

## Jogo das Emoções

O Jogo das Emoções tem por objetivo ajudar aos pais e responsáveis a compreender os sentimentos das crianças e conseqüentemente seus comportamentos. Dessa forma, incentiva a elaboração de novas estratégias para melhorar as relações entre pais, filhos e irmãos.

Curso de Psicologia

Campos de atuação e investigação: Psicologia Escolar I

Autoras:

Helena Dias Gonsalves

Lígia Melo Franco Botelho

Rebeca Lima Ferreira de Almeida

Tatiana Freitas Leitão Lima

# **JOGO DAS EMOÇÕES**

O Jogo das Emoções tem por objetivo ajudar aos pais e responsáveis a compreender os sentimentos das crianças e conseqüentemente seus comportamentos. Dessa forma, incentiva a elaboração de novas estratégias para melhorar as relações entre pais, filhos e irmãos.

**Jogue em família e divirta-se!!**

**Autoras: Helena Dias, Lígia Botelho, Rebeca Lima e Tatiana Lima**  
Curso de Psicologia

## **ORIENTAÇÕES PARA APLICAÇÃO DA DINÂMICA COM AS CRIANÇAS**

Inicialmente, a dinâmica será dividida em 2 etapas, podendo ou não ser feita em 2 dias diferentes.

**Prelúdio:** Em um primeiro momento, recomenda-se que o responsável pelo jogo apresente o filme *Divertida Mente* às crianças e que elas assistam atentamente.

**Para a próxima etapa é necessário seguir todas as instruções**

1- O responsável pelo jogo deverá apresentar ou relembrar cada um dos personagens do filme *Divertida Mente* que foram selecionados pelo grupo. É importante destacar com as crianças as emoções de cada um dos personagens.

> Os personagens que deverão ser apresentados são: alegria, tristeza, medo e raiva. Dessa forma, deve-se desconsiderar a emoção “nojo/indiferença”.

2- Depois de apresentados, peça para as crianças relembrem as emoções de cada um dos personagens para que eles aprendam a associar a emoção àquele personagem.

3- Para prosseguir com a dinâmica a imagem com os personagens deve ser projetada na televisão, de maneira com que todos os 4 fiquem aparentes (o grupo enviará a imagem a ser projetada juntamente com as instruções).

4- Para participar cada criança deve escolher um boneco de sua preferência. O boneco será a própria representação da criança, portanto, é importante que seja um brinquedo com o qual eles se identifiquem.

5- O responsável pelo jogo deve explicar, de maneira didática, o que as crianças vão fazer. Eles devem responder as perguntas feitas pelo responsável, porém a pergunta será destinada não à criança, mas sim para o boneco/brinquedo que ela escolheu. Ex: "O que o Hulk está achando de ficar em casa sem ir para a escola?"

> As perguntas encontram-se no final desta cartilha. Vale ressaltar que as respostas das crianças deverão ser anotadas pelos pais e posteriormente passadas para o grupo.

> Com a imagem projetada na TV e o boneco em mãos, o jogo começa!!

6- Para responder as perguntas, as crianças precisam pegar o boneco que escolheram e colocar em cima (ou na frente) do personagem de Divertida Mente correspondente com a emoção que responderem. Caso seja muito complexo, os pais podem ajudar relembrando as emoções de cada um dos personagens do filme na hora da resposta.

7-Para melhor atender as duas crianças e deixar a brincadeira mais dinâmica, o grupo propõe que seja feito um breve circuito até a televisão.

Ex: para chegarem na televisão, eles devem dar uma cambalhota no sofá e escrever uma letra do alfabeto, segurando o boneco e ao chegar na TV posicionar o boneco na frente da emoção/personagem correspondente a pergunta feita pelo responsável.

8- Após responderem todas as perguntas, as que tiverem respostas relacionadas à tristeza, raiva ou medo deverão ser separadas para um próximo momento.

9- As respostas que estiverem relacionadas a essas três emoções devem ser ampliadas pelos pais, de maneira a propor uma intervenção de melhoria para a criança futuramente.

Ex: O que o Hulk pode fazer para ficar feliz e alegre sem ir para escola? Como o Hulk pode matar a saudade dos colegas da sala de aula para ficar feliz?

10- Após a finalização dessa última etapa, os responsáveis podem encerrar a brincadeira como preferirem. É interessante que todo esse processo da interação das crianças com a brincadeira pudesse ser gravado por áudio ou vídeo e posteriormente compartilhado com o grupo.

## PERGUNTAS PARA A DINÂMICA COM CIRCUITO

Obs: no lugar de "você" o responsável deverá falar o nome do boneco escolhido pela criança.

1- O que "você" acha de ficar em casa e não ir para escola?

2- Como "você" fica sem ver seus amigos?

3- Como "você" se sente quando vai para escola?

> Insira aqui o nome do boneco escolhido pelo irmão(ã), ex: Batman/Elsa

4- Como você" acha que o seu/sua irmão(ã) se sente tendo que ficar em casa?

5- Como "você" acha que o papai e a mamãe estão se sentindo por ter que ficar em casa?

> As próximas perguntas não precisam ser respondidas utilizando os personagens do Divertida Mente, e fica a critério do responsável pelo jogo utilizar os bonecos como metáfora para as crianças ou não.

> Deve-se incluir também as perguntas que tiverem resposta negativa, como explicado no item 9.

6- O que seu/sua irmão(ã) faz que te deixa triste?

7- O que seu/sua irmão(ã) faz que deixa feliz?

8- O que você gosta de fazer em casa?

9- O que você gosta de fazer com seu/sua irmão(ã)?

10- O que vocês podem fazer para deixar o papai e a mamãe felizes?



