

ALTERNATIVAS PARA UMA AVALIAÇÃO PSICOLÓGICA INCLUSIVA E ENVOLVENTE: TESTE PROJETIVO JORNADA PARA CASA.

¹ Paula Lopes Mussolini; ² Sabrine Freitas Basílio.

¹ Graduando em Psicologia pela Universidade São Judas Tadeu; ² Graduando em Psicologia pela Universidade São Judas Tadeu.

Área temática: Inovações em Psicologia, Psicoterapia e Saúde Mental

Modalidade: Comunicação Oral Presencial

E-mail dos autores: Paula.mussolini@gmail.com¹; sabrine_freitas20@hotmail.com²

RESUMO

INTRODUÇÃO: A avaliação psicológica desempenha um papel essencial na compreensão do funcionamento psicológico, mas a falta de ferramentas adaptadas para a população com deficiência visual gera uma significativa lacuna na pesquisa e prática clínica. O estudo seguiu uma abordagem de Design Science Research (DSR), considerando o Modelo MDA, e destacou a importância da gamificação na psicologia, especialmente em tarefas desafiadoras. **OBJETIVO:** Propor uma avaliação psicológica acessível e envolvente para crianças e adolescentes com deficiência visual, com foco na gamificação do teste projetivo CAT-A. **MÉTODOS:** O teste Jornada Para Casa incorporou elementos lúdicos, interativos e narrativos, criando um ambiente imersivo para a criança. **RESULTADOS:** Durante os testes piloto, comprovou-se a eficácia da metodologia escolhida, com boa receptividade dos participantes, indicando sucesso na adaptação gamificada do CAT-A. **CONCLUSÃO:** A análise apontou a necessidade de ajustes para melhorar a experiência das crianças. E, estando ainda em fase inicial, apresenta algumas limitações, como ainda não ter sido testado no público com deficiência visual. Esta monografia visou preencher a lacuna na avaliação cognitiva de populações especiais e contribuir para intervenções terapêuticas mais eficazes e personalizadas.

Palavras-chave: Testes Psicológicos; Gamificação; Psicologia.

1. INTRODUÇÃO

A avaliação psicológica é um processo técnico e científico que identifica o funcionamento psicológico de indivíduos ou grupos, abordando aspectos cognitivos, habilidades e personalidade. Instrumentos como o Teste de Apercepção Infantil - Figuras de Animais (CAT-A), baseado na teoria psicanalítica, são usados para avaliar crianças, analisando suas necessidades e motivações através da interpretação subjetiva de figuras (CFP, 2018; Noronha, 2010).

Existe uma lacuna significativa na avaliação de crianças e adolescentes com deficiências visuais, pois muitos testes tradicionais dependem de estímulos visuais. A visão é fundamental no início da vida, estimulando a comunicação e o desenvolvimento cognitivo e social, e sua ausência pode dificultar essas áreas. A falta de instrumentos adaptados resulta em uma produção científica

escassa, dificultando o trabalho dos profissionais. Para uma avaliação justa e apropriada, é necessário um processo diferenciado que inclua adaptações específicas para essa população, garantindo que o desempenho não seja comprometido (Brambring & Troster, 1994; Campos, 2022).

A gamificação de testes visa tornar a avaliação mais lúdica e acessível, utilizando elementos de jogos para melhorar a qualidade dos dados e a eficácia das intervenções baseando-se em abordagens como o Design Centrado no Usuário (DCU) e o Design Science Research (DSR). Estudos indicam que jogos digitais podem aprimorar funções cognitivas e habilidades em crianças, promovendo engajamento e reduzindo a ansiedade (Leitão & Xexéo, 2021; Reis & Castro, 2020).

O modelo MDA (*Mechanics, Dynamics & Aesthetics*) é usado no design de jogos e gamificação, ajudando a criar testes funcionais e envolventes, facilitando uma interação mais natural e produtiva. A mecânica envolve os componentes específicos do jogo, a dinâmica lida com as interações durante o jogo e a estética abrange a experiência emocional do jogador (Matos, 2020; Reis & Castro, 2020).

O teste "Jornada Para Casa" exemplifica essa abordagem, incorporando narrativa, desafios e interatividade, incentivando a expressão natural das emoções e percepções das crianças. Utiliza o Teste de Apercepção Temática com figuras de animais para investigar processos mentais profundos, conforme a abordagem psicanalítica (Miguel, 2014).

A gamificação torna as tarefas mais interativas e menos ansiosas, especialmente em avaliações cognitivas. A metodologia ABCDE é destacada para o desenvolvimento de jogos sérios, abordando desafios de complexidade do desenvolvimento (Possamai & Gasparini, 2021; Ramos & Anastácio, 2020).

O "Jornada Para Casa" visa melhorar a avaliação de populações especiais, oferecendo uma abordagem que facilita a compreensão das necessidades emocionais e cognitivas de crianças e adolescentes, permitindo intervenções terapêuticas mais eficazes e inclusivas.

2. MÉTODO

O projeto de pesquisa foi submetido e aprovado pelo Comitê de Ética - CEP/USJT e Conselho Nacional de Ética e Pesquisa - CONEP/MS (CAAE: 75561223.3.0000.0089). Após aprovação, os participantes foram convidados por intermédio do Centro de Psicologia Aplicada (CENPA) da Universidade São Judas Tadeu - Jabaquara, através de uma carta de apresentação com

a finalidade da pesquisa, critérios de inclusão e exclusão e contato dos pesquisadores, além de um comunicado presencial aos voluntários que são pacientes do CENPA pelas suas próprias terapeutas estagiárias e com autorização de suas supervisoras. A aplicação foi realizada após a assinatura dos termos de consentimento, de forma individual e presencial, em ambiente controlado, no Centro de Psicologia Aplicada da Universidade São Judas Tadeu - CENPA Jabaquara.

O teste Jornada para Casa é um jogo de tabuleiro adaptado para deficientes visuais, onde o jogador conta histórias a partir de imagens descritas pelo examinador. Para analisar a eficácia da adaptação, foram utilizados os construtos do CAT-A: Nível Descritivo, Nível Interpretativo, Percepção dos Elementos, Omissão de Elemento, Autoimagem, Relações Objetivas, Concepção do Ambiente, Necessidades, Conflitos e Ansiedades.

O jogo usa imagens e criaturas descritas a partir dos cartões do CAT-A, conforme os parâmetros do Projeto WEB, pesquisa de destaque entre as metodologias de descrição de figuras (Fiorini, M. L. S., & Manzini, E. J, 2010). O tabuleiro é dividido em 5 regiões que representam os biomas brasileiros, com recursos táteis e visuais para melhor identificação e imersão, com o objetivo de criar o melhor ambiente possível para o jogador conseguir produzir o melhor conteúdo que puder. A partir do modelo MDA, temos as mecânicas, dinâmicas e estéticas:

1. Jogador: andar até os espaços de missões, dialogar com personagens, executar missões, obter e usar habilidades e chaves.
2. Mestre de mesa: descrever o jogo, interpretar diálogos, articular missões, atribuir habilidades e chaves, e movimentar o jogador se necessário.

O objetivo do jogo é chegar à região do Galinheiro, obtendo habilidades e três chaves escondidas com criaturas nas regiões Campina Cálida, Floresta do Ócio e Costa Serena. Para isso, o jogador deve completar missões contando histórias baseadas em imagens. O jogo também inclui Mini-Missões para facilitar a jogabilidade e oferecer dicas.

Para obter habilidades e chaves, o jogador deve andar até um espaço de Missão de Encontro ou de Chave para que o Mestre de Mesa descreva a situação ofertada pela missão e, contar uma história com começo, meio e fim a partir de uma imagem ou descrição de imagem correspondente com a missão. O jogo também oferece missões de suporte, chamadas de Mini-Missões, para facilitar a jogabilidade e oferecer dicas sobre os espaços onde há criaturas e chaves, além de oferecer atividades secundárias para otimizar o engajamento e a imersão.

O fluxo do jogo é definido por três fases, o jogador deve realizar as mecânicas disponíveis de acordo com cada fase. Sendo elas: 1) Fase de Ação: permite que o jogador realize movimentos pelo tabuleiro e inicie missões, tendo o poder de escolha de aderir ou não, conforme a obrigatoriedade da missão. O jogador deve iniciar uma missão ou aguardar caso não alcance um espaço de missão ao final da sua movimentação; 2) Fase de Encontro: o Mestre de Mesa oferece uma descrição clara dos objetivos a serem alcançados e quaisquer requisitos necessários para sua conclusão, presentes nos Cartões de Missão, garantindo que os jogadores cumpram os objetivos estabelecidos. Se a missão for obrigatória, o jogador deve iniciar a missão e, este, deve realizá-la caso tenha todos os requisitos, senão precisa voltar depois para finalizá-la. Missões não obrigatórias, são optativas. Nas fases de Encontro ou de Chave, o examinador pode realizar o inquérito posterior do CAT-A se necessário; 3) Fase de Efeito: o Mestre de Mesa possui a função de dar habilidades e distribuir chaves para o progresso no jogo. Após, deve guiar e continuar a história com base nas ações dos jogadores durante as fases anteriores.

O jogo começa nas Planícies Brandas com o jogador encontrando o Mago de Estórias, que oferece habilidades em troca de histórias completas. Seis testes pilotos foram realizados no CENPA Jabaquara, porém um dos voluntários decidiu encerrar a sua participação e não foi considerado na análise do jogo. O tempo médio foi de uma hora e 20 minutos, com cinco voluntários entre seis e dez anos, sendo três do sexo masculino e dois do feminino. Dados socioeconômicos e histórias de vida foram coletados por meio de entrevista de anamnese.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A aplicação do teste projetivo "Jornada Para Casa" demonstrou que os voluntários mantiveram-se engajados, apesar de demonstrações pontuais de cansaço. Todos os testes foram realizados no período da tarde e noturno, o que pode ter influenciado a disposição dos participantes. A interação física com o tabuleiro foi especialmente benéfica, promovendo maior envolvimento. As mini-missões cumpriram seu objetivo de guiar os jogadores pelo tabuleiro e ajustar o ritmo do jogo, com voluntários mostrando satisfação ao completá-las e receberem recompensas. As Missões de Encontro e de Chave foram bem-sucedidas, com pouca necessidade de explicação adicional. Alguns voluntários mostraram timidez nas primeiras missões, mas, em geral, completaram as tarefas com satisfação, embora ocorressem distrações pontuais.

Os voluntários exibiram comportamentos de cooperação, curiosidade e resolução de conflitos. O CAT-A capturou vivências pessoais significativas, com a maioria dos cartões interpretados adequadamente. Desvios temáticos indicaram projeções pessoais. A análise revelou uma predominância de temas negativos nas dimensões avaliadas, sugerindo dificuldades nas relações interpessoais e concepções do ambiente. Temas de cuidado e proteção emergiram como principais necessidades.

Os resultados demonstraram que a metodologia do jogo foi eficaz em engajar os voluntários, promovendo um ambiente lúdico e interativo. A análise dos temas evocados pelo CAT-A indicou diferenças significativas entre os sexos, com meninos apresentando maior consistência nos temas frequentes. A pesquisa validou o jogo como uma ferramenta projetiva inovadora, capaz de ampliar o uso do CAT-A para crianças com deficiência visual, oferecendo uma avaliação psicológica mais envolvente e dinâmica. A revisão das missões e ajustes para aumentar o interesse inicial são recomendados para futuras aplicações.

4. CONCLUSÃO

Esta pesquisa desenvolveu uma versão gamificada do Teste de Apercepção Temática Infantil (CAT-A) e avaliou sua eficácia por meio de testes piloto. Os participantes demonstraram receptividade positiva, com comportamentos de cooperação, curiosidade e imersão, indicando que a adaptação foi bem-sucedida. A análise revelou a necessidade de ajustes na quantidade de estímulos e na atratividade de algumas missões para melhorar o engajamento.

Identificou-se uma limitação na inclusão de crianças com deficiência visual, que será abordada em futuras etapas com parcerias locais. A pesquisa contribui para a Psicologia ao promover avaliações mais inclusivas e acessíveis, refletindo um compromisso com a ética e o aprimoramento contínuo.

Os resultados destacam a capacidade dos participantes de se manterem engajados, apesar de momentos de cansaço, e mostram que a interação física com o tabuleiro foi benéfica. As mini-missões cumpriram seu objetivo de guiar os jogadores, com feedback positivo dos participantes. A adaptação gamificada do CAT-A se mostrou promissora para a avaliação psicológica de crianças, facilitando a expressão de emoções e percepções.

REFERÊNCIAS

- BRAMBRING, M., & TROSTER, H. The assessment of cognitive development in blind infants and preschoolers. **Journal of Visual Impairment & Blindness**, v. 88, n. 1, 9-18, 1994. Recuperado de <<https://doi.org/10.1177/0145482X9408800104>>.
- CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA. Resolução 009/2018. Brasília: **Conselho Federal de Psicologia**, 2018. Recuperado de <<https://satepsi.cfp.org.br/docs/ResolucaoCFP009-18.pdf>>.
- FIORINI, M. L. S., & MANZINI, E. J. Procedimentos para descrição de figuras em texto impresso visando à acessibilidade para pessoas cegas: um estudo a partir de um livro de educação física adaptada. **Revista Educação em Questão**, v. 38, n. 24, p. 164-183, 2010. Recuperado de <<https://periodicos.ufrn.br/educacaoemquestao/article/view/4031>>.
- CAMPOS, Carolina Rosa. Deficiência visual: possibilidades e desafios em avaliação psicológica. Gerais, Rev. **Interinst. Psicol.**, Belo Horizonte, v. 15, n. 1, p. 1-24, jun. 2022. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1983-82202022000100002&lng=pt&nrm=iso>.
- LEITÃO, Thiago; SILVA, Famy; XEXÉO, Geraldo. Análise de métodos de design de jogos sérios sob a ótica da Design Science Research. In: TRILHA DE ARTES & DESIGN – ARTIGOS COMPLETOS - SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 20., 2021, Online. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. p. 40-47. DOI: <https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2021.19623>.
- MATOS, D. A. Projetando mecânicas de jogos com base em uma abordagem iterativa. 101 f., il. **Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Design)** – Universidade de Brasília, Brasília, 2020. Recuperado de <<https://bdm.unb.br/handle/10483/29715>>.
- MIGUEL, F. K.. Mitos e verdades no ensino de técnicas projetivas. **Psico-USF**, v. 19, n. 1, p. 97–106, jan. 2014. Disponível em <<https://doi.org/10.1590/S1413-82712014000100010>>.
- NORONHA, Ana Paula Porto et al. SOBRE O ENSINO DE AVALIAÇÃO PSICOLÓGICA. **Aval. psicol.**, Porto Alegre, v. 9, n. 1, p. 139-146, abr. 2010. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1677-04712010000100015&lng=pt&nrm=iso>.
- POSSAMAI, D. S., HOUNSELL, M. DA S., & GASPARINI, I. The ABCDE Methodology: Emphasizing Creativity in the Design of Serious Games. **ISys - Brazilian Journal of Information Systems**, 14(1), 24–55, 2021. Recuperado de <<https://doi.org/10.5753/isys.2021.993>>.
- RAMOS, Daniela Karine; VENTURIEL, Clarissa; STANGE, Naomi; ANASTÁCIO, Bruna Santana. Jogos digitais e gamificação: intervenção para o aprimoramento das funções executivas. **Debates em Educação**, [S. l.], v. 12, n. 27, p. 499–520, 2020. DOI: 10.28998/2175-6600.2020v12n27p499-520. Disponível em: <<https://www.seer.ufal.br/index.php/debateseducacao/article/view/8838>>.
- REIS, A. V., & CASTRO, B. C. Design de gamificação: revisão de teorias e métodos. **Art & Design Track – Full Papers; SBC – Proceedings of SBGames**, ISSN: 2179-2259, 2019. Recuperado de <<https://www.sbgames.org/proceedings2020/ArtesDesignFull/209343.pdf>>.