

Boardgame Código Psi: elaboração de jogo para o ensino de Psicologia¹

Carolina Namie Aguená Takamoto²
Laís Fernanda Rodrigues³
Gabriel Ferraciolli Soares⁴
Universidade Católica Dom Bosco - UCDB

RESUMO

O uso de jogos didáticos no processo de aprendizagem é uma alternativa promissora para o âmbito educacional, sendo assim, o objeto de estudo deste trabalho é a criação de um jogo didático de tabuleiro desenvolvido por alunos da Psicologia em colaboração com alunos de Design, em que o principal objetivo é abordar acerca de comportamentos éticos de profissionais da Psicologia e analisar como esse método ativo de aprendizagem é visto no âmbito do ensino superior. Ao integrar o design de maneira estratégica, os alunos de Design podem contribuir com elementos visuais e interativos que tornam o jogo mais atrativo e funcional.

PALAVRAS-CHAVE: ensino-aprendizagem; jogos didáticos; ética; psicologia; design.

INTRODUÇÃO

A comunicação visual realizada de maneira eficaz por um designer torna-se um elemento-chave para o sucesso em uma metodologia de ensino, sendo assim, a aplicação de princípios do design como a escolha de tipografia, estilo de ilustrações e utilização de cores influenciam a experiência do usuário e sua interação com o projeto. Esse trabalho envolve conhecimentos da área de psicologia, a qual contribui para entender como os alunos aprendem o conteúdo e também envolve a parte de design de jogos, em que foca em criar uma estrutura envolvente que facilite esse aprendizado. Serão discutidos aspectos como a construção de ambientes de aprendizagem interativos, a escolha de elementos visuais e o impacto psicológico dessas decisões no desempenho acadêmico dos alunos.

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho 07, evento integrante da programação do 25º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste, realizado de 20 a 22 de maio de 2025.

² Estudante de Graduação 3º. semestre do Curso de Design da UCDB, email: ra198028@ucdb.br

³ Estudante de Graduação 3º semestre do Curso de Design da UCDB, email: ra196897@ucdb.br

⁴ Professor do Curso de Design, email: gabriel.ferraciolli@ucdb.br

METODOLOGIA

A metodologia de desenvolvimento do jogo é baseada nos estudos de Moura de Araújo et al., (2010) e Silva (2021), e as etapas a serem cumpridas neste processo são: a) revisão dos conceitos e definição dos objetivos da aprendizagem e das estratégias, considerando a população-alvo (quem serão os jogadores); b) elaboração do jogo, regras e funcionamento; c) elaboração do layout do jogo didático; d) avaliação de especialistas no tema para averiguação do conteúdo e estratégias, considerando os objetivos da aprendizagem; e) avaliação dos jogadores para averiguação da aparência, estrutura e capacidade lúdica do jogo didático; f) aplicação piloto do jogo didático e ajustes nos materiais; g) testagem da eficácia do jogo finalizado no que se refere aos objetivos da aprendizagem e aceitabilidade do jogo por parte dos jogadores.

Esse método foi utilizado pelos alunos do curso de Psicologia da UCDB, em Campo Grande, MS, ao longo da elaboração da dinâmica e regras do jogo, de acordo com as condutas éticas dos profissionais de psicologia, aliados a todas as infrações que estes profissionais possam cometer ao longo de sua carreira. Tais condutas representadas representam situações reais que pacientes sofrem ao procurar atendimento psicológico, essa abordagem, fundamentada em metodologias ativas de acordo com Borges (2014), estimula os alunos a compreender e refletir sobre a ética profissional dentro do ambiente de aprendizagem. A reprodução desses elementos para um tabuleiro de jogo, de maneira lúdica e funcional, foi realizada pelas alunas do curso de Design da UCDB.

Dentre as metodologias utilizadas para a parte gráfica, estão pesquisas descritivas na área visual, como referências gráficas para o embasamento das ilustrações, revisões literárias sobre psicologia das cores e design, e por fim, embasamento teórico estudados em sala de aula. Segundo Fontoura (2002), O design gráfico, na nossa compreensão, media a translação de conteúdos; em outras palavras, o design gráfico é uma atividade de caráter mediador, que dá forma material a conceitos intelectuais, é um caminho para solucionar os conflitos educacionais contemporâneos. O design consiste, igualmente, na concepção de ideias materializadas por meio da aplicação de tecnologias. A combinação, como observa Fontoura, de seus fundamentos, metodologias de trabalho, formas de interação na formação da cultura material,

procedimentos na concepção de objetos, e a necessidade de compreensão de tecnologias e materiais, parece tornar o design gráfico uma ferramenta indispensável no âmbito educacional.

Iniciando os estudos visuais do boardgame, o foco será o desenvolvimento das ilustrações, inspiradas no estilo *Mid Century Vintage*. Com traços simplificados e estética vibrante, esse estilo resgata o cartoon americano das décadas de 1940 a 1960, sendo escolhido por tornar o ambiente da psicologia mais lúdico, claro e acessível. Uma de suas principais características - o uso de uma cor dominante - foi aplicada para diferenciar visualmente os casos do jogo, facilitando sua identificação e organização.

FUNDAMENTAÇÃO

O uso de jogos são utilizados como ferramentas pedagógicas em ensino-aprendizagem por seu papel importante de engajamento social e vínculo com o tema de trabalho. Para Huizinga (2000), os participantes se envolvem dentro da narrativa do jogo em uma espécie de círculo mágico, o que categoriza o ambiente diferente do mundo real. Ali as regras são levadas a sério e os sentimentos condizentes com a relação do jogo.

O jogo é uma ação ou ocupação voluntária, realizada dentro de certos limites de tempo e espaço, segundo regras que devem ser aceitas, mas absolutamente vinculantes, e acompanhada de um sentimento de tensão e alegria, e consciência de ser diferente da vida cotidiana. (Huizinga, 2000, p. 13).

Das diversas aplicações de jogos, tanto em contextos educacionais (como o caso presente estudo), como em casos de entretenimento, obtêm-se diversas formas de apresentação, assim como proposto por Roger Caillois (2003), ao classificá-los em quatro categorias principais: *agôn* (competição), *alea* (sorte), *mimicry* (simulação) e *ilinx* (vertigem). Dentre as tipologias, o presente jogo se adequa na categoria *mimicry*. Neste jogo, os participantes assumirão o papel de Reguladores ou de Agentes de Orientação e Fiscalização (AOFs), profissionais vinculados ao Conselho Regional de Psicologia (CRP).

O objetivo do jogo é explorar dilemas éticos na prática da Psicologia, desafiando o jogador a aplicar o Código de Ética Profissional da Psicologia em situações simuladas. A cada decisão tomada, o jogador desenvolve habilidades essenciais, como tomada de decisão ética e resolução de problemas, por meio de uma vivência lúdica e

educativa dos conteúdos de ética. A abordagem propicia uma experiência investigativa que permite aos futuros profissionais enfrentarem os desafios reais da profissão, uma vez que os casos são baseados em situações reais. O jogo requer no mínimo 10 participantes e comporta até 48 jogadores, atendendo a uma turma completa de alunos em sala de aula.

As ilustrações visam uma estética com elementos minimalistas e modernos, porém com foco nas singularidades de cada elemento. Para as ilustrações do Tabuleiro, a Diretora de Arte Carol Wyatt foi a pioneira em referências, ao brincar com aspectos geométricos de maneira lúdica e colorida. O tabuleiro (FIGURA 1) possui treze locais distintos, dois postos de passagem (um para resgatar cadeados e trancar locais com boas pistas, e outro para obter chaves e destrancar áreas bloqueadas) além de cinco espaços “Risco ou Recompensa”, nos quais o jogador pode retirar uma carta (FIGURA 2) que trará vantagens ou desvantagens.



FIGURA 1 - Tabuleiro



FIGURA 2 - Cartas Risco ou Recompensa

A definição das cores dos locais foi baseada em estudos sobre psicologia das cores e design gráfico, conforme apontado por Feller (2012), em A psicologia das cores, e por Braga (2011), na obra O papel social do design gráfico: história, conceitos & atuação profissional. Cada cor de cada local possui um significado distinto, como alguns exemplos: **Conselho Regional de Psicologia (CRP):** Azul. Essa cor transmite sensações de calma, estabilidade emocional e profissionalismo, elementos essenciais para uma instituição responsável pela orientação ética e pela defesa dos direitos dos pacientes. Por outro lado, a cor azul é denominada a cor da psicologia, visto que ela

pode ter um efeito fisiológico positivo, ajudando a reduzir a ansiedade e diminuir a frequência cardíaca. **Café Pão e Psique: Vermelho.** Na psicologia das cores, o vermelho pode remeter à fome e ao apetite, criando uma ligação visual e psicológica entre a cor e o desejo de comer. Além do mais, alguns dos locais foram nomeados com temas referenciados à psicologia, como uma forma de trocadilhos dinâmicos que tornam o desenvolvimento do jogo ainda mais descontraído.

As ilustrações de casos éticos (FIGURA 3), foram inspiradas nas artes de Aurelius Battaglia, ilustrador e artista visual cuja obra mistura elementos do design gráfico e da modernidade, conhecido por um estilo único, inspirado no Mid Century Illustration que costuma ser caracterizado por formas geométricas, padrões vibrantes e uma paleta de cores marcante.



FIGURA 3 - Exemplo de caso

A tipografia utilizada em títulos e na logo oficial do jogo, Rumble Brave, traz refinamento, ao misturar elementos modernos e tradicionais. As letras possuem traços largos e curvilíneos com glifos, o que confere uma presença marcante e atribui um design rico em um jogo de investigação. A tipografia secundária, Winco, utilizada em textos, traz legibilidade e clareza, com curvas suaves num estilo simples.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

O jogo se encontra na fase de desenvolvimento e terá que passar pela avaliação dos especialistas (psicólogos) para certificar de que os casos foram abordados de maneira adequada e se são relevantes para a discussão. No entanto, foi realizado um protótipo em que os alunos de psicologia testaram as dinâmicas do jogo, nisso, foi preciso rever algumas regras de jogabilidade e adaptar para que os alunos tenham a

melhor experiência, tanto na parte da gamificação do jogo quando na parte visual do tabuleiro e das cartas.

CONSIDERAÇÕES

Com o intuito de compreender a importância de explorar novos métodos de ensino ativos tendo a elaboração de jogos didáticos para o ensino superior, tal metodologia por momento apresenta resultados positivos, pois estimula a socialização entre os alunos e pelo fato de serem atividades lúdicas torna o processo de aprendizagem mais prazeroso, aumenta o engajamento dos alunos e, consequentemente, melhora o desempenho acadêmico. Já na parte de comunicação visual, o resultado obtido nas escolhas das ilustrações não apenas embeleza o jogo, mas também auxilia na compreensão dos conceitos e na construção de um ambiente imersivo.

REFERÊNCIAS

BORGES TS, ALENCAR G. Metodologias ativas na promoção da formação crítica do estudante: o uso das metodologias ativas como recurso didático na formação crítica do estudante do ensino superior. Cairu em Revista [Internet]. 2014 jul./ago.

BRAGA, Marcos da Costa (Org.). *O papel social do design gráfico: história, conceitos & atuação profissional*. 1. ed. São Paulo: Editora SENAC, 2011. p. 137-162. Capítulo 6: Design para educação: uma possível contribuição para o ensino fundamental brasileiro.

CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Tradução de Mário da Gama Kury. São Paulo: Perspectiva, 2003.

FELLER, Eva. *A psicologia das cores*. 1. ed. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2012.

FONTOURA, Antonio Martiniano. EdaDe: **a educação de crianças e jovens através do design**. Tese de doutorado. Florianópolis: UFSC, 2002.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 12. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

MOURA DE ARAÚJO, M.F.; SALES, A.L.; LOPES, M.V.O.; ARAÚJO, T.L.; SILVA, V.M. **Validação de jogo educativo para o ensino da valoração cardiovascular**. *Investigación y Educación en Enfermería*, v. 28, n. 1, p. 83-91, 2010.