



ROTAS DA
VIDA

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS
CURSO DE LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS

GABRIELA SOUZA MONTEIRO

**ROTAS DA VIDA:
REVERBERAÇÕES DA CONSTRUÇÃO DE UM JOGO DE TABULEIRO NO
CONTEXTO DA EDUCAÇÃO**

PORTO ALEGRE

2024

Gabriela Souza Monteiro

**ROTAS DA VIDA:
REVERBERAÇÕES DA CONSTRUÇÃO DE UM JOGO DE TABULEIRO NO
CONTEXTO DA EDUCAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação
apresentado ao Instituto de Artes da
Universidade Federal do Rio Grande do Sul
como requisito parcial para a obtenção do grau
de Licenciado em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Luciano Bedin da Costa

Porto Alegre

2024

[Espaço para ficha catalográfica]

Gabriela Souza Monteiro

**ROTAS DA VIDA:
REVERBERAÇÕES DA CONSTRUÇÃO DE UM JOGO DE TABULEIRO NO
CONTEXTO DA EDUCAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação apresentado ao Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciado em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Luciano Bedin da Costa

Porto Alegre, 28 de agosto de 2024.

Resultado:

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Luciano Bedin da Costa (orientador)
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Rodrigo Lages e Silva
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Cristian Poletti Mossi
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof.^a Dr.^a Larisa da Veiga Vieira Bandeira
Universidade de Santa Cruz do Sul

Dedico este TCC à memória de meus queridos avós, Naida e Jayme. Embora não possam estar fisicamente presentes hoje, sinto que seus espíritos sorriram ao me ver chegar até aqui.

Com cada gesto de carinho e cada momento dedicado às minhas aventuras de infância, vocês moldaram meu coração e minha mente. As peças que me deram – amor, perseverança e curiosidade – são os tesouros que carrego comigo a cada passo desta jornada. A nostalgia daqueles dias dourados, quando ríamos e brincávamos juntos, acendeu em mim uma chama que nunca se apagou.

Hoje, ao me tornar educadora, levo comigo o desejo de recriar para meus alunos o universo acolhedor e mágico que vocês construíram para mim. Quero semear em cada criança as mesmas sementes de afeto e curiosidade que vocês plantaram em meu jardim interior.

Obrigada por terem sido os primeiros a me mostrar que aprender pode ser uma aventura cheia de amor e alegria.

AGRADECIMENTOS

Com o coração repleto de carinho, quero agradecer àqueles que coloriram minha jornada até aqui.

Aos meus pais queridos, Isabel e Kleber, que, com amor e dedicação, cultivaram em mim as sementes da perseverança e do cuidado. Cada oportunidade que tive e tenho é fruto do solo fértil que vocês prepararam com tanto cuidado.

Ao meu amado Gabriel, parceiro de vida e guardião dos meus sorrisos: você foi meu farol nessa reta final. Suas palavras de apoio iluminaram meu caminho quando tudo parecia escuro, e sua presença constante me deu forças para não desistir.

Aos professores que pintaram minha mente com as cores do conhecimento: vocês são artistas do saber. Cada aula foi uma pincelada de inspiração, transformando minha visão de mundo. Em especial, ao professor Luciano Bedin, cuja sabedoria e afeto deixaram uma marca indelével em minha jornada acadêmica.

A todos vocês, minha eterna gratidão por terem sido as estrelas-guia no céu da minha história.

RESUMO

Esta conclusão de curso propõe uma reflexão sobre as reverberações da construção de um jogo de tabuleiro no contexto da educação, com ênfase nas áreas de Artes Visuais e Projeto de Vida. A proposta central é cultivar um jogo de tabuleiro capaz de simular as escolhas de vida e suas consequências no contexto da adolescência e juventude. A pesquisa teve como produto a criação de um jogo de tabuleiro chamado *Rotas da vida*, o qual buscou abordar as diversas trajetórias que a vida pode levar, permitindo que os estudantes pudessem explorar diferentes caminhos e rotas, aprendendo a lidar com as possibilidades e fragmentações que um acontecimento pode gerar. O jogo foi testado junto a estudantes do ensino médio de duas escolas privadas da região metropolitana de Porto Alegre, totalizando 04 encontros em julho de 2024. A partir das experiências pessoais e docentes da pesquisadora, bem como das observações e questionários realizados durante a testagem, pode se constatar que a temporalidade da escola (dividida em disciplinas e períodos) colide diretamente com o tempo de jogo, reduzindo suas possibilidades de imersão e fluência, também chamado de *flow*.

Palavras-chave: jogos de tabuleiro; apoio pedagógico; trajetórias da vida; *flow*; letramento de jogos de tabuleiro.

ABSTRACT

This capstone project proposes a reflection on the reverberations of creating a board game within the educational context, with an emphasis on the areas of Visual Arts and Life Design. The central proposal is to cultivate a board game capable of simulating life choices and their consequences within the context of adolescence and youth. The research resulted in the creation of a board game called *Routes of Life*, which aimed to address the various paths life can take, allowing students to explore different paths and routes, learning to deal with the possibilities and fragmentations that an event can generate. The game was tested with high school students from two private schools in the metropolitan area of Porto Alegre, totaling 04 sessions in July 2024. Based on the personal and teaching experiences of the researcher, as well as the observations and questionnaires conducted during the testing, it was found that the school's temporal structure (divided into subjects and periods) directly collides with the game's time, reducing its possibilities for immersion and flow, also known as *flow*.

Keywords: board games; pedagogical support; life trajectories; flow; board game literacy.

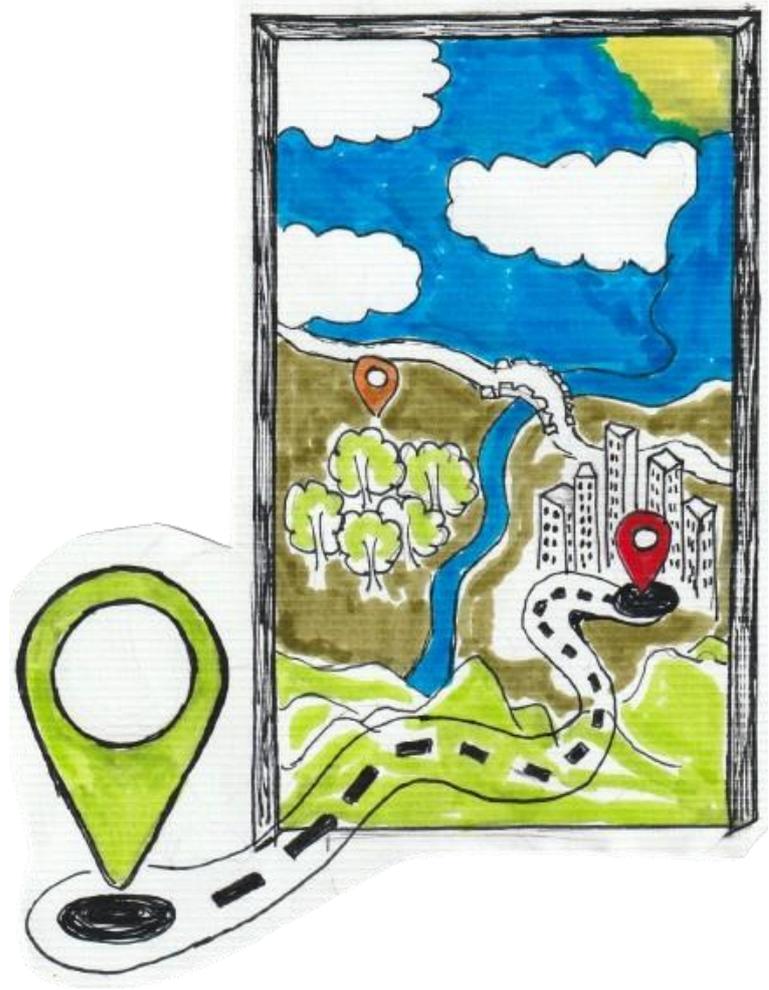
LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Meu <i>punctum</i> : <i>Mesa farta, fartura do amor?</i> Casamento dos meus pais.	17
Figura 2: Meu <i>punctum</i> : <i>O afeto sem o militarismo</i> . Eu e o vô na minha formatura do ensino médio.	18
Figura 3: Tabuleiro de Senet com peças e gaveta, originário de Deir el-Medina / Tumba de Kha, Novo Reino, 18ª dinastia, Amenhotep II – Amenhotep III (1428-1351 AC).	32
Figura 4: <i>Nós Não Testamos Este Troço: Cinético</i>	37
Figura 5: <i>Dice Forge</i>	38
Figura 6: <i>Quarriors!</i>	38
Figura 7: Atributos jogo <i>Rotas da vida</i> (Saúde, cultura e relacionamento).	39
Figura 8: Carta de objetivo.	40
Figura 9: Cartas de conquistas.	40
Figura 10: Sistema de obtenção de recursos para compra de cartas de conquistas.	41
Figura 11: Identidade visual <i>Rotas da vida</i>	42
Figura 12: Dados de recursos (primeiro teste de mecanismo para obtenção de recursos. Descartado por alta dificuldade de reprodução).	43
Figura 13: Gráfico demonstrando quantidade atual de cartas e quantidade necessária para criar um baralho de cartas de relacionamento balanceado.	46
Figura 14: Gráfico demonstrando quantidade atual de cartas e quantidade necessária para criar um baralho de cartas de saúde balanceado.	47
Figura 15: Gráfico demonstrando quantidade atual de cartas e quantidade necessária para criar um baralho de cartas de cultura balanceado.	47
Figura 16: Distribuição dos atributos médios dos jogadores utilizando a estratégia de compra equilibrada.	49
Figura 17: Distribuição dos atributos médios dos jogadores utilizando a estratégia de foco único em comprar cartas de cultura.	50
Figura 18: Distribuição dos atributos médios dos jogadores utilizando a estratégia de comprar somente cartas de saúde.	51
Figura 19: Distribuição dos atributos médios dos jogadores utilizando a estratégia de focar somente na compra de cartas de relacionamento. Notou-se que mesmo utilizando essa estratégia, os jogadores ainda acumulavam uma grande quantidade de cultura em relação ao relacionamento. Essa informação nos guiou a aumentar os bônus das cartas de relacionamento, visando alcançar o equilíbrio com as de cultura.	52
Figura 20: Prática pedagógica, jogando <i>Rotas da vida</i>	60
Figura 21: Prática pedagógica, montagem do tabuleiro.	60
Figura 22: Prática pedagógica, jogando <i>Rotas da vida</i>	68
Figura 23: Prática pedagógica, jogando <i>Rotas da vida</i>	68

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	MINHAS ROTAS DE VIDA	15
2.1	OS TRAJETOS	15
2.2	A JORNADA	16
2.3	O JOGO DA VIDA	17
2.4	A EMANCIPAÇÃO	18
2.5	O TRABALHO	19
2.6	A GRADUAÇÃO	20
3	OBJETIVOS	24
3.1	OBJETIVOS GERAIS	24
3.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	25
4	O JOGO – CONCEITOS GERAIS	27
5	A HISTÓRIA DOS JOGOS DE TABULEIRO	31
6	CONSTRUINDO UM JOGO DE TABULEIRO.....	35
6.2	IDEIAS GERAIS SOBRE A JOGABILIDADE DO <i>ROTAS DA VIDA</i>	36
6.3	ETAPAS DE CONSTRUÇÃO DO JOGO <i>ROTAS DA VIDA</i>	36
6.3.1	Conceito do jogo	36
6.3.2	Mecânicas do jogo	38
6.3.3	Prototipagem e <i>design</i> do jogo.....	42
6.3.4	Refinamento: ajustes nas regras e mecânicas	43
6.3.5	Fase de testes: simulação com linguagem de programação	44
6.3.6	Fase de testes: prática pedagógica.....	53
7	REVERBERAÇÕES.....	70
7.1	O QUE AS PERGUNTAS NOS DIZEM?	71
	REFERÊNCIAS	73
	APÊNDICE A – manual de regras - capa.....	75
	APÊNDICE B – manual de regras - componentes	76
	APÊNDICE C – manual de regras – introdução ao jogo.....	77
	APÊNDICE D – manual de regras – preparação do jogo.....	78
	APÊNDICE E – manual de regras – quem começa?.....	79
	APÊNDICE F – manual de regras – cartas de objetivo	80
	APÊNDICE G – manual de regras - cartas de conquista	81
	APÊNDICE H – manual de regras - faces básicas	82
	APÊNDICE I – manual de regras – faces adicionais	83

APÊNDICE J – manual de regras – cartas do acaso	84
APÊNDICE K – manual de regras – ficha do jogador	85
APÊNDICE L – manual de regras – obtenção de recursos e leilão de cartas	86
APÊNDICE M – manual de regras - quem ganha o jogo?	87
APÊNDICE N – manual de regras – sobre o jogo	88



1 INTRODUÇÃO

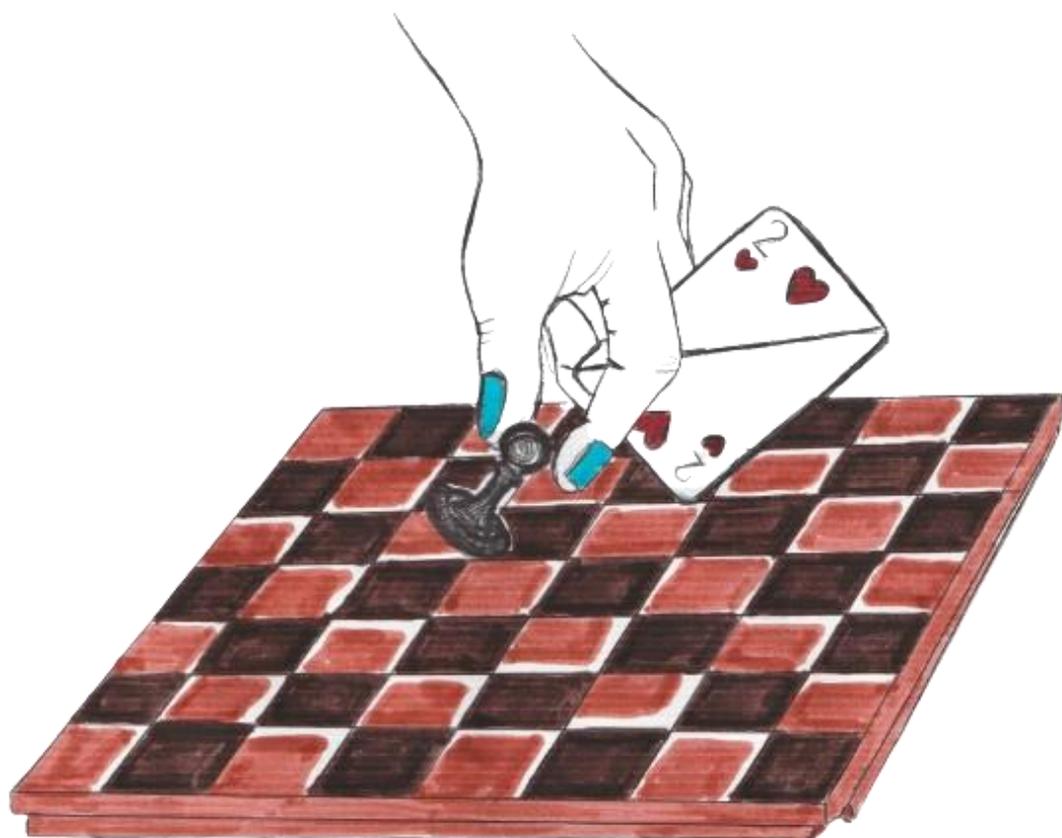
Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) visou a criação de um jogo de tabuleiro – *Rotas da vida* e suas reverberações no contexto educacional, idealizado para alunos que estão ingressando no ensino médio. Ainda que tenha sido idealizado no contexto das artes visuais, o jogo pretendeu se colocar interdisciplinarmente, utilizado em diferentes disciplinas e espaços.

A ideia de trabalhar as rotas de vida surgiu a partir das vivências da pesquisadora desde sua infância, nos primeiros contatos com jogos. Tudo foi se reforçando com ingresso escolar, como uma forma de refúgio diante de dificuldades vivenciadas no contexto familiar e escolar. Autores como Roger Caillois (2017) e Johan Huizinga (2019), referências no tema, serão utilizados na pesquisa, uma vez que compreendem o jogo em uma dimensão ampliada, tendo em vista sua presença em diferentes contextos da vida humana.

A estrutura e a jogabilidade do jogo emergiram de um mosaico de experiências e preferências da autora. *Rotas da vida* nasceu de uma profunda autoanálise, um mergulho introspectivo pelos caminhos e trajetos que a moldaram e a trouxeram até este momento presente. Cada decisão de design é um reflexo de sua jornada pessoal, tecendo memórias e aprendizados em cada elemento do jogo.

O jogo *Rotas da vida* foi testado com estudantes que não tinham nenhum ou pouco contato com jogos de tabuleiro, assim como jovens que tenham afinidade com o tema. O pré-teste do jogo foi realizado com amigos próximos da pesquisadora (jovens adultos entre 23 e 30 anos de idade), com o intuito de balancear o jogo¹ antes de ser implementado com o público-alvo, ou seja, os estudantes do ensino médio.

¹ Balancear o jogo – O conceito de “balanceamento do jogo” é um processo essencial de calibração e ajuste que busca garantir a paridade e a justiça dentro do jogo. Isso envolve um meticuloso processo de avaliação e revisão das dificuldades e desafios impostos pelo jogo, necessitando frequentemente de alterações nas pontuações e valores associados aos elementos do jogo.



2 MINHAS ROTAS DE VIDA

Quem eu sou? Por muito tempo me fiz essa pergunta, e por muito tempo vivi sem a resposta, sinceramente nem sei se ela um dia existirá. A única certeza que agora eu tenho é uma direção, e conforme me guio nela, mais me sinto próxima de mim. A caminhada tem sido difícil, me perdi muitas vezes, em outras tive que lidar com interrupções, parando para pegar fôlego, que achei que nunca viria, mas veio. Foram tantos altos e baixos que a única coisa que posso dizer é que tenho muito orgulho do que me tornei e do que estou buscando. E, com muita tristeza, julgo dizer que sou a exceção da regra, a que chegou lá, a que terminou o ensino básico, a que iniciou e terminará a graduação em uma faculdade, a que conseguiu através da educação as portas abertas para as oportunidades. Gostaria que meus pais e avós tivessem o incentivo familiar e político que eu tive. Tanto potencial latente que não teve o incentivo e nem foi ensinado como, onde ou se existiria ferramentas para se aprimorar, e que, mesmo sem incentivo, foram longe, foram mais, passaram os conhecimentos que adquiriram na vida adiante e com sabedoria, se dedicaram a oportunizar para os seus o que não foi oportunizado para eles.

2.1 OS TRAJETOS

Me permitam, antes de contar minha trajetória, transitar um pouco sobre os recortes de trajetos que me foram passados oralmente por meus pais e avós e que carregou comigo como força e incentivo. Meu avô e avó por parte de mãe, tiveram uma infância muito difícil. Ambas as pessoas pretas, sofreram muito com o racismo e a pobreza que vinha acompanhada da falta de oportunidades gerada pela cor de suas peles.

Para ambos, naquela época, a educação não era uma prioridade e nem uma obrigação. Seus compromissos maiores eram colocar o prato de comida na mesa. Minha avó Naida trabalhou a maior parte da vida como empregada doméstica e lavadeira e infelizmente nunca pode ir à escola, sempre foi um forte desejo dela aprender a ler e escrever, mas infelizmente, em 2021, perdemos ela para a covid e nosso projeto de vó e neta de nos adentrarmos nos estudos nunca pode ser efetivado. Meu avô Alduino conseguiu ir à escola até a 3ª série, mas teve que abandonar para trabalhar na pedreira. Mais tarde, iniciou seus serviços na obra e, segundo ele, aprendeu a ler e escrever na vida, pois na escola só ia para comer a merenda. Minha mãezinha, fruto do amor do meu vô Alduino e minha vó Naida, embora tivesse o incentivo de seus pais para frequentar a escola, por nascer em uma família muito pobre, deu prioridade para o trabalho e, aos 15 anos de idade, iniciou seu primeiro trabalho no mercado Dosul.

Meu avô e avó por parte de pai tiveram uma infância em condições um pouco melhores que meus avós por parte de mãe. Minha vó Gloria aprendeu a ler e escrever também na vida, frequentou apenas os anos iniciais do fundamental e trabalhou boa parte da sua história como cabelereira. Um pouco antes do meu nascimento, em 1996, ela abriu seu próprio sex shop com a ajuda de toda a família, onde iniciou seu sonho de empreendedorismo. Meu avô Jayme que entre os meus quatro avós foi o que mais participou ativamente da minha criação na infância, foi o único a concluir o ensino médio, trabalhou boa parte da vida como motorista contratado, abrindo mais tarde sua própria empresa de transporte, onde pode usufruir com sua esposa e filhos de viagens pelo Brasil e América Latina. Entretanto, embora eu tenha apenas lembranças positivas do meu avô, não poderia dizer o mesmo dele na relação com seus filhos. Meu pai muito sofreu com agressões físicas e verbais, e assim como os irmãos, teve uma relação muito difícil com seu pai. Lembro de constantes brigas que ocorriam em reuniões familiares e a exacerbada dificuldade em controlar suas raivas interiores. Meu paizinho Kleber, embora tenha vivido sua infância em condições financeiras favoráveis, pouco teve incentivo de seus pais para o término do ensino médio e, assim como minha mãe, optou por escolher o trabalho ao invés da escola, iniciando seu primeiro trabalho no mercado Dosul, onde conheceu minha mãe e iniciaram uma jornada que resultou no meu nascimento.

2.2 A JORNADA

Na jornada da vida, meu pai, ainda em seus vinte anos, escolheu o caminho da Brigada Militar, buscando uma vida de maior qualidade para nossa família. No entanto, as exigências de seu ofício limitaram sua presença em momentos importantes da minha infância; os períodos em que não estava de serviço eram frequentemente ocupados com trabalhos extras de segurança para complementar nossa renda. Durante os primeiros anos da minha vida, tive a sorte de ter minha mãe constantemente ao meu lado, até eu completar quatro anos, mas, ao alcançar cinco anos, ela tomou a decisão de trabalhar como faxineira em uma creche próxima, com o intuito de contribuir para as despesas e possibilitar que eu tivesse acesso a uma educação particular.

Nossa moradia era uma casa edificada com o esforço e dedicação de meus pais, situada no mesmo terreno que a casa dos meus avós paternos. Essa proximidade física permitiu que meu avô Jayme tivesse uma presença significativa e marcante ao longo dos meus anos de formação.

Figura 1: Meu *punctum*: *Mesa farta, fartura do amor?* Casamento dos meus pais.



Fonte: Arquivo pessoal, 1991.

2.3 O JOGO DA VIDA

Desde cedo, os jogos fizeram parte da minha realidade, servindo como um abrigo do mundo externo. As primeiras interações que tive com jogos como dominó, canastra e xadrez foram com meu avô Jayme, que era o meu melhor amigo e confidente naquela época. Durante uma infância cheia de altos e baixos, esses momentos de jogo com meu avô eram uma fuga, onde apenas o que estava acontecendo naquele instante importava. Olhando para trás, com a sabedoria que os anos trazem, vejo claramente que meu avô, em seus gestos de amor e dedicação aos netos, buscava suavizar as ausências de seu passado, oferecendo a nós, através do lúdico, o carinho e a atenção que não proporcionou a seus próprios filhos. Mal ele sabia que sua dedicação em minha criação na infância deixaria marcado no meu futuro como herança, um repertório rico de vivências, que moldaram meus desejos profissionais de proporcionar através dos jogos um ambiente tão caloroso, emocionante e instigante quanto os que vivenciei em minha infância.

Figura 2: Meu *punctum*: *O afeto sem o militarismo*. Eu e o vô na minha formatura do ensino médio.



Fonte: Arquivo pessoal, 2013.

2.4 A EMANCIPAÇÃO

Conforme fui experienciando o meio escolar, percebi que muitas vezes minha realidade entrava em confronto com outras realidades, como a de colegas, professores e instituições. Transitei por várias escolas e em vários moldes, desde públicas a particulares. Me vi encarando o bullying e sendo pressionada a correr na mesma velocidade daqueles que nasceram em berço de ouro. A verdadeira pressão, contudo, não vinha do lar. Meus pais, sem diploma, mas com corações repletos de sonhos, sabiam o valor da educação que lhes foi negada. Era nas salas de aula com currículos que me eram estranhos, e nos corredores onde meus colegas, talvez sem perceber, faziam questão de destacar cada uma das minhas falhas, que eu sentia o peso sobre os ombros. Isso tudo me fazia questionar se o problema era eu, se era minha falta de dedicação.

Mas as andanças pela minha infância e adolescência me ensinaram algo valioso: nem só de esforço vive o homem. Atingir o tal do sucesso, aquele desenho tradicional que a sociedade insiste em nos vender, muitas vezes custa mais do que deveria, especialmente em termos de nossa saúde e felicidade. Quem não teve a sorte de nascer em um lar com apoio por todos os lados, encontra no caminho pedras bem mais pesadas.

Inspirada por esses obstáculos, e ecoando as palavras sábias de Paulo Freire sobre a importância de lutarmos juntos por nossa libertação, comecei a ver a educação e a vida de uma forma diferente. Freire nos diz que ninguém se liberta sozinho, e essa ideia de união e apoio mútuo me fascina e guia muitas das minhas reflexões: “Ninguém liberta ninguém, ninguém se liberta sozinho: os homens se libertam em comunhão” (Freire, 1987 p. 29).

Em uma sociedade que adoece na crença de que só o esforço individual conta, é essencial que construamos espaços onde jovens e crianças possam entender o mundo ao seu redor e a si mesmos, respeitando seus próprios ritmos. Afinal, a vida vai muito além do trabalho e um trabalho bem-feito não é realizado com um trabalhador cansado e insatisfeito.

2.5 O TRABALHO

Desde meus primeiros passos, o trabalho entrelaçou-se com minha infância, tecendo as linhas do que viria a ser minha vida. Aos dez anos, um computador chegou às minhas mãos, não como um portal para mundos imaginários, mas como um instrumento de sobrevivência. Meu pai, um homem de poucas palavras e muitas batalhas, enfrentava o mundo lá fora, carregando consigo a dificuldade de se adaptar às novas tecnologias. Esse computador era sua promessa de que eu poderia ser o elo entre nosso lar e a esperança de dias melhores, auxiliando no sustento com contratos e recibos que minhas pequenas mãos aprendiam a digitar.

Cresci sob a sombra de uma ética de trabalho inabalável, uma herança que meu pai, esforçando-se para ser o farol que seu próprio pai não pôde ser, insistia em cultivar. Suas intenções eram claras: forjar em mim a resistência para enfrentar o mundo. No entanto, esse zelo frequentemente se traduzia em uma rigidez que transformava erros menores em tempestades, e o desejo de me preparar para a vida se confundia com gritos que me faziam sentir mais pequena do que já era.

Entre brinquedos e livros, a responsabilidade era minha sombra constante. A casa, as refeições, os documentos de meu pai – tudo isso caía sobre mim. À medida que me tornava mais velha, o peso dessas responsabilidades crescia, assim como a pressão por perfeição. Foi essa carga insustentável que me empurrou para fora de casa, em busca de um ar que pudesse respirar sem pesar, aos 23 anos.

Essa liberdade recém-descoberta, no entanto, vestia-se com o manto da adversidade. Equilibrar trabalho e estudos tornou-se meu novo desafio, com noites em que a exaustão me roubava qualquer chance de aprendizado. O anseio por uma vida melhor me levou a uma realidade mais árdua, um paradoxo que testou minha força a cada momento.

Ainda assim, em meio às tempestades, meu coração guarda um espaço de gratidão e amor incondicional por meu pai. Entendo que, com as ferramentas que teve, ele esculpiu a melhor educação que pôde me oferecer, um reflexo distorcido de seu amor e desejo por um futuro que ele mesmo nunca alcançou. Seu legado, embora marcado pela dureza, é também uma

história de sacrifício e esperança, um testemunho de que, mesmo nas condições mais adversas, o amor encontra uma maneira de brilhar.

2.6 A GRADUAÇÃO

Iniciei minha graduação em Licenciatura em Ciências Biológicas com um entusiasmo que durou três longos anos. Desde pequena, minhas atividades favoritas incluíam jogar com meu avô, desenhar tudo e qualquer coisa e observar insetos, o último me levou a sonhar com a exploração da ecologia e do comportamento animal no curso de biologia. Contudo, à medida que me aprofundava nos estudos, sentia minha motivação esvaír-se, especialmente porque o sistema educacional que encontrei não colaborava, com professores que, apesar de serem cientistas brilhantes, não possuíam formação em educação. A falta de preparo pedagógico resultava numa didática que, embora repleta de conhecimento, não conseguia conectar os resultados acadêmicos ao desenvolvimento individual dos alunos. Passando um conhecimento engessado e padronizado, o que me fez ter muita dificuldade em compreender e absorver os conhecimentos que me eram jogados. Novamente, me via sendo ridicularizada por professores pelo que eu não sabia ao questionar, tornando minha curiosidade em silenciamento e dúvida.

Percebi que meu coração já não estava mais no curso de biologia, principalmente quando minha alegria se limitava às aulas de educação na FACED e aos momentos passados no laboratório de Entomologia Sistemática, desenhando a anatomia dos hemípteros (comumente conhecido como fede-fede).

A descoberta do curso de Artes Visuais, repleto de um currículo cativante e infinitas possibilidades criativas, marcou um verdadeiro chamado para mim. Com coração pulsante e repleto de esperança, decidi prestar o vestibular mais uma vez. Sendo aprovada em 2017, mergulhei em um novo começo. Essa escolha provou ser decisiva e transformadora, pois foi no universo da Licenciatura em Artes Visuais que renovei minha paixão pelo aprendizado e descobri um profundo desejo de ensinar.

No alvorecer dessa nova jornada, iniciei minha monitoria na disciplina de Artes no Colégio de Aplicação ainda no primeiro semestre, uma experiência que durou um ano e me possibilitou colaborar diretamente com professores excepcionais, em um ambiente verdadeiramente preparado para acolher a singularidade de cada estudante e oferecer suporte robusto aos educadores. Atualmente faço parte do grupo de pesquisa *Políticas do Texto* (PPGPSI/UFRGS) e integro a equipe de coordenação do projeto de extensão *Rotas da vida*: produção de um jogo de tabuleiro como apoio pedagógico (FACED/UFRGS).

Entre as figuras que iluminaram meu caminho, Tânia Fortuna brilhou intensamente. Uma verdadeira pioneira na arte de entrelaçar jogos e educação, suas aulas foram portais para uma terra mágica onde a infância e a sabedoria dançavam juntas. Reencontrei meu avô em cada riso, cada descoberta, redescobrimo a mim mesma em meio às brincadeiras e atividades. E Luciano Bedin, meu estimado mentor, cuja grandeza transcende palavras. Ser uma fração do professor que ele foi para mim seria minha maior conquista. Sua maneira de guiar, com escuta ativa e um compartilhar de saberes gentil e cooperativo, moldou minha visão de futuro.

Esses encontros transformadores teceram o passado ao presente, unindo memórias de jogos com meu avô aos encontros de fim de semana repletos de jogos de tabuleiro com familiares e amigos, criando uma ponte para o nascimento de uma pedagogia vibrante e viva dentro de mim. Foi assim que me dediquei à magia dos jogos como ferramentas de ensino, em busca de despertar em cada aluno a chama da curiosidade e do encantamento que ainda queima em mim.

E foi diante de uma análise profunda dos meus trajetos e os trajetos daqueles que me criaram que me encontrei e, me encontrando, idealizei para meu TCC o jogo de tabuleiro *Rotas da vida*. O jogo convida os jogadores a fazerem escolhas de vida, criando um ambiente exploratório e dando liberdade para testar as mais diversas possibilidades e caminhos através das mecânicas do jogo. *Rotas da vida* também tem como propósito a construção de pensamento crítico, já que o jogo também busca explorar questões socioeconômicas. Enquanto estudante de artes visuais o jogo exigiu um desenvolvimento estético e um repertório de conhecimentos de edição de imagem e impressão para construção de sua materialidade.

Um dos maiores ganhos de se jogar um jogo de tabuleiro é o estar e aprender com o outro, é de se compreender e compreender o outro como jogador. Cada um irá explorar os mecanismos e regras do jogo da sua maneira, reagirá e sentirá o jogo do seu jeito e toda ação tomada no jogo irá repercutir de alguma forma em todos que estão jogando.

O jogo combina as ideias de limites, de liberdade e de invenção. Em um registro próximo, expressa uma notável mistura em que se leem conjuntamente as ideias complementares de sorte e de habilidade, de recursos recebidos do acaso ou do destino e da inteligência mais ou menos viva que os põe em ação e que trata de tirar deles um benefício máximo (Caillois, 2017, p. 18).

Além das preocupações habituais envolvendo a escola, os alunos do ensino médio estão planejando seus futuros pós escola, e esse momento às vezes é carregado de incertezas e ansiedade. O jogo *Rotas da vida* vem como um pequeno preparo para o que está por vir, um jeito lúdico de construir novas perspectivas e compreensões, um refúgio, ou apenas uma grande

diversão satisfatória. Essa foi, ao menos, a experiência que os jogos proporcionaram a mim, transformando-se em poderosos aliados no enfrentamento das incertezas da vida.



3 OBJETIVOS

3.1 OBJETIVOS GERAIS

Este TCC, de natureza pedagógica e artística, tem como objetivo o desenvolvimento do jogo de tabuleiro *Rotas da vida*. A proposta central é proporcionar aos alunos que estão no ensino médio uma ferramenta de aprendizado interdisciplinar, visando a exploração e reinvenção através de múltiplas rotas simbólicas da vida. Destacando que o sucesso e o bem-estar vão além da conquista da independência financeira.

Rotas da vida é concebido como um mapa visual para a tomada de decisões conscientes e a promoção da resiliência, orientando os jogadores a reconhecerem e adaptarem-se a obstáculos e desafios que podem surgir em suas trajetórias. Por meio desta jornada estética e interativa, o intuito é encorajar os alunos a pensarem além do horizonte imediato.

Um objetivo primordial do jogo é enfatizar a importância do autocuidado e da saúde mental. Através desta dinâmica lúdica, busca-se transmitir que, para realizar qualquer atividade com qualidade, é essencial estar em harmonia consigo mesmo, priorizando o equilíbrio emocional, o cuidado com a saúde física e mental, e a manutenção de relações interpessoais saudáveis, não deixando de lado as reflexões sobre as influências das condições socioeconômicas de cada indivíduo.

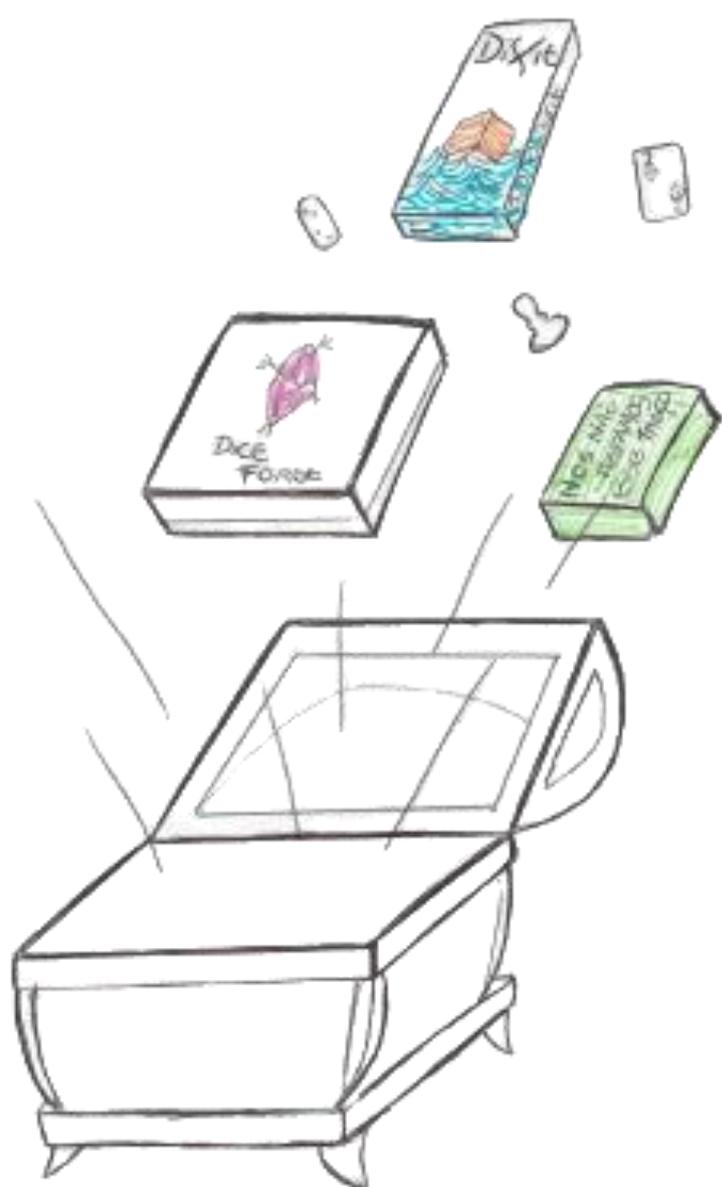
Estar consciente permite que examinemos nossas ações criticamente para ver o que é necessário para que possamos dar carinho, ser responsáveis, demonstrar respeito e manifestar disposição de aprender. Entender o conhecimento como um elemento essencial do amor é vital (Hooks, 2021, p. 130).

Ressalta-se, assim, a premissa de que não é possível aprender ou realizar plenamente qualquer tarefa em um contexto de privação, como no caso de fome, cansaço e depressão. O jogo *Rotas da vida* pretende enfatizar que a qualidade e a eficiência não são obtidas isoladamente, mas sim em um contexto de bem-estar integral.

Adicionalmente, *Rotas da vida* tem como objetivo proporcionar um ambiente de aprendizado criativo e envolvente, que possa ser integrado a diversas disciplinas e contextos educacionais. Adepta à ideia da utilização de jogos e outros dispositivos lúdicos na educação, essa pesquisa vê o jogo como uma estratégia eficaz para motivar os estudantes, incentivando a participação ativa e a aprendizagem de maneira divertida e significativa.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ❖ Proporcionar uma experiência lúdica e reflexiva que permita aos estudantes explorarem e compreenderem diversos caminhos de vida, enfatizando que o sucesso e o bem-estar vão além da conquista da independência financeira;
- ❖ Utilizar o jogo como um mapa visual que auxilie na tomada de decisões conscientes, promovendo resiliência e capacidade de adaptação diante de obstáculos e desafios;
- ❖ Encorajar os alunos a pensarem além do horizonte imediato, compreendendo a influência de suas escolhas presentes nos resultados futuros;
- ❖ Enfatizar através do jogo a importância do autocuidado, do equilíbrio emocional, do cuidado com a saúde física e mental e da manutenção de relações interpessoais saudáveis;
- ❖ Analisar de forma abrangente e crítica como as condições socioeconômicas impactam a eficácia na execução de tarefas, com o intuito de desconstruir a ideia errônea de que o sucesso é exclusivamente resultado do esforço individual. Adicionalmente, explorar de maneira profunda e contextualizada a concepção convencional de sucesso, identificando suas nuances e questionando sua validade em diversos cenários;
- ❖ Promover um ambiente de aprendizado criativo e envolvente que possa ser incorporado em diversas disciplinas e contextos educacionais, aproveitando os benefícios da gamificação para aumentar a motivação e a participação ativa dos alunos.



4 O JOGO – CONCEITOS GERAIS

Neste capítulo, discuto a ideia de jogo com base nos trabalhos de três autores renomados no campo: Johan Huizinga, por meio de sua obra *Homo Ludens* (2019); Roger Caillois, através do livro *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem* (2013) e Jeferson Retondar, autor de *Teoria do jogo: a dimensão lúdica da existência humana* (2017). Estes estudiosos oferecem perspectivas fundamentais para a compreensão do jogo como um fenômeno cultural, social e pedagógico.

Ao discutir o conceito de “jogo”, é fundamental compreender que a definição da palavra varia significativamente conforme o contexto cultural e social de cada linguagem. Johan Huizinga descreve o jogo como:

Uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo e de uma consciência de ser diferente da vida “quotidiana” (Huizinga, 2001, p. 33).

Contudo, tanto a palavra “jogo” quanto sua concepção não emergiram de um raciocínio lógico ou científico, conforme proposto por Huizinga, mas sim do âmbito da “linguagem criadora” (Huizinga, 2001, p. 33).

É natural que diferentes linguagens reflitam semânticas distintas para a palavra “jogo”, influenciadas pela experiência cultural de cada sociedade. Ao examinar a origem do termo “jogar” em grego, Huizinga destaca a interessante distinção linguística entre “competição” (ἀγώνας) e “jogar” (παίζω). No grego antigo, “ἀγών” (agon) referia-se a competições tanto físicas, como nos jogos olímpicos, quanto intelectuais, como em competições de poesia. A divergência semântica entre jogo e competição na língua grega pode ser atribuída ao papel preeminente que a competição assumiu na sociedade grega, adquirindo um valor excepcional a ponto de “as pessoas deixarem de ter consciência de seu caráter lúdico” (Huizinga, 2001, p. 36) tornando-se uma prática cotidiana.

No Latim, o termo “ludus” pode significar tanto “brincar” quanto “jogar”, demonstrando uma sobreposição semântica. Por outro lado, no português, é possível diferenciar semanticamente “jogar” de “brincar”. “Brincar” evoca uma atividade mais espontânea, desprovida de regras estritas ou de um objetivo definido além do prazer e da diversão, estando intrinsecamente ligado à criatividade, à imaginação e à expressão espontânea. Um “brinquedo” é um objeto utilizado nessa atividade, concebido para entreter e fomentar a criatividade e o aprendizado. Essa distinção semântica se apoia na liberdade e na flexibilidade; enquanto o jogo

possui regras a seguir, o ato de brincar é adaptável à imaginação do indivíduo. Em contrapartida, “jogo” remete a uma atividade estruturada com regras definidas, objetivos claros, e frequentemente envolve competição. O ato de “jogar” implica participação em um jogo, onde a competição, seja contra outros ou contra o próprio jogo, desempenha um papel central. Além disso, “jogar” pode conotar apostas ou riscos, como em jogos de azar, onde há a dimensão de ganho ou perda material.

Huizinga, citado por Retondar, defende a ideia de que o ser humano é essencialmente um “Homo ludens”, isto é, um ser que joga. Esta característica lúdica é vista como uma necessidade de estabelecer uma relação de evasão com a realidade, permitindo uma experiência alternativa e enriquecedora. “Se o Homem é *sapiens e faber*, Huizinga irá defender a ideia de que o Homem é também por excelência *ludens*, isto é, necessita estabelecer uma relação lúdica, através da evasão da vida real, com o mundo da realidade” (Retondar, 2013, p. 17).

Retondar (2013) descreve várias características formais e informais do jogo. As formais incluem: a) *voluntariedade* (a escolha de jogar); b) *regras* (que estruturam e dão sentido ao jogo); c) uma *relação espaçotemporal* (o jogo ocorre em um espaço e tempo definidos); d) *a evasão da vida real* (onde o jogador imerge em um universo fictício). As características informais incluem elementos como tensão, incerteza, acaso, e o “faz de conta”, que proporcionam riqueza e profundidade à experiência lúdica. Sobre tais características informais, Roger Caillois, em *Os jogos e os homens*, escreve:

O jogo combina as ideias de limites, de liberdade e de invenção. Em um registro próximo, expressa uma notável mistura em que se leem conjuntamente as ideias complementares de sorte e de habilidade, de recursos recebidos do acaso ou do destino e da inteligência mais ou menos viva que os põe em ação e que trata de tirar deles um benefício máximo (Caillois, 2017, p. 18).

A voluntariedade é destacada como um elemento essencial, pois um jogo só acontece quando um indivíduo decide jogar, reconhecendo o valor e o significado dessa atividade. Em *Os jogos e os homens*, Roger Caillois oferece uma análise profunda sobre a natureza e o significado do jogo na vida humana. Caillois discute a complexidade do jogo, destacando sua gratuidade fundamental como uma característica que o separa das atividades produtivas, mas também permite a todos se entregarem ao jogo com despreocupação. “Esta gratuidade fundamental do jogo é justamente a característica que mais o deprecia. Também é ela que permite que todos se entreguem ao jogo com despreocupação e que o mantem isolado das atividades fecundas” (Caillois, 2017, p. 16).

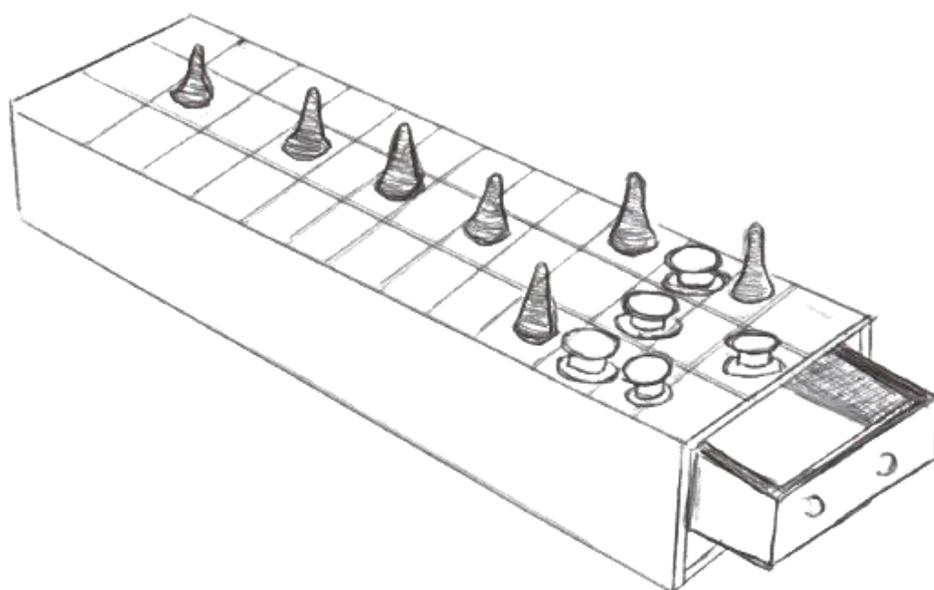
As regras são vistas não apenas como uma estrutura, mas como um meio de criar ordem e expressar a organização do jogo. O jogo também imita a realidade e acontece dentro de um contexto social e cultural específico.

Retondar enfatiza a importância do espaço e do tempo no jogo. O espaço do jogo é um domínio simbólico onde sentimentos e desejos podem ser expressos livremente. O tempo do jogo é visto como uma dimensão própria, distinta do tempo externo, onde se experimenta o prazer e a alegria do jogo. Além do prazer e da alegria devemos considerar o sentimento de frustração diante das eventualidades do jogo.

É preciso também aceitar de antemão o eventual fracasso, a falta de sorte ou a fatalidade, aceitar a derrota sem cólera nem desespero. Quem se irrita ou se lamenta se desacredita. Com efeito, como toda nova partida aparece como um início absoluto, nada está perdido, e o jogador, em lugar de se recriminar ou de se desencorajar, deve redobrar seu esforço (Caillois, 1990, p. 25-26).

Caillois enfatiza que o jogo é uma mistura de limites, liberdade e invenção, combinando sorte e habilidade. O jogo é visto como um equilíbrio entre o acaso e a inteligência, exigindo dos jogadores uma escolha entre “prudência e audácia” (Caillois, 1990, p. 19). Esta complexidade de sentimentos e ações reflete não apenas as dinâmicas do jogo, mas também as nuances da vida humana. Portanto, os jogos reforçam e exacerbam habilidades físicas ou intelectuais, transformando atividades desafiadoras em experiências prazerosas e obstinadas. O jogo também ensina a aceitar tanto o fracasso quanto o sucesso com equilíbrio, sem desespero ou vaidade. Esta abordagem ao jogo é vista como um modelo para lidar com as adversidades da vida. A maneira como se joga é mais importante do que vencer ou a própria aposta.

Finalmente, a evasão da vida real no jogo é interpretada como uma oportunidade para os jogadores experimentarem um mundo imaginário, permitindo-lhes “ser” algo diferente do seu eu cotidiano. Essa evasão pode ser vista tanto como uma fuga de uma realidade desafiadora quanto como uma expressão de liberdade dentro do universo lúdico. Tanto Retondar quanto Caillois afirmam que o jogo é um microcosmo da experiência humana, refletindo e influenciando a forma como as pessoas interagem com o mundo ao seu redor. Tal afirmação demonstra como o jogo é uma atividade complexa e multifacetada, desempenhando um papel crucial na experiência e nas expressões humanas.



5 A HISTÓRIA DOS JOGOS DE TABULEIRO

Nossos ancestrais sofreram com as diversidades da natureza e segundo Masukawa (2016) essas experiências podem ter os levado a acreditarem que suas vidas eram controladas por poderes sobrenaturais, como espíritos ou deuses. Isso fez com que nossos antepassados criassem seus primeiros jogos de tabuleiro com objetivo de se conectar e ter respostas destas entidades.

De acordo com Masukawa (2016), para aprimorar os métodos usados para determinar oráculos, nossos ancestrais usaram um tabuleiro com uma fileira de quadrados ou pequenos buracos; seguindo a fileira, eles poderiam mover-se em direção a uma pequena estátua de um deus ou entidade. Se chegassem à estátua, acreditavam que seu pedido seria bem-sucedido; caso contrário, falhariam. Para determinar o movimento em direção à estátua, usavam conchas, ossos de astrágalo e outros objetos, porque viam tais movimentos como além do controle dos humanos. Os ossos representam os precursores dos dados e ainda são usados em algumas culturas.

Estes oráculos eram reivindicados por diversos videntes, o que resultava em competição e rivalidade adicionando a competitividade ao jogar. Com o passar do tempo estes oráculos foram se transformando em tabuleiros de jogos e sofreram modificações na sua forma de jogar conforme a cultura e sociedade em que se inseriam.

Segundo Crist, Voogt e Dunn-Vaturi (2016), estudos antropológicos sobre os papéis que os jogos de tabuleiro desempenham nas sociedades antigas e suas origens são extremamente raros. Parte porque a antropologia focou em outros tipos de jogos, como os esportes, e outra porque os resquícios de jogos de tabuleiro geralmente eram encontrados apenas quando esculpidos em pedras e calcário, proporcionando uma maior preservação. Jogos de cartas, por exemplo, são menos facilmente preservados e relativamente tardios cronologicamente, impossibilitando buscas históricas das suas origens e jogabilidades.

Nossos ancestrais desenvolveram diferentes tipos de jogos de tabuleiros até aproximadamente 2.000 a.C., evidenciando o atravessamento de fronteiras culturais que tais jogos conquistaram. Masukawa (2016) cita quatro tipos de jogos que eram reconhecidos nesta época: a) jogos de guerra para dois jogadores (esses jogos não usavam dados e foram os precursores de Damas e Alquerque); b) jogos de tabuleiro de alinhamento e configuração para dois jogadores sem dados (tais jogos foram os precursores do Jogo da Velha); b) um jogo de tabuleiro encontrado em Jiroft, Irã, com doze buracos dispostos em três fileiras (esse jogo é considerado o precursor do gamão); d) um jogo com objetivo de cercar, contendo um tabuleiro

representando a ecologia da vida selvagem. Neste jogo, um jogador com uma força menor visa capturar todos os membros da força maior detida pelo outro jogador (exemplos desse tipo de jogo incluem “Raposa e Gansos” e “Tigres e Cabras”).

Crist, Voogt e Dunn-Vaturi (2016) acreditam em várias hipóteses sobre a maneira pelas quais a morfologia dos jogos mudou à medida que cruzavam fronteiras socioculturais. Foi descoberto que: a) Jogos são transmitidos com alta fidelidade; b) A inovação não depende da complexidade do jogo; c) Jogos complexos são frequentemente alterados mais gradualmente do que jogos simples; d) Inovações ocorrem quando jogos cruzam fronteiras; e) A transmissão cultural de jogos não depende principalmente da conquista territorial.

Esses autores apresentam, ainda, um argumento convincente sobre o papel dos jogos de tabuleiro como elementos catalisadores de interação social, descrevendo-os como verdadeiros “lubrificantes sociais”. Essa noção é particularmente evidenciada ao explorar a conexão entre os tabuleiros de senet egípcios e suas variantes encontradas em outras regiões. Os autores detalham como esses tabuleiros, ao serem descobertos em locais distantes do Egito, apresentavam adaptações e modificações que refletiam os contextos socioculturais específicos de cada região. Sebbane (*apud* Crist; Voogt; Dunn-Vaturi, 2016, p. 181) compartilha uma descoberta notável em Arad, localizada no sul de Canaã, ilustra essa dinâmica de interação cultural: foram encontrados 35 exemplares do jogo de senet, um dos passatempos mais emblemáticos do Egito antigo. Estes exemplares, esculpidos em blocos de calcário, exibem o layout característico do senet, consistindo em três fileiras de dez espaços cada, o que não apenas atesta a popularidade e a difusão do jogo, mas também sugere uma fascinante troca cultural entre as civilizações do antigo Oriente Próximo.

Figura 3: Tabuleiro de Senet com peças e gaveta, originário de Deir el-Medina / Tumba de Kha, Novo Reino, 18ª dinastia, Amenhotep II – Amenhotep III (1428-1351 AC).



Fonte: Rocha, 2020.

Em artigo escrito por Crist; Voogt e Dunn-Vaturi (2016) são demonstradas descobertas arqueológicas em Arad, que apontam para sua significativa função como um centro nevrálgico no comércio de cobre durante a Idade do Bronze Inicial II (aproximadamente 3000–2900 a.C.). Além disso, a presença de artefatos egípcios nesse sítio, disseminados por toda a região, atesta as vibrantes trocas comerciais com o Egito. Paralelamente, a descoberta de cerâmicas importadas do Egito em Arad revela o intercâmbio de produtos valiosos como óleo e vinho provenientes do Levante. É notável que justamente nesse período de intensa atividade comercial, os tabuleiros de senet começam a aparecer em Arad, sugerindo não apenas a importância do local como um centro comercial, mas também como um ponto de encontro cultural, onde práticas lúdicas egípcias, representadas pelos jogos de senet, eram adotadas e possivelmente adaptadas localmente.

Historicamente, os jogos de tabuleiro desempenhavam um papel crucial como facilitadores de interações, servindo de ponte para aproximar culturas, etnias e sociedades diversas. Essa capacidade de promover conexões próximas e entendimento mútuo entre grupos distintos revela o potencial transformador desses jogos. Diante dessa perspectiva, surge a questão: por que não empregar esse poder de proximidade nas esferas educacionais? Ao adotarmos os jogos de tabuleiro como instrumentos pedagógicos, podemos facilitar o desenvolvimento de compreensões mais profundas e a funcionalidade intrínseca do ser humano. Eles podem atuar como catalisadores no processo de aprendizagem, enriquecendo o ensino e tornando-o mais engajador e significativo para os alunos. Essa abordagem não apenas honra a rica história dos jogos de tabuleiro, mas também abre novos caminhos para inovações educacionais que valorizam a interatividade, a empatia e a compreensão intercultural.



6 CONSTRUINDO UM JOGO DE TABULEIRO

A criação de um jogo de tabuleiro é uma jornada emocionante que mistura imaginação, planejamento cuidadoso e muitos testes. É um processo que pode ser dividido em várias etapas, cada uma tão importante quanto divertida.

Tudo começa com um conceito geral do jogo. Você precisa pensar no tipo de jogo que quer fazer e na experiência que deseja oferecer aos jogadores. Será um jogo cheio de estratégias onde os participantes precisam pensar muito? Ou talvez um jogo cooperativo onde todos trabalham juntos? Que tal um jogo de perguntas e respostas para testar o conhecimento de todos? Essa decisão inicial sobre o tema e os objetivos do jogo é fundamental, pois vai guiar todo o resto do processo.

Com a ideia clara na cabeça, é hora de criar as regras. Essas regras, também chamadas de mecânicas, são como o jogo vai funcionar na prática. É preciso decidir como os jogadores vão interagir uns com os outros, e como alguém vai ganhar no final. É importante que essas regras sejam fáceis de entender e justas para todos, garantindo que o jogo seja divertido do começo ao fim.

Depois de ter as regras no papel, chega a hora de fazer um modelo simples do jogo. Não precisa ser nada sofisticado – use materiais que você tem em casa, como papel, cartolina, dados e até peças de outros jogos. Esse modelo básico é muito importante porque permite testar se as regras que você criou realmente funcionam bem quando as pessoas jogam.

A próxima etapa é jogar, jogar e jogar mais um pouco! Comece jogando com amigos e familiares. Depois, tente jogar com pessoas que você não conhece tão bem. Isso ajuda a ter opiniões sinceras sobre o que está bom e o que pode melhorar no jogo. Não tenha medo de mudar as regras se perceber que algo não está funcionando como deveria. Essa parte de testar e ajustar o jogo várias vezes é essencial para deixá-lo cada vez melhor.

Por fim, se você estiver satisfeito com o resultado, pode pensar em como vai produzir e distribuir o jogo. Algumas pessoas preferem fazer tudo sozinhas, enquanto outras buscam ajuda de empresas que já publicam jogos. Cada opção tem seus pontos positivos e negativos. Por exemplo, fazendo sozinho, você tem mais liberdade para decidir tudo sobre o jogo, mas pode ser mais difícil vender para muitas pessoas. Já trabalhando com uma empresa, você pode conseguir que mais gente conheça seu jogo, mas talvez tenha que abrir mão de algumas ideias.

É interessante notar que o jogo *Rotas da vida* não chegou a esta última fase de produção e distribuição. Isso é comum em muitos projetos criativos, que às vezes ficam guardados para serem retomados mais tarde. Quem sabe no futuro, talvez junto com um curso de pós-graduação, essa ideia não ganha vida e chega às prateleiras das escolas?

Criar um jogo de tabuleiro é um processo cheio de desafios, mas também muito gratificante. Cada etapa traz suas próprias alegrias e aprendizados, desde o momento em que a ideia surge até ver outras pessoas se divertindo com algo que você criou.

6.2 IDEIAS GERAIS SOBRE A JOGABILIDADE DO *ROTAS DA VIDA*

O jogo de tabuleiro proposto visa simular as complexidades e desafios da vida real. O jogo utiliza um sistema de pontuação baseado em três atributos essenciais para uma vida equilibrada: saúde, cultura e relacionamentos. Adicionalmente, incorpora um elemento de aleatoriedade, que pode influenciar positiva ou negativamente a trajetória dos jogadores.

A mecânica para adquirir esses atributos envolve o gerenciamento cuidadoso de recursos como tempo e dinheiro. Ao final de cada rodada, os participantes enfrentam um “custo de vida”, enfatizando a necessidade de planejamento estratégico.

O manual de regras completo do jogo encontra-se no apêndice deste trabalho. Recomenda-se a leitura dessas regras durante a exploração das etapas de construção de um jogo apresentadas a seguir.

6.3 ETAPAS DE CONSTRUÇÃO DO JOGO *ROTAS DA VIDA*

6.3.1 Conceito do jogo

No início do processo, reuni uma lista de possíveis temas que me interessavam e que estavam alinhados com minha ideia base de promoção de saúde. Baseado nas minhas próprias experiências e decisões ao longo dos anos, o tema central do jogo foi definido em torno da palavra “rotas” e do simbolismo por trás dela. Durante a construção do jogo, sub temáticas foram incluídas, como autocuidado, gerenciamento financeiro e de recursos e trabalho em equipe.

A escolha de um tema relevante para o público-alvo é crucial para gerar engajamento. Temas populares podem incluir fantasia, ficção científica, história, aventura, mistério, entre outros. No caso do jogo *Rotas da vida*, o engajamento será alcançado tanto através das mecânicas de jogo, como o gerenciamento de recursos, quanto nas conexões geradas através das cartas, que simulam escolhas e consequências da vida.

Foram utilizados como referências jogos de tabuleiro que já existem no mercado mundial. Entre eles, *Quarriors*, criado por Mike Elliott e Eric M. Lang e lançado pela *WizKids* em 2011. A utilização de saquinhos para obtenção de recursos/monstros foi uma solução inspirada por este jogo, que serviu para a mecânica de obtenção de recursos em *Rotas da vida*.

Outra referência importante foi *Dice Forge*, um jogo de construção de dados criado por Régis Bonnessée e lançado pela *Libellud* em 2017. Este jogo possui um tabuleiro central que permite aos jogadores criarem suas próprias estratégias de compra de cartas por meio das faces dos dados, onde são obtidos os recursos necessários. Além disso, as faces dos dados podem ser alteradas para aumentar a probabilidade de maior ganho, o que acrescenta uma camada de profundidade estratégica.

Por último, mas não menos importante, *Nós Não Testamos Este Troço: Cinético*, criado por Chris Cieslik e publicado pela *Buró*. Considero este um dos jogos mais divertidos que já joguei. Sua jogabilidade envolve movimentação corporal e a interação com o ambiente e outros jogadores, tornando-o mais íntimo e divertido.

Figura 4: *Nós Não Testamos Este Troço: Cinético*.



Fonte: Mercado RPG, 2023.

Figura 5: *Dice Forge*.



Fonte: Tabletop Gaming, 2017.

Figura 6: *Quarriors!*



Fonte: Games4you, 2023.

6.3.2 Mecânicas do jogo

A formulação das regras do jogo *Rotas da vida* foi um verdadeiro aprendizado e um teste de expectativas. Inicialmente, defini o objetivo do jogo, que envolve a premissa primordial de enfatizar a importância do autocuidado e da saúde mental. Dessa forma, pensei como objetivo principal alcançar o equilíbrio entre três pilares da promoção de saúde, que no jogo são representados pelos atributos: saúde, cultura e relacionamento, conforme representação abaixo.

Figura 7: Atributos jogo *Rotas da vida* (Saúde, cultura e relacionamento).



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

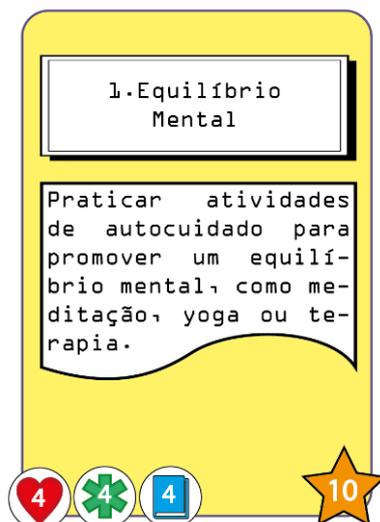
Com o objetivo do jogo claramente definido, o próximo passo foi determinar como esses objetivos seriam demonstrados no jogo e os meios para realizá-los. No *Rotas da vida*, os objetivos são apresentados através de cartas de objetivo, distribuídas aos jogadores no início do jogo para que possam ser escolhidas.

Essas cartas contêm os pontos de atributos que devem ser conquistados para a realização dos objetivos e os pontos de vitória recompensados ao jogador, que determinam o vencedor do jogo. Os jogadores devem trabalhar para equilibrar seus atributos de saúde, cultura e relacionamento conforme as cartas de objetivo escolhidas, com o intuito de atingir seus objetivos e acumular o máximo de pontos de vitória possível.

Essa regra também tem como intuito reforçar que a escolha de objetivos na vida e as expectativas relacionadas a esses objetivos estão intimamente ligadas à dificuldade de cumpri-los e à frustração de não alcançar essas expectativas. Isso é simbolizado no jogo através das fichas de penalidade e da diminuição dos valores dos pontos de vitória das cartas de objetivo não cumpridas.

Além disso, foi introduzida uma mecânica específica que permite aos jogadores trocarem ou adicionar objetivos durante o jogo, reforçando que essa também é uma possibilidade na vida real. Esta mecânica adiciona uma camada extra de estratégia e realismo ao jogo, refletindo a adaptabilidade necessária para lidar com as mudanças e desafios da vida.

Figura 8: Carta de objetivo

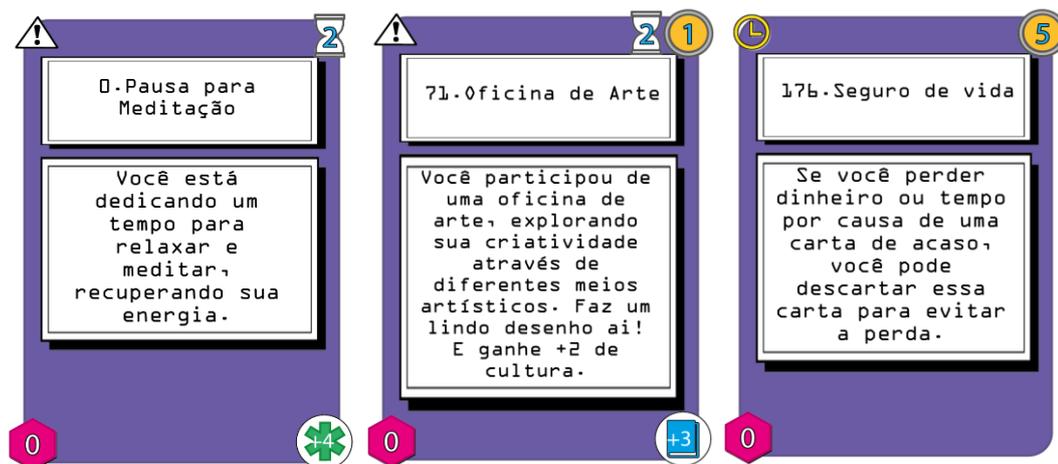


Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Em seguida, desenvolvi os meios para obtenção dos atributos necessários para cumprir as cartas de objetivo e, conseqüentemente, ganhar pontos de vitória. Esses meios são representados pelas cartas de conquistas, que são onde a magia do jogo realmente se manifesta, incentivando os jogadores a explorarem diversas possibilidades.

As cartas de conquistas apresentam mecânicas variadas: algumas são colaborativas, outras competitivas, e muitas envolvem a interatividade das relações da vida real entre um ou mais jogadores. Essas cartas foram projetadas para manter o jogo dinâmico e engajador, refletindo a complexidade e a diversidade das experiências de vida.

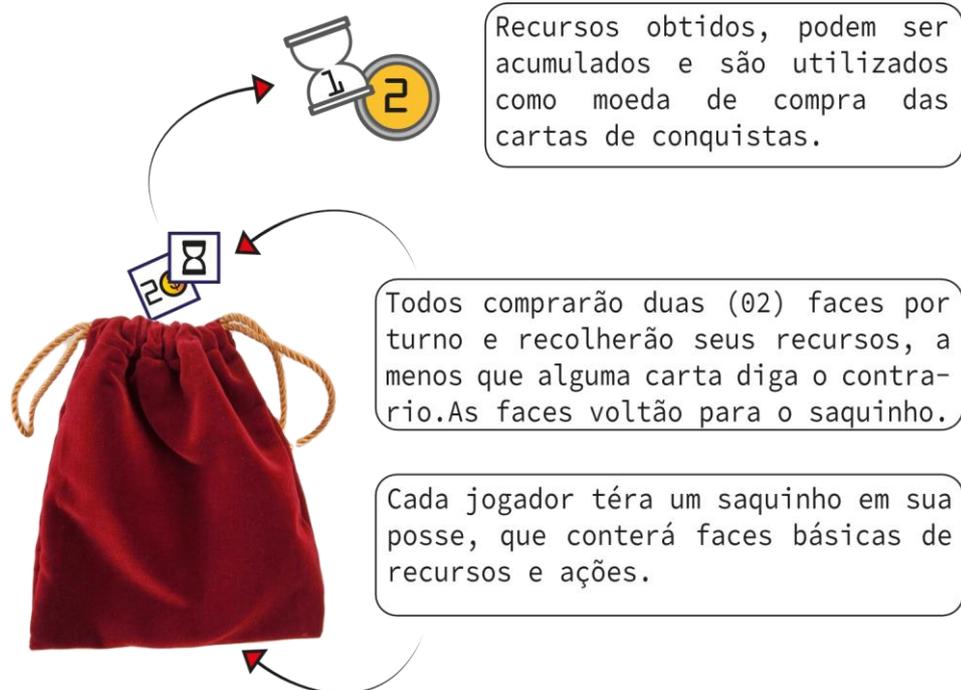
Figura 9: Cartas de conquistas



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Por último para que a engrenagem do jogo realmente começasse a girar, criei os recursos do jogo que são identificados como tempo e dinheiro e se encontram na região superior direita de todas as cartas de conquista. Estes recursos são o meio de pagamento para a compra das cartas e são obtidos no jogo através de saquinhos que contêm várias fichas de recurso que são retiradas por todos os jogadores no início de cada turno.

Figura 10: Sistema de obtenção de recursos para compra de cartas de conquistas.



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

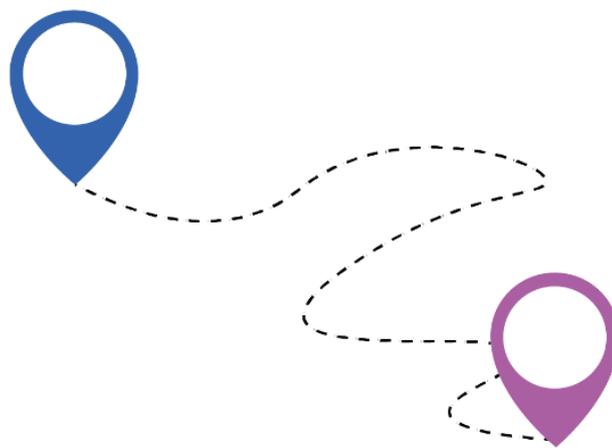
Após ter as bases do jogo estabelecidas, iniciei a inclusão de mecânicas que completassem a diversão, equilibrassem as dificuldades do jogo e reforçassem as temáticas centrais. Entre elas criei o custo de vida, que se encontram na região inferior esquerda de algumas cartas de conquistas, e representam os impostos da vida real como um IPTU e IPVA. Esses custos devem ser pagos todo fim de rodada e caso o jogador não pague, recebe uma ficha de penalidade que é subtraída nos pontos de vitória no fim do jogo. Pensando na grande dificuldade imposta pelo custo de vida no jogo, criei o tabuleiro de leilão, onde os jogadores podem leiloar suas cartas e passarem adiante para outros jogadores, essa mecânica é bem interativa e dá liberdade de negociações para os jogadores.

6.3.3 Prototipagem e *design* do jogo

Na segunda etapa, o foco foi no desenvolvimento visual do jogo, utilizando o Adobe Illustrator para as artes em 2D. Sei que anteriormente havia dito que esta etapa não precisa ser nada sofisticada, o que realmente é verdade, no entanto como cria das artes visuais e com características tendenciosas ao perfeccionismo, não consegui fazer uma prototipagem simples, e todos os elementos visuais criados nessa etapa já foram criadas pensando no modelo final. Esta etapa também considerou a experiência do usuário, garantindo que o design fosse tanto atraente quanto funcional.

As escolhas visuais predominantes no jogo incluem símbolos que, ao serem vistos, remetem imediatamente à palavra “rota” e, conseqüentemente, ao título do jogo. Esses elementos visuais foram cuidadosamente selecionados para criar uma conexão instantânea com a temática central, proporcionando uma experiência imersiva e intuitiva para os jogadores.

Figura 11: Identidade visual *Rotas da vida*.



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

A produção do protótipo físico exigiu vários dias cortando cartas, testando cores, colando fichas e modelando peças em 3D, a maior parte do jogo foi impresso em uma impressora de jato de tinta comum, sendo manualmente invertida as folhas para serem impressas frente e verso e fornecerem uma experiência visual de jogo finalizado. No total, mais de 800 cartas foram cortadas, entre o primeiro protótipo, testado com o primeiro grupo de teste com amigos e familiares, e o segundo, testado com alunos do ensino médio.

6.3.4 Refinamento: ajustes nas regras e mecânicas

Inicialmente, as regras foram criadas com base na minha visão de como o jogo deveria ser, levando em consideração o público-alvo e a temática escolhida. Imaginei como gostaria que o jogo fosse jogado e recepcionado. No entanto, a realidade se mostrou diferente, e muitas das funcionalidades que eu acreditava que funcionariam não se mostraram eficazes. Além disso, onde pensei ter expressado claramente as orientações detalhadas de como jogar, percebi que havia lacunas.

Meu primeiro grupo de teste era composto por jovens adultos, entre 20 e 28 anos de idade. Naquela época, o jogo utilizava dados para a obtenção de recursos (conforme a imagem abaixo), e as regras de leilão não estavam bem definidas. Além disso, as fichas de precificação, que agora foram incluídas, ainda não existiam, mas sua necessidade logo ficou evidente. Algumas lacunas nas regras iniciais permitiram que os próprios jogadores desenvolvessem novas regras enquanto jogavam. De maneira colaborativa, os jogadores acordaram e estabeleceram as diretrizes que todos seguiriam a partir daquele momento, enriquecendo e refinando a experiência de jogo.

Figura 12: Dados de recursos (primeiro teste de mecanismo para obtenção de recursos. Descartado por alta dificuldade de reprodução).



Fonte: Arquivo pessoal, 2024.

À medida que fui avaliando os jogadores e o próprio jogo, percebi que as regras são mutáveis e podem ser reestruturadas e melhoradas pelos próprios jogadores de forma colaborativa. Este processo de refinamento revelou a necessidade de criar uma versão mais acessível do jogo para que professores possam montar seus próprio *Rotas da vida*. Isso levou à substituição dos dados de recursos por fichas de recursos, permitindo que estas fossem impressas em impressoras comuns.

6.3.5 Fase de testes: simulação com linguagem de programação

Algo que possibilitou a criação de tantas cartas no tempo disponível foi a utilização de inteligência artificial e programação. Todos somos capazes e temos a vontade necessária para criar diferentes cartas que retratam nossa realidade subjetiva e objetiva. Transformar nosso modelo de mundo e nosso conhecimento em cartinhas é algo feito rapidamente pelo nosso cérebro, porém o processo de transferir esse pensamento para o meio físico é bastante demorado, tão demorado que talvez até mesmo impossibilite a execução de um trabalho de conclusão como o meu, no tempo disponível de 02 semestres. Felizmente, vivemos em um momento da sociedade onde temos ao nosso favor o advento da inteligência artificial e da programação. Gabriel Steinhauser Torres Rodrigues é um programador e engenheiro de inteligência artificial que trabalha em uma Startup que utiliza inteligência artificial para automações na agricultura e pecuária. Frustrado também com a educação básica no Brasil e no padrão repetitivo encontrado em seu curso de veterinária na época de sua graduação, decidiu se juntar ao projeto *Rotas da vida*, eliminando a necessidade de editar cada carta individualmente e de transmitir as ideias para o papel manualmente.

O conhecimento de Gabriel em programação e inteligência artificial ultrapassa o meu nessas áreas, então tivemos que realizar múltiplas complexas conversas para que eu pudesse entender exatamente o que foi feito para realizar o pedido que fiz a ele: “Criar cartas prontas para impressão de maneira automática, utilizando programação”. Enquanto me explicava que não só era possível, mas também era algo que poderia ser ensinado para professores ou disponibilizado como ferramenta, Gabriel me contava com entusiasmo sobre as outras possibilidades que a inteligência artificial desenvolvida recentemente trazia para o meio da educação e dos jogos e de tabuleiro. Logo percebemos em conjunto que não só poderíamos automatizar o processo de criação gráfica das cartas, mas também agilizar o processo de gravação de nossas ideias, gerando mais de 1.000 cartas com diferentes contextos da vida jovem e adulta e filtrando essas ideias geradas por um modelo de linguagem com a capacidade de memória e entendimento de um PhD em vários assuntos.

6.3.5.1 Modelos de linguagem e seu potencial para a educação

Muitos professores estão familiarizados com o sentimento de terem ideias e discuti-las com outros professores somente para chegar à conclusão de que “não vale a pena, levará muito tempo” ou “não há recursos financeiros o suficiente para executar isso”. Modelos de linguagem oferecem uma chance que, para Gabriel, parece uma luz no fim do túnel para a educação atual. Eu, como pessoa com breves, porém diferentes e enriquecedoras experiências como educadora, me percebi com o mesmo dilema. “Seria muito legal ter mais de 100 cartas de acaso, demonstrando para os alunos como o universo pode lançar coisas inesperadas no seu caminho e não há nada que impeça algumas coisas que acontecerem.” pensei comigo. Esse pensamento foi logo seguido por “mas considerando que eu levo cerca de 4 minutos para editar cada carta no software, isso significa 400 minutos totais de edição, cerca de 07 horas de edição ininterruptas”. Combine esse pensamento com a realidade de um professor atarefado que precisa corrigir provas no final de semana ou um aluno no final de um semestre, com múltiplas provas para o qual deve estudar e você entende como muitas ideias acabam se desfazendo e como a educação permanece muito semelhante ao que era 100 anos atrás.

Segundo Gabriel, os modelos de linguagem mais atuais dificilmente cometem erros quando submetidos a tarefas simples como “gere 100 cartas seguindo esse molde específico, que detalhem acontecimentos negativos aleatórios que podem ocorrer na vida de uma pessoa”. Os modelos estão longe de conseguirem resolver dilemas morais e tarefas complexas, mas estão prontos para serem usadas para tarefas envolvendo comportamentos repetitivos e que envolvam determinados assuntos presentes nas aulas de alunos do ensino fundamental e médio, e foi isso que Gabriel fez para contribuir para o TCC.

6.3.5.2 Definição dos atributos e recursos

Com a existência de cartas que modificavam ou dependiam dos valores nos atributos e recursos, veio a necessidade de definir os valores para as mais de 400 cartas escolhidas. Essa atribuição demanda o conhecimento de grande parte ou todas as cartas criadas, para que os valores façam sentido relativamente. Isso parece uma tarefa extremamente complexa para um humano, mas não para um modelo de linguagem.

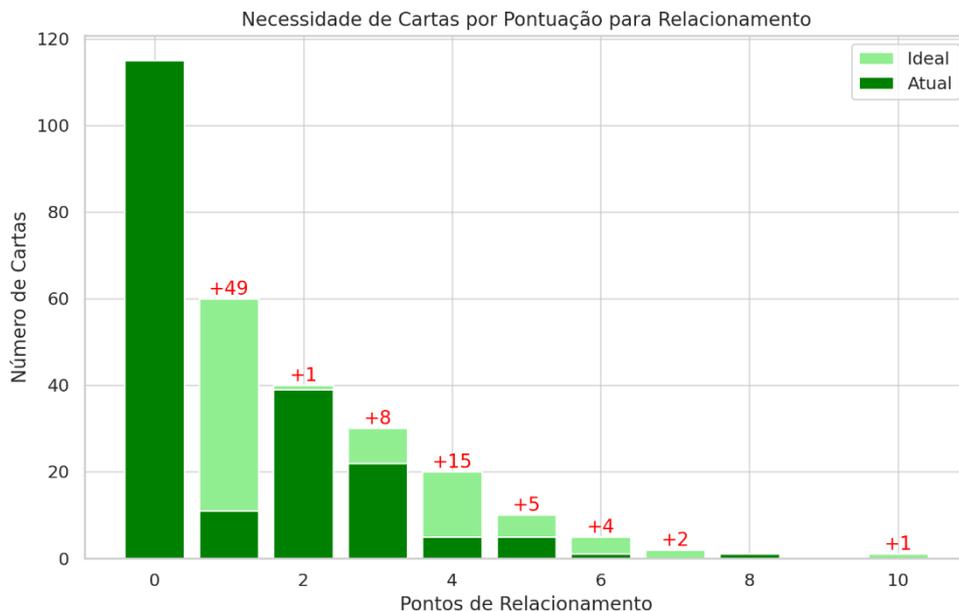
Inicialmente, as cartas foram categorizadas em três níveis de dificuldade: fácil, médio e difícil. Esta classificação foi fundamental para estabelecer faixas de valores apropriadas para cada categoria, garantindo um equilíbrio adequado no jogo. Após essa categorização, utilizamos um script Python para gerar valores aleatórios dentro dessas faixas predefinidas.

Para as cartas fáceis, os valores de atributos (saúde, cultura e relacionamento) foram gerados aleatoriamente entre 1 e 3. As cartas de dificuldade média receberam valores entre 3 e 5, enquanto as cartas difíceis tiveram valores entre 5 e 7. Os custos de tempo e dinheiro seguiram uma lógica similar, com faixas crescentes de acordo com a dificuldade da carta.

Este processo de geração aleatória dentro de faixas específicas nos permitiu criar uma variedade de cartas com valores equilibrados, mantendo a coerência com o nível de dificuldade de cada carta. Além disso, utilizamos análises estatísticas e visualizações gráficas, como histogramas e gráficos de distribuição, para avaliar e ajustar a distribuição dos valores, garantindo que o conjunto final de cartas oferecesse uma experiência de jogo desafiadora e equilibrada.

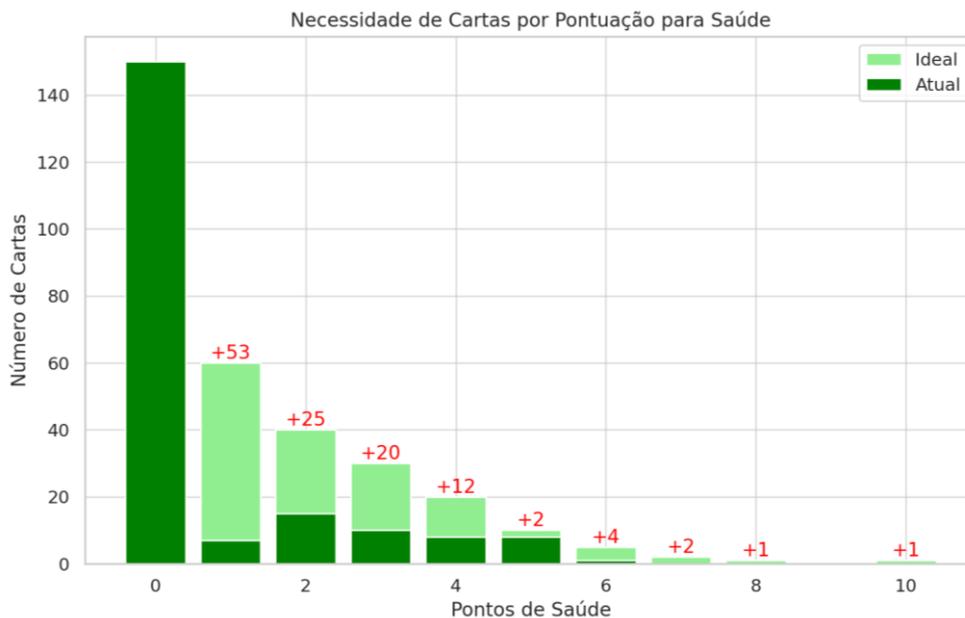
Abaixo estão algumas imagens demonstrando a distribuição inicial dos atributos das cartas e a necessidade de cartas novas para equilibrar o baralho para diferentes atributos.

Figura 13: Gráfico demonstrando quantidade atual de cartas e quantidade necessária para criar um baralho de cartas de relacionamento balanceado.



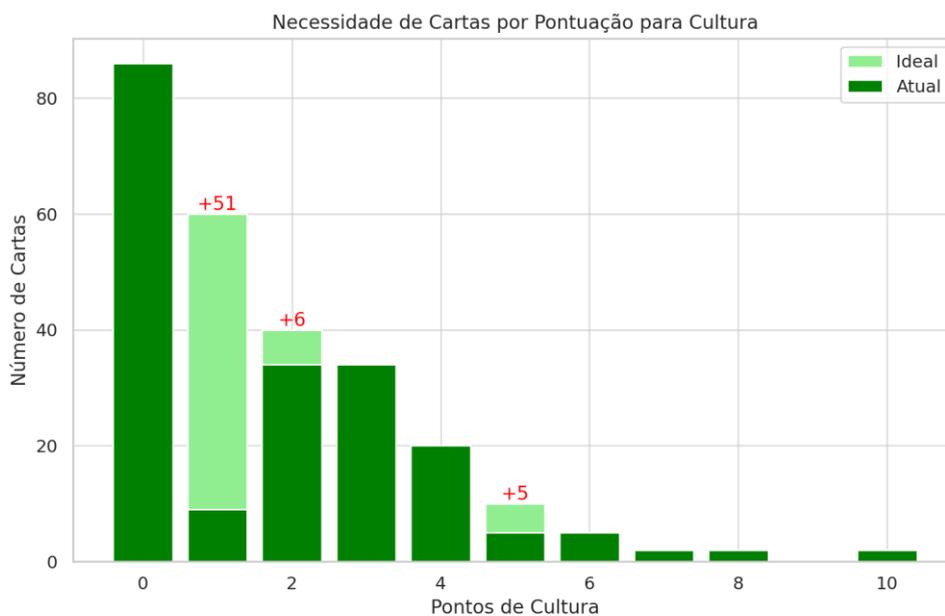
Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Figura 14: Gráfico demonstrando quantidade atual de cartas e quantidade necessária para criar um baralho de cartas de saúde balanceado.



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Figura 15: Gráfico demonstrando quantidade atual de cartas e quantidade necessária para criar um baralho de cartas de cultura balanceado.



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

6.3.5.3 Utilização de simulação para acelerar balanceamento na etapa de testagem

Com a ocorrência das enchentes e com os resultados preliminares da já anteriormente difícil tarefa de achar escolas predispostas a modificarem seu cronograma para acomodarem minha oficina, me vi perante um abismo entre o meu eu daquele momento e a conclusão desse TCC. Como uma carta do acaso positiva que comprei para minha própria rota de vida, Gabriel propôs a solução que me ajudaria a diminuir a necessidade de um grande número de escolas para balancear o jogo e tornar a experiência de jogo prazerosa e divertida: simulações.

A ideia é simples: quer verificar se o jogo está desbalanceado? Crie uma simulação onde os jogadores jogam milhares de jogos em meros segundos e verifique as estatísticas de quais cartas permitem mais ou menos as vitórias. Para validarmos a ideia, testamos ela em algo mais simples, porém tão importante quanto: a distribuição dos atributos.

Utilizamos uma versão preliminar da simulação para mimetizar o comportamento de jogadores comprando e usando cartas. Os jogadores possuíam um comportamento de compra aleatoriamente escolhido entre as quatro alternativas abaixo:

- ☞ Compra randômica – O jogador comprará qualquer carta que puder, o máximo de vezes possível, enquanto puder. A carta comprada é escolhida aleatoriamente;
- ☞ Compra equilibrada – O jogador comprará uma carta que lhe dará direta ou indiretamente o seu atual menor atributo. Caso não haja carta que lhe dá o menor atributo, ele escolhe a carta que lhe dará o seu segundo menor atributo e assim por diante;
- ☞ Compra focada em um atributo – O jogador escolherá um atributo aleatoriamente no começo do jogo e focará em somente comprar cartas desse atributo, ignorando todas as outras opções;
- ☞ Compra focada em dois atributos – O jogador escolherá dois atributos aleatoriamente no começo do jogo e focará em somente comprar cartas desses atributos, ignorando todas as outras.

Tive que interromper a fala de Gabriel, onde ele me contava sobre sua perspectiva de “começar a usar um modelo de linguagem para tomar uma decisão para os jogadores, ao invés da programação e sobre como isso iria dar muito mais flexibilidade para os perfis de jogadores que poderíamos simular” com a triste notícia de que algo assim exigiria mais tempo do que nós tínhamos até o momento da conclusão e envio deste trabalho de conclusão de curso. Apesar de não conseguirmos concretizar tudo o que idealizamos para as simulações e balanceamento

baseado nestas, notamos uma experiência mais agradável para os jogadores logo após a primeira testagem utilizando as cartas balanceadas com as informações que conseguimos com as simulações.

Gráficos gerados de balanceamento de atributos:

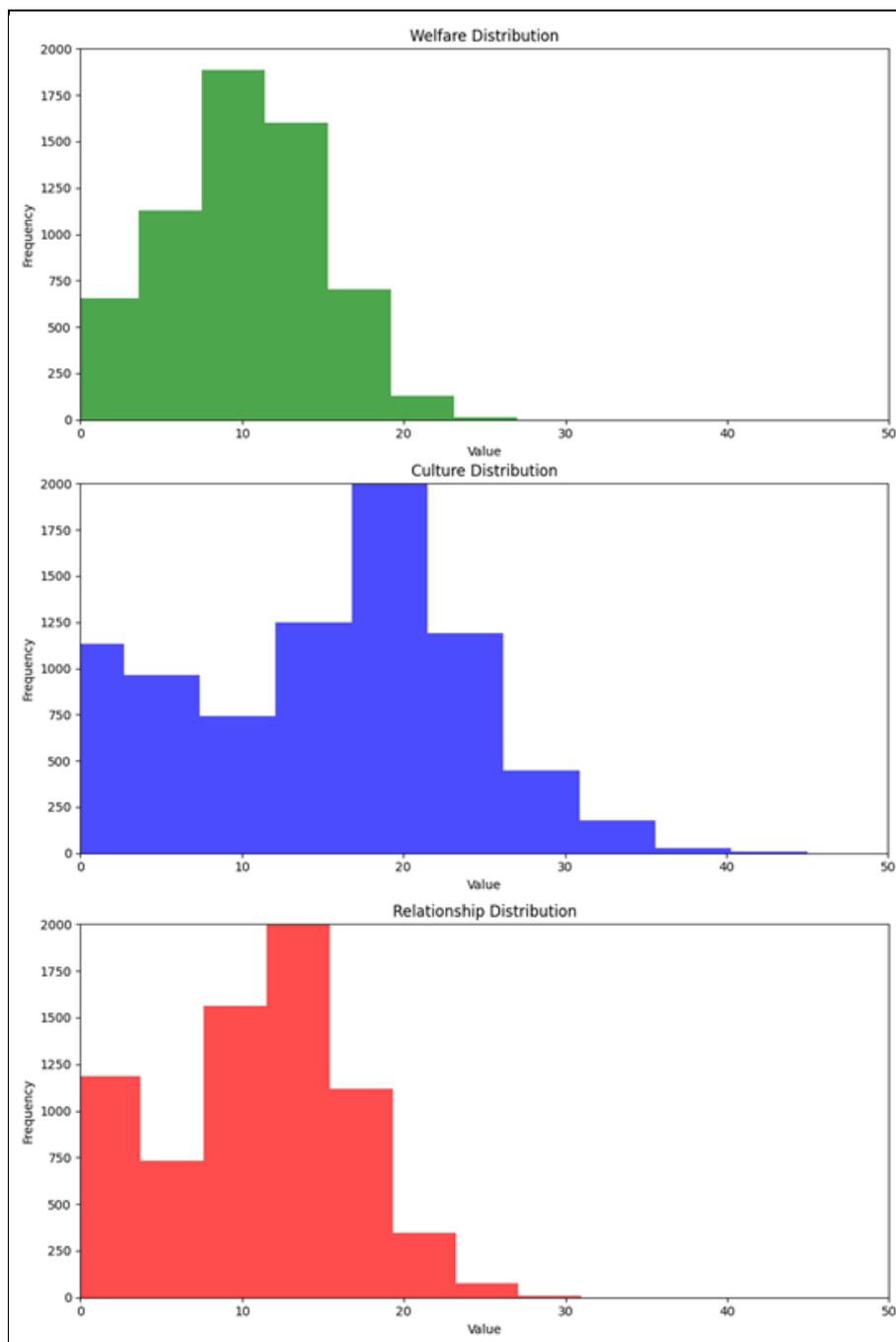


Figura 16 Distribuição dos atributos médios dos jogadores utilizando a estratégia de compra equilibrada.

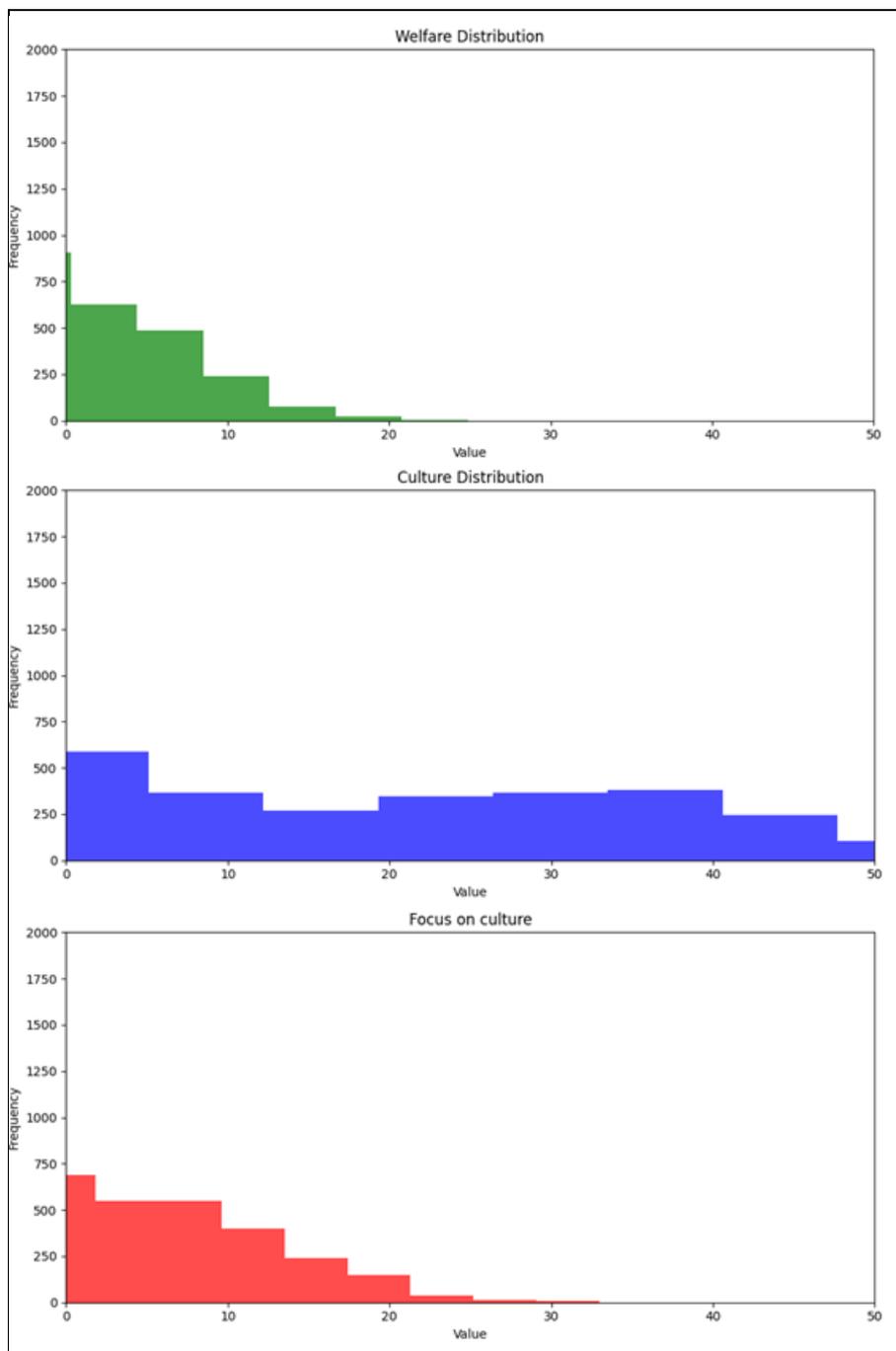


Figura 17: Distribuição dos atributos médios dos jogadores utilizando a estratégia de foco único em comprar cartas de cultura.

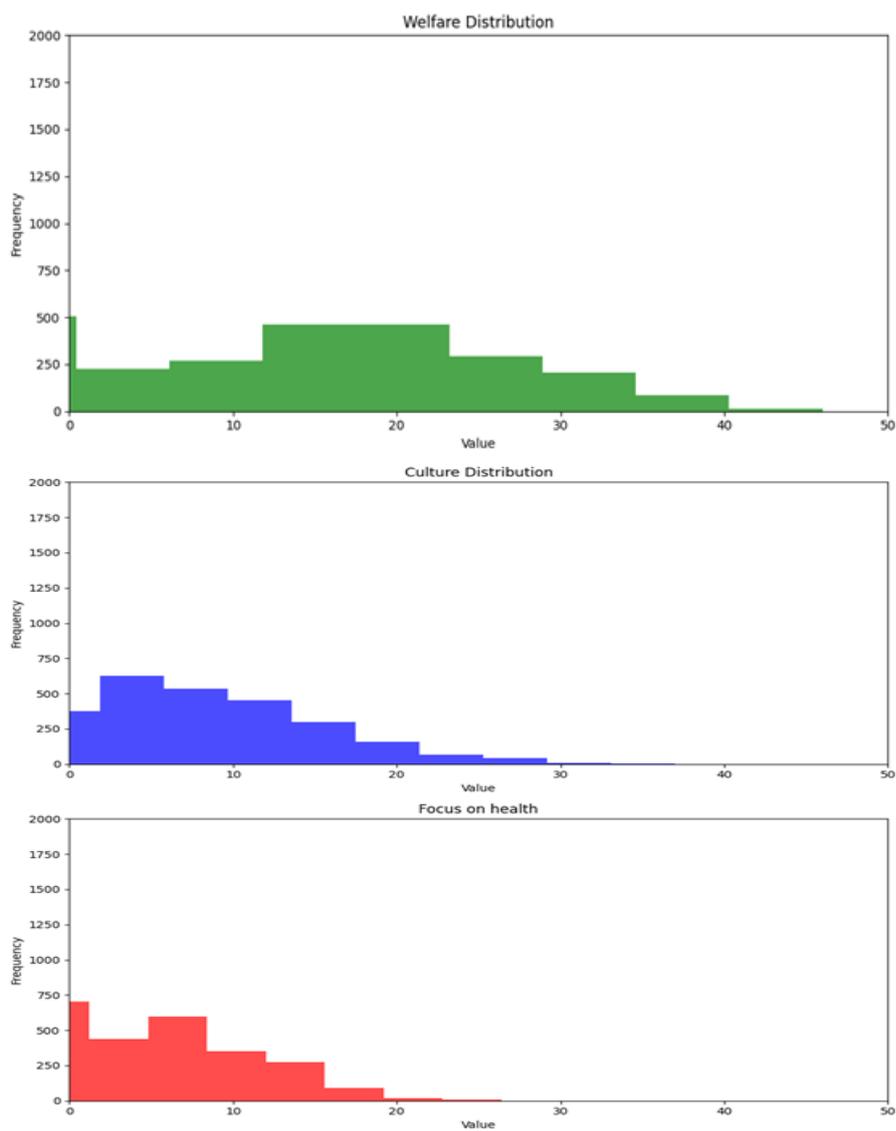


Figura 18: Distribuição dos atributos médios dos jogadores utilizando a estratégia de comprar somente cartas de saúde.

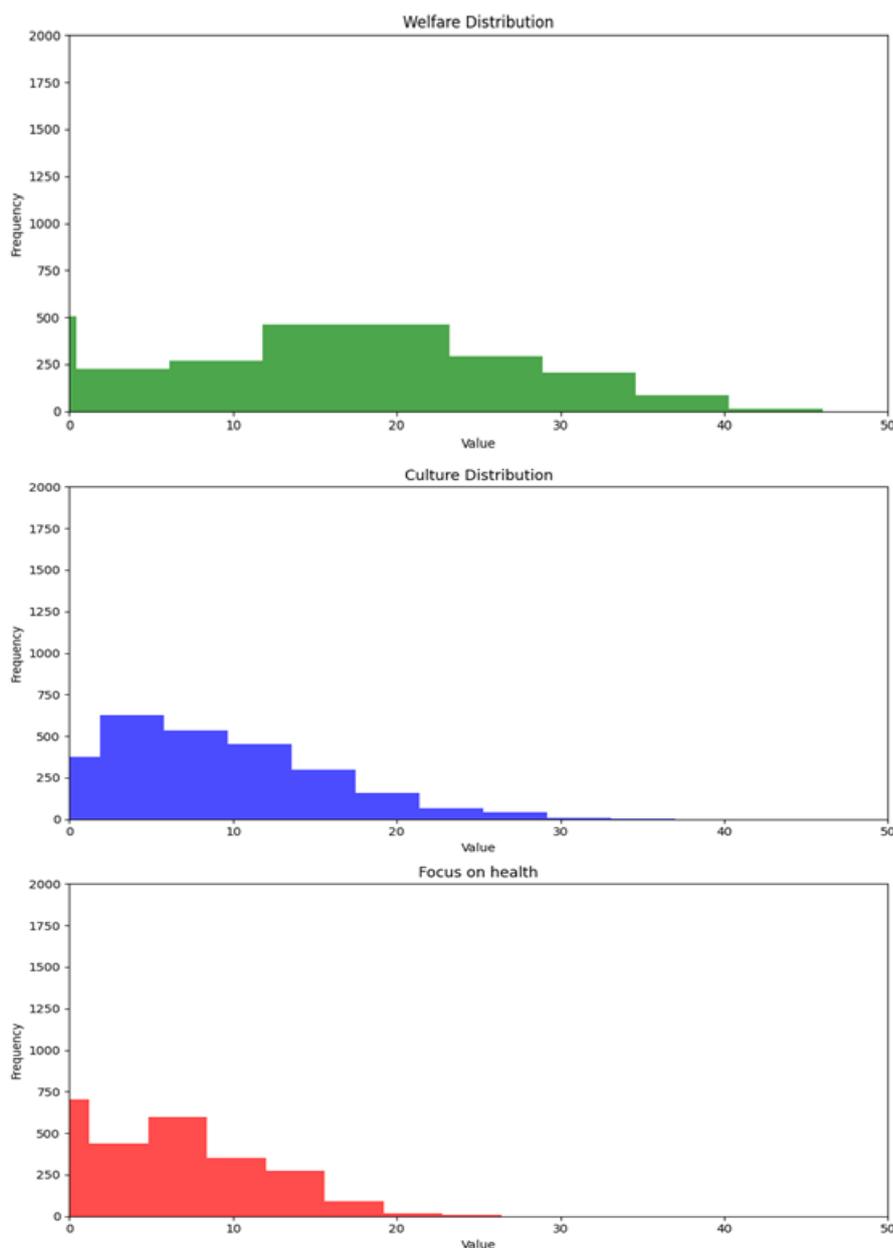


Figura 19: Distribuição dos atributos médios dos jogadores utilizando a estratégia de focar somente na compra de cartas de relacionamento.

Através dos *insights* que conseguimos nas estatísticas das simulações, engajamos na atividade de criar um certo número de cartas para cada dificuldade e tipo de atributo e recurso. Sabíamos exatamente quantas cartas de saúde precisávamos fazer e em quanto deveríamos reduzir os atributos das cartas de cultura para equilibrar o jogo, por exemplo, utilizando as informações contidas na Figura 19, notou-se que mesmo utilizando a estratégia de compra somente de cartas de relacionamento, os jogadores ainda acumulavam uma grande quantidade de cultura em relação a esse atributo. Essa informação nos guiou a aumentar os bônus das cartas de relacionamento, visando alcançar o equilíbrio com as outras.

Ao revisitarmos algumas cartas para balanceamento e ao criarmos algumas cartas novas, manualmente, para equilibrar o jogo, notamos certos padrões em cartas que gostamos e outros padrões indesejáveis em cartas que nos pareceram muito “artificiais”. Começamos a modificar as cartas para torná-las mais “nossas”. Colocamos nossas vivências, nossos memes e nossa cultura em cartas geradas por um modelo com um banco de dados de treinamento enviesado para uma cultura americanizada, devido ao volume de dados em inglês na internet. Naquele momento, sentimos o jogo se tornando mais e mais nosso e, conseqüentemente, cada vez mais divertido.

Apesar de nossa ambição de criarmos simulações mais complexas e produzir ainda mais descobrimentos sobre o status de balanceamento do jogo, sentimos que chegamos a um resultado satisfatório o suficiente para concluirmos que agilizamos de forma significativa a velocidade de desenvolvimento do jogo, utilizando tecnologias atuais, sem necessariamente perder nossa influência sobre o que estava sendo criado.

Em tempos em que cargas de horário excessivas e a falta de incentivo financeiro causam a diminuição e desaparecimento de ideias inovadoras na educação, devemos buscar a melhor sinergia possível entre as ferramentas tecnológicas e as mãos de educadores com muito saber e vontade de passar isso adiante para as próximas gerações. Acreditamos que, com esse trabalho, conseguimos, em parte, exercitar esse caminho para trazer à realidade um jogo que conseguiu alegrar e permitir reflexão para vários jovens do ensino médio, no curto período de testes que tivemos.

No intuito de estimular trabalhos semelhantes e encorajar os leitores a se aprofundarem no que foi feito utilizando programação, Gabriel e eu decidimos disponibilizar o código com licença *open source* para fins de pesquisa não comerciais na plataforma *Github*, no link: <https://github.com/Hauserrodr/RotasDaVida>. Gabriel me contou que fez um esforço para comentar o código e explicar o que era feito em cada parte, tentando demonstrar que a lógica por trás do código é relativamente simples e poderia ser feita por qualquer um, mesmo sem conhecimento relacionado a código.

6.3.6 Fase de testes: prática pedagógica

A etapa de testagem é crucial para o sucesso do jogo. O objetivo principal é equilibrar as mecânicas de pontuação e identificar cartas ou elementos que possam deixar o jogo desbalanceado. É uma fase iterativa que inclui sessões de teste com diferentes grupos demográficos e ajustes baseados nos feedbacks recebidos.

Infelizmente, esta etapa foi profundamente impactada pela trágica inundação ocorrida em maio deste ano no Rio Grande do Sul. A devastação causada pelas enchentes, resultante de fatores ambientais e da negligência governamental na manutenção de diques e dutos responsáveis pelo escoamento das águas pluviais, afetou de maneira severa tanto a população quanto os negócios locais. Muitas cidades foram inundadas, deixando moradores sem moradia, água e eletricidade por mais de um mês.

As consequências dessa catástrofe foram vastas e dolorosas, interrompendo não apenas o cotidiano das pessoas, mas também atividades comerciais e educacionais. Além dos danos materiais, a saúde mental dos moradores também foi gravemente afetada. De acordo com Saeed e Gargano (2022), o trauma de perder casas e pertences, somado à incerteza sobre o futuro, resulta em um aumento significativo de casos de ansiedade, depressão e estresse pós-traumático.

No meu caso, a inundação, apesar de não ter atingido diretamente minha residência, como reação em cadeia da calamidade, nos fez passar longas durações sem água e energia. Tivemos que administrar com muito mais dificuldade atividades que antes eram consideradas supérfluas. O ato de beber água, passar um café, fazer e armazenar comida, lavar a louça, tomar banho já não eram mais possíveis nos moldes que conhecíamos. Nos mercados, as prateleiras que antes tinham água potável em grandes quantidades se encontravam vazias. Tomar banho só era possível com lenços umedecidos, pois seria um desperdício utilizar a pouca água que tínhamos para cozinhar e beber com o banho. Quando era possível, fazíamos longas viagens para conseguir água na casa de parentes que ainda tinham o abastecimento sendo realizado e, de quebra, tomar aquele banhozinho tão desejado e lavar a louça que tinha sido acumulada por dias e limpada com papéis toalha. A comida já não podia ser armazenada, não havia energia. Naquele período, tínhamos o privilégio de ter condições de comprar alimentação pronta, mas imagino quantas famílias não tiveram. O que antes era simples de fazer levava muito mais tempo, era muito mais cansativo e demandava muito mais energia, física e mental.

Paralelamente, ainda havia o envolvimento emocional de querer ajudar parentes próximos que tiveram que sair de suas casas e não poder ajudar. O desespero de não ter como chegar a quem precisava, pois, as águas tinham invadido vias e ilhado cidades onde literalmente ninguém podia entrar ou sair, fez a ansiedade prosperar. O governo pouco fez para ajudar no início de tudo; a população que fez, a população que organizou e realmente ajudou. Casas que antes tinham apenas duas pessoas abraçaram 10; roupas, comida, água, quem tinha compartilhava; resgates, quem podia resgatava. Éramos nós por nós. Foram mais de duas semanas sem ter acesso a saneamento básico, shoppings lotados com pessoas à busca de

tomadas para carregar celulares, para avisar e achar parentes. A primeira vez que compreendi realmente o peso do significado do estado de calamidade foi diante desta tragédia.

Diante dessa situação, não foi possível realizar as sessões de teste do jogo conforme planejado. A interrupção forçada comprometeu o cronograma e a capacidade de testar o jogo em diversos locais. A maioria das escolas de Porto Alegre e da região metropolitana tiveram suas atividades interrompidas por no mínimo um mês, seja por estarem debaixo d'água ou por estarem servindo como abrigos. Isso também resultou em atrasos no cronograma curricular das escolas, fechando as portas para propostas pedagógicas externas durante esse período. A UFRGS também suspendeu suas aulas e só retornou no dia 1º de julho.

Após muita luta e com quase todas as escolas com cronogramas atrasados e impossibilitadas de me aceitar até setembro, duas escolas particulares acolheram minha proposta.

A primeira escola só se tornou acessível graças a uma grande amiga minha, Francine, que, em seu papel de coordenadora pedagógica, abriu as portas para mim e organizou magnificamente o espaço para que fosse possível aplicar o jogo nos moldes que propus.

A segunda oportunidade surgiu através de um contato fornecido pela Profa. Dra. Larisa, uma das avaliadoras da primeira banca. Ela me apresentou à Profa. Sofia, que se revelou uma grande parceira do meu TCC. Sofia empenhou-se em encontrar escolas que pudessem me acolher, oferecendo todo o suporte necessário durante a oficina e sempre se mostrando extremamente solícita em me ajudar.

Essas conexões foram fundamentais para a realização do TCC em um momento tão desafiador, demonstrando a importância das redes de apoio e colaboração no ambiente educacional.

6.3.6.1 Proposta pedagógica

Meu plano inicial para o jogo *Rotas da vida* era organizá-lo como uma oficina para até 16 alunos, dividida em três encontros. O primeiro e o terceiro encontros seguiriam a duração de um período escolar regular, enquanto o segundo, dedicado ao jogo em si, teria uma duração entre duas e três horas.

No primeiro encontro, introduziria os alunos ao mundo dos jogos de tabuleiro, com o objetivo principal de mapear as experiências pessoais de cada estudante com esse universo. Utilizaria o jogo *Nós Não Testamos Este Troço: Cinético* para preparar o terreno para o *Rotas da vida*, que também envolve o uso do corpo como estratégia de jogo. Durante esse encontro,

selecionaria dois alunos para serem os mestres das regras, baseado na minha experiência de que em grupos de jogos de tabuleiro, é comum que um dos participantes explique as regras aos outros. Esses mestres me ajudariam a conduzir e esclarecer dúvidas sobre as regras do jogo.

O segundo encontro, com duração estendida, seria dedicado à jogatina do *Rotas da vida*. No terceiro e último encontro, coletaria e discutiria as experiências que cada aluno teve com o jogo.

Ao apresentar este plano às escolas, o maior desafio foi adaptar o tempo do segundo encontro ao cronograma escolar, assim como a quantidade máxima de 16 alunos. Como a duração do jogo depende exclusivamente dos jogadores, assim como o tempo de aprendizado depende de quem aprende, não havia uma maneira precisa de mensurá-la. Isso adicionou um nível de dificuldade na implementação do plano nas escolas. As adversidades no Rio Grande do Sul, junto com uma proposta que desafia a estrutura temporal escolar, resultaram em várias recusas e levantaram questionamentos como: “O tempo escolar contemplaria o tempo de jogo?” e “A escola está preparada para incluir jogos educativos no seu cronograma?”.

Das duas escolas que me aceitaram apenas uma conseguiu organizar a oficina nos moldes propostos, enquanto na outra tive que realizar adaptações no plano para que fosse possível aplicar o jogo.

6.3.6.2 Escola 1 – Atingindo o flow?

A primeira escola onde apliquei o jogo era uma instituição privada, localizada na zona leste de Porto Alegre. A escola já incluía atividades extracurriculares em seu cronograma, o que facilitou a implementação do jogo *Rotas da vida* conforme a proposta pedagógica apresentada, sem necessidade de concessões ou adaptações. Esta escola abrange aulas desde o jardim de infância até o ensino médio. Para a realização da atividade, foi reservada a sala de artes, o que me deixou muito contente, já que é meu hábitat natural.

Os alunos do ensino médio que participaram da oficina eram alunos do 1º e 2º anos e foram convidados pela gestora pedagógica diretamente em suas salas de aula. Ela realizou a organização da listagem de interessados. A escola possui uma infraestrutura invejável; a sala de artes, em particular, era bem arejada, equipada com ar-condicionado, e tinha mesas largas que permitiam uma formação em círculo, facilitando a organização do jogo. Além disso, havia prateleiras repletas de materiais artísticos.

6.3.6.2.1 Primeiro encontro – 02/07/2024

No primeiro encontro, iniciei a apresentação perguntando aos alunos seus nomes, idades, séries e os nomes dos jogos de tabuleiro que apreciavam. Estavam presentes no primeiro encontro 10 alunos, mas essa quantidade variou ao longo dos três encontros, com alterações tanto nos indivíduos quanto no número de participantes. Os jogos mais mencionados incluíam clássicos como *War*, *Banco Imobiliário*, xadrez, damas e *Imagem e Ação*, que eu considero pilares nos lares brasileiros dos anos 2000. Nenhum título recente de jogos de tabuleiro foi mencionado.

Após as apresentações, convidei todos a participar do jogo *Nós Não Testamos Este Troço: Cinético*. As regras, embora simples e rápidas, inicialmente causaram estranhamento. Dependendo diretamente da interpretação de texto, onde as regras das cartas mudam constantemente, alguns alunos se sentiram inseguros. Para facilitar, comecei a ler as cartas em voz alta e sugeri que as interpretações fossem feitas em conjunto pelo grupo. Isso ajudou os alunos a se organizarem durante o jogo. Jogamos três vezes, e a cada rodada, eles se integravam mais, superando as barreiras das regras e se divertindo mais intensamente.

No final do encontro, conversei com os alunos sobre suas impressões do jogo e se haviam se divertido. A resposta foi unânime: todos acharam o jogo extremamente cativante e até sugeriram que a coordenadora pedagógica o adquirisse para a escola. Neste momento, também discuti com eles sobre o período de recuperações escolares, buscando entender como se sentiam. Surpreendentemente, dos 10 alunos presentes, apenas 2 não estavam em recuperação. A recorrência deste tema nas conversas me chamou bastante atenção, levando-me a aprofundar a discussão sobre o assunto, pois percebi que o engajamento no jogo estava intimamente ligado ao estado emocional dos alunos. Decidi, então, selecionar os alunos que não estavam em recuperação para serem os mestres das regras, responsáveis por orientar os demais sobre o funcionamento do jogo *Rotas da vida*, incentivando-os a estudar o manual para melhor auxiliar seus colegas.

Nosso segundo encontro foi marcado após uma discussão coletiva para definir os melhores horários para todos. Marcamos para uma quarta-feira à tarde, garantindo que todos estivessem disponíveis por no mínimo duas horas.

6.3.6.2.2 Segundo encontro – 08/07/2024

O tão esperado dia de jogar meu jogo finalmente chegou, numa fria quarta-feira de manhã. Logo cedo, fiz uma revisão completa do jogo para garantir que nenhuma peça estivesse faltando, o que me daria tempo para imprimir qualquer item necessário. Por volta das 13h00, preparei tudo para receber os alunos: coloquei a água para ferver, o pó de café no coador, e não esqueci de colocar alguns biscoitos na mochila. Tudo pronto, segui para a escola. Lá, arrumei a mesa e aguardei a chegada de todos para iniciarmos nosso jogo, marcado para as 14h30. Os alunos chegaram aos poucos, e só pudemos começar de fato às 15h00. Enquanto esperávamos, aproveitamos o café, os biscoitos e conversamos sobre a vida. O tema das recuperações escolares voltou a ser o foco, com o desespero e a incerteza quanto aos resultados das notas dominando a conversa de maneira quase doentia. Percebi a intensidade das preocupações naquele período. A atividade ocorreu no início de julho, aproximadamente 15 dias após as enchentes. Áreas como o bairro Mathias Velho em Canoas e regiões do Sarandi em Porto Alegre ainda estavam submersas, mas curiosamente, durante nossas conversas, o assunto enchente nem sequer foi mencionado. As preocupações se centravam nas recuperações, nas provas que decidiriam o destino desses jovens, como se ensinassem indiretamente que a grande engrenagem da máquina não pode parar e que o ritmo do capitalismo deve continuar.

No segundo encontro, apenas 8 dos 10 alunos do primeiro encontro estiveram presentes; dois deles, envolvidos em situações críticas com suas recuperações, precisaram priorizar as provas. Após a chegada de todos, iniciei as explicações das regras do jogo. Solicitei aos mestres das regras que montassem o tabuleiro e compartilhassem seus conhecimentos com os demais. Alguns pontos do manual apresentaram dificuldades de interpretação, e nesse momento, intervi para auxiliar na explicação.

Inicialmente, a reação dos alunos foi de surpresa, impressionados com o tempo e dedicação investidos na criação do jogo. Embora tenham pensado que poderia ser complexo, isso não os desanimou; pelo contrário, estavam abertos e ansiosos para entender as regras. A primeira rodada começou introduzindo conceitos como “rodada” e “turno”, termos específicos do universo dos jogos, mas desconhecidos para eles. Expliquei que o jogo consistia em 5 rodadas e 8 turnos, com as rodadas sendo contadas a cada vez que o primeiro jogador jogava seu turno, e os turnos definidos pelo número de jogadores. Durante o turno de um jogador, os demais aguardam enquanto ele realiza suas ações.

Com essas explicações sobre a estrutura temporal do jogo, as demais regras foram compreendidas quase que naturalmente. À medida que as rodadas progrediam, os alunos se

envolviam mais no universo do jogo, desenvolvendo novas estratégias. As cartas que incluíam experiências pessoais dos jogadores foram particularmente bem-recebidas, adicionando um elemento extra de diversão e incentivando o compartilhamento de suas próprias histórias. A temática do “custo de vida”, embora subtraísse pontos, tornou-se uma parte divertida do jogo. Aproveitei para explicar conceitos como imposto de renda e sonegação, enquanto as cartas ilustravam essas situações na prática.

As “cartas do acaso” trouxeram uma dose de imprevisibilidade com eventos como pneu furado, herança milionária, agiotas, e até o dilema moral de devolver ou não uma carteira encontrada. Isso resultou em muitas risadas e, com o tempo, mais dois jogadores tiveram que sair por compromissos com as recuperações. Dos seis que permaneceram, a diversão prevaleceu e eles atingiram um estado de *flow*. O *flow* refere-se a um estado mental de imersão total e concentração em uma atividade. Esse conceito é frequentemente utilizado no design de jogos e em aplicações de gamificação para criar experiências que sejam envolventes e motivadoras.

Segundo Csikszentmihaly (1990), o *flow* é caracterizado por vários componentes:

- ❖ Concentração Intensa e Focada: A pessoa está totalmente concentrada na atividade presente, com a atenção fixada na tarefa, o que facilita a imersão total.
- ❖ Clareza de Objetivos: Os objetivos da atividade são claros, assim como os passos imediatos para alcançá-los, o que ajuda a direcionar e estruturar a experiência.
- ❖ Equilíbrio entre Desafio e Habilidade: A atividade desafiadora está alinhada às habilidades da pessoa, proporcionando um equilíbrio que nem é muito fácil para causar tédio, nem muito difícil para causar ansiedade.
- ❖ *Feedback* Imediato: A atividade proporciona *feedback* imediato, ajudando a pessoa a ajustar seu desempenho e manter o curso correto em direção aos objetivos.
- ❖ Senso de Controle Pessoal: A pessoa sente um senso de controle pessoal sobre o resultado e sucesso da atividade.
- ❖ Perda da Autoconsciência: Durante o *flow*, a autoconsciência desaparece, mas o senso de si retorna após a atividade ser concluída, muitas vezes mais forte.
- ❖ Transformação do Tempo: A percepção de tempo pode mudar; as horas podem parecer passar como minutos.

O estado de *flow* é significativamente associado ao aumento de desempenho e ao bem-estar pessoal. Csikszentmihalyi e outros pesquisadores têm aplicado esse conceito em vários campos, incluindo educação, trabalho e lazer, sugerindo que promover condições para o *flow* pode melhorar a satisfação e o engajamento nas atividades.

Ao terminar o jogo e com a declaração do vencedor, organizamos o tabuleiro e já planejamos nosso último e terceiro encontro. Aproveitei para perguntar brevemente o que eles acharam do jogo. Todos concordaram que, apesar de parecer complexo inicialmente, o jogo era muito mais simples do que imaginavam e extremamente divertido.

Figura 20: Prática pedagógica, jogando *Rotas da vida*. **Figura 21:** Prática pedagógica, montagem do tabuleiro.



Fonte: Arquivo pessoal, 2024.



Fonte: Arquivo pessoal, 2024.

6.3.6.2.3 Terceiro encontro – 19/07/2024

O último encontro coincidiu com o último dia de aula, um dia cheio de atividades devido à gincana escolar. Dos oito alunos que participaram do segundo encontro, apenas quatro puderam estar presentes no último. Para envolver aqueles que não puderam comparecer, decidi criar um questionário no Google Forms, permitindo que dessem suas opiniões e *feedbacks* à distância. Abaixo, compartilho as perguntas que foram feitas e as respostas dos alunos:

Questionário

1. Quais jogos de tabuleiro você conhece? Por favor, liste todos os que você lembrar:

6 respostas

1. “Xadrez, Banco imobiliário, dama, Perfil etc.”
2. “War, Banco imobiliário e perguntados.”
3. “Banco Imobiliário, War, Cuca legal, entre outros.”
4. “Banco Imobiliário, War, Jogo da Vida, Xadrez, Detetive.”
5. “Monopóly, Jenga, Jogo da vida, War, Xadrez, Dama, Ludo, quem é você, adivinhe e Suspeite.”
6. “Jogo da vida, xadrez, Detetive, Banco Imobiliário, Jogo da Fama.”

2. Caso você tenha utilizado o manual, quais foram as maiores dificuldades que teve em compreendê-lo? Você teria alguma sugestão de melhoria?

6 respostas

1. “Meio complexo, muita informação atrás da outra da primeira vez, não conseguia juntar as peças, após ler a segunda vez o manual ficou muito mais fácil!”
2. “Achei o manual fácil de entender.”
3. “A quantidade de texto e na sexta página a quantidade de peças por saco não ficou bem identificada, não deu pra entender que aquilo era a quantidade de peças por saco.”
4. “Acredito que ele foi muito bem-feito e bem explicado.”
5. “Não estava presente.”
6. “Talvez ser mais direto, achei um pouco difícil de entender de primeira, para mim foi mais fácil aprender direto jogando.”

3. Você acredita que aprendeu algo com o jogo? Se sim, poderia explicar?

6 respostas

1. “Sim! A vida adulta pode te ferrar e te ajudar, depende da sua organização (e um pouquinho de sorte).”

2. “Sim, a administrar melhor as cartas do jogo que contêm moeda e tempo, que pode me ajudar a cuidar do meu tempo e dinheiro futuramente.”
 3. “Sim, como planejar antes de fazer qualquer tipo de decisão e a não ter preguiça de aprender jogos que podem parecer complexos, mas nem sempre são.”
 4. “Sim, pois ele fala sobre a vida então tem diversos ensinamentos ao decorrer do jogo.”
 5. “Não estava presente.”
 6. “Sim, acredito que aprendi que o tempo e dinheiro acabam sendo muito escasso e temos que gerenciar muito bem.”
4. Como você se sentiu jogando *Rotas da vida*? Foi divertido? O que você achou interessante na jogabilidade do jogo?

6 respostas

1. “Foi interessante, explora aspectos da vida adulta de forma lúdica assim apresentando aos jogadores de forma divertida muitos aspectos da vida adulta. A jogabilidade é muito boa, na explicação das regras eu acredito que poderia ser mais simples e rápido visto que na minha experiência ao ler as regras não compreendi de forma 100% correta como o jogo funciona!”
2. “Gostei. Sim, achei interessante a forma de como começa as rodadas e as funções dada a cada carta.”
3. “Me senti desafiada, feliz, gostei que representou muito bem a vida real principalmente na questão de ter muitos âmbitos para dar conta.”
4. “Achei um jogo bastante dinâmico e bem divertido, principalmente os momentos de compra de cartas, o leilão no caso, e o a forma como o rumo do jogo ia acontecendo.”
5. “Eu infelizmente não consigo participar da jogatina devido a enfermidade.”
6. “Achei um jogo muito legal, muito bem desenvolvido e achei o sistema de turnos muito legal, nunca tinha jogado algo parecido.”

Finalizamos nosso último encontro tomando cafezinho, comendo biscoitinhos e jogando, claro. Alguns alunos do oitavo ano se juntaram e somaram na diversão, finalizando o dia do jeitinho que eu gosto.

6.3.6.3 Escola 2 – E a prova de matemática – 11/07/2024

A segunda escola onde apliquei a oficina de jogos também fazia parte da rede privada, localizada em Canoas. Infelizmente, a escola não conseguiu organizar os estudantes conforme solicitado no plano de ensino do jogo apresentado, e precisei realizar alterações para que a oficina ocorresse. Os participantes eram alunos do 2º ano do ensino médio, totalizando quase 30 alunos. A escola também oferece aulas desde o ensino fundamental até o ensino médio e tem um enfoque no pré-vestibular.

Infelizmente, como só pude comparecer em um único encontro, não tive a oportunidade de conhecer a escola em profundidade e, portanto, não tenho maiores conhecimentos sobre sua infraestrutura. O único descritivo que poderia apresentar é em relação à sala de aula. Ela era bem espaçosa, mas as classes eram um tanto arcaicas. Embora tivessem aparência de novas e bancos confortáveis, as mesas eram coladas aos assentos e levemente inclinadas, o que dificultava novos moldes de organização e junção de mesas.

A proposta pedagógica previa a participação de no máximo 16 alunos, divididos em dois grupos de 8. A maioria dos jogos de tabuleiro comporta entre 3 e 8 jogadores; um número maior poderia prolongar o jogo excessivamente, causando desânimo. Por isso, desde o início pensei em manter o clima intimista que os jogos de tabuleiro permitem, devido ao número reduzido de jogadores. Entretanto, a realidade foi diferente. Os meios disponíveis para aplicar o jogo exigiam uma atividade para 30 alunos, em uma manhã das 7h30 às 11h30. Prazo apertado, cronogramas escolares corridos, minha apresentação de banca se aproximando – desafio aceito.

Como uma boa amante de jogos, recorri ao meu acervo e desenvolvi a seguinte estratégia: 16 alunos se dividiriam em dois grupos de 8 para jogar o *Rotas da vida*, enquanto os outros 14 se dividiriam em dois grupos de 7. Um grupo jogaria o jogo de tabuleiro *Nós Não Testamos Este Troço: Cinético* e os outros dois grupos jogariam o *Dixit*.

Dixit envolve mecânicas de interpretação de histórias, onde o narrador da vez deve contar uma história relacionada à sua carta, e os demais jogadores devem escutar com atenção e escolher cartas em suas mãos que se relacionem com a história do narrador. A etapa de pontuação consiste em o narrador contar sua história de forma não tão óbvia a ponto de todos descobrirem sua carta, enquanto os outros jogadores tentam enganar os demais escolhendo uma

carta muito parecida com a narrativa. As cartas são viradas para baixo anonimamente e a sequência de votos começa.

Para finalizar o planejamento, convidei meu parceiro e companheiro de empreitadas para me auxiliar com os 14 alunos que não estariam jogando o *Rotas da vida*.

No dia da oficina, preparei tudo como na primeira escola: café na térmica e bolachinhas na mochila. Ao chegar, fui surpreendida por uma situação conhecida: os alunos tinham uma recuperação de matemática após a oficina de jogos. Apresentei-me, apresentei o Gabe, meu parceiro, e dividi a turma em quatro grupos.

Os dois grupos de 8 alunos que ficaram comigo não conseguiram passar pelo repertório que os alunos da primeira escola passaram; nem sequer tive tempo de selecionar os mestres das regras. As regras tiveram que ser explicadas por mim durante o jogo, adicionando um fator extra de dificuldade. As primeiras impressões foram similares às da primeira escola: os alunos ficaram impressionados com a dedicação e o tempo que investi para criar o jogo e supuseram que seria muito difícil. Desta vez, notei um desânimo avassalador em alguns alunos; a possível alta dificuldade do jogo já era suficiente para desanimá-los nas primeiras explicações das regras. Dos dois grupos, apenas um jogou o jogo até o final. Curiosamente, este grupo tinha duas integrantes familiarizadas com jogos de tabuleiro, que costumavam jogar com suas famílias em casa. Ambas não tiveram dificuldades com as regras e conseguiram liderar o grupo de forma quase natural.

O outro grupo, composto por alunos com pouca ou nenhuma familiaridade com jogos de tabuleiro, foi perdendo o ânimo aos poucos. Os desafios do jogo eram considerados invencíveis muito antes de qualquer tentativa. A recuperação de matemática era um assunto recorrente entre uma jogada e outra; alguns alunos haviam virado a noite estudando. Uma das meninas estava com sinusite e mal conseguia pensar direito. Um dos meninos estava muito interessado no processo de construção do jogo, mas pouco em jogá-lo. O desejável estado de *flow* não foi alcançado.

Enquanto eu era desafiada em manter a atenção dos alunos para o meu jogo, meu parceiro se divertia vendo os outros 14 alunos se deleitarem a se divertir com os outros jogos que havia selecionado para levar junto com o *Rotas da vida*. Os jogos tinham propostas de jogabilidades simples e de fácil aplicabilidade, não necessitando de muitos passos, ou estratégias complexas para jogá-lo, o que agradou facilmente aqueles 02 grupos e fez com que se conectassem facilmente com os jogos, atingindo a esperado *flow*. Nestes grupos foi observado as tribos que tinham sido criadas na turma, os alunos que eram mais tímidos e os que eram mais desinibidos e uma possível situação de bullying. O ato de jogar, junto e quase de

forma natural, juntou grupos que provavelmente não se formariam sem o estímulo do jogo, o que melhora de forma fluida o bem-estar de toda a turma.

No final da oficina distribui um questionário impresso para que os alunos respondessem e compartilhassem suas impressões.

Questionário

1. Quais jogos de tabuleiro você conhece?

16 respostas

1. *“Jogo da vida e Banco Imobiliário.”*
2. *“Detetive.”*
3. *“Muitos, como War, detetive, Banco Imobiliário etc.”*
4. *“Banco Imobiliário e War.”*
5. *“Banco Imobiliário, Jogo da vida e Monopoly.”*
6. *“War, Detetive e Jogo da vida.”*
7. *“Detetive, Banco Imobiliário e Jogo da vida.”*
8. *“Banco Imobiliário.”*
9. *“War.”*
10. *“Banco Imobiliário.”*
11. *“Friday the 13th, Dix It, Dead of Winter e Ticket to Ride.”*
12. *“Monopoly, Banco Imobiliário, Detetive e xadrez.”*
13. *“Monopoly, Banco Imobiliário, Detetive e War.”*
14. *“Banco Imobiliário, Jogo da Vida, Detetive, xadrez, Detetive e damas.”*
15. *“Jogo da Vida, Banco Imobiliário e Monopoly.”*
16. *“Vários.”*

2. O que você achou do jogo *Rotas da vida*? O que pareceu interessante no jogo para você?

Você se divertiu?

16 respostas

1. *“Achei legal, achei diferente, mas parecido com o jogo da vida, sim.”*
2. *“Gostei muito, as escolhas e consequências foram muito interessantes.”*
3. *“Parece interessante a forma como o jogo associa-se a vida real. Achei diferente e divertido.”*
4. *“Sou mais ativa, não curto muito jogo de tabuleiro.”*
5. *“Achei complicado, não é muito minha praia.”*

6. “Gostei, o sistema é legal, mas achei um pouco complicado.”
 7. “Eu gostei, parece ser bem construído.”
 8. “Achei a ideia do jogo legal, só que todo mundo tem que fluir no jogo para ser divertido.”
 9. “Não jogamos esse, mas, gostei muito dos outros 02 jogos, me diverti bastante, e o jogo fez o grupo ficar bem unido.”
 10. “Não jogamos esse, mas, gostei muito dos outros 02 jogos, me diverti bastante e consegui ter uma troca muito boa com meus amigos.”
 11. “Gostei da organização do jogo, no começo é confuso, mas no decorrer se tornou divertido e leve. Eu gostei bastante.”
 12. “Achei bem legal e interessante, sinceramente tudo no jogo é interessante, principalmente por ele todo ser baseado em coisas da vida real. No início pensei que não fosse gostar, mas quando comecei a entender e pegar o jeito, gostei e me diverti bastante.”
 13. “É um jogo bem interessante, bem-feito e com muitas regras interessantes também. Mas acho que ele é bem complexo, talvez com um pouco menos de regras ele se torne mais divertido. No geral gostei do jogo. Os objetivos são muito legais também!”
 14. “Achei uma experiência legal, tive que pensar bastante para tentar entender, mas ao longo do jogo eu consegui ter uma ideia melhor e me diverti bastante, as cartas do acaso foram bem interessantes.”
 15. “Achei bem inovador, nunca vi nenhum jogo parecido. Achei bem divertido.”
 16. “Foi bem confuso, não me diverti.”
3. Você achou o jogo difícil? Quais as dificuldades que você enfrentou? Você teria alguma sugestão de melhoria do jogo?

16 respostas

1. “Um pouco difícil no começo, mas depois entendi. Talvez simplificar as primeiras rodadas.”
2. “Achei difícil pois tem muita coisa para fazer e pensar, acho que com menos funções ficaria mais fácil.”
3. “Ache difícil de entender as regras, acredito que se as instruções fossem mais claras e intuitivas a experiência seria ainda mais positiva.”
4. “Achei complicado.”
5. “Sim.”

6. “Sim, não consegui entender muito as regras é um jogo bem dinâmico.”
7. “Achei, principalmente por ter muitos passos, acho que o jogo poderia ser adaptado para ser mais rápido e menos complicado. PS: Bjus Gabriela, te achei muito legal!”
8. “No início para entender as regras é difícil, mas depois de um tempo tu entende bem a dinâmica.”
9. “Não achei difícil.”
10. “Primeiramente parece difícil, mas quando pega o jeito fica fácil, difícil talvez seja a criatividade e falta de vergonha que tem que ter.”
11. “Achei o jogo confuso no começo, mas lendo o manual eu entendi e consegui jogar.”
12. “Achei que o que dificultava são as regras serem complexas e a demora do jogo, a partir daí depende de cada pessoa, tem pessoas que gostam desse tipo de jogo, que nem percebem o tempo passar e outros que nem tanto.”
13. “Enfrentei dificuldades na hora de interpretar as regras. Talvez eu não tenha prestado muito atenção nelas, mas acho que com menos regras ele se tornará muito mais divertido do que já é!”
14. “Sim, pois tem muitas regras para memorizar, mas achei ótimo o jeito que está, basta prestar atenção ao jogo.”
15. “É um pouco complexo, o manual de instruções certamente poderia ser simplificado.”
16. “Achei difícil.”

Figura 22: Prática pedagógica, jogando *Rotas da vida*.



Fonte: Arquivo pessoal, 2024.

Figura 23: Prática pedagógica, jogando *Rotas da vida*.



Fonte: Arquivo pessoal, 2024.



7 REVERBERAÇÕES

No subtítulo “Proposta pedagógica”, levantei as seguintes questões: “O tempo escolar contemplaria o tempo de jogo?” e “A escola está preparada para incluir jogos educativos no seu cronograma?”. Pela minha curta experiência pedagógica aplicando o jogo *Rotas da vida* e minhas perspectivas em relação às outras instituições que transitei em meu percurso docente, posso apresentar algumas possíveis respostas.

Quando se fala em aprendizado e modos de aprender como uma experiência empírica, posso dizer que meu tempo de aprendizagem não é condizente com o tempo escolar. Minha forma de aprendizagem necessita de uma série de repetições de diferentes tipos de estímulos de certo conhecimento para que seja possível eu verdadeiramente entender e absorver este saber. Isso faz com que o processo de aprendizagem ultrapasse a memorização, que pode ser facilmente esquecida, para um entendimento do todo, algo marcante, tocante e memorável que eu correlaciono com o afeto e o sentir, fazendo com que essa memória transicione em várias sequências de memórias do meu cotidiano. Nesta perspectiva, penso que cada um de nós tem um tempo, e muitos de nós nem sequer reconhecem que seu tempo é diferente dos outros, tentando se adequar e se adaptar ao tempo determinado em conjunto e em comum por todas as escolas: o determinado período escolar de 45 minutos.

O jogo, ao contrário do tempo escolar, respeita o tempo dos jogadores, e os jogadores respeitam o tempo de cada um. Por querer ter seu tempo de jogada (estratégia) garantido, cada jogador respeita o tempo do outro, ajuda o outro jogador e o observa, à mercê da grande vitória.

Como não achar atrativo explorar, descobrir e atribuir um personagem seu a um universo novo? Quando os alunos do ensino fundamental ingressam no ensino médio, o imaginário simplesmente se desliga do plano de ensino, e a rotina de trabalho predomina. As metas de alcançar boas notas em provas e trabalhos se tornam o foco, sendo realizadas em sequência durante toda uma ou duas semanas. Caso não obtenham sucesso, são punidos com recuperações e, após tanto estresse, são agraciados com as férias. Tudo isso enquanto o fantasma do “preciso passar de ano” ou “preciso ter notas altas” assombra a mente dos alunos em segundo plano.

Levar uma educação divertida para o ensino médio alivia a pesada carga do “preciso fazer a qualquer custo” que a educação tradicional impõe, transformando-a em “eu quero fazer, eu quero participar, eu quero estar presente”. Durante minha prática educacional, percebi o quão difícil é permitir-se aprender e experimentar o conhecimento quando se tem uma carga mental muito grande de várias matérias ao mesmo tempo, com inúmeros conteúdos sendo rapidamente

jogados para serem absorvidos rapidamente, a fim de cumprir a meta do currículo escolar. A engrenagem não pode parar.

Logo, como Professora de Artes, posso afirmar que muitas escolas ainda tratam como disciplinas de menor importância as disciplinas de artes, filosofia, sociologia, dança, religião e teatro. Algumas escolas públicas em que lecionei ou entrevistei para algumas disciplinas da FAGED não solicitam para a Secretaria de Educação professores dessas disciplinas quando professores de outras áreas do conhecimento (formação) aceitam estas disciplinas para fechamento de grade horária. Assim como enquanto outras disciplinas como química, física, matemática e português têm de dois a quatro períodos por semana, as disciplinas de humanas têm um. Os espaços e materiais necessários para que as disciplinas como artes possam proporcionar uma experiência educacional de qualidade muitas vezes estão ausentes. Como dizer que estas escolas que apresentam um ou mais dos relatos apresentados estão preparadas para aceitar um jogo?

Meu jogo só pôde ser testado com alunos da rede privada, em um período pós-decreto de calamidade, quando as escolas particulares foram as primeiras a reabrir e retomar o plano de ensino. Enquanto isso, muitas escolas municipais e públicas estavam inundadas ou servindo como abrigos e pontos de coleta de doações. Muitas escolas ficaram fechadas por mais de dois meses. Pergunto-me quais atrasos isso causou nos alunos das instituições públicas e que distanciamento intelectual foi gerado entre adolescentes e crianças das redes públicas em comparação com as privadas.

Algo semelhante ocorreu durante a pandemia. Enquanto a maioria das escolas particulares já havia organizado suas plataformas e redes de ensino online, muitas escolas públicas distribuíam os conteúdos em forma de tarefas impressas, pois muitos alunos não tinham computador ou internet em casa para realizar as atividades a distância.

7.1 O QUE AS PERGUNTAS NOS DIZEM?

O jogo *Rotas da vida*, ao ser levado para as escolas de instituições privadas, foi desafiado a seguir o tempo escolar nos moldes da escola tradicional. Gostaria de ter conseguido aplicá-lo em outro contexto e condições; talvez mais alunos tivessem entrado em estado de *flow*, e mais escolas pudessem ter aceitado minha proposta e a adaptado conforme o contexto sugerido por mim.

O questionário provou ser um excelente instrumento para medir o estado de *flow* dos participantes. Na escola 01, tive o privilégio de dispor de um tempo maior com os alunos, o que me permitiu realizar um letramento de jogos de tabuleiro², criar vínculos, compreender o contexto individual de cada um e organizar o dia de forma a beneficiar a maioria. O resultado foi notável: a grande maioria dos alunos entrou em estado de *flow*, e os questionários refletiram uma experiência extremamente positiva.

Em contrapartida, na segunda escola, o tempo foi mais escasso, impossibilitando a aplicação do letramento de jogos de tabuleiro. O jogo *Rotas da vida*, repleto de simbolismos, teve sua estética cumprindo o papel de atrair a atenção dos alunos. No entanto, isso não foi suficiente para manter a imersão dos jogadores. A complexidade das regras se sobrepôs, impedindo que a imersão prevalecesse.

Curiosamente, a complexidade do jogo que serviu como um desafio estimulante para os alunos da primeira escola, apresentou-se como um obstáculo quase intransponível para os da segunda, gerando apreensão antes mesmo de ser experimentado. Essa disparidade ressalta a importância crucial do letramento em jogos de tabuleiro.

A introdução dos alunos ao universo dos jogos deve ser feita de maneira gradual, progredindo de estratégias mais simples para as mais complexas. Dessa forma, o aumento da complexidade se torna um desafio desejado, e não temido.

As respostas dos questionários nas duas escolas ilustraram claramente os diferentes níveis de imersão entre um ambiente onde houve o letramento e outro onde este não ocorreu. Essa experiência nos leva a uma reflexão importante sobre como o tempo escolar influencia o processo de aprendizagem individual de cada aluno.

Este TCC só foi possível através de uma reflexão minha sobre meu eu do passado, do presente e da expectativa que guardo comigo sobre o que espero do meu eu para o futuro. Aqui no final desse TCC chego no ponto de chegada de um longo caminho percorrido. Que esse ponto de chegada seja o ponto de partida de uma educadora que ainda tem muito a aprender e transbordar para e junto com as futuras gerações.

² Baseando-me na interpretação de Nicolau R. e Nicolau M. (2023) e em minhas extensas práticas de imersão no mundo dos jogos, compreendo que o conceito de letramento de jogos de tabuleiro se refere ao processo pelo qual os indivíduos desenvolvem habilidades de leitura, escrita, interpretação e análise crítica no contexto dos jogos de tabuleiro. Este letramento transcende o mero ato de jogar; abrange a compreensão das narrativas presentes nos jogos, o entendimento das regras (português instrucional), e a capacidade de interagir e refletir sobre os conteúdos e contextos culturais que os jogos podem abordar.

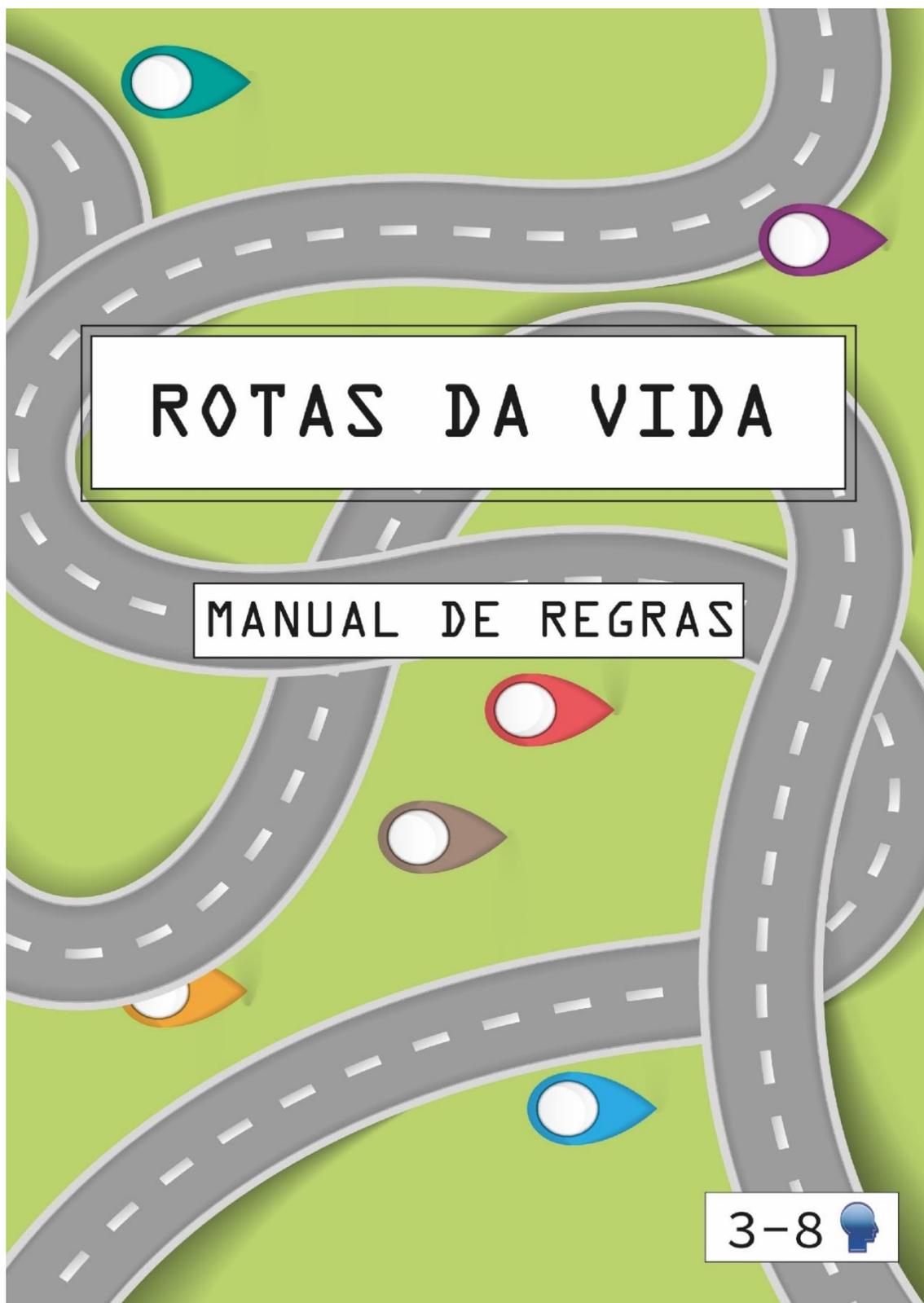
REFERÊNCIAS

- BARTHES, R. *A Câmara Clara*. Lisboa: Edições 70, 1989.
- CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.
- CRIST, W.; VOOGT, A.; DUNN-VATURI, A. E. Facilitating interaction: Board Games as Social Lubricants in the Ancient Near East. *Oxford Journal of Archaeology*, [s. l.], v. 35, n. 2, p. 179-196, 2016. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/ojoa.12084>. Acesso em: 12 ago. 2024.
- CSIKSZENTMIHALY, M. *Flow: the psychology of optimal experience*. New York, NY, USA: Harper & Row, 1990.
- FREIRE, P. *Pedagogia do oprimido*. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
- GAMES4YOU. Quarriors!. *Games4you*, [2023?]. Disponível em: <https://games4you.rs/drustvene-edukativne-igre/quarriors-qultimate-quedition>. Acesso em: 3 jul. 2024.
- HOOKS, B. *Tudo sobre o amor: novas perspectivas*. São Paulo: Elefante editora, 2021.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- MASUKAWA, Kim. *The Origins of Board Games and Ancient Societies*. Los Angeles: UCLA, 2016.
- MERCADO RPG. Nós não testamos este troço: cinético. *Mercado RPG*, [2023?]. Disponível em: <https://www.mercadorpg.com.br/livros-e-jogos/jogos-de-cartas/nos-nao-testamos-este-troco-cinetico>. Acesso em: 3 jul. 2024.
- NICOLAU, R. B. F.; NICOLAU, M. Ensino de língua portuguesa e letramento com jogos de tabuleiro moderno: gênero narrativo e português instrucional para alunos do ensino fundamental. *Temática*, João Pessoa, v. 19, n. 6, p. 184-200, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/66915>. Acesso em: 12 ago. 2024.
- REDONTAR, Jeferson. *Teoria do jogo: A dimensão lúdica da existência humana*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

ROCHA, V. Senet: O jogo de tabuleiro do Antigo Egito. *Monolito Nimbus*, 15 dez. 2020. Disponível em: <https://www.monolitonimbus.com.br/senet-o-jogo-de-tabuleiro-do-antigo-egito/>. Acesso em: 12 mar. 2024.

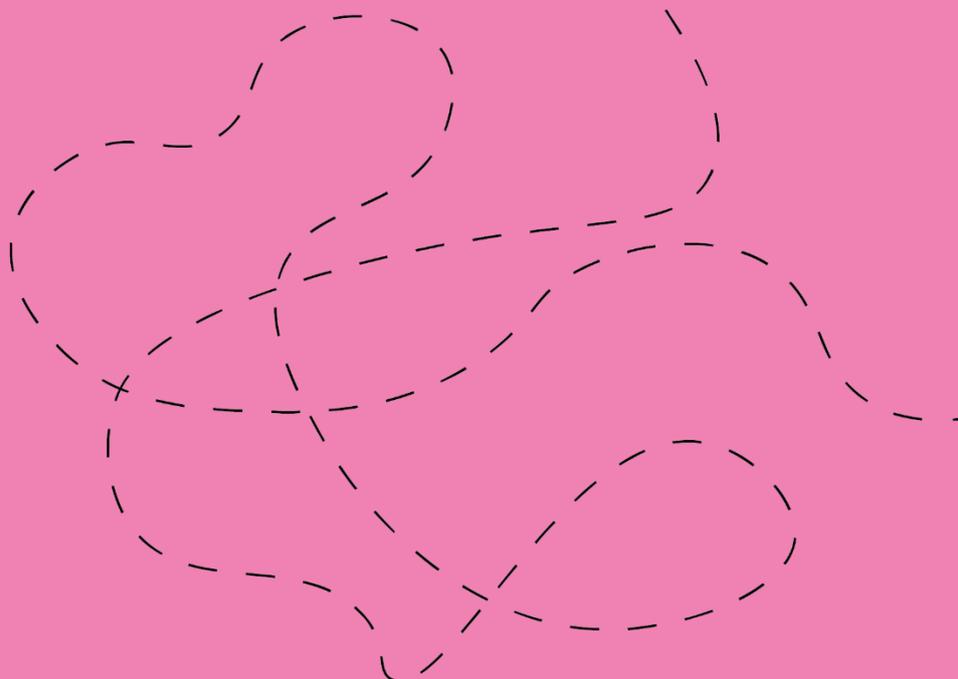
SAEED, S. A.; GARGANO, S. P. Natural disasters and mental health. *International Review of Psychiatry*, 34, n. 1, p. 16-25, 2022. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/35584023/>. Acesso em: 12 ago. 2024. TABLETOP GAMING. Dice forge review. *Tabletop Gaming*, 18 set. 2017. Disponível em: <https://www.tabletopgaming.co.uk/reviews/dice-forge-review/>. Acesso em: 3 jul. 2024.

APÊNDICE A – MANUAL DE REGRAS - CAPA



APÊNDICE B – MANUAL DE REGRAS - COMPONENTES**COMPONENTES**

01	tabuleiro de pontos de vitória
01	tabuleiro de cartas de leilão
01	tabuleiro de cartas de conquistas
08	Saquinhos de recursos
08	Ficha do jogador
08	Ficha de Leilão
08	Canetas
72	Recurso de dinheiro
72	Recurso de tempo
72	Faces básicas
16	Faces adicionais
287	Cartas de conquistas
67	Cartas do acaso



APÊNDICE C – MANUAL DE REGRAS – INTRODUÇÃO AO JOGO

INTRODUÇÃO AO JOGO

Os jogadores devem equilibrar seus recursos de dinheiro e tempo para adquirir cartas de conquistas, que os ajudarão a obter os atributos, aqui representados no jogo como; Saúde, Relacionamento e Cultura. Ao longo do jogo, os jogadores tentam cumprir seus objetivos pessoais, selecionando cartas de objetivo com níveis de dificuldade que variam do mais fácil ao mais difícil e que concederá diferentes quantidades de pontos de vitória conforme a dificuldade. Além dos pontos adquiridos com os objetivos o jogador também poderá obter pontos diretamente de algumas cartas de conquistas ou tendo a maior pontuação em algum dos atributos no final das últimas 03 rodadas. O vencedor é o jogador que acumula mais pontos de vitória ao completar seus objetivos e gerenciar efetivamente seus recursos e atributos, sempre visando equilibrar suas conquistas com o custo de vida.

PREPARAÇÃO DO ROTAS DA VIDA

- 1 Posicione na mesa os tabuleiros;
- 2 Embaralhe os decks de cartas de conquista. Retire as cartas e posicione as cartas com a face para cima conforme demonstrativo a seguir;
- 3 O tabuleiro de leilão não tem deck de cartas, esta área é designada a venda de cartas que não fazem mais sentido para a estratégia dos jogadores.
- 4 As cartas do acaso devem ser posicionadas no tabuleiro com a face para baixo, conforme demonstrativo a seguir;
- 5 Posicione na mesa a ficha de pontos de vitória.

APÊNDICE D – MANUAL DE REGRAS – PREPARAÇÃO DO JOGO

PREPARAÇÃO DO ROTAS DA VIDA

1

71- Aventura ao Ar Livre
Você embarcou em uma aventura ao ar livre, explorando a natureza, superando desafios e desenvolvendo resiliência.

72- Oficina de Arte
Você participou de uma oficina de arte, explorando sua criatividade através de diferentes meios artísticos. Foi um tempo desuado e divertido de cultura.

73- Lições com Críticas
Você aprendeu a lidar com críticas de forma saudável, usando-as para o seu próprio crescimento.

74- Negociação Anula
Você conseguiu negociar uma troca vantajosa com outro jogador, forçando o jogador a trocar seu recurso de maior valor pelo seu de menor valor.

75- Seguro de Vida
Se você perder dinheiro ou somo por causa de uma carta de acaso, você pode descartar essa carta para evitar a perda.

76- Hora do show!
Anuncia um dos seus objetivos e seus desejos. Se você cumprir lu até seu próximo turno, ganhe o dobro de pontos de vitória de carta.

77- Pause para Meditação
Você está dedicando um tempo para relaxar e meditar, recuperando sua energia.

78- Desafio Filantropia
Você fez uma doação significativa para uma causa filantrópica, ajudando iniciativas que criam impacto social positivo.

2

CONQUISTAS

4

CARTAS DO ACASO

3

LEILÃO

5

1 14 15 26 28 38 39 54 56 72 89 91 92
2 16 25 30 41 53 55 58 71 73 88 90 93
3 13 17 24 36 42 52 59 60 74 87 94 95
4 12 18 31 35 43 51 61 70 75 86 97 96
5 11 23 32 34 44 50 62 69 76 85 98 98
6 10 19 22 33 45 49 64 67 78 84 99 99
7 8 9 20 21 22 46 47 56 65 79 80 83 99
8 27 29 37 40 54 55 58 72 89 91 92
9 14 15 26 28 38 39 54 56 72 89 91 92
10 16 25 30 41 53 55 58 71 73 88 90 93
11 13 17 24 36 42 52 59 60 74 87 94 95
12 12 18 31 35 43 51 61 70 75 86 97 96
13 11 23 32 34 44 50 62 69 76 85 98 98
14 10 19 22 33 45 49 64 67 78 84 99 99
15 8 9 20 21 22 46 47 56 65 79 80 83 99
16 27 29 37 40 54 55 58 72 89 91 92
17 14 15 26 28 38 39 54 56 72 89 91 92
18 16 25 30 41 53 55 58 71 73 88 90 93
19 13 17 24 36 42 52 59 60 74 87 94 95
20 12 18 31 35 43 51 61 70 75 86 97 96
21 11 23 32 34 44 50 62 69 76 85 98 98
22 10 19 22 33 45 49 64 67 78 84 99 99
23 8 9 20 21 22 46 47 56 65 79 80 83 99
24 27 29 37 40 54 55 58 72 89 91 92
25 14 15 26 28 38 39 54 56 72 89 91 92
26 16 25 30 41 53 55 58 71 73 88 90 93
27 13 17 24 36 42 52 59 60 74 87 94 95
28 12 18 31 35 43 51 61 70 75 86 97 96
29 11 23 32 34 44 50 62 69 76 85 98 98
30 10 19 22 33 45 49 64 67 78 84 99 99
31 8 9 20 21 22 46 47 56 65 79 80 83 99
32 27 29 37 40 54 55 58 72 89 91 92
33 14 15 26 28 38 39 54 56 72 89 91 92
34 16 25 30 41 53 55 58 71 73 88 90 93
35 13 17 24 36 42 52 59 60 74 87 94 95
36 12 18 31 35 43 51 61 70 75 86 97 96
37 11 23 32 34 44 50 62 69 76 85 98 98
38 10 19 22 33 45 49 64 67 78 84 99 99
39 8 9 20 21 22 46 47 56 65 79 80 83 99
40 27 29 37 40 54 55 58 72 89 91 92
41 14 15 26 28 38 39 54 56 72 89 91 92
42 16 25 30 41 53 55 58 71 73 88 90 93
43 13 17 24 36 42 52 59 60 74 87 94 95
44 12 18 31 35 43 51 61 70 75 86 97 96
45 11 23 32 34 44 50 62 69 76 85 98 98
46 10 19 22 33 45 49 64 67 78 84 99 99
47 8 9 20 21 22 46 47 56 65 79 80 83 99
48 27 29 37 40 54 55 58 72 89 91 92
49 14 15 26 28 38 39 54 56 72 89 91 92
50 16 25 30 41 53 55 58 71 73 88 90 93
51 13 17 24 36 42 52 59 60 74 87 94 95
52 12 18 31 35 43 51 61 70 75 86 97 96
53 11 23 32 34 44 50 62 69 76 85 98 98
54 10 19 22 33 45 49 64 67 78 84 99 99
55 8 9 20 21 22 46 47 56 65 79 80 83 99
56 27 29 37 40 54 55 58 72 89 91 92
57 14 15 26 28 38 39 54 56 72 89 91 92
58 16 25 30 41 53 55 58 71 73 88 90 93
59 13 17 24 36 42 52 59 60 74 87 94 95
60 12 18 31 35 43 51 61 70 75 86 97 96
61 11 23 32 34 44 50 62 69 76 85 98 98
62 10 19 22 33 45 49 64 67 78 84 99 99
63 8 9 20 21 22 46 47 56 65 79 80 83 99
64 27 29 37 40 54 55 58 72 89 91 92
65 14 15 26 28 38 39 54 56 72 89 91 92
66 16 25 30 41 53 55 58 71 73 88 90 93
67 13 17 24 36 42 52 59 60 74 87 94 95
68 12 18 31 35 43 51 61 70 75 86 97 96
69 11 23 32 34 44 50 62 69 76 85 98 98
70 10 19 22 33 45 49 64 67 78 84 99 99
71 8 9 20 21 22 46 47 56 65 79 80 83 99
72 27 29 37 40 54 55 58 72 89 91 92
73 14 15 26 28 38 39 54 56 72 89 91 92
74 16 25 30 41 53 55 58 71 73 88 90 93
75 13 17 24 36 42 52 59 60 74 87 94 95
76 12 18 31 35 43 51 61 70 75 86 97 96
77 11 23 32 34 44 50 62 69 76 85 98 98
78 10 19 22 33 45 49 64 67 78 84 99 99
79 8 9 20 21 22 46 47 56 65 79 80 83 99
80 27 29 37 40 54 55 58 72 89 91 92
81 14 15 26 28 38 39 54 56 72 89 91 92
82 16 25 30 41 53 55 58 71 73 88 90 93
83 13 17 24 36 42 52 59 60 74 87 94 95
84 12 18 31 35 43 51 61 70 75 86 97 96
85 11 23 32 34 44 50 62 69 76 85 98 98
86 10 19 22 33 45 49 64 67 78 84 99 99
87 8 9 20 21 22 46 47 56 65 79 80 83 99
88 27 29 37 40 54 55 58 72 89 91 92
89 14 15 26 28 38 39 54 56 72 89 91 92
90 16 25 30 41 53 55 58 71 73 88 90 93
91 13 17 24 36 42 52 59 60 74 87 94 95
92 12 18 31 35 43 51 61 70 75 86 97 96
93 11 23 32 34 44 50 62 69 76 85 98 98
94 10 19 22 33 45 49 64 67 78 84 99 99
95 8 9 20 21 22 46 47 56 65 79 80 83 99
96 27 29 37 40 54 55 58 72 89 91 92
97 14 15 26 28 38 39 54 56 72 89 91 92
98 16 25 30 41 53 55 58 71 73 88 90 93
99 13 17 24 36 42 52 59 60 74 87 94 95
100 12 18 31 35 43 51 61 70 75 86 97 96

APÊNDICE E – MANUAL DE REGRAS – QUEM COMEÇA?

PARA QUANTOS JOGADORES?

Este jogo foi desenvolvido para ser jogado de 03 a 08 jogadores.

QUEM COMEÇA O JOGO?

O jogo deve ser iniciado pelo jogador que jogou algum jogo de tabuleiro por ultimo. Este jogador deve começar com 03 fichas de dinheiro e 03 fichas de tempo. o 2^a jogador com 02 fichas de tempo e 01 de dinheiro e o 3^o jogador com 01 ficha de dinheiro e 01 ficha de tempo, para jogos jogados de 06 a 08 jogadores. De 03 á 05 jogadores, será destribuido para 1^o jogador, 02 fichas de tempo e 02 fichas de dinheiro.

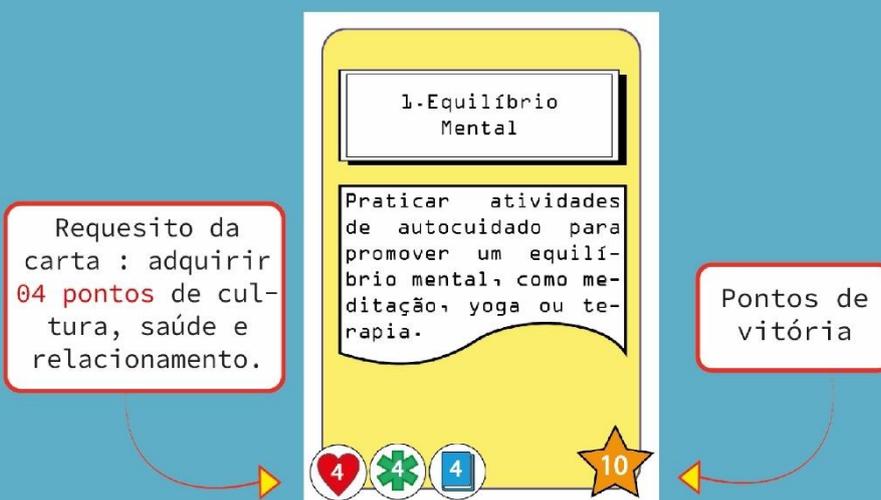


APÊNDICE F – MANUAL DE REGRAS – CARTAS DE OBJETIVO

COMO JOGAR O ROTAS DA VIDA ?

ESCOLHA DAS CARTAS DE OBJETIVO

O baralho de cartas de objetivo deve ser embaralhado e a quantidade de cartas distribuída igualmente entre todos os jogadores, as cartas escolhidas devem ser guardadas e as descartadas devem ir para o jogador a sua direita, devem ocorrer no máximo três passagens de cartas. Os jogadores devem escolher entre (02) duas e (03) três cartas de objetivo, as cartas de objetivo escolhidas devem ter no mínimo (01) um de cada atributo (atributos: relacionamentos, saúde e cultura). As cartas de objetivo terão dificuldades e pontos de vitória variáveis, sendo as mais difíceis de concretizar com pontos de vitória mais alto e a mais fáceis com pontos de vitória menores. Caso o jogador não cumpra algum dos objetivos os pontos de vitória serão subtraídos ao invés de somados, constando como pontos negativos no fim do jogo.



APÊNDICE G – MANUAL DE REGRAS - CARTAS DE CONQUISTA

ENTENDENDO AS CARTAS DE CONQUISTA

22. Cuidador de Animais

Diminua o custo de vida em 1 na próxima rodada.

Você ganhou dinheiro cuidando dos animais dos seus vizinhos.

1

151. Troca de Objetivos

Imediato: Troque uma de suas cartas de objetivo com a de outro jogador

Você decidiu repensar seus objetivos e buscar novas metas.

3

150. Fitness Guru

Reduza o custo de vida em 1d a cada rodada.

Você se dedicou à saúde melhorando sua qualidade de vida.

8

A Qualquer Hora

Pode ser guardada e utilizada quando quiser. Descartar após o uso.

Imediato

Deve ser utilizada imediatamente após a compra. Descartar após uso.

Constante

Pode ser utilizado uma vez por turno do jogador, não é descartável.

Custo da Carta

O jogador do turno deve pagar o custo sugerido na carta para obtê-la.

Custo de Vida

Todo fim de rodada os jogadores devem contabilizar o custo de vida de todas as cartas em seus domínios e pagá-las em dinheiro. Caso o custo não seja pago totalmente, o jogador receberá o mesmo valor do custo de vida que não pagou em fichas de penalidade, que deve ser subtraído dos pontos de vitória no final do jogo.

Atributos Conquistados

Algumas cartas irão vir com atributos que serão somados na pontuação de atributos.

APÊNDICE H – MANUAL DE REGRAS - FACES BÁSICAS

SAQUINHO DE RECURSOS



Recursos obtidos, podem ser acumulados e são utilizados como moeda de compra das cartas de conquistas.

Todos comprarão duas (02) faces por turno e recolherão seus recursos, a menos que alguma carta diga o contrário. As faces voltão para o saquinho.

Cada jogador terá um saquinho em sua posse, que conterá faces básicas de recursos e ações.

FACES BÁSICAS

Todos os jogadores devem ter em seus saquinhos as seguintes faces:

Quant.



Quant.



APÊNDICE I – MANUAL DE REGRAS – FACES ADICIONAIS

FACES ADICIONAIS

Como conseguir as faces adicionais?

As faces adicionais são adquiridas por meio de cartas específicas, encontradas no monte de cartas de conquistas. Essas cartas são identificadas pelo símbolo  localizado na parte superior esquerda. Cada tipo de carta de face adicional possui oito cópias idênticas. O número de réplicas incluídas no jogo deve corresponder ao número de jogadores.

Quant.

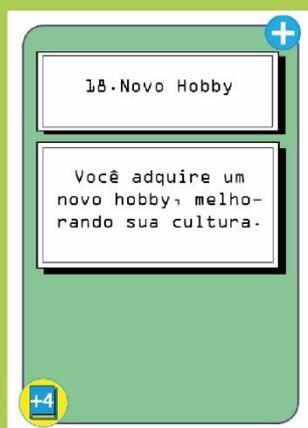
		Sempre que retirar a face  ganhe 04 pontos de cultura.
		Sempre que retirar a face  ganhe 04 pontos de saúde.
		Sempre que retirar a face  ganhe 04 pontos de relacionamentos.
		Sempre que retirar a face  ganhe 05 pontos de vitória.
		Sempre que retirar a face 2x multiplique um das faces que retirar junto com esta.
		Sempre que retirar a face  (troca) escolha qualquer outra face de dentro do saco p/ usar
		Sempre que retirar a face  ganhe 3 de tempo.
		Sempre que retirar a face  ganhe 3 de dinheiro.

APÊNDICE J – MANUAL DE REGRAS – CARTAS DO ACASO

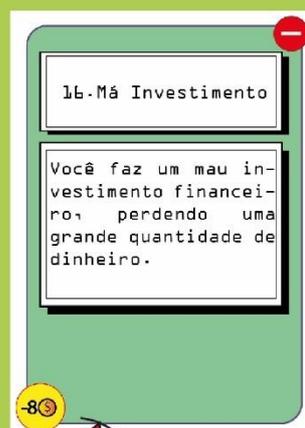
CARTAS DO ACASO

São cartas com resultados diversos, podendo ser positivo ou negativo. As cartas do acaso são retiradas do baralho quando o jogador obtém a face de símbolo . A carta do acaso retirada deve ser acionada instantaneamente e descartada na sequência.

Efeito Positivo



Efeito Negativo



Consequências das cartas a serem cumpridas

APÊNDICE K – MANUAL DE REGRAS – FICHA DO JOGADOR

REPOSIÇÃO DO TABULEIRO

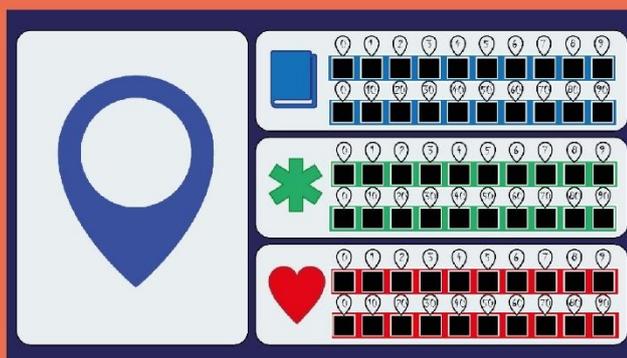
Todo início de turno será preenchido os espaços vazios do tabuleiro de cartas de conquistas. As cartas que não forem compradas permanecem até o final da rodada, sendo substituídas todas as cartas do tabuleiro todo início de rodada.

COMPRA DE CARTAS

O jogador do turno terá direito de comprar e/ou aplicar uma ação de uma carta, com exceção das cartas de uso imediato. As compras de cartas só serão possíveis se o jogador tiver a quantidade de recurso solicitado na carta. O jogador do turno poderá comprar no máximo 02 cartas por turno.

FICHAS DO JOGADOR

Cada jogador inicia com uma ficha pessoal para registrar os atributos adquiridos durante o jogo. Estes atributos são cruciais para a contagem de pontos ao final da partida, bem como para a aquisição de certas cartas especiais. Quando um jogador usa atributos como moeda para comprar cartas, ele deve prontamente subtrair o valor correspondente na sua ficha. É essencial gerenciar seus atributos com sabedoria, equilibrando entre a pontuação final e o investimento em cartas que podem oferecer vantagens estratégicas.



APÊNDICE L – MANUAL DE REGRAS – OBTENÇÃO DE RECURSOS E LEILÃO DE CARTAS

OBTENÇÃO DE RECURSOS



Os recursos de tempo (🕒) e dinheiro (💰) serão obtidos através do saquinho de recursos, após retirar as faces de recursos do saco, obtenha os recursos descritos na face.

LEILÃO DE CARTAS

Durante o jogo, qualquer jogador pode iniciar um leilão em seu turno, contanto que haja disponibilidade no tabuleiro de leilões. Para começar, o jogador anuncia claramente o preço inicial desejado pela carta de leilão, bem como o número da rodada atual. Em seguida, coloca sua ficha de venda sobre a carta que está oferecendo. Uma vez que o leilão é aberto, as negociações começam e a carta fica disponível para compra até o final da rodada. Se a carta não for adquirida por nenhum jogador até o início da próxima rodada, o vendedor é obrigado a remover a carta do tabuleiro de leilões em seu próximo turno. O custo de vida das cartas ainda devem ser pagos pelo dono até ser vendida. Importante: uma carta retirada não pode ser colocada em leilão novamente. A venda da carta não retira do vendedor os ganhos conquistados através dela.



R1
5-28

Ficha de venda:
Rodada:1
valor:28

APÊNDICE M – MANUAL DE REGRAS - QUEM GANHA O JOGO?

FICHAS DE PENALIDADE



As fichas de penalidade serão distribuídas para os jogadores que não conseguirem pagar o seu custo de vida, e deverá ser distribuído conforme o valor do custo de vida não pago em dinheiro.

FICHA DE PONTUAÇÃO DE ATRIBUTOS

No final das últimas três rodadas (4º, 5º e 6º rodada) serão distribuídos pontos de vitória para os jogadores com os maiores atributos conquistados até as respectivas rodadas.

	30			40			50		
	10	20	30	10	20	30	10	20	30
	10	7	4	15	10	7	20	15	10
	10	7	4	15	10	7	20	15	10
	10	7	4	15	10	7	20	15	10

QUEM GANHA O JOGO?

O vencedor é o jogador que acumula mais pontos de vitória ao completar seus objetivos e gerenciar efetivamente seus recursos e atributos.

APÊNDICE N – MANUAL DE REGRAS – SOBRE O JOGO

SOBRE O JOGO

Este jogo é de natureza pedagógica e artística, tem como objetivo proporcionar a alunos que do ensino médio uma ferramenta de aprendizado interdisciplinar, visando a exploração e reinvenção através de múltiplas rotas simbólicas da vida. Destacando que o sucesso e o bem-estar vão além da conquista da independência financeira.

Rotas da Vida é concebido como um mapa visual para a tomada de decisões conscientes e a promoção da resiliência, orientando os jogadores a reconhecer e adaptar-se a obstáculos e desafios que podem surgir em suas trajetórias. Por meio desta jornada estética e interativa, o intuito é encorajar os alunos a pensar além do horizonte imediato.

O jogo Rotas da vida enfatiza a importância do autocuidado e da saúde mental. Através desta dinâmica lúdica, busca-se transmitir que, para realizar qualquer atividade com qualidade, é essencial estar em harmonia consigo mesmo, priorizando o equilíbrio emocional, o cuidado com a saúde física e mental, e a manutenção de relações interpessoais saudáveis, não deixando de lado as reflexões sobre as influências das condições socioeconômicas de cada indivíduo.

GABRIELA SOUZA MONTEIRO

IDEALIZADORA E CRIADORA DO ROTAS DA VIDA