

2019

**VANESSA ELENA
DA SILVA IMPROTA**

**DESIGN PARA A INCLUSÃO SOCIAL E
CULTURAL DE CRIANÇAS E JOVENS
REFUGIADOS: criação de produto lúdico e
educativo**

2019

**VANESSA ELENA
DA SILVA IMPROTA**

**DESIGN PARA A INCLUSÃO SOCIAL E CULTURAL
DE CRIANÇAS E JOVENS REFUGIADOS: criação de
produto lúdico e educativo**

Projeto apresentada ao IADE – Universidade Europeia, para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design do Produto e do Espaço realizada sob a orientação científica da Professora Doutora Ana Margarida Gomes Ferreira, Professora do IADE-UE.

O júri

Professora Doutora Hande Ayanoglu (Presidente)

Professora Doutora Ana Margarida Thudichum de
Serpa Vasconcelos (Arguente)

Professora Doutora Ana Margarida Ferreira (Vogal)

Agradecimentos

Agradeço primeiramente a minha família que tem me apoiado em todos os meus sonhos e conquistas. Aos professores, principalmente a minha orientadora, por sua dedicação, auxílio e flexibilidade quanto ao período de finalização do trabalho, além das bibliotecárias que me ajudaram em tudo o que foi preciso para a elaboração deste estudo.

Palavras-chave

Design Inclusivo, Inovação Social; Educação; Lúdico; Crianças e Jovens; Refugiados;

Resumo

O trabalho aborda uns dos principais temas da atualidade, o das migrações forçadas, comumente designado como refúgio, junto a temática de abordagem dos jogos lúdicos. O utilizador alvo deste estudo são as crianças exiladas que, na maior parte das vezes, chegam ao seu destino sozinhas e com poucas ou nenhuma condições básicas de sobrevivência.

De acordo com o relatório da UNHCR (2015), mais de 65 milhões de pessoas no mundo tiveram que abandonar os seus países de origem em consequência de guerras, mudanças climáticas e/ou perseguições políticas ou religiosas. Apesar do relatório de dados de 2017 do Alto Comissariado das Nações Unidas para os Refugiados apontar uma queda no número de refugiados na Europa, uma grande percentagem de pessoas continua a arriscar as suas vidas em trajetos alternativos em busca de um território seguro.

Segundo o UNICEF (2016), 1 em cada 200 crianças no mundo são refugiadas, expressando 52% do total de pessoas refugiadas. Dentro deste cenário, além de serem vítimas do abandono dos estudos, por não terem data certa para a migração, muitas crianças acabam desenvolvendo traumas, crises de ansiedade e suicídio, decorrentes do trajeto e condições menos felizes que vivem, algumas vezes, nos abrigos.

Tendo como ponto de partida esta problemática e recorrendo às metodologias desenvolvidas pela fundação Ellen MacArthur e IDEO, respectivamente de Design Thinking e Human Centered Design, pretendeu-se perceber como o design pode influenciar positivamente na adaptação cultural dessas crianças.

Para a melhor evolução desta investigação, foi estudado o tema através de dados oficiais das principais organizações atuantes dentro deste panorama e da análise de alguns projetos que promovem a inclusão social.

Por fim, para responder ao proposto, houve a conceção de um jogo lúdico, de cariz educativo e com seus pilares na sustentabilidade e economia circular. visando que a partir dele o utilizador pudesse aprender brincando, não só o idioma mas os costumes do novo país, além de se prevenir de situações perigosas a qual se estão vulneráveis.

O objetivo principal do jogo é transmitir o sentido de uma boa recepção, dando a elas auxílio em sua adaptação, integração à sociedade, voz em seu diálogo e a oportunidade de voltarem a sonhar, vendo o mundo novamente pelo olhar sem culpa ou medo.

Keywords

Inclusive Design, Social Innovation; Education; Ludic; Children and Youth; Refugees;

Abstract

The document addresses one of the main themes of the present day, that of forced migration, commonly referred to as a refuge, inside the theme of approach to playful games. The target user of this study is exiled children who, in most cases, arrive at their destination alone and with few or no basic survival conditions.

According to the UNHCR report (2015), more than 65 million people worldwide have had to leave their countries of origin as a result of war, climate change and/or political or religious persecution. Although the United Nations High Commissioner for Refugees' (UNHCR) 2017 data report points to a drop in the number of refugees in Europe, a large percentage of people continue to risk their lives on alternative routes in search of safe territory.

According to UNICEF (2016), 1 in 200 children worldwide are refugees, representing 52% of the total refugee population. Within this scenario, in addition to being victims of dropping out of school due to lack of time for migration, many children end up developing traumas, anxiety and suicide attacks, resulting in less fortunate conditions, sometimes living in shelters.

Based on the methodologies developed by the Ellen MacArthur Foundation and IDEO, respectively, of Design

Thinking and Human Centered Design, it was intended to understand how design can positively influence the cultural adaptation of these children.

For the best evolution of this research, the subject was studied through official data from the main organizations operating within this panorama and the analysis of some projects that promote social inclusion.

Finally, to respond to the proposed, there was the design of a playful, educational and with its pillars in sustainability and circular economy. aiming that from him the user could learn playing with not only the language but the customs of the new country, besides preventing themselves from dangerous situations to which they are vulnerable.

The main goal of the game is to convey the sense of a good reception, giving them help in their adaptation, integration to society, voice in their dialogue and the opportunity to dream again, seeing the world again by looking without guilt or fear.

Sumário

CAPÍTULO 1 – Introdução	7
1.1. Enquadramento do Tema	7
1.2. Justificativa da Escolha do Tema e sua Relevância.....	7
1.3. Objetivos e Questões da Investigação.....	8
1.4. Metodologia da Investigação.....	9
1.5. Limitações e Barreiras da Investigação	10
1.4. Cronograma e Organograma da Investigação	11
CAPÍTULO 2 – Revisão da Literatura.....	12
2.1. Contextualização Histórica do Design Social	12
2.2. Design Thinking	18
2.3. Human Centered Design	22
2.4. Economia Circular	26
2.5. Enquadramento Específico – Refugiados	32
2.6. Estudo de Casos de Produtos Para a Inclusão	40
CAPÍTULO 3 – Estudo de Caso	64
3.1. Estudo do Utilizador	64
3.2. Estudo de Produtos/Jogos para o Desenvolvimento	69
3.3. Concepção Projetual	75
CAPÍTULO 4 – Desenvolvimento Projetual e Prototipagem.....	78
4.1. Memória Descritiva	78
4.2. Manual de Utilização do Jogo	82
4.3. Materiais Utilizados	84
4.4. Cartas e Cilindro de Cores	86
4.5. A Marca.....	91

CAPÍTULO 5 - Síntese Conclusiva e de Investigação Futura.....	93
5.1. Testes e Avaliações.....	93
5.2. Considerações Finais	96
Referências Bibliográficas	99
Indicações Eletrônicas	103
Anexo 1.....	110
Anexo 2.....	114
Anexo 3.....	116
Anexo 4.....	118
Anexo 5.....	120
Anexo 6.....	141
Anexo 7.....	144
Anexo 8.....	147

Lista de Figuras

Figura 1 - Desigualdade social em São Paulo, Brazil (Terra Negra, 2016).....	15
Figura 2 - Etapas do Design Thinking (Fonte: Viana et al. (2012).....	21
Figura 3 - Lentes de inserção do DCU (IDEO, 2017, p.6)	24
Figura 4 - Processo do DCU (IDEO, 2017, p.7)	24
Figura 5 - Esgotamento de Recursos Minerais (Adaptado de Macarthur, 2014).....	27
Figura 6 - Fundamentos da Economia Circular (Adaptado de Macarthur, 2014).....	29
Figura 7 - Estrutura ReSOLVE (Adaptado de Macarthur, 2015)	30
Figura 8 - Evolução do número de refugiados no mundo (Adaptado de UNHCR, 2016)	33
Figura 9 - Principais Refugiados no Mundo (Frontex, 2015).....	33
Figura 10 - Principais Rotas e Destinos dos Refugiados no Mundo (Frontex, 2015).....	34
Figura 11 - Aylan Kurdi, criança síria morta na Turquia. Figura símbolo das crianças refugiadas que morrem ao tentarem entrar em outro país para obterem asilo (Veja, 2015).....	35
Figura 12 - Contos que não são de fadas (UNICEF, 2016)	37
Figura 13 - Abrigo de Refugiados na Hungria (Miller B., 2015)	38
Figura 14 – Evolução dos Pedidos de Proteção Internacional (SEF,2017)	38
Figura 15 – Principais Nacionalidades no Pedido de Proteção Internacional (SEF,2017).....	39
Figura 16 - Lentes do HCD (IDEO, 2017, p.5).....	40
Figura 17 - 5 Fases do Processo de Design (IDEO, Toolkit 1ed, p.15)	41
Figura 18 - Bell Mug (Yanko Design, 2008).....	43
Figura 19 - Gráfico Teia de Aranha - Bell Mug (autora do projeto).....	45
Figura 20 - Vibering (Yanko Design, 2008).....	46
Figura 21 - Funcionamento do Vibering (Yanko Design, 2008)	47
Figura 22 - Gráfico Teia de Aranha - Vibering (autora do projeto).....	48
Figura 23 - Liberty Swing (Archtrends, 2012)	49
Figura 24 - Gráfico Teia de Aranha - Liberty Swing (autora do projeto)	51
Figura 25 - Cinema Para Refugiados (Noticia ao Minuto, 2018)	52
Figura 26 - Gráfico Teia de Aranha - Refugees In (autora do projeto).....	54
Figura 27 - Relevos (Informaluz, 2018)	55
Figura 28 - Gráfico Teia de Aranha - Relevos (autora do projeto).....	57
Figura 29 - Comparação de Matriz de Posicionamento 1 de Produtos Inclusivos (autora do projeto).....	58

Figura 30 - Comparação de Matriz de Posicionamento 2 de Produtos Inclusivos (autora do projeto).....	59
Figura 31 - Comparativo de Gráfico Teio de Aranha para Produtos Inclusivos (autora do projeto).....	60
Figura 32 - Comparação de Formas Individuais pelo Gráfico Teia de Aranha de Produtos Inclusivos (autora do projeto)	61
Figura 33 - Comparação de Grupos por Formas Semelhantes pelo Gráfico Teia de Aranha de Produtos Inclusivos (autora do projeto).....	61
Figura 34 - Perfil dos Utilizadors (autora do projeto)	69
Figura 35 - Jogo Figura e Ação (Metropoly, 2019)	71
Figura 36 - Jogo da Vida (Autobahn, 2019)	72
Figura 37 - Banco Imobiliário (Carrefour, 2019).....	73
Figura 38 - UNO (Metropoly, 2019).....	74
Figura 39 - Brainstorming Jogo (autoria)	76
Figura 40 - Brainstorming Jogo de Cartas (autoria).....	77
Figura 41 - Assuntos Abordados Jogo de Cartas (autoria).....	78
Figura 42 – Papel Reciclado (Defensores da Natureza, 2019)	84
Figura 43 – Cortiça (Santa Cecília, 2019)	85
Figura 44 – Cartas de Perguntas, Tîni Pergunta (autora do projeto).....	86
Figura 45 – Cartas Coringas de Ação, Tîni Pergunta (autora do projeto)	86
Figura 46 – Cartas Coringas De Ação (autora do projeto)	87
Figura 47 – Notas De Euros De Referência (Dreamstime, 2000).....	87
Figura 48 – Nota De 5 Pontos De Recompensa, Tîni Pergunta (autora do projeto).....	88
Figura 49 – Nota De 10 Pontos De Recompensa, Tîni Pergunta (autora do projeto).....	88
Figura 50 – Nota De 50 Pontos De Recompensa, Tîni Pergunta (autora do projeto)	89
Figura 51 – Cartas Impressas, Tîni Pergunta (autora do projeto)	90
Figura 52 – Notas de Recompensa Impressas, Tîni Pergunta (autora do projeto).....	90
Figura 53 – Cilindro de Cores (autora do projeto).....	91
Figura 54 – Uso do Cilindro de Cores (autora do projeto).....	91
Figura 55 – Significado da Marca (autora do projeto)	92
Figura 56 – Cartas Tîni Pergunta (autora do projeto)	92
Figura 57 – Uso do Jogo Tîni Pergunta (autora do projeto).....	94

Lista de Tabelas

Tabela 1 - Contribuições do Design Thinking (Baeck & Gremett, 2011).....	20
Tabela 2 - Características das abordagens construtivistas (Adaptado de Filatro (2008, p.14 - 15).....	22
Tabela 3 - Jogos Analisados (autora do projeto).....	70
Tabela 4 - Tabela de Análise Conjunta de Jogos (autora do projeto).....	75
Tabela 5 – Cartas Coringas Interativas (autora do projeto)	82
Tabela 6 – Classificação de perguntas por número de estrelas (autora do projeto)	83
Tabela 7 - Quantidade de Notas de Recompensa (autora do projeto)	83
Tabela 8 - Produção de Cortiça por País (FAO, 2010).....	85
Tabela 9 – Significado Das Cores (Bazzani, M.; Barbosa, L.; Faganello, G.,2015).....	89

Lista de Abreviaturas

ACM – Alto Comissariado para as migrações

ACNUR – Alto Comissariado das Nações Unidas para os Refugiados

BCSD – Conselho Empresarial Para o Desenvolvimento Sustentável.

CACR – Casa de Acolhimento de Crianças Refugiadas.

CACR – Centro de Acolhimento de Crianças Refugiadas

CDU – *User Centered Design*

CNI – Confederação Nacional da Indústria

CNI – Confederação Nacional das Industrias (Brasil).

CPR – Conselho Português de Refugiados.

EUA – Estados Unidos da América

HCU – *Human Centered Design*.

ICSIDI - *International Council of Societies of Industrial Design*

ICSUL – Instituto de Ciências Sociais (Portugal).

IDEO – Empresa Internacional de Design e Consultoria de Inovação

IDSA - *Industrial Designers Society of America*

IDSA – *Industrial Designers Society of America*

ONU – Organizações das Nações Unidas.

PAR – Plataforma de Apoio aos Refugiados

PAR – Plataforma de Apoio aos Refugiados.

SEF – Serviço de Estrangeiros e Fronteiras

SIC - Sociedade Independente de Comunicação.

SJR – Serviço Jesuíta aos Refugiados

UNHCR – Agência da ONU para refugiados.

UNHCR - *United Nations High Commissioner for Refugees*

UNICEF – Fundo Internacional de Emergência para a Infância das Nações Unidas.

CAPÍTULO 1 – Introdução

1.1. Enquadramento do Tema

O design é definido como uma disciplina que tem por objetivo a criação de objetos ou produtos cuja forma se adequa o mais perfeitamente possível à função para que se destinam, conciliando critérios estéticos e técnicos. Porém não é somente desta identificação que vemos o objetivo de um design efetivo (Dicio, 2009).

Segundo Pazmino (2007), percebe-se, principalmente na última década, a necessidade de se estabelecer um design consciente que apresente projetos concretos para a solução de problemas sociais e ambientais. Para isso, precisa-se priorizar estes requisitos sem deixar de considerar as vertentes técnica, económica, estética e simbólica durante o período de criação do produto.

Assim o design também coexiste numa linha social, onde sua atuação é diretamente ligada a áreas que de menor interesse para a indústria e que tem o objetivo de proporcionar qualidade de vida através de suas soluções. Está ligado, dessa forma, a ideias de responsabilidade moral e produção solidária (Pazmino, 2007).

Na atualidade, perante uma sociedade imersa em problemas de ordem global e complexa, entre alguns, a resistência da pobreza, guerras e perda de identidade, assim como questões ligadas a educação, economia, comunicação, bem-estar, entre outras, o design assume-se como meio de ajudar a solucionar estes eventuais problemas.

1.2. Justificativa da Escolha do Tema e sua Relevância

No drama da atualidade, a abordagem sobre refugiados se destaca. Segundo os dados da ONU do ano de 2017, o número de refugiados das guerras bateu um novo recorde e aumentou 2,9 milhões face ao ano anterior. São quase 69 milhões de pessoas forçadas a se deslocar de casa para procurar um novo abrigo seguro. Dentro destes números se evidencia a quantidade de menores de idade, são quase metade, correspondentes a 52% do balanço total.

Ainda segundo o mesmo relatório, mais de 170 mil crianças, menores de 14 anos, são consideradas refugiadas. Na maioria das situações, entram em outros países desacompanhadas e separadas dos pais. Com isso, tornam-se vulneráveis a abusos e a trabalhos escravos.

A UNICEF, neste cenário, aponta que estas crianças e jovens menores de 18 anos, refugiados, estão cada vez mais a desenvolver angústia psicológica e ansiedade por viverem nesta situação, o que pode resultar em alguns casos em suicídio (UNICEF, 2016).

Assim, este trabalho se justifica como contributo na procura de soluções para esta grave situação. Deste modo, pela criação de um novo produto, no caso um jogo lúdico, visou-se desenvolver uma solução transformadora e importante nesta fase de adaptação numa nova cultura, não perdendo seu cunho educativo.

1.3. Objetivos e Questões da Investigação

O trabalho tem como objetivo refletir sobre o impacto do papel do design numa das questões mais complexas da sociedade contemporânea, a dos refugiados das guerras. Como meio de procurar soluções e propor um resgate do pensamento crítico do design social, aborda o quanto o design pode ser transformador, educativo e proporcionar um melhor ajustamento cultural para esse público.

O documento visa atender a principal questão de investigação de *“como o design de um produto pode influenciar e modificar a vida do utilizador de modo a promover esta adaptação e enquadramento sociocultural dos indivíduos que mais sofrem neste cenário atual?”* de estudo, as crianças e jovens menores de idade exilados.

Já no âmbito da abordagem do Design para a sustentabilidade, o produto desenvolvido além do cunho lúdico, educacional e transformador, deverá apresentar características que o fazem economicamente viável, ecologicamente correto e socialmente equitativo.

Dessa forma, procura-se, através deste projeto, agenciar não só o bem-estar mas também a aprendizagem na fase de ajuste cultural de modo a criar e estabelecer mais vínculos entre o utilizador e o novo país onde estão a tentar inserir-se e para mais fácil integração.

1.4. Metodologia da Investigação

A primeira parte do estudo, correspondente aos capítulos de introdução e revisão da literatura, é caracterizada essencialmente como exploratória pois procura obter conhecimento sobre os diferentes temas como *Design Thinking*, *Human Centered Design* e Economia Circular, assim como o enquadramento específico dos refugiados, com base na investigação intensiva e da obtenção de informações baseadas em dados de pesquisa, com o objetivo de extrair conhecimento na área de interesse.

As pesquisas bibliográficas foram orientadas pela indicação de conceitos que deram origem aos assuntos em questão. Quanto à pesquisas de artigos, foram utilizadas palavras-chave como design, design social, economia circular, *human centered design*, *design thinking*, design para Inclusão e refugiados.

Trata-se ainda de uma pesquisa descritiva, com estudos de casos semelhantes e posterior análise documental, onde os mesmos foram encontrados e considerados no contexto de inclusão social. Como o cenário de exílio devido as guerras é uma questão da atualidade, que ganhou ênfase depois do episódio de 11 de setembro, segundo Braga et al. (2006), muitos projetos foram desenvolvidos no âmbito de abrigos e ocupações regulares, deixando escapar a vertente educacional, destacando as crianças e jovens.

Posteriormente, para a elaboração do produto, aplica-se a metodologia *Human Centered Design* desenvolvida pela IDEO em parceria com a Ellen MacArthur Foundation, onde durante a aplicação e estudo do utilizador, se utilizaram-se diversas ferramentas sugeridas pelo mesmo como questionários e entrevistas (EMF & IDEO, 2016). Assim, o desenvolvimento respeitará a seguinte ordem de preparação:

- Inspiração ou Ouvir: Estudo do utilizador e entendimento de suas reais necessidades e anseios.
- Ideação ou Criar: Idealização de ideias e identificação de oportunidades através da análise do estudo do utilizador.
- Prototipagem: Produção de um protótipo para posteriores testes com o utilizador para sua avaliação se o produto atingiu o desempenho esperado.

Diferentemente da IDEO, o processo de elaboração do produto não abordará a última fase descrita pelo programa como a Implementação, uma vez que não se tem atualmente meios e autorizações para o mesmo ser implantado nas instituições, organizações e órgãos do governo responsáveis por acolhimentos de refugiados.

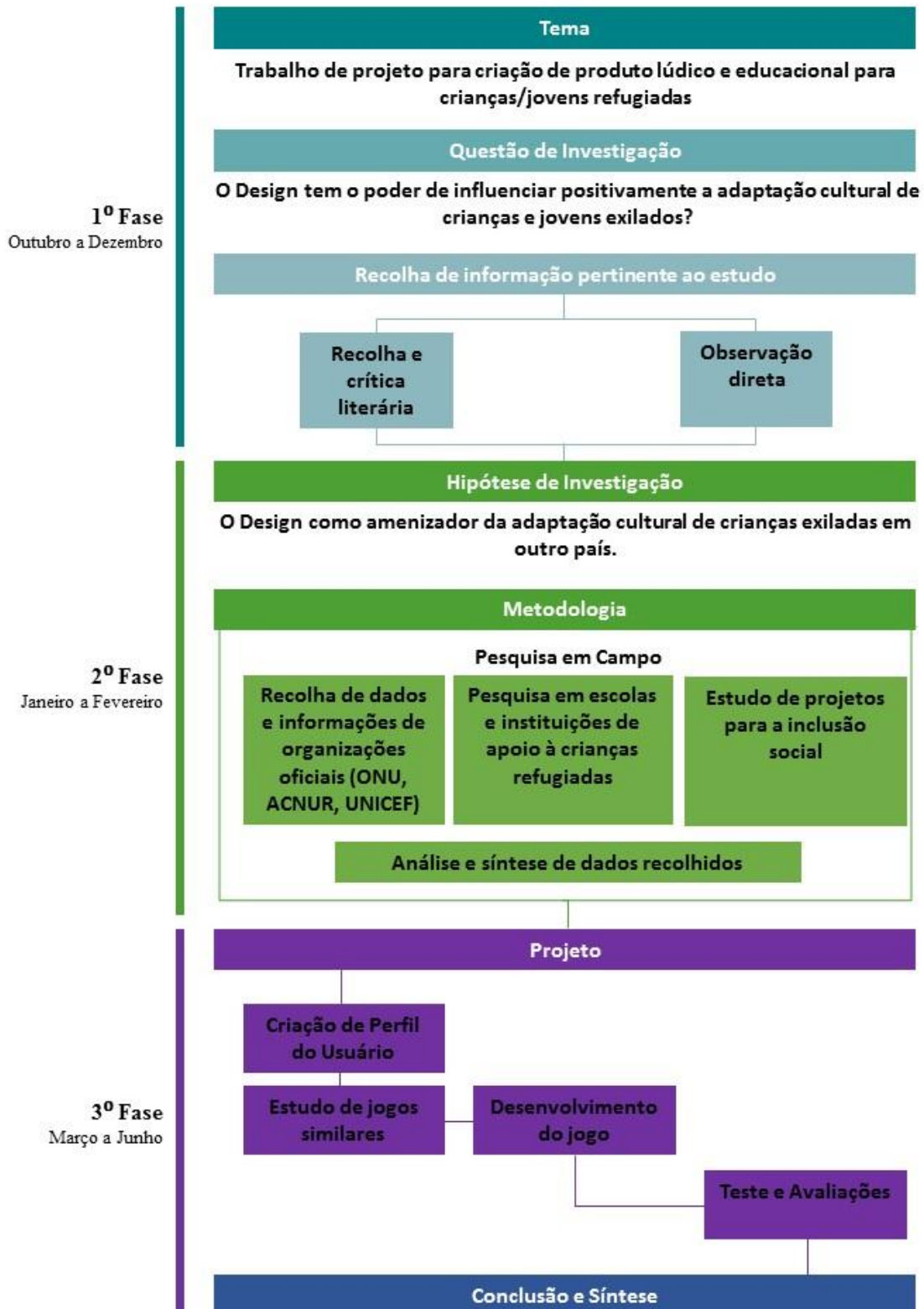
Por último e não menos importante, após a finalização do produto, desenvolvido com base nos anseios e necessidades dos utilizadores, são realizados testes a fim de se verificar se a questão de investigação presente neste trabalho foi atendida.

1.5. Limitações e Barreiras da Investigação

A última fase de investigação, apresentada para testes e validações do produto desenvolvido sofreu limitações. Pelo jogo apresentar questionamentos sensíveis dentro do cenário atual frente a temáticas como Direitos Humanos, Prevenção a Situação de Risco (Abusos Sexuais, Tráfico de Pessoas, Trabalho Escravo, Prostituição, entre outros), primeiramente o mesmo precisaria ser aprovado por uma banca do Conselho de Ética para posteriormente ser liberado para testes oficiais com crianças e jovens refugiados. Para tal o tempo mínimo de espera seria de 4 meses.

Assim foi acordado serem feitos pré-testes, designados testes informais, com usuários pertencentes ao espaço público não presentes dentro de instituições oficiais. Como forma de acrescentar mais relevância a esta etapa, foram feitas avaliações junto a profissionais das áreas de atuação em psicologia e pedagogia.

1.4. Cronograma e Organograma da Investigação



CAPÍTULO 2 – Revisão da Literatura

2.1. Contextualização Histórica do Design Social

Segundo Wick (1989, p. 15), o “bom design” alemão, berço do design, surgiu por questões sociais a partir da influência da indústria inglesa, da revolução industrial e da condenação ao ostracismo do artesão e do artesanato. Após a Feira Internacional de 1851, no Palácio de Cristal, em Londres, John Ruskin, unindo-se a sindicalistas, passou a afirmar que “o problema do design residia não no estilo dos objetos, mas no bem-estar do trabalhador” (Denis, 2000, p.71). Considerado também um dos primeiros defensores da qualidade total, previu o limite do crescimento industrial em termos ambientais, sendo atualmente uma referência no assunto. Seus escritos relacionavam valores estéticos com moralidade, o qual abominava as consequências da produção em série das grandes indústrias, e lutava contra a produção industrial dos objetos. Para Costa (2002, p. 14), “a maior contribuição de Ruskin constituiu em assinalar a responsabilidade social do designer e a repercussão do design na cultura”.

Seguindo as ideias de Ruskin, o arquiteto e escritor William Morris, funda a primeira unidade de produção dentro dos princípios do design, a *Morris & Company*, em 1875. Integrando projeto e execução, procurava autonomia com flexibilização na produção e na comercialização. Alguns produtos podiam ser realizados artesanalmente, outros com limitada mecanização e outros projetados pela Morris e Co., mas produzidos por terceiros, concentrando-se na qualidade e não na quantidade de produção. Contudo, a unidade da produção advinha essencialmente do design, e o estilo Morris foi aos poucos ficando conhecido do público, projetando o designer para uma posição de destaque na valorização da mercadoria (Denis, 2000, p.73).

Morris considerava a máquina como seu grande inimigo, e seu ódio pelos meios de produção modernos vai-se manter inalterado pelos seus seguidores. O movimento *Arts and Crafts* trouxe um reviver do artesanato artístico e não de uma arte industrial. (Pevsner, N., 1936, p.24)

H.W. Janson (1977), destaca que para Willian Morris a arte e o produto deveriam ser feitos pelo povo e para o povo, como um modo de felicidade quer para o artífice, quer para o utilizador.

De acordo com Vasconcelos (2012), o ponto importante entre John Ruskin e Willian Morris é que, numa era de grandes debates sobre a função e a importância do próprio objeto, manufaturado ou produzido em larga escala, ou ainda na discussão sobre a criação de novos modelos e formatos de apresentação e promoção de produtos, as suas opiniões eram muito similares.

Também nos EUA, esse repúdio a tudo que é desprovido de alma e tecnológico leva a origem da versão americana do movimento *Arts and Crafts*, onde a relação entre o homem e o objeto importa, com enormes semelhanças não só na essência teórica como em inúmeros aspectos formais, devido a fatores como a própria interação entre os intelectuais dos dois lados do Atlântico (Vasconcelos, 2012).

Para Maldonado (1999), o movimento da *Bahaus*¹ surgiu através do outro movimento de extrema importância denominado *Arts and Crafts*², assim como os ingleses deste fim de século, também acreditava que a produção e o ensino deviam assentar na criação de pequenas comunidades dos artesãos, em que seus produtos fossem comercializados a preços simbólicos, podendo assim serem comprados por todos as classes sociais.

Acrescenta ainda que a *Bauhaus*, assim como os outros movimentos europeus deste momento, herda os preceitos de Morris contra a produtividade anônima e desumanizada dos objetos da revolução industrial, privilegiando uma maior honestidade em relação ao próprio objeto.

Em 1969 percebe-se o Design como meio de abranger e solucionar as necessidades reais dos utilizadores. (Fornasier et al., 2012). Neste sentido, pode-se citar a definição do mesmo por Black, M.:

¹ *Bahaus*: Fundada em 1919 por Walter Gropius, foi considerado o estabelecimento de ensino mais influente e importante de todos os tempos nas áreas de arquitetura, design e artes. Fonte: <https://medium.com/@lenineon/bauhaus-1919-1933-bb36c1101f65> [consultado em 2019, março 08]

² *Arts and Crafts*: Movimento de artesãos e artistas que em 1880 surgiu na Grã-Bretanha. defendia o artesanato como alternativa à mecanização e à produção em massa industrial. Fonte: <http://www.tipografos.net/designers/arts-and-crafts.html> [consultado em 2019, março 08]

O Design Industrial assume um papel simples: Deve cuidar de que os objetivos de uso comum sejam os mais económicos e eficientes possíveis; que sejam práticos e cómodos para o utente e para o operador; que produzam uma certa estimulação estética, mesmo modesta, através da sua matemática elegância formal; que a sua quantidade corresponda às reais necessidades dos homens. (Black, M., 1969, p.4-16)

No mesmo ano, Soloviev (1969) refere-se também ao Design Industrial como uma atividade criativa que tem por objetivo a construção de um ambiente material coerente para responder de forma optimal as necessidades materiais e espirituais do homem. Relaciona-se a precisão de se projetar objetos que façam parte de um ambiente e que se submetam a um critério social geral.

Somente em 1979 após uma reunião onde discutiu-se a promoção do design industrial em países em desenvolvimento, surge a primeira declaração com esta finalidade, a Declaração de Ahmedabad. A conferência realizada pelo Instituto Nacional de Design da Índia, resultou de um memorando que foi assinado em abril 1977 entre a Organização das Nações Unidas para o Desenvolvimento Industrial e o Conselho Internacional das Sociedades de Design Industrial (*International Council of Societies of Industrial Design - ICSID*). Este documento reforça o fato de que as Nações Unidas originalmente compreendiam design ser parte do processo de desenvolvimento industrial mais do que integrante do esforço humanitário para aliviar a pobreza. (Margolin, 2009)

Como resolução desta conferência, verifica-se o reconhecimento do design como meio de contribuição valiosa para o desenvolvimento económico de uma nação embora sua metodologia seja inadequadamente conhecida e usada insuficientemente como um recurso económico, além de recomendar a utilização no Design de materiais e tradições autóctones implicando também a absorção de toda a ciência e tecnologia podem tornar disponível a ele. (Margolin, 2009)

Com o surgimento do livro de Papanek (1971) "*Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*", o design para estabelecer o desenvolvimento torna-se associado primeiramente com projetos de baixa tecnologia voltados para as necessidades de sobrevivência da comunidade mais do que como uma contribuição para as estratégias nacionais de desenvolvimento, o que contradiz Bonsieppe.

Um ano depois de publicado este livro, ICSID (*International Council of Societies of Industrial Design*) formou o Grupo de Trabalho 4: Países em Vias de Desenvolvimento. Esse grupo de trabalho visava discutir as maneiras que os designers poderiam ajudar a reduzir problemas do Terceiro Mundo. Notou-se que a sensibilidade do grupo às necessidades culturais estava em oposição ao viés de alta tecnologia do expansionismo do design sentida como desejável por alguns no ICSID (Papanek, 1971). Uma das propostas do grupo era para uma escola internacional de design para a metade do sul do globo. O objetivo principal da escola, de acordo com Papanek (1983), era abordar as realidades dos países periféricos, que foram caracterizados pela economia de trabalho intenso, em pequena escala. Esta situação caracteriza a diferenciação da forma de pensamento quanto a realidade dos países periféricos.

Em 1978, em seu livro *Teoria e Prática do Design Industrial*, Gui Bonsiepe, destacou no capítulo dedicado a *Consciência Ecológica*, as afirmações que no futuro o homem não teria um habitat e que não conseguiria viver no ambiente que criou, e que voltaria a lutar pela sobrevivência das fontes de matéria prima e por um espaço vital.

Conforme as seguintes alegações, as sequelas dos maus tratos no ambiente só são visíveis depois de muito tempo e vem acompanhadas cada vez mais de problemas para a continuação da vida em condições básicas. A luta do espaço vital cada dia mais é um assunto de extrema importância. Segundo o relatório divulgado da ONU (2017) cerca de 4,5 bilhões, o que representa 60% da população mundial não possuem saneamento seguro; 2,1 bilhões de pessoas, 30% da população mundial não possuem acesso a água potável; 1,2 bilhões de pessoas não possuem acesso a eletricidade; Somente 10% da população mundial possui computador e apenas 4% tem acesso à internet; 815 milhões de pessoas, 11% da população mundial sofre e são vítimas de fome; 1,3 bilhão de toneladas são produzidas de lixo diariamente;



Figura 1 - Desigualdade social em São Paulo, Brazil (Terra Negra, 2016)

Dentro deste cenário, o Design Social, surge como forma de melhorar a qualidade de vida do homem, ideia defendida por Victor Papanek, para quem o charme alcançado pelo design esconde suas potencialidades, razões de sua origem, e cujo aspecto carismático coloca em segundo plano o sentido de projetos para a melhoria das reais necessidades humanas. Sem o contexto social, o design não existe (Kuyper, 1995).

Design social é a materialização de uma ideia por meio de análise, planejamento, execução e avaliação, que resultam num conceito e na difusão de um conhecimento, para influenciar o comportamento voluntário do público, para promover mudanças sociais. A negligência de algumas destas características faz com que se corra o risco de associá-la a outras atividades, como o assistencialismo ou a satisfação individual da corrente econômica, incompatível com a ideia do design social. (Fornasier *et al.*, 2012)

De todos os teóricos que escreveram sobre o design para o desenvolvimento desde a Declaração de Ahmadabad, o Gui Bonsiepe honrou o espírito desse documento. Bonsiepe procurou alinhar o design claramente com a indústria, reivindicando que “uma história bem fundamentada e detalhada do design industrial na periferia da civilização moderna não pode ser escrita até que os historiadores acumulem um retrato do desenvolvimento industrial com todas as suas ramificações nos domínios do negócio, do comércio, da ciência, da tecnologia, e, sobretudo, da vida quotidiana da sociedade” (Bonsiepe 1992, p.242).

Em seus escritos subsequentes, Bonsiepe continuou a trabalhar dentro de um modelo do centro/periferia que destaca um relacionamento desigual de poder e privilégio entre os países desenvolvidos e os em vias de desenvolvimento e demonstra que o design tem um papel importante a desempenhar no desenvolvimento industrial de países periféricos, embora seja um fato de dúvida pois sua origem foi nas metrópoles. (Margolin, 2009)

Nas periferias o Design adquire um significado essencialmente político, aspira a libertação e não à perpetuação dos interesses do poder interno e externo. Não se pode tê-lo unicamente dedicado a estética do produto, pois os contrastes sociais são muito evidentes entre opressores e oprimidos. Quanto ao processo de industrialização, Bonsiepe (1992) defende a não cópia de um modelo metropolitano uma vez que os custos de cada posto de trabalho tecnificado é demasiadamente elevado. Assim devem ter um processo de desenvolvimento autônomo, identificando a revolução tecnológica com a revolução cultural que se recusa a ser dominada por estereótipos estranhos, pois a cópia traria somente a industrialização de reflexo com processos que não exigem uma grande qualificação de mão de obra.

A principal diferença entre o Design da Periferia e o Design do Centro é que o segundo não é confrontado com a questão da autonomia, enquanto o da Periferia oscila entre 2 políticas, a política de hétero dirigida e a política da autoafirmação com o fortalecimento de sua identidade, configurando uma forma de alienação. (Bonsiepe, 2012).

Ao final Bonsiepe (2012) recomenda alguns itens para o desenvolvimento de uma política de Design em países do Terceiro Mundo:

- Elaboração de projetos inovadores, dotados de um alto grau de uso, pois continuar com o design existente consiste em renunciar à possibilidade de criar para a maior parte da população um valor de uso mais elevado. É necessário criar produtos que correspondam às novas relações de produção.
- Reduzir ao mínimo a importação do design estrangeiro, pois não satisfaz as necessidades da periferia.
- Introdução gradual de novos produtos, devendo ser acompanhados por um processo de informação durante o qual o consumidor pode formar uma autêntica consciência das suas próprias necessidades.
- Socializar o projeto no processo, de forma que todos os trabalhadores participem diretamente de sua elaboração.

Segundo o Boletim *Innovation*, da *Industrial Designers Society of America* (IDSA), os principais princípios do Design Social segundo Kaldjian (Barbosa, 2003, p. 5-9), são:

- Faça o produto durável,
- Faça-o fácil de consertar,
- Projete-o de forma que possa ser remanufaturado,
- Projete-o de forma que possa ser reutilizado,
- Use materiais reciclados e recicláveis,
- Faça-o simples, de maneira que os componentes recicláveis e não recicláveis do produto possam ser separados;
- Elimine os componentes tóxicos do produto ou torne fácil substituí-los ou removê-los antes do destino final;
- Faça produtos mais eficientes no uso da energia e dos recursos;

- Use o design de produtos na educação sobre o meio ambiente; · trabalhe para projetar produtos que induzam à redução de recursos, com menos lixo resultante:
- Ajuste o design de produtos para reduzir embalagens.

A necessidade da maior parte da população mundial é a básica, envolvendo saúde, educação e desenvolvimento, e o designer pode fazer a diferença contribuindo para supri-la ao criar objetos ou serviços que atendam com eficiência e de forma económica, a melhoria da qualidade de vida. “O objeto produzido pelo design soma a seu caráter funcional, que revela as necessidades de seus utilizadores e da época em que é produzido, o resultado das concepções e dos valores sobre a cultura e a sociedade de quem o produz - o designer” (Miranda, 2002, p.199). O design é uma atividade da ciência social, tem na sua formação o caráter social e, portanto, intrinsecamente ligada ao homem.

2.2. Design Thinking

Segundo Juliani et al. (2016), os processos de desenvolvimento que compreendem a inovação como um fator crítico de sucesso devem procurar permanentemente métodos e ferramentas de gestão que permitam guiar este tipo de processo. Assim umas das ferramentas que se tem mostrado eficaz é o Design Thinking.

O Design Thinking, de acordo com Viana et al. (2012), está associado à maneira de ver as coisas e resolver os problemas, pois utiliza um tipo de raciocínio pouco convencional no meio empresarial, o pensamento abduutivo, que é um processo participativo para formar hipóteses explicativas. “É pensando de maneira abduitiva que o designer constantemente desafia seus padrões, fazendo e desfazendo conjecturas, e transformando-as em oportunidades para a inovação” (Viana et al., 2012, p. 14).

Já para Fraser (2012), a prática de Design para Negócios pode ajudar a desbloquear a inovação, contribuindo para a resolução de problemas de forma criativa e centrada no utilizador. Pode-se definir inovação, conforme o Manual de Oslo (2005) como a implementação de um produto novo ou aprimorado. Imediatamente as inovações de processos objetivam a redução de custos na produção ou na distribuição, aprimoramento da qualidade, bem como desenvolvimento de produtos novos ou significativamente melhorados. Podem incluir ou não implementações de tecnologias de informação e comunicação.

Brown (2010), já cita que o Design Thinking é o conjunto de princípios que podem ser aplicados por diversas pessoas a uma ampla variedade de problemas. O autor também comenta que é uma abordagem sistemática que permite a inovação, e vai além da necessidade de se produzir um produto ou serviço, pois é assertivo a ponto de entrar diretamente na vida do utilizador, podendo até ditar certos comportamentos futuros.

Dessa forma os Designers Thinkers baseiam-se em observações de como utilizar o produto, objetos e serviços que os ocupam. Isso permite a descobertas de padrões, além de possibilitar a síntese de novas ideias, convertendo assim problemas em oportunidades (Brown, 2010).

De acordo com Lockwood (2010), o Design Thinking ainda é a reunião de três qualidades: pensamento, raciocínio e pesquisa, cujo objetivo é envolver os utilizadores, os designers e os empresários em um processo de integração, o qual pode ser aplicado a produtos, serviços e projetos de negócio. O autor continua a citar que também é a aplicação da sensibilidade de um designer e de métodos para a resolução de problemas, não importando quais sejam, com finalidade de inovação, esclarecendo frentes difusas, encontrando sentido para resolução de problemas.

Boschi (2012), destaca que o primeiro ponto é identificar e compreender as necessidades dos envolvidos e, para alcançar tal objetivo, é indispensável utilizar ferramentas de pesquisa, empregadas por outras áreas, além da do design.

As fases deste estudo foram baseadas nas etapas do design thinking propostas por Baeck e Gremett (2011) que se resumem em 5 etapas, sendo elas: empatia, definição, idealização, criação de protótipo e testes.

Para além, o quadro 2 aborda as principais contribuições da utilização deste processo, baseada no estudo de Baeck & Gremett (2011). Os atributos são resumidos em: ambiguidade, colaborativo, construtivo, curiosidade, empatia, holística, iteratividade, não julgamento e mentalidade aberta.

Attribute	Description	Comment
Ambiguity	Being comfortable when things are unclear or when you don't know the answer	Design Thinking addresses wicked = ill-defined and tricky problems.
Collaborative	Working together across disciplines	People design in interdisciplinary teams.
Constructive	Creating new ideas based on old ideas, which can also be the most successful ideas	Design Thinking is a solution-based approach that looks for an improved future result.
Curiosity	Being interested in things you don't understand or perceiving things with fresh eyes	Considerable time and effort is spent on clarifying the requirements. A large part of the problem solving activity, then, consists of problem definition and problem shaping.
Empathy	Seeing and understanding things from your customers' point of view	The focus is on user needs (problem context).
Holistic	Looking at the bigger context for the customer	Design Thinking attempts to meet user needs and also drive business success.
Iterative	A cyclical process where improvements are made to a solution or idea regardless of the phase	The Design Thinking process is typically non-sequential and may include feedback loops and cycles (see below).
Nonjudgmental	Creating ideas with no judgment toward the idea creator or the idea	Particularly in the brainstorming phase, there are no early judgments.
Open mindset	Embracing design thinking as an approach for any problem regardless of industry or scope	The method encourages "outside the box thinking" ("wild ideas"); it defies the obvious and embraces a more experimental approach.

Tabela 1 - Contribuições do Design Thinking (Baeck & Gremett, 2011, apud Leopoldo, 2019, p.193)

Segundo Baeck & Gremett (2011), este processo inovativo é caracterizado por ser um sistema confortável quando se aborda questões não claras ou sem respostas. Assim se torna adequado para lidar com problemas mal definidos, complexos e ambíguos, pois se torna construtivo. Outra característica, é ser colaborativo e baseado no trabalho em conjunto através de equipes interdisciplinares. Outro atributo é a curiosidade, a qual significa estar interessado em coisas que você não entende ou percebe com novos olhos.

Já a empatia refere-se a visualização e entendimento do ponto de vista dos consumidores. Está relacionado também com o outro atributo, a holística, que significa que o design Thinking está preocupado com o contexto de maior importância, o cliente, tentando dessa forma entender as necessidades dos utilizadores para por fim impulsionar o sucesso do negócio.

A característica de iteratividade aludi a um processo cíclico onde são feitas melhorias numa solução ou ideia, independente da fase. O procedimento é tipicamente não sequencial e pode incluir *feedbacks* de seus ciclos.

Os últimos dois atributos se correlacionam, uma vez que esta metodologia exige uma adoção de um ponto de vista de não julgamentos e críticas, resultando dessa forma numa mentalidade aberta. Esta abordagem identifica-se com qualquer questão, independente da indústria ou escopo, encorajando o “pensamento fora da caixa” a desafiar o óbvio (Baeck & Gremett, 2011).

Viana *et al.* (2012) define o Design Thinking nas seguintes etapas segundo a figura abaixo:

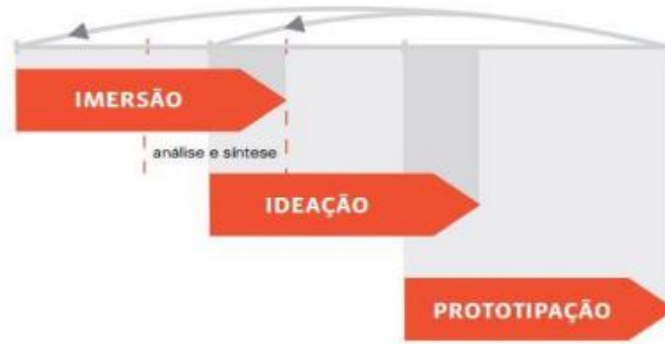


Figura 2 - Etapas do Design Thinking (Fonte: Viana et al. (2012))

A etapa de imersão está associada a fase de aproximação do problema, a ideação ao brainstorming, onde as ideias são apresentadas sem julgamentos com o objetivo de propor soluções para o problema. A prototipação se identifica com a fase de validação das ideias geradas, é a passagem do abstrato para o físico de forma a representar a realidade. Conforme as ideias forem geradas, a prototipação pode acontecer de modo a testa-las.

Segundo Brown (2008), o design Thinking leva em consideração o processo do *Human Centered Design*. Por ser enfático usa a análise do pensamento integrativo para visualizar as necessidades e o ponto de vista do consumidor/utilizador. Por esta preocupação adotam uma abordagem minuciosa e detalhista.

Embora o Design Thinking tenha sido projetado para aumentar a inovação e a criatividade, é, em última instância, uma abordagem orientada para os resultados. Há uma tendência para a ação. O pensamento de design integra as necessidades das pessoas, a possibilidade de tecnologias e os requisitos para o sucesso do negócio (OVERBY, 2017).

2.3. Human Centered Design

De acordo com Burdeck (2010), até o término dos anos 70, o design era realizado de forma dedutiva e previsível. Somente no início dos anos 80, ele começa a ser cogitado de forma indutiva. Tornava-se mais importante procurar as respostas no utilizador, para quem o produto estava sendo desenvolvido, seus desejos e necessidades assim como bases de seu comportamento.

Assim nos anos 90, ganha força a metodologia do design centrado no utilizador, ou na sua sigla em inglês CDU. Para Alves e Battaiola (2014), o Design Centrado no Utilizador pode ser definido como projeto que possui foco, direcionamento e base nas questões relativas ao utilizador. Ele é entendido como o projeto que direciona todo o processo realizado para confeccionar o produto ao atendimento das necessidades do utilizador final.

Também acrescentam que este modelo possui um histórico comum às linhas construtivistas, influenciado pelas teorias soviéticas de Vygotsky e pela Teoria da Atividade de Leontiev (Leontiev, 1979) com inserção do contexto e das relações sociais como requisito de projeto.

	Construtivistas (individual)	Construtivistas (social)
Teoria	Aprendizado pela exploração do mundo. Inputs do ambiente e integração dos conhecimentos e habilidades pelo aluno.	Descoberta individual apoiada pelo ambiente social. O Socioconstrutivismo se preocupa com o modo como conceitos e habilidades emergentes são apoiados pelos outros alunos. Atividades colaborativas.
Teóricos-chave	Piaget	Vygotsky
Implicações para aprendizagem	Construção ativa e integração de conceitos. Problemas pouco estruturados. Oportunidades para a reflexão. Domínio da tarefa.	Atividades colaborativas. Problemas pouco estruturados. Oportunidades para discussão e reflexão. Domínio compartilhado da tarefa.
Implicações para o ensino	Ambientes interativos e desafios apropriados. Encorajamento a experimentação. Adaptação de conceitos existentes. Treinamento e modelagem de habilidades metacognitivas.	Ambientes colaborativos e desafios apropriados. Encorajamentos a experimentação. Foco em conceitos e habilidades existentes. Modelagem de habilidades, inclusive sociais.
Implicações para a avaliação	Compreensão conceitual. Desempenho estendido. Processos e resultados. Certificação. Auto-avaliação: autonomia.	Compreensão conceitual. Desempenho estendido. Processos, participação e resultados. Certificados variados. Avaliação por pares e responsabilidade compartilhada.
Principais diferenças	Tarefas de aprendizagem mais formalmente estruturadas	Contextos de aprendizagem mais autênticos.

Tabela 2 - Características das abordagens construtivistas (Adaptado de Filatro (2008, p.14 - 15))

Segundo Filatro (2008), o quadro 1 apresenta as principais abordagens construtivistas que fundamentaram o CDU. De início, com o comportamentalismo, as atividades deveriam ser formalmente estruturadas e os resultados deveriam ser exatos, com base em ação-reação

utilizando problemas bem definidos e respostas exatas. Com Piaget o foco passou para o indivíduo/aprendiz e a estrutura das tarefas eram direcionadas pelas características e estágios de maturação de cada faixa etária, valorizando o indivíduo, mas, ainda assim, considerando pouco o contexto. Este “contexto” vai ser incorporado no socioconstrutivismo.

Fontoura (2002) resume as propostas com bases construtivistas:

A visão construtivista sugere que a aprendizagem ocorre através da realização de experiências concretas e significativas dentro de contextos bem definidos. Estas experiências permitem então, a construção de modelos mentais, o desenvolvimento de ideias, concepções, conceitos e estratégias pessoais. O discurso, a atividade e a reflexão são constantes nesta visão. Ela explora os processos cognitivos do indivíduo. (Fontoura, 2002, p. 38).

Já no socioconstrutivismo e seus desdobramentos (baseados nas teorias de Vygotsky e conforme Filatro (2008)) espera-se não só uma análise do indivíduo, mas, também, dos contextos em que os aprendizes estão inseridos. Nesta linha os contextos (sociais, culturais, históricos, económicos) colaboram e auxiliam na formação de situações aprendizagens e dos aprendizes. Neste ponto, surge a necessidade de analisar o contexto das experiências de aprendizagem e as necessidades dos aprendizes.

De acordo com a IDEO (2011), a razão pela qual esse processo é chamado de “Centrado no Ser Humano” é que ele começa pelas pessoas para as quais necessitam da solução. O processo do HCD começa por examinar as necessidades, desejos e comportamentos dessas pessoas cujas vidas quer-se influenciar. Procura-se ouvir e entender o que querem e procuram. Uma vez identificado qual é o Desejo do utilizador, começa-se a examinar as soluções através das lentes da Praticabilidade e da Viabilidade.

O processo do Design Centrado no Ser Humano começa com um desafio estratégico específico e continua por três fases principais: Ouvir, Criar e Implementar. Durante o processo a equipe alternará do pensamento concreto ao abstrato, fazendo a identificação de temas e oportunidades e, mais tarde, de volta ao concreto com soluções e protótipos (IDEO, 2011).

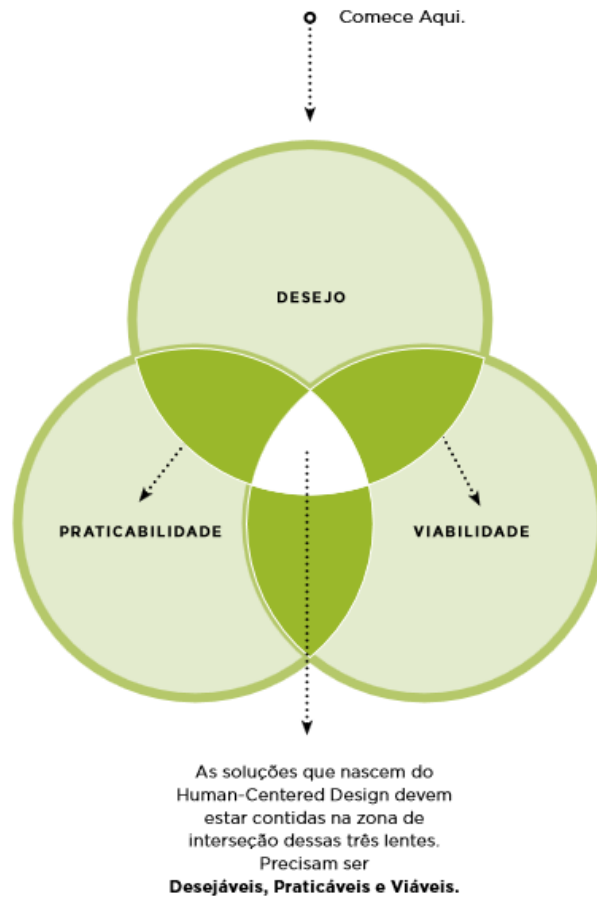


Figura 3 - Lentes de inserção do DCU (IDEO, 2017, p.6)

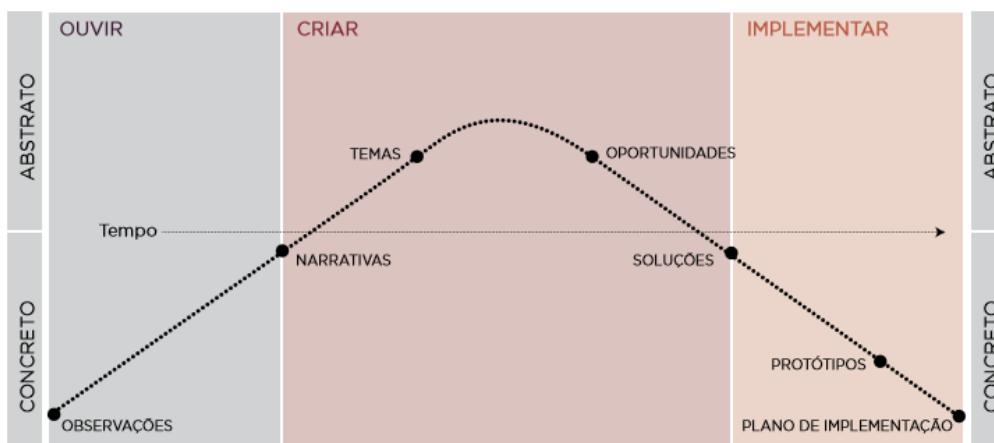


Figura 4 - Processo do DCU (IDEO, 2017, p.7)

Segundo a IDEO (2011), a etapa de Ouvir consiste em entender o problema do utilizador, além de observar sua realidade, história, necessidades, barreiras e restrições. Recomenda-se o uso de métodos qualitativos de pesquisa pois permite à equipe de projeto

desenvolver empatia pelas pessoas para as quais o projeto está sendo desenvolvido, além de permitir que a equipe questione suposições e inspire novas soluções. Pode-se realizar pesquisas individuais, com o objetivo de conhecer mais profundamente o comportamento do utilizador, e pesquisas em grupo, para a identificação rápida de respostas.

Dentro da etapa de Criar, deve-se transformar pesquisas em soluções para o mundo real, é preciso passar por um processo intermediário de síntese e interpretação. Isso requer filtrar e seleccionar a informação, traduzindo insights sobre a realidade atual em oportunidades para o futuro. Nesta fase existem 4 passos principais: (IDEO, 2011, p.29 - 155)

1. Síntese: é a interpretação de tudo que se ouviu e observou na etapa anterior. Capacita estabelecer uma nova perspectiva e a identificar oportunidades para a inovação, e direcionamento estratégico.
2. Brainstorm: aplicação do hábito de gerar soluções totalmente impraticáveis para incentivar a criação de ideias relevantes e razoáveis. Pode ser necessário gerar muitas ideias para que se encontre soluções verdadeiramente inspiradas.
3. Protótipo: é a metodologia de tornar as soluções encontradas tangíveis de forma rápida e com baixos investimentos. É uma técnica comprovada para aprender a projetar rapidamente a oferta e acelerar o desenvolvimento de soluções.
4. Feedback: é o processo crítico para o desenvolvimento do design onde envolve os futuros utilizadores para sua avaliação.

Para a última etapa, a Implementar, percebe-se a criação dos elementos necessários para que a solução tenha sucesso, além da verificação do seu impacto. Assim, abrange-se a análise de Possibilidade, análise de viabilidade, pipeline de inovação, plano de implementação e plano de aprendizado (IDEO,2011).

Maguire (2001) ainda apresenta alguns benefícios que seriam gerados a partir da aplicação dos princípios. Estes benefícios podem ser assim resumidos: aumento da produtividade do utilizador – o sistema foi desenvolvido com e para ele, a partir de suas necessidades, habilidades e contextos; redução de erros - a possibilidade de iteração de processos e avaliações auxiliam a detectar as possíveis falhas; redução de treinamento e suporte - o sistema se utiliza das habilidades do utilizador, portanto, este já está integrado às suas rotinas; e, por fim, melhor aceitação do material - como o processo de design do sistema

tem como base as necessidades do utilizador, este se sente mais confiante e apto a utiliza-lo, tendo uma atitude mais positiva ao fazê-lo.

2.4. Economia Circular

De acordo com o Conselho Empresarial para o Desenvolvimento Sustentável (BCSD) Portugal (2015), o modelo económico atual é linear, ou seja, baseia-se na disponibilidade ilimitada de matérias primas utilizadas nos produtos e serviços, sem existir preocupação em minimizar os impactos ambientais da produção, do consumo dos bens e dos resíduos decorrentes destas atividades da cadeia de valor.

Para Macarthur (2013), esse modelo tem como sequência extrair-produzir-dispor. As empresas extraem os materiais e matérias primas, usam-nas para manufaturar o produto, vendem ao consumidor e este, por sua vez, descarta quando já não cumpre o seu propósito de compra. Em termos gerais, cerca de 65 mil milhões de toneladas de matéria prima entraram no ciclo produtivo em 2010 e prevê-se que este valor aumente até 82 mil milhões de toneladas em 2020.

Nos últimos trinta anos, apesar dos avanços tecnológicos e do aumento da produtividade dos processos que extraem 40% mais valor económico das matérias-primas, a demanda nesse mesmo período aumentou 150%. Além disso, este modelo tem se mostrado ineficaz para enfrentar os principais desafios da sociedade contemporânea, entre eles: redução da pobreza e das desigualdades sociais, mudanças climáticas, escassez hídrica, perda de biodiversidade e exaustão dos recursos naturais. Do ponto de vista dos negócios, é um modelo que se baseia somente na redução de custos, na visão de curto prazo, e não privilegia a geração de valores diferenciais no mercado, como serviços e produto mais duráveis e de melhor qualidade (CNI, 2018).

Já Pearce & Turner (1990) afirma que se deve perceber que um sistema fechado define limites e constrangimentos, o que dificulta o alcance da utilidade visto que na economia o último intuito é fazer esse alcance. Assim carece organiza-la pois a mesma está diretamente ligada ao ambiente de várias formas e é possível modelar essas formas, se o ambiente for ignorado então a economia é um sistema linear.

Qualquer sistema baseado no consumo em vez de no uso restaurador dos recursos não renováveis significa perdas de valor significativo e impactos negativos ao longo da cadeia de materiais. O sistema linear aumenta a exposição ao risco por parte das empresas, especialmente no aumento do preço dos recursos e falhas de fornecimento (Macarthur, 2013).

A Figura 5 apresenta a estimativa do risco de esgotamento de alguns recursos minerais para os próximos 50 anos com base nos padrões atuais de produção e consumo.

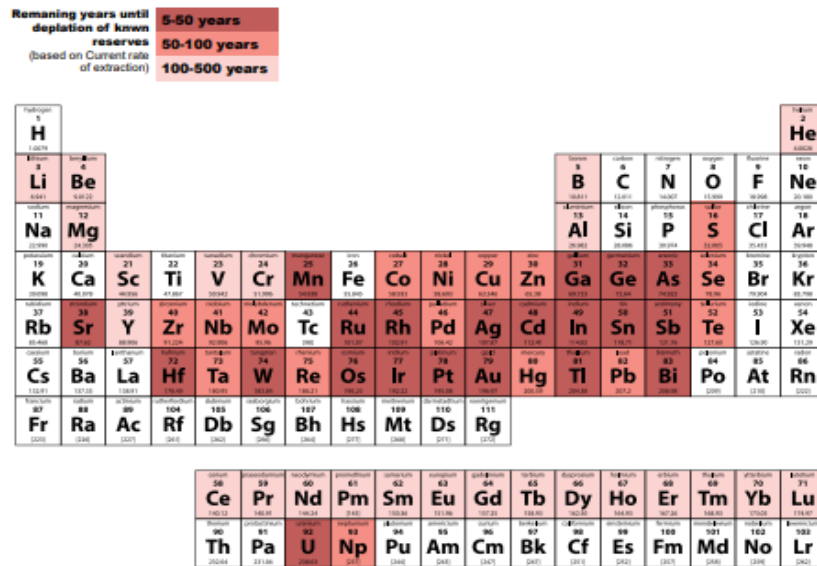


Figura 5 - Esgotamento de Recursos Minerais (Adaptado de Macarthur, 2014)

O modelo de Economia Circular tem ganhado força na sociedade devido às possibilidades de prosperidade ao mesmo tempo que há uma redução da dependência dos bens primários e da energia. A ideia central da Economia Circular é que os sistemas de produção abertos, nos quais os recursos são extraídos, usados para fazer produtos e tornam-se desperdício depois de consumidos, deverão ser substituídos por sistemas nos quais os recursos são reutilizados e existe conservação de energia (Macarthur, 2015).

Um dos caminhos para o enfrentamento dos desperdícios causados pelo modelo linear, é por meio de um modelo económico circular, que associa o crescimento económico a um ciclo de desenvolvimento positivo contínuo, que preserva e aprimora o capital natural, otimiza a produção de recursos e minimiza riscos sistêmicos, com a administração de estoques finitos e fluxos renováveis. (Macarthur, 2017).

Assim percebe-se que para atingir um desenvolvimento económico que concilie prosperidade com sustentabilidade, é preciso sair de uma economia baseada na escassez, de

curto prazo e com foco no processo, para uma economia baseada no valor, de longo prazo e com visão sistêmica (CNI, 2018).

Segundo a CNI (2018), O conceito de Economia Circular tem origem em diversas escolas e linhas de pensamento, que construíram a base para o debate sobre desenvolvimento sustentável, tais como: Ecologia Industrial, Gestão do Ciclo de Vida, Economia de Performance, dentre outras. Entende-se que as atividades económicas numa Economia Circular geram e recuperam valores de produtos e serviços, mantidos por longo prazo e para todas as partes envolvidas no sistema económico.

Segundo Macarthur (2017) para se atingir os objetivos do modelo circular como restaurar os recursos físicos e regenerar as funções dos sistemas naturais e antrópicos, trazendo maiores oportunidades económicas e sociais, com consequências, portanto, positivas em sustentabilidade, devem-se considerar 3 princípios:

1. Preservar e aprimorar o capital natural, com a restauração e regeneração dos recursos naturais;
2. Maximizar o rendimento de recursos, o que leva, principalmente, à redução dos desperdícios e à circularidade dos recursos;
3. Estimular a efetividade do sistema, gerando impactos positivos para todas as partes interessadas;

Dentro deste conceito existem 2 vertentes para os fluxos de materiais relacionado às atividades, a vertente do ciclo biológico, em que apresentam-se alguns fluxos reversos relacionados aos renováveis e ao aproveitamento em cascata, mas a regeneração será realmente atingida com uma abordagem de gestão territorial e de paisagem, integrando as atividades económicas com os ecossistemas. Já a segunda vertente pertence ao ciclo técnico, onde são apresentadas oportunidades de recuperação do valor dos produtos por meio de compartilhamento, manutenção, reutilização, remanufatura e reciclagem (Macarthur, 2017).

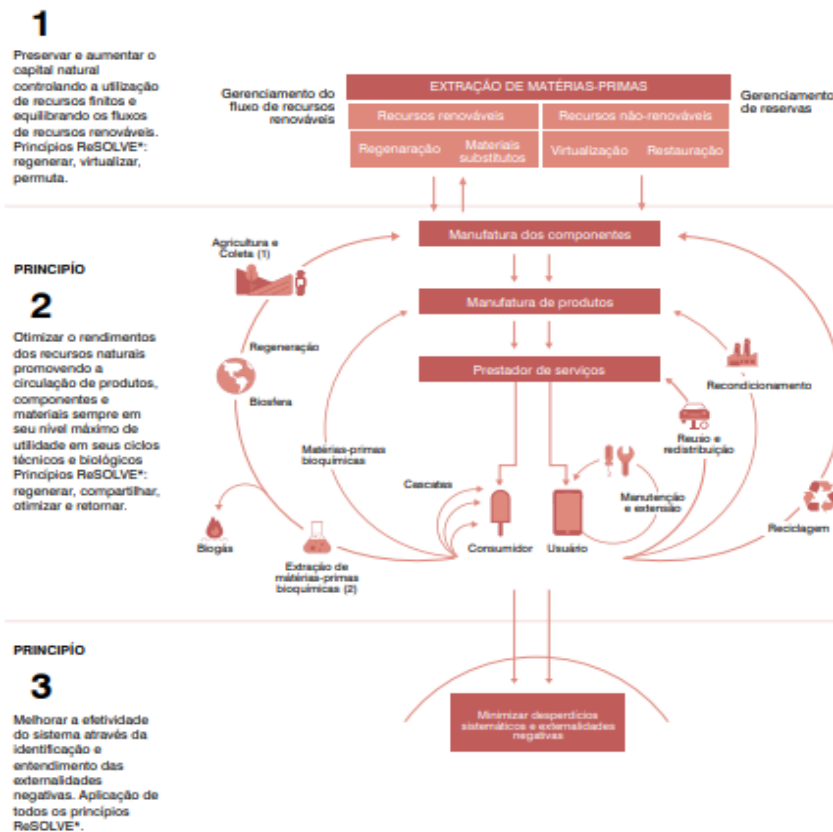


Figura 6 - Fundamentos da Economia Circular (Adaptado de Macarthur, 2014)

Na economia circular o produto é desenhado para criar o mínimo de desperdício ao permitir que o mesmo seja facilmente reparado ou que os seus materiais sejam reutilizados ou atualizados. A criação de valor é construída com base na longevidade dos bens e novas formas de consumo (Schulte, 2013). Assim torna-se importante sua integração ao produto ainda na fase inicial do processo visto que é o período onde as especificações são constituídas (Bocken et al., 2014).

O Conselho Empresarial para o Desenvolvimento Sustentável define este modelo económico como uma abordagem na qual os produtos e serviços são originários de fatores provenientes da natureza, fatores estes que regressam à mesma através de resíduos ou de formas com baixo impacto ambiental. Existe a otimização do ciclo de vida dos produtos desde a concepção e desenho, passando pela produção e à gestão dos resíduos. Estes resíduos deverão ser transformados noutros subprodutos ou materiais fomentando a reutilização, recuperação e reciclagem (BCSD, 2015).

Incluso no modelo de Economia Circular, o ambiente tem três funções principais: fornecedor de recursos, assimilador de resíduos e fonte direta de utilidade, o que torna importante a sua ligação direta com a Economia (Pearce & Turner, 1990).

Com base nos princípios já destacados acima (Figura 5), Macarthur (2015) define seis ações de negócio aludidas como estrutura ReSOLVE. São elas: regeneração, partilha, otimização, circulação, virtualização e troca.

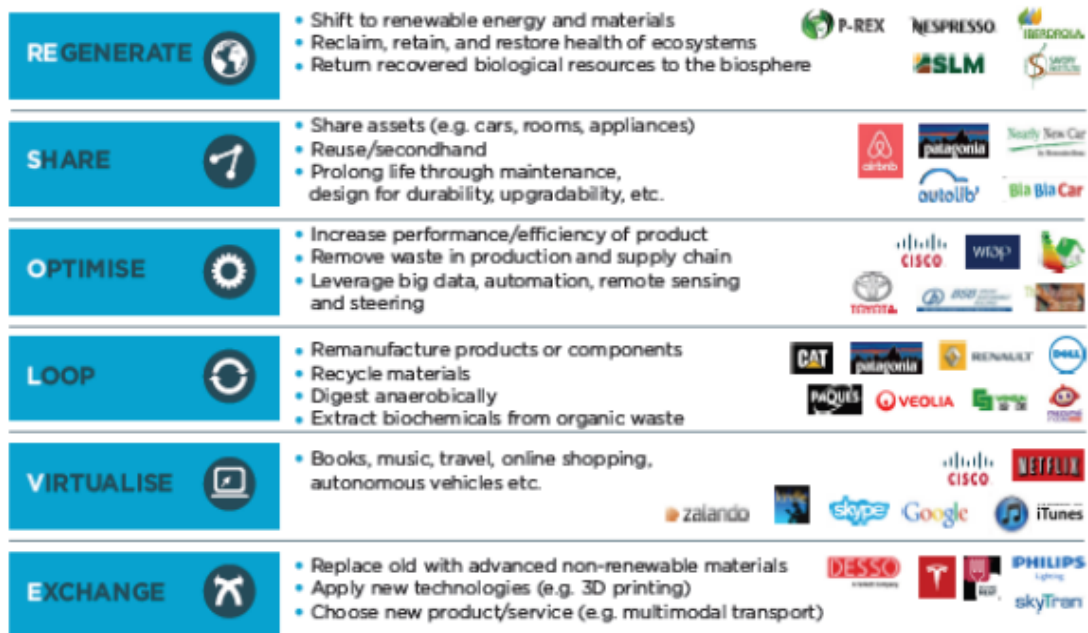


Figura 7 - Estrutura ReSOLVE (Adaptado de Macarthur, 2015)

Porém, para a maioria das aplicações sobre a integração deste modelo aos processos, consta conforme Lieder & Rashid (2015), que se baseiam segundo 3 perspectivas:

- Benefícios económicos: cada empresa luta individualmente para alcançar benefícios económicos de forma a assegurar a sua rentabilidade e vantagem competitiva. Isto requer uma abordagem integrativa de modelos de negócio, desenho de produtos, desenho da cadeia de abastecimento e escolha de materiais;
- Escassez de recursos: a prosperidade social depende do fornecimento dos recursos finitos no planeta, os quais têm um uso regenerativo para a realização da Economia Circular. Os fatores que baseiam este contexto têm como foco a circularidade de recursos, criticidade dos materiais e volatilidade dos recursos à luz do aumento do número de atividades industriais;
- Impacto ambiental: uma sociedade com o mínimo de impactos ambientais é o estado desejado das nações, dos corpos 30 governamentais e da população em

todo o mundo. A Economia Circular tem como objetivo reduzir os desperdícios sólidos, aterros e emissões através de atividades como a reutilização, remanufatura e reciclagem;

Como forma de estimular a Economia Circular, a fundação Ellen MacArthur identificou quatro áreas principais para tal finalidade (MacArthur, 2015b):

- Desenho de produtos e produção circular: o carácter recuperativo dos materiais não deve ser apenas pensado no final do seu ciclo de vida, mas também no momento inicial de desenho dos mesmos. Deverá ser enfatizado o uso de materiais puros que facilitem a classificação no fim de vida e a utilização de componentes padronizados de forma a 32 aumentar o ciclo de vida e facilitar a recuperação, separação e reutilização dos mesmos;
- Novos modelos de negócio: é necessário substituir a propriedade dos consumidores por pagamentos feitos com base no desempenho e enfatizar o acesso ao invés da propriedade, transformando o normal consumidor em utilizador;
- Ciclo reverso: a criação de valor a partir de matérias e produtos usados é apenas possível se estes forem recolhidos e entregues à origem, sendo que a logística reversa e os métodos de tratamento viabilizam o regresso desses materiais ao mercado;
- Fatores e condições favoráveis: as três áreas anteriores são importantes, mas de forma às empresas conseguirem implementá-las é necessário que algumas condições ajudem, tais como a educação para a promoção de inovação circular, financiamento dos investimentos necessários, as plataformas colaborativas que possibilitem parcerias e partilha de informação e uma nova estrutura económica que demonstre mudanças no sistema fiscal e na avaliação de desempenho económico;

Em síntese, a transformação de um modelo linear para o circular deve trazer inovações nos modelos de negócios, principalmente junto à proposição de valor, ao design e aos ciclos reversos, os quais geram integração, funcionalidade, restauração e regeneração das cadeias de valores. A transição de todo o sistema de negócios para a circularidade é suportada pelos facilitadores da Economia Circular, como políticas públicas, educação e tecnologias (CNI, 2018)

2.5. Enquadramento Específico – Refugiados

Nos últimos anos a questão dos refugiados tem tido grande relevância no cenário mundial pela expressiva dimensão de seus fluxos, pelo desrespeito à dignidade humana e pela crescente violência na sua contenção, apesar da sua condição de extrema vulnerabilidade. Ao longo da história, fatores como conflitos e perseguições provocaram migrações forçadas, mas na contemporaneidade a variedade de fatores envolvidos na formação dos deslocamentos forçados torna complexa a realidade dos refugiados (Silva D., 2017).

Embora a crise dos refugiados seja um assunto atual, segundo Moulin (2013) a primeira referência histórica a essa palavra ocorreu no século XVII na França, durante a fuga dos huguenotes (pessoas pertencentes à religião Protestante) devido à revogação do Edito de Nantes em 1685, que impedia a perseguição religiosa e dava liberdade para a prática do Protestantismo.

Em 1921, por meio do Conselho da Sociedade das Nações, surgiu o primeiro Alto Comissariado para Refugiados, destinado principalmente ao apoio humanitário aos refugiados russos, oriundos da Segunda Guerra Mundial e da eclosão da Revolução Russa. Juridicamente, sua proteção foi estabelecida em 1951 com a formulação do Estatuto dos Refugiados das Nações Unidas, mas apenas vinculado aos fluxos de refugiados anteriores a 1951 e à possibilidade de os Estados só aceitarem esses fluxos se fossem oriundos de países europeus, ou seja, não existia a obrigatoriedade de aceitar refugiados de outros continentes (Ramos, 2011).

A partir deste estatuto os refugiados passaram a fazer parte e ser reconhecidos, no domínio de discussões sobre migrações, como uma migração de caráter forçado sendo diferentes das migrações voluntária. Também este documento passa a dar esperança e combate as irregularidades das migrações impostas por diferentes países (Silva D., 2017).

Ao analisar as causas dos fluxos de refugiados que se desenvolveram após a Segunda Guerra Mundial e até o contexto atual, nota-se uma mudança, não só na natureza dos conflitos, mas também em sua origem complexa e velocidade. Braga et al. (2006), destaca que entre as principais causas está a guerra ao terror após o 11 de setembro de 2001, além de conflitos armados e perseguições.

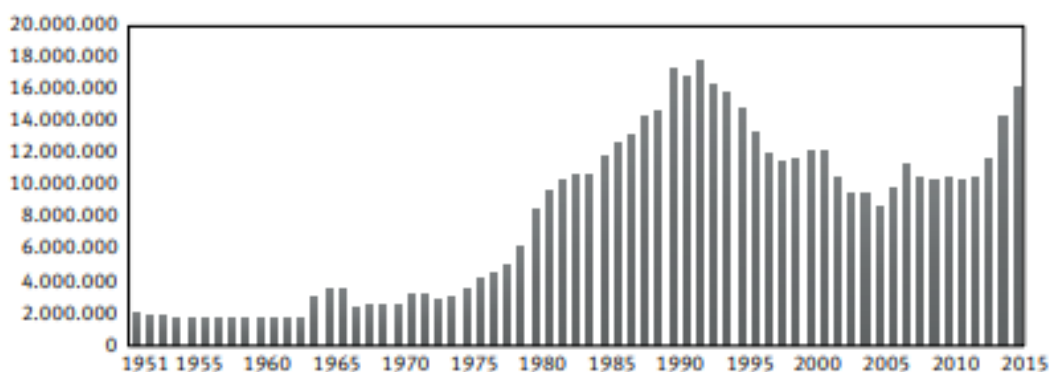


Figura 8 - Evolução do número de refugiados no mundo (Adaptado de UNHCR, 2016)

A partir dos primeiros meses de 2015, o drama da crise dos refugiados na Europa tornou-se uma realidade incontornável. Uma sucessão de acontecimentos transportou para o quotidiano europeu a contingência das vidas de milhares de pessoas em fuga, por terra e por mar, em procura de refúgio. Todas fugindo da guerra e da violência nos países de origem, da prepotência dos seus governantes, bem como da fome e da miséria (Nolasco *et al.*, 2017).

De acordo com Nolasco et al. (2017), os naufrágios no Mediterrâneo multiplicam-se e o número de mortes não parece justificar uma alteração das políticas migratórias. A chegada de pessoas não cessa, os campos de refugiados proliferam, as vidas destas pessoas que mais de metade são crianças e jovens menores de idade, permanecem em compasso de espera, em suspenso, entre a vertigem da viagem e a procura de asilo. A comunicação social, bem como as informações fornecidas por organismos governamentais e não-governamentais dão visibilidade a este drama no mundo inteiro.

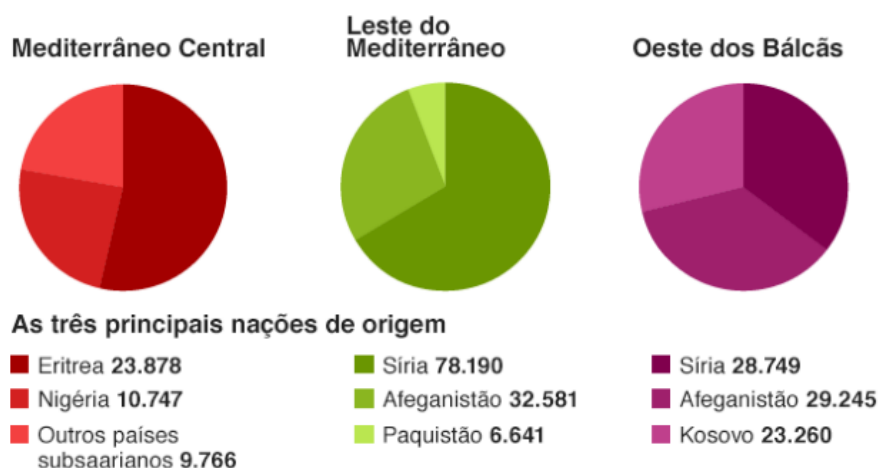


Figura 9 - Principais Refugiados no Mundo (Frontex, 2015)

Segundo ao relatório da UNHCR (2015), mais de 65 milhões de pessoas no mundo tiveram que abandonar os seus países de origem em consequência de guerras, mudanças climáticas e perseguições políticas ou religiosas. Mesmo que o relatório dos dados de 2017 (UNHCR, 2017) aponte uma queda no número de refugiados na Europa, algumas características são importantes serem destacadas:

- Aumento da taxa de mortalidade entre os que saem da Líbia rumo ao continente europeu via marítima: uma a cada 14 pessoas nos primeiros três meses de 2018, em comparação com uma a cada 29 pessoas no mesmo período de 2017.
- Aumento da deterioração da saúde dos refugiados recém-chegados.
- Inclusão de rotas alternativas para o deslocamento dentro da Europa.
- Aumento da exploração sexual de mulheres sozinhas e crianças refugiadas.
- Mais de 17 mil menores desacompanhadas chegaram à Europa. A maioria chegou à Itália por via marítima e 13% do total eram menores viajando sozinhos, tendência similar a 2016.

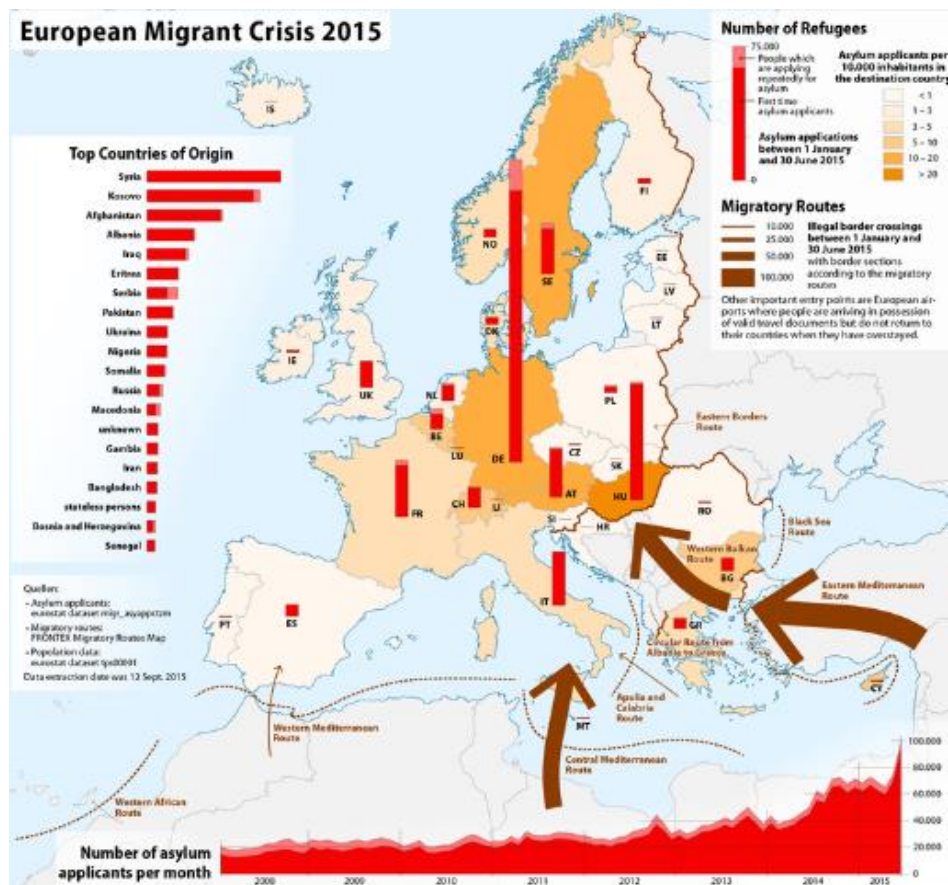


Figura 10 - Principais Rotas e Destinos dos Refugiados no Mundo (Frontex, 2015)

De acordo com o relatório de UNICEF de junho de 2016 (UNICEF, 2016) estima-se que 9 em cada 10 menores refugiados não esteja acompanhado. Entre os dados destaca-se o número de crianças sírias nesta condição que chegam por mar até a Europa, o que representa 92%. A Comissão Europeia descreve esta situação como sendo a maior crise humanitária desde os tempos da Segunda Guerra Mundial.

Ainda segundo a este documento, o número global de crianças e jovens refugiados que se deslocam sozinhos também alcançou níveis elevados, tendo aumentado quase cinco vezes durante o período de cinco anos desde 2010. Foram registadas pelos menos 300.000 crianças e menores de idade não acompanhados e separados das suas famílias em cerca de 80 países nos anos de 2015-2016. Porém alerta-se que o verdadeiro número de crianças não acompanhadas em movimento é provavelmente significativamente superior (UNICEF, 2016).



Figura 11 - Aylan Kurdi, criança síria morta na Turquia. Figura símbolo das crianças refugiadas que morrem ao tentarem entrar em outro país para obterem asilo (Veja, 2015)

A instituição também regista enorme preocupação com o fato de crianças e menores de idade não acompanhados ou separados das suas famílias estarem em risco acrescido de tráfico, exploração, violência e abuso. Aproximadamente 28 por cento das vítimas de tráfico a nível global são crianças (UNICEF, 2016).

Com base nesses dados, a UNICEF com o objetivo de proteger e garantir o bem-estar das crianças refugiadas, fez um apelo para a adoção de medidas para tal finalidade, conforme abaixo: (ONUBR, 2017)

- Proteger as crianças refugiadas e migrantes, particularmente as crianças desacompanhadas, da exploração e da violência;
- Acabar com a detenção de crianças que procuram o status de refugiada ou que estão migrando, introduzindo uma série de alternativas práticas;
- Manter as famílias unidas como a melhor forma de proteger as crianças e dar-lhes o status legal;
- Manter todas as crianças refugiadas e migrantes aprendendo e dar-lhes acesso à saúde e a outros serviços de qualidade;
- Pressionar para que sejam tomadas medidas sobre as causas subjacentes dos movimentos em grande escala de refugiados e migrantes;
- Promover medidas de combate à xenofobia, à discriminação e à marginalização nos países de trânsito e de destino.

Também aponta que as crianças e jovens nesta situação estão desenvolvendo angústia psicológica e ansiedade por viverem nesta situação em abrigos em condições desumanas. Este quadro é ocasionado pela falta da família e pode resultar em muitos casos em suicídio (UNICEF, 2016).

Elas sabem o que é fome, o que é sofrimento físico. São marcas que ficam no psiquismo e no corpo, marcas que aparecem em somatizações, nos pesadelos, na desconfiança, no sentimento de perseguição. São eventos que colocam a criança em situação de vulnerabilidade de um quadro clínico de saúde mental (Borges L., 2014, apud Mendes V., 2014).

Com base na reportagem de Mendes V. (2014), percebe-se o impacto desses eventos na vida das crianças e jovens que são testemunhas de situações de perda, violência, estupro e assassinatos. Deve-se zelar pela saúde mental e assumir a possibilidade de desvios na conduta que podem aparecer na vida adulta pela reprodução do trauma vivenciado.

Acrescenta ainda que além de serem forçadas a deixarem seu país as pressas pela sua vida e da dos seus familiares estarem ameaçadas, não tiveram o tempo para planejar sua partida e muitas vezes não levam nada consigo que as assegurem uma segurança emocional. Quando chegam ao país de destino, além de ter que lidar com todas as frustrações e traumas, precisam vencer o preconceito, a adaptação à língua local e o bullying em alguns casos (Mendes V., 2014).

Algumas histórias de crianças e jovens refugiados são contadas através de quadrinhos e animações segundo o projeto produzido pela UNICEF, disponível na plataforma do Youtube. Outras informações e depoimentos de crianças refugiadas e seus pais constam no anexo 1 deste documento.



Figura 12 - Contos que não são de fadas (UNICEF, 2016)

Segundo Henrique G. (2018) os médicos que constantemente vão a esses abrigos denunciam as condições sanitárias e de higiene sub-humanas que vivem os refugiados. Geralmente aglomeram mais indivíduos do que a capacidade máxima projetada, ocasionando graves doenças de pele bem como doenças respiratórias causadas pelo gás lacrimogêneo, usado pela polícia para conter brigas entre grupos rivais. Salientam também a presença constante do frio no inverno, o que agrava ainda mais a condição de instabilidade perante as doenças.



Figura 13 - Abrigo de Refugiados na Hungria (Miller B., 2015)

Dados de 2016 mostram que Portugal foi destino de 400 refugiados. Em outubro do mesmo ano o governo português declarou que o país estaria preparado para dar abrigo temporário a cerca de 10 mil indivíduos (SIC, 2016). De acordo ao estudo da opinião pública de Portugal, ICSUL, 2016, os portugueses em sua maioria estão mais favoráveis à vinda de refugiados do que de imigrantes económicos.

Por Portugal ficar fora das rotas habituais, não se prevê um grande número de refugiados dentro do país. Na maioria dos casos, representa um destino temporário servindo de ponte de passagem da Ásia para Europa, e daí para os países mais ricos da União Europeia: de Portugal para a Alemanha, Suécia e Noruega (Nolasco *et al.*, 2017). Porém o relatório de 2017 do Serviço de Estrangeiros e Fronteiras (SEF) aponta que o número de pedidos de asilo e proteção internacional está em expressiva evolução, com seus principais indivíduos de origem africana (República do Congo, Angola e Eritreia) e asiática (Síria, Iraque e Afeganistão).

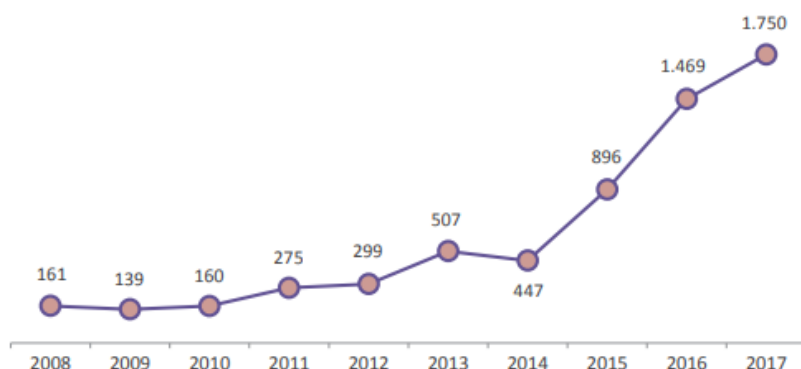


Figura 14 – Evolução dos Pedidos de Proteção Internacional (SEF,2017)

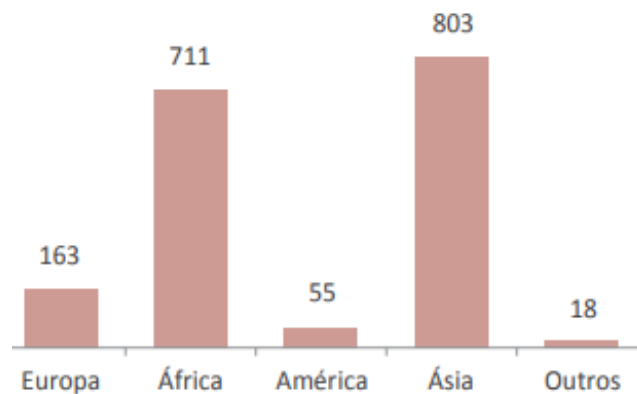


Figura 15 – Principais Nacionalidades no Pedido de Proteção Internacional (SEF,2017)

Em movimento forçado de procura de proteção e de novas possibilidades de reconstrução de suas vidas, de retorritorialização, muitas vezes denota um aspecto frágil e vulnerável. Essa extrema vulnerabilidade, principalmente entendida pela perda de seus direitos básicos, os deixa numa condição de limites entre estados, onde a retomada desses direitos, depende, prioritariamente, de sua reintegração territorial e, por consequência, jurídica ao espaço da política governamental (Moulin, 2011).

Haesbaert R. (2013), cita que os refugiados em sua complexa dinâmica territorial, territorializam-se também por meio de fluxos, virtuais, a partir de um território-rede, o que constitui um movimento, um ato, o que imprime novas perspectivas.

Para Farkas S. O. (2013), eles recriam-se, reinventam-se, aprendem novas línguas, culturas, desafiam-se, impõem velocidade e reflexão, questionam e movimentam, ao percorrerem seu caminho, agora de geografias redesenhadas.

Nas sensíveis e esclarecedoras palavras das documentaristas Helen Crouzillat e Laetitia Tura, eles são mais que migrantes, são “mensageiros”, em referência aos que migram de forma desesperada, expressando a mensagem do funcionamento cruel e inaceitável de um sistema que envolve a todos e pelo qual “eles têm sido devorados” em um “aterrador abismo que divide o mundo em terras de abundância e terras de onde muita dessa abundância vem (Silva D., 2017, p.168)

2.6. Estudo de Casos de Produtos Para a Inclusão

No sentido da inclusão social faz-se importante analisar alguns projetos como forma de referência, para que se possa embasar o desenvolvimento do produto que o presente trabalho tem como objetivo de elaboração.

Assim serão avaliados de forma individualmente e posteriormente conjunta, cada exemplo segundo os preceitos adotados da metodologia de *Human Centered Design*, apoiados nas questões a seguir de acordo com a Figura 16 e 17, sendo eles:



Figura 16 - Lentes do HCD (IDEO, 2017, p.5)

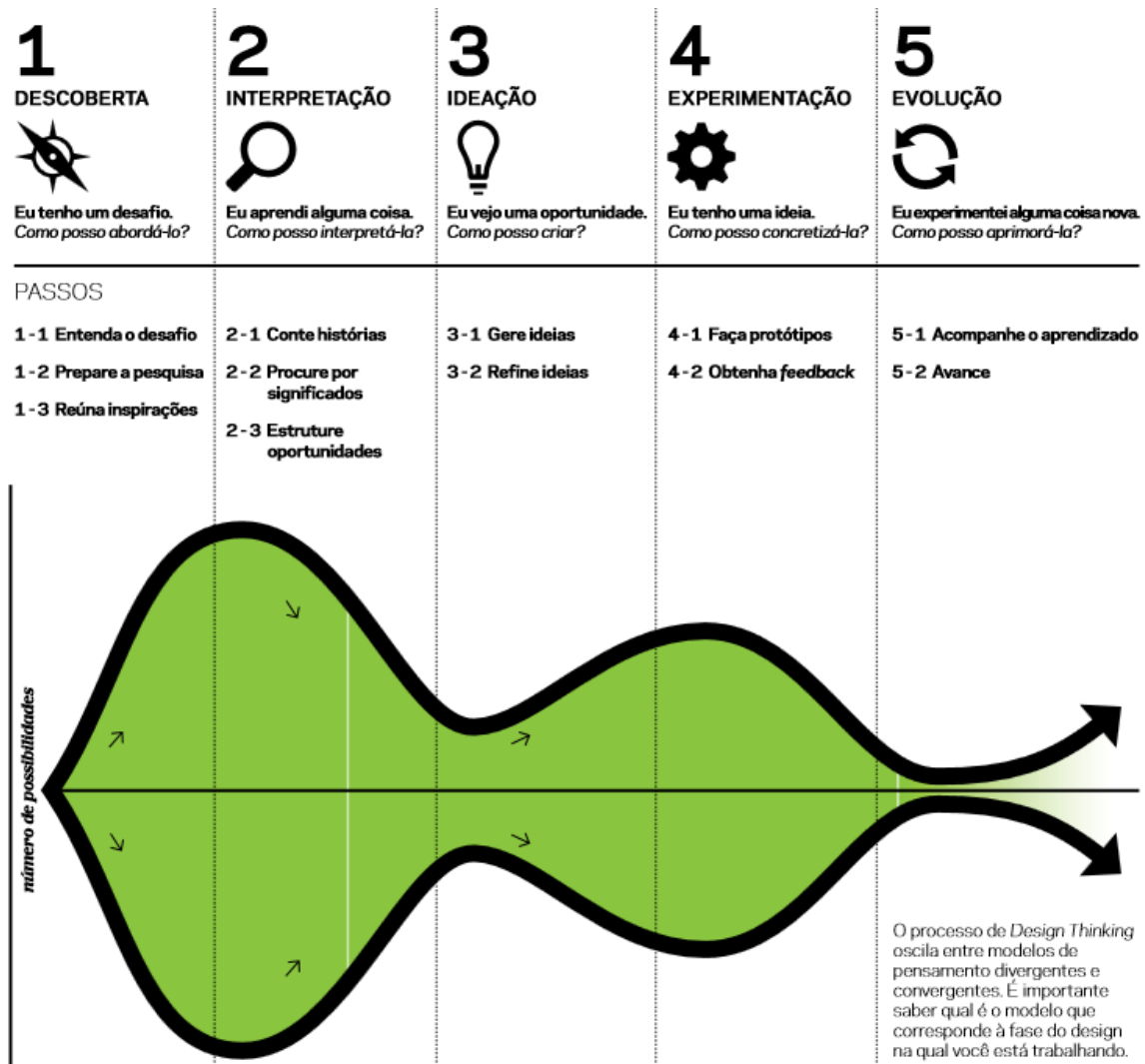


Figura 17 - 5 Fases do Processo de Design (IDEO, Toolkit 1ed, p.15)

Perguntas que deverão ser respondidas na avaliação:

1. Lente de Desejo com foco na fase de Descoberta:

- Quem é o utilizador? Para quem o produto foi desenvolvido?
- Qual a necessidade e o desejo do utilizador?
- Qual o objetivo do Produto?

2. Lente de Praticabilidade com foco nas fases de Interpretação e Ideação:

- Existe oportunidade no mercado para este produto? Qual o desafio para a implantação?
- Qual a Técnica que é empregada?
- Qual é o desafio estratégico do produto?
- Como o produto ganha a empatia do utilizador?

3. Lente de Viabilidade com foco nas fases de Experimentação e Evolução:

- a) O produto cumpre com o seu objetivo e funcionalidade?
- b) O produto é viável financeiramente?
- c) Existem outros produtos similares concorrentes no mercado?
- d) O utilizador poderá ter alguma necessidade ou problema futuro?

4. Análise Gráfica modelo “Teia de Aranha”

Serão analisados pontos numa escala de 0 a 10. As questões consideradas são:

- Design
- Originalidade
- Impacto Social
- Escala Urbana
- Funcionalidade
- Dificuldade de Implantação no Mercado
- Viabilidade Financeira
- Facilidade no Manuseio

Destacados já acima as áreas e questões de apoio para a análise, faz-se importante também se conhecer os projetos que daremos ênfase nos estudos de casos de produtos para a inclusão, sendo desta forma:

1. A caneca para cegos **Braun Bell Mug**. Designers *Sang-hoon Lee e Yong-bum Lim*. País Coreia.
2. O relógio para surdos **Vibering**, desenvolvido pelos designers *Kwang-seok Jeong, Min-hee Kim e Hyun-joong Kim*. País Coreia.
3. O balanço para crianças cadeirantes **Liberty Swing**, financiada pela ONG *Variety*. País Japão.
4. A inclusão para refugiados pelo cinema, projeto europeu **Refugees IN** realizado em Lisboa. País Portugal.
5. Moda para crianças cegas, projeto **Relevos**, desenvolvido pela designer Daniela Sousa. País Brazil.

BRAUN BELL MUG



Figura 18 - Bell Mug (Yanko Design, 2008)

1. Lente do Desejo com Foco na Descoberta:

a) Quem é o utilizador? Para quem o produto foi desenvolvido?

Cegos e pessoas com baixa capacidade visual.

b) Qual a necessidade e o desejo do utilizador?

Conseguir saber qual a capacidade máxima da caneca que poderá encher sem transbordar.

c) Qual o objetivo do Produto?

Ajudar os utilizadores cegos ou similares na realização de mais uma atividade normal sem dificuldade. Atualmente para os mesmos saberem do limite de capacidade para não transbordamento do líquido, eles devem colocar o dedo para o toque, o que contamina a bebida em alguns casos. Assim o produto é relevante para evitar esta contaminação e possíveis transbordamentos que podem ocasionar queimaduras em caso de líquidos quentes ou situações constrangedoras como queda na roupa e no chão dos líquidos.

2* Lente de Praticabilidade com foco nas fases de Interpretação e Ideação:

a) Existe oportunidade no mercado para este produto? Qual o desafio para a implantação?

Como este produto se restringe somente a uma parcela de utilizadores no mercado, seu principal desafio é sua inclusão por parte dos mesmos pois como o utilizador já está habituado ao processo normal de colocar o dedo, ele teria que romper suas barreiras para a utilização, pois, é um produto com valor de comercialização.

b) Qual a Técnica que é empregada?

A técnica de fornecimento sonoro para o utilizador identificar que o líquido atingiu a capacidade

Limite.

c) Qual é o desafio estratégico do produto?

Entrar na vida no utilizador sem esforço e impedimento já que é um produto inovador sem concorrentes diretos, porém, se torna um desafio uma vez que o mesmo já era habituado ao sistema natural de uso, o dedo.

d) Como o produto ganha a empatia do utilizador?

O produto adquire empatia do utilizador por ser uma forma nova de ajudar nesta situação.

Ele se coloca no lugar do utilizador cego para entender como seria a sua utilização e auxílio. Como o mesmo não possui visão, o design se faz de forma simples e funcional.

3* Lente de Viabilidade com foco nas fases de Experimentação e evolução:

a) O produto cumpre com o seu objetivo e funcionalidade?

Sim, o objetivo do produto é alcançado pois facilita a vida do utilizador cego com relação ao não transbordamento de líquidos.

b) O produto é viável financeiramente?

Como o produto é para a comercialização, aplicou-se um valor para o mercado, porém o

mesmo não foi encontrado na pesquisa. Porém atualmente já existem outras reproduções no mercado, porém com um valor mais acessível. Mas uma vez que a técnica convencional é a utilização do próprio dedo, qualquer valor de comercialização irá influenciar na decisão do cliente.

c) Existem outros produtos similares concorrentes no mercado?

Sim, durante a pesquisa foram encontrados 2. O primeiro sendo o *Music Alert Liquid Level Indicator*, com o valor de \$15,00 no mercado, e o segundo sendo *EZ Liquid Level Indicator*, comercializado a \$12,95.

d) O utilizador poderá ter alguma necessidade ou problema futuro?

Ter que trocar a bateria do sistema para a caneca conseguir continuar a realizar a leitura da capacidade de líquido. O utilizador poderá futuramente ter a necessidade de aumentar ou diminuir o volume da emissão sonora de quando a caneca atingir o nível correto, pois dependendo do ambiente que se encontre podem existir barreiras ou sons secundários que atrapalhem a audição.

Análise gráfica modelo “Teia de Aranha”

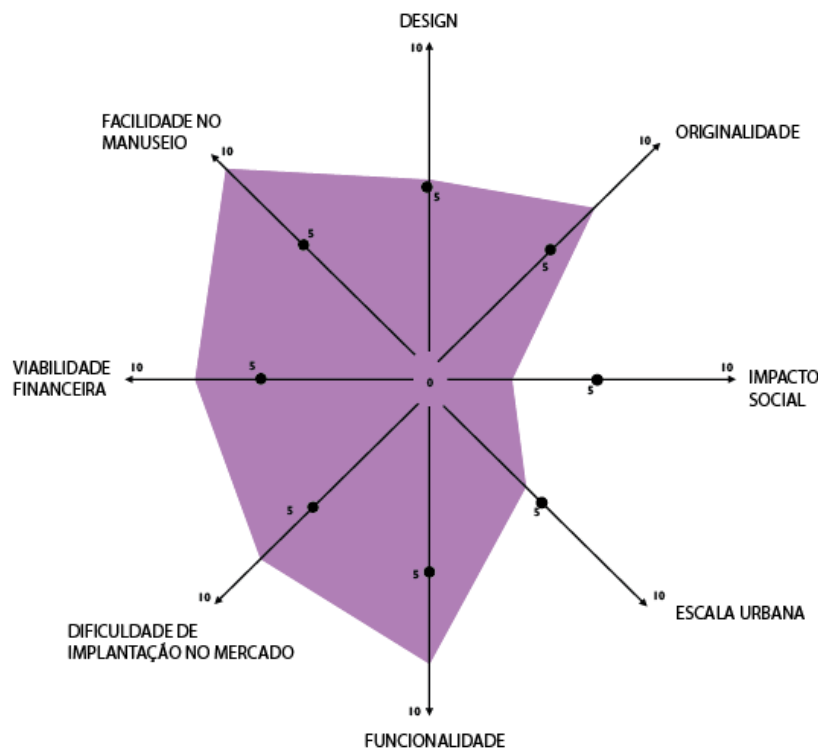


Figura 19 - Gráfico Teia de Aranha - Bell Mug (autora do projeto)

VIBERING



Figura 20 - Vibering (Yanko Design, 2008)

1_x Lente do Desejo com Foco na Descoberta:

a) Quem é o utilizador? Para quem o produto foi desenvolvido?

Para Surdos e para pessoas com baixa audição.

b) Qual a necessidade e o desejo do utilizador?

Quando desenvolvemos a empatia por um utilizador surdo, imaginamos que o mesmo gostaria de escutar os sons e saber quando algo ou alguém dialoga com você. Em alguns casos o obstáculo da surdez causa acidentes para não escutar buzinas.

c) Qual o objetivo do Produto?

Ajudar os utilizadores surdos ou similares na captação sonora existente no ambiente.

Basta o utilizador fazer uso no pulso do relógio, que o mesmo capta e identifica a vibração dos sons do ambiente, permitindo que ele possa saber se há carros próximos, pessoas chamando pelo nome, entre outros sons.

2_x Lente de Praticabilidade com foco nas fases de Interpretação e Ideação:

a) Existe oportunidade no mercado para este produto? Qual o desafio para a implantação?

Como atualmente vários produtos similares foram introduzidos no mercado com o valor

mais baixo financeiramente, o principal desafio é chegar ao consumidor com um valor competitivo ao mercado para que o mesmo possa driblar a concorrência de produtos similares.

b) Qual a Técnica que é empregada?

A técnica é um conjunto composto por um relógio e dois anéis, que capta e identifica a vibração dos sons do ambiente e passa para o utilizador através de vibrações.

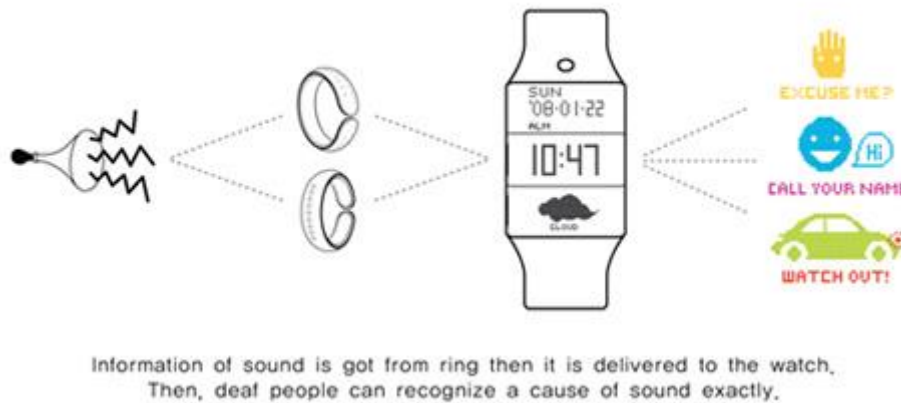


Figura 21 - Funcionamento do Vibering (Yanko Design, 2008)

c) Qual é o desafio estratégico do produto?

O desafio estratégico é convencer o utilizador que o produto é melhor que a concorrência pois possui mais funções e mesmo possuindo o valor mais caro, entrega mais segurança e liberdade ao utilizador.

d) Como o produto ganha a empatia do utilizador?

Por ser algo no mercado com mais funções do que a concorrência, o produto se torna mais completo e funcional para o utilizador, ganhando assim maior empatia.

⚡ * Lente de Viabilidade com foco nas fases de Experimentação e evolução:

a) O produto cumpre com o seu objetivo e funcionalidade?

Sim, o produto cumpre com toda a funcionalidade proposta pois através do seu sistema de vibrações avisa ao utilizador quando há sons próximos.

b) O produto é viável financeiramente?


Não foi encontrada estimativa de custo para o produto original analisado, porém foi achado o preço para o produto similar elaborado de modo mais acessível financeiramente para o público alvo, em torno de 85,00 euros, mas o mesmo tem menos funções, como a identificação de sons.

c) Existem outros produtos similares concorrentes no mercado?

Encontram-se versões só de despertador e relógio com mensagens, no mercado para surdos com sistema de vibração, porém não existe com todas essas funções reunidas.

d) O utilizador poderá ter alguma necessidade ou problema futuro?

Ter que trocar a bateria do sistema para o relógio voltar a funcionar. O *touch screen* dar problema e ter que consertar. Talvez o aumento e diminuição do sensor.

 * Análise gráfica modelo “Teia de Aranha”

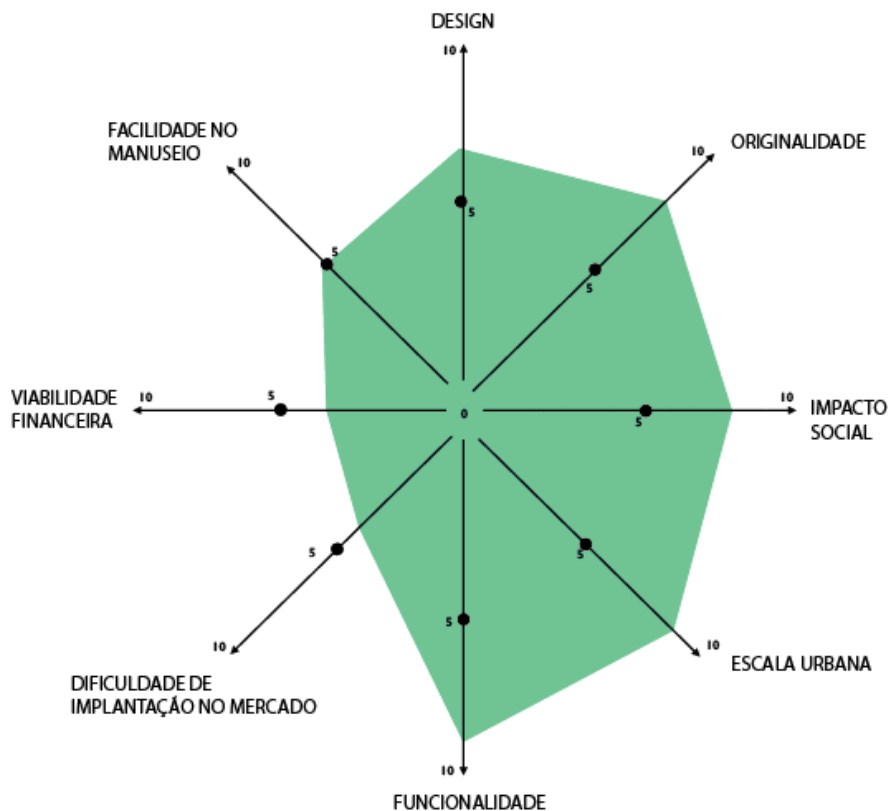


Figura 22 - Gráfico Teia de Aranha - Vibering (autora do projeto)

LIBERTY SWING



Figura 23 - Liberty Swing (Archtrends, 2012)

1_x Lente do Desejo com Foco na Descoberta:

a) Quem é o utilizador? Para quem o produto foi desenvolvido?

Para cadeirantes, em especial criança, mas para pessoas que usam cadeira de rodas.

b) Qual a necessidade e o desejo do utilizador?

Ter direito a um lazer, no caso um balanço igual as crianças não portadoras de cadeira de rodas. Com este brinquedo elas podem se divertir igualmente as demais.

c) Qual o objetivo do Produto?

Permitir que crianças e jovens cadeirantes possam ter um brinquedo e se divertir de igual forma à uma criança sem necessidade de cadeira de rodas. Permite que haja muito mais contato social com outras crianças, se tornando uma forma divertida de fazer amigos e marcar novas brincadeiras e encontros nos parques frequentemente.

2_x Lente de Praticabilidade com foco nas fases de Interpretação e Ideação:

a) Existe oportunidade no mercado para este produto? Qual o desafio para a implantação?

Como já existe uma gama infinita de produtos similares, sua única dificuldade é a adoção

por parte de órgãos e governos para sua inclusão em parques públicos e particulares.

b) Qual a Técnica que é empregada?

É um brinquedo simples de ferro e plástico, sem nenhum acionamento tecnológico ou automático.

c) Qual é o desafio estratégico do produto?

O desafio estratégico é a inclusão por partes de órgãos sociais e governamentais de sua implementação na maioria, se não em todos os parques das cidades, para assim garantir uma maior inclusão social do mesmo. Outro desafio é que igualmente será necessário uma maior acessibilidade aos locais que esses brinquedos estão implantados, como rampas e piso nivelado em revestimentos que possibilitem o cadeirante se locomover.

d) Como o produto ganha a empatia do utilizador?

A empatia com o utilizador é gerada pela maior inclusão social em termos de lazer que o produto possibilita. Ainda assim a área de lazer é um dos campos com menos acessibilidade.



* Lente de Viabilidade com foco nas fases de Experimentação e evolução:

a) O produto cumpre com o seu objetivo e funcionalidade?

Sim, pois os utilizadores ficam felizes, por terem acesso a uma brincadeira diferente, em que a criança sente a brisa no rosto enquanto curte o embalo do balanço. O brinquedo ajuda a proporcionar muito mais contato social com outras crianças, fazer amigos e marcar novas brincadeiras e encontros nos parques frequentemente.

b) O produto é viável financeiramente?

Sim, pois não utiliza tecnologia e é totalmente constituído por materiais acessíveis no mercado como o ferro e o plástico. O produto é comercializado entre 700,00 - 1.200,00 euros.

c) Existem outros produtos similares concorrentes no mercado?

Sim, por ser um produto simples de fabricação, existem várias versões disponíveis na internet para compra e venda.

d) O utilizador poderá ter alguma necessidade ou problema futuro?

Ter um sistema de acionamento automático, permitindo-a entrar e se balançar sozinha independente de um adulto.

✦ Análise gráfica modelo “Teia de Aranha”

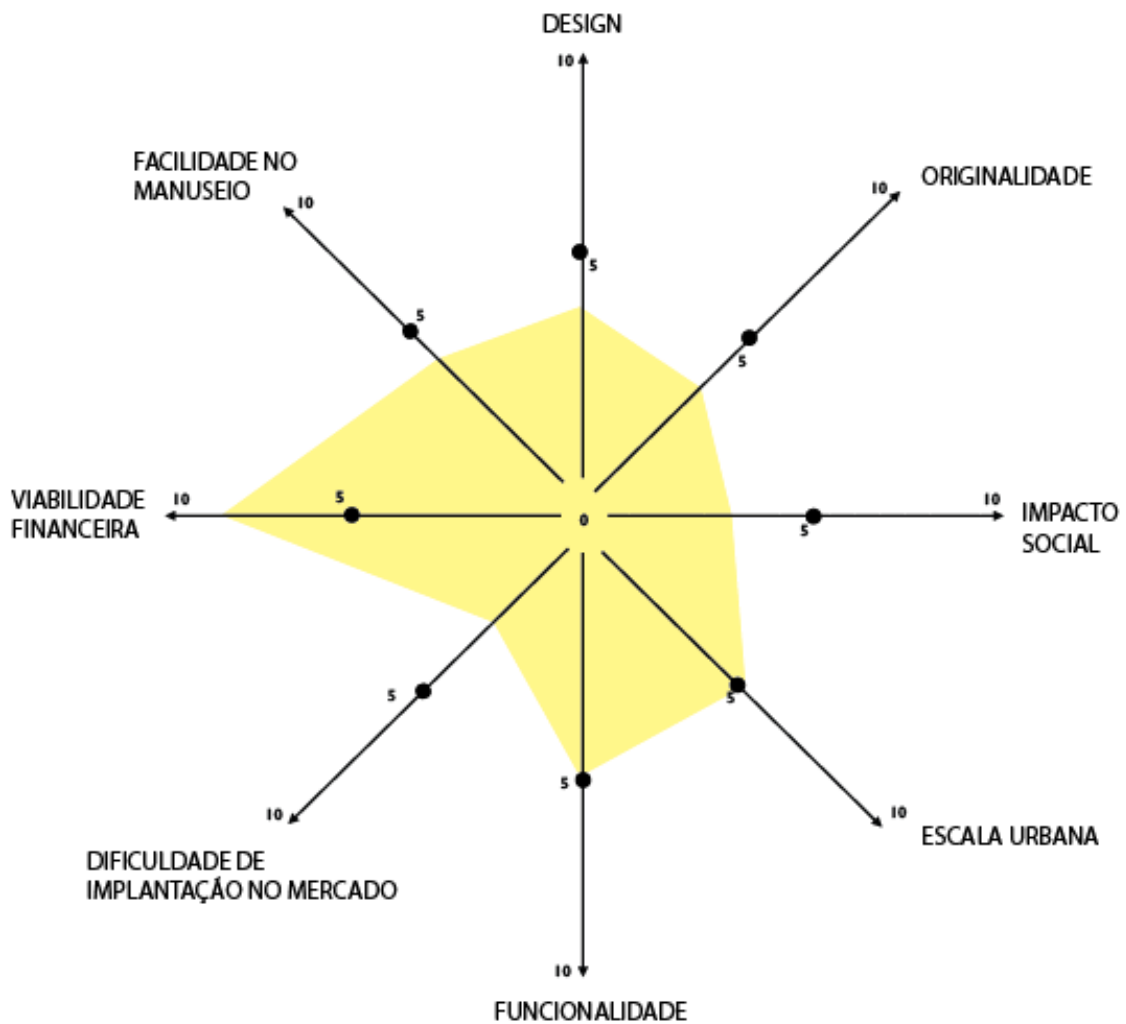


Figura 24 - Gráfico Teia de Aranha - Liberty Swing (autora do projeto)

REFUGEES IN



Figura 25 - Cinema Para Refugiados (Noticia ao Minuto, 2018)

1. Lente do Desejo com Foco na Descoberta:

a) Quem é o utilizador? Para quem o produto foi desenvolvido?

Como na verdade é um projeto de cunho social, não existe usuário específico, mas foi desenvolvido sobretudo para educadores de adultos e organizações que trabalham com refugiados, mas visa igualmente sensibilizar a opinião pública para a promoção de de uma sociedade mais coesa e inclusiva.

b) Qual a necessidade e o desejo do utilizador?

A necessidade em questão é uma maior inclusão social e cultural por parte dos países destinos com essas pessoas que chegam fugidas de outros lugares na maioria das vezes por causa de guerras e conflitos.

c) Qual o objetivo do Produto?

Sensibilizar a opinião pública para a promoção de uma sociedade mais coesa e inclusiva com relação a parcela de refugiados. Os documentários não são só para os refugiados refletirem e dramatizarem sobre as suas próprias vidas, mas também para partilharem as suas experiências, e se identificar com outros que fizeram percursos de inclusão semelhantes, além de desenvolverem competências.

Lente de Praticabilidade com foco nas fases de Interpretação e Ideação:

a) Existe oportunidade no mercado para este produto? Qual o desafio para a implantação?

Não existe desafio para sua implantação, basta somente que o governo e as organizações o apoiem.

b) Qual a Técnica que é empregada?

É uma série de documentários que relatam a vida de alguns refugiados, seguida de uma conferência onde responsáveis nacionais e internacionais debatem sobre os desafios e estratégias para a inclusão social.

c) Qual é o desafio estratégico do produto?

Continuar a sensibilizar a opinião pública e promover a inclusão social a partir deste evento, além de prosseguir realizando ações semelhantes, pois este é um processo a longo prazo.

d) Como o produto ganha a empatia do utilizador?

A empatia com o utilizador é gerada pela exibição de documentários sobre a vida dos refugiados, desde a sua saída do país de origem, ao percurso e chegada ao destino. Relatam-se as dificuldades, barreiras e mostra-se como esse processo é doloroso e traumático para cada um deles.

Lente de Viabilidade com foco nas fases de Experimentação e evolução:

a) O produto cumpre com o seu objetivo e funcionalidade?

Sim, porém é um processo contínuo onde convém sempre ser lembrado e ter dialogado sobre esta questão. Em conjunto também devem ser feitas leis e ações de apoio aos refugiados.

b) O produto é viável financeiramente?

Sim, pois não utiliza muitos recursos, geralmente são ações apoiadas pelo governo ou organizações, fazendo com que a participação seja voluntária.

c) Existem outros produtos similares concorrentes no mercado?

Sim, países de destino na Europa, estão criando projetos e iniciativas semelhantes como *Speak* e Europa Criativa.

d) O utilizador poderá ter alguma necessidade ou problema futuro?

Não se trata de uma necessidade futura, mas sim de um processo o qual devem sempre existir eventos, projetos e ações de apoio a pessoas refugiadas, e também para a educação da população do país que a recebe, para que haja sempre entendimento e cooperação de ambas as partes.

⚡ * Análise gráfica modelo “Teia de Aranha”

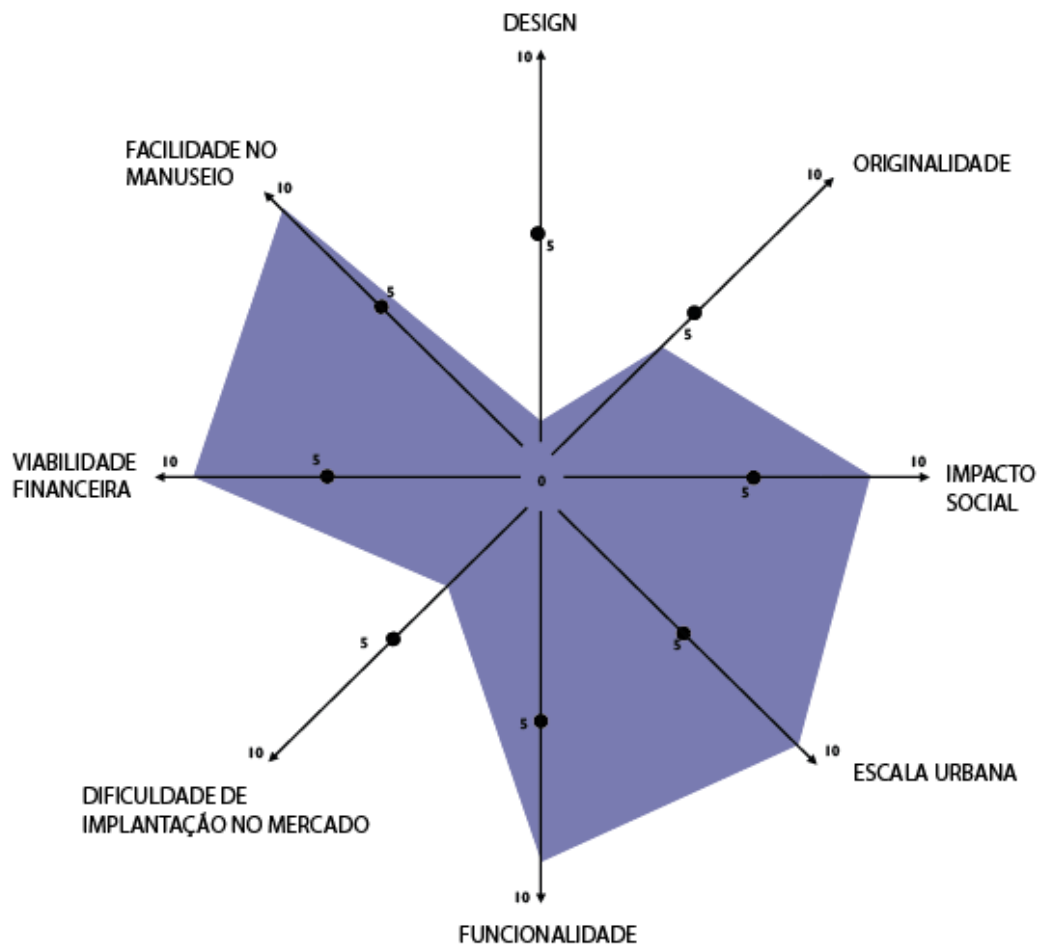


Figura 26 - Gráfico Teia de Aranha - Refugees In (autora do projeto)



Figura 27 - Relevos (Informaluz, 2018)

1_x Lente do Desejo com Foco na Descoberta:

a) Quem é o utilizador? Para quem o produto foi desenvolvido?

Para crianças cegas ou com dificuldade visual.

b) Qual a necessidade e o desejo do utilizador?

A necessidade em questão é a de escolher suas próprias roupas, sabendo as combinações possíveis que pode fazer.

c) Qual o objetivo do Produto?

O objetivo deste projeto é promover a inclusão social de crianças deficientes visuais na moda proporcionando a elas autonomia ao se vestirem, o que será feito por meio do desenvolvimento do design de superfície de roupas, fazendo com que elas possam escolher as suas próprias vestimentas de maneira independente.

2_x Lente de Praticabilidade com foco nas fases de Interpretação e Ideação:

a) Existe oportunidade no mercado para este produto? Qual o desafio para a implantação?

Sim, o desafio é seu custo pois estas coleções estão sendo criadas por estilistas sendo algo em pequena escala com o custo elevado. Assim o desafio é a implantação no mercado com

o custo acessível aos utilizadores.

b) Qual a Técnica que é empregada?

Técnica de design de superfície de roupas e relevo e braile para a percepção tátil.

c) Qual é o desafio estratégico do produto?

Fazer a adoção deste tipo de vestimenta em todas as lojas do mercado, não somente em lojas especializadas.

d) Como o produto ganha a empatia do utilizador?

A empatia com o utilizador é conquistada pela inclusão social que o produto apresenta, pois além de dar mais independência aos utilizadores, a roupa auxilia também num maior desenvolvimento de autoestima e personalidade.



Lente de Viabilidade com foco nas fases de Experimentação e evolução:

a) O produto cumpre com o seu objetivo e funcionalidade?

Sim, pois dá mais indecência e liberdade para os utilizadores escolherem suas próprias roupas.

b) O produto é viável financeiramente?

Como as formas em alto relevo são de borracha, financeiramente fica mais elevado o custo em larga escala. Os estilistas e fabricantes já estão estudando alternativas para a substituição e assim diminuição de custo.

c) Existem outros produtos similares concorrentes no mercado?

Vários estilistas já estão criando coleções para pessoas cegas no mercado, como peças em alto relevo, texturas, elásticos ao invés de botões e tecidos diferentes para se distinguir os lados.

d) O utilizador poderá ter alguma necessidade ou problema futuro?

Uma maior cartela de tipos de roupas, assim como uma linha masculina. Este recurso também poderia contemplar jovens e adultos cegos ou similares.

4 x Análise gráfica modelo “Teia de Aranha”

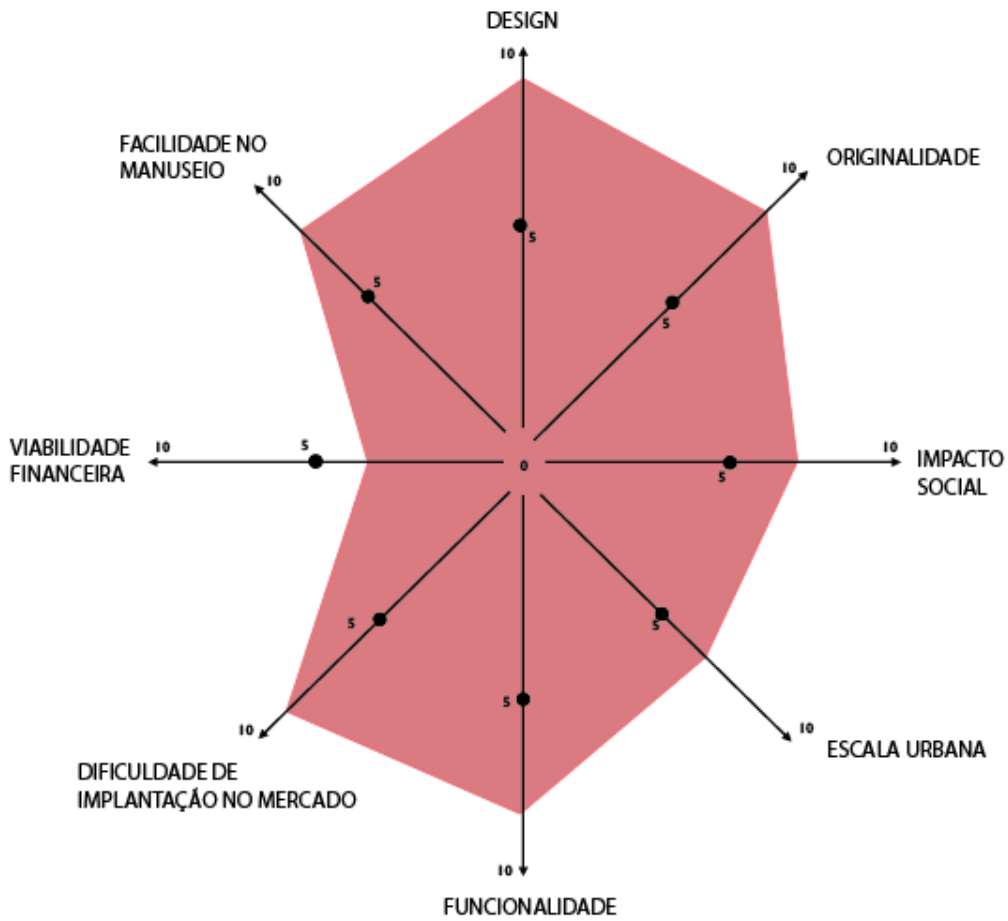


Figura 28 - Gráfico Teia de Aranha - Relevos (autora do projeto)

COMPARAÇÕES

1. Matriz de Posicionamento (1)

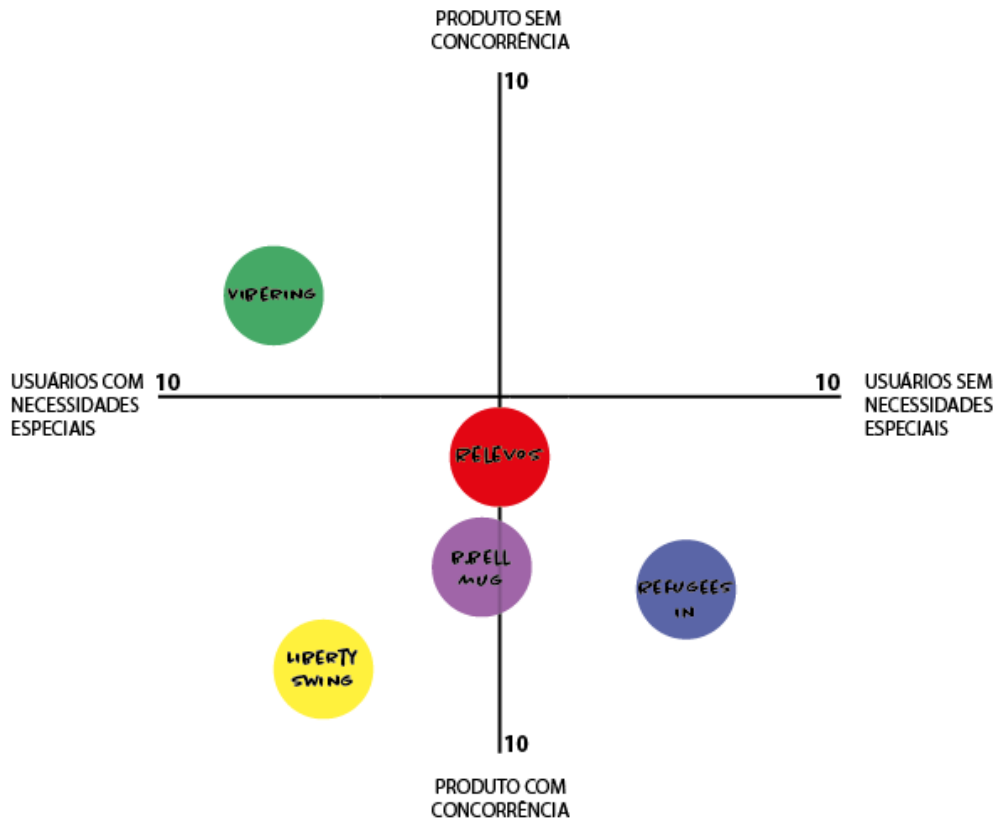


Figura 29 - Comparação de Matriz de Posicionamento 1 de Produtos Inclusivos (autora do projeto)

A primeira comparação feita foi através da matriz de posicionamento, avaliando os aspectos de projetos inclusivos para utilizadores com e sem necessidades especiais, além do quadro de originalidade, provido pela concorrência no mercado.

Assim nota-se que os produtos analisados estão na maioria dos casos no quadrante de produtos com concorrência, o que faz com que sua criatividade e inovação já estejam presentes em produtos similares no mercado. Os projetos que mais se destacam são o *Refugees In*, com seu apelo a um público sem necessidades especiais físicas; O *Vibering* como o mais inovador e sem concorrência similar; e o *Liberty Swing*, em contra partida sendo o com mais concorrência;

Já os produtos *Braun Bell Mug* e *Relevos*, se unem nas comparações, embora obtenham aspectos mais funcionais e com objetivos voltados para utilizadores especiais,

apresentam o uso também para utilizadores sem as mesmas necessidades, o que faz também aumentar sua cartela de consumidores.

1. x Matriz de Posicionamento (2)

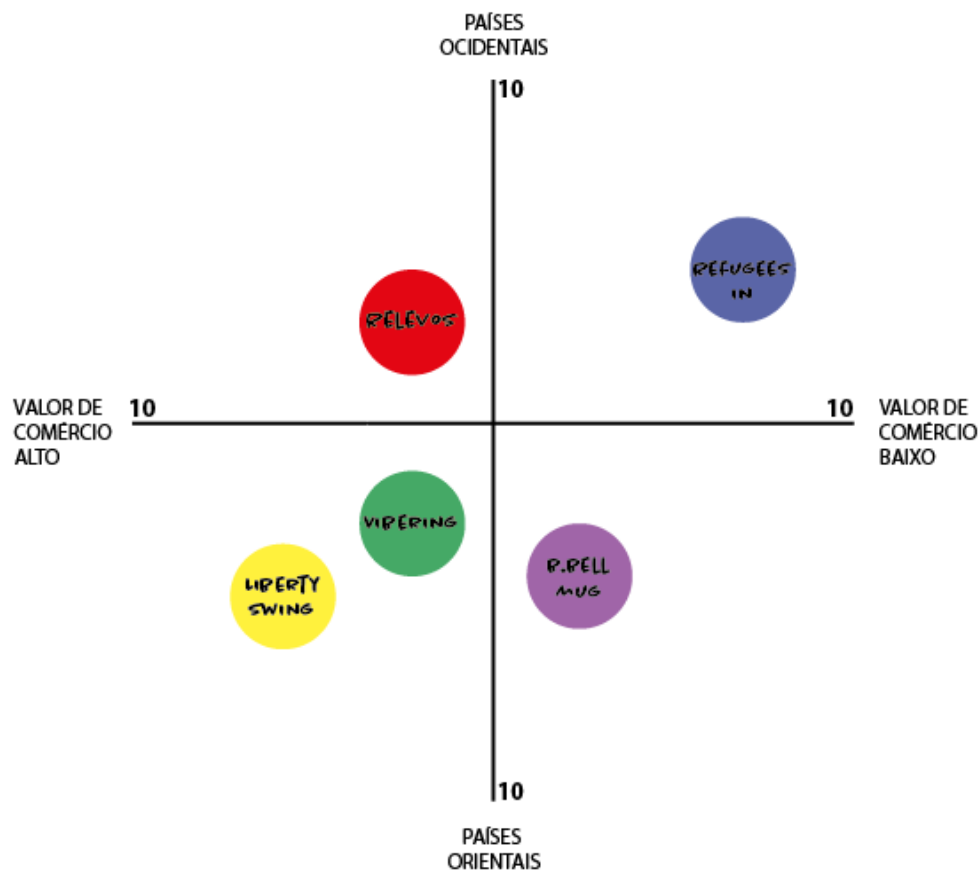


Figura 30 - Comparação de Matriz de Posicionamento 2 de Produtos Inclusivos (autora do projeto)

Já na matriz de posicionamento (2), comparou-se os pontos relativos a origem da iniciativa projetual com o valor de comercialização existentes no mercado. Para alguns produtos, como não foram encontrados os valores corretos na pesquisa, utilizou-se a estimativa de preço pelos produtos similares.

Dessa forma, percebe-se que a maior parte das iniciativas para projetos de inclusão partiram de países orientais como Japão e Korea. Outro aspecto são geralmente os altos preços praticados no comércio pois para esses tipos de abrangência, nesses casos, foram necessários maior utilização de tecnologia e materiais específicos em sua composição.

2. Análise Gráfica modelo “Teia de Aranha” Conjunta

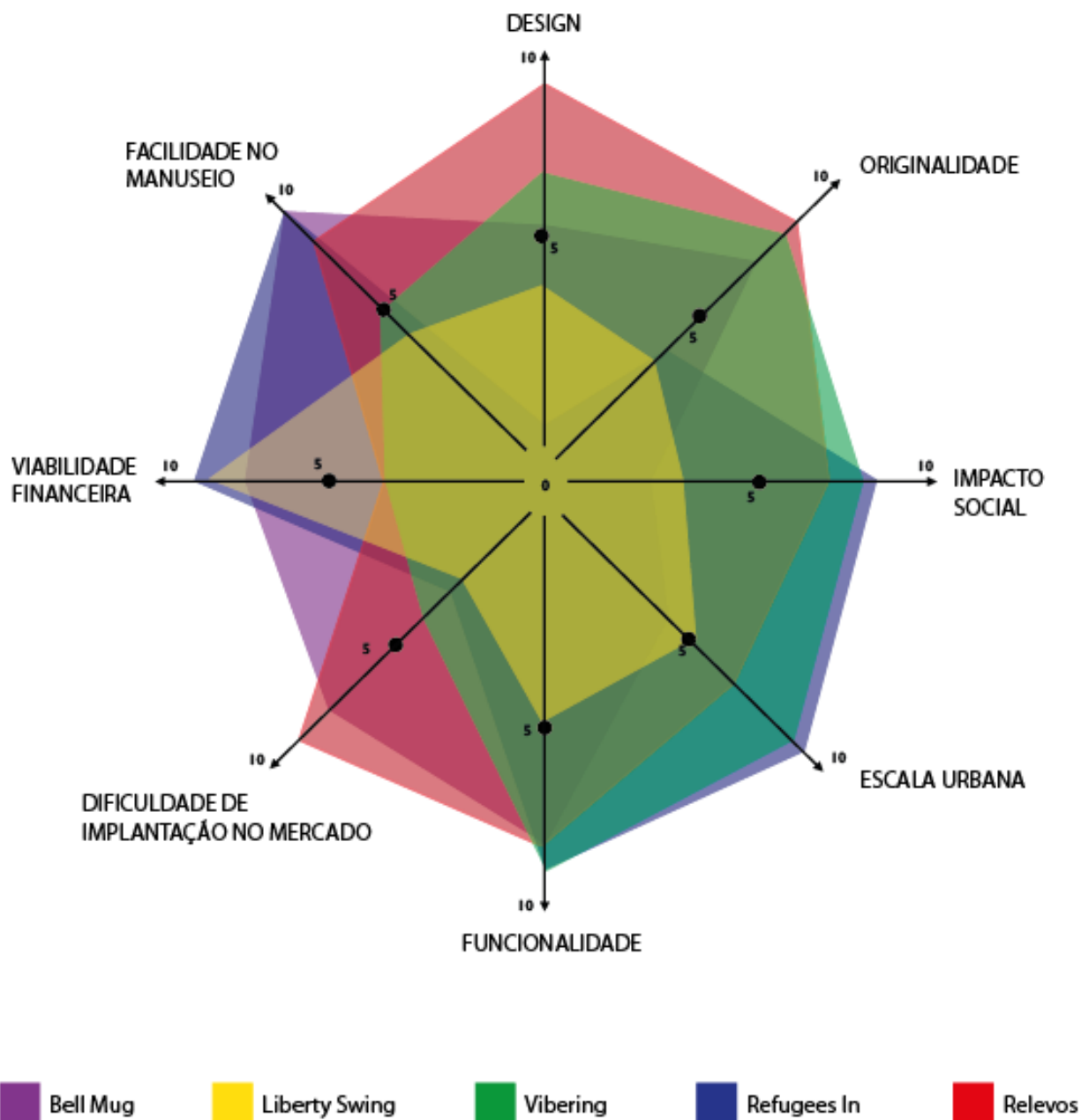


Figura 31 - Comparativo de Gráfico Teia de Aranha para Produtos Inclusivos (autora do projeto)

Nesta análise de comparação conjunta entre os produtos, nota-se que o quesito de funcionalidade sempre é atingido pelos mesmos, assim como escala urbana e impacto social. Em contrapartida destacam-se a viabilidade financeira, que nem sempre a faz presente, e a dificuldade de implantação no mercado, ocasionada também por esses altos custos ao

consumidor além de ter que romper com as barreiras já usuais dos mesmos já praticadas por anos.

2. Análise Gráfica modelo “Teia de Aranha” por forma

a) Formas Individuais:



Figura 32 - Comparação de Formas Individuais pelo Gráfico Teia de Aranha de Produtos Inclusivos (autora do projeto)

b) Conjunto Por Formas Semelhantes:

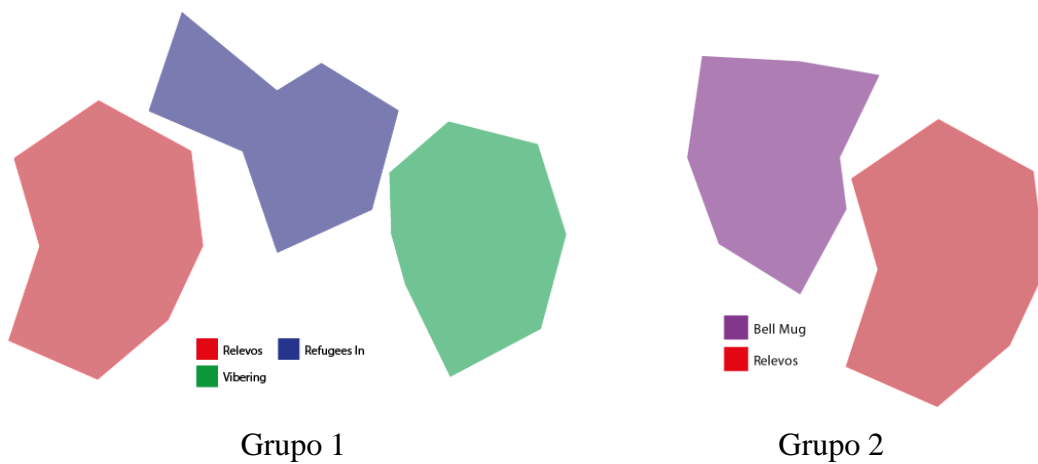


Figura 33 - Comparação de Grupos por Formas Semelhantes pelo Gráfico Teia de Aranha de Produtos Inclusivos (autora do projeto)

Estudando as formas semelhantes provenientes da análise gráfica do modelo “Teia de Aranha”, alinha-se a similaridade entre algumas formas. Foram distinguidos 2 grupos e uma forma isolada.

Como um modelo isolado, tem-se o produto *Liberty Swing*, representado pela cor amarela. Uma vez que possui aspectos diferenciados, não conseguiu a adequação com nenhuma outra configuração existente. Sua principal característica que faz uma maior diferenciação dos outros grupos, é a alta viabilidade financeira, advinda da sua fabricação ser composta de materiais usuais e comuns ao mercado, como o ferro e o plástico, e assim ficar fácil sua reprodução e como consequência ter um baixo também índice de dificuldade de implantação no mercado. Porém estes são os únicos aspectos acima da média, os outros pontos relacionados exibem níveis menores que os outros projetos, como a baixa funcionalidade, e design, o que na teoria são questões contrapostas.

Analisando as características do grupo 1, composto por produtos como *Relevos*, *Refugees In* e *Vibering*, percebe-se que todos possuem uma alta funcionalidade e impacto social numa escala urbana também acima da média. Porém dentro desta combinação, existe um projeto representado em azul, *Regufees In*, que se configura em alguns pontos diferenciado, pela sua baixa originalidade e design, e a elevada facilidade no manuseio e viabilidade financeira, o que se justifica por ser uma iniciativa governamental e não um produto paupável.

O Grupo 2, composto pelos projetos *Braun Bell Mug* e *Relevos*, ao mesmo tempo em que mostram que suas formas são semelhantes, apresentam características que a fazem ser o espelho uma da outra. Como igualitárias em ambos os produtos estão a alta funcionalidade com uma elevada dificuldade de implantação no mercado porém com uma grande facilidade no manuseio. Os dois também contêm um alto nível de originalidade e de design. Em contraponto estão questões como a viabilidade financeira e o impacto social. Enquanto a *Braun Bell Mug* apresenta uma maior viabilidade financeira, pelo valor de comercialização menor em relação a outros produtos analisados, sendo seu o impacto social baixo pois seu objetivo é somente ajudar o utilizador a não transbordar o líquido no recipiente. Já com o *Relevos*, é ao contrário, a viabilidade financeira é baixa, o que a torna mais difícil a adição no mercado, porém o impacto social é alto pois mesmo existindo concorrência, o produto ainda não é totalmente disponível no comércio pelo fato de só alguns estilistas estarem criando coleções, o que torna a vestimenta com um valor elevado para o consumidor.

Por fim, em resumo nem sempre o produto de inclusão que seja funcional atinge um nível de design consistente com uma originalidade grande. Porém este primeiro fator, pelos

estudos acima, geralmente se associa ao impacto social e a uma escala urbana consideráveis. Já a dificuldade de implantação no mercado se revelou como um aspecto continuamente de risco nos projetos, assim como a viabilidade financeira que sucessivamente não se faz presente, ou é praticamente irrelevante, em alguns casos. Por último, apresenta-se a facilidade de manuseio, em que nos produtos físicos é alta e nos eventos não foi estimada.

CAPÍTULO 3 – Estudo de Caso

3.1. Estudo do Utilizador

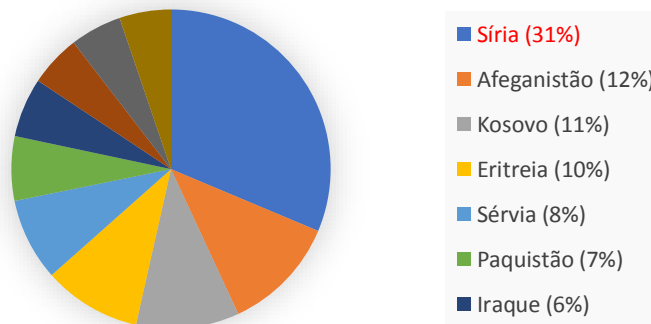
Como já descrito nos capítulos anteriores, o presente estudo e desenvolvimento de produto seguirá as diretrizes do *Human Centered Design* definido e defendido pelo IDEO.

Para o estudo do utilizador, incluso dentro da primeira fase de Inspiração ou ouvir, descrita na metodologia adotada deste trabalho, foram procurados recursos de resultados de dados de pesquisas por órgãos especializados no assunto, a fim de balizar e entender melhor as necessidades das crianças e jovens exilados.

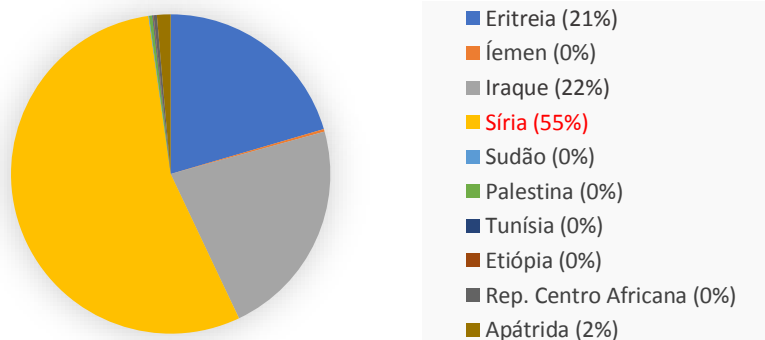
Assim, para o desenvolvimento do produto, foram consultados os principais órgãos mundiais responsáveis por este acolhimento como a ONU, ACNUR, UNICEF, ACM, entre outros. Para tal, resumiram-se as informações e dados mais importantes para este processo em 2 partes, a primeira sendo referente a dados gerais, e a segunda a somente crianças refugiadas exiladas.

Dados Gerais:

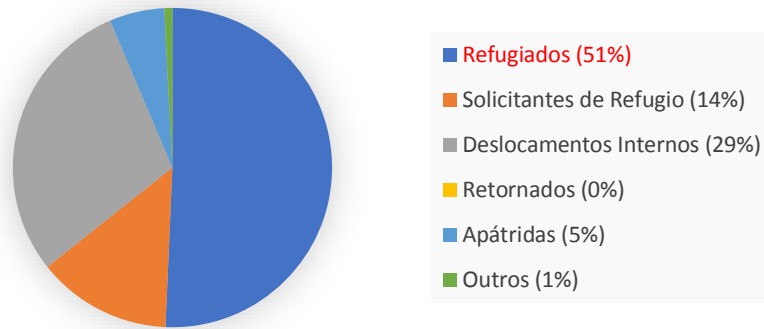
- Origem dos Refugiados na União Europeia (ACNUR, 2018, p.15)



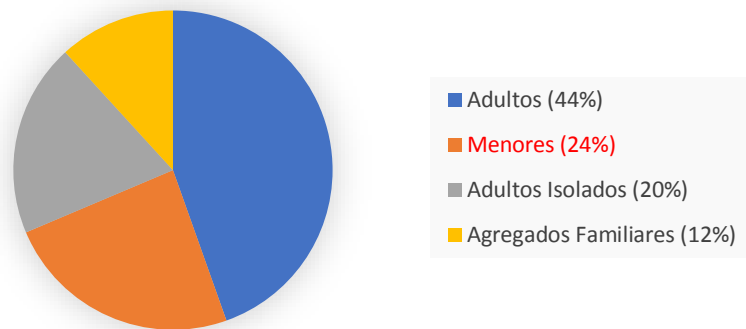
- Origem dos Refugiados em Portugal (ACM, 2017, p.6)



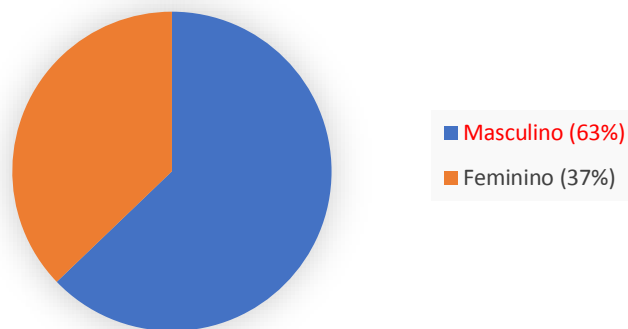
- Situação dos Refugiados na Europa (ACNUR, 2018, p.23)



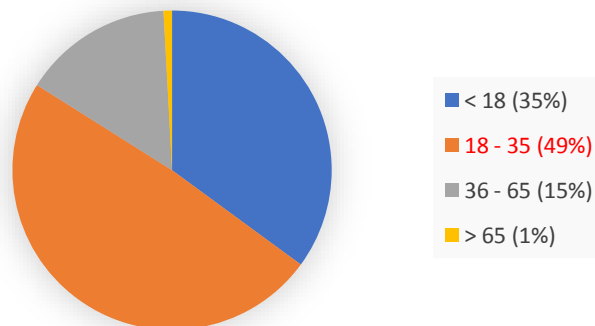
- Situação dos Refugiados em Portugal (ACM,2017, p.5)



- Gênero dos Refugiados em Portugal (ACM,2017, p.6)

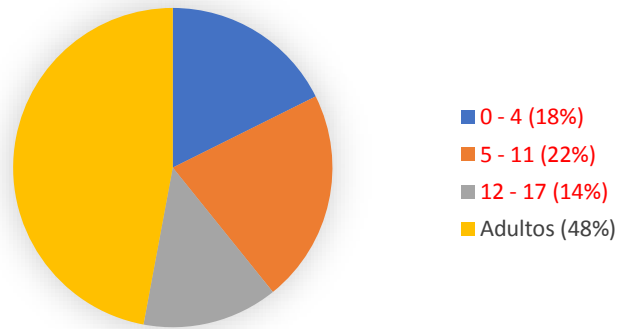


- Faixa Etária dos Refugiados em Portugal (ACM, 2017, p.6)

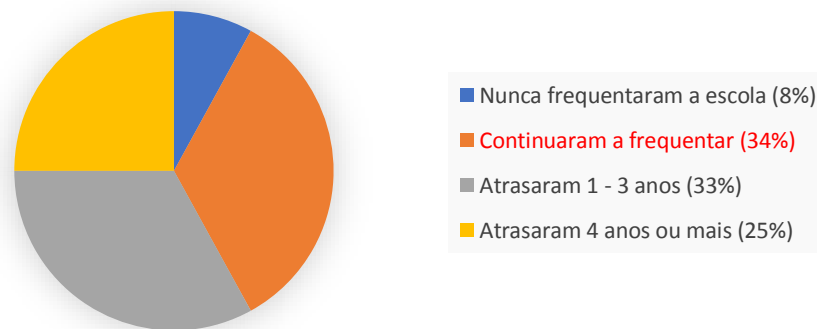


Dados sobre crianças refugiadas:

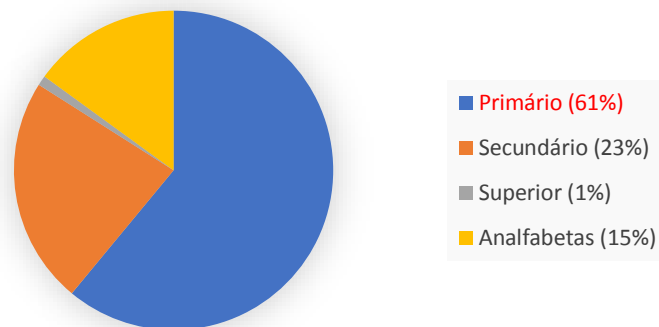
- Crianças Refugiadas no Mundo (UNHCR, 2017, p.25)



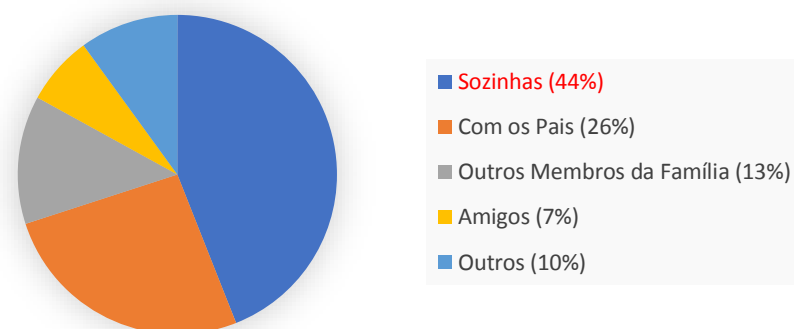
- Crianças Refugiadas que frequentam a escola (UNICEF, 2018, p.15)



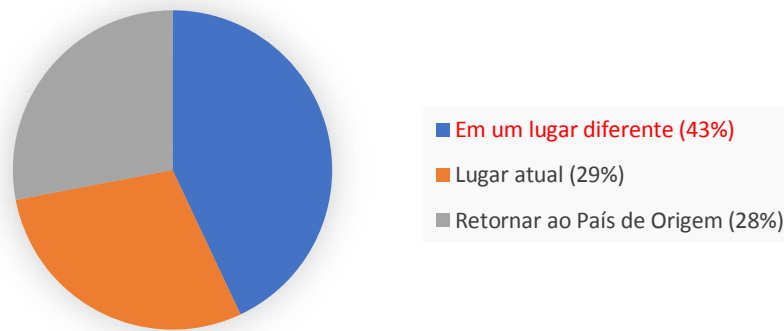
- Nível Escolar das Crianças Refugiadas (UNHCR, 2018, p. 15)



- Situação de Crianças e Jovens Refugiadas no Mundo (UNICEF, 2018, p.13)

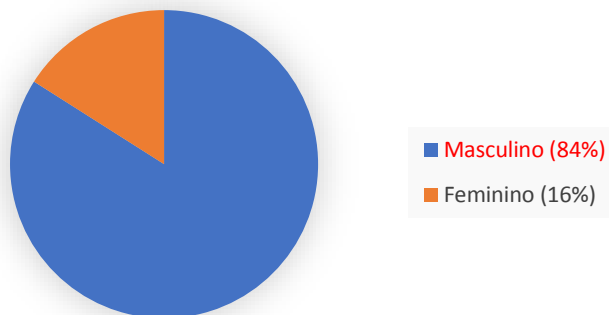


- Lugar que Imaginam Estar no Futuro (UNICEF, 2018, p. 18)

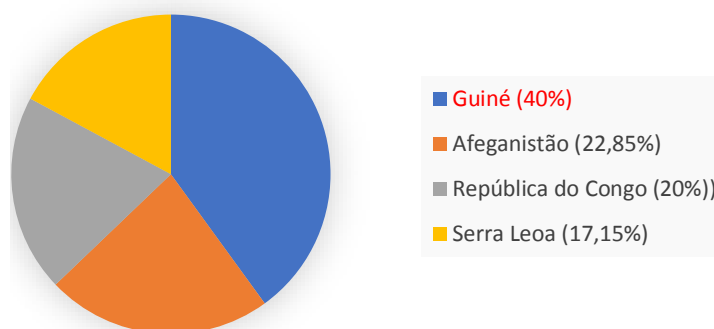


Para este trabalho também foram averiguados dados sobre a parcela de menores de 18 anos, jovens e crianças, refugiados em Portugal, porém infelizmente não se encontram muitos dados públicos para a pesquisa. Tentou-se contato com ONG's, institutos e instituições públicas e privadas, mas não se obteve sucesso. Dessa forma, as únicas informações a esse respeito presentes são referentes a Casa de Acolhimento para Crianças Refugiadas (CACR) divulgadas publicamente no relatório de atividades de 2017. A CACR, faz parte do Conselho Português para o Acolhimento (CPR) além de pertencer a Plataforma de Apoio aos Refugiados (PAR).

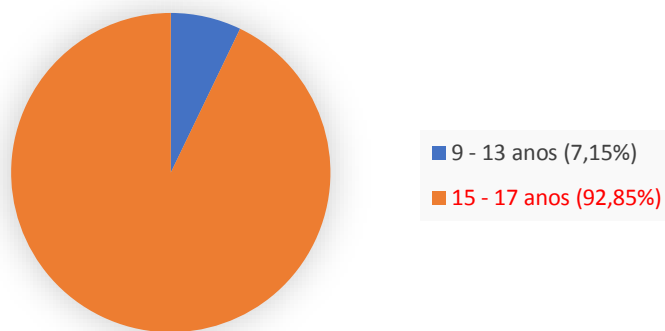
- Gênero das Crianças/Jovens Refugiadas em Portugal (CPR,2017)



- Origens das Crianças/Jovens Refugiadas em Portugal (CPR,2017)



- Idades das Crianças/Jovens Refugiados em Portugal (CPR, 2017)



Além dos dados conferidos pela CPR, foram de igual forma analisadas e incorporadas informações importantes divulgadas sem a qualidade quantitativa pelos já referidos órgãos especializados na questão de estudo.

Dados divulgados sem estatísticas:

- Muitas crianças chegam ao país de destino sem família ou são órfãos (UNICEF, 2016); 173.800 crianças são crianças desacompanhadas e requerentes de asilo em 67 países (ACNUR, 2017).
- 8 a cada 10 crianças refugiadas perdem 1 ano de estudo na escola por conta da migração, e 4 a cada 10, perdem de 4 anos ou mais (UNICEF, 2018).
- A maioria das crianças e jovens são traumatizados por deixarem seu país de origem em meio de guerras e ameaças de morte (UNHCR, 2015).
- Pelo trajeto até o país de destino ser demorado e saírem de seu país de origem às pressas, muitas crianças e jovens chegam sem pertences e meios para sobreviver (UNICEF, 2016).
- Possuem dificuldade de adaptação no país de destino pela língua e cultura locais (UNICEF, 2016).
- Muitos jovens e crianças nos abrigos são violentados sexualmente e se encontram passivos de tráfico (UNICEF, 2016).

Com base nos subsídios já conhecidos, apresentados acima, identificou-se que o foco principal do produto deveria ser na adaptação cultural e escolar dos refugiados no país de destino. Dessa maneira, para delimitar o seu desenvolvimento adotou-se a criação de dois perfis de utilizador, sendo o primeiro referente as características de um menor de idade

refugiado em Portugal equacionadas pela tipologia da Casa de Acolhimento, e o segundo sendo característico de uma criança/jovem refugiada na União Europeia.



Usuário 1

Sexo: Masculino
Idade: 16 anos
País de Origem: Guiné (África)
Língua Nativa: Português
Nível Escolar: Primário



Usuário 2

Sexo: Masculino
Idade: 12 anos
País de Origem: Síria (Ásia)
Língua Nativa: Curda
Nível Escolar: Primário

Figura 34 - Perfil dos Utilizadores (autora do projeto)

3.2. Estudo de Produtos/Jogos para o Desenvolvimento

Bemvenuti (2009) afirma que o lúdico é educativo uma vez que faz presente a força impulsora da curiosidade em relação ao mundo e a vida, constituindo o princípio da descoberta e da criação. Através deste então o sujeito toma consciência de seu meio, estabelecendo relações e aprendendo.

Estudos como o de Kishimoto (2011), indicam e defendem a utilização de jogos e atividades lúdicas no processo de aprendizagem como uma ferramenta propulsora e facilitadora, fazendo com que a criança aprenda de forma prazerosa e participativa.

“O brincar relaciona-se ainda com a aprendizagem. Brincar é aprender; na brincadeira, reside a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem” (Vygotsky, 1984, apud Rolim A., 2008, p.177).

Com relação ao aspecto cognitivo, o jogo contribui para que o indivíduo adquira o conhecimento e desenvolva habilidades e competências para seu cotidiano e para a vida (Macedo; Petty; Passos, 2005).

Lopes (2011) detalha os objetivos que podem ser atingidos através dos jogos:

- Aprimorar a coordenação motora
- Desenvolver a organização espacial
- Melhorar o controle segmentar
- Aumentar a atenção e concentração
- Desenvolver antecipação e estratégia
- Trabalhar a discriminação auditiva
- Ampliar o raciocínio lógico
- Desenvolver a criatividade
- Perceber figura e fundo
- Trabalhar o jogo

Assim para a elaboração do produto em questão, foi levado em consideração algumas tipologias de jogos mais populares entre crianças, jovens e adolescentes. Procurou-se estudar jogos de tabuleiro, cartas, imaginativos e cognitivos. Sendo divididos conforme abaixo:

Tipologia de Jogo	Jogo Analisado
Tabuleiro	Figura e Ação; Jogo da Vida; Banco Imobiliário
Cartas	Uno
Caneta e Papel	Adedonha

Tabela 3 - Jogos Analisados (autora do projeto)

1. Jogos de Tabuleiro

Figura e Ação: Sucesso nos anos 80, este jogo une a imaginação, desenho e adivinhação. Adaptação do jogo americano *Pictionary* de 1985. O objetivo do jogo é descobrir o significado dos desenhos dos outros jogadores.



Figura 35 - Jogo Figura e Ação (Metropoly, 2019)

Modo de Jogar: As regras são simples. Os participantes são divididos em equipes e a cada rodada, um dos membros do time será o ‘desenhista’, enquanto os demais membros terão de adivinhar o que ele está desenhando.

O jogo começa lançando-se dados e o time com maior pontuação começa a jogar. O ‘desenhista’ do time retira de uma carta correspondente à cor da casa no tabuleiro em que o peão de seu time está. Cada casa no tabuleiro possui uma de 06 cores/indicações, que são as categorias de desenho (Pessoa, lugar ou animal; objeto; ação; difícil; lazer; todos jogam)

Vira-se a ampulheta, começa-se a desenhar o objeto e os colegas de equipe possuem pouco este tempo para tentar fazer a adivinhação. Se a equipe acertar qual é o desenho, poderá lançar novamente o dado e andar as respectivas casas. Se não acertar, passa-se a vez. Ganha o jogo quem chegar ao final primeiro (Metropoly, 2019)

Habilidades Desenvolvidas: Criatividade; estratégia; antecipação; correspondência; intuição; motricidade; interação social;

Jogo da Vida: Sucesso também nos anos 80, o Jogo da Vida, foi criado em 1860 por Milton Bradley sendo sua primeira criação. Lançado em forma de litografia, como a

maioria dos jogos do século 19, seu conteúdo tinha um grande apelo moral e vendeu em sua primeira versão 45.000 unidades.



Figura 36 - Jogo da Vida (Autobahn, 2019)

Modo de Jogar: Este jogo é uma simulação da vida de uma pessoa, e ganha quem, no jogo, tem a vida melhor sucedida. O jogador possui opções de carreira, casamento, nascimento de filhos, compra de casa, falência e aposentadoria. O que determina o decorrer e o final da vida do jogador é a sorte através de uma roleta que determina o avanço do jogador no tabuleiro (Autobahn, 2019).

Habilidades Desenvolvidas: antecipação; estratégia; interação social; adaptação com o cotidiano; correspondência; independência financeira e social; planejamento;

Banco Imobiliário: Versão em português do jogo original americano Monopoly. Distribuído em 80 países e em mais de 25 línguas. Lançado em 1935 por Charles Darrow, na época em que os americanos ainda enfrentavam o efeito da Grande Depressão provocada pelo "crash" da Bolsa de Nova York, em 1929. Neste jogo o utilizador aprende a ter controle financeiro.



Figura 37 - Banco Imobiliário (Carrefour, 2019)

Modo de Jogar: Podem jogar até 6 pessoas. O jogo começa com cada jogador tendo o montante de 2.458 reais ou euros dependendo do país divididas em cédulas de 1, 5, 10, 50, 100 e 500. Cada um joga o dado em sua vez, percorre o número de casas determinado pelo resultado e cumpre as ordens da casa em que cair. Ao cair em um terreno ou empresa, poderá comprá-los do banqueiro, pagando o preço indicado no tabuleiro. A partir daí, começam a surgir as ações futuras provenientes da aquisição, pagamento de impostos, lucro, tirar cartas Sorte e Revés e até ir para a prisão (Carrefour, 2019).

Habilidades Desenvolvidas: Controle financeiro; antecipação; estratégia; correspondência; adaptação com o cotidiano; planejamento; controle; interação social; independência;

2. Jogos de Carta

UNO: Jogo de cartas originado em 1971 por Merle Robbins. Atualmente possui mais de 150 milhões de cópias vendidas em todo o mundo.



Figura 38 - UNO (Metropoly, 2019)

Modo de Jogar: As regras são simples, o que possibilita não existir dificuldade para se jogar. O baralho de UNO é composto de 114 cartas, marcadas de 1 a 9 ou contendo ‘ordens’. Os naipes do baralho tradicional são substituídos por quatro cores: vermelho, amarelo, verde e azul. Existem cartas especiais que dão comandos específicos, como bloqueio, pular, inverter a ordem e ganhar mais cartas na mão. Vence o primeiro a finalizar suas cartas (Metropoly, 2019).

Habilidades Desenvolvidas: Estratégia; antecipação; raciocínio; domínio de tempo;

3. Caneta e Papel

Adedonha: Também conhecido como “Stop”, o famoso jogo é um dos mais simples de se jogar, basta ter somente um papel e uma caneta. Seu criador ainda é desconhecido, porém o jogo é ainda atual.

Modo de Jogar: Deve-se escolher as categorias para o jogo e cada jogador anotar em sua folha (animal, nome, lugar, comida, etc). Todos os utilizadores dizem "Adedonha" e colocam o número de dedos que quiserem à mostra. Depois, contam os dedos como se cada um deles fosse uma letra do alfabeto. O objetivo é preencher todas as categorias com a letra sorteada primeiro que os outros. Quem terminar primeiro deve dizer: “stop”, então todos devem parar de escrever e contar os pontos (Jogo do Brincar, 2019).

Habilidades Desenvolvidas: Correspondência; estratégia; planeamento; estratégia; interação social; controle de tempo;

Após a análise individualmente, deve-se fazer o julgamento em conjunto com as principais habilidades correspondentes para esse processo. Leva-se em consideração os aspectos que deverão ser mais apreciados no desenvolvimento do produto deste documento em questão, como a correspondência, estratégia, interação social, planeamento e aprendizagem. Abaixo se encontra a tabela de análise conjunta, onde foram elencados os fatores de 0 – 10, sendo 0 muito ruim, e 10 ótimo.

Jogo	Habilidades				
	Correspondência	Estratégia	Interação Social	Planeamento	Aprendizagem
Figura e Ação	8	8	10	5	Identificação e correspondência
Jogo da Vida	7	6	7	8	Correspondência e responsabilidades
Banco Imobiliário	6	10	7	10	Responsabilidades e educação financeira
UNO	3	10	10	7	Controle de tempo e antecipação
Adedonha	10	9	9	7	Correspondência e Memória

Tabela 4 - Tabela de Análise Conjunta de Jogos (autora do projeto)

3.3. Concepção Projetual

A concepção projetual começou norteando através de um brainstorming, as características principais que o produto, no caso o jogo, deveria ter.

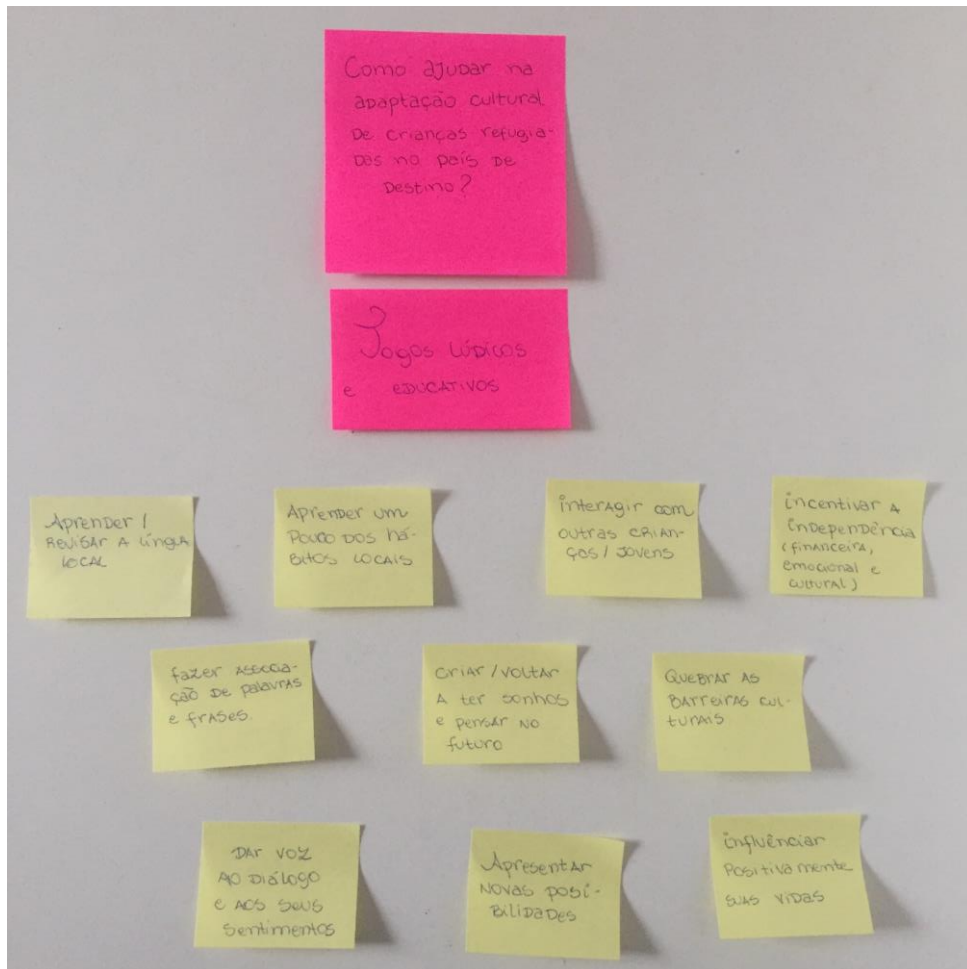


Figura 39 - Brainstorming Jogo (autoria)

Assim foram conferidos atributos como:

- Aprender e revisar o idioma local do país de destino;
- Aprender os hábitos locais;
- Interação com outras crianças/jovens;
- Incentivar a independência emocional, financeira e cultural;
- Incentivar a motricidade;
- Quebrar as barreiras culturais;
- Criar ou voltar a dar sonhos e esperança a essas crianças/jovens para o futuro;
- Dar voz e diálogo a essas crianças/jovens;
- Apresentar novas possibilidades;
- Influenciar positivamente em suas vidas;
- Prevenir de situações de risco;

Balizadas essas características, estudou-se qual tipo de jogo seria o ideal para essas crianças. Em primeiro ponto pensou-se em jogo de tabuleiro, conforme abaixo.

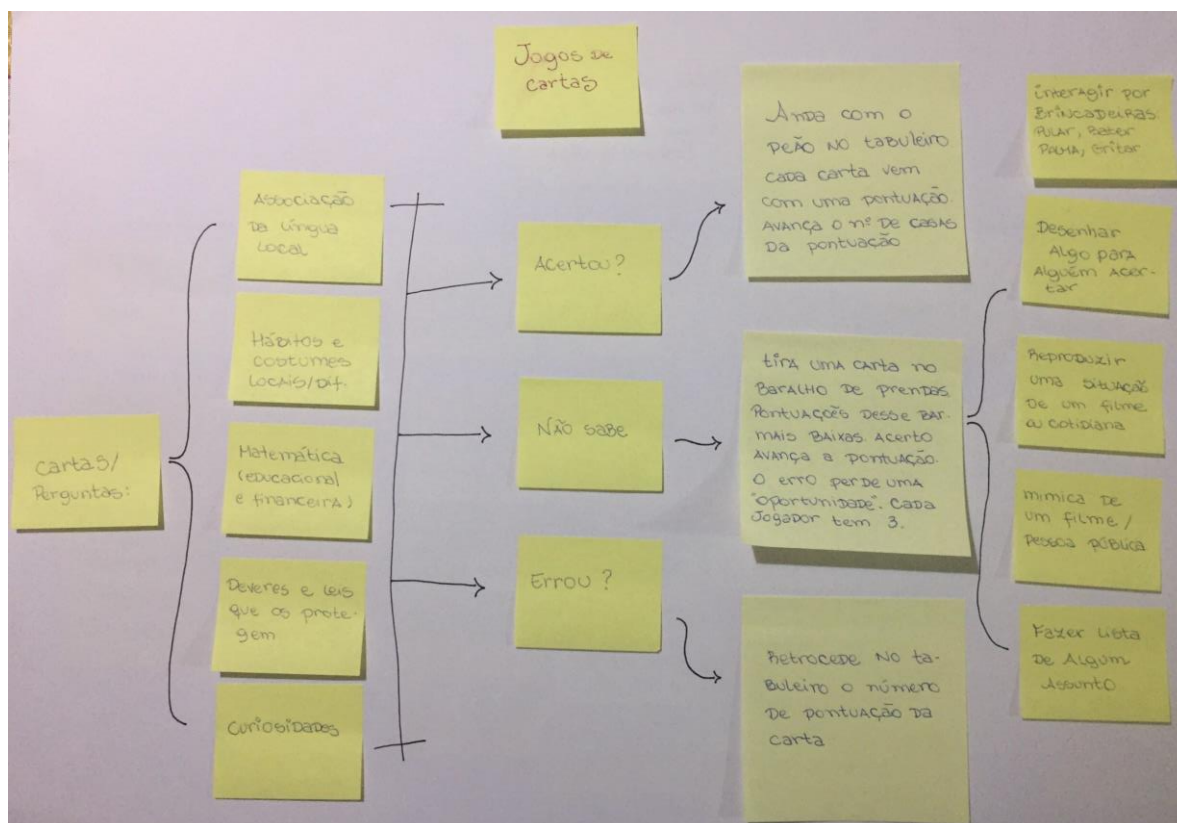


Figura 40 - Brainstorming Jogo de Cartas (autoria)

Porém, conforme foram avançando as análises percebeu-se que o mesmo não seria o ideal para o público destacado no capítulo 3.1 estudo do utilizador, pois não se configurava como algo intuitivo. A percepção dessas crianças/jovens, deveria conter manual de como se jogar, além de questões de ordem prática como o custo mais elevado pela presença de tabuleiro, piões, dados, cartas e caixa. O terceiro ponto para o não avanço com essa tipologia de solução foi que o utilizador deveria ter um maior espaço para guardar este jogo, o que dificultaria muito pois a maioria dessas crianças segundo os dados já recolhidos anteriormente, chegam sem muitos pertences e residem em abrigos coletivos, sem muito espaço individual.

Dessa forma, em relação aos pontos destacados anteriormente, concluiu-se o desenvolvimento de um jogo mais simples e fácil de intuição. De tal modo que a tipologia estudada mais indicada para isso seria o conjunto do jogo de papel e caneta e de cartas.

CAPÍTULO 4 – Desenvolvimento Projetual e Prototipagem

4.1. Memória Descritiva

Conforme destacado no capítulo anterior, a tipologia de jogo a ser desenvolvida será uma junção de jogos de cartas e caneta e papel. Assim, com base no brainstorming de características e objetivos que se desejava atender com o jogo (Figura 41), além da importância mencionada nos capítulos anteriores, foram equacionados e resumidos os assuntos que o jogo procurará abordar segundo abaixo.

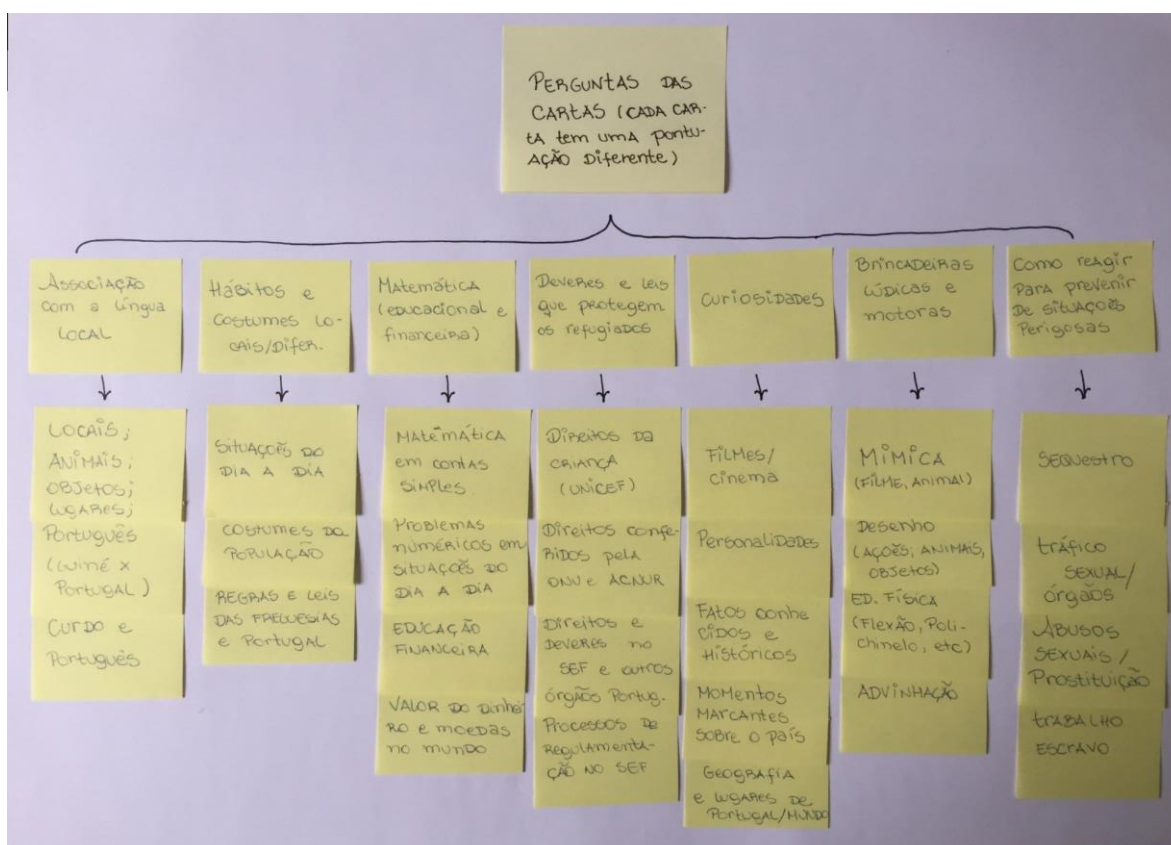


Figura 41 - Assuntos Abordados Jogo de Cartas (autoria)

O resumo dos assuntos e suas referidas importâncias para a abordagem do jogo encontram-se abaixo:

Associação de Língua

Segundo o tópico 2.3 da ACM, 2017, Portugal já oferece variadas formas de aprendizagem da língua portuguesa para os refugiados. Assim esse tópico vem a acrescentar maior domínio e revisão de palavras do idioma.

Hábitos e Costumes de Portugal

Aprendizagem de hábitos da população que podem ser diferentes dos de costume do outro país. Caria E. (2014) afirma que para se formar valores como a disciplina na vida de uma criança, é importante a inclusão na sociedade através de normas de conduta e costumes locais.

Matemática Educacional e Financeira

Aprendizagem prática da importância da matemática em suas vidas para uma maior independência financeira, com base na estratégia, orçamentação, antecipação de despesas, etc. Cruz et al. (2017) destaca sua importância no cotidiano das crianças para estimular a aprendizagem na prática do valor do dinheiro para a economia.

Leis e Direitos de Proteção para os Refugiados

Além da aprendizagem sobre o tema, saber quais os direitos e leis os protegem para ter a sensação de maior segurança independente do país que se está. (Pergunta baseada no vídeo descrito no anexo 1, onde uma refugiada afirma que na União Europeia até os cachorros tem mais direitos que eles)

Arte e Cultura

Como forma divertida de impulsionar a curiosidade em relação ao mundo e a vida. Para Matias et al. (2016) o ensino desses assuntos estimula a percepção através da observação da realidade a qual a criança está inserida além da criação da realidade desejada.

Atividades Lúdicas	Como meio de estimular a criatividade. Vygotsky (1984) cita que o lúdico é uma forma de brincar com a compreensão da realidade.
Prevenção à Situações Perigosas	Conforme o relatório da UNICEF, 2016, várias crianças refugiadas são vítimas de violências sexuais e outras situações perigosas. Esse assunto visa preveni-las e instruí-las de como devem reagir a fatos deste tipo.

Desse modo, as tipologias dos assuntos, que serão praticados em forma de perguntas e respostas, foram divididas segundo relevância e sub relevâncias, sendo a quantidade de cartas definidas segundo o Anexo 2:

1. Associação de Língua (Curdo x Português – Português de Portugal x Africano)

- a) Locais
- b) Expressões, Palavras e Gírias
- c) objetos e Animais

2. Hábitos e Costumes em Portugal

- a) Situações do dia-a-dia e Costumes da População
- c) Regras e Leis do País

3. Matemática Educacional e Financeira

- a) Contas Simples
- b) Problemas numéricos de Situações do dia-a-dia
- c) Educação Financeira

4. Leis e Direitos de Proteção Para Refugiados

- a) Direto das Crianças – UNICEF
- b) Direitos garantidos pela ONU e ACNUR
- c) Direitos/Obrigações/Regulamentos no SEF (Portugal)

5. Arte e Cultura

- a) Filmes e Cinema

- b) Personalidades
- c) Fatos Históricos
- d) Lugares e Geografia do País e do Mundo

6. Atividades Lúdicas

- a) Mimica
- b) Desenho
- c) Educação Física

7. Prevenção a Situações Perigosas

- a) Sequestro
- b) Tráfico e Abusos Sexuais
- c) Trabalho Escravo

8. Cartas Coringas Interativas

- a) Passa a vez
- b) Inverte a Ordem de Jogo
- c) Bloqueia o Próximo Jogador
- d) Ganhar Pontos
- e) Perde Pontos

Também para ganhar mais interesse do público jovem e das crianças foram adicionadas, além de cartas lúdicas e motoras, cartas coringas de ação como Passa a Vez, Inverte a Ordem, Ganha Pontos e Perde Pontos. Assim mesmo que assuntos severos da realidade sejam abordados, essas cartas se configuram como amenizadoras do jogo, continuando a passar o aspecto positivo e divertido proposto.

Já para incentivar ainda mais o quesito da educação financeira, os pontos ganhos e perdidos, nos eventuais acertos e erros de uma das cartas, serão computados de forma monetária através de notas arremetendo dinheiro. O objetivo é impulsionar valores como a estratégia de jogo, cálculo de notas, orçamentação e antecipação de gastos e lucros.

Cruz et al. (2017) destaca que é necessário capacitar a criança desde o começo explicando a importância da educação financeira em sua vida, desde questões da origem do dinheiro até a sua importância dentro da economia.

4.2. Manual de Utilização do Jogo

O Jogo será composto por cartas e notas e poderá ser jogado de 2 a 6 pessoas, também podendo serem formados grupos para uma disputa mais acirrada. Cada carta corresponde a uma pontuação diferente que caso o jogador acerte a pergunta, ganha o valor referido e se porventura erre, subtrai o mesmo.

Cada jogador começa o jogo com uma quantia de 100 pontos, em notas de recompensa, que devem ser distribuídas de igual forma com notas variadas de 5, 10 e 50. Cada jogador na sua vez, deve sortear com o dado o outro jogador que lhe fará a pergunta. O baralho central conterà cartas de assuntos variados como já descritos no capítulo 4.1, além de cartas coringas conforme abaixo:

Cartas Coringas Interativas Componentes do Baralho	Objetivo
Passa a Vez	Faz com que a pessoa da vez não responda e sim a pessoa a seguir em sentido horário;
Inverte a Ordem da Pergunta	Inverte quem pergunta e quem responde;
Ganha Pontos (10, 25 e 50)	Ganha a pontuação correspondente automaticamente após a carta ser retirada;
Perde Pontos (10, 25 e 50)	Perda a pontuação correspondente automaticamente após a carta ser retirada;

Tabela 5 – Cartas Coringas Interativas (autora do projeto)

Cada carta do baralho corresponde a uma pontuação, onde se o jogador acertar ou cumprir a tarefa, ganha os pontos e caso erre, deve devolver, da sua quantia pessoal acumulada, a pontuação da carta para o banco do jogo. O Jogador sorteado, que fará a pergunta, deve ler em ordem: o tema, a pontuação e em seguida a pergunta.

Como já mencionado, as cartas possuem uma pontuação e o nível de classificação em estrelas, segundo consta no Anexo 3, a qual foram distribuídas conforme o grau de importância dos assuntos já previamente analisados neste trabalho, sendo as relacionadas a

prevenção de situações perigosas e leis e direitos, as mais valiosas, para que o jogador tenha o interesse em as conseguir no baralho e em seguida acertá-las.





Pontuação	Assunto	Número de Estrelas
5	Associação de Línguas; Arte e Cultura; Hábitos e Costumes;	
10 - 15	Arte e Cultura; Matemática Educacional e Financeira; Atividades Lúdicas;	
20	Matemática Educacional e Financeira; Leis e Direitos de Proteção Para Refugiados;	
25 - 30	Atividades Lúdicas; Prevenção a Situações Perigosas;	

Tabela 6 – Classificação de perguntas por número de estrelas (autora do projeto)

Assim, a pontuação creditada ou subtraída pelo jogador referente ao acerto ou erro da pergunta, corresponderá ao valor das notas que deverá ser retirado ou adicionado ao banco do jogo. O banco do jogo conterá diferentes valores de notas, que foram calculadas pela multiplicação do número de cartas e suas pontuações, conforme Anexo 4. Com o número de valores de notas diferentes, os jogadores conforme forem avançando no percurso serão obrigados a fazerem transações financeiras trocando dinheiro com outras pessoas para que o valor fique exato.

Notas de Recompensa	Quantidade
Nota de 5	87
Nota de 10	60
Nota de 50	15

Tabela 7 - Quantidade de Notas de Recompensa (autora do projeto)

Ganha o jogo, a pessoa que estiver com a maior “poupança em pontos” ou o jogador que mais rapidamente atingir a quantia de 1.000 pontos.

4.3. Materiais Utilizados

A utilização dos materiais para o jogo obedeceu aos preceitos da sustentabilidade e economia circular. Para as cartas do baralho e notas de recompensa foram usados papel reciclado, com suas respectivas gramagens 240g e 90g.

De acordo com Baer L. (2001), o papel reciclado é obtido através da pasta resultante do reaproveitamento do papel usado, depois que este é submetido a uma solução alcalina para destintagem.



Figura 42 – Papel Reciclado (Defensores da Natureza, 2019)

Enquanto o mercado do consumo de papel evidencia problemas relacionados com o desmatamento, poluição, invasão de espécies exóticas e desperdício, o papel reciclado surge para minimizar estes efeitos. Como vantagens de seu uso destacam-se (Baer L., 2001):

- Redução do consumo total de energia em 27%
- Redução da emissão de gases estufa em 47%
- Redução da emissão de aerossol em 28%
- Redução do desperdício de água em 33%
- Redução do lixo sólido em 54%
- Redução do uso de madeira em 100%

Já para o cilindro de cores, que substituirá o tradicional dado, foi utilizado um composto de cortiça, na forma de reciclagem da rolha, um dos materiais mais produzidos e explorados por Portugal conforme a tabela abaixo:

Produção de cortiça por país		
País	Produção anual (toneladas)	Percentagem (%)
Portugal	100 000	49.6
Espanha	61 504	30.5
Marrocos	11 686	5.8
Argélia	9 915	4.9
Tunísia	6 962	3.5
Itália	6 161	3.1
França	5 200	2.6
Total	201 428	100

Tabela 8 - Produção de Cortiça por País (FAO, 2010)

Soares J. (2014) alerta que a nível nacional em Portugal, a cortiça tem uma enorme importância pois concentra a maior área de montado de sobreiro com cerca de 700 mil hectares. Como as principais atividades produtivas estão a fabricação de rolhas, a aglomeração e a granulação.



Figura 43 – Cortiça (Santa Cecília, 2019)

Como a cortiça é um material natural em todo o país português, leve, flexível, com elevada resistência e com a possibilidade de ser reciclado, este se torna uma alternativa a outros materiais poluentes, uma vez que já contribui naturalmente para a economia circular e sustentável (Soares J., 2014).

O processo de reciclagem das rolhas, torna a criação de um ciclo fechado e de reuso de recursos. Reduzindo conseqüentemente o consumo de água, emissões de CO² e o aumento da eficiência física e económica da água (Soares J., 2014).

4.4. Cartas e Cilindro de Cores

Foram desenvolvidos 2 tipos de cartas. A primeira, sendo a das perguntas e, a segunda, a de remuneração de pontos. As cartas de perguntas possuem uma dimensão de 10,5cm x 6,5 cm e foram confeccionadas em papel reciclado 240g. Cada carta destas apresenta informações referentes a pontuação relacionada da pergunta, assunto, nível de estrelas e resposta correta.



Figura 44 – Cartas de Perguntas, Tini Pergunta (autora do projeto)

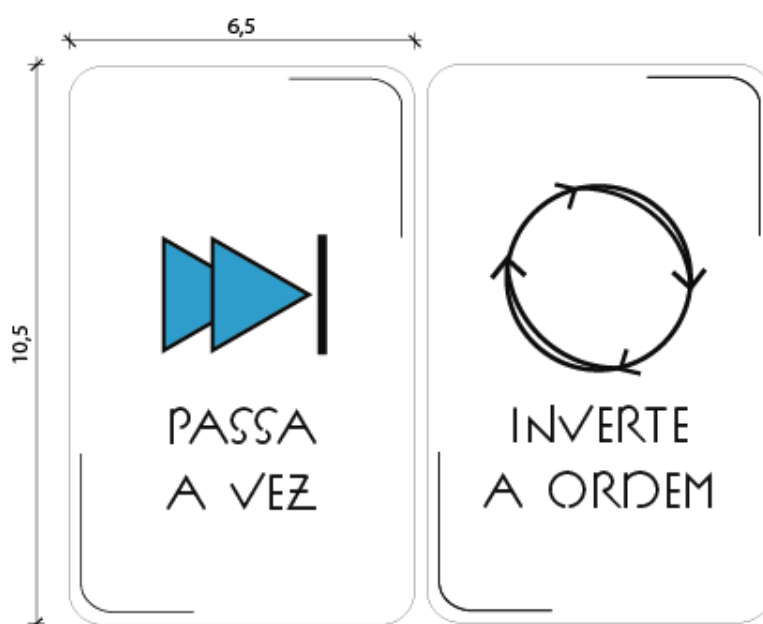


Figura 45 – Cartas Coringas de Ação, Tini Pergunta (autora do projeto)



Figura 46 – Cartas Coringas De Ação (autora do projeto)

Já as notas de recompensa foram desenvolvidas nas medidas de 5,0cm x 9,5cm também em papel reciclado, porém em gramagem de 90g. Com a ideia do jogador fazer associação monetária, o design foi inspirado nas notas do euro de 5, 10 e 50.



Figura 47 – Notas De Euros De Referência (Dreamstime, 2000)

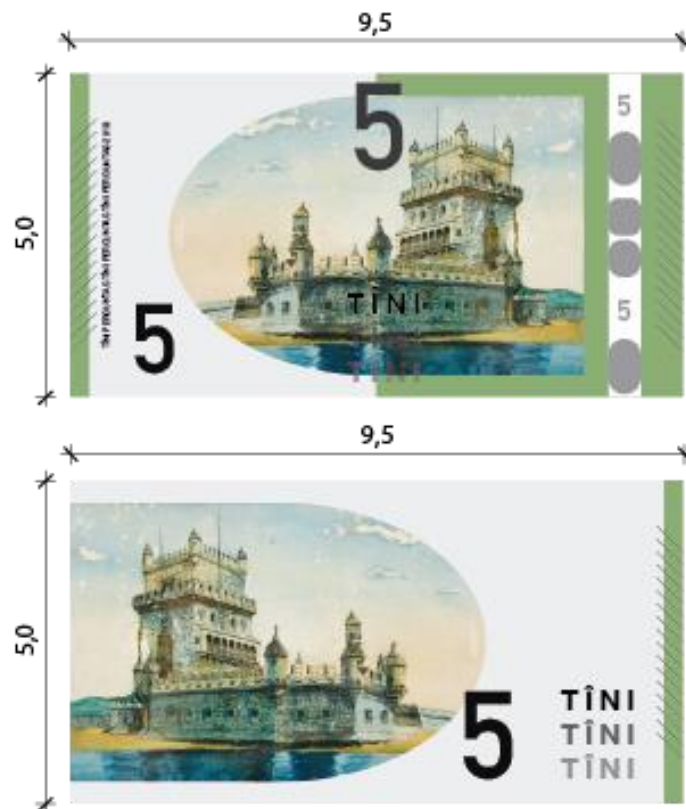


Figura 48 – Nota De 5 Pontos De Recompensa, Tîni Pergunta (autora do projeto)

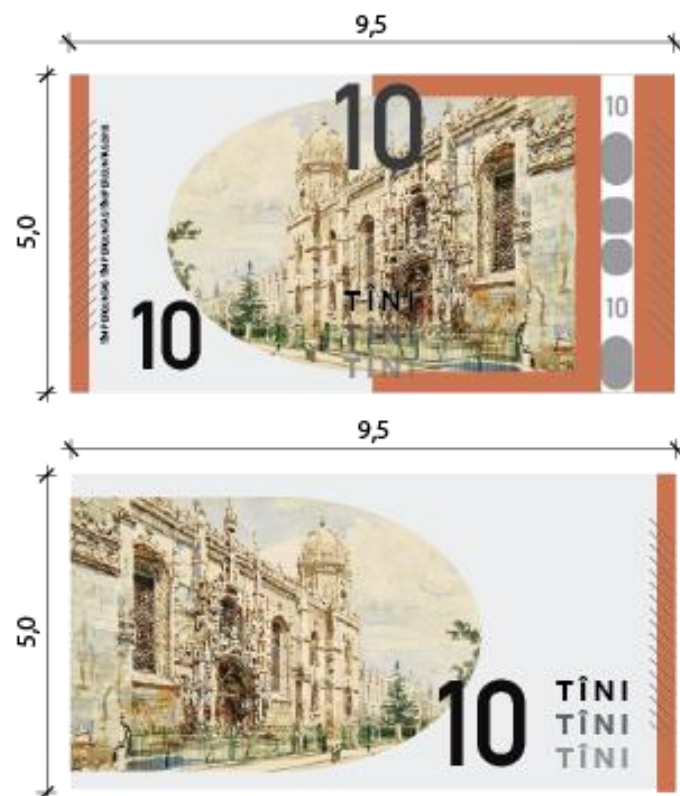


Figura 49 – Nota De 10 Pontos De Recompensa, Tîni Pergunta (autora do projeto)

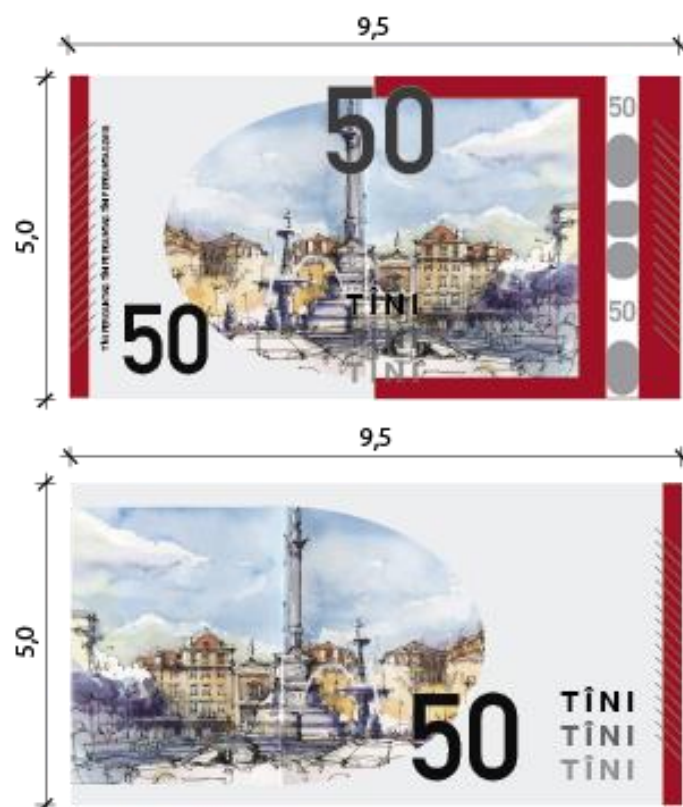


Figura 50 – Nota De 50 Pontos De Recompensa, Tini Pergunta (autora do projeto)

As cores utilizadas na identidade visual do jogo procuraram transmitir um aspecto de paz, tranquilidade e atenção. Para Dondis A. (2000), cada cor possui um significado associativo e simbólico dentro do alfabeto visual, sendo necessário conhecer a sua relação com o significado cultural com o público que se destina.

Para um jogo onde o público são crianças refugiadas, em que algumas já viveram e vivem situações traumáticas, já destacadas no capítulo 2, é importante um cenário acolhedor e calmo onde elas possam se sentir seguras e à vontade. Abaixo se apresentam o significado das cores utilizadas, de acordo com Bazzani, M.; Barbosa, L.; Faganello, G. (2015):

Cores	Associação Afetiva
Branco	Paz; Serenidade; Luz; Otimismo; Pureza;
Azul	Verdade; Afeto; Paz; Calma;
Amarelo	Iluminação; Conforto; euforia;

Tabela 9 – Significado Das Cores (Bazzani, M.; Barbosa, L.; Faganello, G.,2015)



Figura 51 – Cartas Impressas, Tîni Pergunta (autora do projeto)



Figura 52 – Notas de Recompensa Impressas, Tîni Pergunta (autora do projeto)

Para o cilindro de cores, como já abordado no capítulo 4.3, foi utilizado uma rolha convencional de vinhos pintada com tinta esmalte de várias cores, e envernizada por fim. Para se sortear usando este cilindro, basta que o jogador role a rolha horizontalmente e deixe ela parar com uma das cores na parte de cima.



Figura 53 – Cilindro de Cores (autora do projeto)

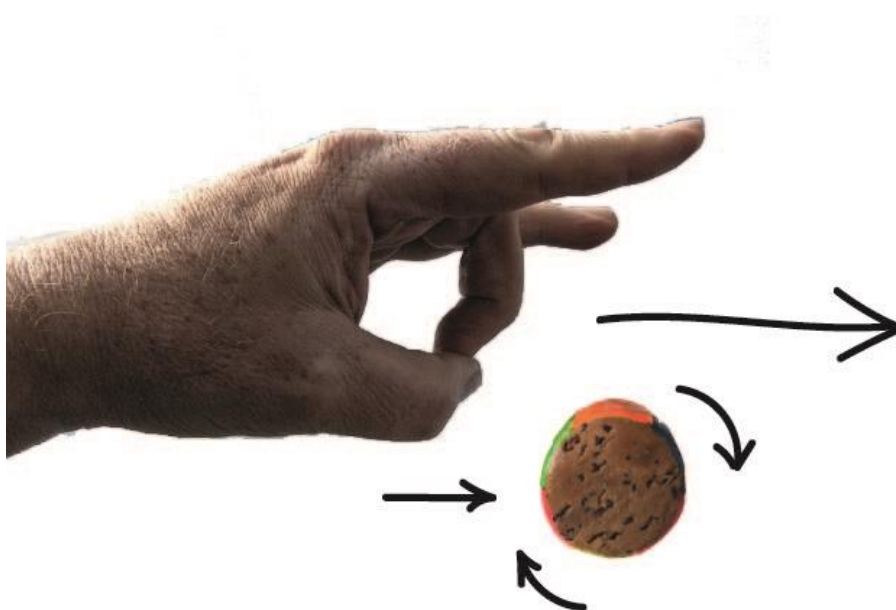


Figura 54 – Uso do Cilindro de Cores (autora do projeto)

4.5. A Marca

Com a finalidade de objetivar a adaptação cultural das crianças e jovens refugiados da melhor forma possível, o nome da marca procurou abordar esta questão, unindo duas tipologias de línguas, ambas já identificadas no capítulo 3, referente ao estudo do utilizador com seus respectivos perfis estudados para o jogo. Assim se tem:

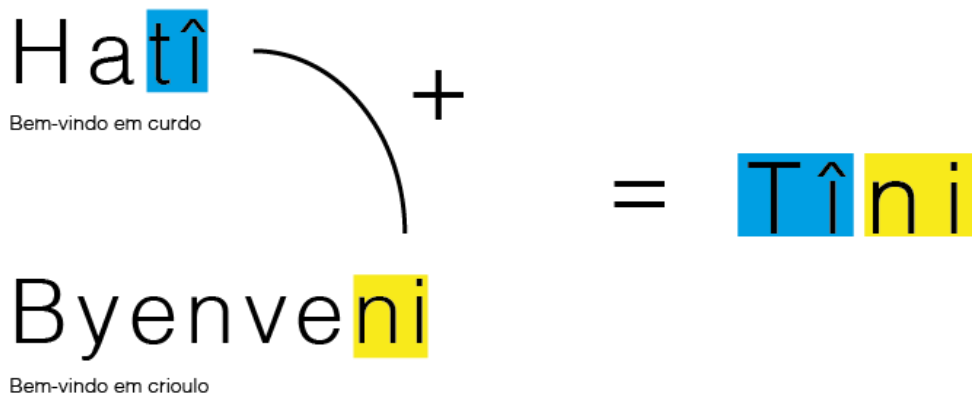


Figura 55 – Significado da Marca (autora do projeto)

Neste contexto, “Tîni” representa a junção da palavra “Bem-vindo” nos dois idiomas identificados como os mais relevantes no tema em Portugal. Também para que os utilizadores tenham uma identificação intuitiva, foi também acrescentada a palavra “pergunta” junto a um balão de diálogo que faz referência direta a uma indagação.



Figura 56 – Cartas Tîni Pergunta (autora do projeto)

Inserido no contexto lúdico, “Tîni” também pode se transformar em um personagem, onde cada criança terá a capacidade de imaginar suas características, não fazendo alusão a um tipo de padrão da sociedade, determinado país ou crença.

CAPÍTULO 5 - Síntese Conclusiva e de Investigação Futura

5.1. Testes e Avaliações

Para a última fase da metodologia, a dos testes, avaliações e comentários, procurou-se encontrar grupos de crianças refugiadas de forma que pudessem utilizar o jogo. Foram procurados organizações, grupos e instituições de acolhimento de menores no Rio de Janeiro, Brasil.

O Jogo, em sua concepção pojetual com objetivos e protótipos, foi apresentado para a principal organização do país, a Pares Cáritas na unidade do Rio de Janeiro. A Pares Cáritas nasceu em 1976, por ação da arquidiocese do estado, e desde o começo é a instituição pioneira em oferecer assistência aos refugiados de mais de 60 origens diferentes como da Argentina, Chile, Uruguai, Venezuela bem como de países africanos e asiáticos como República do Congo e Síria (Caritas, 2019).

A organização também faz parte do programa de atendimento a refugiados e solicitantes de refúgios, além de ser apoiada por órgãos como a Agência da ONU para Refugiados (ACNUR), universidades federais e estaduais, empresas privadas e coletivos. Os serviços oferecidos visam a regularização da pessoa no país, integração com a sociedade, atendimento psicológico, atividades culturais, empregabilidade e aulas de português e profissionalizantes (Caritas, 2019).

Os conceitos, desenvolvimento e protótipo do jogo foram exibidos para a instituição no dia 22 de maio de 2019, para as áreas de pedagogia, com sua representante Maristela Fabrício dos Santos, e psicologia, com Carine Almeida Silva, ambas componentes da organização. Em conversa, afirmaram que o jogo demonstrava um caráter educacional em sua abordagem conjugando com o lúdico, porém para o teste formal dentro da Pares Cáritas, deveria cumprir o protocolo padrão, sendo analisado por uma banca de profissionais para garantir sua integridade, o que demoraria no mínimo 4 meses. Também para este exame o jogo deveria ser refeito com o conteúdo do país, Brasil, nas respectivas cartas de hábitos e costumes, Direitos/Obrigações/Regulamentos no Serviço de Estrangeiros e Fronteiras - SEF(Portugal) e geografia do país. Porém foi informado que poderia ser feito de forma informal em alguns dos eventos realizados pela organização, com os refugiados jovens que lá estivessem.

Assim o teste foi efetuado, de maneira informal, numa feira para venda de produtos produzidos por eles em Botafogo, no dia 25 de maio de 2019, com jovens refugiados de idades variadas entre 14 e 17 anos e origens entre república do Congo (1), Camarões (2), Gâmbia (1) e Síria (1). Por ter sido realizado em um país diferente de Portugal, a maioria dos refugiados disponíveis para a avaliação foram de origens diferentes. O Brasil atualmente, por estar perto dos conflitos políticos e económicos da Venezuela, é um dos países da América Latina que mais abrigam essa nacionalidade de refugiados (ONU Brasil, 2019). Assim, com o objetivo de não interferir no perfil dos utilizadores abordados na concepção do jogo, procurou-se origens mais similares, neste caso as africanas e asiática. Outro facto importante é que, além da organização receber refugiados de diferentes origens, recebe também de diferentes idades, sendo a maioria na fase adulta com idade superior a 18 anos, o que tornou difícil conseguir um grupo para teste, superior a 5 jovens.

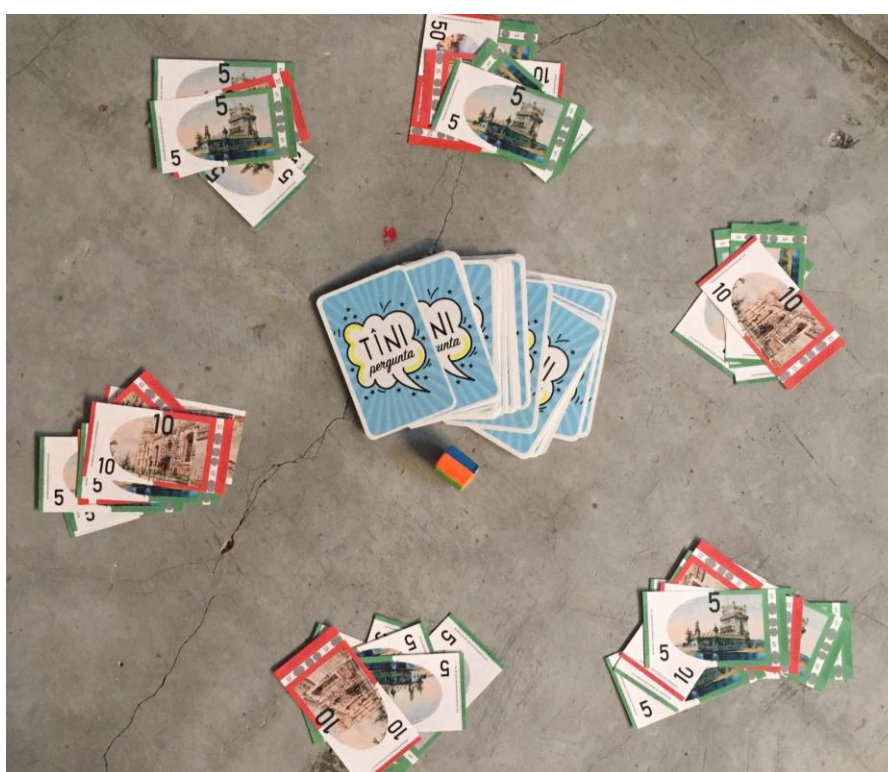


Figura 57 – Uso do Jogo Tini Pergunta (autora do projeto)

Após o teste, e entrevista com o grupo, visível no anexo 6, foram constatadas algumas informações:

- Como alguns refugiados, de origens como Camarões, haviam chegado há pouco tempo no Brasil e ainda não começaram a frequentar as aulas de português, mas já matriculados, houve dificuldade com a língua presente no jogo.
- Apontaram que o jogo futuramente, poderia ser feito em inglês, para evitar discrepância com a língua.
- O cilindro de cores utilizado em substituição ao tradicional dado, provocou curiosidade entre os jovens. Todos exaltaram o quesito inovador, prático e fácil de se sortear.
- Não houve dificuldade no entendimento do jogo e bem como na forma de se jogar. Para este grupo o mesmo foi cognitivo e intuitivo.
- Ressaltaram que para a implementação no Brasil, cartas como de assuntos sobre Direitos/Obrigações/Regulamentos no Serviço de Estrangeiros e Fronteiras, Lugares e Geografia de Portugal, Hábitos e Costumes Portugueses, deveriam sofrer revisão e serem adaptadas ao Brasil com suas respectivas informações.
- Observaram também que para a implementação no Brasil, as cartas de associação de língua poderiam conter o idioma Espanhol, para a maioria dos jovens refugiados provenientes da América Latina.

Ainda para a avaliação do jogo, foram consultados profissionais específicos das áreas de pedagogia e psicologia, tal como verificável nos anexos 7 e 8. Na área de pedagogia, o jogo foi apresentado para a professora e doutora em educação Maria Augusta Olivieri Sá Barreto. Maria Augusta é uma das educadoras e pesquisadoras mais influentes do país, no campo de avaliação da aprendizagem e planejamento escolar, atuando em projetos e escolas específicas com crianças e jovens traumatizados pela realidade social.

Na entrevista, contida no anexo 7, a pesquisadora destacou o cunho educativo do jogo e como a abordagem lúdica é importante para a aprendizagem, pois faz a aproximação com a realidade da criança. Conceitos como a escolarização são atingidos por meio do entendimento do valor do dinheiro, da matemática financeira, além da associação de idiomas, que favorece não só quem não sabe a língua, com a sua introdução, mas também aqueles que já a falam, com questões regionais.

Já na área de Psicologia (anexo 8), a profissional consultada Ana Cláudia Laviano, ressalta a importância do jogo quanto a prevenção à situações perigosas, fazendo com que a criança fique consciente e saiba se posicionar em experiências deste tipo. Destaca a

sensibilidade e cuidado na abordagem contida no jogo e o aspecto de acolhimento, presente na troca de diálogo entre os participantes. Mesmo que não haja a identificação em primeiro plano, em virtude da forma de abordagem da pergunta, há uma associação posterior que conseqüentemente traz a mudança na forma de agir e perceber as ações, a partir daquele conteúdo.

Na sua visão, o jogo é extremamente enriquecedor na questão de favorecer a interação e a troca de experiências entre os jogadores sobre assuntos difíceis. O facto do reconhecimento dos mesmos problemas em conjunto, torna o processo muito fomentador e acolhedor, provocando uma sensação de maior segurança e apoio no coletivo. No momento em que a pergunta é feita, automaticamente o jovem faz a associação, mesmo se num primeiro período não houver entendimento, à medida que o jogo vai avançando, acabam sendo identificadas experiências de alguém que conheçam.

Sobre a questão de voltar a dar sonhos aos jovens e crianças exiladas, um dos objetivos do jogo, ambas as profissionais entrevistadas concordam que é um processo desafiador, mas muito importante no cenário atual. Através de uma perspectiva positiva do futuro pode-se modificar o panorama em que se vive, ocasionando uma mudança de comportamento, que uma vez adotada permite alcançar novas possibilidades.

5.2. Considerações Finais

No mundo atual, dados consideráveis apontam que mais de 65 milhões de pessoas, por serem vítimas de guerras, misérias, conflitos religiosos e ameaças de morte, abandonam seu país de origem em procura de paz e segurança. Para tal, arriscam suas vidas em trajetos clandestinos, se tornam andarilhos, cruzam fronteiras e, por fim, chegam em um novo país transbordando de esperança e vislumbrando um futuro melhor, mesmo que por algum tempo residam em abrigos em condições menos dignas e felizes.

Este cenário narrado acima é um facto recorrente na Europa e no mundo. As migrações forçadas se repetem a cada instante, obrigando famílias, crianças e pessoas sozinhas a desistirem de permanecer em sua nação, pelo desejo de continuar a viver, pelo instinto de sobrevivência. Como um episódio ordinário, deve-se progressivamente pensar em implementar políticas públicas e ações que visam a minimização dos efeitos sociais, sanitários e psicológicos advindos desses eventos.

As crianças, que somatizam 52% do total do número de refugiados, perdem uma parte de sua infância para acompanharem seus familiares, ou simplesmente migram sozinhas, neste percurso a um novo destino. No caminho, algumas perdem amigos, pais e pertences. Por serem vulneráveis, são as principais vítimas de abusos sexuais, trabalho escravo e prostituição, e por este motivo desenvolvem traumas, crises de ansiedade e suicídio (UNICEF, 2016). Em virtude do tempo impreciso da viagem, não conseguem continuar a estudar, mas possuem a consciência da sua importância e desejam voltar a aprender o quanto antes.

Na Europa, mesmo que Portugal não faça parte dos principais países que recebem refugiados, o número de pedidos de asilo e proteção internacional está a evoluir expressivamente segundo o relatório de 2017 do Serviço de Estrangeiros e Fronteiras (SEF). Desse número, um total de 35% são menores de idade. Para a assistência a esse público, que em seu maior contingente estão os africanos seguidos pelos asiáticos, o país está adotando medidas de integração dos refugiados na sociedade, como o curso intensivo de língua portuguesa e a inserção de todas as crianças refugiadas no sistema público de ensino.

O programa de acolhimento em Portugal é centralizado pelo Conselho Português para os Refugiados (CPR) e pelo Serviço Jesuíta aos Refugiados (SJR). Durante os primeiros 6 meses, os refugiados são abrigados nestas instituições e depois realocados em outras organizações participantes do processo. Já as crianças que migram sozinhas, também são acolhidas por essas organizações, e lá permanecem até completarem 18 anos.

Inserido no panorama, o presente trabalho de projeto pretende ajudar na adaptação cultural e social dessas crianças que procuram uma nova vida em Portugal. Pretende, por meio do jogo lúdico-didático, realizar uma melhor integração na sociedade, destacando as leis e hábitos portugueses para a criação de valores e disciplina, inclusão do idioma do país, na aprendizagem, além a prevenção de situações perigosas. Ressalta-se ainda que não compete o jogo ser realizado em inglês, por mais que seja uma língua universal. O objetivo do mesmo é a aprendizagem e revisão do idioma local, podendo ser utilizado em conjunto em/com aulas de português promovidas pelas instituições públicas, visto que a oferta desses cursos é expressiva.

Observa-se também que o jogo, com o passar o tempo, deve ser alterado e modificado segundo os novos padrões sociais adotados no país. Por mais que o mesmo tenha sido concebido para Portugal, o jogo possui caráter universal, podendo ser adotado em outras nações, uma vez que se faça a alteração de cartas como Geografia do país, de Hábitos e Costumes e Direitos/Obrigações/Regulamentos no sistema público da região que se implanta.

Por fim, se espera-se que o presente trabalho abra caminho a outras pesquisas e ações para essa parcela significativa esquecida da população refugiada. Diversos projetos são feitos na iniciativa de refúgio. Porém a maioria destina-se a abrigos e a população adulta que migra. Projetos de apoio e acolhimento para este público menor de idade podem salvar vidas promover os sonhos de crianças e jovens.

Referências Bibliográficas

- Alves, M. & Battaola, A. (2014). Design Centrado no Utilizador e concepções pedagógicas como guia para o desenvolvimento da animação educacional. *Revista Brasileira de Design da Informação*, 11, 21-35. doi: 1808-5377
- Baeck, A., & Gremett, P. (2011). Design thinking. *UX Best Practices How to Achieve More Impact with User Experience*. McGraw-Hill Osborne Media.
- Baer, L. (2001). Produção Gráfica. São Paulo: SENAC
- Barbosa, J. (2002) Congresso Internacional de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. V Congresso Internacional de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2002. Rio de Janeiro: Aend.
- Bazzani, M.; Barbosa, L.; Faganello, G. (2015). *Teoria Das Cores Na Comunicação E No Marketing* (tese de graduação). Universidade Federal do Paraná: Curitiba.
- Benvenuti, A. (2009). O jogo na história: aspectos a desvelar. In: Universidade Luterana do Brasil (org.). O lúdico na prática pedagógica. Curitiba: Ibipex
- Black, M. (1969). The Intereraction Of The Arts And Technology In Industrial Design. Czechoslovak: Czechoslovak Industrial Design.
- Bocken, N. M. P., et al. (2016). Product design and business model strategies for a circular economy. *Journal of Industrial and Production Engineering*, 1015, 308-320. Doi: 10.1080/21681015.2016.1172124
- Bonsiepe, G. (1992). Teoria e Prática do Design Industrial. Elementos Para um Manual Crítico. Lisboa: Centro Português de Design.
- Bonsiepe, G. (2012). Design: Como Prática de Projeto. São Paulo: Blucher.
- Boschi, M. (2012). *O design thinking como abordagem para gerar inovação: uma reflexão* (Tese de Mestrado). Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo.
- Braga, J. L. R. (2006). Os campos de refugiados: um exemplo de “espaços de exceção” na política contemporânea. *3º Encontro Nacional*, Abril, 1-20. Disponível em: <http://www.proceedings.scielo.br/pdf/enabri/n3v2/a36.pdf>
- Brown, T. (2010). Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier.

Burdeck, B. (2010). História, teoria e prática do design de produtos. São Paulo: Blücher.

Caria, E. (2014). Regras e limites na infância como forma de prevenir a indisciplina na escola (tese de mestrado). Instituto Politécnico Castelo Branco, Rio de Janeiro.

Comissão Europeia. (2014). A Economia Circular: Interligação, criação e conservação de valor. Bruxelas: Comissão Européia.

Confederação Nacional da Indústria – CNI (2018). Economia Circular: Oportunidades e Desafios Para a Indústria Brasileira. Brasília: CNI

Conselho Empresarial Para o Desenvolvimento Sustentável - CEDS (2015). Economia circular. *Journal of Cleaner Productions*: Elsevier. Disponível em:
<http://doi.org/10.2779/85569>

Costa, L. (2002). Registro de uma Vivência. São Paulo: Empresa das Artes

Cruz, D. et al. (2017). Educação financeira para crianças e adolescentes na região metropolitana de Curitiba. *Revista Estação Científica*, 17, jan – jun. Disponível em:
<http://portal.estacio.br/media/3728718/educa%C3%A7%C3%A3o-financeira-para-crian%C3%A7as.pdf>

Denis, R. (2000). Uma introdução à história do design. São Paulo: Edgard Blucher

Dondis, A. (2000) Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Editora Martins Fontes.

Farkas, S., Martinho, T., Bordas, M. (2013). Geografias em movimento. *Edições Sesc*, 9, 96-148. Doi: 10.1013/j.eist.2013.09.492

Filatro, A. (2008). Design instrucional na prática. São Paulo: Pearson Education do Brasil.

Filatro, A. (2008). Design instrucional na prática. São Paulo: Pearson Education do Brasil.

Fontoura, A. M. (2002). EdaDe: a educação de crianças e jovens através do design. Tese de Doutorado. Florianópolis: UFSC.

Fontoura, A. (2002). EdaDe: a educação de crianças e jovens através do design (tese de doutorado). UFSC, Florianópolis.

Fornasier, C. et al. (2012). *Da responsabilidade social imposta ao design social movido pela razão* (tese de doutorado). UFSC, Santa Catarina.

Fraser, H. (2012). Design para negócios na prática: como gerar inovação e crescimento nas empresas aplicando o Business Design. Rio de Janeiro: Elsevier.

Haesbaert, R. (2013). Territórios em trânsito. *Edições Sesc*, 9, 65-81. Doi: 10.1013/j.eist.2013.09.386

- IDEO (2011). *Field Guide to Human-Centered Design: Kit de ferramentas* (2^o edição). São Francisco: IDEO
- Janson, H. V. (1977). *História da Arte*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Juliani, J. et al. (2016). Design thinking como ferramenta para geração de inovação: um estudo de caso da Biblioteca Universitária da UDESC. *CID: Revista Científica Inf. e Doc.*, 6, 66-83. doi: 10.11606/issn.2178-2075.v6i2p66-83
- Kishimoto, T. (2011). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação*. São Paulo: Cortez.
- Kuyper, J. (1995). Design é uma arte social. *Revista da aldeia humana*. Florianópolis: SENAI / LBDI
- Leopoldo, P. (2019). Uso do Design Thinking para a criação de modelo Canvas e processo voltados à captação de recursos em editais de patrocínio por micro e pequenas empresas. *Revista Gestão & Tecnologia*, v. 19, n. 1, páginas 185 – 200.
- Lieder, M., & Rashid, A. (2015). Towards circular economy implementation: a comprehensive review in context of manufacturing industry. *Journal of Cleaner Production*, 115, 36–51. Doi: 10.1016/j.jclepro.2015.12.042
- Lockwood, T. (2010). *Design thinking: integrating innovation, customer experience, and brand value*. New York: Allworth.
- Lopes, M. (2011). *Jogos na educação: criar, fazer, jogar*. São Paulo: Cortez.
- Macarthur, E. (2013). *Towards the Circular Economy*. Cowes, Ilha de Wight: Ellen MacArthur Foundation. Disponível em: <http://doi.org/10.1162/108819806775545321>
- Macarthur, E. (2015a). *Growth within: a circular economy vision for a competitive europe*. Cowes. Ilha de Wight: Ellen MacArthur Foundation.
- Macarthur, E. (2015b). *Rumo à economia circular: O racional de negócio para acelerar a transição*. Cowes, Ilha de Wight: Ellen MacArthur Foundation.
- Macedo, L. (2014). Os jogos e sua importância na escola. *Cad. Pesquisa*, maio, 93.
- Maldonado, T. (1999). *Design Industrial*. Lisboa: Edições 70.
- Margolin, V. (2009). *Design for development: towards a history*. Chicago: University of Illinois at Chicago.
- Matias, M. et al. (2016). A importância do ensino da arte como elemento cultural na formação de cidadãos. *3 CONEDU*, outubro, 1-12. Disponível em:

https://editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV056_MD1_SA20_ID11078_19082016175737.pdf

Mendes, V. (2014). Obrigadas a abandonar seus países, crianças refugiadas sofrem para se adaptar à nova realidade. Disponível em:

<https://www.uai.com.br/app/noticia/saude/2014/06/01/noticias-saude,192309/obrigadas-a-abandonar-seus-paises-criancas-refugiadas-sofrem-para-se.shtml> [consultado em 2019, janeiro 03]

Miranda, D. (2002). A cultura do design: um olhar sobre o design Brasileiro. São Paulo: Objeto Brasil; Instituto Uniemp; Imprensa Oficial do Estado.

Moulin, C. (2013). Protection and vulnerability in urban contexts: the case of refugees in Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: Humanitarian Action in Situations Other than War.

Nolasco, C., Lechner E. (2017). O Drama dos Refugiados na Europa. *CES, Debates*, 18, setembro, 2-69. Coimbra: Centro de Estudos Sociais. Disponível em:

https://www.ces.uc.pt/publicacoes/cescontexto/ficheiros/cescontexto_debates_xviii.pdf

Papanek, V. (1971). Design For The Real World. New York: Pantheon Books.

Papanek, V. (1983). For the Southern Half of the Globe. *Design Studies*, 4, 1.

Papanek, V. (1986). Renovar as coisas e torná-las belas. *Art Libraries Journal* 11, 2, 46.

PAZMINO, V. (2007). Metodologia de projeto de produto com abordagem social no desenvolvimento de carrinho de coleta de materiais recicláveis. Artigo publicado no 3o Congresso Internacional de Pesquisa em Design. Rio de Janeiro.

Pevsner, N. (1936). The Pioneers of Modern Design. Londres: Penguin Books.

Preston, F. (2012). A Global Redesign: Shaping the Circular Economy. Energy, Environment and Resource. *Governance*, Março, 1–20. Doi: 10.1080/0034676042000253936

Ramos, A. C. (2011). Asilo e refúgio: semelhanças, diferenças e perspectivas. *60 anos de ACNUR: perspectivas de futuro*, Novembro, 15-44. Disponível em:

https://www.acnur.org/portugues/wp-content/uploads/2018/02/60-anos-de-ACNUR_Perspectivas-de-futuro_ACNUR-USP-UNISANTOS-2011.pdf

Rolim, A. (2008). Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. *Revista Humanidades*, 23, 176-180.

Schulte, U. G. (2013). New business models for a radical change in resource efficiency. *Environmental Innovation and Societal Transitions*, 9, 43–47. Doi:10.1016/j.eist.2013.09.006

Silva, D. (2017). O fenômeno dos refugiados no mundo e o atual cenário complexo das migrações forçadas. *Revista Brasileira de Estudos de População*, 34, 163-170. Doi: 10.20947/S0102-3098a0001

Soares, J. (2014). *A Economia Verde e o Setor da Cortiça em Portugal* (tese de mestrado). Universidade Nova de Lisboa, Lisboa.

Stahel, W. R. (2014). *Reuse is the key to the circular economy*. London: Palgrave MacMillan

UNICEF. (2016). *Desarraigados: uma crisi creciente para los niños refugiados y migrantes*. Nova York: UNICEF.

Vasconcelos, R. (2012). *O Valor dos objetos: Um Estudo da Cultura Material a partir de Movimentos de Ruptura da Evolução do Design* (Tese De Mestrado). Universidade de Lisboa, Lisboa.

Vianna, M. et al. (2012). *Design thinking: inovação em negócios*. Rio de Janeiro: MJV.

Vygotsky, S. (1984). *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes

Wick, R. (1989). *Pedagogia da Bahaus*. São Paulo: Martins Fontes

World Health Organization; UNICEF. (2017). *Progress on Drinking Water, Sanitation and Hygiene. WHO Library: Cataloguing in Publication*. Disponível em: www.washdata.org

Indicações Eletrônicas

CPR. (2017). *Relatório de Atividades*. Disponível em: http://refugiados.net/1cpr/www/transparencia/CPR_Relatorio_2017_Web.pdf [consultado em 2019, abril 03]

ACM. (2017). *Relatório De Avaliação Da Política Portuguesa De Acolhimento De Pessoas Refugiadas*. Disponível em: https://www.acm.gov.pt/documents/10181/27754/Relatorio_Acolhimento+Pessoas+Refugiadas_Dez.2017.pdf/d21546b3-7588-483d-92a3-fa8185d61b5b [consultado em 2019, abril 01]

ACNUR. (2018). *Desperate Journeys*. Disponível em: https://www.acnur.org/portugues/wp-content/uploads/2018/07/RelatorioDeImpacto_2017.pdf [consultado em 2019, abril 01]

FRONTEX. (2015). *Warsaw: European Agency for the Management of Operational Cooperation at the External Borders of the Member States of the European Union*. Disponível em: http://frontex.europa.eu/assets/Publications/Risk_Analysis/Fran_Q2_2015_final.pdf [consultado em 2016, dezembro 23]

ONUBR. (2017). *UNICEF: 300 mil crianças refugiadas e migrantes viajaram desacompanhadas em 2015-2016*. Disponível em: <https://nacoesunidas.org/unicef-300-mil->

criancas-refugiadas-e-migrantes-viajaram-desacompanhadas-em-2015-2016/ [consultado em 2018, dezembro 06]

Henrique G. (2018). Há crianças que tentam suicídio num campo de refugiados grego. Disponível em: <https://www.dn.pt/mundo/interior/ha-criancas-que-tentam-suicidio-num-campo-de-refugiados-grego-9772435.html> [consultado em 2018, dezembro 06]

Miller B. (2015). Roszke refugee camp. Disponível em: <https://www.abc.net.au/news/2015-09-11/rubbish-rozke-refugee-camp-hungary-serbia/6767206?section=sport> [consultado em 2018, dezembro 06]

UNHCR. (2015). Global Report. Disponível em: <http://www.unhcr.org/gr15/index.xml> [consultado em 2018, dezembro 06]

UNHCR. (2018). *Refugee children in Europe dream big in UNHCR project*. Disponível em: <https://www.unhcr.org/news/latest/2018/1/5a5366a54/refugee-children-europe-dream-big-unhcr-project.html> [consultado em 2019, abril 01]

UNHCR. (2017). Global Trends. Disponível em: https://www.unhcr.org/5b27be547#_ga=2.245472324.1191762606.1556739072-901197625.1536077594 [consultado em 2019, abril 01]

UNICEF. (2018). *A Right To Be Heard*. Nova York: UNICEF. Disponível em: file:///C:/Users/Usuario/Documents/MESTRADO%20PORTUGAL/IADE%20-%20LISBOA/MAT%C3%89RIAS/MONOGRAFIA%20-%20DESIGN%20SOCIAL/Documentos%20Refugiados/a_right_to_be_heard_web_final_05122018_UNICEF_Estudo_2018.pdf [consultado em 2019, abril 01]

Stramilov, D. (2015). Cada vez mais refugiados sírios chegam a Noruega de bicicleta. Disponível em: <http://www.vesti.ru/doc.html?id=2678947> [consultado em 2018, dezembro 06]

Mendes V. (2014). Obrigadas a abandonar seus países, crianças refugiadas sofrem para se adaptar à nova realidade. Disponível em: <https://www.uai.com.br/app/noticia/saude/2014/06/01/noticias-saude,192309/obrigadas-a-abandonar-seus-paises-criancas-refugiadas-sofrem-para-se.shtml> [consultado em 2019, janeiro 03]

Portal Vermelho (2015). Comissão da Câmara publica nota sobre morte da criança refugiada. Disponível em: <http://www.vermelho.org.br/noticia/269886-9> [consultado em 2019, janeiro 03]

Terra Negra (2016). Luta pelo direito de morar – Assentamento Dandara e as contradições da prefeitura de Belo Horizonte. Disponível em:

<https://educacaoforadacaixa.com/2016/12/05/moradia/> [consultado em 2019, janeiro 03]

Yanko Design (2009). *No More Overspills Even If You Are Blind*. Disponível em:

<http://www.yankodesign.com/2009/08/06/no-more-overspills-even-if-you-are-blind/>
[consultado em 2019, fevereiro 12]

Yanko Design (2008). *Stereo Listening Rings - Two Rings To Rule Them All*. Disponível em:

<http://www.yankodesign.com/2008/06/03/stereo-listening-rings-two-rings-to-rule-them-all/>
[consultado em 2019, fevereiro 12]

Archtrends (2012). Design para inclusão - Conheça exemplos de inovações tecnológicas para portadores de necessidades especiais. Disponível em:

<https://archtrends.com/blog/design-para-inclusao-conheca-exemplos-de-inovacoes-tecnologicas-para-portadores-de-necessidades-especiais/> [consultado em 2019, fevereiro 12]

Notícias ao Minuto (2018). A Inclusão Dos Refugiados Também Passa Pela Catarse Do Cinema. Disponível em: <https://www.noticiasao minuto.com/cultura/1079239/a-inclusao-dos-refugiados-tambem-passa-pela-catarse-do-cinema> [consultado em 2018, dezembro 08]

Informaluz (2018). Projeto criado por designer de moda traz inclusão social de crianças deficientes visuais nas roupas. Disponível em: <https://informaluz.com.br/relevos-moda-com-acessibilidade/> [consultado em 2018, dezembro 08]

Dicio (2009). Significado de Design. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/design/>
[consultado em 2018, agosto 13]

Metropoly. (2019). Figura e Ação: Sucesso na vida real, na tv e nos games. Disponível em: <https://www.metropolybar.com.br/Figura-e-acao-um-sucesso-na-vida-real-na-tv-e-nos-games/>
[consultado em 2019, abril 03]

Metropoly. (2019). A história do Uno, o clássico jogo do baralho colorido. Disponível em: <https://www.metropolybar.com.br/a-historia-do-uno-o-classico-jogo-do-baralho-colorido/>
[consultado em 2019, abril 03]

Autobahn. (2019). O Jogo da Vida. Disponível em: http://www.autobahn.com.br/brinquedos/jogo_da_vida.html [consultado em 2019, abril 03]

Carrefour. (2019). Divirta-se: descubra como jogar banco imobiliário. Disponível em: <https://www.carrefour.com.br/dicas/saude-e-bem-estar/lazer-e-jogos/jogos-de-tabuleiro/divirta-se-descubra-como-jogar-banco-imobiliario> [consultado em 2019, abril 03]

Jogo do Brincar. (2019). Adedonha. Disponível em: <http://jogodobrincar.com/adedonha/> [consultado em 2019, abril 03]

Cantinho do Saber. (2005). Simulado de matemática para o terceiro ano do ensino fundamental. Disponível em: <http://cantinhodosaber.com.br/atividades/simulado-de-matematica-para-o-terceiro-ano-do-ensino-fundamental-2/> [consultado em 2019, abril 27]

UNICEF. (1959). Declaração Universal Dos Direitos Das Crianças. Disponível em: http://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/declaracao_universal_direitos_crianca.pdf [consultado em 2019, abril 27]

Assembleia da República. (2005). Constituição da República Portuguesa. Disponível em: <https://www.parlamento.pt/Legislacao/PAGINAS/CONSTITUICAOREPUBLICAPORTUGUESA.ASPX> [consultado em 2009, abril 27]

O Regime Político em Portugal. (2018). Qual o atual regime político de Portugal?. Disponível em: <https://www.feriasemportugal.com/regime-politico> [consultado em 2009, abril 26]

JE. (2015). A questão da maioria penal. Disponível em: <https://jornaleconomico.sapo.pt/noticias/a-questao-da-maioridade-penal-21006> [consultado em 2019, abril 26]

ACNUR. (1951). Convenção Relativa Aos Direitos Dos Refugiados. Disponível em: https://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/portugues/BDL/Convencao_relativa_ao_Estatuto_dos_Refugiados.pdf [consultado em 2019, abril 28]

SCRIBD. (2014). Língua Kumbundu. Disponível em: <https://pt.scribd.com/doc/237888771/LINGUA-KIMBUNDU> [consultado em 2019, abril 25]

CTT. (2019). Notícias. Disponível em: <https://www.ctt.pt/home/index.html> [consultado em 2019, abril 25]

Conceito.de. (2015). Conceito de Pastelaria. Disponível em: <https://conceito.de/pastelaria> [consultado em 2019, abril 25]

Conexão Portugal. (2011). Entenda a divisão do estado português. Disponível em: <http://www.conexaoportugal.com/2011/03/entenda-divisao-do-estado-portugues.html> [consultado em 2019, abril 25]

Público. (2013). Em Portugal há um contentor de lixo para cada 33 pessoas. Disponível em: <https://www.publico.pt/2013/04/11/ecosfera/noticia/em-portugal-ha-um-contentor-de-lixo-para-cada-33-pessoas-1590980> [consultado em 2019, abril 25]

ACM. (2019). O que é o Número de Utente do Serviço Nacional de Saúde (SNS) e como obtê-lo?. Disponível em: <https://www.acm.gov.pt/pt/-/o-que-e-o-numero-de-utente-do-sns-e-como-obte-lo-> [consultado em 2019, abril 25]

Consulado Portugal São Paulo. (2013). Número de Identificação Fiscal (NIF). Disponível em: <http://consuladportugal.sp.org.br/numero-de-identificacao-fiscal-nif/> [consultado em 2019, abril 26]

SEF. (2019). Agendamentos on-line. Disponível em: <https://www.sef.pt/pt/Pages/pre-marcacao-online.aspx> [consultado em 2019, abril 29]

Mundo Top 10. (2018). Top 10 maiores bilheteiras de cinema da história. Disponível em: <https://mundotop10.com/top-10-maiores-bilheteiras-de-cinema-da-historia/> [consultado em 2019, abril 29]

Acredite ou Não. (2017). 52 divertidas curiosidades sobre filmes. Disponível em: <https://acrediteounao.com/curiosidades-sobre-filmes/> [consultado em 2019, abril 29]

Megacurioso. (2018). 23 curiosidades divertidas sobre filmes aleatórios. Disponível em: <https://www.megacurioso.com.br/cinema/42534-22-curiosidades-divertidas-sobre-filmes-aleatorios.htm> [consultado em 2019, abril 29]

O Globo. (2019). Os 10 filmes mais caros da história. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/filmes/os-10-filmes-mais-caros-da-historia-do-cinema-22625211> [consultado em 2019, abril 29]

Estadão. (2017). Hamilton e Vettel: Personalidades em conflito. Disponível em: <https://jornaldocarro.estadao.com.br/primeira-classe/hamilton-e-vettel-personalidades-em-conflito/> [consultado em 2019, abril 30]

Materias. (2019). Quem inventou a lâmpada e invenções de Thomas Edison. Disponível em: <https://www.materias.com.br/historia/quem-inventou-a-lampada.html> [consultado em 2019, abril 30]

<https://www.tecmundo.com.br/windows-vista/1132-quem-e-bill-gates-.htm> [consultado em 2019, abril 30]

Ebiografia. (2018). Malala Yousafzai. Disponível em: <https://www.ebiografia.com/malala/> [consultado em 2019, abril 30]

DW. (2019). 1974: Revolução dos Cravos em Portugal. Disponível em: <https://www.dw.com/pt-br/1974-revolu%C3%A7%C3%A3o-dos-cravos-em-portugal/a-505506> [consultado em 2019 abril 30]

Site de Curiosidades. (2019). 20 factos históricos que ajudaram a transformar o mundo. Disponível em: <https://www.sitedecuriosidades.com/curiosidade/20-factos-historicos-que-ajudaram-a-transformar-o-mundo.html> [consultado em 2019 abril 30]

Terra. (2019). Biografia de Niel Armstrong, primeiro homem a pisar na lua. Disponível em: <https://www.terra.com.br/noticias/ciencia/biografia-de-neil-armstrong-primeiro-homem-a-pisar-na-lua,186b00beca2da310VgnCLD200000bbceeb0aRCRD.html> [consultado em 2019 abril 30]

Viagem. (2019). Santiago de Compostela. Disponível em: <https://viagemeturismo.abril.com.br/cidades/santiago-de-compostela/> [consultado em 2019 abril 30]

Infoescola. (2019). Nepal. Disponível em: <https://www.infoescola.com/asia/nepal/> [consultado em 2019 abril 30]

Viagem. (2016). Finlândia, a terra do papai noel. Disponível em: <https://viagemeturismo.abril.com.br/materias/finlandia-a-terra-do-papai-noel/> [consultado em 2019 abril 30]

Mundo de Viagens. (2015). Suíça: o país do chocolate, das montanhas e da neve. Disponível em: <http://mundodeviagens.com/suica/> [consultado em 2019 abril 30]

Poliservice Serviços. (2015). Dicas de Segurança Pessoal e Prevenção de Sequestros. Disponível em: <http://www.poliserviceservicos.com.br/dicas-de-seguranca-pessoal-e-prevencao-de-sequestros/> [consultado em 2019, maio 1]

Sou Mamãe. (2016). 7 coisas que você deve ensinar ao seu filho para prevenir o abuso sexual. Disponível em: <https://soumamae.com.br/7-coisas-que-voce-deve-ensinar-ao-seu-filho-para-prevenir-o-abuso->

sexual/?utm_medium=post&utm_source=website&utm_campaign=featured_post [consultado em 2019, maio 1]

Chega de Trabalho Infantil. (2019). Como posso ajudar a combater o trabalho infantil?

Disponível em: <https://www.chegadetrabalhoinfantil.org.br/como-combate-lo/como-posso-ajudar/> [consultado em 2019, maio 1]

Cáritas. (2019). Pares Cáritas RJ. Disponível em: <http://www.caritas-rj.org.br/> [consultado em 2019, maio 28]

ONU Brasil. (2019). Número de refugiados e migrantes da Venezuela no mundo atinge 3,4 milhões. Disponível em: <https://nacoesunidas.org/numero-de-refugiados-e-migrantes-da-venezuela-no-mundo-atinge-34-milhoes/> [consultado em 2019, maio 28]

Anexo 1



“Minha filha do meio estava sentada ali. Eu perguntei onde ela estava quando percebi, mas a emergência era com minha filha caçula, bebê, que não respirava. Eles resgataram ela no fundo do bote e tentavam reanimá-la mas nada poderia ser feito. Assim foram perdidos minutos essenciais para a procura de minha filha mais velha no mar. Eles foram procura-la mas ela já havia desaparecido.”

Nome: Hope

Origem: Nigéria

Destino: Itália

Ocupação: Professora de jardim de infância

Motivo da Migração: Violência na Nigéria. Ela e as 3 filhas foram ao encontro do marido que já estava na Europa.

Atravessaram pelo deserto até a Líbia, e de lá pegaram um bote contrabandiado sem coletes salva-vidas.

Atualmente vive em Messina, com a única filha que sobreviveu sob condição de asilo.



“O que eu mais lembro da jornada era o bote. Eu levei 5 horas pois o motor parava algumas vezes. Nós estávamos super assustados, e fomos da Turquia a Grécia andando. Eu me lembro da lama, do frio e da chuva constante. Não comíamos muito. Quando cheguei a Austria fiquei muito feliz por não precisar mais andar.”

Nome: Amr (15 anos)

Origem: Síria

Destino: Austria

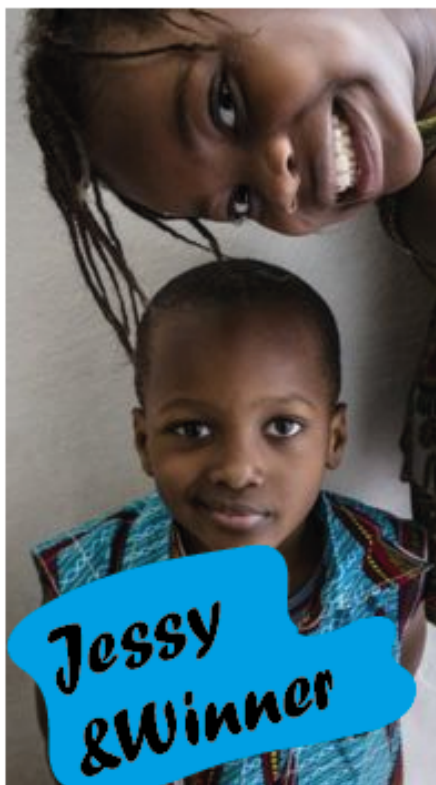
Ocupação: Estudante

Motivo da Migração: Violência pelas constantes guerras em seu país. Junto com seus pais e dois irmãos resolveram sair da Síria e migrar para a Europa. Atualmente está exilado na Austria e frequenta uma escola. Seu sonho é se tornar jornalista para alertar e informar a população da verdadeira realidade da guerra.

Relatos retirados da:

UNHCR. (2015). Global Report. Consultado em 2018, dezembro 06.

Disponível em: <http://www.unhcr.org/gr15/index.xml>



"Quero contar uma história da menina chamada Maria que procurava pelo João. Ela não encontrou o João porque a bruxa má jogou ele na prisão." (Winner, 3 anos)

"meu pai foi perseguido pela polícia. Aí ele se escondeu na nossa casa e os policiais bagunçaram tudo e não o acharam porque ele estava num porão".
(Jessy, 6 anos)

Nome: Jessy (6 anos) e Winner (3 anos)

Origem: Congo

Destino: Brasil

Ocupação: Estudantes

Motivo da Migração: Chegaram no Brasil no colo da mãe escondidos no porão de um navio vindos do Congo. A mãe, a congoleza Sylvie Mutiene, de 34 anos, teve que fugir deixando a filha mais velha e o marido para trás por causa da perseguição política. Atualmente vivem em São Paulo e estão matriculados na escola porém não recebem auxílio do governo.



"As pessoas de lá eram más"

"Começaram a nos tratar de modo diferente quando descobriram que éramos cristãos"

"Lá, toda liberdade era só para eles (os meninos)"

Nome: Warda (11 anos)

Origem: Arábia Saudita

Destino: Brasil

Ocupação: Estudante

Motivo da Migração: A família cristã de origem paquistanesa começou a ser ameaçada por extremistas após o envolvimento do filho mais velho, Shanzee, de 18 anos, com uma menina muçulmana. Lá, esse tipo de atitude pode ser penalizada com a morte por grupos radicais locais. Atualmente vivem em um abrigo em São Paulo, pois o Brasil foi o único país a conceder o visto.

Relatos retirados da:

BBC Brasil (2016). Consultado em 2018, dezembro 06.

Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-37626309>



"Preferiria que tivéssemos morrido em Al Hasakah do que tivéssemos vindo para cá. Não é seguro para crianças. Viemos para cá e entramos em um inferno".

"Não existem direitos humanos. Na Europa até os animais tem direitos mas nós não temos direitos nenhuns. Porquê?".

Que vida é essa que levamos? Tenho consideração pela situação de toda a gente, mas também quero que as pessoas considerem a nossa situação".

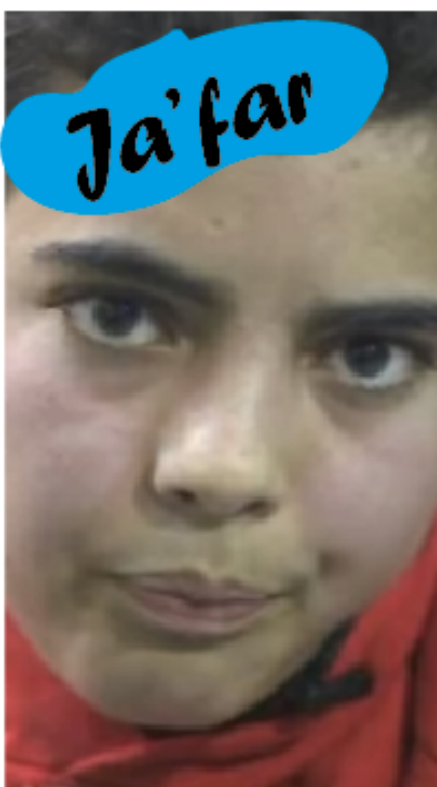
Nome: Niroz (10 anos)

Origem: Síria

Destino: Iraque

Ocupação: Estudantes

Motivo da Migração: Ela e a família composta por deficientes físicos saíram na Síria pela guerra e atualmente vivem no campo de Domeez. Ela relata que onde vive, cada família tem que dividir com mais 4 famílias, uma casa de banho e uma latrina.



"Eu sempre sonho com monstros, tempestades e um abismo negro" (Ja'far)

"Já me sinto um adulto porque agora sou o unico a cuidar da minha família" (Abrahim)

"Eu costumava brincar no telhado com a minha vizinha, e um avião passava para nos bombardear. Nós nos escondíamos em barris até nossas famílias virem nos procurar" (Sara)

Nome: Ja'far (9 anos), Abrahim (12 anos), Sara (6 anos)

Origem: Síria

Destino:

Ocupação: Estudante

Motivo da Migração: Neste vídeo da BBC, mostra crianças sírias explicando como é a guerra em seu país, e como são afetadas com tudo o que está ocorrendo.

Relatos retirados da:

Video Youtube - Crianças Sírias - Niroz, Campo de refugiados de Domeez. Consultado em 2018, dezembro 06.

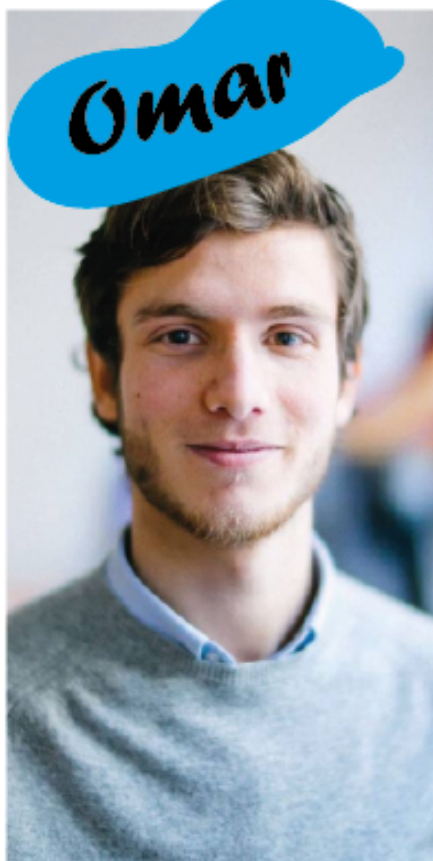
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=whM3HgFmNT8>

Video Youtube - Crianças Sírias explicam a guerra. Consultado em 2018, dezembro 30.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ex2CfjmOvQU>



Omar após ser libertado



Omar atualmente

“Entraram e me levaram. Simples assim. Como depois levaram outros tantos jovens simplesmente por serem jovens e viverem em um país onde havia manifestações”.

“Os golpes começaram já no caminho para a delegacia. Das pauladas, passaram aos golpes com varas de metal. Das queimaduras na pele provocadas por cigarros e isqueiros, passaram para os choques elétricos”.

“Escolhiam dois presos e mandavam um estuprar o outro. Quem se recusasse a fazer era executado. Não havia alternativa. “Ser estuprado, estuprar ou morrer”.

“Todas as noites, quatro da madrugada era a hora das torturas. Todos os domingos, segundas e terças chegavam as caminhonetes onde eram colocados os corpos inertes”.

“Pode ser que as prisões na Europa estejam cheias de criminosos, mas na Síria elas estão lotadas de pessoas do bem, de presos políticos e de jovens que não cometeram crime algum”.

“Os funcionários da ONU com os quais lidei se mostraram uns corruptos e mentirosos. Um refugiado que tinha mais dinheiro conseguiu ir para o Canadá. O meu depoimento não serviu de nada pessoalmente”.

“Tem gente que sobreviveu à prisão, mas não conseguiu superar mentalmente o que passou ali. Depende da personalidade de cada um”.

Nome: Omar (21 anos)

Origem: Síria

Destino: Suécia

Ocupação: Estudante

Motivo da Migração: Omar com 17 anos foi preso pelo governo sírio sem nenhuma evidência e torturado mais de 3 anos.

Emagreceu 30 quilos em mais de 5 cadeias que esteve. Foi solto em 2015, com 20 anos, após a mãe pagar 15.000 dólares a um guarda. Atualmente vive na Suécia e conseguiu um emprego em uma empresa de telefonia móvel.

Relatos retirados da:

El País (2017). Consultado em 2018, dezembro 06.

Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2017/02/07/internacional/1486494959_472632.html

Anexo 2

Assuntos e quantidades de cartas definidas por grupos de cartas.

Assuntos Para Perguntas	Número de Cartas	Total de Cartas Por Grupo
Associação de Língua (Curdo x Português – Portugal e Guiné)		14
Locais	5	
Expressões, Palavras e Gírias	4	
Objetos e Animais	5	
Hábitos e Costumes em Portugal		16
Situações do dia-a-dia	5	
Costumes da População	5	
Regras e Leis do País	6	
Matemática Educacional e Financeira		16
Operações Simples	5	
Problemas numéricos de Situações do dia-a-dia	6	
Literacia Financeira	5	
Leis e Direitos de Proteção Para Refugiados		16
Direto das Crianças – UNICEF	5	
Direitos garantidos pela ONU e ACNUR	5	

Direitos/Obrigações/Regulamentos no Serviço de Estrangeiros e Fronteiras - SEF(Portugal)	6	
Arte e Cultura		16
Filmes e Cinema	4	
Personalidades	4	
Factos Históricos	4	
Lugares e Geografia do País e do Mundo	4	
Atividades Lúdicas		16
Mímica	5	
Desenho	6	
Educação Física	5	
Prevenção a Situações Perigosas		16
Sequestro	5	
Tráfico e Abusos Sexuais	6	
Trabalho Escravo	5	
Cartas Coringas de Ação		38
Passa a Vez	14	
Inverte a Ordem de Jogada	7	
Ganha Pontos	5	
Perde Pontos	5	
Total de Cartas do Jogo		148

Anexo 3

Cartas do Jogo, segundo assuntos abordados, e suas pontuações.

Cartas segundo Assunto	Pontuação Correspondente
Associação de Língua (Curdo x Português – Portugal e Guiné)	
Locais	5
Expressões, Palavras e Gírias	5
Objetos e Animais	5
Hábitos e Costumes em Portugal	
Situações do dia-a-dia	5
Costumes da População	5
Regras e Leis do País	10
Matemática Educacional e Financeira	
Operações Simples	10
Problemas numéricos de Situações do dia-a-dia	15
Literacia Financeira	20
Leis e Direitos de Proteção Para Refugiados	
Direto das Crianças – UNICEF	20
Direitos garantidos pela ONU e ACNUR	20
Direitos/Obrigações/Regulamentos no Serviço de Estrangeiros e Fronteiras - SEF(Portugal)	20

Arte e Cultura	
Filmes e Cinema	5
Personalidades	5
Factos Históricos	10
Lugares e Geografia do País e do Mundo	10
Atividades Lúdicas	
Mímica	25
Desenho	25
Educação Física	10
Prevenção a Situações Perigosas	
Sequestro	30
Tráfico e Abusos Sexuais	30
Trabalho Escravo	30
Cartas Coringas de Ação (Contidas no Baralho Central)	
Ganha Pontos	2x(10); 2x(25); 1x(50)
Perde Pontos	2x(10); 2x(25); 1x(50)

Anexo 4

Cartas do Jogo, segundo assuntos abordados, e suas pontuações gerais.

Assuntos Para Perguntas	Número de Cartas	Pontuação Correspondente
Associação de Língua (Curdo x Português – Portugal e Guiné)		70
Locais	5	5
Expressões, Palavras e Gírias	4	5
Objetos e Animais	5	5
Hábitos e Costumes em Portugal		110
Situações do dia-a-dia	5	5
Costumes da População	5	5
Regras e Leis do País	6	10
Matemática Educacional e Financeira		240
Operações Simples	5	10
Problemas numéricos de Situações do dia-a-dia	6	15
Literacia Financeira	5	20
Leis e Direitos de Proteção Para Refugiados		320
Direto das Crianças – UNICEF	5	20
Direitos garantidos pela ONU e ACNUR	5	20

Direitos/Obrigações/Regulamentos no Serviço de Estrangeiros e Fronteiras - SEF(Portugal)	6	20
Arte e Cultura		120
Filmes e Cinema	4	5
Personalidades	4	5
Factos Históricos	4	10
Lugares e Geografia do País e do Mundo	4	10
Atividades Lúdicas		325
Mímica	5	25
Desenho	6	25
Educação Física	5	10
Prevenção a Situações Perigosas		480
Sequestro	5	30
Tráfico e Abusos Sexuais	6	30
Trabalho Escravo	5	30
Cartas Coringas de Ação		120
Ganha Pontos	2x(10); 2x(25); 1x(50)	
Total de Pontuação do Jogo		1.785

Anexo 5

Perguntas para as cartas separadas por assuntos.

- **Associação de Língua** (Curdo x Português – Português Guiné e Angola x Português Portugal)

a) Expressões / Palavras / Gírias

(Perguntas baseadas SCRIBD, 2014)

1. O que significa “Camba”(Kimbundu – língua da Angola) ou “hevalê xwe” (curdo) em Português?

- a) Amigo
- b) Namorado
- c) Cunhado
- d) Comboio

2. O que significa “dar jajão”(Kimbundu – língua da Angola) ou “derewan bikin” (curdo) em português?

- a) insultar
- b) discutir
- c) mentir
- d) omitir

3. O que significa “Truta” (Kimbundu) ou “hişmend” (curdo) em português?

- a) Pessoa bonita
- b) Pessoa chata
- c) Pessoa simpática
- d) Pessoa inteligente

4. O que significa “Kumbu” (Kimbundu) ou “Pere” (curdo) em português?

- a) moeda
- b) cartão
- c) assinatura
- d) dinheiro

b) Objetos / Animais (Perguntas baseadas SCRIBD, 2014)

1. O que significa “spî” (curdo) ou “kiyè” (crioulo) em português?

- a) faca
- b) garfo
- c) colher
- d) prato

2. O que significa “sarinc”(curdo) ou “geleira”(Kimbundu) em português?

- a) geladeira
- b) geleia
- c) gelo
- d) sorvete

3. O que é “otobûs”(curdo) ou “otobis”(crioulo) em português?

- a) comboio
- b) metro
- c) carro
- d) autocarro

4. O que significa “tren”(crioulo) ou “trênê”(curdo) em português?

- a) carro
- b) autocarro
- c) comboio
- d) metro

5. Como se chama “Kûçikê” (curdo) ou “chen”(crioulo) em português?

- a) gato
- b) cachorro
- c) passarinho
- d) peixe

c) locais (Perguntas baseadas SCRIBD, 2014)

1. O que significa “kanî”(curdo) ou “bouche”(crioulo)?

- a) mercado
- b) farmácia
- c) talho
- d) restaurante

2. Como se chama “bazara”(curdo) ou “mache”(crioulo) em português?

- a) farmácia
- b) pastelaria
- c) talho
- d) mercado

3. O que é “lekòl”(crioulo) ou “dibistanê”(curdo) em português?

- A) escola
- b) faculdade
- c) berçário
- d) biblioteca

4. O que é “qada”(curdo) ou “kare”(crioulo) em português?

- a) comércio
- b) praça
- c) casa
- d) loja

5. Quando você quer ir para “famasi”(crioulo) ou “dermanxaneyê”(curdo), para onde você vai?

- a) farmácia
- b) para o posto médico
- c) para o mercado
- d) para o restaurante

▪ **Hábitos e Costumes de Portugal**

a) Situações e Costumes do dia-a-dia

1. Que período do dia podemos colocar o lixo na rua? (Publico, 2013)

- a) manhã
- b) tarde
- c) noite
- d) só recolhem o lixo 1 vez por semana

2. Para que serve o número de Utente? (ACM, 2019)

- a) para termos acesso a rede pública de saúde
- b) para termos descontos no mercado
- c) para andarmos de autocarro
- d) para entrarmos na escola

3. O que significa NIF? (Consulado Portugal São Paulo, 2013)

- a) Número de Identificação de Lisboa
- b) Número de Identificação Fiscal
- c) Número de Financiamento
- d) Cartão Cidadão

4. Onde se tira o número de utente? (ACM, 2019)

- a) Na freguesia de Bairro
- b) No SEF
- c) No Centro de Saúde da Freguesia
- d) Na loja do Cidadão

5. Onde se tira o NIF? (Consulado Portugal São Paulo, 2013)

- a) Nas Finanças
- b) No Centro de Saúde da Freguesia
- c) No SEF
- d) Nos Correios

6. O que é o CTT em Portugal? (CTT, 2019)

- a) banco
- b) Correios

- c) agência de viagens
- d) caixa eletrônico

7. Qual o nome do local que você vai quando quer comprar pão e doces? (Conceito.de, 2015)

- a) na Pastelaria
- b) no restaurante
- c) no talho
- d) na lavanderia

8. Para que a Junta de freguesia funciona? (Conexão Portugal, 2011)

- a) para atender todas as pessoas residentes em Portugal com a finalidade de abriga-las.
- b) para informar as pessoas residentes da freguesia sobre novidades, intervenções, prestações de contas e notícias.
- c) para fiscalizar os residentes
- d) para juntar pessoas em um mesmo local

9. O que são os concelhos em Portugal? (Conexão Portugal, 2011)

- a) é a união de várias praças
- b) é o conjunto de parques de uma região
- c) é a área principal de comércio da região
- d) conjunto de freguesias próximas umas das outras

10. Quantos distritos tem Portugal? (Conexão Portugal, 2011)

- a) 8
- b) 10
- c) 16
- d) 18

b) Regras e Leis do País

1. Com qual idade você já pode ser penalizado pela justiça (maioridade penal)? (JE, 2015)

- a) 12

- b) 15
- c) 16
- d) 18

2. Com que idade se pode começar a trabalhar em Portugal? (JE, 2015)

- a) 10
- b) 14
- c) 16
- d) 21

3. Qual o regime político de Portugal? (Regime Político em Portugal, 2018)

- a) Parlamentarismo (1^o Ministro)
- b) Presidencialismo (Presidente)
- c) Semipresidencialismo (1^o Ministro e Presidente)
- d) Ditadura

4. Qual o princípio fundamental que se baseia a república de Portugal? (Constituição da República Portuguesa, Artigo 1, 2005)

- a) é baseada na dignidade da pessoa humana, na vontade popular e na construção de uma sociedade livre, justa e solidária.
- b) é baseada no direito de ir e vir de cada cidadão.
- c) é baseada na desigualdade social e separação dos direitos de cada cidadão.
- d) é baseada no direito dos animais.

5. Quais são os locais, arquipélagos, de Portugal que possuem governos próprios? (Constituição da República Portuguesa, Artigo 6, 2005)

- a) Lisboa e Porto
- b) Coimbra e Guimarães
- c) Vila Real e Porto
- d) Açores e Madeira

6. Qual o nome do hino nacional de Portugal? (Constituição da República Portuguesa, Artigo 11, 2005)

- a) A Lisboeta

- b) O Fauno
- c) A Portuguesa
- d) A Sardinha

▪ **Matemática Educacional e Financeira**

a) Contas Simples

(Perguntas baseadas no Cantinho do Saber, 2005)

1. Quanto é $4 + 4 + 8 + 9$?
 - a) 25
 - b) 24
 - c) 30
 - d) 21

2. Qual é o somatório de $7 + 6 + 5 - 4$?
 - a) 13
 - b) 14
 - c) 15
 - d) 16

3. Quanto é $(3 \times 4) \times 2$?
 - a) 20
 - b) 22
 - c) 24
 - d) 32

4. Qual o valor de x, se $x = (5 \times 4) / 2$?
 - a) 5
 - b) 9
 - c) 10
 - d) 12

5. Quanto o valor de x, se $x = (3 + 6) \times 4$?

- a) 35
- b) 36
- c) 40
- d) 42

b) Problemas Numéricos de Situações do dia a dia

(Perguntas baseadas no Cantinho do Saber, 2005)

1. Fui no mercado e gastei 6,00€ em 3 barras de chocolate, quanto paguei por cada barra de chocolate?

- a) 1,50€
- b) 1,70€
- c) 2,00€
- d) 2,50€

2. Camila fez 40 docinhos. Quantos grupos de 10 docinhos podem ser formados com esses docinhos?

- a) 4
- b) 10
- c) 20
- d) 40

3. José comprou uma televisão e irá pagar em 36 meses. Em quantos anos ele irá pagar essa televisão?

- a) 1
- b) 2
- c) 3
- d) 12

4. Rita e Carmem vendem bola de Berlim. Rita vendeu 12 bolas de Berlim e Carmem vendeu 18. Quantas bolas de Berlim elas venderam no total?

- a) 12
- b) 18
- c) 20
- d) 30

5. A altura de um quadro é 2 metros. Qual a altura do quadro em centímetros?

- a) 0,2 cm
- b) 2 cm
- c) 20 cm
- d) 200 cm

6. Ana quer encher 10 copos de 100ml com refrigerante. Quantos litros de refrigerante a Ana vai precisar?

- a) 10 litros
- b) 2 litros
- c) 1 litro
- d) 500 ml

b) Problemas Numéricos de Situações do dia a dia

(Perguntas baseadas no Cantinho do Saber, 2005)

1. João teve 50% de desconto num bilhete para o cinema. Se cada bilhete custa 8,00€, quanto João pagou pelo seu?

- a) 8,00€
- b) 7,00€
- c) 5,00€
- d) 4,00€

2. Inês comprou uma camisa por 25,00€ e pagou-a com notas de 5,00€. Com quantas notas de 5,00€ Inês utilizou?

- a) 1 nota
- b) 2 notas
- c) 5 notas
- d) 10 notas

3. Joaquim foi a pastelaria e comprou 3 pães por 2,90€ e pagou com uma nota de 5,00€. Quanto é que o Joaquim recebeu de volta?

- a) 1,50€
- b) 2,10€
- c) 3,10€
- d) 5,00€

4. Martim tem uma nota de 50,00€ e deseja trocar este valor, com Manuel, por notas de menor valor. Qual a melhor opção do Manuel para ajudar o Martim?

- a) 2 notas de 20,00€
- b) 1 nota de 10,00€ e 1 nota de 20,00€
- c) 1 nota de 5,00€ e 1 nota de 20,00€
- d) 2 notas de 20,00€ e 1 nota de 10,00€

5. Luís foi ao shopping com 1 nota de 100,00€ e comprou uma camisa de 19,00€ e um uns ténis de 39,90€. Com quanto Luiz voltou para casa?

- a) 58,90€
- b) 70,00€
- c) 71,00€
- d) 100,90€

6. Susana deseja comprar 4 balas. Cada bala custa 0,12€. Qual o valor gasto pela Susana?

- a) 0,12€
- b) 0,24€
- c) 0,36€
- d) 0,48€

▪ **Leis e Direitos de Proteção para Refugiados**

a) Direito das Crianças - UNICEF

1. O UNICEF protege e garante os direitos de que crianças, em relação à sua idade?
(Declaração Universal dos Direitos das Crianças, 1959 – Princípio 1)

- a) as crianças entre 0 – 5 anos
- b) aos bebés

- c) os animais
- d) a todas as crianças sem nenhuma exceção.

2. Em caso de acidente, quem deve ser socorrido e protegido primeiro?

(Declaração Universal dos Direitos das Crianças, 1959 – Princípio 8)

- a) Adultos
- b) Idosos
- c) crianças/menores de idade
- d) animais

3. De quem é a obrigação de cuidar de uma criança/menor de idade sem família?

(Declaração Universal dos Direitos das Crianças, 1959 – Princípio 6)

- a) a sociedade
- b) o governo
- c) ninguém
- d) a sociedade e as autoridades públicas

4. A que têm direito todas as crianças/menores de idade?

(Declaração Universal dos Direitos das Crianças, 1959 – Princípio 4)

- a) ao lazer
- b) a saúde
- c) a cultura
- d) a saúde, ao lazer, a alimentação e a moradia

5. A criança/menor de idade tem direito de receber uma educação escolar em que condições?

(Declaração Universal dos Direitos das Crianças, 1959 – Princípio 7)

- a) pagando uma escola em qualquer país
- b) obrigatoriamente gratuita em todo o ensino fundamental em qualquer país
- c) somente em seu país
- d) não tem direito a estudar

b) Direitos Garantidos Pela ONU e ACNUR

1. Como deve ser considerada uma pessoa que não mora em seu país de origem?

(Estatuto dos Refugiados, 1951, artigo 4)

- a) inferior a uma pessoa que é do país
- b) não tem direito de praticar nenhuma religião
- c) tem direitos reduzidos
- d) igual as pessoas que são do país com liberdade de ter qualquer religião

2. Quais as leis que uma pessoa que não mora no seu país deve obedecer?

(Estatuto dos Refugiados, 1951, artigo 12)

- a) as leis do seu país
- b) as leis do país que mora
- c) as leis dos dois países
- d) a nenhuma lei

3. É obrigação do país que recebe uma pessoa estrangeira sem a sua documentação:

(Estatuto dos Refugiados, 1951, artigo 27)

- a) Dar somente auxílio para a retirada em outro país
- b) Fornecer somente o documento de identificação
- c) Fornecer documento de identificação e um documento de viagem válido
- d) não fornecer nada

4. Uma pessoa estrangeira só pode ser expulsa do país onde mora se:

(Estatuto dos Refugiados, 1951, artigo 32)

- a) cometer alguma ação contra a segurança do país ou contra a ordem pública
- b) Não tiver onde morar
- c) Não estiver regular no país
- d) Não gostarem da pessoa

5. Que atividade uma pessoa que não é do país não pode exercer?

(Estatuto dos Refugiados, 1951, artigo 19, em referência a Constituição da República Portuguesa, 1951, artigo 15)

- a) médico
- b) engenheiro

- c) advogado
- d) Presidente

c) Direitos/obrigações/Regulamentos do SEF Portugal

1. Uma pessoa de fora do país quando chega em Portugal para morar, onde se deve apresentar? (Assembleia da República, Lei nº 27/2008, artigo 13)

- a) na Assembleia Geral
- b) no Serviço de Estrangeiros e Fronteiras
- c) na Loja do Cidadão
- d) na Junta da Freguesia

2. O título de residência da autorização permanente para refugiados deve ser renovado de quanto em quanto tempo? (Assembleia da República, Lei nº 27/2008, artigo 67)

- a) de 1 em 1 ano
- b) sempre que mudar de residência
- c) de 5 em 5 anos e sempre que se mudar de residência
- d) não se renova

3. Uma pessoa tem proteção internacional quando?
(Assembleia da República, Lei nº 27/2008, artigo 2)

- a) perde seus documentos
- b) entra no país e pede asilo
- c) qualquer pessoa tem essa proteção
- d) não existe essa proteção

4. O agendamento do SEF pode ser feito de que forma? (SEF, 2018)

- a) presencial
- b) on-line
- c) presencial e on-line
- d) na loja do cidadão

5. Qual o significado de SEF? (SEF, 2018)

a) Serviço de Estrangeiros e Fronteiras

b) Sistema Educacional Focado

c) Serviço Especial de Fronteiras

d) Sistema Especial de Fronteiras

6. Quais as pessoas que se dirigem ao SEF? (SEF, 2018)

a) Portugueses

b) Estrangeiros

c) Asilados

d) Estrangeiros e Pessoas em condição de asilo

▪ **Cultura e Arte**

a) Filmes e Cinema

1. Qual foi a primeira personagem da Disney a dar um “pum” num filme?
(Megacurioso, 2014)

a) Timão de “O Rei Leão”

b) Pumba de “O Rei Leão”

c) Pica-Pau

d) Bambi

2. Qual empresa cinematográfica que faz mais filmes por ano? (Acredite ou não, 2017)

a) Hollywood

b) Bollywoody

c) Nollywood

d) Lollywood

3. Qual o filme mais caro produzido em Hollywood? (O Globo, 2019)

a) Vingadores: A Era de Ultron

b) John Carter

c) Enrolados

d) Piratas das Caraíbas: Navegando em Águas Misteriosas

4. Qual o filme com maior número de espectadores da história do cinema?

(Mundo Top 10, 2018)

- a) Enrolados
- b) Jurassic Park
- c) Avatar
- d) Matrix

b) Personalidades

1. Qual dessas personalidades não é jogador de futebol? (Estadão, 2017)

- a) Cristiano Ronaldo
- b) Pelé
- c) Maradona
- d) Lewis Hamilton

2. Qual o objeto inventado por Thomas Edison? (Materias, 2019)

- a) Telefone
- b) Lâmpada
- c) aquecedor
- d) ventoinha

3. Quem é Bill Gates? (Tecmundo, 2008)

- a) é o fundador do facebook
- b) é o fundador do Instagram
- c) é o fundador da Apple
- d) é o fundador da Microsoft

4. O que Malala Yousafzai, a pessoa mais nova a ser laureada pelo Prêmio Nobel da Paz, defendia? (Ebiografia, 2018)

- a) o direito à liberdade de imprensa sem censura
- b) o direito dos animais
- c) o direito à educação feminina e a valorização da mulher
- d) o direito a saúde pública

c) Factos Históricos

1. Como é conhecida a revolução de 25 de abril de 1974? (DW, 2019)

- a) Revolução dos Cravos
- b) Revolução das Mulheres
- c) Revolução das Rosas
- d) Revolução das Margaridas

2. O muro de Berlim, que caiu em 1989, dividia a Alemanha em: (Site de Curiosidades, 2019)

- a) Alemanha Leste e Alemanha Oeste
- b) Alemanha Oriental e Alemanha Ocidental
- c) Alemanha Norte e Alemanha Sul
- d) Alemanha Sudeste e Alemanha Nordeste

3. O que aconteceu em 20 de julho de 1969 com o voo espacial Apolo 11? (Terra, 2019)

- a) O homem pisou em Marte
- b) O homem pisou em Saturno
- c) Foi o primeiro voo espacial do mundo
- d) O homem pisou a lua

4. O que aconteceu em 14 de abril de 1912 com o maior navio existente na época? (Site de Curiosidades, 2019)

- a) O Titanic chegou ao seu destino com sucesso
- b) O Titanic foi construído
- c) O Titanic bateu em um iceberg e afundou
- d) A viagem do Titanic foi cancelada

d) Lugares e Geografia do País e do Mundo

1. Qual desses lugares não fica em Portugal? (Viagem, 2019)

- a) Coimbra
- b) Açores

- c) Ilha da Madeira
- d) Santiago de Compostela

2. Em que continente fica o Nepal? (Infoescola, 2019)

- a) África
- b) Ásia
- c) América do Sul
- d) Oceania

3. A Lapônia também é conhecida por ser: (Viagem, 2016)

- a) Terra das Renas
- b) Terra do Pai Natal
- c) Terra da água
- d) Terra dos cachorros

4. A Suíça é conhecida pelo seu: (Mundo de Viagens, 2015)

- a) chocolate
- b) leite
- c) sorvete
- d) Refrigerante

▪ **Atividades Lúdicas**

a) Mímica

(Quem ganha o ponto é a criança/jovem que acerta primeiro)

1. Astronauta
2. Médico
3. Palhaço
4. Pinguim
5. Canguru

b) Desenho

1. Escovar os dentes
2. futebol
3. Bailarina
4. Pipa
5. Viajar
6. Piloto de avião

c) Educação Física

1. 30 polichinelo
2. 15 embaixadinhas
3. 30 pulos
4. 20 agachamentos
5. 20 flexões

▪ **Prevenção a situações perigosas**

a) Sequestro

1 Se uma pessoa desconhecida perguntar informações suas e da sua família o que se deve fazer? (Poliservice Serviços, 2015)

- a) responder a todas as perguntas
- b) responder somente algumas perguntas
- c) Não responder a nenhuma pergunta
- d) Não responder a nenhuma pergunta e procurar algum responsável seu

2. Se, ao voltar para casa, perceber que no seu caminho há uma rua sem iluminação, o que devo fazer? (Poliservice Serviços, 2015)

- a) continuar andando normalmente
- b) correr para passar logo pela rua
- c) Ir por outro caminho, algum com iluminação
- d) ficar parado

3. Se estiver sozinho a andar na rua e perceber que há alguém a seguir-me, o que devo fazer? (Poliservice Serviços, 2015)

- a) Começo a andar rápido
- b) Entro num lugar comercial e chamo a polícia
- c) Corro imediatamente
- d) atravesso a rua

4. Antes de sair de casa sozinho devo sempre: (Poliservice Serviços, 2015)

- a) Avisar aos meus responsáveis ou amigos onde vou para que não fiquem preocupados comigo
- b) sair e não avisar ninguém
- c) jogar videogame
- d) comer

5. Ao retornar para casa, caso veja algo estranho como uma porta aberta, luzes acessas, objetos caídos no chão, o que devo fazer:

- a) Entro em casa como se nada tivesse acontecido
- b) Entro em casa e vou para o meu quarto
- c) Entro em casa com cuidado e procuro pela pessoa que mora comigo
- d) Não entro em casa, procuro ajuda e chamo a polícia

b) Tráfico e Abusos Sexuais

(Perguntas baseadas Sou Mamãe, 2016)

1. O que me podem obrigar a fazer?

- a) a fazer tudo
- b) a conversar com estranhos
- c) Ninguém pode me obrigar a fazer nada contra a minha vontade
- d) a beber algo ruim

2. Quem me pode tocar?

- a) meus pais
- b) meus responsáveis
- c) Qualquer um

d) Ninguém sem minha permissão

3. Se alguém quiser me obrigar a fazer algo que eu não queira, o que devo fazer?

a) Não fazer, procurar ajuda e chamar a polícia

b) Correr

c) Não fazer

d) Fazer

4. O que o meu corpo, não é?

a) um local sagrado para mim

b) só meu e de mais ninguém

c) público para qualquer pessoa que eu não queira tocar nele

d) importante, onde eu o cuido e o amo. Sou grata a ele

5. O que são partes íntimas do corpo humano?

a) são partes privadas, exclusivas do dono do corpo

b) é todo o corpo humano

c) é a cabeça e pescoço

d) são os braços

6. Se algo estranho acontecer e me deixar triste, o que devo fazer?

a) Não contar para ninguém

b) Contar para os meus amigos

c) contar para todo mundo

d) contar aos meus pais ou responsáveis

c) Trabalho Escravo

1. O que não é permitido para uma criança/menor de idade?

(Declaração Universal dos Direitos das Crianças, 1959 – Princípio 9)

a) estudar

b) comer

c) trabalhar antes da idade mínima

d) brincar

2. A criança/menor de idade deve ser protegida de quê?

(Declaração Universal dos Direitos das Crianças, 1959 – Princípio 9)

- a) de brincar
- b) de desenhar
- c) de correr
- d) de estar sozinha, de trabalhar de graça e de ser machucada por outras pessoas

3. O que uma criança/menor de idade deve fazer: (Chega de Trabalho Infantil, 2019)

- a) ir à escola, aprender e brincar
- b) Ajudar em todos os afazeres de casa e a cuidar de seus irmãos
- c) a trabalhar
- d) a fazer comida

4. Lorena tem o sonho de quando crescer ser médica. O que tem que fazer?

(Chega de Trabalho Infantil, 2019)

- a) trabalhar desde pequena e continuar a sonhar
- b) cozinhar e desenhar nas horas livres
- c) continuar frequentar a escola e estudar o corpo humano
- d) pedir dinheiro e jogar futebol no tempo livre

5. Matias deseja ser engenheiro. O que deve estudar?

(Chega de Trabalho Infantil, 2019)

- a) ciência e química
- b) matemática e física
- c) educação física
- d) todas as matérias da escola

Anexo 6

Teste e entrevista com jovens refugiados.

Informações sobre os jovens para o teste do Jogo:

Jovem 1.

Nome: Mariama Bah

Idade: 15 anos

Origem: Gâmbia (4 anos no Brasil)

Adicional: Ajuda a mãe a vender bijuterias em eventos e feiras. É ativista cultural.

Jovem 2.

Nome: Zebenjo

Idade: 14 anos

Origem: República Democrática do Congo (3 anos no Brasil)

Adicional: Mora com os pais e os ajuda a vender comida em eventos e feiras.

Jovem 3.

Nome: Nia

Idade: 14 anos

Origem: Camarões (1 mês no Brasil)

Adicional: Chegou há pouco tempo no Brasil para reencontrar e morar com a mãe.

Ajuda a mãe junto com a irmã a venderem comida em feira e eventos.

Jovem 4.

Nome: Chinara

Idade: 17 anos

Origem: Camarões (1 mês no Brasil)

Adicional: Chegou há pouco tempo no Brasil junto com sua irmã Nia para reencontrar a mãe. Junto com sua irmã, ajuda a mãe a venderem comida.

Jovem 5.

Nome: Aisha

Idade: 16 anos

Origem: Síria (1 ano no Brasil)

Adicional: Ajuda o pai a vender esfihas na rua e em eventos.

O jogo foi testado numa feira, realizada no dia 25 de maio de 2019, para venda de produtos de refugiados, promovida pela Pares Cáritas, em Botafogo, Rio de Janeiro, Brasil.

Como o jogo foi utilizado:

- Cada carta, com uma pergunta, possui uma pontuação;
- Cada jogador começa o jogo com 100 pontos (a quantia deve ser distribuída igualmente no começo do jogo);
- Cada jogador na sua vez, deve sortear com o dado o outro jogador que lhe fará a pergunta;
- O Jogador sorteado, que fará a pergunta, deve ler em ordem: o tema, a pontuação e em seguida a pergunta;
- Se o jogador acertar, pega o valor correspondente no banco de recompensas do jogo. Se errar, deve devolver o valor ao banco;
- Ganha o jogador que obtiver 1.000 pontos primeiro ou a maior quantia;

Após o teste, foram indagadas algumas perguntas:

1. Como avaliam o jogo?

Resposta 1: O jogo é muito divertido e diferente. Achei legal. (Mariama)

Resposta 2: Eu e minha irmã tivemos um pouco de dificuldade com o português já que chegamos agora, mas vamos começar as aulas de português. (Chinara)

Resposta 3: Se o jogo fosse em inglês seria melhor para elas entenderem. Eu quando cheguei ao Brasil não entendia muita coisa. (Zebenjo)

2. Gostaram do Jogo?

Resposta 1: Sim, é muito divertido e você aprende brincando. (Mariama)

Resposta 2: Sim. (Chinara)

Resposta 3: Sim. (Nia)

Resposta 4: Sim, adorei a rolha. (Zebenjo)

Resposta 5: Sim, é legal. (Aisha)

3. Vocês acham que esse jogo ajudaria na adaptação cultural e social aqui ou em outro país?

Resposta 1: Sim, principalmente com a língua (Zebenjo)

Resposta 2: Sim, porque poderíamos revisar e praticar junto com as aulas de português. (Chinara)

Resposta 3: Sim, poderíamos jogar nas aulas. (Nia)

Resposta 4: Sim, me ajudaria muito se existisse esse jogo quando eu cheguei, não ó com o português, mas com os hábitos no país. Concordo com o Zebenjo (Mariama)

Resposta 5: Sim, ajudaria bastante. Aqui existem pessoas boas para nos ajudar, mas com certeza seria ótimo aprendermos coisas sozinhas também. (Aisha)

4. Vocês acham que aprenderiam com o jogo?

Resposta 1: Sim, o português. (Aisha)

Resposta 2: Sim. (Chinara)

Resposta 3: Sim. (Nia)

Resposta 4: Sim, aprender brincando. (Mariama)

Resposta 5: Sim. (Zebenjo)

5. Vocês mudariam algo no jogo?

Resposta 1: Não, eu gostei da rolha. Talvez colocaria o jogo em inglês. (Zebenjo)

Resposta 2: Não, mas o inglês no começo ajudaria um pouco. (Chinara)

Resposta 3: Não, eu gostei do jogo. Ele ajudaria muito as pessoas, ainda mais se ele fosse em app para o celular. (Mariama)

Resposta 4: Colocaria em inglês. (Nia)

Resposta 5: Não. (Aisha)

Anexo 7

Entrevista com a pedagoga e professora Maria Augusta.

Nome: Maria Augusta Olivieri Sá Barreto

Formação e Currículo:

Doutorado em Educação (Políticas Públicas) pela Universidade Federal Fluminense (2015) em conjunto com a *Ecole des Hautes Études en Sciences Sociales (Gilles Bataillon)*; Mestrado em Educação pela Universidade Católica de Petrópolis (2002); Graduação em Pedagogia pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (1980).

Integra o Grupo de Pesquisa em Políticas Públicas de Educação (GRUPPE - UFF), coordenado pelos professores Waldeck Carneiro e Flávia Araújo. Atualmente é Pedagoga da Secretaria Municipal de Educação de Duque de Caxias, professora da Universidade Estácio de Sá e professora de Pós-graduação na AVM. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Gestão, Planejamento e Avaliação, atuando principalmente nos seguintes temas: Planejamento Educacional, Gestão Escolar, Orientação Pedagógica, Avaliação da Aprendizagem, Cotidiano Escolar e Prática Docente.

2019 – 2003: Professora da Universidade Estácio de Sá.

Ensino, Pedagogia, Nível: Graduação, Disciplinas ministradas, Monografia, Estágio em organização e gestão escolar, Organização e gestão escolar, Avaliação da aprendizagem, Planejamento educacional

2019 – 2003: Servidora Pública de nível escolar da Prefeitura Municipal de Duque de Caxias.

2019 – 2017: Professora da AVM EDUCACIONAL LTDA.

2010: Pesquisadora da Universidade Federal Fluminense. Desenvolvimento de estudos e pesquisa no âmbito de políticas públicas de educação. Componente do GRUPPE - Grupo de Pesquisa em Políticas Públicas de Educação.

2002 – 1997: Orientadora Educacional do Colégio marista São José.

1998: Orientadora Educacional do Colégio de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira.

1994 – 1987: Vice-Diretora da Fundação Bradesco. Direção pedagógica.

1983: Professora do Colégio de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira. Serviços técnicos especializados, Orientação educacional.

-

A entrevista foi realizada no dia 30 de maio de 2019, junto à Universidade Estácio de Sá, onde a professora leciona. Foram indagadas perguntas após a apresentação e prática exemplar do jogo.

1. Na sua opinião, existe no jogo apresentado conteúdo pedagógico e educativo?

Resposta: Sim, porque por meio do jogo você está trabalhando conceitos de escolarização, por exemplo o entendimento do valor de dinheiro que envolve conta. Você não mexe com dinheiro se não souber adição, subtração, divisão e multiplicação. Por meio da carta de associação de língua, que trabalha significados, você está introduzindo a questão da língua portuguesa para aqueles que vem de fora. Para aqueles que já falam português, as coisas regionais, e para aqueles que não falam português, a introdução do idioma novo. Então é sim conteúdo pedagógico.

2. No aspecto pedagógico, o jogo ensina?

Resposta: Totalmente, qualquer atividade, mesmo sem cunho pedagógico, que você introduz para uma criança, faz ela aprender.

3. O conteúdo lúdico do jogo ajuda no ensino?

Resposta: Sim, totalmente, porque o que define isso é a aproximação com a realidade daquela criança. A criança vê o mundo pelo lúdico, ela ainda não tem o desenvolvimento emocional e intelectual, o que não as permite ver o mundo como a gente vê. O lúdico abordado no jogo é a condição de entendimento para ela.

4. O jogo apresentado pode influenciar positivamente nas vidas das crianças refugiadas?

Resposta: Sim, é uma intervenção que vai modificar o lugar em que eles estão, ou seja, eles estão aprendendo por meio do jogo, e aprender é procurar o aprimoramento quanto homem e quanto indivíduo, e isso sempre está dentro de nós. O que acontece é que as vezes esbarramos em adversidades que nos deixam estagnados e paramos de procurar o crescimento, mas são somente adversidades, interferências externas, porém sempre você

quer melhorar e não quer ficar parado em um mesmo lugar, e o jogo é uma ajuda para eles saírem do lugar onde eles estão e isso gera uma mudança de comportamento.

5. O jogo pode despertar a curiosidade das crianças com relação a saber de seus direitos e ao mesmo tempo ter consciência que ela está protegida?

Resposta: Totalmente, você vê o quanto encanta hoje as crianças qualquer coisa lúdica pelo computador. Então quando você associa o lúdico a qualquer informação já desperta a curiosidade delas, e com relação as leis e direitos não é diferente. É muito importante essas crianças saberem que estão protegidas e existem pessoas que zelam por elas.

6. Existe algum ponto a ser melhorado no jogo?

Resposta: A princípio não. O jogo se encontra pedagogicamente de acordo com a evolução da aprendizagem das crianças, com relação as questões de adaptação cultural, social e económica do país onde se estão fixados.

Anexo 8

Entrevista com a psicóloga Ana Cláudia Laviano Daniel

Nome: Ana Cláudia Laviano Daniel

Formação e Currículo: Graduada em Psicologia pela Universidade Celso Lisboa (1989). Especialista em Neuropsicologia (2008) pela Santa Casa de Misericórdia do Rio de Janeiro e em Auditoria de Serviços de Saúde (2016) pelo Instituto Israelita de Ensino e Pesquisa Albert Einstein. Também especialista em Neurociências com ênfase em Reabilitação (2013) pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Possui atuação dentro das áreas de Prevenção e Tratamento Psicológico e de Aprendizagem e Desempenho Acadêmico.

2019 – 2010: Atendimento em Consultório Particular

2019 – 2015: Auditoria em serviços de Saúde, Instituto Israelita de Ensino e Pesquisa Albert Einstein, IIEPAE, Brasil.

2015: Professora do workshop- mitos e desafios do cotidiano escolar - Como vencê-los?. TDAH e comorbidades: Como diagnosticar?

2014: Professora e Idealizadora do Minicurso "Aplicações do neuro feedback na reabilitação neuropsicológica".

Livros publicados:

Laviano, A.; Qattan, L. (2011). TDAH- Uma Abordagem Lúdica. Rio de Janeiro: Editora Rubio Ltda.

Laviano, A.; Peressutti, C. (2014). A Dificuldade na incorporação da informação no TDAH e os processos de meditação e EEG-Neuro feedback como ferramentas de reabilitação. Rio de Janeiro: editora Rubio Ltda.

-

A entrevista foi realizada no dia 14 de junho de 2019, junto ao consultório de atendimento da Ana Cláudia. Foram indagadas perguntas após a apresentação e prática exemplar do jogo.

1. Psicologicamente como uma criança traumatizada pode perceber o jogo (Tinî Perguntas)? Ela vai saber que é para ajuda-las?

Resposta: Sim, bastante. Existem modelos de situações que elas já passaram e que automaticamente quando a pergunta aparecer no jogo, vão identificar com facilidade. Ou se ainda não passaram, em um primeiro momento podem até não entender, mas à medida que o jogo for avançando vão perceber e associar as experiências a alguém que conheçam. Dessa forma, esse é o impulso que precisam para dialogar sobre esses assuntos na roda de conversa entre os jogadores, proposto no jogo. E a partir desse diálogo podem acabar percebendo que essas situações já aconteceram ou acontecem com elas só que não estavam dando a devida atenção.

2. Como é o pensamento, em termos psicológicos, de uma criança refugiada que vive em um abrigo em condições desumanas?

Resposta: É um pensamento com muito medo, com um sentimento profundo de abandono, rejeição e sem perspectivas porque deixou tudo para trás. Não conseguem ter uma perspectiva positiva se tudo ao redor delas, que existia como referência, foi destruído. E o suicídio começa a ser uma possibilidade real porque elas não têm escolha, não veem saída, não tem dinheiro, muitas vezes estão sozinhas e não conseguem se comunicar pela língua. Outro facto importante a ser mencionado é que existe muita maldade dentro desses abrigos. Os maiores que começam a abusar dos menores, e em consequência esses menores, que já passaram por essa situação, quando crescem se transformam em um abusador, formando um ciclo sem fim.

3. Como deve ser a recepção e o papel do novo país para com essas crianças?

Resposta: A questão da psicoterapia é fundamental. Passar por uma avaliação de saúde, analisando não só as características físicas, mas também psicologias, analisando se a criança se encontra em depressão. Deve-se conhecer seus traumas e fazer o acompanhamento de perto. Uma avaliação clínica consegue detectar se a criança tem tendência ao suicídio, e assim pode-se fazer sua prevenção.

4. É importante uma criança se sentir protegida inclusive pelas leis de um país? Qual o impacto em suas vidas?

Resposta: Sim, porque já chegam em um novo país com uma sensação de abandono. Outro factor é que na maioria das vezes, se desconhece o meio em que viviam, qual o

tipo de família que pertenciam. Dentro de algumas famílias essa proteção não existe, simplesmente já vivem numa situação de carência. As experiências prévias geram consequências no que diz respeito ao pensar no futuro. Saber que existem pessoas que se importam e leis que as protegem, geram um conforto e uma maior segurança.

5. Como deve ser abordado o assunto sobre prevenção às situações perigosas? Qual o impacto de uma criança saber se portar diante dessas experiências?

Resposta: A abordagem deve ser feita de forma cuidadosa, adequada e lúdica. Eles precisam saber que essas situações acontecem, e a prevenção é a melhor forma de se evitar factos dessa natureza. O seu jogo aborda muito esses assuntos com delicadeza e sutileza. Mesmo que elas não identifiquem em primeiro plano, em virtude da forma de abordagem da pergunta, podem fazer a associação e assim mudar a forma de agir, a partir daquele conteúdo.

6. Como a abordagem lúdica pode ajudar psicologicamente a tratar de assuntos importantes?

Resposta: Em determinadas situações, o adulto tem uma maneira muito dura de se expressar e ver o mundo, o que gera muita resistência no entendimento de uma criança. O jogo é um momento de descontração, onde se está aproveitando e transmitindo todas as informações que se quer trabalhar. Através dele, conseguimos mostrar situações do cotidiano do mundo em que se vive. O lúdico deixa a criança mais confortável ao ponto de se criar vínculos. Promove a desconstrução de panoramas para que se consiga transformar determinados assuntos em algo mais fácil de uma criança absorver.

7. Qual pode ser o impacto positivo do jogo na vida dessas crianças?

Resposta: Exatamente na questão da prevenção, deixa a criança mais esperta e mais alerta para as situações, além da troca de experiências entre elas, promovida pelos feedbacks e conversas sobre os assuntos das cartas, de forma a gerar maior interação e mais conforto nos temas. O facto do reconhecimento dos mesmos problemas em conjunto, torna o processo muito enriquecedor e acolhedor, gerando uma sensação de maior segurança e apoio no coletivo.

8. Qual a importância de voltar a dar sonhos a essas crianças que muitas vezes tentam até suicídio?

Resposta: Se não tiver uma proposta concreta de vida e de possibilidades, como vão conseguir visualizar um futuro melhor, e ter sonhos positivos com experiências prévias ruins e traumáticas. Quantos sonhos morreram ao longo do caminho com eles. Trabalhar com os sonhos neste cenário é desafiador. Trabalhar no ganho de um futuro melhor através de estudo e ou de uma profissão, concede animo a esses indivíduos. Sem dúvidas esses sonhos geram uma perspectiva melhor sobre a posterioridade, além de voltar a trazer segurança e força para lutar por uma realidade diferente.