

Desenho e validação da metodologia do jogo de cartas para pesquisas com crianças

Palavras-Chave: Metodologia de pesquisa, Crianças, Jogo de Cartas, Validação.

Autores(as):

Maria Rita Canassa Felisbino da Silva, FEF – UNICAMP

Prof. Dr. Luiz Gustavo Bonatto Rufino (orientador), FEF – UNICAMP

Profª. Drª. Flávia Martinelli Ferreira (coorientadora), EDU - UFRJ

INTRODUÇÃO:

Este trabalho surgiu a partir da percepção da necessidade de melhorias nas metodologias tradicionalmente utilizadas em pesquisas com crianças, visto o crescente interesse em temas centrados na infância e suas facetas (Pires, 2007). O uso da ferramenta adequada é um dos principais alicerces de uma pesquisa, e a mesma lógica permeia o universo infantil. Para isso, entender e se aproximar do contexto torna o processo científico melhor, como Hardman aborda em seu trabalho, o uso de técnicas e alternativas permite a construção de uma ferramenta coerente de pesquisas com crianças, como uso de elementos gráficos e materiais interativos (2001).

Diante disso, o projeto teve como proposta inicial a criação e validação de uma ferramenta de coleta de dados mais sensível e adequada ao público infantil. Garnier (2021) realizou um estudo sobre culturas materiais infantis, especialmente destacando diferenças entre gêneros, com resultados satisfatórios utilizando jogos de cartas. Assim, este trabalho descreve o processo de criação de uma ferramenta semelhante, um jogo de cartas que investiga a cultura material dentro de esportes de raquetes, com foco em detalhar os processos de validação e teste da ferramenta, que são fundamentais em trabalhos científicos, mas não recebem tamanho destaque na literatura.

METODOLOGIA:

A pesquisa partiu de uma revisão literária com intuito de investigar conceitos e temáticas essenciais para este trabalho, bem como encontrar a metodologia mais adequada para o desenvolvimento do jogo de cartas e seus processos de validação. Trabalhos tratando sociologia da infância (Franzini, 2016) e articulação de contextos infantis com trabalhos científicos (Monteiro e

Delgado 2014) foram a base da revisão, partindo em seguida para trabalhos mais específicos com temáticas de pesquisas com crianças (Barbosa, Delgado e Tomás, 2016; Bichara et. al. 2011), até os trabalhos com diferentes pesquisas realizadas com jogos de cartas (Antunes e Medeiros, 2016; Silva, et al, 2020).

Para nortear o desenvolvimento da metodologia pesquisada, a temática da cultura material infantil no contexto dos esportes de raquete foi escolhida baseando-se nos conhecimentos prévios da pesquisadora e na viabilidade de aplicação nas etapas seguintes de validação. Vale ressaltar que os resultados obtidos a partir dessa temática não serão analisados neste trabalho, afinal esse tema foi o eixo orientador para o desenvolvimento do jogo de cartas, destacando-se o objetivo deste projeto em desenvolver e validar um instrumento de pesquisa.

Em seguida, as cartas do jogo foram desenvolvidas usando ferramentas digitais de criação e edição de imagens, tais como Canva, Google Workspace e Adobe Creative Cloud, a versão final das cartas está retratada na figura 1. Junto com as cartas, o roteiro de perguntas do jogo foi adaptado de



Fonte - elaborado pela autora.

Figura 2 - ESTRUTURA DE PERGUNTAS PARA APLICAÇÃO DO JOGO DE CARTAS

Cartas Iniciais (RA1 a RA6 – primeira família de raquetes):

RA1: Raquetes com imagem do homem aranha. **RA2:** Raquetes de badminton versão brinquedo. **RA3:** Raquete profissional de badminton. **RA4:** Raquetes de tênis de mesa da Hello Kitty. **RA5:** Desenho de uma raquete de tênis de mesa. **RA6:** Raquetes profissionais de tênis de mesa.

Pergunta 1: Qual vocês preferem e por quê?

Pergunta 2: Qual dessas vocês têm mais familiaridade? Com qual vocês mais jogaram ou viram pessoas jogando?

Pergunta geral: Escolher as 3 que mais gostariam de jogar e justificar por que deixaram de lado as outras opções

Segunda Instância (R1 a R6 – segunda família de raquetes):

R1: Raquete de tênis com desenho de cara sorrindo. **R2:** Raquete infantil de tênis de campo. **R3:** Raquete profissional de tênis. **R4:** Raquete de Beach Tênis de marca famosa. **R5:** Desenho de raquete. **R6:** Raquete de Beach Tênis para crianças.

Pergunta 1: Qual vocês preferem ganhar de presente? Por que essa escolha?

Pergunta 2: Qual vocês menos gostariam de ganhar? Quais os motivos?

Pergunta geral: Escolher as 3 que mais gostariam de jogar e justificar por que deixaram de lado as outras opções

Terceira Instância (B1 a B6 – família de bolas e implementos):

B1: Desenho de bola de tênis. **B2:** Bola profissional de tênis. **B3:** Bolinhas com desenhos infantis. **B4:** Bola profissional de tênis de mesa. **B5:** Bolinhas de tênis de mesa sem marca. **B6:** Bolinha de tênis usada.

Pergunta 1: Para que serve? Onde vocês jogariam com ela?

Pergunta 2: Qual vocês mais usariam se tivessem em casa? E na escola?

Pergunta geral: Escolher as 3 que mais gostariam de jogar e justificar por que deixaram de lado as outras opções

Quarta Instância (V1 a V6 – família de brinquedos e implementos):

V1: Raquete de madeira. **V2:** Raquete com uma bolinha fixada por um fio. **V3:** Raquete de plástico com espiral. **V4:** Raquete infantil. **V5:** Peteca semi-profissional de badminton. **V6:** Peteca infantil.

Pergunta 1: Qual vocês gostariam de levar para a escola? Com quem vocês gostariam de jogar?

Pergunta 2: Qual vocês acham ser mais caro? E o mais barato?

Pergunta geral: Escolher as 3 que mais gostariam de jogar e justificar por que deixaram de lado as outras opções.

Elaborado pela pesquisadora

projetos com temática semelhante (Ferreira, 2025), bem como apresentado na figura 2.

Seguindo o objetivo proposto no projeto e baseadas na literatura, o processo escolhido para validação engloba duas etapas: opinião de especialistas e teste piloto. Para obter a opinião de especialistas, selecionamos 10 doutores com especialidades nas áreas de jogos, sociologia da infância, metodologia de pesquisa e infância, além disso, a conveniência foi um dos critérios para facilitar a comunicação entre as partes. Para que os especialistas convidados pudessem avaliar o jogo de cartas, foi desenvolvido um formulário com 15 perguntas, sendo duas em caráter dissertativo e 13 de múltipla escolha, abordando aspectos diversos, correspondentes tanto a fatores visuais e estruturais, quanto dinâmicas e

compatibilidade com a idade das crianças escolhidas, 5 a 8 anos. As respostas do formulário foram anônimas e com esses dados geramos uma análise estatística de cada característica citada. Cada questão do formulário apresentava uma escala de 1 a 5, sendo 1 discordo totalmente e 5 concordo totalmente, e os números das respostas dos especialistas foram usados para calcular média aritmética e desvio padrão, todos os itens com nota médio igual ou inferior a 4 foi revisto e melhorado.

Tabela 1 - Respostas do formulário de validação

Aspecto avaliado	Média	Desvio Padrão	Nota mínima	Nota máxima
fomento de diálogos	5	0	3	5
imagens das cartas	4,3	0,471	4	5
aplicabilidade	4	0,577	3	5
Incentiva a espontaneidade	4	1,155	2	5
regras adequadas	3,6	0,943	2	5
criatividade e atratividade das cartas	4,2	0,687	3	5

Aspecto avaliado	Média	Desvio Padrão	Nota mínima	Nota máxima
Objetivo do jogo	3,8	1,291	2	5
coerência com crianças	4,3	0,687	4	5
aspectos visuais	4	0,816	2	5
quantidade de cartas e questões	4,5	0,745	3	5
famílias de cartas	4,5	0,764	3	5
clareza das perguntas	4	0,816	3	5

Fonte: elaborado pela pesquisadora

Após a reformulação do instrumento, partimos para o teste piloto. Realizamos duas intervenções, ambas na Faculdade de Educação Física da UNICAMP. O primeiro teste foi na extensão de esportes de raquetes, onde as crianças e seus responsáveis já estavam familiarizados com a pesquisadora. No segundo teste, ampliamos o grupo participante, por isso escolhemos uma turma de extensão que não conhecia a pesquisadora, fora do contexto de esportes de raquetes, e realizamos a aplicação com um número maior de crianças. Após o teste piloto, o áudio de cada uma das aplicações foi transcrito, usando nomes fictícios para cada participantes, e analisados buscando pontos positivos e negativos das dinâmicas escolhidas como potencialidades de melhorias para futuros trabalhos. Todos os participantes possuem o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e o projeto passou pela aprovação do comitê de ética (CAAE: 79484024.1.0000.5404).

Após os testes piloto, os áudio foram analisados em busca de melhorias na dinâmica entre a pesquisadora e os participantes, principalmente se o jogo for realizado com um número maior de crianças, a explicação prévia das regras e a organização das crianças nas ordens das respostas são alguns pontos cruciais observados.

RESULTADOS E DISCUSSÃO:

Nos dois testes pilotos realizados foi possível observar que as crianças conseguiram explicar suas opiniões e respostas dentro do tema proposto, de maneira fluida e espontânea. Além disso, as trocas entre os participantes da pesquisa geraram diálogos interessantes e ricos para aprimorar o entendimento do universo infantil com a perspectiva da própria criança, facilitando o entendimento de cada justificativa por parte da pesquisadora. Esse movimento de aprofundar as respostas de maneira leve foi possível devido ao formato da pesquisa realizada.

Com isso, é notável as vantagens acima do jogo de cartas como ferramenta de pesquisa, especialmente para crianças, mas não apenas. Os resultado positivos mostram que com a adaptação certa, um jogo de cartas pode ser utilizado em pesquisas com diferentes populações com diferentes

necessidades, seja a presença de elementos gráficos por dificuldade na leitura ou na comunicação verbal, ou então a possibilidade de regras simples para indivíduos em fases iniciais do processo de aprendizagem e desenvolvimento, a ferramenta criada mostra essa amplitude de possibilidades. Contudo, para isso, é necessário conhecer o público participante da pesquisa, esse foi um ponto identificado como potencial melhoria, no primeiro piloto houve um acompanhamento prévio das crianças, o que facilitou muito a abordagem no dia da aplicação, já no segundo momento, o primeiro encontro das crianças e da pesquisadora foi no dia do teste, fator que prolongou a duração da coleta.

Dentro disso, é possível considerar que as cartas e a dinâmica de perguntas estavam bastante alinhadas com a proposta, assim os testes pilotos ocorreram da maneira prevista. A boa construção do jogo foi fundamentada pelos processos de validação, especialmente a análise numérica das respostas dos especialistas sobre as diferentes características do jogo. Observar os dados e sugestões enviados pelo formulário foi crucial para aprimorar a ferramenta criada. Por exemplo, um dos comentários de especialista sugeriu um momento de maior liberdade para as crianças criarem durante a pesquisa, foi então adicionada a família “crie sua própria carta” para depois do jogo as crianças poderem desenhar e depois explicar para a pesquisadora seu desenho e duas motivações, momento esse bastante relevante para a coleta de dados da pesquisa.

Transcrição - teste piloto 1

Catarina: Eu vou colorir tudo aqui. Blue, blue, blue. Está bom. Preto, preto.. Ainda pode deixar a minha. Só falta contornar.

Pesquisadora: E aí, pessoal, vocês já terminaram?

Duda: Terminei, raquete.

Pesquisadora: Ah, senta aqui, vamos ver. R\$1,00. R\$1,00?

Duda: Uma peteca.

Pesquisadora: Você desenhou uma peteca que custa R\$1,00? Por quê?

Duda: Porque eu gosto que é muito barato e aí dá para comprar.

Fonte: registro da pesquisa.

CONCLUSÕES:

Ao final do processo, percebemos que a ferramenta criada possui um potencial maior do que o previsto inicialmente, assim como flexibilidade para inúmeras adaptações. O jogo de cartas é uma metodologia de pesquisa viável e eficiente para investigar o universo infantil, e seu processo de validação é fundamentalmente importante, destacando-se o método de analisar opiniões de especialistas sobre a ferramenta e a importância do teste piloto, tanto para validação quanto para melhor preparo do pesquisador.

Embora algumas limitações tenham sido identificadas — como o número reduzido de especialistas envolvidos na validação, a aplicação de testes-piloto menos abrangentes e a ausência de um retorno sistematizado por parte dos participantes — os resultados obtidos indicam que a ferramenta possui potencial metodológico no campo das pesquisas com crianças, abrindo caminhos para práticas mais inclusivas e efetivas.

BIBLIOGRAFIA

ANTUNES, R. A. B; MEDEIROS, C. A; Correspondência Verbal em um jogo de cartas com crianças. **Centro Universitário de Brasília**, Brasil. 2016.

BARBOSA, M. C. S.; DELGADO, A. C. C. Tomás, C. A. Estudos da infância, estudos da criança: quais campos? Quais teorias? Quais questões? Quais métodos? **Inter-Ação**, Goiânia, v. 41, n. 1, p. 103-122, 2016. DOI 10.5216/ia.v40i3.36351

BICHARA, I. D., NUNES MODESTO, J. G., FRANÇA, D. A., MEDEIROS, S. S., & COTRIM, G. S. Espaços externos para brincar: O olhar das crianças através de fotos [Outdoor spaces for playing: The children's look through photographs]. **Psicologia: Teoria e Prática**, 13(3), 167–179, 2011

DIP, Flávia Franzini. **Sociologia da infância: o que tem sido dito sobre ela e seu impacto sobre o entendimento de protagonismo infantil e cultura de pares**. Orientação de Gabriela Guarnieri de Campos Tebet. Campinas, SP: [s.n.], 2016. TCC. (1 recurso online (65 p.)), il., digital, arquivo PDF. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12733/1630210>. Acesso em: 1 out. 2024.

FERREIRA, F. M. Jogo e cultura material em debate: as perspectivas de gênero das crianças de Paysandú – Uruguai. Resgate: **Revista Interdisciplinar de Cultura**, Campinas, SP, v. 33, n. 00, p. e025018, 2025. DOI: 10.20396/resgate.v33i00.8676406.

GARNIER, P. Children's bodies and material culture: A study of children's physical activities based on games. **Childhood**, v. 28, n. 2, p 216-230, 2021.

HARDMAN, C. Can there be an Anthropology of Children? **Childhood**, v. 8, n.4, 2001. <https://doi.org/10.1177/0907568201008004006>

PIRES, F. Ser adulta e pesquisar crianças: explorando possibilidades metodológicas na pesquisa antropológica. **Revista de Antropologia**, São Paulo, Brasil, v. 50, n. 1, p. 225–270, 2007. DOI: 10.1590/S0034-77012007000100006

SILVA, A. C. M; MORAIS, L. M; LIMA, W. M. A; LAVOR, O, L, A; LIMA, C. L. S; MOTA, É. F; GUEDES, M. I. F. Desenvolvimento e aplicação de um jogo manual e virtual para educação alimentar de crianças com síndrome de down. **Revista saúde & ciência online**, v. 9 n. 3, 2020.