profissional 1

1 - Quais sentimentos você considera mais comuns ou significativos para as crianças lidarem quando experimentam frustração?

R: *“Acredito que os mais comuns são raiva, angústia e a ausência da compreensão do por que não pode conseguir o que deseja.”*

2 - Como você mede a evolução das crianças no manejo dos sentimentos associados à frustração?

R: *“Vai depender da criança, trabalho com crianças dentro da neurodiversidade, TEA, TDAH ou afins, elas vão ter maneiras diferentes de lidar com a frustração. E como a gente faz a mensuração? Com a repetição de estímulos e no manejo dos sentimentos, é comum usar o ABA, para mensurar os padrões de comportamentos, e a gente trabalha com estímulos e esforços. E aí começa a utilizar o “não”. E vamos avaliando através da quantidade de repetições. Outra maneira de trabalhar o manejo de sentimento com as crianças é com o uso do lúdico.*

*Então, jogos, sejam eles cooperativos ou competitivos, incluindo tarefas, pequenas tarefas, como, vamos desenhar algo, e então você convida a criança para realizar a tarefa. Quando ela começa a fazer a tarefa, você começa a tentar algo. “ Não, não podemos colocar isso.” “Não, não podemos usar essa cor”. E então você começa a usar o “não”, já que isso é um problema para essa criança, você começa a usá-lo.*

*E isso é para avaliar quantas vezes ela pode ouvir “não” e continuar com a tarefa. Nesta primeira tarefa, ela ouviu sete vezes a palavra “não”. Precisamos mencionar esse tipo de coisa.*





*Na primeira tarefa, ela ouviu sete vezes a palavra "não" e começou a ficar irritada. Ela pediu para parar de jogar, parar de brincar, ir embora. Começamos a observar seu comportamento.*

*Em um segundo momento, à medida que expomos essa criança a mais tarefas, começamos a ver um declínio ou aumento. E se a criança for verbal, podemos refletir com ela depois sobre o que sentiu quando ouviu "não", o que sentiu quando dissemos que não poderia fazer tal coisa, não poderia obter determinado estímulo. E então tentamos trazer entendimento para essa criança, dentro do contexto clínico, para melhorar isso.*

*E em outro momento da terapia, expomos a criança a outra tarefa com o mesmo propósito. Vou negar algum estímulo para ela e observar até onde ela aguenta. E então, ao longo de várias sessões, com diferentes estímulos e repetições, sempre tentando repetir, começamos a observar algum tipo de evolução. Ou, se a criança está muito resistente, temos que mudar o tipo de jogo, mudar o tipo de abordagem para trazer algo diferente.*

*Mas, basicamente, é assim que tentamos mudar esse tipo de comportamento para aumentar a probabilidade de situações sociais acontecerem. Isso expõe a criança e imita situações. Quantas vezes, quantas repetições, quantas tentativas até ela começar a se frustrar? E quanto mais essa linha de frustração aumenta, mais percebemos que estamos fazendo um bom trabalho. Se a frustração não aumenta, então não está dando resultado, e precisamos mudar a situação.*

*Em resumo, como finalmente medimos isso? Através da quantidade de repetições que fazemos em uma determinada tarefa. E quando percebemos que a frustração está mais alta, ou seja, eu disse "não" dez vezes para essa criança e então ela ficou chateada. Antes, eu dizia cinco vezes e ela se desorganizava, desistia da tarefa. Então vejo um aumento nessa frustração em um único estímulo, pode ser, por exemplo, desenhar, e então tenho que mudar o estímulo. Vamos ver agora algo mais físico, como jogar basquete. Você pode arremessar a bola de uma área.*



*Não pode arremessar de outro jeito. Tem que arremessar com as duas mãos. Tem que pular ao arremessar. Você começa a dar diferentes tipos de instruções e, sempre que ela faz algo errado, você intervém. E então você começa a registrar. Uma vez, "não". Ela continuou. Eu disse novamente. Ela continuou. Eu disse dez vezes e ela pediu para parar o jogo. Então já está aumentando.*

*E então você trabalha não apenas na terapia, mas também com os familiares, pedindo que registrem esse tipo de informação. É importante quantificar esse tipo de situação. A partir do estímulo, você oferece e tenta quantificar quantas vezes a criança se desorganizou, para finalmente avaliar se há evolução ou não. Caso contrário, torna-se muito subjetivo.*

*Em um cenário, ela está mais relaxada, em outro, mais criativa. Claro, há muitas outras coisas que influenciam o humor da criança naquele dia; ela pode estar mais aberta ou menos aberta, pode ter dormido mal e estar irritada e não querer ir à terapia. Há muitas coisas que influenciam, mas precisamos fazer uma avaliação geral. Dentro de um mês, quantas vezes essa criança apresentou um determinado comportamento ou desistiu de uma tarefa em determinado cenário? E então, com tantas repetições, começo a usar esta fórmula: tempo e repetição até se quebrar ou se desorganizar."*

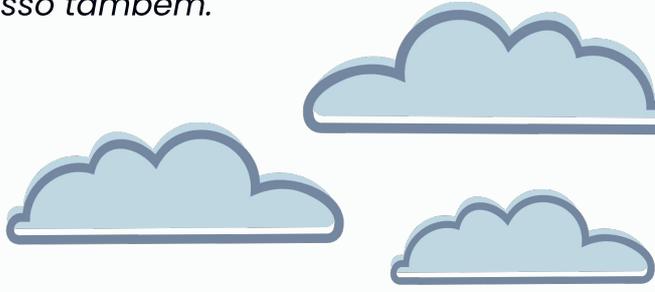
### **3 - Quais métodos ou ferramentas você utiliza para coletar dados e avaliar a evolução das crianças nesse aspecto?**

(Como você lida com isso junto aos pais? Você já mencionou um pouco, mas eu gostaria de saber se pode falar sobre o método, ABA? Mas gostaria de saber se você usa alguma ferramenta para trabalhar com esse objetivo.)



R: *"Há algumas escalas. Eu gosto do VibMap. Posso escrever aqui? Se for bem conhecido, posso falar sobre ele? Não. Há outro... esqueci o nome agora. Mas, de qualquer forma, há algumas ferramentas. O VibMap é um dos mais famosos, mas é bastante caro. Existem pelo menos mais três bem conhecidas. Elas são escalas, pequenos cadernos onde você, como terapeuta ou profissional clínico, pode adicionar informações. O VibMap é uma estrutura. É como um grande Excel. Ele tem várias estruturas para você registrar: "Que comportamento esta criança está apresentando?", "Quantas vezes ela mostra esse comportamento?", "Isso é bom ou ruim?". E então temos as escalas: na primeira semana, quantas vezes ela apresentou o comportamento? Na segunda semana, quantas vezes ela apresentou? Assim, ao longo de dois, três meses de terapia, você pode criar um gráfico mostrando se há aumento ou diminuição, indicando se a terapia está evoluindo ou não. Este é um dos métodos para documentar e apresentar aos pais após um ou três meses; isso é sempre muito importante. Não vejo todos os terapeutas fazendo isso, mas acredito que a maioria faz. No final de cada terapia, você fornece feedback aos pais, indicando o que está sendo feito na sala de terapia e o que esses pais precisam fazer em casa também para continuar monitorando a criança.*

*Porque apenas 30 minutos ou uma hora de terapia por semana é muito pouco. O próprio método ABA diz isso. Quando temos um paciente que precisa de 20 horas de ABA, ele não fará 20 horas em uma clínica. É muito tempo para ficar na clínica. Mas essas 20 horas são de exposição a estímulos de ABA que reforçam comportamentos. Isso acontece muito mais em casa, na escola. Então, os profissionais precisam ensinar os pais a se tornarem bons praticantes de ABA ou, pelo menos, a utilizar algumas ferramentas. Isso ajuda a controlar o comportamento, a atenção, seja com comida ou brincando com certos estímulos para melhorar... questões específicas. Ele precisa brincar com certos brinquedos sensoriais, e os pais precisam ajudar com isso também.*





*Os pais acabam se tornando terapeutas, afinal. E essa ferramenta está disponível para pais, responsáveis ou profissionais. O VibMap, por ser uma ferramenta que requer investimento, naturalmente, os pais não têm acesso. Eles têm acesso a relatórios, mas não à ferramenta de monitoramento. É uma ferramenta exclusiva para psicólogos, então qualquer um pode comprar, mas é muito convencional. As famílias têm acesso a esse tipo de monitoramento, mas ele é muito mais utilizado em clínicas”*

#### **4 - Quais são os principais desafios que você enfrenta ao avaliar a evolução das crianças nesse aspecto emocional?**

*R: “Os principais desafios? Sim. Deixa eu pensar. Existem vários, estou pensando nos mais convencionais. Não sei se posso generalizar, mas talvez o maior desafio seja a família. Ter uma família engajada no tratamento, que queira se tornar mais capacitada para melhorar algumas situações ou facilitar o desenvolvimento de uma criança. O ideal seria que os pais estivessem engajados e quisessem aprender mais sobre ABA, sobre o autismo e sobre o bem-estar dos filhos. Muitas vezes, os pais têm expectativas de que a clínica será o lugar que resolverá os problemas da criança. Mas, novamente, a criança passa pouco tempo na clínica. Mesmo que vá todos os dias, ainda passará mais tempo em casa ou na escola. Então, acho que o principal desafio é ter pais mais engajados que queiram se tornar mais conhecedores dos problemas de seus filhos.”*

#### **5 - Qual a relação da frustração com o uso de telas?**

*R: “Afeta de muitas maneiras. Trabalho com crianças e adolescentes. As telas são de difícil acesso porque, quando uma criança tem uma tela, ela tem um incentivo. Normalmente, procura informações, jogos ou vídeos que proporcionam uma sensação de prazer e saciedade muito rápida e intensa.*





*E ela não tem essa mesma sensação ou velocidade em outras atividades. É necessário aprender a lidar com a interação social e com momentos de criatividade individual, o que também ajuda no desenvolvimento da criatividade e autonomia da criança.*

*As crianças acessam muito esses estímulos, o que faz com que elas queiram permanecer conectadas por muito tempo. Quando saem desse contexto, não há mais estímulos, e isso se torna um grande problema para crianças de 3 a 15 ou 16 anos, especialmente no espectro autista. Crianças típicas também têm essa dificuldade, mas de forma mais controlada. Já as crianças atípicas precisam de um controle maior. Pediatras recomendam que crianças não tenham acesso a telas até os 2 anos e, após isso, que seja monitorado e controlado. Esse é o principal desafio em relação às telas.”*

**6 - Há mais alguma informação que você gostaria de compartilhar sobre como medir a evolução das crianças no manejo da frustração?**

*R: “A primeira coisa que eu penso sobre o seu projeto é que precisa ter uma interface acessível, talvez um front-end, para que os usuários possam entender com tranquilidade, navegar, buscar informações, seja em um livro, quais são as principais habilidades que estão sendo trabalhadas por aquele profissional, coisas desse tipo. E o back-end seria para alimentar as informações. Eu também diria que precisa ser simplificado, porque nós, como muitos profissionais, atendemos muitos pacientes ao longo da semana. Eu não gasto muito porque só trabalho aos sábados na clínica. Durante a semana estou no RH, então tenho uma vida um pouco mais confortável. Mas quem trabalha durante a semana com o tratamento, geralmente tem cerca de 30, 40 pacientes quando estão na clínica. Então, normalmente, não há muito tempo para coletar muitos dados, muitas informações em muitas áreas.*



*Portanto, é importante ter uma certa simplificação para inserir as informações e que elas apareçam de uma maneira fácil de ler para os pais. Acho que isso ajudaria muito, mesmo quando produzimos relatórios, para apresentar a evolução dos pacientes, trabalhar com algum tipo de sistema online para que esses pais possam acessar a qualquer momento quais foram os últimos avanços em suas vidas. Não sei se já temos algum tipo de ferramenta para isso, por exemplo, cada vez que produzimos um relatório na própria clínica. Mas seria interessante trabalhar com uma ferramenta que pudesse exportar isso de forma quase imediata. Fazer uma contribuição de informações ali, o que o terapeuta está inserindo, e os pais terem acesso em tempo real. Seria muito interessante. Isso seria interessante.”*



## Apendice B

### Entrevista com profissional 2

1 - Quais sentimentos você considera mais comuns ou significativos para as crianças lidarem quando experimentam frustração?

R: *“Sim, elas geralmente acessam bastante a raiva, elas também acessam o medo. Acredito que esses dois são os que me vêm à mente com quase 90%. As crianças, durante seu desenvolvimento, estão sempre buscando se afirmar no ambiente em que estão para que possam se sentir satisfeitas de alguma forma. Tanto é que evitam ao máximo a frustração. A raiva vem por não ter conseguido obter o que desejam, e o medo surge com a possibilidade de essa frustração não ser cessada. É importante que as crianças passem pelo processo de frustração para que possam aprender para as próximas etapas da vida, como a adolescência e a fase adulta. A frustração é normal e, nesse contexto, os pais ou responsáveis precisam ensinar a criança que ela tem uma autonomia limitada, guiando-a ao longo desse processo.”*

2 - Como você mede a evolução das crianças no manejo dos sentimentos associados à frustração?

R: *“Eu avalio a evolução das crianças através do acompanhamento que faço com elas. Muitas vezes, algumas crianças apresentam o Transtorno Opositor Desafiador (TOD), que pode surgir em qualquer etapa da infância ou adolescência. Quando os responsáveis trazem queixas de oposição, geralmente já tentaram de tudo e chegam muito preocupados, o que pode piorar o quadro com mais frustrações.”*



*O apoio psicológico é essencial para entender o contexto em que a criança vive, o que provoca suas emoções e como torná-las positivas. Trabalhamos com escutas, entrevistas e até mesmo negociações com a criança, mas sempre de maneira que ela entenda os limites e orientações dos responsáveis. As sugestões para os responsáveis incluem firmar um diálogo com limites claros, sem ser rude, mas com firmeza. Esse tipo de abordagem permite que a criança perceba que suas demandas são ouvidas, mas dentro de um contexto de limites.”*

**3 - Quais métodos ou ferramentas você utiliza para coletar dados e avaliar a evolução das crianças nesse aspecto?**

*R: “Eu avalio a evolução das crianças através do acompanhamento que faço com elas. Muitas vezes, algumas crianças apresentam o Transtorno Opositor Desafiador (TOD), que pode surgir em qualquer etapa da infância ou adolescência. Quando os responsáveis trazem queixas de oposição, geralmente já tentaram de tudo e chegam muito preocupados, o que pode piorar o quadro com mais frustrações. O apoio psicológico é essencial para entender o contexto em que a criança vive, o que provoca suas emoções e como torná-las positivas. Trabalhamos com escutas, entrevistas e até mesmo negociações com a criança, mas sempre de maneira que ela entenda os limites e orientações dos responsáveis. As sugestões para os responsáveis incluem firmar um diálogo com limites claros, sem ser rude, mas com firmeza. Esse tipo de abordagem permite que a criança perceba que suas demandas são ouvidas, mas dentro de um contexto de limites.”*

**4 - Como é realizado o repasse de informações para os pais? São utilizadas plataformas ou ferramentas específicas para coleta de dados e informações? Caso positivo, como essas informações são comunicadas aos responsáveis? E como se dá o processo de feedback e diálogo com os pais durante o acompanhamento?**





R: "As anamneses e devoluções são feitas de forma presencial. Os acompanhamentos também são realizados com base em alguns protocolos que são entregues aos responsáveis, permitindo que eles possam trabalhar com a criança, seja após a escola ou em momentos em que estão disponíveis para ajudar. Hoje, o trabalho não se limita apenas ao ambiente físico fora de casa. Muitas vezes, ele é realizado dentro da própria casa, e os pais precisam estar disponíveis para ajudar a criança. Dessa forma, entregamos os protocolos e orientamos os pais sobre como devem proceder. Por exemplo, se a criança está sentada ou em algum momento específico, como durante o banho, o uso de telas também pode ser uma preocupação. Alguns banheiros hoje, por exemplo, possuem chuveiros automatizados com telas, o que pode afetar a criança nesse momento.

Eu acredito que vou fazer uma pesquisa mais aprofundada, mas ainda não tenho o nome de um aplicativo específico. No entanto, há alguns aplicativos e até funções que já vêm incorporadas nos aparelhos eletrônicos, como os próprios telefones. O engajamento da família para colocar os protocolos em prática é fundamental, mas também é necessário o engajamento da própria criança. Muitas vezes, responsabilizamos os pais, mas esquecemos que a criança também tem responsabilidades. Por exemplo, recentemente, uma criança me relatou que não estava conseguindo dormir. Mas, ao investigar melhor, descobri que ela havia conseguido dormir na noite anterior. Quando acordou, disse à mãe que estava cansada e não conseguia se levantar. Porém, qual era o compromisso para o dia seguinte? O dentista. Ela usou uma articulação para evitar ir a algo que não gostava. Então, essa criança também precisa ser responsabilizada. Quando mensuramos os resultados mensais das atividades propostas para a família, e percebemos que os objetivos não foram alcançados, é importante entender o motivo. É fundamental ter um feedback contínuo, mensurando os dados sobre o que a criança conseguiu ou não realizar, se houve avanço ou não.



*Após essa mensuração, podemos identificar o que não foi atingido e trabalhar de forma mais efetiva. Mesmo que eu não tenha acesso a material digital de mensuração, podemos entregar algum tipo de planilha ou outro material digital para que a criança seja trabalhada, tanto na perspectiva da fala quanto no aspecto físico e digital. É possível fazer esses trabalhos, sim, usando aplicativos como o Microsoft, por exemplo, que nos permitem realizar o levantamento de dados e garantir um bom respaldo no acompanhamento.*

## **5 - Como funcionam os protocolos de avaliação ?**

*R: "Os protocolos que geralmente são utilizados são os protocolos de avaliação da análise do comportamento. Por exemplo, os protocolos para uma criança sentar ou para uma criança esperar. Tem um livro chamado Habilidades Básicas para Crianças. Eu não me lembro se o título menciona especificamente o autismo, mas esses protocolos não são aplicados somente para crianças com transtornos do neurodesenvolvimento. Eles também são úteis para crianças que precisam ter o comportamento modelado. Inclusive, no próprio resumo do livro, há uma informação de que ele não é destinado apenas para crianças atípicas, mas também para crianças típicas. O objetivo é oferecer aos responsáveis uma oportunidade para entenderem onde estão errando e onde estão acertando no desenvolvimento da criança.*

*Eu utilizo bastante esse livro, que é bastante acessível, custando cerca de 30 reais. Ele pode ser entregue aos responsáveis para que possam ler as instruções, caso tenha alguma dúvida. Embora o acesso ao meu acompanhamento seja ilimitado, esse livro funciona como uma referência adicional. A versão online também está disponível.*

*Esse livro é, no momento, uma das opções mais simples, mas é muito rico em informações. Ele contém uma variedade de protocolos, incluindo os de espera, entre outros."*



6 - Quais são os principais desafios que você enfrenta ao avaliar a evolução das crianças nesse aspecto emocional?

R: *“O principal desafio é justamente o engajamento. Muitas vezes, esse engajamento é difícil de ser alcançado, pois é necessário conciliar a rotina da criança com a dos responsáveis e, ao mesmo tempo, conscientizá-los sobre a importância da participação ativa. A longo prazo, é possível mostrar aos responsáveis como a presença deles pode beneficiar o desenvolvimento da criança, mas, infelizmente, muitos pais não têm a percepção de que até os quatro anos de idade, o que a criança mais precisa é de um ambiente adequado para se desenvolver. Essa questão física acontece naturalmente, seja para crianças típicas ou atípicas, mas o apoio ativo dos responsáveis é fundamental, e muitos não percebem isso. Além disso, muitos pais se preocupam excessivamente com certas situações e, por falta de orientação, acabam se perdendo. Um exemplo disso é quando eles acham que devem amparar a criança o tempo todo. Porém, quando o apoio psicológico chega, eles começam a perceber que podem ser mais assertivos em suas atitudes. Não se trata de deixar de cuidar, mas sim de ter um cuidado mais pontual e menos excessivo. Isso inclui saber quando colocar limites, algo que muitos responsáveis têm dificuldade em fazer, justamente porque não sabem como lidar com a situação. Outro ponto importante é o engajamento da família, que está diretamente relacionado ao processo de frustração da criança. Quando os pais ou responsáveis sentem que perderam o controle, muitas vezes acabam cedendo às vontades da criança, o que pode prejudicar o processo de desenvolvimento dela. A criança precisa entender que não pode sempre fazer o que deseja, pois ela ainda não tem a maturidade necessária para saber o que é melhor para ela. A responsabilidade dos pais é, portanto, fundamental nesse processo.*

*Além disso, o engajamento na escola também é essencial. Se a criança não está inserida em um ambiente escolar, isso é uma*





*violação dos seus direitos e também impede sua socialização, que é essencial para o seu desenvolvimento na infância. Porém, o engajamento escolar precisa ser complementar ao engajamento familiar. Se os pais não acompanham o progresso da criança na escola, a criança acaba ficando em uma situação de fragmentação, sendo uma pessoa em casa e outra na escola. Muitas vezes, o comportamento da criança na sala de aula é reflexo do que acontece em casa, o que pode dificultar o trabalho dos professores.*

*Os professores, por sua vez, também enfrentam dificuldades em colocar limites na criança, especialmente quando ela se opõe à solicitação deles, como por exemplo, no momento de terminar uma atividade. Isso se torna ainda mais desafiador quando os pais não são consistentes no acompanhamento do comportamento da criança em casa. Portanto, se a criança não aprende a lidar com a frustração e com limites dentro de casa, será muito difícil para ela respeitar regras em outros ambientes.*

*Outro fator crítico é o diagnóstico. Muitas vezes, as crianças apresentam características de autismo, mas o diagnóstico não é realizado de forma precoce, o que impede que elas recebam a intervenção necessária. O autismo é classificado em três graus de suporte (1, 2 e 3), mas quando a criança tem um grau de suporte 1, ela pode não ser diagnosticada a tempo. Essa falta de diagnóstico pode levar à negligência no tratamento, já que muitas vezes a criança é vista como “birrenta” ou “problemática” ao invés de receber o apoio especializado de que precisa. Isso se reflete no fato de que muitas pessoas adultas hoje só recebem um diagnóstico de autismo porque, na infância, os sinais foram ignorados ou não eram suficientemente evidentes para os pais. Essa negligência no diagnóstico e acompanhamento pode ser extremamente prejudicial, pois, quando a criança entra em crise por conta de uma frustração, a situação se torna muito mais difícil de ser revertida. Para uma criança com autismo, por exemplo, uma crise não é uma simples birra;*





*é uma situação complexa onde o neurodesenvolvimento da criança entra em colapso. Por fim, as telas também desempenham um papel importante nesse processo, especialmente quando a criança é não verbal. Mesmo que ela não consiga se expressar verbalmente, ela pode compreender o que está sendo dito ou escrito. Existem, inclusive, ferramentas como o PECS (Sistema de Comunicação por Troca de Figuras), que são muito úteis para crianças não verbais. Esses materiais, compostos por figuras, ajudam a criança a se organizar e a lidar com situações de frustração, como uma crise, de uma forma mais eficaz. O PECS pode ser utilizado tanto em formato físico, colado nos ambientes frequentados pela criança, quanto de forma digital, em dispositivos como tablets ou telefones, o que facilita o seu uso no dia a dia. Portanto, esses três pontos – o engajamento da família, o engajamento na escola e o diagnóstico precoce – são fundamentais para o sucesso do tratamento e desenvolvimento da criança. Quando esses fatores estão ausentes ou não são devidamente abordados, fica muito difícil para a criança evoluir.”*

#### **7 - Qual a relação da frustração com o uso de telas?**

*R: “As crianças estão inseridas em um ambiente onde a tecnologia está presente, e não tem como fugir dela. Inclusive, as próximas gerações terão cada vez mais a possibilidade de trabalhar online. Isso pode ser muito positivo, pois traz qualidade de vida para as pessoas, que poderão trabalhar de casa, por exemplo. Elas não precisarão mais enfrentar o trânsito quando adultas, nem se estressar com algumas situações. O trabalho será feito com seriedade, mas de forma mais tranquila, já que estarão em um ambiente seguro, provavelmente sua própria casa. Isso é muito bacana. Porém, voltando à pergunta, quando a tela é utilizada sem o manejo adequado, sem uma instrução de um responsável que coloque limites, o uso pode ser prejudicial. Muitas vezes, a criança começa a chorar por não conseguir algo imediatamente.*



*E os responsáveis, para evitar constrangimentos ou para não sentirem que estão fazendo algo errado, acabam cedendo. Mas isso não é o mais adequado, sob a perspectiva comportamental. A criança precisa de instrução. Se ela aprende que pode conseguir o que quer chorando, especialmente na frente de outras pessoas, está criando um padrão de comportamento.*

*Se, por outro lado, o responsável coloca limites no uso da tela e mantém uma rotina para a criança, o uso pode ser adequado.*

*Quando as telas são administradas de forma correta, hoje em dia, há mecanismos que limitam o tempo de uso, o que é muito bom. É importante, por exemplo, informar a criança de antemão que o uso de uma tela vai acabar em determinado horário. Ela precisa saber que, depois disso, precisa realizar outras atividades.*

*Outro ponto importante é o uso de telas à noite. Muitas vezes, a criança utiliza a tela na cama. E, de forma deliberada, esse uso pode afetar o seu descanso. Quando usamos telas à noite, nossos hormônios podem ser desregulados, o que afeta o nosso bem-estar físico e emocional. O ideal é não usar telas durante o período noturno, pois isso está diretamente ligado à qualidade do sono. No entanto, é importante que haja uma rede de apoio para a criança, já que alguns pais, por exemplo, também utilizam telas à noite, e isso pode gerar um conflito, caso a criança perceba que os responsáveis estão utilizando. Quando a criança opõe resistência e diz que também quer usar, os responsáveis precisam manter firmeza, com a compreensão de que essa situação não vai mudar de uma hora para outra, mas com paciência, a criança vai entender. O uso de telas, nesse contexto, é parte do processo de modelação do comportamento da criança. Quando a criança tem limites claros para o uso das telas, ela aprende a respeitar esses limites e a entender que a tela não pode ser utilizada o tempo todo. O problema acontece quando o uso é ilimitado, sem um controle. Portanto, é importante orientar as crianças de forma que elas compreendam a frustração de não poder usar a tela o tempo todo, mas uma frustração aceitável.*



8 - Há mais alguma informação que você gostaria de compartilhar sobre como medir a evolução das crianças no manejo da frustração?

R: *“ Uma sugestão que eu tenho é em relação à ferramenta que você mencionou para trabalhar com a frustração da criança. Acredito que seria interessante desenvolver uma ferramenta interativa e quantitativa, que permita aos responsáveis acompanhar o progresso da criança. Algo semelhante a um teste ou um exercício de revista, que pode ser respondido de maneira simples e objetiva, para que os pais consigam ver como a criança está reagindo a determinadas situações.*

*Embora as crianças, muitas vezes, sejam muito articuladas e saibam o que fazer para obter o que desejam, elas costumam ser bastante honestas sobre o que estão sentindo, especialmente quando são educadas para expressar suas emoções de forma clara. Portanto, esse feedback pode ser muito útil para que os responsáveis compreendam melhor o estado emocional da criança e possam intervir de forma mais assertiva.*

*Além disso, é importante considerar o público-alvo dessa ferramenta, como, por exemplo, crianças de diferentes idades (de 4 anos em diante), incluindo crianças verbais e aquelas que já estão no processo de escolarização. Isso vai garantir que a ferramenta seja efetiva para diferentes perfis de crianças, tornando-a mais útil no processo de desenvolvimento e manejo da frustração.*

*Eu acredito que com essas adaptações, a ferramenta pode ser muito eficaz no apoio tanto para os profissionais quanto para os responsáveis.”*



## Apêndice C

### Entrevista com profissional 3

1 - Quais sentimentos você considera mais comuns ou significativos para as crianças lidarem quando experimentam frustração?

R: *“Quando a gente vê as crianças em comportamentos que indicam frustração, a primeira coisa que tentamos fazer é ajudá-las a se auto-perceberem. Ou seja, trabalhamos para que elas consigam perceber o que estão sentindo. Então, o foco inicial é que a criança tenha essa autopercepção emocional, para que, a partir disso, possamos trabalhar a autorregulação dela, ou o auto-gerenciamento emocional.*

*Eu percebo muito, pela minha experiência, que elas têm muita dificuldade em nomear o que estão sentindo. Isso é muito difícil para elas, por isso precisamos de um processo mais longo para ajudá-las a encontrar e nomear as emoções básicas. Eu vejo até que em casa esse trabalho muitas vezes não é feito, de mostrar as emoções para as crianças.*

*Por isso, a gente usa muito o filme *Divertidamente (Inside Out)*, que ajuda nesse processo, pois ele permite que a criança entenda de forma simples as emoções que fazem parte da sua realidade, como a tristeza, a raiva, entre outras. A partir desse trabalho emocional, as crianças começam a relatar o que estão sentindo, como “Estou muito bravo!” ou “Estou muito triste!” – normalmente, essas são as duas emoções que elas conseguem identificar.*

*E o que podemos fazer com isso? Podemos sugerir algumas estratégias de autorregulação, como respirar fundo, pedir um tempo para se acalmar, ou até usar objetos sensoriais que ajudam a regular as emoções, como um brinquedo ou um puppet que a criança goste de usar. Então, quando as crianças conseguem*





*identificar o que estão sentindo, geralmente as emoções que elas conseguem nomear são a tristeza e a raiva.”*

**2 - Como você mede a evolução das crianças no manejo dos sentimentos associados à frustração?**

*R: “A gente consegue perceber que a criança está evoluindo quando ela consegue nomear suas emoções e quando consegue se autorregular. Por exemplo, ela pode estar muito brava, mas sabe que não pode sair chutando tudo, nem chorando eternamente ou batendo nas pessoas.*

*A gente fala muito sobre comportamentos, tanto autolesivos quanto agressivos, principalmente no contexto do autismo. Então, a criança pode dizer “Estou triste” ou “Estou com raiva”. Aí, o que a gente precisa fazer com isso? Não podemos permitir que ela bata, cuspa ou tenha comportamentos agressivos.*

*A evolução fica evidente quando, ao invés de agir de forma impulsiva, a criança consegue dizer: “Estou muito triste, eu preciso de um tempo”. Quando ela consegue nomear a emoção e também se autorregular. Ela pode pedir para mudar de atividade ou pedir um brinquedo que ela quer, reconhecendo que naquele momento não tem, mas então propõe algo diferente, seguindo os combinados.*

*A gente percebe essa evolução na frustração, quando a criança consegue nomear sua emoção e se autorregular. Isso não é fácil, nós mesmos, muitas vezes, não conseguimos. Imagina o trabalho com a criança, né?”*

**3 - Quais métodos ou ferramentas você utiliza para coletar dados e avaliar a evolução das crianças nesse aspecto?**

*R: “Na clínica onde eu trabalho, que é especializada, utilizamos a ciência ABA (Análise do Comportamento Aplicada). Dentro dessa*

*abordagem, elaboramos programas específicos com base nos protocolos avaliativos que aplicamos nas crianças.*

*Analisamos os déficits que a criança apresenta. Por exemplo, se ela tem um déficit na habilidade de autorregulação, elaboramos programas bem específicos para trabalhar esse ponto. A ideia é aplicar o programa de forma sistemática e, para isso, precisamos registrar tudo. O hábito se constrói com a prática diária, e a partir dos registros, conseguimos avaliar se a criança está conseguindo se autorregular de forma independente ou não.*

*Existem vários programas que podemos usar para trabalhar a questão da frustração. Podemos, por exemplo, trabalhar o reconhecimento das emoções (nomeando-as) ou usar programas específicos de autorregulação. Existem diferentes tipos de programas de autorregulação, e a escolha vai depender muito das necessidades de cada criança.*

*A evolução da criança é percebida à medida que vamos avaliando os programas. Observamos os registros e as folhas de aplicação do programa para ver se a criança está conseguindo realizar as tarefas de forma independente e, mais importante, se está conseguindo generalizar os comportamentos. A generalização é uma das premissas do ABA: a criança não deve apenas demonstrar o comportamento em um ambiente específico, com uma única pessoa, mas também em outros ambientes e com outras pessoas. A evolução se torna visível quando a criança consegue generalizar os comportamentos, ou seja, quando ela consegue aplicar o que aprendeu fora da clínica, em casa ou em outros contextos. Quando vemos isso acontecer, sabemos que a criança está evoluindo e se tornando capaz de se regular e lidar melhor com as frustrações, especialmente quando as situações saem do controle.”*

**4 - Como é que vocês fazem esse repasse para os pais? Como é esse contato? Existe algum documento?**



R: *“Quando a criança chega, começamos com uma anamnese com os pais para entender se os déficits que encontramos estão alinhados com o que eles percebem em casa. Às vezes, a demanda que os pais trazem é diferente daquilo que observamos na clínica. Por isso, é importante fazer esse alinhamento, para saber o que eles estão pontuando como necessidade.*

*A partir daí, fazemos a avaliação com o protocolo, e o tempo de avaliação pode variar. Após a avaliação, temos um período de cerca de 30 dias para dar um retorno aos pais. A devolutiva é mensal, mas estamos sempre em contato com os pais, pois o trabalho envolve comportamento, e o comportamento do organismo está sempre interagindo com o ambiente. É importante entender que o ambiente da criança não se limita apenas à casa ou à clínica. O ambiente também inclui a escola. Por isso, é essencial alinharmos as estratégias da clínica com as da escola e com as da casa. Estamos constantemente em contato com os pais para garantir esse alinhamento. Falamos também de uma orientação parental. Durante esse processo, discutimos o que percebemos durante as sessões, sugerimos ajustes e perguntamos aos pais se concordam com a abordagem ou se têm uma perspectiva diferente. Essa orientação é feita presencialmente, mas, em casos específicos, como quando os pais são separados ou moram em regiões distantes, pode ser feita remotamente. No entanto, é importante ressaltar que, muitas vezes, os pais não comparecem às orientações. Embora marquemos as sessões, nem sempre eles estão presentes, o que infelizmente é uma realidade.”*

## **5 - Como funcionam esses protocolos que você comentou anteriormente?**

R: *“Os protocolos que utilizamos na clínica são baseados nos marcos do desenvolvimento. A ideia é perceber em que ponto de desenvolvimento a criança deveria estar desempenhando determinada habilidade. Por exemplo, uma criança de 12 meses*





deveria ter contato visual. Porém, em crianças dentro do espectro autista, muitas vezes, essas habilidades ainda não estão presentes. Os protocolos avaliativos começam com base em faixas etárias para crianças típicas, mas sabemos que crianças atípicas, como as com TEA, não seguem esses marcos de desenvolvimento de forma linear. Por isso, analisamos qual é o déficit da criança. Se o déficit for em habilidades básicas, usamos o protocolo VB-MAPP (Verbal Behavior Milestones Assessment and Placement Program). Se for em habilidades sociais, utilizamos o protocolo ABLLS-R (The Assessment of Basic Language and Learning Skills - Revised), que é um protocolo voltado para habilidades de linguagem e sociais. E se for uma criança mais velha, já adolescente, que acompanha a faixa etária, podemos usar o protocolo AFLS (Assessment of Functional Living Skills). Portanto, o protocolo utilizado vai depender do tipo de déficit de habilidade da criança, e escolhemos o mais adequado após uma análise cuidadosa. Existem vários protocolos de avaliação dentro da abordagem ABA, mas os que citei são os que utilizamos na clínica onde trabalho. Existem outros protocolos também, que podem ser aplicados conforme a necessidade da criança. Na sequência, quando iniciamos a elaboração dos programas de intervenção, começa a aplicação dos protocolos. O que eu percebo muitas vezes é que os pais não acompanham de perto o processo, principalmente quando a criança começa a atingir a independência em determinado programa. Por exemplo, no caso da imitação motora, que é um dos programas que usamos. Quando a criança consegue imitar um comportamento, inicialmente, a gente fornece ajuda, seja ela vocal ou física. Ao longo do tempo, usamos técnicas de esvanecimento para que a criança passe a realizar a tarefa de forma independente. O que eu vejo frequentemente é que, muitas vezes, os pais não percebem ou não acompanham essa conquista de independência. A criança pode, por exemplo, alcançar independência em habilidades como imitação motora, contato visual ou até se atentar quando é chamada. O problema é que, muitas vezes, os pais não sabem



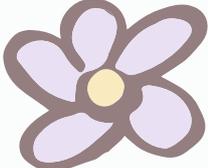


que a criança atingiu essas conquistas, ou então não compreendem a importância disso para o desenvolvimento dela. Mesmo quando usamos plataformas como o Tita Therapy para registrar as evoluções da criança, a comunicação não é sempre clara para os pais.

**6 - Quais são os principais desafios que você enfrenta ao avaliar a evolução das crianças nesse aspecto emocional?**

R: "Eu acredito, e isso eu posso falar tanto do meu contexto na clínica com crianças autistas, mas também na minha supervisão da faculdade. Minha supervisora sempre falava isso, e até minha própria psicóloga também fala isso no contexto em que ela vive. O contexto que a gente vive, infelizmente, é que a gente faz toda uma preparação, seja na psicologia clínica, seja dentro de clínicas multidisciplinares, mas quando chega em casa, não é seguido o que foi combinado. É como se a gente estivesse fazendo o contrapiso e as pessoas chegassem em casa e começassem a pisar no contrapiso que acabamos de fazer, né?"

Então, acho que um dos maiores desafios que a gente tem é de fato fazer essa orientação parental acontecer. Eu conto nos dedos os pais, os responsáveis, que seguem o que a gente está propondo, sabe? Não é que a gente seja o "suposto saber" ou que sabemos de todas as coisas, não é isso. Mas é, de fato, fazer o alinhamento acontecer. Isso é muito importante. E muitas vezes a gente vê que são pais separados, e aí fica difícil alinhar. Então, quando a criança vai para a casa do pai, é uma coisa, quando vai para a casa da mãe, é outra. Não consegue ter esse alinhamento, sabe? De tipo, "ah, vamos fazer dessa forma". Por exemplo, eu acompanhava uma criança específica cujos pais são separados, e ele tinha muito problema de autorregulação. Ele se frustrava e começava a bater em todo mundo. Tem várias crianças lá na clínica que fazem isso. Elas não conseguem nomear o que estão sentindo. Tipo, "eu estou com raiva" ou "estou brava", não conseguem.



*Quando a gente consegue fazer esse trabalho e eles começam a nomear o que estão sentindo, é um grande avanço. Aí, com o tempo, eles conseguem até dizer "ah, eu quero um tempo". Mas esse processo de se autorregular é muito difícil. Quando a gente consegue, é um passo enorme. Uma vez, conseguimos fazer com que a criança falasse isso de forma independente.*

*Quando fomos estudar o contexto, vimos que o problema era justamente esse. Os pais são separados, e a mãe dá tudo o que ele quer, mas o pai não. Ele prefere muito mais a casa da mãe do que a casa do pai. Conseguimos conversar mais com a mãe, mas o pai não vem para a clínica para os alinhamentos. Então, um dos pais segue as orientações e o outro não.*

*Acho que esse é um dos principais pontos, sabe? Muitas vezes a gente não consegue que a criança generalize os comportamentos porque os pais não estão buscando, não estão fazendo a parte deles. Eles não vão.*

## **7 - Qual a relação da frustração com o uso de telas?**

*R: "No ambiente em que eu vivo, por exemplo, a gente usa muito o filme Divertidamente. Muito. Porque é um filme que fala sobre as emoções e é voltado para o público infantil. Claro que outras pessoas também assistem e tal, mas ele traz uma linguagem mais acessível, sabe? Tipo, caramba, tem a raiva e as expressões da raiva, tem a tristeza e as expressões da tristeza.*

*E é isso! E aí, você trabalhar com a imagem corporal, com o que você está vendo. Por exemplo, "quando eu estou triste, eu fico assim...". E eu já fiz, inclusive, muitas aplicações de programas que envolvem isso. Era para nomear as emoções, e eu alinhava perguntas como: "Qual emoção é essa aqui?" "Essa daqui é a tristeza. Quando a gente fica triste, a gente fica como?". A gente pode mostrar um aparato visual, por exemplo. A gente usa muita tecnologia para isso. Nossa, eu não sei como explicar... Mas a gente usa bastante tecnologia. Por exemplo, usamos slides.*



*Quando uma criança quer algo da mãe e a mãe não permite, a gente usa esse suporte visual. O que a gente faz diante disso? Como ajudar a criança a identificar o que está sentindo e o que fazer com isso?*

*Mas eu acho que o principal, e por isso Divertidamente foi tão propagado, é trazer as emoções para o público infantil com uma linguagem que eles conseguem entender, e com expressões faciais que são claras para eles. Tipo, eu sei o que é raiva porque ele fica assim, eu sei o que é nojo porque ela fica assim, sabe?*

*Inclusive, eu estava pensando, quando você me lançou a proposta, fiquei pensando: "Caramba, o que o designer pode fazer?". (Nesse momento, conversamos um pouco sobre a ideia do projeto de pesquisa.)"*

**8 - Há mais alguma informação que você gostaria de compartilhar sobre como medir a evolução das crianças no manejo da frustração?**

*R: "Vamos lá, a gente faz a avaliação dos protocolos e aí já parte para a elaboração de programas. Beleza.*

*Aí, nessa elaboração dos programas, começa a aplicação. O que eu vejo? O que eu vejo é que, muitas das vezes, talvez os pais não acompanhem. Por exemplo, quando uma criança consegue fazer algo de forma independente.*

*Inicialmente, ela não consegue fazer sozinha, a gente dá algum tipo de ajuda, seja uma ajuda vocal ou física. E aí, tem todo um processo de esvanecimento, de dar dicas, para que a criança saia dessa posição de depender de ajuda e consiga fazer de forma independente.*

*O que eu vejo, muitas das vezes, é que os pais não acompanham quando a criança consegue atingir a independência em determinado programa. Por exemplo, a criança consegue imitar. A gente fala de imitação motora, que é um dos programas.*





*Ela conseguiu independência em quatro exemplos e tal. Só que, muitas das vezes, os pais não têm acesso a isso.*

*Não conseguem perceber que a criança atingiu a independência em imitação motora, em contato visual, em se atentar quando é chamada. Muitas vezes, a gente fala disso na terapia, mas não sabemos se a mãe ou o pai estão realmente entendendo a importância disso.*

*Eu acho que talvez, se tivesse algo mais... E a pior parte é que lá na clínica usamos o Tita Therapy, que é uma plataforma onde a gente pode registrar as evoluções da criança no dia a dia. Mas, mesmo assim, a gente não consegue mostrar de forma clara que a criança atingiu a independência em determinado aspecto. Até conseguimos marcar se foi independente ou não, mas acho que a plataforma poderia ser mais específica para isso.*

*O Tita Therapy é uma plataforma usada em várias clínicas multidisciplinares, principalmente dentro da escola. O autismo está bombando, assim, né? Só que os pais têm acesso a essas informações, mas eu sinto que não há um engajamento real da parte deles. Acho que o problema está em não saberem o quanto é importante atingir a independência em certas habilidades. Se tivesse algo mais claro, mais didático, para mostrar a evolução, acho que seria mais eficaz.*

*Eu, particularmente, não acho o Tita muito didático. Lá vai eu criticando o Tita, meu Deus! Mas, às vezes, sinto que ele deixa a desejar nesse aspecto. Faltaria algo mais assertivo para acompanhar de fato a evolução da criança.”*





## Apendice D

### Entrevista com profissional 4

1 - Quais sentimentos você considera mais comuns ou significativos para as crianças lidarem quando experimentam frustração?

R: *“Então, a frustração normalmente é acompanhada de sentimentos, né? Na clínica, eu consigo identificar a raiva como algo muito presente. A tristeza também aparece bastante, mas eu acho que, entre raiva e tristeza, eu ainda apostaria mais na raiva. A criança, ela não consegue elaborar muito essa frustração, né? Então, ela precisa de um apoio externo. Seja dos pais, seja do profissional de saúde, seja da própria escola, que também tem um papel muito importante nesse processo. E é isso, acho que é por aí.”*

2 - Como você mede a evolução das crianças no manejo dos sentimentos associados à frustração?

R: *“Na psicoterapia infantil, a gente costuma trabalhar muito com abordagens lúdicas. E a partir dessas abordagens, conseguimos identificar pontos de evolução, pontos de regressão, né? No sentido de: o que avançou, o que ainda não avançou, e o que retrocedeu. Também trabalhamos a partir da escuta dos responsáveis, né? Muitas vezes, eles conseguem trazer situações que a criança ainda não consegue expressar. E, a partir dessas situações, conseguimos trazer para dentro do ambiente psicoterapêutico e trabalhar com a criança para ver se, de fato, aquilo que os pais trazem é válido ou não. Por exemplo: pinturas, desenhos, jogos. Existem jogos que são preparados especificamente para esses casos. Brincar é algo muito precioso. Então, a partir desse brincar, conseguimos perceber muitas questões que acabam sendo faladas pelas próprias*



crianças.”

### 3 - Quais métodos ou ferramentas você utiliza para coletar dados e avaliar a evolução das crianças nesse aspecto?

R: “Normalmente, falando sobre o atendimento, a gente não constrói um roteiro, né? Porque estamos lidando com a singularidade de cada sujeito. Não tem como seguir necessariamente um roteiro fixo. Mas a gente tem uma ideia do que fazer com aquele caso, com aquela criança. Então, a partir da demanda exposta e da chegada da criança ao consultório, começamos o processo de anamnese. Escutamos a demanda dos pais e já iniciamos a investigação. E essa investigação não é linear. Ela não foca apenas na demanda trazida pelos pais, mas serve como um ponto de partida para o processo investigativo. Como em uma pesquisa, temos um objetivo específico, mas os objetivos vão se ampliando durante o processo. Durante as sessões, a criança vai nos mostrando como ela interage com o ambiente e como ela lida com os estímulos. Por exemplo, vamos perceber se ela consegue participar da sessão de forma integral. Algumas crianças chegam e já se sentam no cantinho, já se adaptam ao ambiente. Outras chegam querendo sair, ou começam a apresentar uma demanda de fuga, como ir ao banheiro. Nesse caso, vamos ajustando o processo. Existem crianças com apego mais limitativo, que não oferecem tanto material de contato, e a gente precisa ir mais a fundo, muitas vezes, fugindo da demanda para não reforçar sentimentos negativos relacionados a ela. Em alguns casos, é necessário fazer um rodeio para chegar até a criança.

Há também aquelas crianças que verbalizam tanto que não precisamos tanto do lúdico. O lúdico vai depender muito da idade da criança e do momento dela. Por exemplo, quando falamos de frustração, muitos deles ainda não compreendem o que é isso. Então, qual é o meu papel nesse sentido?



*É apresentar as emoções para eles. Inclusive, eu uso muito um joguinho. Peraí, rapidinho, vou te mostrar.*

*[pausa para buscar o jogo “Viagem das Emoções”]*

*Pronto, aqui está. Deixa eu te mostrar. Olha, por exemplo, eu consigo apresentar para as crianças o que é raiva, e também alternativas para o que fazer quando sentem raiva. O que você faz quando está com raiva? O que te deixa tranquilo?*

*Primeiro, você insere na criança a compreensão sobre o que são as emoções, o que são esses sentimentos. Porque ela já sente, ela só não sabe nomear. Então, você vai auxiliar a criança a nomear essas emoções.*

*A partir disso, conseguimos observar a evolução. Se ela já consegue nomear a emoção, se já consegue identificar o motivo daquela raiva. Porque a raiva não é só produto de uma coisa só, né? A raiva pode vir de várias situações. Então, esse é o papel.*

*E, no meu caso pessoal, desde o início, sempre anotamos tudo. São muitas anotações. O trabalho é também muito teórico. Cada caso é único. Procuramos retomar e revisar os fechos teóricos, buscar novos autores, visitar produções que construímos ao longo da graduação, pós-graduação, etc. A ideia é identificar na teoria e na prática o que pode ser feito para melhorar o processo.*

*Então, é um processo muito difícil de mergulhar no caso, de estar realmente imerso nele.*

**4 - Como é que você faz os repasses para os pais? É presencial? Você usa alguma ferramenta?**

*R: “No retorno, na entrevista evolutiva, que a gente chama, é passado para os pais um resumo do que aconteceu ao longo do processo, né? E também como esses pais podem auxiliar a criança em cada uma das evoluções que ela teve. Então, o diálogo é fundamental. Acho que a chave principal, a ferramenta mais utilizada nesse processo, realmente, é o diálogo. Em alguns casos, a gente elabora relatórios evolutivos, né? E também pode haver*





*alguns encaminhamentos, caso seja necessário, por exemplo, um acompanhamento com neuro ou com psiquiatra infantil. Nesse caso, o documento se faz necessário.*

*Mas, quando é só com os pais, a abordagem é realmente mais voltada para o diálogo. Pelo menos, assim funciona comigo.”*

**5 - Quais são os principais desafios que você enfrenta ao avaliar a evolução das crianças nesse aspecto emocional?**

*R: “Os pais são o maior desafio. Porque, muitas vezes, a demanda não é da criança, sabe? A demanda é do pai, é da mãe. É da ausência desse pai, é da sobrecarga dessa mãe. A gente vê muito isso na clínica. Então, eu diria que o maior desafio são os pais.”*

**6 - Qual a relação da frustração com o uso de telas?**

*R: “Eu acho que existe muita relação aí. Porque as telas são imediatistas. A gente fala de coisas muito rápidas, que fluem muito rápido e que se resolvem muito rápido também. Então, de certa forma, essa geração que chega agora, essas crianças, elas já estão inseridas nessa construção de imediatismo, né? De você querer já ter, né? Hoje, a gente não demora muito pra conseguir algo na internet, nas telas. E aí, isso acaba atrapalhando o desenvolvimento do senso de frustração, porque pouco se tem frustração na gente. Por exemplo, quando a gente não gosta de alguém nas redes sociais, a gente bloqueia. Mas a gente não pode bloquear as pessoas na vida real, né? A gente precisa lidar com elas.”*

**7 - Há mais alguma informação que você gostaria de compartilhar sobre como medir a evolução das crianças no manejo da frustração?**

*R: “É um assunto tão extenso que a gente poderia passar tanto tempo falando, né? Mas recomendações assim, de cabeça,*





*eu não tenho. Mas, eu tenho um projeto de pesquisa, foi uma análise fílmica. Aí, eu fiz uma análise fílmica do documentário Criança Alma do Negócio. Não sei se você já ouviu falar desse documentário. É um documentário bem interessante. Ele é antigo, mas ele se torna atual.”*

