



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO**  
CENTRO DE TECNOLOGIA E CIÊNCIAS – CTC  
FACULDADE DE DESENHO INDUSTRIAL

**AVENTURANDO**

título do projeto

VINICIUS ALT MATTOS

aluno

MAURO PINHEIRO

orientador

RIO DE JANEIRO  
2015





Aventurando: Um jogo interpretativo entre pais e filhos  
UERJ universidade do estado do rio de janeiro || esdi escola superior de desenho industrial  
aluno: Vinicius Alt || orientador: Mauro Pinheiro || documento de projeto 2015



# Índice

<b>1. Resumo</b>	4
<b>1.1</b> Palavras-chave	4
<b>1.2</b> Introdução	4
<b>2. Definições projetuais</b>	5
<b>2.1</b> Objetivos gerais	5
<b>2.2</b> Objetivos específicos	6
<b>2.3</b> Público-alvo	6
<b>2.4</b> Requisitos	6
<b>3. Justificativa</b>	6
<b>3.1</b> A importância da literatura	6
<b>4. Metodologia</b>	7
<b>5. Levantamento de dados</b>	10
<b>5.1</b> Jogos, jogar e RPG	10
<b>5.2</b> Jogos existentes	12
RPG Tradicional	12
Jogos de mesa baseados em RPG	13
Jogos de cartas inspirados no RPG	13
RPG online	15
RPG para crianças	16
Análise dos jogos existentes	16
<b>5.3</b> Entrevistas	17
Análise das entrevistas	17
<b>5.4</b> Depoimentos	17
Análise dos depoimentos	18
<b>6. Execução</b>	18
<b>6.1</b> Ideação	18
<b>6.2</b> Moodboard	19
<b>6.3</b> Identidade	19
<b>6.4</b> Elaboração do sistema	20
<b>6.5</b> Livro do sistema	23
<b>6.6</b> Aplicativo	24
<b>6.7</b> Livro da aventura	29
<b>6.8</b> Cards	31
<b>6.9</b> Tabuleiros e bonecos	32
<b>7. Protótipos e testes</b>	33
<b>7.1</b> Avaliação dos testes	34
<b>8. Produto Final</b>	37
<b>8.1</b> Livro do Sistema	37
<b>8.2</b> Aplicativo	40
<b>8.3</b> Livro da Aventura	42
<b>8.4</b> Tabuleiros e bonecos	44
<b>8.5</b> Cards	46
<b>9. Considerações finais</b>	48
<b>Bibliografia</b>	49
<b>Anexos</b>	50



# 1. Resumo

Trata do desenvolvimento de um sistema de jogo de tabuleiro baseado no Role Playing Game (RPG) redesenhado para o público infantil e integrado a plataformas digitais. Tem como objetivo potencializar a interação entre pais e filhos e os benefícios que decorrem dessa relação. Além disso, espera-se que o jogo, ao colocar as crianças em uma situação de interpretação de papéis em histórias, incentive sua criatividade e imaginação, de modo a desenvolver maior senso crítico pessoal e coletivo.

## 1.1 Palavras-chave

Pais e filhos; relacionamento; formação da criança; jogos interpretativos; interação; redesign

## 1.2 Introdução

A escolha do tema fundamenta-se na premissa de que a relação de crianças com seus pais é crucial em sua formação e desenvolvimento como adultos. Para incentivar esta relação de modo mais natural possível, foi utilizado um recurso bastante intuitivo para as crianças: o jogo. Jogar, segundo Huizinga (1938), é algo natural. Não se ensina uma criança a jogar: ela busca, sozinha, os meios e os parâmetros dos jogos. É algo inato, que a criança associa-se sem que se precise convencê-la. Por isso, também, é tão utilizado como método didático: a criança aprende e apreende melhor o conhecimento quando sente-se bem (Bibiano, 2010).

Dentre os jogos existentes, há o RPG - Role-playing Game, em inglês; Jogo de interpretação de papel, em tradução livre. Este tipo de jogo difere dos demais por ter a forte característica de ser baseado na interpretação, pelos jogadores, de papéis em uma história específica. Em seu modo mais tradicional, é construído em uma estrutura apenas narrada, despertando a imaginação dos jogadores. Quase como um teatro, por ter a história mais ou menos prevista, mas ainda espontâneo, por os jogadores não conhecerem o curso da aventura, e assim terem de interpretar os atos, decisões e falas dos seus respectivos personagens, de acordo com regras e parâmetros que regem os limites e possibilidades das ações de cada um. Existem diversos sistemas para este tipo de jogo, sendo o D&D 3.5 um dos mais utilizados. Este sistema, porém, é bastante complexo para uma criança. A faixa etária de seu público inicia-se em 14 anos.

Os jogos de RPG existem tanto em plataformas analógicas quanto em plataformas digitais. Em sua forma analógica, os jogadores reúnem-se à uma mesa e interpretarem a história de forma verbal, improvisada. Nesta modalidade, os jogadores têm uma intensa dinâmica pessoal uns com os outros e a experiência coletiva torna os jogadores bastante próximos. Como jogo digital, há ainda alguma interação com outros jogadores, porém o fator de proximidade é reduzido, tendo em vista que a socialização é mediada por um computador. Além disto, as ações e interações já estão previstas e determinadas,

sem dar muito espaço para um fator de acaso.

Portanto, o que se propôs foi adaptar a ferramenta - o RPG - à necessidade - pais e filhos passarem tempo juntos: o projeto de um sistema de jogo que atua como ferramenta para o estreitamento do vínculo entre pais e filhos e incentiva e concretiza esta relação. Este sistema permite que crianças, em um ambiente acolhedor, instintivo e regado, possam externar conceitos e sentimentos; e seus pais, junto a elas, acompanhem de perto o indivíduo que está sendo formado.

Tendo como objetivo principal aproximar pais e filhos, a modalidade analógica tem a maior parcela de interação e dinâmica entre os jogadores. A modalidade digital atua como um complemento. Estas duas modalidades, porém, completam-se: o jogo de mesa mantém a personalidade e humanidade no jogo, exige que pais e filhos estejam em contato, estreitando laços de afeto positivos para a formação da criança. A plataforma digital traz uma forma de manter o contato mesmo longe e possibilita expandir a experiência do jogo para além da mesa, permitindo que a criança desenvolva outras atividades lúdicas relacionadas ao jogo no ambiente interativo. Essas atividades podem, inclusive, serem compartilhadas com outras crianças e jogadores no ambiente online.

O jogo é fortemente baseado em uma estrutura narrativa, na qual os jogadores participam de uma história, e devem tomar decisões para que tanto a história quanto o jogo prossigam. Dessa forma, o projeto do jogo constrói a narrativa, considerando as interações dos jogadores e as escolhas tomadas ao longo da história. O design, entendido aqui como ferramenta de organização e estruturação de dinâmicas, será a base para a construção dos fluxos e interações deste sistema. A partir dos conceitos-base do design foi estudado o público-alvo e seus comportamentos, previstas situações e construído da melhor forma o desdobramento das ações que cada jogador toma mediante as possibilidades apresentadas no percurso da história, além de ordenar e equilibrar cenários de interação mais intensos entre os jogadores.

## 2. Definições projetuais

### 2.1 Objetivos gerais

Desenvolver um projeto de sistema de jogo interpretativo: um sistema que tenha jogabilidade fluída e intuitiva, com regras diretas e objetivas que proporcionem interações diversificadas. Ser jogável entre pais e filhos: o sistema deve motivar os dois grupos, com desafios específicos.

Desenvolvimento infantil em termos de senso crítico pessoal e espírito de colaboração: através da imersão em uma história, a criança ter a percepção do ambiente em que está inserida, induzindo-a a levar em conta o quanto suas ações impactam o meio e aqueles ao seu redor.

Estreitar a relação entre pais e filhos: incentivar o diálogo e permita perceber essências e naturezas de caráter.

## 2.2 Objetivos específicos

Estimular a contação de histórias, possibilitando um sistema que tenha suporte para que diversas aventuras possam ser jogadas. Gerar interesse em comum entre pais e filhos, aproximando-os. Desenvolver imaginação e criatividade; noção de responsabilidade; senso crítico e proatividade. Levar a criança a encarar problemas e adversidades, dando a ela espaço psicológico para pensar em suas ações e nas consequências das mesmas.

## 2.3 Público-alvo

Pais que se preocupam em manter uma relação de companheirismo ativa e constante com seus filhos e prezam pelo seu desenvolvimento e aprendizagem.  
Crianças de 8 a 11 anos.

## 2.4 Requisitos

Ter aventuras atrativas e divertidas  
Regras simples e objetivas  
Ser lúdico  
Fácil e rápida compreensão, para os pais e para as crianças  
Gerar interesse mútuo

# 3. Justificativa

## 3.1 A importância da literatura

“A criança é estimulada, com as histórias que lhe são contadas, a enfrentar seus medos, vencer suas dificuldades e, sobretudo o preparar para a vida e é com este contato primordial, que ela encontrará meios para o seu desenvolvimento afetivo e emocional, pois sua sensibilidade capta a sua realidade.”

**Luciana Sponton Silva, 2009**

“O afastamento da realidade através de uma história é essencial para a compreensão e aprofundamento em si mesmo, no cerne da sua própria existência. O afastamento do aspecto externo aparente da realidade dada imediatamente na percepção primária, possibilita processos cada vez mais complexos, com a ajuda dos quais a cognição da realidade se complica e se enriquece.”

**Lev Vygotsky, 1999**

Castro (2008) evidencia a importância da leitura e seu incentivo nas idades de formação do indivíduo, a infância, defendendo que a literatura será um desenvolvedor da imaginação, das emoções e dos sentimentos. Demonstra a importância de ouvir histórias e do contato desde cedo com livros, sugerindo algumas formas de tornar esse ambiente mais convidativo à criança.

Para Castro (op.cit), as contribuições da literatura na vida da criança são muitas para sua formação como indivíduo crítico, responsável, cognitivo e socialmente responsável. Bakhtin (1992) diz que a literatura infantil é um instrumento motivador e desafiador, sendo assim “capaz de transformar o indivíduo em um sujeito ativo, responsável pela sua aprendizagem, que sabe compreender o contexto em que vive e modificá-lo de acordo com sua necessidade.”

Portanto, este é um canal de extrema importância para que se tenha percepções pré-formadas sobre possíveis situações da vida e sobre a obtenção de conhecimentos, recreação, informação e interação que o ato de imergir numa história carrega.

Logo, é preciso entender e aplicar formas coerentes e bem resolvidas para o incentivo e despertar da criança para a literatura. Este processo deve ser cadenciado através da interação e relação com os pais, pois geram grande influência

“O desenvolvimento de interesses e hábitos permanentes de leitura é um processo constante, que principia no lar, aperfeiçoa-se sistematicamente na escola e continua pela vida afora.  
Richard Bamberger, 2000

“É através de uma história que se pode descobrir outros lugares, outros tempos, outros jeitos de agir e de ser, outras regras, outra ética, outra ótica. É ficar sabendo história, filosofia, direito, política, sociologia, antropologia, etc. sem precisar saber o nome disso tudo e muito menos achar que tem cara de aula.”  
Fanny Abramovich, 1989

sobre os filhos. Verem os pais lendo e os pais lerem para os filhos é de suma importância.

Não obstante todos os benefícios no desenvolvimento emocional e na capacidade de expressão de ideias, crianças, de modo geral, não gostam de ler. Quando o fazem, é por obrigação. De acordo com Machado (2001), isso acontece em grande parte por falta de influência dos pais e da escola.

É evidenciado existir dois fatores que despertam o indivíduo para a leitura: curiosidade e exemplo. Desta forma, o livro precisa ser tão atraente quanto os principais alvos de curiosidade de hoje, como televisão, internet, smartphones, tablets; e um hábito de mesma força por parte dos pais. Contudo, segundo a UNESCO (2005), somente 14% da população adulta tem o hábito de leitura.

Comparando com adultos que ainda gostam de ouvir histórias, o “bom causo”, Castro (op.cit) diz que para a criança é ainda mais prazeroso, por sua intensa liberdade em imaginar, sendo uma estratégia para o desenvolvimento do prazer pela leitura.

Mesmo para as crianças que já saibam ler, é importante que sejam contadas histórias. Segundo Abramovich (1997), “quando a criança sabe ler sua relação com as histórias é diferente [de quando ainda não sabia], porém, continua sentindo enorme prazer em ouvi-las.”

Esta atividade estimula diversas áreas que faz a criança relacionar-se com a história em um sentido criativo. Crianças, quando ouvem histórias, aprimoram suas capacidades imaginativas e, conseqüentemente, criativas; o que as estrutura como indivíduos que futuramente terão maior capacidade de compreensão de si mesmo e do universo que os cerca.

Vygotsky (1992) caminha junto: “A imaginação é um momento totalmente necessário, inseparável do pensamento realista.”

## 4. Metodologia

A metodologia de base adotada foi a Metodologia de Desenvolvimento de Projetos de Bruno Munari (1981). Esta metodologia consiste em: Problema; Ideia; Componentes do problema; Coleta de dados; Análise de dados; Criatividade; Materiais e tecnologias; Experimentação; Modelo; Verificação; Desenhos construtivos; Solução.

### **Problema**

Ao definirmos um projeto, seja ele um curso, um trabalho de pesquisa, etc., devemos estabelecer uma ordem de ações para que o resultado esperado seja atingido. A proposição inicial é que temos um problema a ser resolvido, e queremos alcançar uma solução. Para que isso ocorra, procuremos identificar as etapas de elaboração de um projeto.

O problema não se resolve por si só. Entretanto, contém todos os elementos para sua solução. É necessário conhecer todos e usar todos na sua solução.

## **Ideia**

Em geral, ao chegar a esta parte, depois da definição do problema, tem-se a Ideia. E pode mesmo parecer que o problema está resolvido, mas a Ideia não pode ser considerada como solução. Uma ideia pode surgir e ser depois substituída por outra, e outra e mais outra ao longo do desenvolvimento do projeto. É certo que as ideias ajudam o desenvolvimento, mas sozinhas não resolvem a questão.

## **Componentes do problema**

Qualquer que seja o problema, a identificação dos componentes do problema simplifica a resolução deles. Separar em áreas específicas cada um dos itens pode ser uma boa forma de agir. Objetivos, público-alvo, metodologia e atividades são alguns dos aspectos que devem ser levados em consideração no desenvolvimento do projeto. Dividir em categorias específicas ajuda a orientar uma ação mais efetiva a cada ponto, no cumprimento dos objetivos.

## **Coleta de dados**

Depois de identificarmos os componentes do nosso problema e os dividirmos em subproblemas, iniciamos a fase de coleta de dados. Colher dados significa procurar conhecer cada parte do todo de um projeto, separadamente. Por exemplo, podemos fazer uma pesquisa de materiais já desenvolvidos para em outros suportes e quais as características deles. Conhecer os materiais não significa tomar como exemplos, mas sim, saber o que já foi feito e daí, procurar conhecer o que efetivamente dá ou não resultados. Com isso, corre-se menos risco de errar. Podemos procurar conhecer a maioria dos recursos do suporte que estamos trabalhando, como linguagens, tecnologias, etc.

## **Análise de dados**

Depois de se colherem os dados, deve-se analisá-los para que se tenha mais segurança na elaboração do projeto. Então, a análise mostra o que se deve ou não fazer, usar e aproveitar. É a análise dos dados que permite estabelecer o passo seguinte: criatividade.

## **Criatividade**

A Ideia dá agora lugar a um novo conceito: criatividade. Enquanto Ideia somente está relacionada ao fantástico, ao sonho; a criatividade processa-se de acordo com um método definido e mantém-se nos limites impostos pela análise dos dados colhidos. Criatividade, bem aplicada, e dentro do programa de objetivos traçados e definidos pelos passos anteriores do processo de desenvolvimento pode agregar valores diferenciais a um projeto.

## **Materiais e tecnologias**

A fase chamada de Materiais e Tecnologias pode, a princípio, parecer uma repetição da fase de coleta de dados, o que não é verdade. A coleta de dados pode até mostrar possibilidades; é uma fase de conhecimento das opções, inclusive de materiais e tecnologias, mas é somente depois que se efetivam escolhas definitivas tanto em materiais como em relação às tecnologias,

aspectos ergonômicos de utilização como adequação de linguagem, repertório interpretativo e comunicação visual - adequação de cores, tipologia, etc., mais adequadas aos objetivos projetados.

### **Experimentação**

É nesta fase que começamos a “testar” nosso material. É na experimentação que se conseguem solucionar problemas que antes pareciam insolúveis. Na experimentação pode-se aplicar um conceito de uma área pouco explorada, como forma de otimizar resultados. A área artística se utiliza mais de experimentações que a maioria das outras áreas, porém, se respeitados limites de bom senso, a experimentação pode trazer grandes progressos. A fase de experimentação vem, claramente, antes do modelo final de projeto, no sentido de permitir testagem de materiais, tecnologias e métodos para melhor atingir objetivos. Não visa substituir o que já foi feito, nem tem a pretensão de inovar sempre, mas sim de certificar que as escolhas tenham sido feitas levando-se em conta todas as possibilidades e tenha-se optado pelos mais adequados. Não é uma fase imprescindível ao projeto, mas é bastante interessante se fazer experimentações criativas. Pode-se obter resultados além dos esperados com a utilização dita “normal” dos meios e ferramentas.

### **Modelo**

Chegamos, enfim, ao modelo. Depois de todas as fases anteriores temos agora, um modelo pronto. Um modelo é algo que sintetiza as ideias em relação a um objetivo. Até esta fase, não fizemos nada que se assemelhe a uma “solução” efetiva, mas temos dados suficientes para afirmar que as hipóteses de erros estão bem mais reduzidas. Podemos, agora, estabelecer as relações entre os dados recolhidos, agrupar os subproblemas e efetivar a construção dos esboços para a elaboração do modelo que pretendemos aplicar como solução efetiva ao nosso problema inicial. Ao procedermos a montagem do modelo, temos a segurança de estarmos trabalhando com dados testados, de resultados comprovados ou, no mínimo, objetivos efetivamente atingidos. Os modelos demonstram as possibilidades reais de uso de materiais, técnicas e metodologias. São, portanto, o resultado de um trabalho consistente de elaboração.

### **Verificação**

A fase de verificação de um projeto se torna necessária pela necessidade de comprovação de eficiência de um material desenvolvido antes da efetiva aplicação. É na verificação que se observam as falhas, caso existam, e se corrigem as mesmas. Pode também, haver possibilidade de existência de dois ou mais modelos e é na verificação que se decide por este ou aquele, depois de testados os funcionamentos. Apresenta-se o modelo a um certo número de possíveis usuários, e pede-se que deem seu parecer sobre os modelos apresentados. É neste momento também que se fecham questões quanto a conteúdos controversos ou a permanência ou não de determinada tecnologia.

## Desenho Final

Desenho final é, então, uma síntese de dados levantados ao longo de todo um processo que envolve fases distintas. Portanto é a obra resultante de diversas áreas agregadas em torno do objetivo principal.

# 5. Levantamento de dados

## 5.1 Jogos, jogar e RPG

“Os animais brincam tal como os homens. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. Essas brincadeiras dos cachorrinhos constituem apenas uma das formas mais simples de jogo entre os animais. Existem outras formas muito mais complexas, verdadeiras competições, belas representações destinadas a um público.”

Johan Huizinga, 1938

Segundo Fraga (2006), jogar não é algo que se costuma perguntar o que é, somente se joga de forma imersa e lúdica, sem mais questionamentos. Jogar, se divertir, é um fenômeno fisiológico não atrelado a nenhuma civilização e surge antes de qualquer racionalidade.

O ato de jogar pode tornar-se algo tão complexo e amplo em que nem estética nem lógica o conseguem expressar sem generalizações na redução desta ação. Existente desde os primórdios, num jogo de faz-de-conta, imerge num universo imaginário presente na arte, poesia, nos mitos e outras criações culturais.

Entre os jogos, existem os Jogos Interpretativos ou RPG, sigla para o nome em inglês, Role-playing game.

RPG é um jogo de interpretação de papéis. Uma história é contada, os jogadores assumem os papéis dos personagens e criam a narrativa colaborativamente. Entre os jogadores, há um que narra a história, descrevendo os cenários e as situações para os demais jogadores. Conforme avançam na história, os jogadores têm de tomar atitudes diante do que lhes é apresentado para atingirem o objetivo final da aventura coletivamente. Atingindo o objetivo final, o jogo é concluído. Essencialmente, o jogo propõe a ação conjunta, estratégica e cooperativa dos jogadores, sendo muito mais um jogo de equipe do que um jogo competitivo.

Os jogos de RPG criam de forma intensa um universo de ambiente controlado e lúdico. As falas do mestre guiam os jogadores dentro de uma referência espaço-temporal própria de seu imaginário, sem perder a relação com o mundo real através do coletivo. Contudo, este universo não é libertino. Para conceder realidade e tornar esse espaço um tanto quanto mediado, existem regras que limitam a capacidade dos personagens, que pode ou não ser definida através de testes. Estas regras exercem forte papel sobre o desenvolvimento criativo e implicam um senso de responsabilidade nos jogadores sobre suas próprias atitudes. O jogo de RPG não é um ambiente competitivo; pelo contrário, ele convida a um ambiente espontaneamente colaborativo. Ninguém quer fugir às regras, todos estão imersos nesse mundo pois assim o querem, o que implica em uma visão menos egoísta e totalmente coletiva.

## Regras

Existem alguns sistemas de regras construídos para jogos deste tipo, cada um com particularidades. O sistema tomado como referência para este projeto é o Dungeons&Dragons 3.5. As

regras estão descritas em livros, discriminados entre Livro do Mestre, Livro do Jogador e Livro dos Monstros.

### **Livro do Mestre**

No Livro do Mestre estão descritas instruções de condução do jogo, as regras de jogabilidade, as estruturas e construções das aventuras, os personagens que o mestre deverá interpretar, as classificações dos personagens vividos pelos jogadores, entre outros detalhes. Este livro é um guia para o narrador da história, com minúcias da atmosfera do jogo, dando a ele os instrumentos necessários para inserir e manter os jogadores no universo em que a aventura acontece.

### **Livro do Jogador**

O Livro do Jogador conta com uma introdução ao sistema do jogo, as regras de jogabilidade e parâmetros, descrição das habilidades disponíveis e como computá-las, descrição das classes e raças do sistema, descrição dos parâmetros de construção de personagens (perícias, talentos, descrição, religião, aparência, personalidade, etc), equipamentos dos personagens, regras e dinâmicas de combate, mágicas, magias. Nos apêndices estão descritos os valores de jogabilidade de cada arma, cada magia, cada movimento, além de fichas e outros materiais necessários para construção do personagem.

### **Livro dos Monstros**

Este livro traz a descrição de monstros e criaturas que podem ser utilizados nas histórias, com histórico, personalidade, valores e outras informações relevantes para seus papéis no jogo.

### **Aventuras**

As aventuras são as histórias que dão base para o jogo. Existem aventuras prontas, mas elas podem também serem construídas pelo mestre, conforme as regras apresentadas no Livro do Mestre. São constituídas por um plano de fundo que descreve o universo, atmosfera e ambiente da aventura; um contexto que explica a situação em que os jogadores são inseridos; e a perspectiva da história, o objetivo que se deve alcançar.

O mestre sabe de antemão os possíveis caminhos e possibilidades da história: onde estarão os personagens-chave, todas as criaturas, os objetos que irão interferir; podendo assim conduzir a história.

### **Andamento do jogo**

Ao início da partida, os jogadores preenchem a ficha dos personagens. Para isto, fazem testes, com dados, para pontuar as suas perícias, talentos, características, etc. Depois de os personagens estarem feitos, o mestre dá um plano geral do universo, descrevendo o ambiente e a atmosfera, um pouco da história do mundo; logo seguindo para a descrição do contexto em que os personagens são inseridos. A partir daí, os personagens, juntos, respondem às situações e tomam o rumo da aventura.

### **Tomadas de decisão**

Um importante fator durante o jogo são as tomadas de decisão.

Há um coeficiente de sucesso pre-determinado, calculado entre os valores na ficha do personagem e o resultado dos dados lançados.

Sendo assim, o jogo torna-se único, baseado num sistema de aleatoriedade organizada.

Fraga (2006) defende que os benefícios trazidos por esse sistema de jogo são de muitas competências, que são expostas e desenvolvidas na vida do indivíduo, potencializando-o em termos intelectual, emocional e motor e que ao longo do jogo, mesmo sem perceber, é adquirido o hábito e/ou o interesse pela leitura, escrita, pesquisa e o desenvolvimento e aperfeiçoamento do trabalho em equipe, não sendo de forma alguma uma visão egoísta, pois tem-se objetivos em comum que fazem parte de cada aventura.

Além de uma forma de entretenimento, é um desenvolvedor da criatividade, envolvendo diretamente a imaginação, a interação com as pessoas, o desenvolvimento da locução, organização dos pensamentos e argumentativas. Defende também que melhora a capacidade de obedecer e reconhecer regras, aguçando o raciocínio crítico e a resolução de problemas, possibilitando a visualização das diferentes soluções para cada situação.

## 5.2 Jogos existentes

Foram analisados jogos de RPG existentes no mercado, além de jogos semelhantes, inspirados por RPG, ou com semelhança de público-alvo, temática ou jogabilidade.

### RPG tradicional

RPG é um sistema de jogo: um conjunto de regras com as quais é possível jogar inúmeras temáticas e histórias diferentes. Atualmente, o sistema mais conhecido e utilizado é o Dungeons&Dragons – D&D. Mesmo sob este nome, existem ainda muitas versões de sistemas, com regras que divergem, níveis de dificuldade e detalhamento variados; mas sempre mantendo o caráter interpretativo. Basicamente, o jogo acontece



Figura 1: Ficha sendo preenchida a mão; demarcação da construção no tabuleiro e mapa feito a mão, em folha com quadrantes

em torno de uma história, que um dos jogadores narra e os outros jogadores contribuem, interpretando os personagens. Os personagens têm um objetivo em comum que finaliza o jogo quando alcançado. São jogos que podem funcionar tão basicamente como com apenas dados e fichas; quanto bastante complementado com bonecos, mapas e cenários. As fichas dos personagens são bastante detalhadas, com diversos atributos a serem descritos e pontuados ao longo do jogo. Portanto, uma característica bastante peculiar do RPG tradicional é o caráter manufaturado. Como os pontos variam constantemente, conforme as ações do jogo acontecem, os jogadores estão o tempo todo atualizando as suas fichas, conforme os atributos são afetados e/ou utilizados.



Figura 2: Fichas para preenchimento manual e cartas feitas amadoramente



Figura 3: Jogo complementado com cenário tridimensional, calculadora, variedade de dados, livro do mestre, livro do jogador, fichas para preenchimento manual

### Jogos de mesa baseados em RPG

Alguns jogos baseiam-se no estilo do RPG, acrescentando elementos e processos na jogabilidade.



Figura 4: Fantasy Roleplay – jogo baseado em RPG – 1986, 2005 e 2009. Adicionados cards e fichas prontas, não-característicos do RPG tradicional



Figura 5: Elder Sign – jogo baseado em RPG - 2011. Adicionados cards e retiradas as fichas, perdendo um pouco da intimidade entre jogador e personagem. No site do jogo, ele é recomendado para maiores de 12 anos

### Jogos de cartas inspirados no RPG

Inspirado também pelo RPG e pelos jogos de carta tradicional, existem jogos como o Magic. Foi o primeiro produzido deste estilo, em 1993. Hoje conta com 12 milhões de jogadores ao redor do mundo.

É um jogo de estratégia, regido por turnos – cada jogador tem a sua vez em uma determinada ordem -, possui diversas cartas e assim os jogadores podem montar seus decks de acor-

do com suas estratégias. Baseia-se em comparar as habilidades das suas cartas com as do oponente - conta com mais de 22 mil variedades de cartas - de forma que se possa vencer quem tiver a melhor estratégia. Traz do RPG, além das figuras míticas e criaturas, as situações de combate divididas em turno e com a ação de acaso procedida pela surpresa dos cards do adversário e não pelos dados.



Figura 6 e 7: Cartas de Magic e suas variações



Figura 8: Versão on-line do Magic para plataformas Android e iOS

Alguns jogos de carta do mesmo princípio do Magic foram desenvolvidos para o universo infantil, inspirados em desenhos de sucesso como Pokémon, Ben10, Digimon e Yu Gi Oh. Tiveram suas estruturas simplificadas para que pudessem ser jogados entre crianças.



Figura 9: Pokémon Trading Card Game – Lançado no Brasil aproximadamente, no ano 2000



Figura 10: Digimon Trading Card Game – lançado em 1997 no Japão



Figura 11: Yu-Gi-Oh Trading Card Game – Lançado em 2002 Brasil

Hearthstone é um jogo estratégico de cartas online lançado pela Blizzard em 2014. É o único gratuito da empresa e conta com mais de 30 milhões de contas. Muito similar ao Magic, mas lançado somente na plataforma digital. Inicialmente para computadores e alguns meses mais tarde para tablets e smartphones.



Figura 12 e 13: Cartas e ambiente do jogo

### RPG online

Há também diversos sistemas online que baseiam-se no RPG. O World of Warcraft é um jogo online de RPG - 2004. WoW é o maior e de mais sucesso jogo de RPG online. Mais de 100 milhões de contas criadas ao longo de 10 anos; 7,1 milhões de contas ativas em maio de 2015; lucrando mais de 10 bilhões de dólares até julho de 2012. É o jogo recordista em popularidade e em lucro gerado – é o jogo digital mais lucrativo na história dos jogos digitais.



Figura 14: Tela de jogo do World of Warcraft.

### RPG para crianças

Foi encontrado apenas um jogo baseado em RPG para o mesmo público-alvo. Hero kids é um jogo de aventuras, em que os jogadores têm um objetivo a cumprir. Tem linguagem mais infantil que o RPG tradicional e com fichas prontas dos personagens. O jogo apresenta mapa, bonecos e fichas. Não apresenta um sistema em si, apenas as histórias isoladamente, ou seja, cada história é um produto da mesma franquia. Ainda em fase de teste, mas já ganhando reconhecimento, recebendo prata no GenConENWorld RPG Award, prêmio americano especializado em RPG, para melhor jogo familiar.

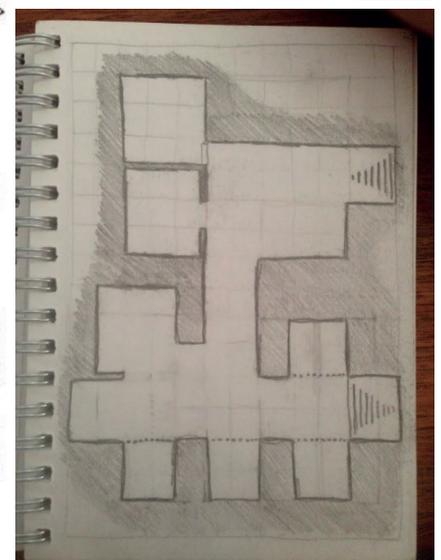


Figura 15, 16 e 17: Criança com o Hero Kids, ficha e tabuleiro caseiro do Hero Kids

### Análise dos jogos existentes

Da pesquisa realizada, é possível concluir que jogos de RPG são vistos como algo que se pretende investir certo tempo. Há sempre algum tempo dedicado ao preparo do jogo, com o intuito de tornar a experiência mais completa (preparo da história, da mesa, das fichas).

Dos elementos utilizados, os cards foram os que mais se destacaram, havendo inclusive jogos dedicados somente aos momentos de combate totalmente baseados em baralhos de cartas. Especificamente do Magic surgiram vários jogos dedicados ao público infantil, com pontuações e interações simplificadas, além de adaptar a interesses mais infantis, como desenhos de sucesso (Pokémon, Digimon, Yu-Gi-Oh, Ben10, etc).

É interessante ressaltar que mesmo tendo surgido no início dos anos 70, até hoje são feitas histórias para o RPG tradicional e novos jogos baseados em sua sistemática ou parte dela, sendo que o jogo digital mais jogado atualmente é o World of Warcraft, totalmente baseado em RPG. É, portanto, um forte indicativo da afeição que este tipo de jogo desperta.

Foi encontrado um jogo inspirado no RPG para crianças, mas é bastante raso, limitando bastante o espaço imaginativo. Não conta com um sistema de jogabilidade que dá liberdade às ações dos jogadores. São histórias, com personagens a serem interpretados, mas não enfatiza as escolhas dos jogadores e mantem-se em um nível de jogo rápido.

### 5.3 Entrevistas

Foram entrevistados 9 pais de filhos entre 7 a 11 anos (ver anexo I) para entender melhor a relação destes com seus filhos e como eles passam tempo juntos, com o intuito de otimizar a objetividade das dinâmicas, linguagens e meios escolhidos no projeto do sistema.

#### **Análise das entrevistas**

Das entrevistas, foi concluído que crianças têm acesso a literatura e lêem com certa frequência. Como passatempo, a leitura fica como escolha eventual e quando acontece, a maior frequência é que pedem para os pais lerem ou criam histórias próprias. Isto converge com o projeto, que parte especificamente da contação de histórias e a contribuição narrativa dos jogadores, criando coletivamente o curso das aventuras.

Quando a escola é citada, em um depoimento, é tida como algo que desmotiva a criança a ler, colocando a leitura como “uma obrigação e fardo”. No projeto, o fator jogo mantém o foco de a criança se divertir e participar ativamente da construção de uma história, voluntariamente e de forma instintiva, podendo ainda tirar proveito dos benefícios criativos que a literatura traz.

Outro ponto observado foi que todas as crianças têm acesso a smartphones e/ou tablets e têm capacidade de manusearem sozinhas o aparelho. Ainda assim, os pais supervisionam e mantêm contato próximo neste sentido. No projeto, o aspecto digital propõe que seja um meio de os pais manterem a aventura “viva” quando não puderem estar perto ou jogar à mesa. Neste sentido, o aplicativo dá aos pais certo espaço de monitoramento dos filhos nas aventuras.

### 5.4 Depoimentos

Além das entrevistas, foram recolhidos depoimentos de adultos que jogavam e ainda jogam RPG (ver anexo II), com o objetivo

de entender a perspectiva do jogador, quais os pontos fortes e fracos e que outros benefícios este tipo de jogo trouxe.

### **Análise dos depoimentos**

Um dos fatores que mais se destaca para quem joga RPG é o social: poder estar com amigos, se divertir juntos, criar um imaginário coletivo, para o qual todos contribuem. No projeto, isto é, objetivamente, um dos pontos principais: proporcionar a pais e filhos um tempo de convívio e aproximação que seja agradável, natural e voluntário. Por o jogo se basear numa narrativa não-visual, todos os jogadores se envolvem para poderem se encontrar no mesmo espaço imaginário, o que incentiva que se tenha bastante liberdade uns com os outros, estimulando a criatividade e a externalização de sentimentos, ideias, conceitos e interações.

Outro ponto citado foi que seria interessante compartilhar os personagens e as aventuras pelo aplicativo. A plataforma digital do sistema tem esta intenção: poder acompanhar coletivamente o andamento da aventura e dos personagens, além de facilitar o cálculo das pontuações, item também citado nos depoimentos.

## **6. Execução**

### **6.1 Ideação**

Através de pesquisas e artigos lidos sobre a influência da literatura na formação de crianças foi possível encontrar elementos cruciais para o desenvolvimento infantil. O modo como a literatura atua como uma “válvula de escape” para a criança, abrindo espaço para que ela possa observar um personagem em situações de crise, interiorizando ações e reações e usando isto como referência em sua própria história. Além disso, através de um personagem, a criança pode exteriorizar sentimentos que em situações cotidianas não vê oportunidade de expressar. Infelizmente, a leitura não é vista como opção de entretenimento pelas crianças. É mais uma atividade “parada”, que não as atrai.

Do outro lado, encontramos o RPG que, como exposto anteriormente, é essencialmente um jogo que leva os participantes a viverem um personagem. Um personagem em situações de crise, com sentimentos “à flor da pele” e tendo que trabalhar em e por um grupo. Contudo, o RPG, como existe hoje, é bastante complexo para crianças em formação. As fichas dos personagens são extremamente minuciosas (ver anexo III), assim como todo o sistema de regras. É esperado dos jogadores certa experiência em exploração da narrativa e desenvoltura interpretativa.

Os pais, como figuras importantes para crianças em idade de formação, podem entrar como mediadores. Tendo em mãos as ferramentas corretas, podem oferecer uma atividade tanto de desenvolvimento emocional, psicológico e social das crianças, quanto algo divertido e envolvente. Na base disto, têm a chance de nutrir a relação com os filhos, proporcionando

uma paternidade presente, atuante e viva no crescimento desta crianças.

Contudo, os sistemas de RPG não atendem a esta necessidade e não têm como preocupação serem jogados entre pais e filhos. Assim, o projeto estrutura o redesign deste jogo, buscando simplificações de jogabilidade. Incluindo elementos que o tornem mais fluído, lúdico e de fácil compreensão, com regras mais diretas (que não envolvem tantas especificações, nem testes de habilidade, etc); fichas simplificadas (lúdicas, mais envolventes e possuindo o essencial para jogar); aventuras que envolvem crianças como personagens principais; cards de habilidade para facilitar os combates e tabuleiros. Ver anexo IVa.

## 6.2 Moodboard

Foram recolhidas referências de clima, tom de voz, cor e tipografia para a execução dos materiais. É transmitido graficamente um ambiente lúdico, imaginativo e acolhedor com o objetivo de atrair as crianças, motivando-as a se aproximarem voluntariamente do Aventurando.



Moodboard: ponto de partida gráfico para a atmosfera, tom de voz e clima do projeto

## 6.3 Identidade

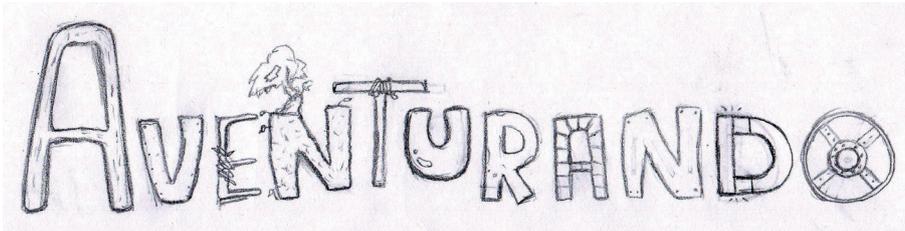
O sistema chama-se Aventurando, nome criado a partir do conceito de ser algo que se molda a qualquer história e que se tem como objetivo aventurar-se por mundos imaginativos, sendo um canal de estímulo para a criatividade e relacionamento entre os jogadores.

O Aventurando não é um jogo em sí, ele é um sistema de regras para que seja possível jogar as aventuras.

Ao sistema Aventurando foram agregados elementos que garantem sua originalidade e também vão de encontro à proposta estabelecida no projeto, que é abordar o ambiente infantil e compreender as melhores formas de absorção e jogabilidade para as crianças.

À identidade foi conferido traço manual, mantendo a proposta do moodboard de atmosfera "diário de bordo": as informações são inseridas aos poucos, de forma rudimentar,

cada uma em uma situação diferente. A diferença entre as letras também ressalta a versatilidade do sistema, adaptável à diversos cenários e universos. A texturização não-realística, bastante plástica, traz aspecto lúdico à marca.



Marca ainda em rascunho



Marca finalizada



Variante da marca, utilizada em situações de otimização de espaço

## 6.4 Elaboração do sistema

Para que o jogo possa funcionar, ele está fundamentado numa sistemática de regras, que foram baseadas nos jogos de RPG tradicionais.

Contudo, a proposta do projeto foi a construção de um jogo para o universo infantil, foi então preciso criar um sistema adequado para este público, visto que os sistemas já existentes desse tipo de jogo não abrangem este grupo, sendo muitíssimo complexos, com livros diversos para cada tipo de coisa, como por exemplo o Livro do Mestre, Livro do Jogador, Livro das Criaturas, entre outros livros.

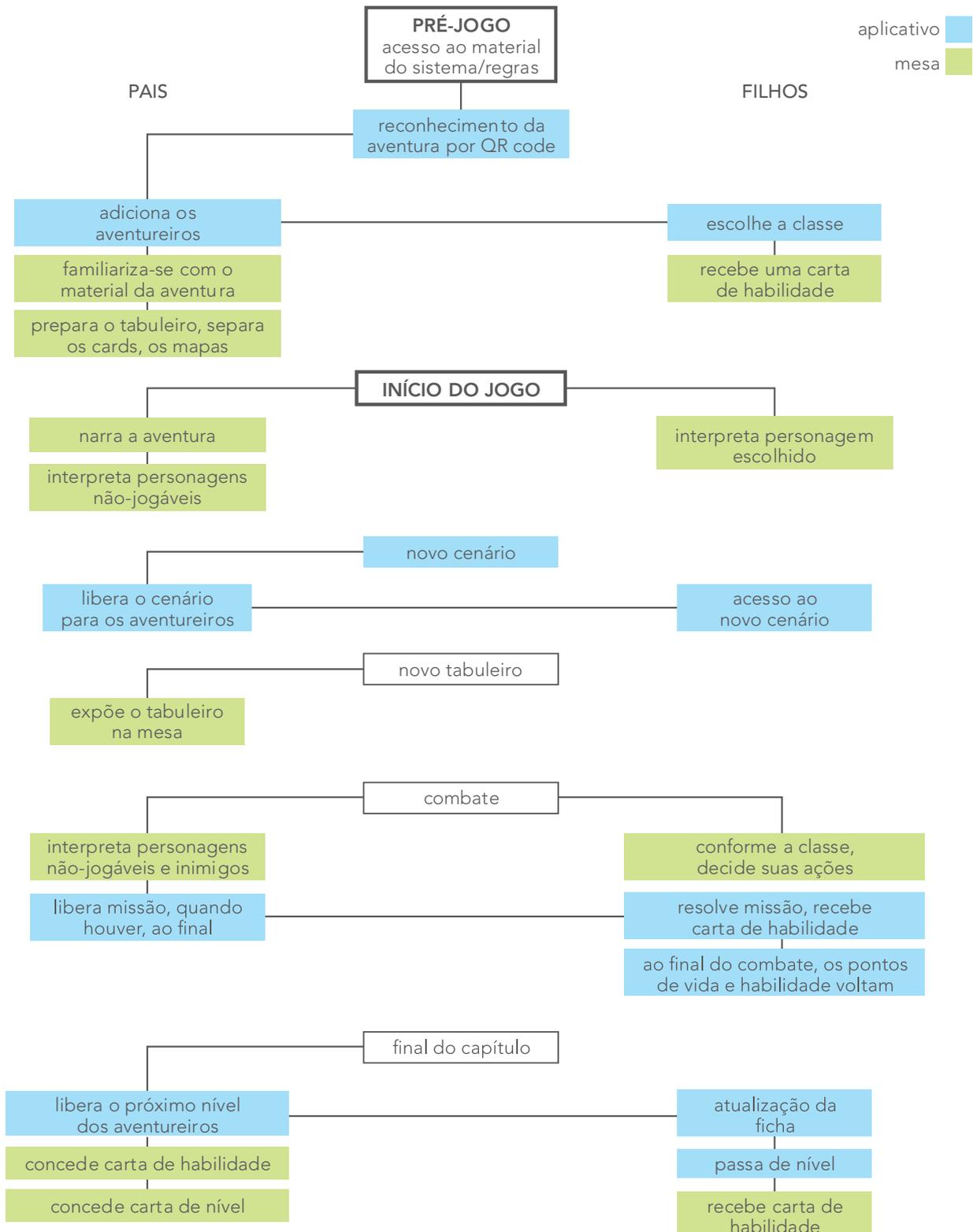
O tipo de linguagem também foi elaborado para que se pudesse ser direto e de fácil compreensão dos pais, afim de não ser algo que se tome muito tempo para poder começar a jogar, tendo que decorar regras extensas ou mecanismos de jogabilidade complexos.

A dinâmica do sistema Aventurando foi elaborada a partir de interações simples e contínuas entre pais e filhos. O pai cumpre o papel de narrar a história, tendo lido a aventura anteriormente ao início do jogo. Os filhos, conforme ouvem a história do pai, cooperam interpretando seus personagens, escolhidos ao início do jogo, cada um com um perfil diferenciado. O sistema conta com quatro tipos de personagem, independente da história: um que cura; um que ataca de perto; um que ataca de longe e um que defende. Isso influencia diretamente nas possíveis estratégias que os jogadores irão fazer

e também uma forma de trazer a perspectiva complementar e de colaboração entre a equipe jogadora. Ver anexo IVb.

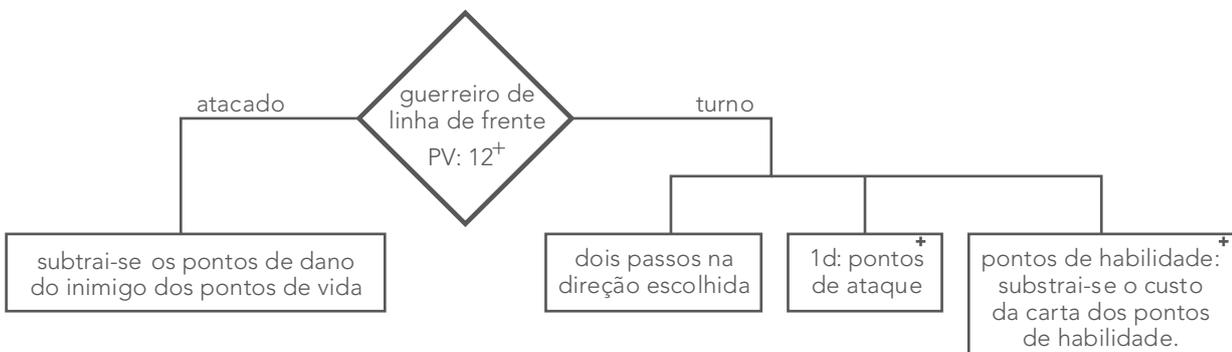
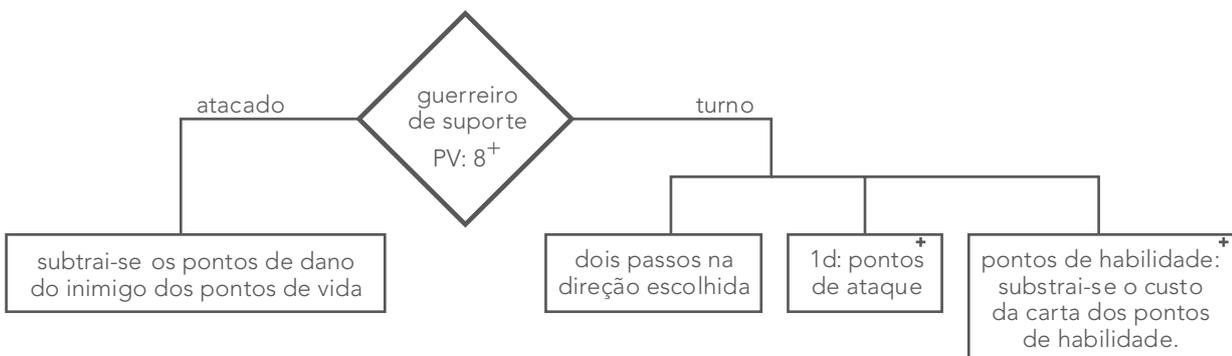
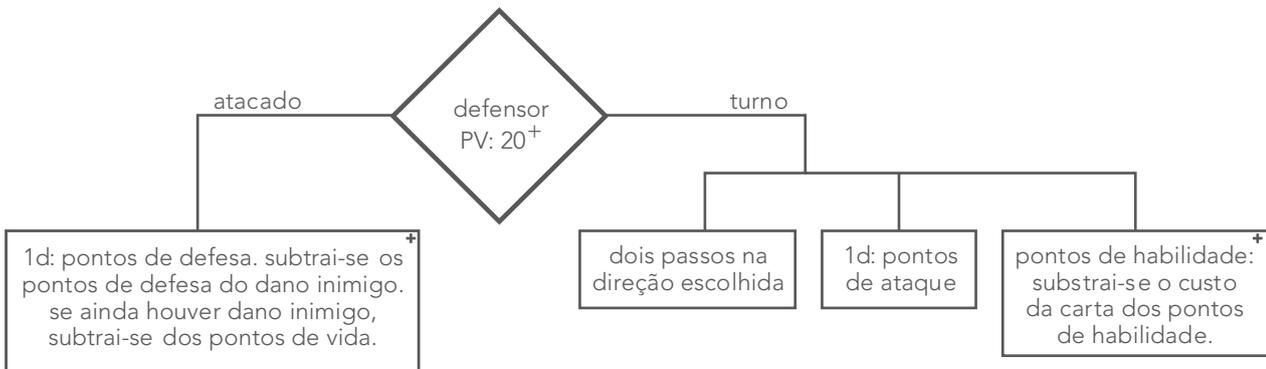
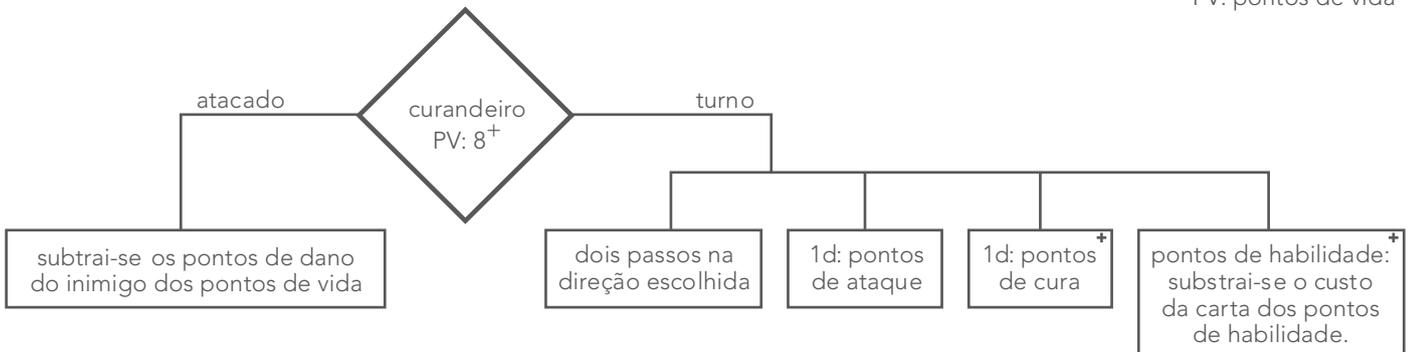
Os cards carregam bastante desta perspectiva estratégica: saber quando é o melhor momento para a utilização de qual habilidade e decidir seus posicionamentos nos tabuleiros durante os momentos de combates traz um raciocínio lógico para os jogadores, de cooperação mútua e espírito de equipe.

Foi elaborado um fluxograma explorando a dinâmica e a fluidez das regras e interações do sistema. Todas as aventuras são construídas com base no sistema, com as situações descritas abaixo. A partir deste esqueleto, é possível moldar as aventuras.



Sobre o conceito das classes, também foram elaboradas regras que indicam o papel de cada perfil de jogador. A partir da escolha da classe, os jogadores assumem determinadas posturas em situações de combate, como demonstrado abaixo.

⊕ : aumenta conforme passa de nível  
PV: pontos de vida

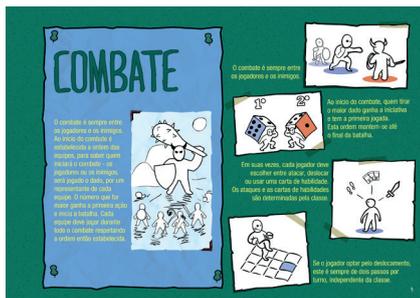


## 6.5 Livro do sistema

Este livro, direcionado aos pais, conta com ilustrações e linguagem verbal e visual direta e facilitada. Ele mostra como se deve conduzir este tipo de jogo (jogo interpretativo), elucidando os pais de sua importância para o desenvolvimento de seus filhos. Mostra um ambiente livre, coordenado por regras simples e linguagem direta.

O livro se propõe a ensinar como introduzir as crianças a este universo e ser de fato um ambiente colaborativo de experiência agradável para os jogadores; mostrar as diferenças entre as classes e suas habilidades; os cards como elementos estratégicos para as batalhas, como utilizá-los, quais são as suas peculiaridades, o conceito de nível; como funciona o tabuleiro e a malha quadriculada em que são posicionados os bonecos e também sua função estratégica dentro do jogo; a utilização dos dados que servem como elementos de acaso e o funcionamento do aplicativo como ferramenta complementar.

Rico em ilustrações, de forma que as informações sejam passadas de maneira divertida, leve e o mais visual possível e desperte interesse nos pais. Como observado na análise dos jogos existentes e diversos materiais infantis, a ilustração é um elemento sempre presente, assim como as cores mais vibrantes e de matizes variadas. Estes fatores criam maior contraste e facilitam a leitura rápida das informações, organizadas por cores. A linguagem é a mais direta e simples possível, para que o leitor não gaste muito tempo com leituras complexas. Visto que a maioria dos pais tem uma rotina já bastante preenchida, é preferível que compreendam rapidamente as regras e estilo de jogo para poder conduzir a aventura e entender o universo em que o Aventurando se constrói.



Páginas do livro do sistema: introdução, combate, cards e classes

## 6.6 Aplicativo

Nas entrevistas, todas as crianças envolvidas têm acesso a smartphones. Além disso, pessoas que jogam RPG, quando questionadas a respeito da possibilidade de haver um aplicativo integrado a fim de aprimorar a experiência do usuário, receberam muito bem a ideia. Foi comentado que se as fichas e a contagem das pontuações fossem feitas em uma plataforma desta natureza, facilitaria muito o andamento do jogo.

Foi considerado o uso cada vez mais constante de computadores, tablets e smartphones, não só pelos pais mas também pelas crianças. Pode-se aproveitar a constância deste crescimento e a atração que estas plataformas causam. Sendo assim, o Aventurando conta com um aplicativo que visa aprimorar, facilitar e tornar ainda mais fluída a experiência do usuário.

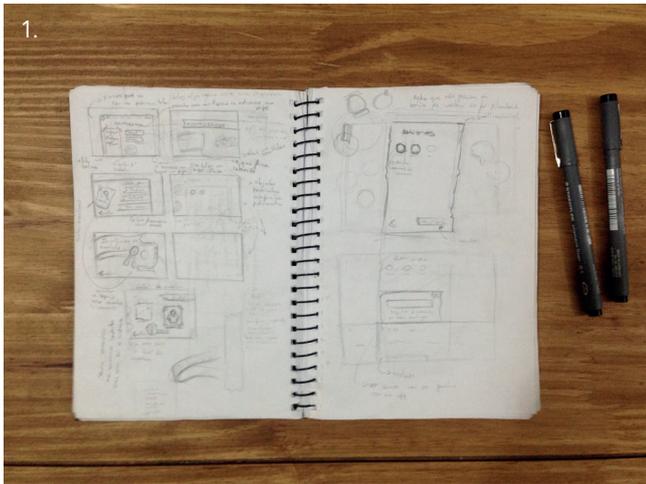
O aplicativo é um espaço em que o jogador pode acessar todas as aventuras jogadas e que estão sendo jogadas; adicionar amigos e compartilhar experiências de jogo; acessar a sua ficha e acompanhar seu progresso no jogo. Para os pais, ainda, é possível acompanhar o progresso de todos os jogadores. O preenchimento das fichas é feito por cada jogador, criando a responsabilidade de cuidar do seu personagem. Uma relação interativa entre dois universos, digital e físico, que funcionam de forma conjunta.

Foram feitos rascunhos e opções de usabilidade e fluidez do aplicativo antes de elaborar sua forma final. Aos poucos, as informações foram agrupadas, deixando o aplicativo em duas grandes partes: Aventuras e Amigos. Na parte das aventuras, o usuário poderá gerenciar as aventuras que joga ou já jogou, acessar conteúdos próprios de cada história e acompanhar o seu personagem. Na seção de Amigos, é possível adicionar outros jogadores, visualizar as aventuras por eles jogadas e manter-se em contato.

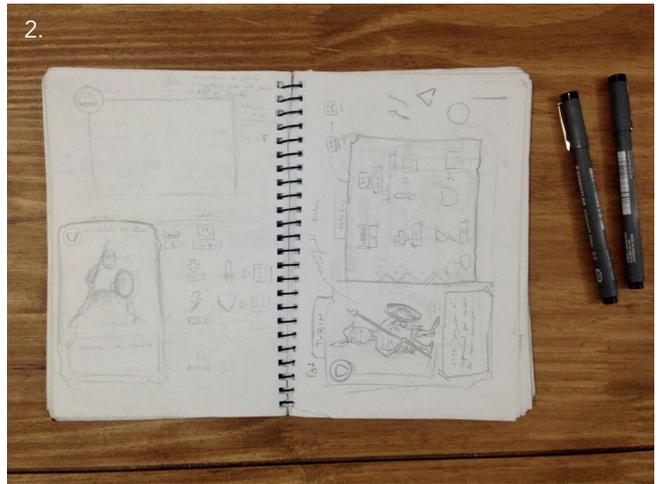


Fluxograma inicial das funções do aplicativo

1.

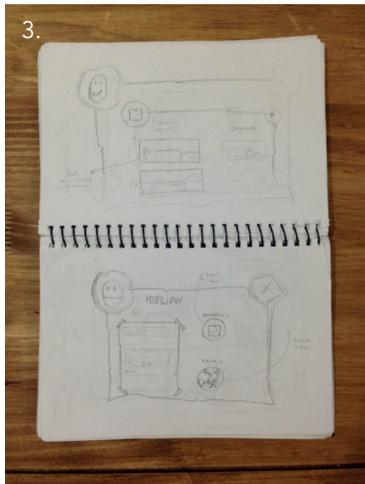


2.



1. Estudo inicial de navegação do aplicativo; 2. Estudo de como as fichas estarão apresentadas no aplicativo (ícones, posicionamento, legibilidade); 3. Estudo da tela de perfil do jogador; 4. Estudo da página inicial das aventuras. 5. e 6. Segundo estudo de navegação. Ver Anexo IVc.

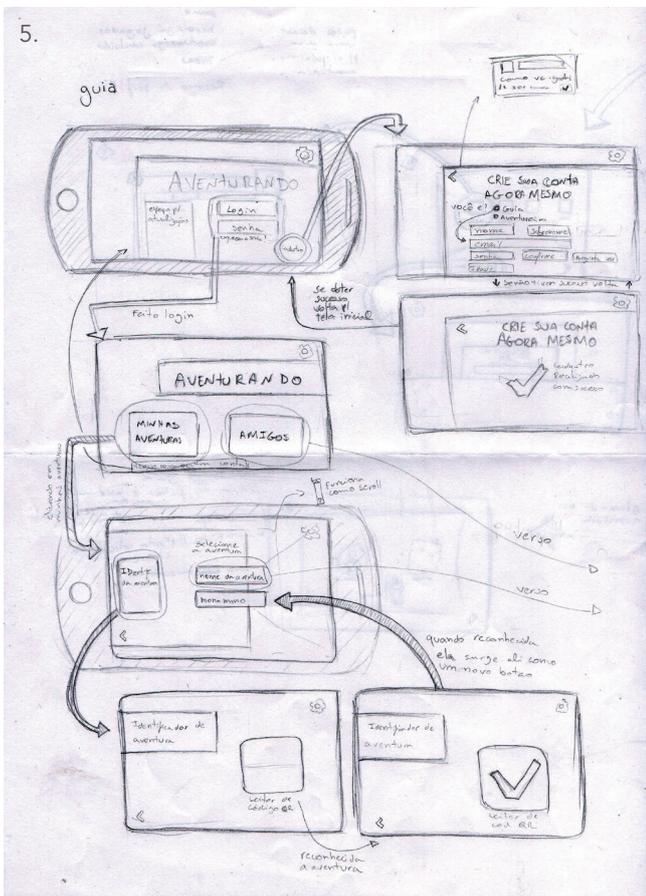
3.



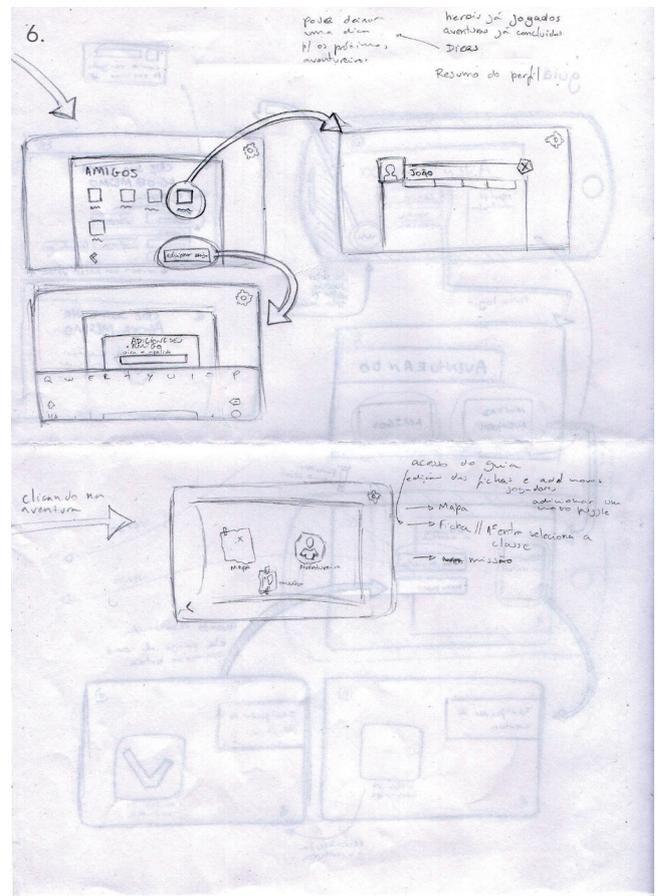
4.



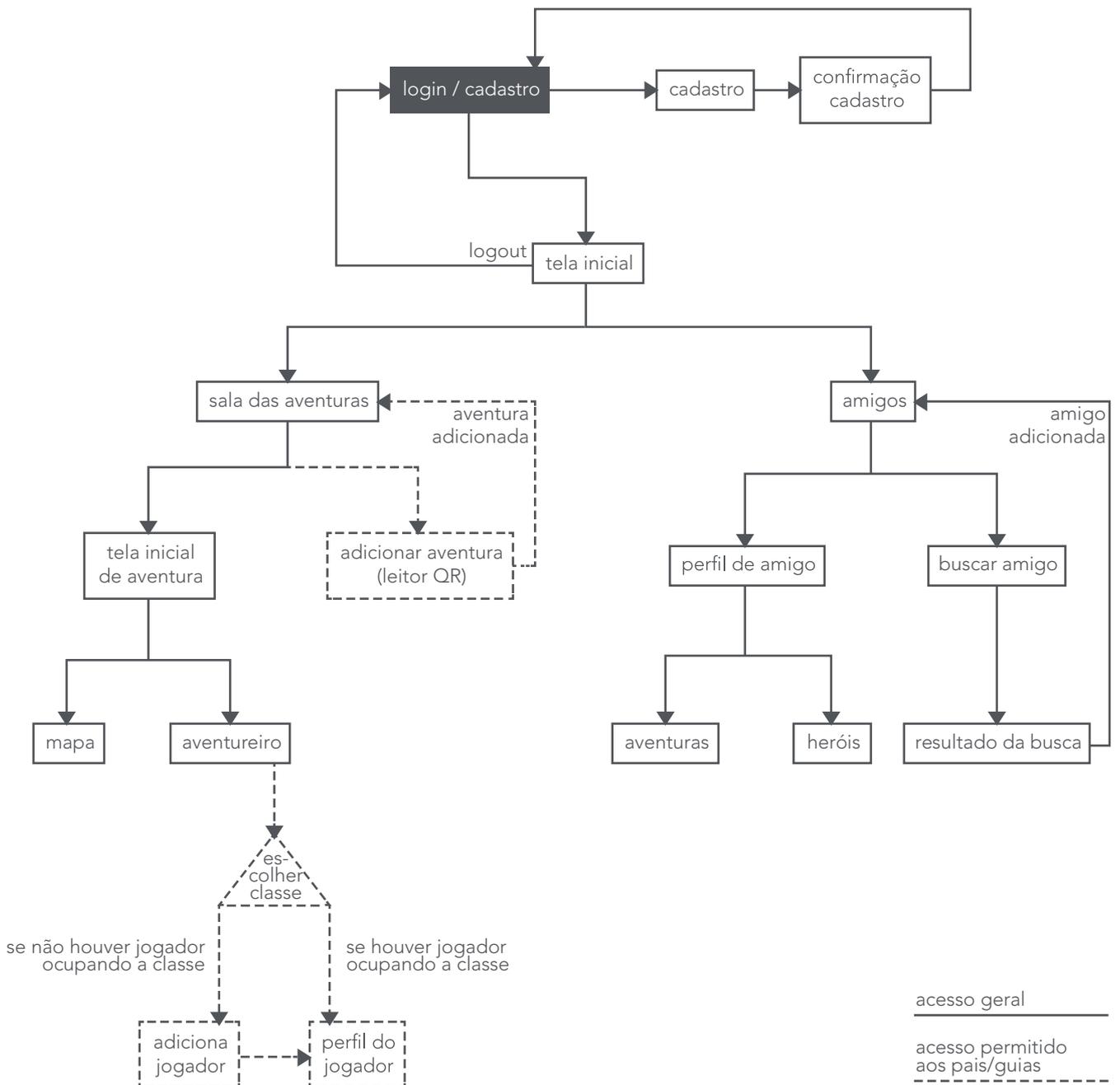
5.



6.



Depois de estudar as possibilidades de navegação, foi elaborado um fluxograma com todas as etapas das tarefas a serem cumpridas e suas respectivas telas. Baseado neste fluxograma, pode-se visualizar as funções descritas anteriormente e as diferenças entre o acesso que os pais e os filhos têm.



Fluxograma final de navegação do aplicativo, baseado no fluxograma das funções e nos sketches de navegação

Baseado nos sketches iniciais e nos fluxogramas, foram projetadas as telas do aplicativo. Manteve-se a linguagem de “diário de bordo” do livro do sistema, trazendo o dinamismo de quando aventureiros juntam-se para viajar: o caderno pequeno, onde são arquivadas as aventuras, papéis onde são anotados contatos

de amigos que conhecem pelo caminho e outros objetos que vão sendo acumulados ao longo do tempo (lata, tampinhas de garrafa, biscoitos, etc.); tudo espalhado por uma mesa, onde os aventureiros pararam para descansar durante a noite. Este aspecto traz a atmosfera pretendida, para pais e para filhos.

A fim de otimizar a navegação, foi criado um padrão para os diferentes elementos. Por exemplo, os elementos clicáveis geralmente têm sombra maior que os elementos não-clicáveis e iluminam-se quando clicados, confirmando a ação do usuário.

ADICIONAR AMIGO

ADICIONAR AMIGO

MINHAS  
AVENTURAS

MINHAS  
AVENTURAS

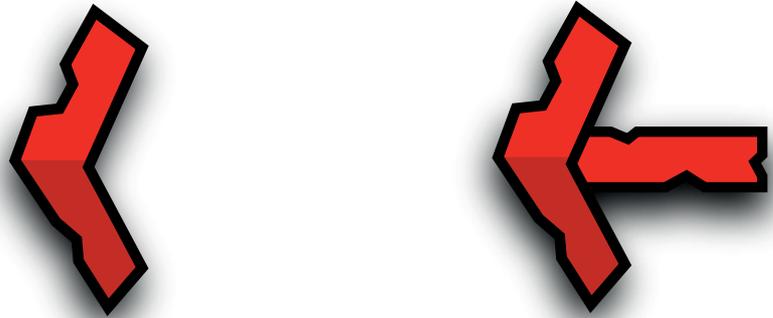
Botões Adicionar Amigos e Minhas Aventuras: em stand by e ao serem clicados pelo usuário

Além das sombras indicativas, nos elementos não-clicáveis, quando faz sentido, foram colocadas fitas adesivas. As fitas adesivas remetem à algo fixo, não-interativo; e funcionam com linguagem própria. Podem até conter elementos clicáveis, mas não passam de uma caixa com função de suporte.



O papel que está colado com as fitas serve de caixa contecedora para o botão do quadro de recados

Outros elementos foram otimizados, para que a experiência do usuário fosse mais intuitiva. Os botões de voltar, por exemplo, foram feitos, a princípio, sem o traço horizontal. Porém, foi verificado que a o traço horizontal em setas é responsável por grande parte de sua intuitividade. Por isso, foi adicionado o traço direcional à elas.



Antes e depois das setas: com e sem o traço direcional

Algumas telas sofreram alterações ao longo da execução por se mostrarem redundantes, fugindo do propósito de o aplicativo não tomar muito tempo dos jogadores. A tela das aventuras foi reestruturada para otimizar as funções que cabem a esta parte. A lupa, anteriormente utilizada com o título “Identificador de Aventuras”, remetia à busca, sendo que o usuário não precisa procurar por nada, apenas ler o QR code, sendo por isso deixada de fora do projeto. No lugar de duas telas, as funções e informações foram reorganizadas em uma tela, tornando as ações mais diretas e objetivas.



Acima, as telas anteriores, com problemas de linguagem e navegação. Ao lado, a tela reestruturada

Afinal, as telas foram construídas com base na mesma linguagem, navegação fluida e aspecto acolhedor para pais e filhos.



Algumas telas do aplicativo: 1. Login; 2. Tela inicial; 3. Sala das aventuras; 4. Tela inicial da aventura; 5. Tela inicial Amigos; 6. Perfil de amigo adicionado; 7. Aventuras que o amigo jogou; 8. Heróis que o amigo já foi. Ilustrações no anexo Va



## 6.7 Livro da aventura

O projeto gráfico dos livros de aventuras é bastante direto pela necessidade de fácil adaptação às diferentes histórias que podem ser contadas. Foram elaborados padrões de apresentação dos conteúdos, para tornar a interpretação das informações mais rápida pelo usuário, cumprindo com o objetivo de os pais não perderem muito tempo estudando o material.

As informações foram classificadas conforme seu conteúdo e função dentro da leitura. A hierarquização destas informações foi feita com base no papel delas dentro das histórias. Cada situação destas é apresentada de forma própria, sendo repetida sempre que o mesmo tipo de informação aparece. Desta forma, os pais podem entender a informação que vem a seguir apenas pelo grafismo que a informação carrega.

A natureza das informações foi dividida da seguinte forma: **1. Textos de suporte:** servem para orientar os pais na história, de forma geral. Contêm informações do andamento e observações importantes para os jogadores. **2. Narrativas:** são os trechos que podem ser lidos para as crianças, com narrações e falas, facilitando aos pais o modo como contarão a história. **3. Alternativas:** apresentam situações em que os pais têm de ficar atentos aos jogadores, observando seu comportamento. O mais comum é que haja duas alternativas, mas o número é livre. A partir da reação dos jogadores nestas situações, há a consequência, boa ou ruim. **4. Combates:** caracterizadas pelo encontro com algum inimigo, são situações imprevisíveis, já que são baseadas nos resultados dos dados. Diante destas situações, são utilizados os tabuleiros e os bonecos. **5. Vilão:** ilustração, nome e dados dos vilões. Consta sempre pontos de vida e quantidade de dados de ataque.

O conto escrito para este projeto é autoral. As histórias escritas para o sistema Aventurando podem até já existir, mas precisam sempre ser adaptadas para ficarem de acordo com o padrão de separação das informações. A história escrita, "A Invasão dos Esquecidos", está inserida num contexto indígena, incentivando a cultura brasileira. A história em si não é baseada em fatos, mas desperta a curiosidade para uma parte da cultura que muitas vezes é deixada de lado.

2. Narrativas →

<p><b>Corredores</b></p> <p>Os corredores são estreitos e de chão de areia escura. <b>2</b> Muitos galhos quebrados se espalham pelo caminho. As trilhas podem ser facilmente percorridas e parecem ser naturais. Entretanto, não é possível adentrar na densa mata seca ao redor, uma profusão de gravetos, troncos e espinhos tornam impossível o avanço. Talvez com muito tempo disponível seria possível abrir novas trilhas mas existem coisas mais urgentes para fazer.</p>	<p><b>Recinto do monstro do pântano</b></p> <p>Ao descerem da árvore, o chão começa a ficar molhado e as plantas em volta a apodrecerem. Parece que algo errado está acontecendo. Logo a frente se abre um brejo escuro e vil. Apesar de não haver uma nuvem no céu, estar naquela água fez o dia parecer mais escuro. Era como se tivessem uma tempestade sobre a cabeça. Bem no meio do pântano, que exalava um cheiro de decomposição, havia um grande tronco inclinado e parcialmente mergulhado. Sua superfície era marrom bem escuro, com largas ranhuras e salpicos pretos. Um dos lados era tomado por orelhas de pau de diversas cores e tamanhos.</p>
<p><b>Clareira das pedras</b></p> <p>Seguindo as trilhas, chegam a um local marcado por muitas rochas grandes, um campo de pedras. Os esquecidos estavam utilizando este local para deixar serras e outros suprimentos.</p> <p><b>1</b> Se os jogadores resolverem explorar os suprimentos dos esquecidos poderão encontrar uma poção de cura; se destruírem as serras encontrarão duas. Eles podem escolher livremente quem ficará com os itens. Quando o jogador que ficar com a poção decidir utilizá-la, ele deve jogar um dado para saber quantos pontos de vida irá recuperar.</p>	<p>Abrir espaço para os jogadores se manifestarem. <b>1.</b> Quando todos estiverem passando pela água (o que deve ser incentivada por você, lembrando que eles devem encontrar o amigo) segue a narrativa abaixo.</p> <p>"Algo começa a se mover na água. Não parece simples descobrir de onde exatamente esta vindo a agitação na água. Subitamente sai da água uma criatura não natural, um verdadeiro monstro de pele gosmenta, olhos de dar medo e tentáculos compridos!</p>
<p><b>2</b> Caso os jogadores ignorem os objetos ou apenas explorem a clareira de uma forma geral, nada encontrarão.</p>	<p><b>1</b> Combate na água dá vantagem ao monstro. <b>3.</b></p> <p><b>2</b> Se subirem no tronco o monstro perde a vantagem do ataque surpresa e os jogadores têm iniciativa.</p>
<p><b>Grande árvore</b></p> <p>Logo adentraram a sombra da árvore gigante. Era tão escuro debaixo de sua copa que apenas pequenas ervas verde escuro conseguiam crescer, formando uma área circular perfeitamente transitável na base de suas raízes tabulares. Já nesse ponto um olhar atento percebe que houve luta no local, galhos quebrados e fora de lugar, ervas amassadas e coisas quebradas não familiares, mas que pareciam pertencer aos esquecidos. Uma de suas enormes raízes tabulares podia ser utilizada como uma escada até relevos na parte mais alta do tronco que eram como trilhas até a abertura do ninho. Aparentemente esse caminho poderia ser usado com facilidade por qualquer pessoa, possivelmente o amigo use este caminho com frequência. A toca se localizada em um oco no tronco da árvore. Nada nem ninguém dentro... O que pode ter acontecido?</p>	<p>Combate. Mapa 2. <b>4.</b></p> <p><b>Monstro do Pântano</b> Pontos de vida: 9 <b>5.</b> Ataque: 1 dado Distância: 2 passos.</p> 

← 1. Textos de suporte

← 3. Alternativas

← 4. Combates

← 5. Vilão

Exemplo de página de livro da aventura, com a divisão das informações

## 6.8 Cards



Acima, exemplo de card. Como explicado no item 6.8, os cards seguem a estética de cada aventura. Neste caso, a aventura está no contexto indígena e por isso o card recebe grafismos desta natureza. Abaixo, as cores de cada classe. Ver anexo IVd

Defensor

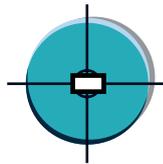
Médico

Guerreiro corpo a corpo

Guerreiro à distância



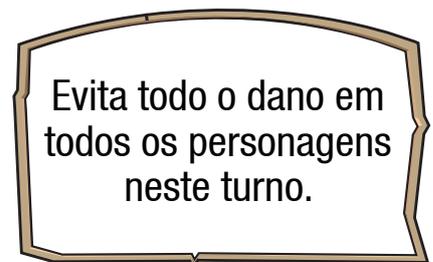
**Custo do card:** cada jogador, ao início da aventura, recebe em sua ficha a quantidade de Pontos de Habilidade que sua classe possui. Ao decorrer de cada combate os pontos são gastos e ao final voltam à quantidade original.



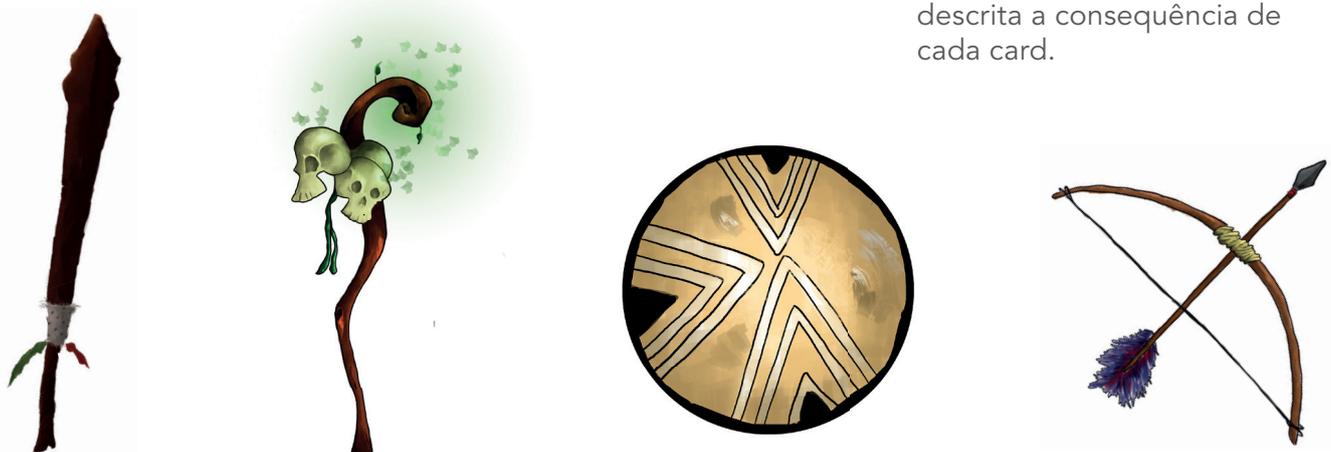
**Posição do jogador:** durante os combates, os jogadores se posicionam nos tabuleiros (ver 5.9), escolhendo sua posição. Este item mostra a quantos quadrados que o jogador precisa estar do alvo para utilizar o card. Neste caso, o jogador não tem restrição de posição.



**Nome da habilidade:** cada card de habilidade tem um nome que sempre aparece em destaque, ao centro do card.



**Descrição:** abaixo do nome, é descrita a consequência de cada card.



Da esquerda para a direita: símbolos de cada classe. Guerreiro/ataque corpo a corpo (borduna), curandeiro/médico (cajado), defensor (escudo) e arqueiro/ataque à distância (arco e flecha).

## 6.9 Tabuleiros e bonecos:

Cada aventura também dispõe de tabuleiros que servem como campo de batalha. Estes tabuleiros são utilizados em momentos específicos das histórias, em que o Guia deve abrí-los na mesa para que cada jogador posicione seu personagem. Os tabuleiros são divididos em uma malha de quadrados que orienta o posicionamento dos bonecos. Há bonecos que representam os jogadores, através de miniaturas, e bonecos que representam as criaturas da aventura, interpretados pelo Guia.



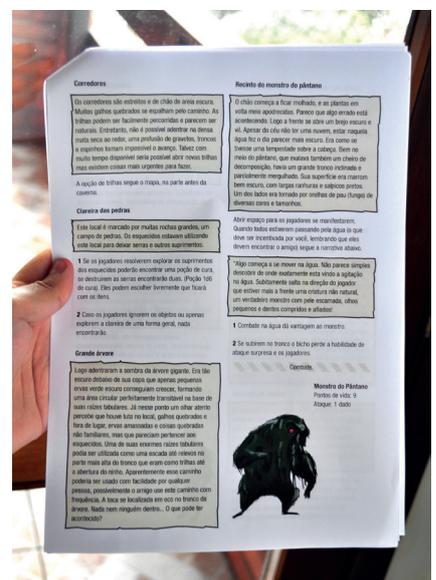
Personagens representantes das classes: 1. Curandeiro; 2. Guerreiro; 3. Arqueiro e 4. Defensor. Estes desenhos foram utilizados nas fichas e bonecos.

## 7. Protótipos e testes

Após a elaboração dos materiais (Livro do Sistema, Livro da Aventura, cards, tabuleiros e bonecos), foram impressos protótipos, com a intenção de verificar legibilidade e leiturabilidade, ergonomia e relação do usuário com o material; e pode-se verificar que atendem às necessidades nestes quesitos.



Protótipo do Livro do Sistema



Protótipo do Livro da Aventura



Protótipos dos tabuleiros e bonecos



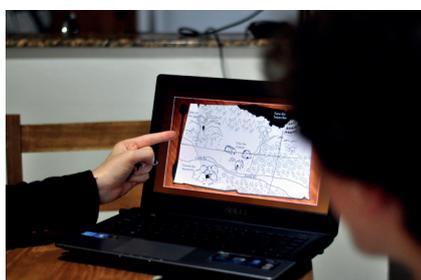
Protótipos dos cards



Após verificação dos protótipos, foram feitos novos protótipos, mais fiéis ao produto final, com os quais o jogo foi testado. O jogo foi testado em termos de ergonomia e jogabilidade com 3 crianças que nunca tiveram ou tiveram pouco contato com jogos deste gênero, na mesa de jantar da casa de uma das crianças. À entrega do material, foi dito que trata-se de um jogo de contação de história entre pais e filhos e proposto que jogassem uma partida. Foi então observado como os usuários desenvolveram o primeiro contato com os materiais.

## 7.1 Avaliação dos testes

A princípio, os usuários se mostraram curiosos e atraídos ao material. Ao lerem as instruções no Livro do Sistema reconheceram o resto dos objetos envolvidos na dinâmica do jogo. O Livro da Aventura foi mais facilmente familiarizado. O formato e projeto gráfico mais tradicional causou menos estranhamento e, por conta disso, deixou os usuários mais à vontade com o Livro da Aventura. Os cards foram facilmente absorvidos, assim como os bonecos e tabuleiros. Como



Registros fotográficos do teste de jogabilidade.

instrumentos já assimilados em jogos, não houve dificuldade em utilizá-los.

O desenvolver da história, no início, foi atrapalhado pela timidez e falta de afinidade com a narrativa do jogo e com as regras; tornando a oratória um tanto mecânica, muito presa ao que está escrito no Livro da Aventura, em vez de uma contação de história dinâmica e natural. Conforme interiorizaram o universo, os jogadores ficaram mais participativos e as dinâmicas do jogo (combates, uso dos cards, escolhas dos jogadores) ficaram mais fluídas, inclusive acolhendo as causas da empreitada dos personagens.

O uso conjunto do aplicativo foi bem aceito. O mapa era constantemente consultado, assim como as fichas dos personagens. Por não estar em total funcionalidade, foram estipuladas tarefas a serem cumpridas (adicionar um amigo, adicionar uma aventura, visualizar o mapa da aventura). Os usuários não tiveram dificuldades em cumpri-las. Sua navegação foi intuitiva e cumpriram todas as tarefas. Uma dificuldade encontrada foi, na tela da Sala das Aventuras, identificar cada aventura. Para isto, adicionou-se o nome de cada aventura nas ilustrações.

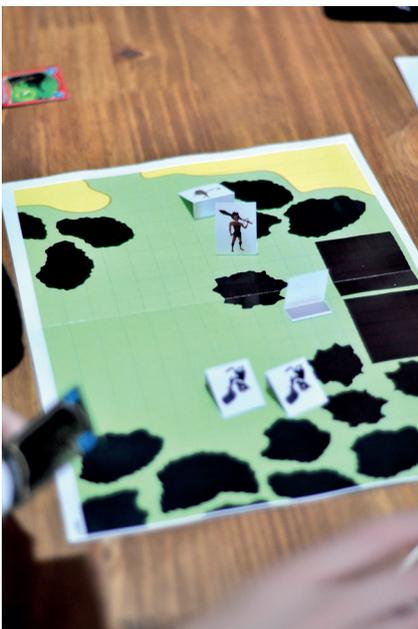
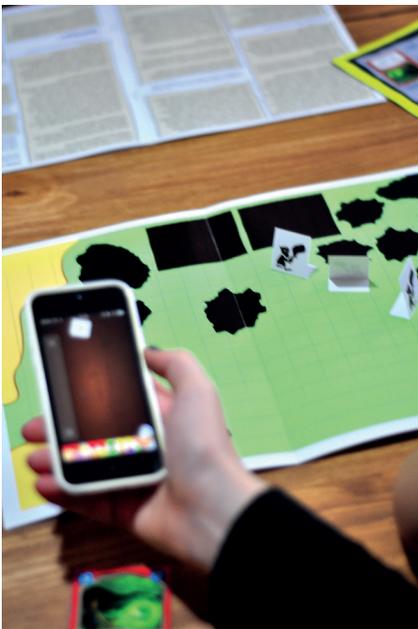
O momento de combate foi, visivelmente, o que mais causou empolgação. O aspecto de jogar o dado traz bastante suspense e imprevisibilidade ao jogo, envolvendo mais profundamente os jogadores. Poder escolher entre as ações também contribuiu para isto e evitou de o momento tornar-se apenas um "bate e volta" de dados. Além disso, foi observada a iniciativa dos usuários em relação a estratégias de combate (distribuir os alvos entre os jogadores, dividir as tarefas, posicionamento em campo de batalha).

Algumas dificuldades, porém, foram encontradas em relação a malha de quadrados dos tabuleiros. Por não terem sido limitadas distâncias para os ataques tanto dos heróis quanto dos vilões, a malha perde a funcionalidade. A partir disto, constatou-se também que, sem a limitação de distâncias, as diferentes classes perdem parte de suas características. Por exemplo, se não há limite de distância para ataques, então tanto o guerreiro corpo a corpo quanto o guerreiro à distância funcionam da mesma forma. Por isto incluiu-se limites de distância para ataques no Livro do Sistema, onde são descritas as classes, e no Livro da Aventura, onde os vilões são descritos.

Outra questão percebida foi certa dificuldade em identificar os momentos corretos para cada tabuleiro. Essa questão foi resolvida indicando, no Livro da Aventura, qual tabuleiro deve ser utilizado em cada combate.

Deve-se também acrescentar a informação, no Livro do Sistema, de que as classes defensor e médico têm um turno extra quando são atacadas. O defensor tem um turno de abater dano e o médico de cura própria.

Entende-se que a questão de familiaridade com a contação da história e interpretação dos personagens é resolvida somente através da prática e interesse do usuário em deixar-se levar pela narrativa. Desde o início, o jogo propôs-se como opção para pais que têm interesse em passar tempo com seus filhos, tornando o público-alvo bastante específico.

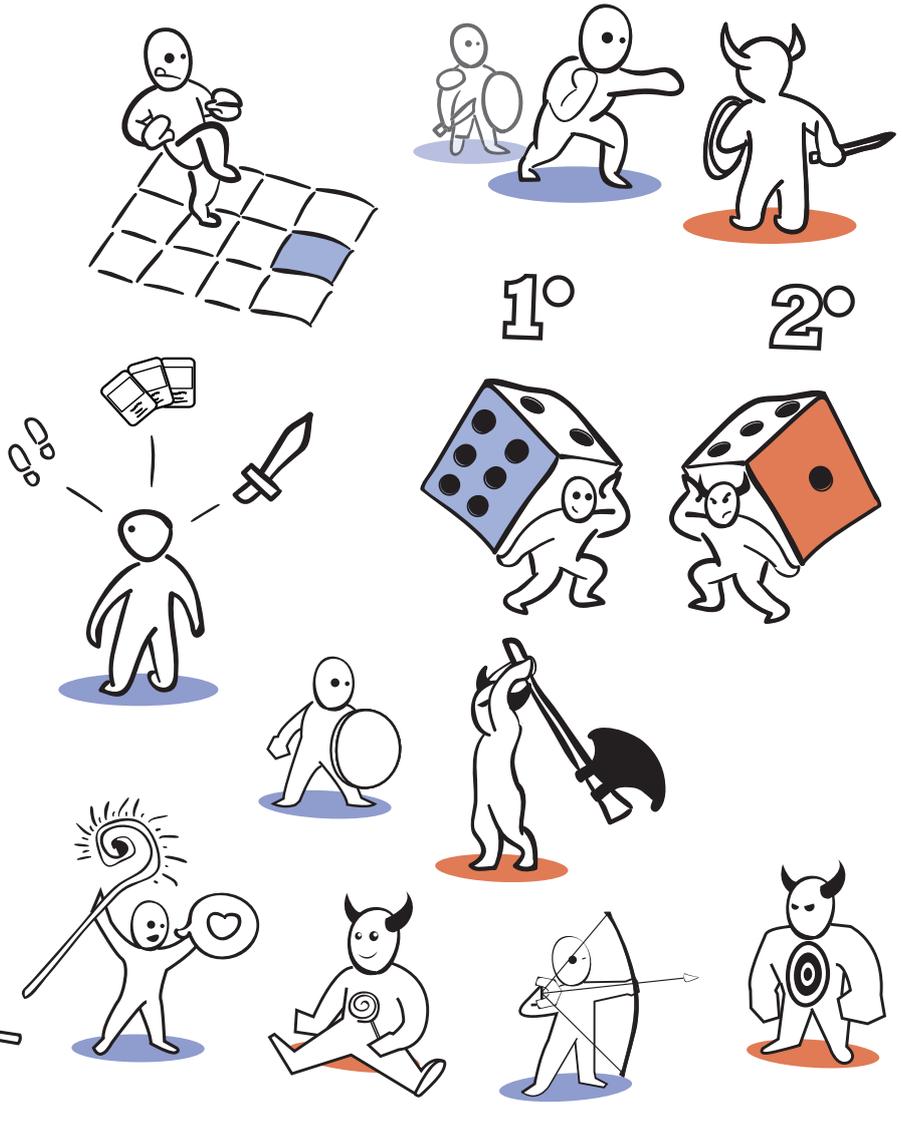
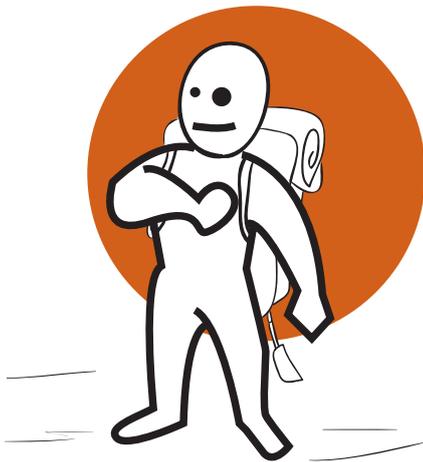


Registros fotográficos do teste de jogabilidade.

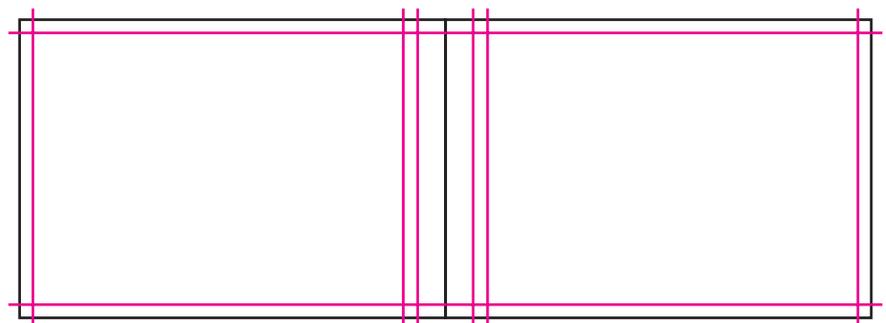
## 8. Produto final

### 8.1 Livro do Sistema

O Livro do Sistema, em formato oblongo, realça a atmosfera de contação de história. As cores vivas e elementos levemente inclinados mantêm aspecto de diário de bordo pretendido desde o início. As ilustrações mantiveram-se neutras, utilizadas para exemplificar a explicação das regras sem comprometer a imagem ou o contexto do livro.



A grid utilizada é uma grid simples, de coluna única pela diversidade de informações a serem inseridas e seguir o aspecto de diário de bordo.



Grid utilizada no Livro do Sistema

As tipografias utilizadas, tanto no Livro do Sistema como no aplicativo foram Mari&David nos títulos e Helvetica nos textos.

MARI&DAVID REGULAR

AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ KK LL MM NN  
OO PP QQ RR SS TT UU VV WW XX YY ZZ  
1234567890

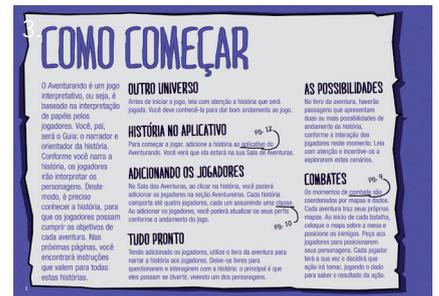
MARI&DAVID BOLD

AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ KK LL MM NN  
OO PP QQ RR SS TT UU VV WW XX YY ZZ

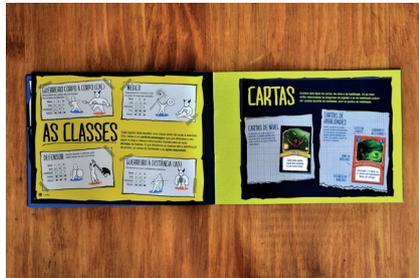
Neue Helvetica Condensed Roman

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn  
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz  
1234567890

O livro, de tamanho A5 (210x148mm fechado, 420x148mm aberto), foi confeccionado em papel couché, gramatura de 170g/m<sup>2</sup> na capa e 115g/m<sup>2</sup> no miolo, encadernado com grampo canoa.

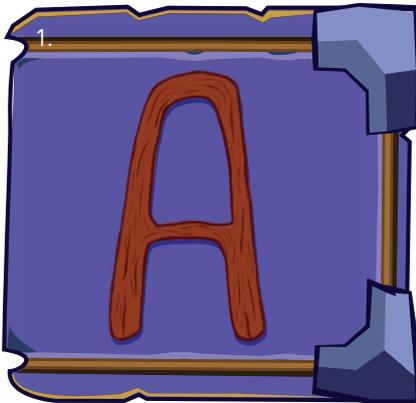


Páginas do Livro do Sistema: 1. Sumário, 2. Introdução, 3. Como começar, 4. Combate, 5. As Classes, 6. Cartas, 7. Aplicativo e 8. Registro fotográfico do material

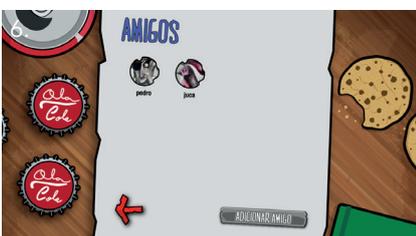


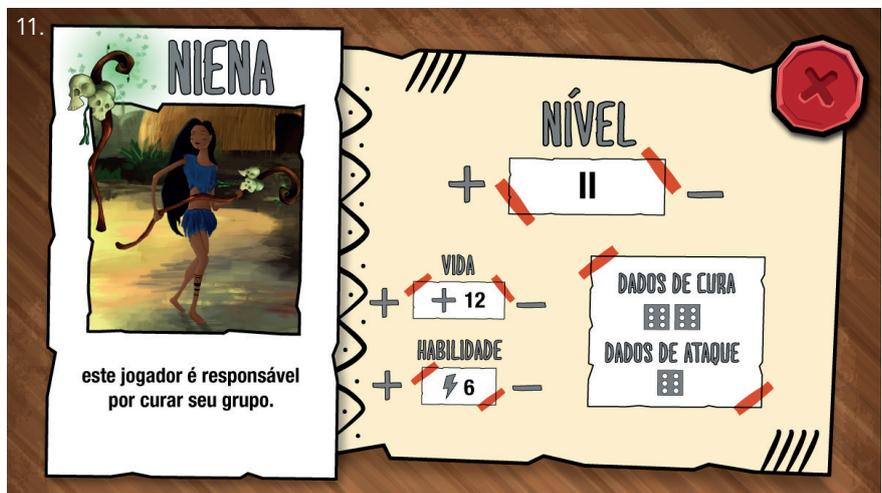
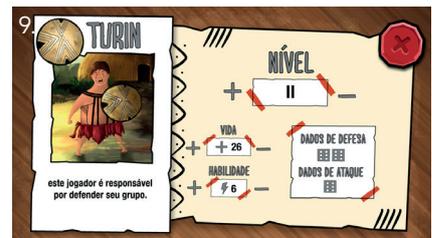
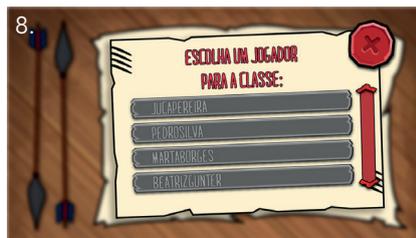
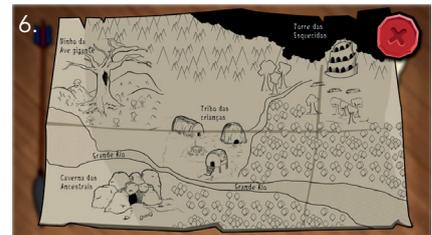
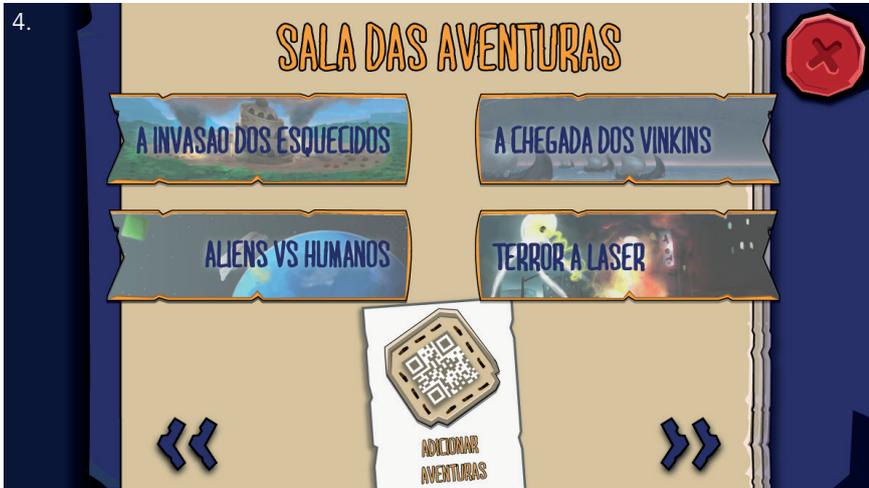
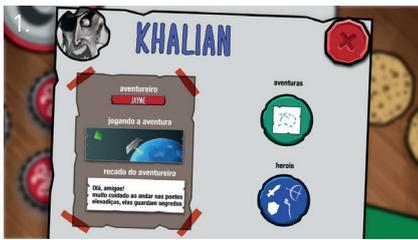
## 8.2 Aplicativo

O aplicativo manteve a identidade do Livro do Sistema, na atmosfera expedicionária. Ambienta-se em uma mesa, como se o usuário espalhasse por ela os seus registros das aventuras. A navegação manteve-se intuitiva e fluída, e linguagem alinhada ao Aventurando.



1. Ícone do aplicativo, 2. Login ou cadastro, 3. Cadastro, 4. Confirmação de cadastro, 5. Início, 6. Amigos, 7. e 8. Adicionar amigo





1. Perfil de amigo, 2. Aventuras de amigo, 3. Heróis de amigo, 4. Sala de aventuras, 5. Início de aventura, 6. Mapa, 7. Escolha da classe, 8. Escolha de jogador para classe, 9. Ficha do defensor, 10. Ficha do guerreiro corpo a corpo, 11. Ficha da médica, 12. Ficha da guerreira à distância e 13. Registro fotográfico

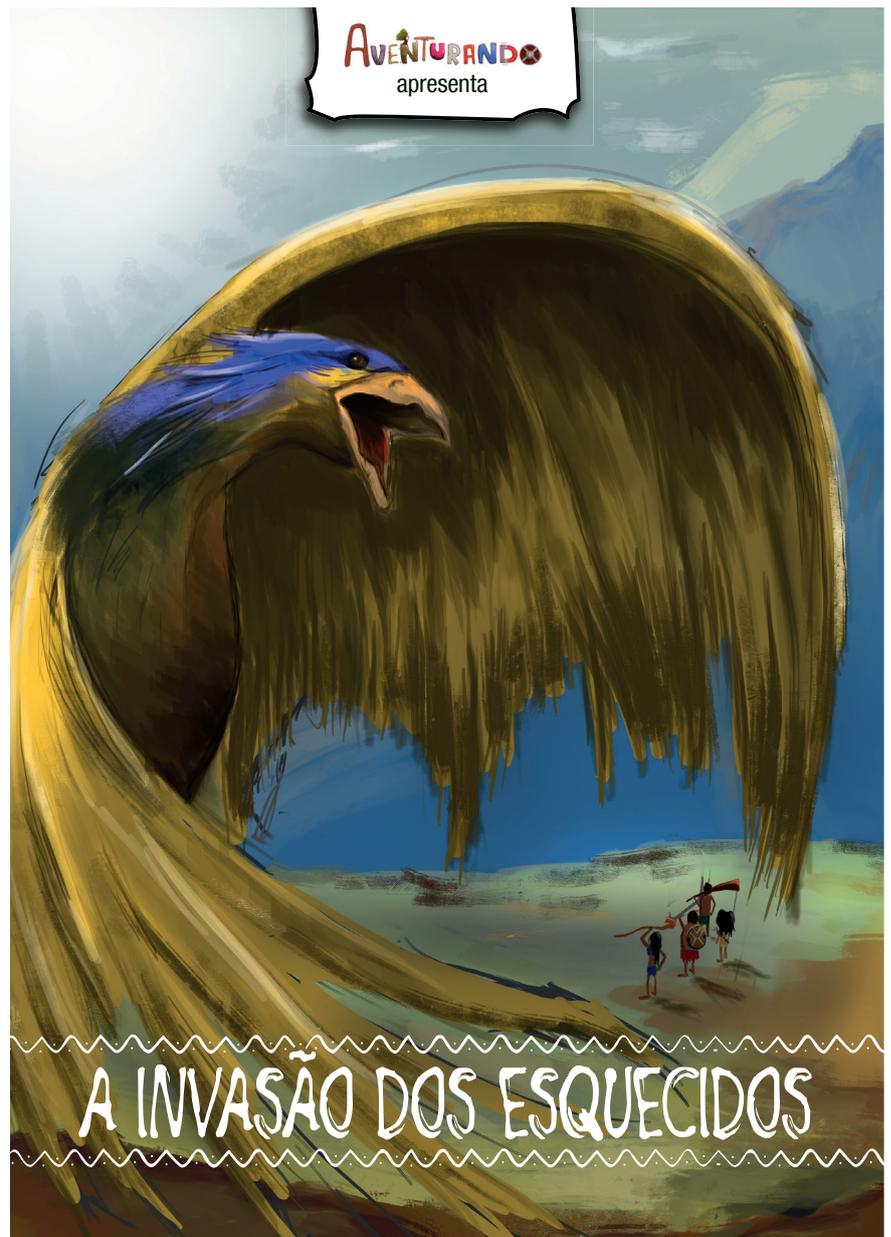


Para assistir ao vídeo de navegação do aplicativo, acesse este link: [https://youtu.be/R3rpq-vGE\\_I](https://youtu.be/R3rpq-vGE_I)

### 8.3 Livro da Aventura – A Invasão dos Esquecidos

O Livro da Aventura manteve seu projeto gráfico tradicional, por ser um material que será adaptado aos mais variados universos. Conta com a narrativa da história, os momentos específicos e as informações dos vilões, cada um diferenciado do outro por grafismos dentro do projeto gráfico.

Confeccionado em tamanho A4 (210x297mm fechado e 420x297mm aberto), papel couché, capa em gramatura 300 e miolo 115, encadernado com grampo canoa. A grid é de duas colunas, com grafismos específicos de cada momento do jogo, apresentados na primeira página.



Acima, a capa do livro A Invasão dos Esquecidos.

Ao lado, os vilões da história, apresentados somente no livro

## COMO UTILIZAR ESTE LIVRO

A Aventura "A Invasão dos Esquecidos" foi escrita com base no sistema Aventurando. A seguir, estão descritos os tipos de texto que você encontrará neste livro.

### Narrativas da história

"Há muito tempo, em uma tribo no meio da floresta, um grupo de homens vivia em harmonia com a natureza. Diversas criaturas, elementos naturais e as próprias pessoas conviviam como irmãos. Isso não significa nunca brigarem ou discordarem de alguma coisa, mas sempre entrarem em acordo, e no final tudo era resolvido pacificamente.

### Trechos que dependem das escolhas dos jogadores:

- 1 Combate na água dá vantagem ao monstro.
- 2 Se subirem no tronco o monstro perde a vantagem do ataque surpresa e os jogadores têm iniciativa.

### Trechos de combate, dependentes do resultado do jogo na mesa.

Combate. Mapa X.



Para ter acesso às regras e mapas desta aventura, baixe o aplicativo do Aventurando disponível para iOS e Android no seu smartphone e leia o código QR.

Bom jogo!

### Corredores

Os corredores são estreitos e de chão de areia escura. Muitos galhos quebrados se espalham pelo caminho. As trilhas podem ser facilmente percorridas e parecem ser naturais. Entretanto, não é possível adentrar na densa mata seca ao redor, uma profusão de gravetos, troncos e espinhos tornam impossível o avanço. Talvez com muito tempo disponível seria possível abrir novas trilhas, mas existem coisas mais urgentes para fazer.

### Claireira das pedras

Seguindo as trilhas, chegam a um local marcado por muitas rochas grandes, um campo de pedras. Os esquecidos estavam utilizando este local para deixar serras e outros suprimentos.

- 1 Se os jogadores resolverem explorar os suprimentos dos esquecidos poderão encontrar uma poção de cura; se destruírem as serras encontrarão duas Eles podem escolher livremente quem ficará com os itens. Quando o jogador que ficar com a poção decidir utilizá-la, ele deve jogar um dado para saber quantos pontos de vida irá recuperar.

- 2 Caso os jogadores ignorem os objetos ou apenas explorem a clareira de uma forma geral, nada encontrarão.

### Grande árvore

Logo adentraram a sombra da árvore gigante. Era tão escuro debaixo de sua copa que apenas pequenas ervas verde escuro conseguiam crescer, formando uma área circular perfeitamente transitável na base de suas raízes tabulares. Já nesse ponto um olhar atento percebe que houve luta no local, galhos quebrados e fora de lugar, ervas amassadas e coisas quebradas não familiares, mas que pareciam pertencer aos esquecidos. Uma de suas enormes raízes tabulares podia ser utilizada como uma escada até relevos na parte mais alta do tronco que eram como trilhas até a abertura do ninho. Aparentemente esse caminho poderia ser usado com facilidade por qualquer pessoa, possivelmente o amigo use este caminho com frequência. A toca se localiza em um oco no tronco da árvore. Nada nem ninguém dentro... O que pode ter acontecido?

### Recinto do monstro do pântano

Ao descender da árvore, o chão começa a ficar molhado e as plantas em volta a apodrecerem. Parece que algo errado está acontecendo. Logo a frente se abre um brejo escuro e vil. Apesar de não haver uma nuvem no céu, estar naquela água fez o dia parecer mais escuro. Era como se tivessem uma tempestade sobre a cabeça. Bem no meio do pântano, que exalava um cheiro de decomposição, havia um grande tronco inclinado e parcialmente mergulhado. Sua superfície era marrom bem escuro, com largas ranhuras e salpicos pretos. Um dos lados era tomado por orelhas de pau de diversas cores e tamanhos.

Abrir espaço para os jogadores se manifestarem.

Quando todos estiverem passando pela água (o que deve ser incentivado por você, lembrando que eles devem encontrar o amigo) segue a narrativa abaixo.

"Algo começa a se mover na água. Não parece simples descobrir de onde exatamente esta vindo a agitação na água. Subitamente sai da água uma criatura não natural, um verdadeiro monstro de pele gosmenta, olhos de dar medo e tentáculos compridos!"

- 1 Combate na água dá vantagem ao monstro.

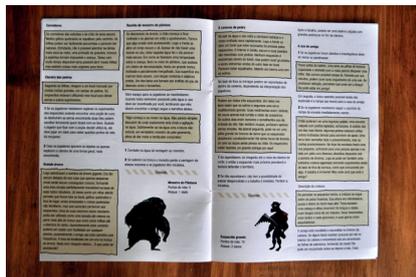
- 2 Se subirem no tronco o monstro perde a vantagem do ataque surpresa e os jogadores têm iniciativa.

Combate. Mapa 2.

**Monstro do Pântano**  
Pontos de vida: 9  
Ataque: 1 dado  
Distância: 2 passos.



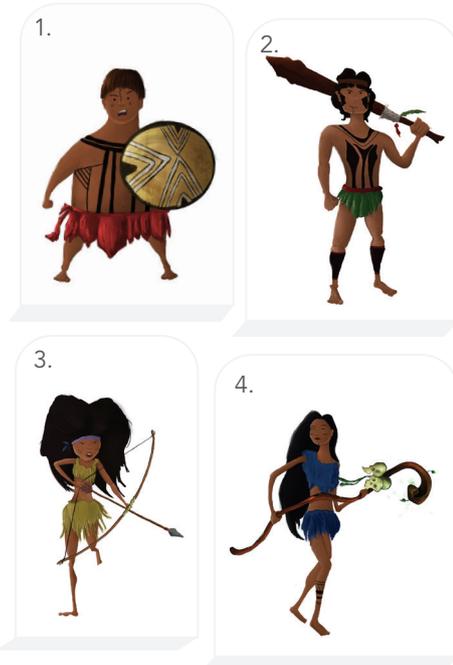
Acima, páginas do Livro da Aventura  
Abaixo, registro fotográfico



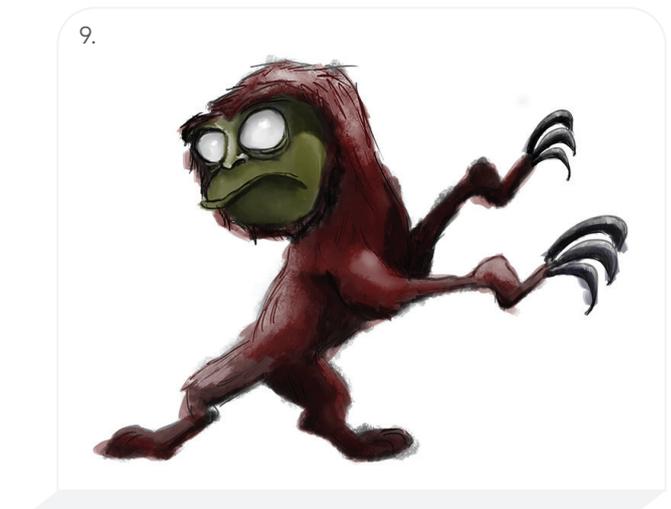
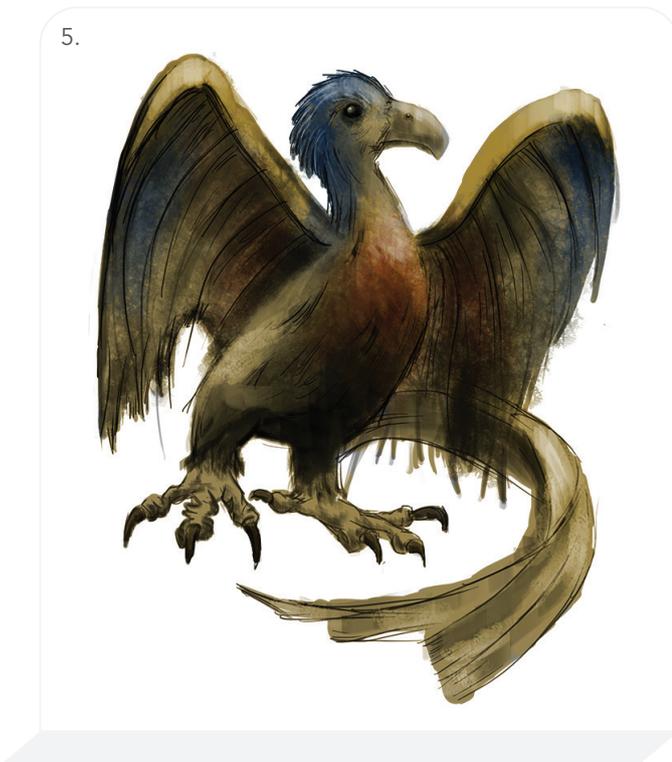
## 8.4 Tabuleiros e bonecos

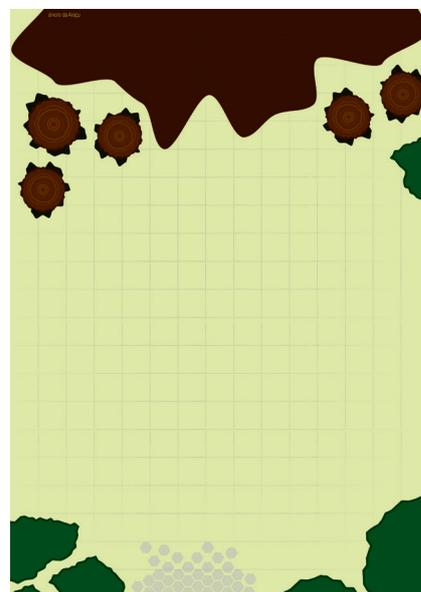
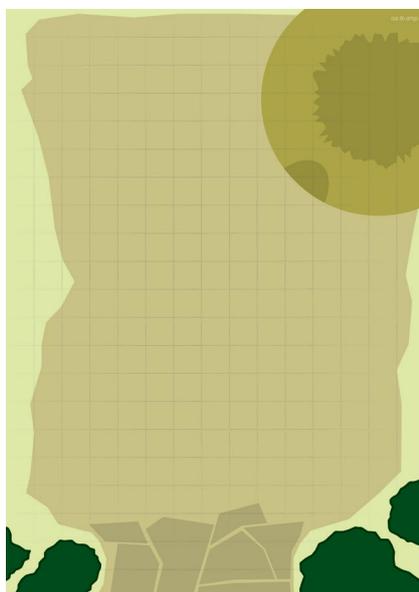
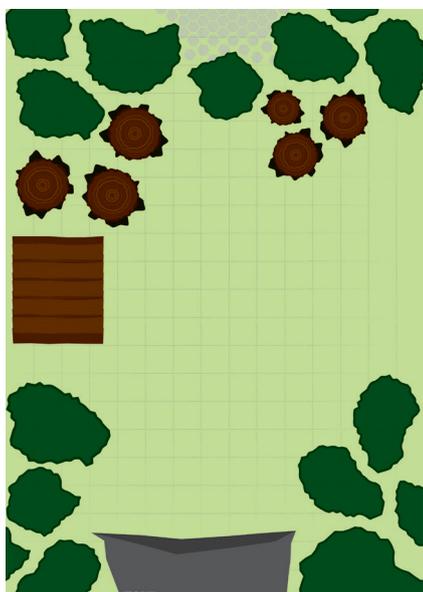
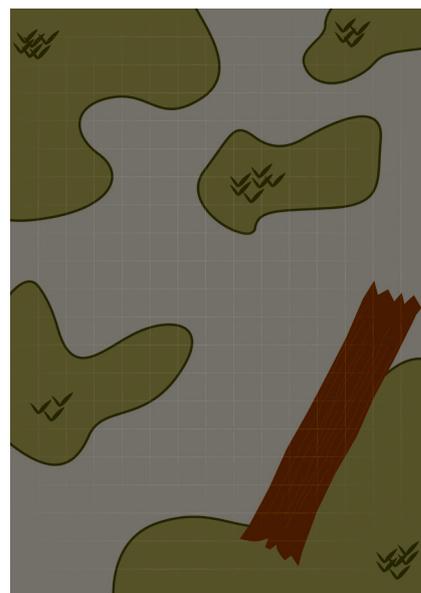
Os tabuleiros e bonecos são específicos de cada aventura. Para cada momento de combate, há um tabuleiro. Mantêm-se neles sempre a malha de quadrados, utilizadas nos momentos de combate das aventuras e que, portanto, obedecem às mesmas regras do Livro do Sistema. Os cenários e obstáculos, porém, seguem a narrativa da aventura. Os tabuleiros têm tamanho A3 e os bonecos variam entre 3 e 10cm de altura, mantendo a proporção dos personagens. São feitos bonecos de todos os personagens que participam nos combates (vilões, heróis e outros personagens importantes presentes).

Tanto os tabuleiros quanto os bonecos foram feitos em papel couché 150g/m<sup>2</sup> e vêm com o Livro da Aventura.

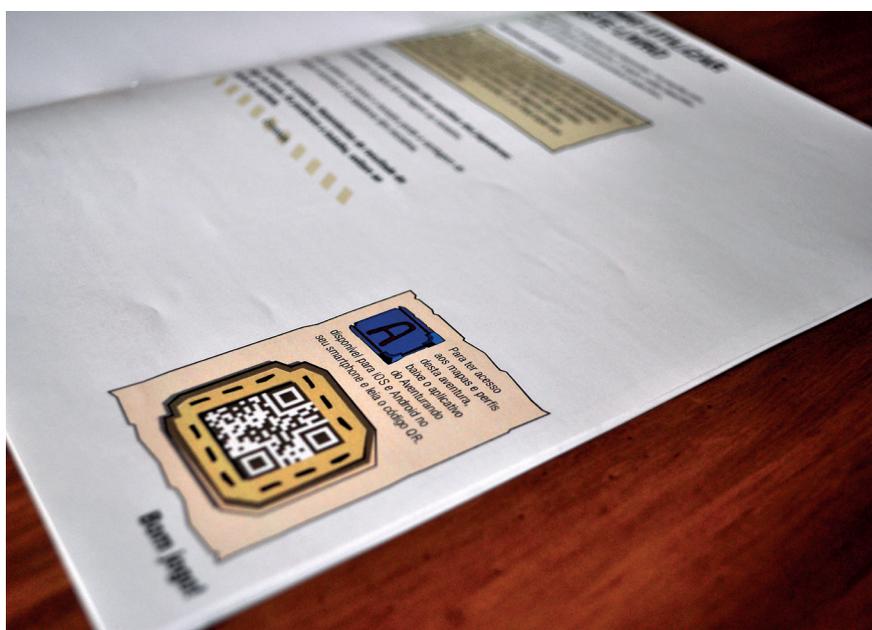


Heróis: 1. Defensor, 2. Guerreiro, 3. Arqueira, 4. Curandeira. Personagem neutro: 5. Avaçu. Vilões: 6. Esquecido, 7. Monstro do pântano, 8. Esquecido grande e 9. Criatura gigante. Proporções mantidas





Acima, os 5 tabuleiros de A Invasão dos Esquecidos  
Abaixo, registro fotográfico



## 8.5 Cards

Os cards têm sempre o mesmo padrão de grid, mas variam de grafismos, conforme cada aventura. Há sempre as informações de custo (em pontos de habilidade) e distância (em quadrados do tabuleiro), ilustração, nome do card e descrição. Confeccionados em papel couché 300g/m<sup>2</sup>.



Verso dos cards: defensor, guerreiro, curandeira e arqueira



Cards de nível



Cards de habilidade



## 9. Considerações finais

Através da realização deste projeto foi possível constatar a importância do estreitamento do laço entre pais e filhos e o quão efetiva uma história pode se tornar como ferramenta para este processo. Através dela, crianças podem expressar seus sentimentos, pensamentos e opiniões, sem sequer terem que preparar um discurso: apenas trazem à tona livre e naturalmente aquilo que acontece dentro delas.

Com esta espontânea exposição, pais podem conhecer melhor seus filhos em níveis que crianças não saberiam deixar-se conhecer e, com isto, aproximar as duas partes. Sendo melhores conhecedores de seus filhos, pais podem encontrar melhores caminhos de educá-los, o que é a principal preocupação quando se pensa em um futuro promissor para as crianças de hoje.

Neste contexto, o Aventurando apresenta-se como ferramenta, buscando utilizar recursos já existentes. A literatura, aqui utilizada na forma de contação de história, funciona como meio de comunicação entre as duas partes. Através dela, pais criam um lugar comum com seus filhos, uma plataforma de comunicação igualitária e livre. As interações digitais, entendidas como algo inegavelmente presente no cotidiano de crianças, tomam um novo sentido de uso: em vez de isolarem, aproximam. Na fase de testes, foi observado como as crianças, intuitivamente, buscavam por conta própria as informações que precisavam no ambiente digital: o mapa, a ficha do seu personagem. O fator de acaso, causado pelo dado nos momentos de combate, também trouxe um aspecto importante: tensão e possibilidade de insucesso estão presentes na trajetória da criança, independentemente de suas vontades ou esforços. É preciso saber lidar com isso e encontrar novos caminhos para chegar aos seus objetivos.

Foi possível observar, também, a naturalidade com que a criança coloca-se no lugar de alguém que lhe é querido: durante os testes, em determinado momento do jogo, a criança encontrou a ferramenta de destruição dos vilões e sua reação imediata foi querer destruí-las. Isto demonstra o nível de associação que a criança cria e quão aberta ela se torna.

Através do Aventurando, vislumbrou-se o leque de possibilidades que se abre com jogos deste tipo. Por exemplo, os recursos aqui utilizados são fortes fatores de socialização. Podem ser explorados em escolas, pelo seu senso coletivo e de cooperação; ou como ferramenta de tratamento terapêutico, adaptando a história a alguma situação que a criança precise resolver internamente, como traumas, rancores, bloqueios, etc. Outros recursos, no aplicativo, podem também explorar múltiplas possibilidades: mini-desafios digitais durante a história, cenários que atijam a imaginação ou podem ser desenhados pela própria criança, rolator de dados integrado ao aplicativo, realidade aumentada nos tabuleiros, entre outras.

## Bibliografia

ABRAMOVICH, Fanny. Literatura Infantil: gostosuras e bobices. 4.ed. São Paulo: Scipione, 1989.

BAIRROS, Jaqueline de; BELZ, Caroline Weingärtner; MOURA, Maristela; OLIVEIRA, Sélia Gomes; RODRIGUES, Tânia Terezinha; SILVA, Stefani Cavalheiro; COSTA, Fátima Terezinha da. Infância e Adolescência: A Importância da Relação Afetiva na Formação e Desenvolvimento Emocional. 2011. Palestra (XVI Seminário Interinstitucional de Ensino, Pesquisa e Extensão) - Universidade de Cruz Alta, Cruz Alta. 2011.

BAKHTIN, Mikhail V. Estética da criação verbal. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

BAMBERGER, Richard. Como incentivar o hábito da leitura. 7ª ed. São Paulo: Ática, 2000.

CASTRO, Eline Fernandes. A Importância Da Literatura Para O Desenvolvimento Da Criança. 2008. Tese parcial (Graduação em Licenciatura Específica em Português) - Universidade Estadual Vale do Acaraú, Crateús, 2008.

FRAGA, Dinorá; PEDROSO, Felipe Silveira. Jogo de RPG no Ensino e Aprendizagem de Narrativas Não-lineares. 2006. Palestra (VIII Ciclo de Palestras Novas Tecnologias na Educação) - Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. 2006.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura; Tradução: João Paulo Monteiro; São Paulo: Perspectiva, 1938.

MUNARI, Bruno. Das Coisas Nascem Coisas. São Paulo: Martins, 2008.

MACHADO, Maria Clara. A literatura deve dar prazer. Revista Nova Escola, São Paulo, n.73, p. 45-48, Abr. 2001.

SILVA, Luciana Sponton. A importância da Literatura infantil no desenvolvimento de crianças com 4 anos, São Paulo: Lins, 2009

UNESCO. Disponível em <http://www.unesco.gov.br>

VYGOTSKY, L. S. O desenvolvimento Psicológico na Infância. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

# Anexos

## Anexo I: Respostas das entrevistas.

### Quantos filhos você tem?

1 filho: 5  
2 filhos: 2  
3 filhos: 0  
4 filhos: 2

### Quanto tempo nos finais de semana você passa com eles?

Mais de 4 h por dia: 9

### Quanto tempo durante a semana você passa com eles?

2 a 4 horas: 4  
Mais de 4 horas: 5

### Quais os passatempos mais frequentes entre vocês?

Esportes: 1  
Cinema: 1  
Computador/video game: 3  
Shopping: 3  
Smartphone/tablet: 4  
Leitura: 5  
Atividade ao ar livre: 5  
Conversa: 6  
Assistir TV: 6  
Contar histórias: 7

### Seus filhos tem acesso a smartphone/tablet?

Tem seu próprio aparelho: 2  
Temos um aparelho para a família: 3  
Deixo ele utilizar o meu aparelho: 4

### Vocês utilizam juntos o aparelho?

Sim, há jogos didáticos no aparelho: 2  
Não, mas supervisiono: 7

### Com qual frequência que você lê? (dias por semana)

2 dias por semana: 3  
3 dias por semana: 2  
4 dias por semana: 1  
5 dias por semana: 1  
6 dias por semana: 2

### Seu filho vê você lendo?

Sim: 9

### Qual a frequência que seu filho lê? (dias por semana)

0 dias: 1  
1 dia: 1  
2 dias: 1  
3 dias: 2  
5 dias: 4

### Qual o interesse do seu filho em literatura?

Cria afeto por personagem: 2  
Lê para mim: 2  
Lê no seu tempo livre: 4  
Finge ser um personagem: 4  
Fala muito das histórias: 4  
Cria histórias: 6  
Pede para que eu leia: 6

### Você toma alguma ação específica para incentivar seu filho ao hábito da leitura?

"Livros sempre ao alcance. Compro novidades. Estimular troca de livros"

"Ler para se divertir, ler para se informar, ler para saber como funciona algum aparelho, ler para tomar algum remédio corretamente (bula)."

"Ele perdeu o interesse pela leitura por se tornar uma obrigação e fardo da escola e suas tarefas de casa. Para compensar isso, tentamos colocá-lo em situações que ele precise de ler e o queira fazer, como jogos em que tem que seguir pistas, ou pesquisar sobre assuntos que o interessem. A leitura de histórias antes de dormir também ajuda."

"Sim, contando (inventando) histórias para ele com as citas que ele mais gosta. Ele tem aula de literatura na escola também."

"Quando pequenos lia para eles!!"

## Anexo II: Depoimentos de jogadores de RPG.

### **Depoimento do Pablo (30): Com quantos anos começou a jogar?**

Uns 11.

### **O que mais te atraiu quando tu começou?**

As ilustrações, a fantasia e que eu podia fazer parte de algo maior e ainda por cima com meus amigos

### **O que te faz jogar até hoje?**

Eu infelizmente não jogo hoje em dia, mas o que eu achava divertido e ainda acho são várias coisas:

- Poder fazer parte de algo maior;
- Poder entrar numa fantasia
- Era um incentivo para eu exercitar o meu desenho
- As aventuras eram sempre uma oportunidade para rir muito

### **Algo que tu acharia interessante mudar ou algo que falta?**

Acho que música e efeitos sonoros fazem muita falta, mas hoje em dia isso não é difícil de arranjar

### **Você joga RPG online?**

Não. É muito legal e eu não consigo me controlar.

### **Como tu acha que um jogo como o RPG poderia ser complementado por um app?**

A ficha do personagem e dos outros jogadores poderia ser compartilhada no app. O histórico do andamento da aventura também. Informações que o Mestre só pode contar para um jogador como segredo, ou coisas que só o seu personagem sabem poderiam aparecer no app somente desse jogador específico por exemplo.

### **Depoimento do Bruno (29):**

### **Com quantos anos começou a jogar?**

Eu entendi o jogo com 12 anos, mas jogar sério com uns 17 anos.

### **O que mais te atraiu quando tu começou?**

Juntar o grupo de amigos, o mestre fazia histórias bem interessantes e o custo, pois era barato. Na época "xerocávamos" os livros. É diferente de um vídeo game.

### **O que te faz jogar até hoje?**

Juntar os amigos, situações engraçadas são criadas no momento. Ficava entretido com as historias.

### **Algo que tu acharia interessante mudar ou algo que falta?**

Acho, independente do sistema, que nada precisa ser mudado. Qualquer sistema funciona, pois valorizo mais a história.

### **Você joga RPG online?**

Se for por conferência, joguei apenas duas aventuras. Não é igual à mesa, presencial, mas pro corre-corre da vida quebra um galho.

### **Qual tu preferes - tabuleiro ou online?**

Tabuleiro, o online é quebra galho.

### **Como tu acha que um jogo como o RPG poderia ser complementado por um app?**

Já encontrei apps de RPG antes. O que funciona é geradores de ficha, cálculo de experiência, biblioteca de regras, rolaadores de dados. É o básico.

### **Você conhece alguma forma simplificada de jogar RPG**



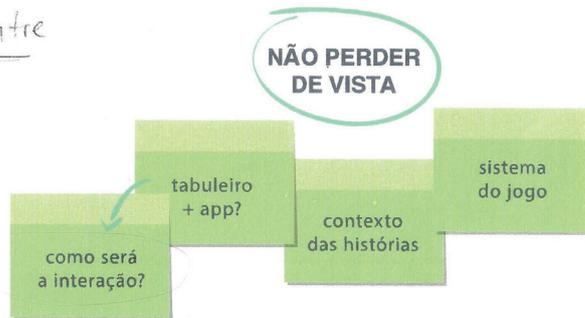
## Anexo IV: Anotações e estudos feitos.

IVa: Primeiras noções ideológicas do projeto.



interação: ação entre

- ideias ou mais estímulos envolvidos
- capacidade de análise do conteúdo
- resposta baseada nos conteúdos que chegam

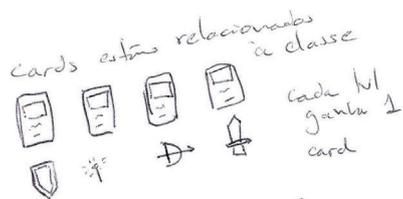


IVb: Primeiras ideias em relação ao sistema de combate.

Sistema

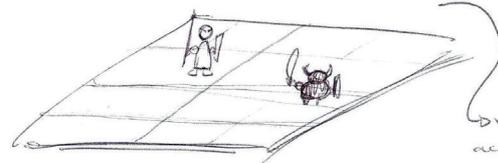


- + Pontos de vida
- ☞ Pontos de habilidade → relacionados aos cards
- ☞ Pontos de ataque
- ou AC Pontos de ação → determinam a quantidade de casas que pode andar



Os cards vão dar o conceito de nível!

Pontos de ação determinam quantas casas o jogador pode andar

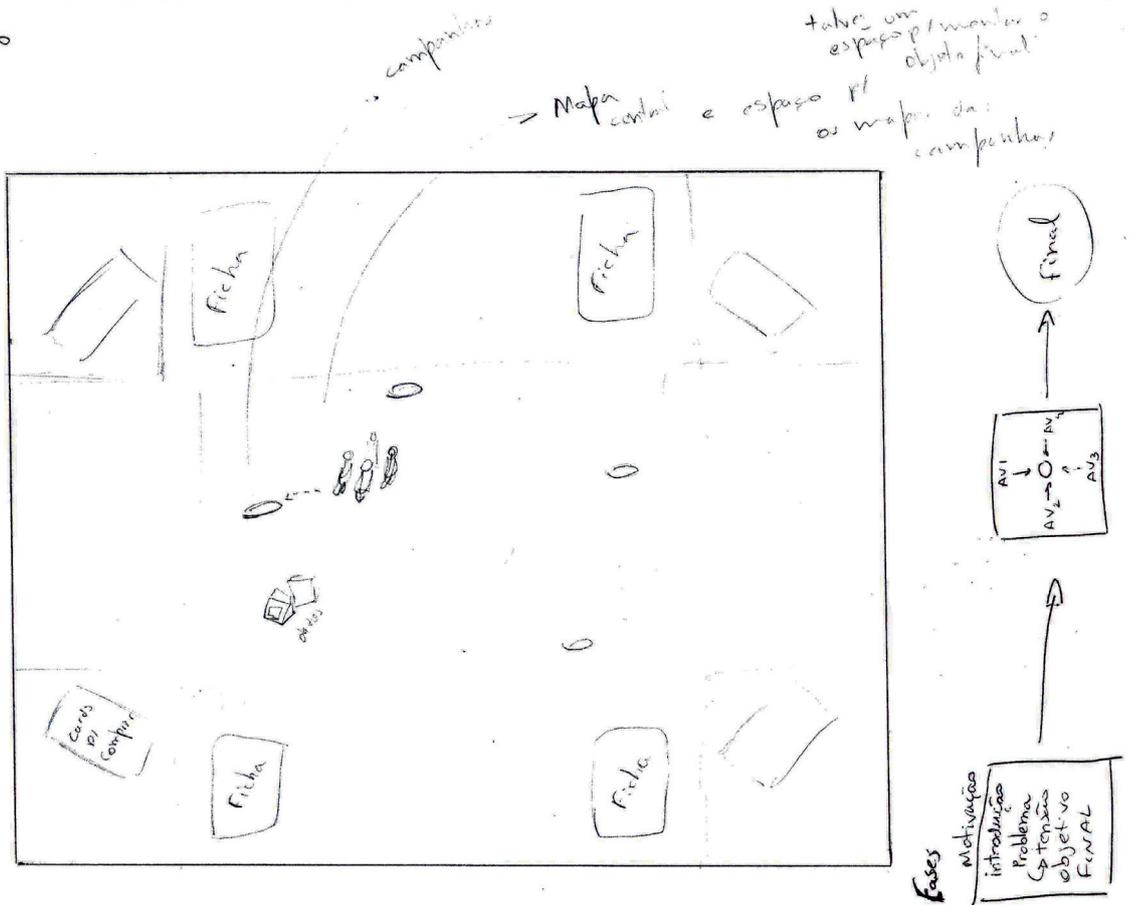


variação de acordo com a classe

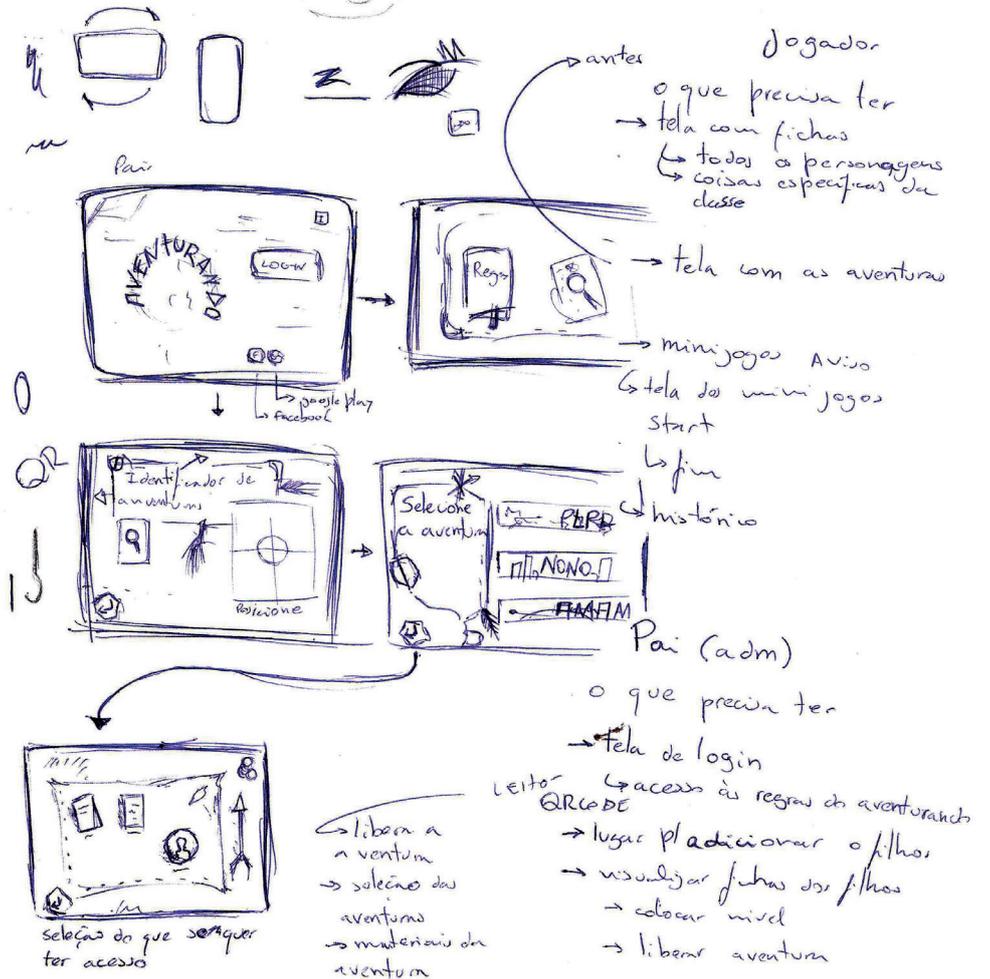
- resumidamente
- AC - 2
  - PV - 10
  - PH - 2
  - Ataque - 1d6
- ou andar ou atacar

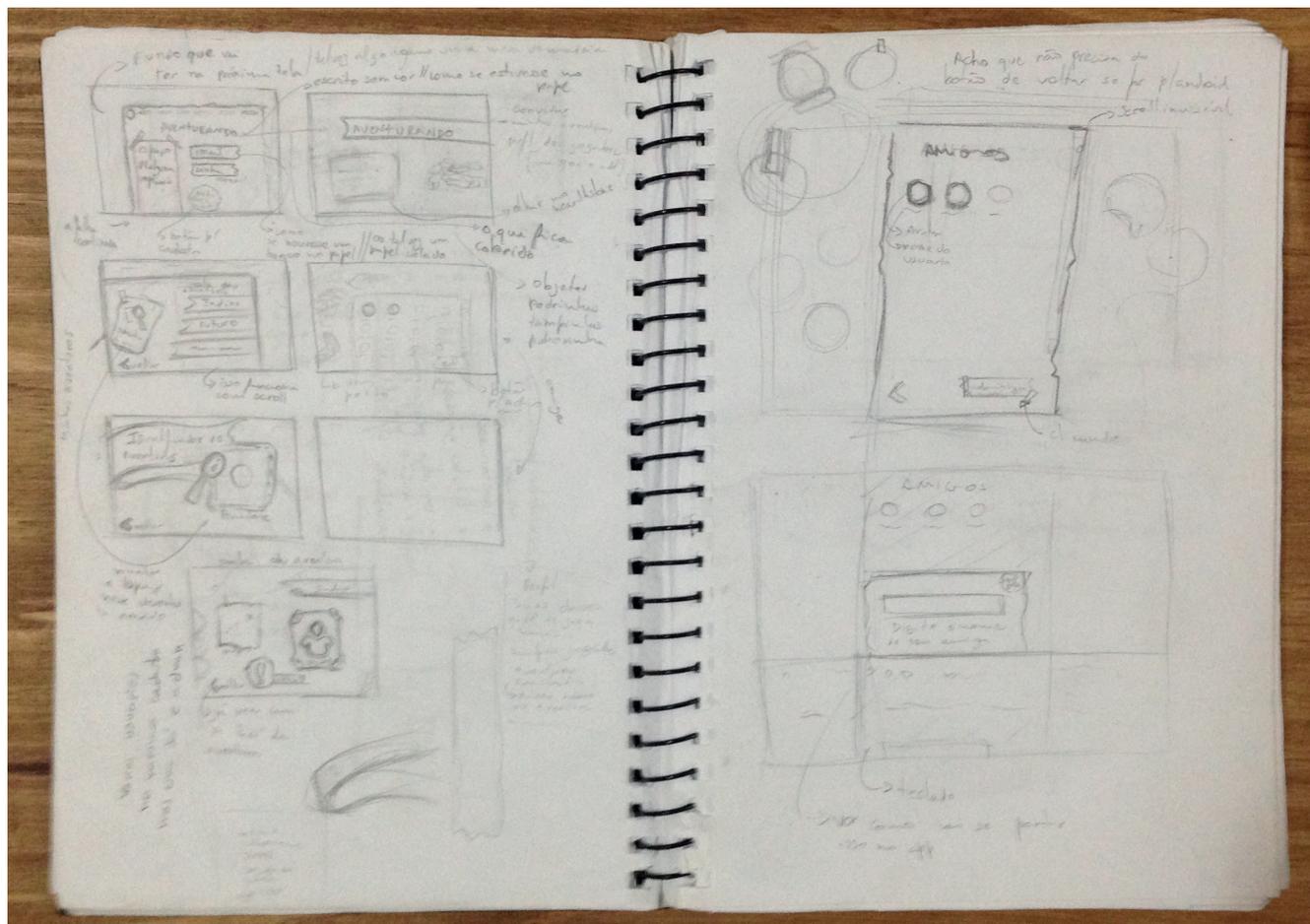
distância de ataque P/ longa e curta distância 3Q ou 1 Q etc

tabuleiro

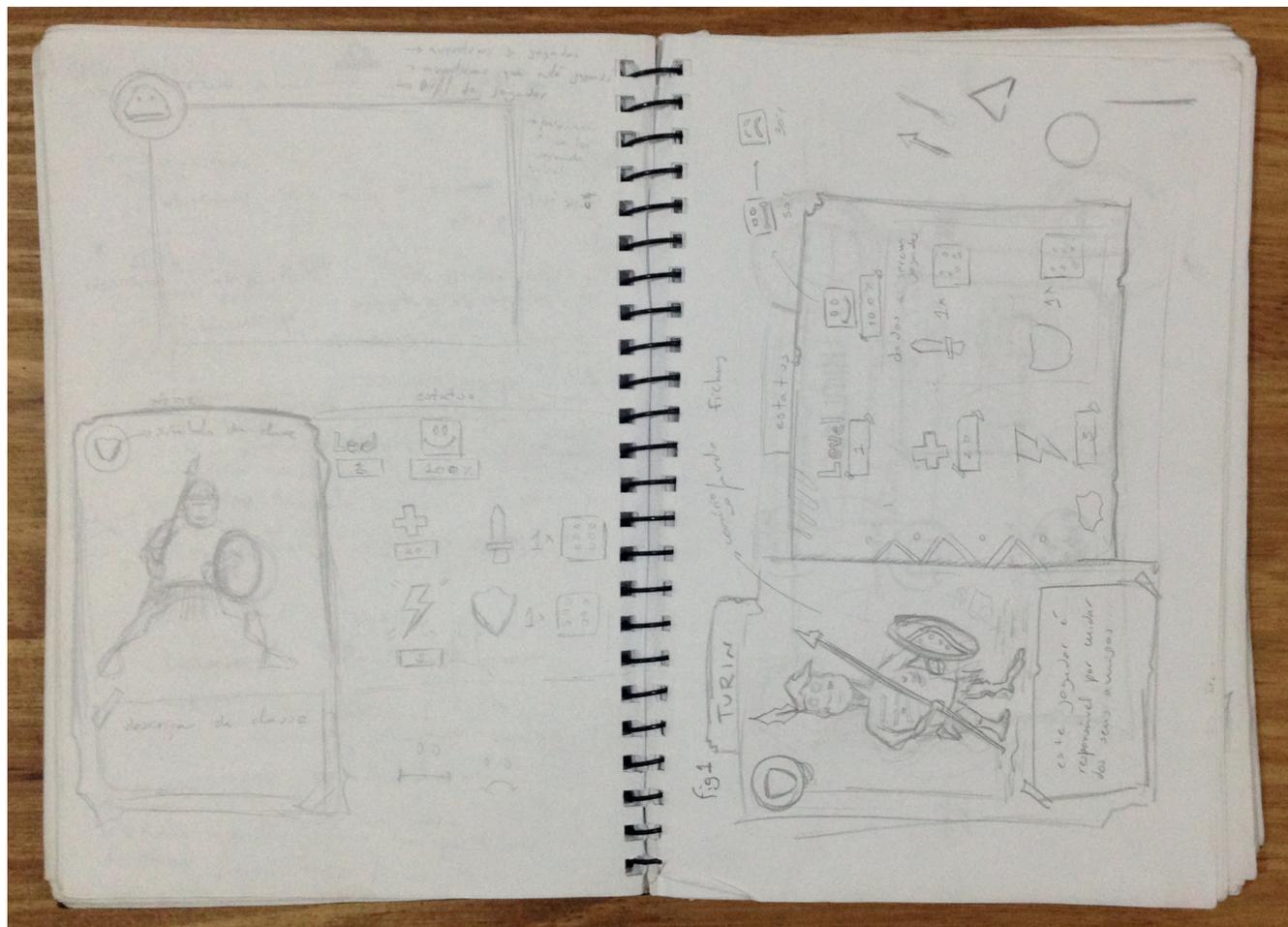


IVc: Estudos de navegação e identidade do aplicativo.

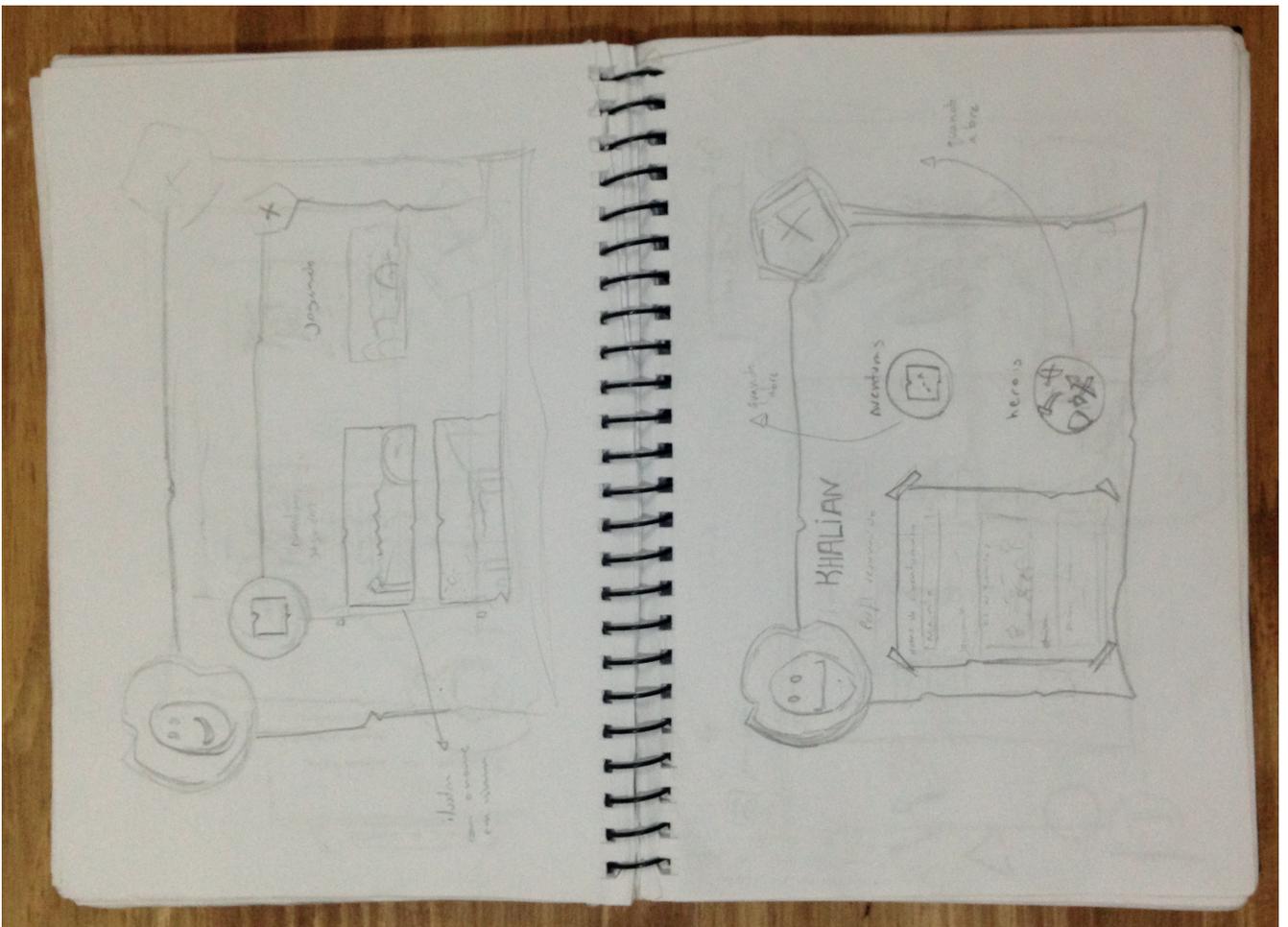




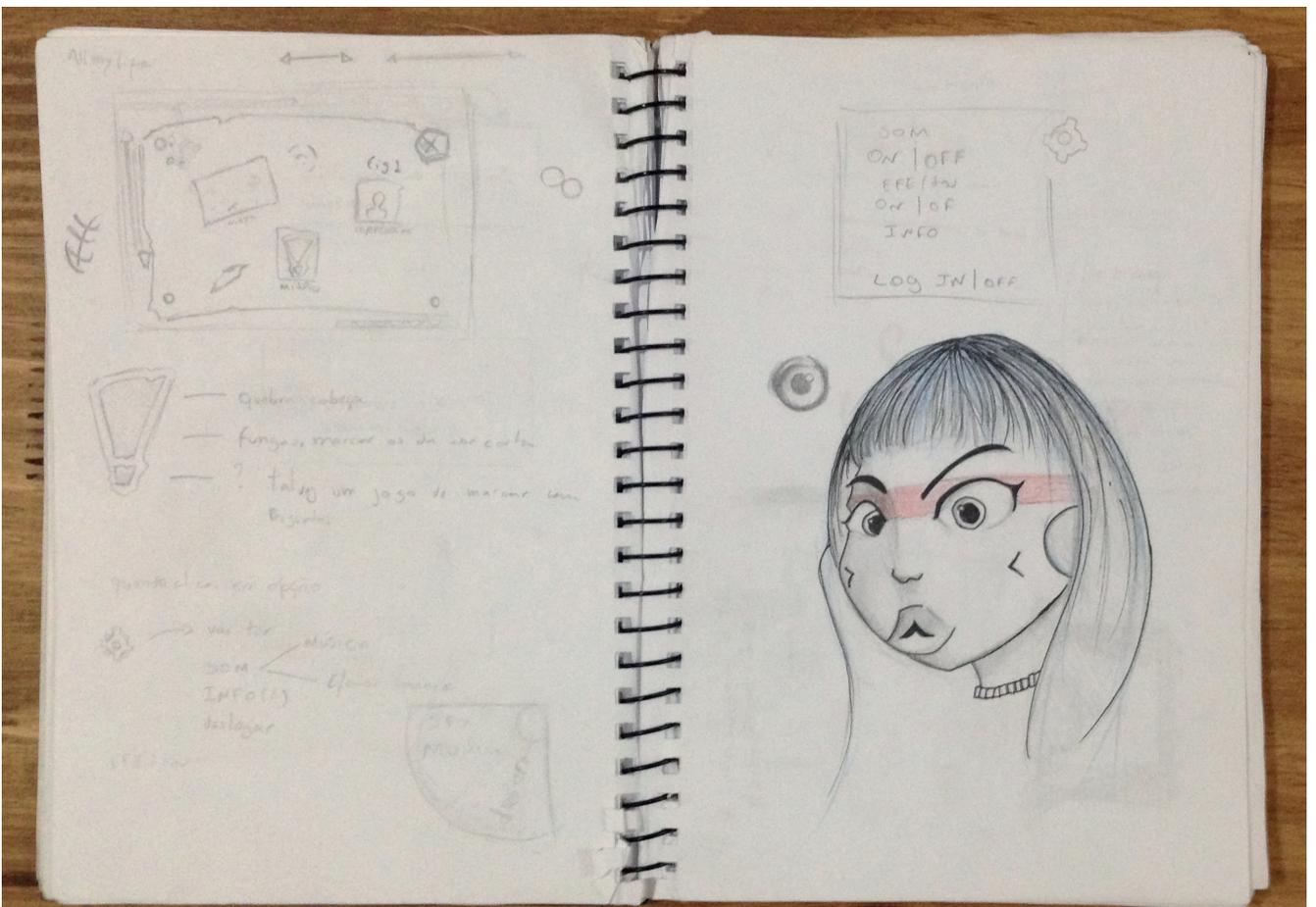
Estudo de fluxo de navegação do aplicativo



Estudo da tela da ficha do personagem



Estudo da tela de perfil de amigo



Estudo da tela inicial da aventura e seus elementos



IVe: Diferentes cards de habilidade para cada classe.

(R) N pode usar mais de uma carta por turno

	+6	+6	
	0	1	2
+	20	26	32
+	13	6	9
+	116	-6	216

elementos  
 simplifica 3ms  
 diferentes cards  
 bastantes de cards  
 ativos

IV  

 custo - 1 pto de habilidade  
 permite andar e atacar no mesmo turno  
 # N se aplica

custo - 2 pto de habilidade  
 permite andar e atacar no mesmo turno  
 # N se aplica

levantar escudo - 3 pto de habilidade  
 evita todo o dano e reduz a velocidade de movimento do inimigo  
 # N se aplica

compartilhar o movimento  
 custo - 1 pto de habilidade  
 permite o jogador se mover para o mesmo lugar do amigo  
 # N se aplica

a carta de movimento  
 # sem limite de movimento

DPS

	+3	+6	
	0	1	2
+	12	15	21

somatório  
 custo - 1 pto de habilidade  
 # N se aplica  
 permite andar e atacar no mesmo turno

distribuir dano  
 custo - 2 pto de habilidade  
 # adjacente  
 o dano dividido igualmente em inimigos próximos

ataque concentrado  
 custo - 2 pto de habilidade  
 # adjacente  
 + 1 dado para o ataque

deslocamento especial  
 custo - 3 pto de habilidade  
 # N se aplica  
 se desloca automaticamente para perto de um amigo e ainda pode atacar com 1 dano bonus

Healer



alcance da carta



	0	1	2
+	8	12	16

usar o  
aplicativo como  
um poke de 10  
região das  
estrelas



Pacificar  
custo - 1 pto de habilidade  
Adjacente O inimigo não pode  
atacar durante o turno



benção da floresta  
custo - 1 pto de habilidade  
Adjacente  
concede +1 dado  
ou +1 pto de habilidade  
p/ um amigo

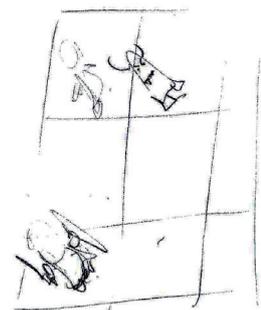
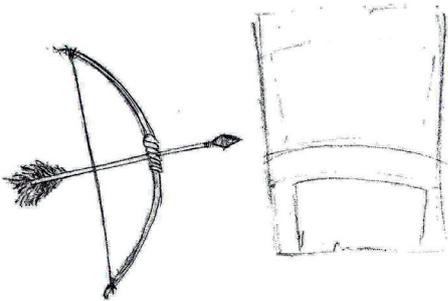


cura simultânea  
custo - 2 pto de habilidade  
Não se aplica  
Divide igualmente a cura  
do turno entre todos os jogadores



cura absoluta  
custo - 3 pto de habilidade  
Não se aplica  
Recupera a vida todos  
os amigos

DPS ranged



Quando for ANS  
se divide o dano  
do inimigo



tiro duplo  
custo -

escolhe dois  
alvos p/ dividir  
o dano



flecha de medo  
custo 3 pto de habilidade

o alvo se desloca  
aleatoriamente por  
1 quadrante de frente  
2 turnos



flecha paralizante  
custo - 2 pto de habilidade  
Paralisa o oponente  
durante um turno



tiro deitado  
custo 3 pto de habilidade

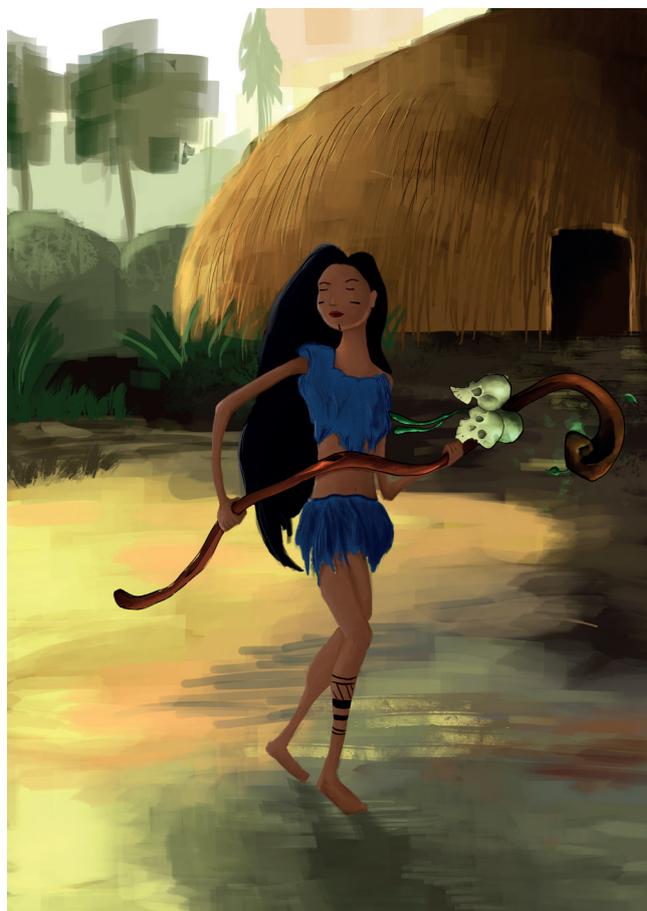
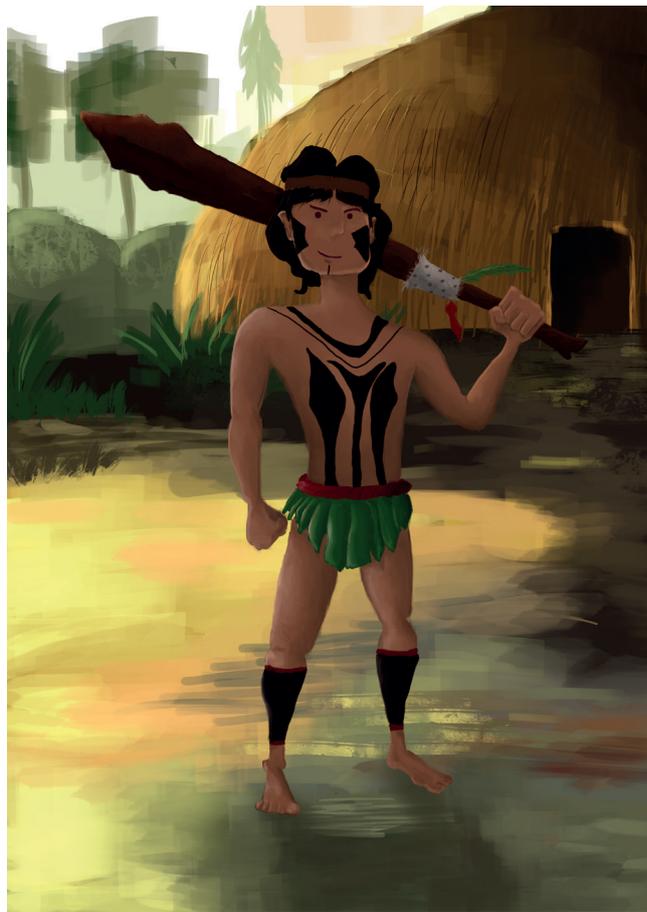
Ignora a defesa do  
inimigo

## Anexo V: Ilustrações utilizadas

IVa: Ilustrações utilizadas no aplicativo.

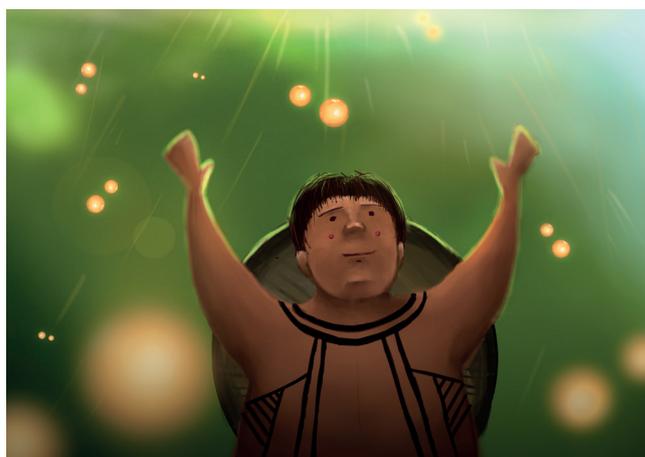
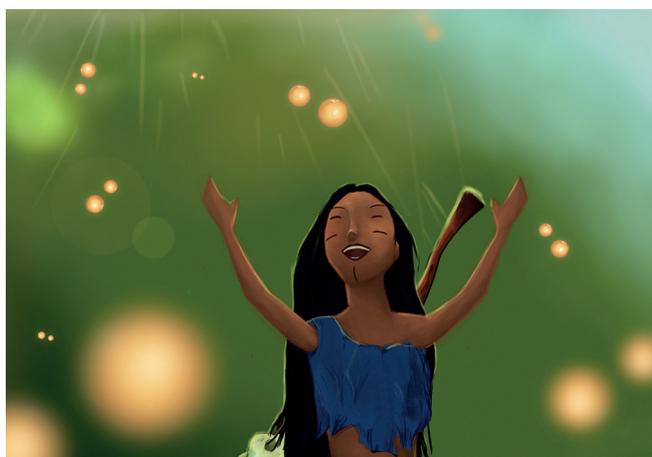
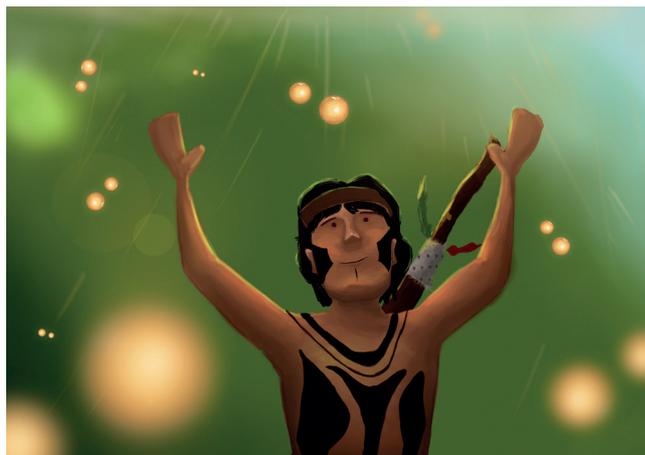
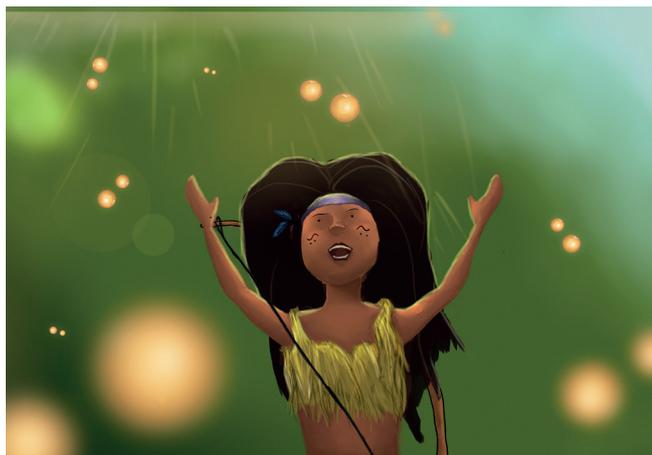


Ilustrações utilizadas na Sala das Aventuras



Ilustrações utilizadas nas fichas das classes

IVb: Ilustrações utilizadas nos cards.



Ilustrações utilizadas nos cards de nível

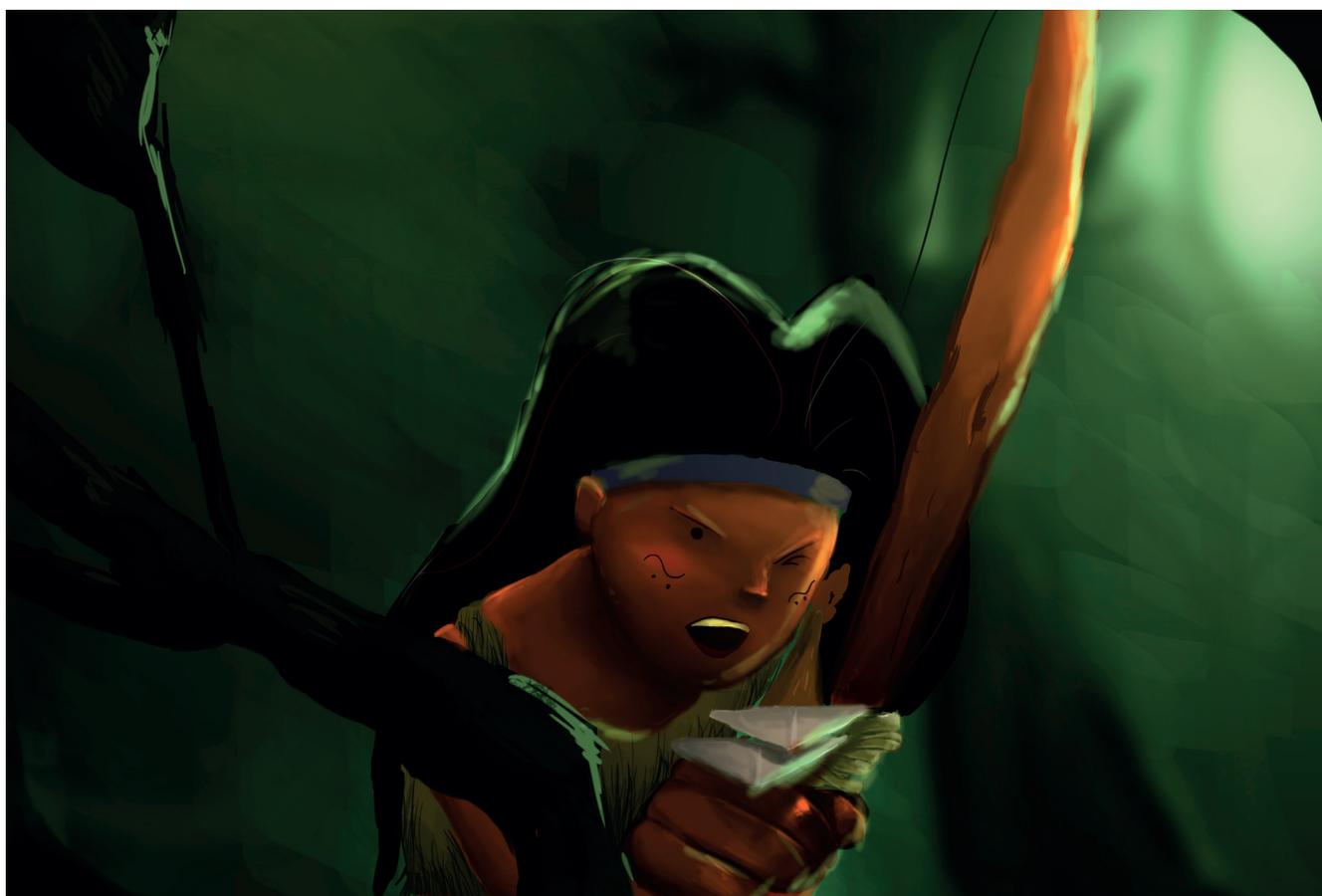


Ilustração utilizada nos cards de habilidade Tiro duplo

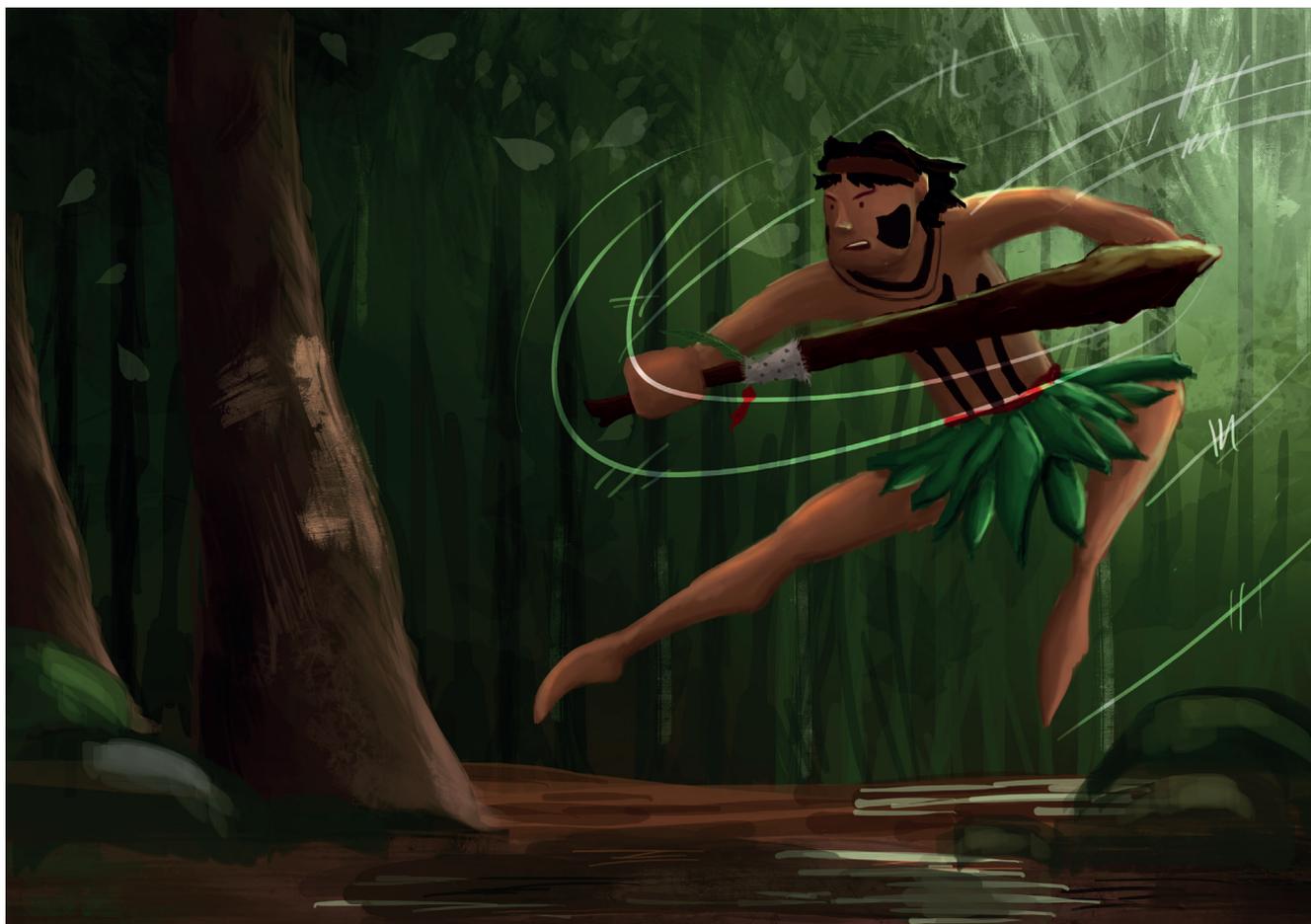


Ilustração utilizada nos cards de habilidade Repentino

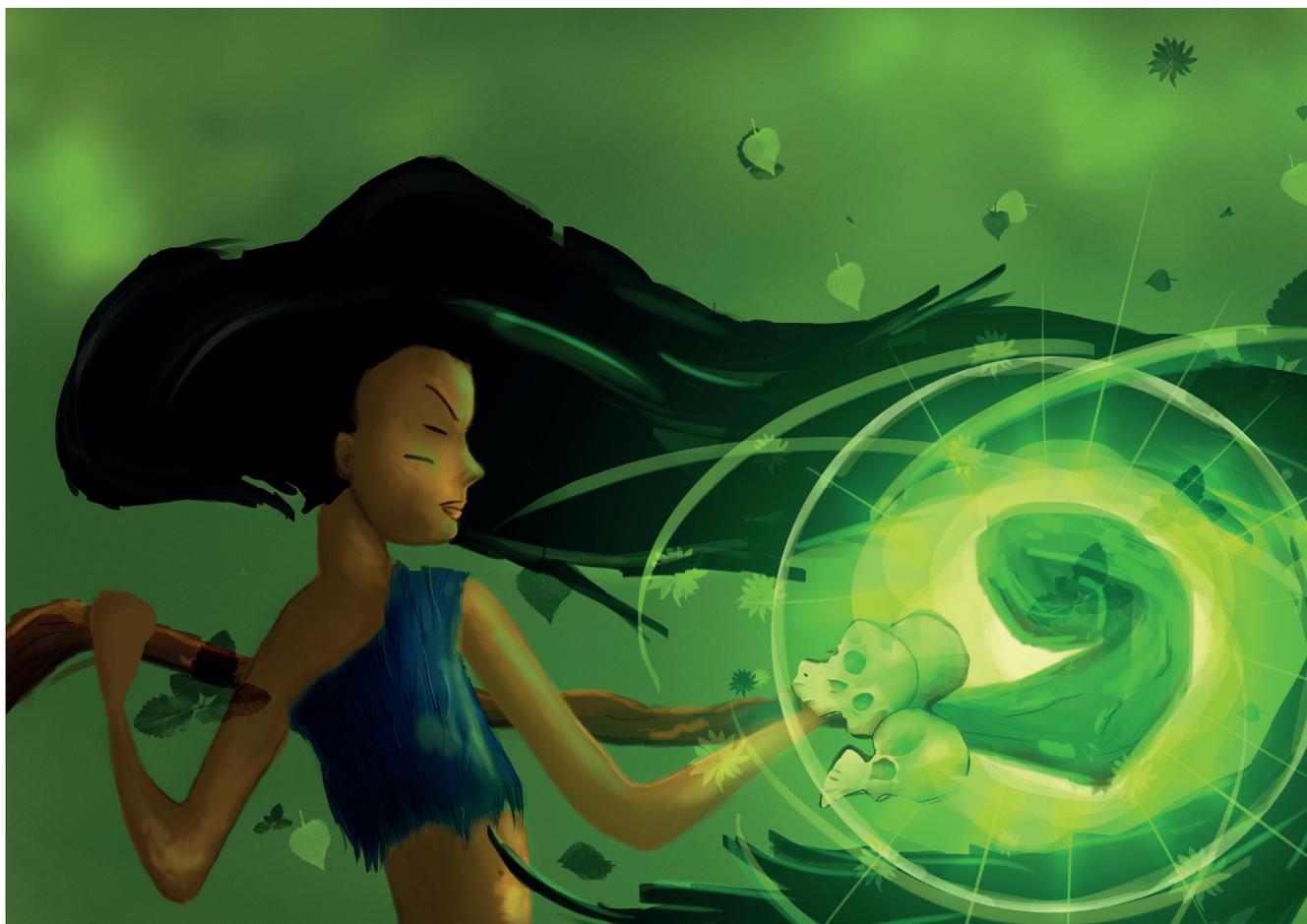


Ilustração utilizada nos cards de habilidade Benção da Floresta



Ilustração utilizada nos cards de habilidade Levantar Escudos

IVb: Ilustrações utilizadas no Livro da Aventura.



Avaçu



Esquecido grande



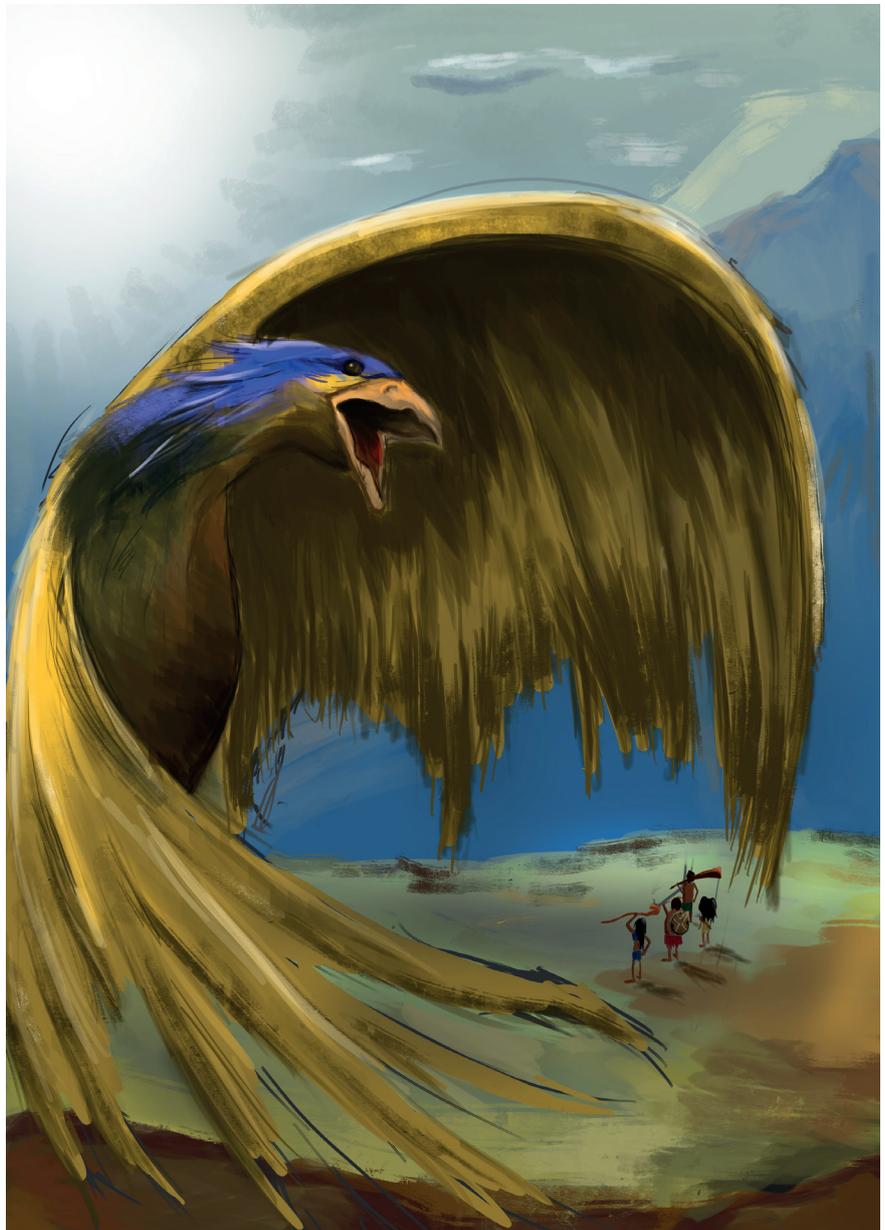
Criatura gigante



Esquecido



Monstro do pântano



Capa do Livro da Aventura