

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA DE ARTES E ARQUITETURA
CURSO DE DESIGN

MARIA LUIZA SIQUEIRA MARTINS



HEROS: A BUSCA DO HERÓI INTERIOR
DESIGN PARA UM JOGO PEDAGÓGICO DE TABULEIRO

Goiânia
2021

MARIA LUIZA SIQUEIRA MARTINS

HEROS: A BUSCA DO HERÓI INTERIOR
DESIGN PARA UM JOGO PEDAGÓGICO DE TABULEIRO

Monografia e Projeto apresentados ao Curso de Design da Escola de Artes e Arquitetura da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador: Prof^a. Genilda Alexandria

Goiânia

2021

MARIA LUIZA SIQUEIRA MARTINS

HEROS: A BUSCA DO HERÓI INTERIOR
DESIGN PARA UM JOGO PEDAGÓGICO DE TABULEIRO

Monografia e Projeto apresentados ao Curso de Design da Escola de Artes e Arquitetura da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel em Design, aprovada em _____ / _____ / _____ , pela Banca Examinadora constituída pelos seguintes professores:

Prof^a. Genilda Alexandria - orientadora
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

Prof. João Paulo Morais Alves
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

Prof. Flávio Gomes
Universidade Federal de Goiás

Dedico esse trabalho ao Programa Merlin de Nova Acrópole, por me proporcionar os momentos mais significantes da minha vida.

AGRADECIMENTOS

À Genilda, que ilumina os caminhos de todos com seu sorriso e olhos de acolhimento,

Aos meus pais por me ajudarem a romper com todas as barreiras da minha vida,

À Nova Acrópole, que me relembra todos os dias de quem sou,

Ao Mário Júnior por absolutamente tudo.



Era uma vez, há muito tempo atrás... Numa pequena cidade, ou misteriosa floresta, e quem sabe, num reino distante, vivia uma pessoa. Independentemente de onde se encontrasse, a vida dessa personagem seguia sendo praticamente a mesma: pacata, sem muitos altos e baixos, simples. Até que, subitamente, sem que ninguém pudesse esperar, algo acontece... Algo tão único e extraordinário como um som, que ecoa bem lá no fundo, uma estática, ou um murmúrio, tão baixo que nenhum outro alguém consegue escutar... No início é fácil de ignorar, praticamente nem está ali. Porém com o tempo, esse som vai se tornando mais e mais alto até que fica tão intenso que não se pode ouvir ou sequer ver mais nada. Não há outra saída senão segui-lo, mesmo que os caminhos pareçam assustadores, tortuosos e intermináveis, mesmo que não dê mais para ver o final do túnel e que todas as respostas que um dia foram tidas como verdadeiras, se esvaíam como poeira ao vento. A única alternativa que resta é partir. Ir de encontro com esse chamado desconhecido para encontrar, não alguma coisa que foi perdida ao longo dos anos, mas aquilo que sempre esteve diante de todos, porém quase nunca foi visto...

MARTINS, Maria Luiza Siqueira

RESUMO

O seguinte trabalho apresenta o desenvolvimento de uma pesquisa que teve como objetivo propor uma solução para dinamizar a atividade pedagógica das aulas de filosofia do Programa Merlin da Organização Internacional Nova Acrópole e se concluiu na produção de um jogo de tabuleiro com caráter educativo. Para isso, obteve-se como objeto de estudo a obra literária, de Joseph Campbell, *O Herói de Mil Faces* (1989) a fim de compreender com maior profundidade a tese que o autor propõe de que as histórias e mitos contados ao redor do mundo, desde a origem da humanidade, podem agregar em si uma função para muito além do mero entretenimento narrativo ou recordação de um tempo que já há muitas eras, se desfez, se firmando como uma espécie de bússola norteadora de como as pessoas poderiam alcançar a plenitude da condição humana. Também com o intuito de dar sequência aos anseios de Platão, esta monografia busca uma forma de aplicar a ideia dos mitos no ambiente educacional, mais especificamente, no contexto filosófico-educativo proporcionado pelo Programa Merlin da Organização Internacional de Nova Acrópole, que fornece uma formação filosófica especializada para crianças de 4 a 13 anos – porém, para fins dessa pesquisa, a esfera contemplada foi a de 9 a 13 anos em razão da divisão internas das turmas. Sendo assim, utilizando o MDA - *Mechanics, Dynamics and Aesthetic* (Mecânicas, Dinâmicas e Estéticas) (HUNICKE; LEBLANC; ZUBEK, 2005) como metodologia central e a análise de similares como método inserido na fase inicial dessa metodologia, este trabalho encontra como solução para dinamizar e contribuir na experiência educativa do Programa Merlin - servindo como uma ferramenta de auxílio lúdico-pedagógico - a construção de um jogo de tabuleiro que desenvolve sua narrativa a partir dos conceitos apresentados por Campbell (1989), promove uma abordagem reflexiva e busca desenvolver nas crianças a vontade de se parecer cada vez mais com o que o autor descreve como *Herói*. O jogo, denominado Heros, se ambienta de forma distópica, na floresta, próximo a um grande reinado, onde donzelas e escudeiros saem numa jornada na busca de resolver um caso misterioso que abalou o reino. Porém, o que ninguém poderia esperar era que jovens buscadores iriam encontrar muito mais do que a resposta que estavam procurando.

Palavras-chave: Filosofia, Jogo de tabuleiro, Mitos, Educação, Design

ABSTRACT

*The following work presents the development of a research that aimed to propose a solution to streamline the pedagogical activity of the philosophy classes in the Merlin Program from the International Organization of New Acropolis and concluded with the production of a board game with an educational character. For this, the literary work of Joseph Campbell, *The Hero of a Thousand Faces* (2007), was obtained as an object of study in order to understand in greater depth the thesis which the author proposes that the stories and myths told around the world, since the origin of humanity, can add in themselves a function that goes far beyond mere narrative entertainment or remembrance of a time that for many eons, fell apart, establishing themselves as a kind of guiding compass on how people could reach fullness in the human condition. Also, in order to follow up Plato's wishes, this monograph seeks a way to apply the idea of myths in the educational environment, more specifically, in the philosophical-educational context provided by the Merlin Program of the International Organization of New Acropolis, which provides specialized philosophical training for children from 4 to 13 years old. However, for the purposes of this research, the scope covered was the one from 9 to 13 years old due to the internal division of the classes. Thus, using the MDA - Mechanics, Dynamics and Aesthetic (Mechanics, Dynamics and Aesthetics) (HUNICKE; LEBLANC; ZUBEK, 2005) as the central methodology and the similar analysis as a method inserted in the initial phase of this methodology, this work finds ~~as~~ a solution to streamline and contribute to the educational experience of the Merlin Program - serving as a playful-pedagogical aid tool - the construction of a board game that develops its narrative from the concepts presented by Campbell (2007), promotes a reflective approach and seeks to develop in children the desire to look more and more like what the author describes as a Hero. The game, later called Heros, is set in a dystopian form in a forest, close to a great kingdom, where maidens and squires go on a journey in search of solving a mysterious case that shakes the kingdom. However, what no one could have expected is that the young seekers would find much more than the answer they were looking for.*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Oraculo de Delfos	15
Figura 2- Os 12 passos da Jornada do Herói	18
Figura 3 – Programa Merlin de Nova Acrópole	25
Figura 4 – Questionários Programa Merlin	26/27
Figura 5 – Mapa mental Jogo para indicativo de projeto	30
Figura 6 - Mapa mental Design para indicativo de projeto	31
Figura 7 – Mapa mental Naruto/animes para indicativo de projeto	32
Figura 8 – Mapa mental Manual de Sobrevivência do Herói para indicativo de projeto.....	33
Figura 9 – <i>Mechanics, Dynamics and Aesthetic – MDA framework</i>	36
Figura 10 – Jogo Jornada do Herói.....	38
Figura 11 – Jogo Detetive.....	39
Figura 12 – Jogo Banco Imobiliário	41
Figura 13 – Jogo <i>Quest</i>	42
Figura 14 – Jogo <i>The Game of Life</i>	43
Figura 15 – Persona 1	45
Figura 16 – Persona 2	46
Figura 17 – Rascunhos iniciais tabuleiro/mecânicas.....	48
Figura 18 – Rascunhos iniciais mecânicas	49
Figura 19 – Rascunhos iniciais tabuleiro final/mecânicas.....	50
Figura 20 – Desenvolvimento de ilustrações.....	52
Figura 21 – Desenvolvimentos finais do projeto.....	52
Figura 22 – Modelo para instruções das cartas.....	54
Figura 23 – União dos 4 tabuleiros	56
Figura 24 – Detalhes tabuleiro 1.....	57
Figura 25 – Detalhes tabuleiro 2.....	57
Figura 26 – Detalhes tabuleiro 3.....	58
Figura 27 – Detalhes tabuleiro 4.....	58
Figura 28 – Manual de instruções	59

Figura 29 – Pergaminho	60
Figura 30 – Paleta de cores.....	62
Figura 31 – Painel paleta de cores <i>CMYK</i>	63
Figura 32 – Painel semântico para ambientes	64
Figura 33 – Painel semântico para elementos	65
Figura 34 – Exemplo tipográfico.....	66
Figura 35 – Carta dos Monstros (frente e verso).....	68
Figura 36 – Carta dos Enigmas (frente e verso).....	69
Figura 37 – Carta dos Aliados (frente e verso).....	70
Figura 38 – Carta dos Sábios (frente e verso)	71
Figura 39 – Projeto final	72
Figura 40 – Projeto final 1	73
Figura 41 – Cotas Embalagem (vista superior)	74
Figura 42 – Cotas Embalagem (vista lateral)	74
Figura 43 – Cotas Embalagem (vista superior medidas internas)	75
Figura 44 – Cotas tabuleiro	76
Figura 45 – Modelo de faca do tabuleiro	77
Figura 46 – Cotas Carta dos Monstros	78
Figura 47 – Cotas Carta dos Enigmas	78
Figura 48 – Cotas Carta dos Aliados	79
Figura 49 – Cotas Carta dos Sábios.....	79

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	13
2 CONTRIBUIÇÕES DO UNIVERSO DA FILOSOFIA.....	15
2.1 MONOMITO	16
2.2 A AVENTURA DO HERÓI.....	18
3. CONTRIBUIÇÕES PARA A EDUCAÇÃO: o Programa Merlin da Organização Internacional Nova Acrópole.....	22
4. INDICATIVOS DE PROJETO	28
4.1 FASE INICIAL DOS INDICATIVOS PROJETOS	30
5. PROJETO	34
5.1 FERRAMENTAS E METODOLOGIAS - O PROCESSO DE DESIGN.....	34
5.1.2 MDA.....	35
5.1.3 Análise de similares.....	36
5.2 DESENHO DE UMA ESTRUTURA.....	44
5.2.1 Idealização do Público-alvo.....	44
5.2.2 Idealização do Tabuleiro.....	46
5.2.3 Idealização dos Elementos.....	51
5.2.4 Processo de <i>Naming</i>	53
5.3 MECÂNICAS DE JOGO.....	54
5.3.1 Manual de instruções	59
5.3.2 Pergaminho	60
5.4 ESTÉTICA E REFERÊNCIAS VISUAIS.....	61
5.6. A PROPOSTA E SUAS ESPECIFICAÇÕES	66
5.6.1 Elementos do Tabuleiro.....	66
5.6.2 Elementos das Cartas:.....	68
5.6.3 Produção Gráfica	73
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	81

7 REFERÊNCIAS	82
ANEXOS	85

1 INTRODUÇÃO

Esta monografia foi inicialmente concebida graças à vontade da autora do trabalho de desenvolver um projeto que contribuísse de maneira significativa no mundo e que, de fato, se firmasse em um projeto benéfico à comunidade. Pensando nisso, o primeiro projeto de texto se baseou na tentativa de utilizar algumas séries de desenhos infantojuvenis como um meio pedagógico para o desenvolvimento da identidade de crianças e jovens, através da relação entre o estudo dos arquétipos e da filosofia clássica. Contudo, com o decorrer as pesquisas e o avanço do trabalho, sentiu-se a necessidade de objetivar mais o conteúdo proposto, com a finalidade de deixar mais claro as respostas para perguntas como: “Qual o objetivo do projeto?”, “Para quem ele é designado?”, “Como será desenvolvido e projetado?” etc.

Tendo em vista que a autora desta monografia compõe o corpo de instrutores do Programa Merlin - segmento do Curso de Filosofia Prática da Organização Internacional da Nova Acrópole -, que outorgam aulas de filosofia para crianças de 4 a 13 anos, e ministra a disciplina de Introdução à Mitologia, tornou-se, então, pertinente o interesse e a disposição de querer formular um projeto a fim de agregar na formação dessas crianças. Deste modo, buscando por uma forma de tornar as aulas uma atividade ainda mais instigante que despertasse a curiosidade das crianças, foi idealizado desenvolver um trabalho pautado nas narrativas mitológicas baseadas na obra *O Herói de Mil Faces* (1989), de Joseph Campbell e fabricar, a partir desse conteúdo, um suporte para que os alunos pudessem aprender um pouco mais sobre filosofia, a *Jornada do Herói* (1989) e, como o próprio autor convida seus leitores, reconhecer um pouco mais da narrativa heroica em suas próprias vidas.

Logo, no primeiro momento deste trabalho, são apresentadas as ideias principais que norteiam o projeto como um todo, e auxiliam na compreensão da motivação fundamental da proposta. Além disso, são retratados tópicos de contextualização histórica, pontuados e explicados 3 conceitos essenciais para o entendimento do contexto deste trabalho, com breves reflexões a respeito de cada um e como eles se interrelacionam. Por fim, para concluir este capítulo, é descrita, de maneira concisa e objetiva, cada passo das etapas que Joseph Campbell (1989) formula em sua obra, para proporcionar ao leitor uma base estruturada que o permita envolver-se melhor de acordo com o andamento do trabalho.

Em seguida, no terceiro capítulo, cria-se uma relação entre as ideias propostas por Campbell (1989) e a educação, indicando a ferramenta dos jogos como uma possibilidade de conectar ambos os universos. Também é apontado uma situação problema que trata a respeito

da grande distância entre a educação idealizada no Brasil é a forma como a mesma é executada, e são descritos, portanto, alguns de seus efeitos na sociedade. Para uma possível resposta a esta questão, é apresentada uma solução proposta por Platão que se associa a tudo que já foi discutido. Em conclusão ao capítulo, é apresentado um indicativo de público-alvo, com uma descrição aprofundada do contexto que o mesmo se encontra inserido.

Seguindo, no quarto capítulo, são dirigidos os indicativos para a realização do projeto. Seu desenvolvimento começa com a descrição mais objetiva sobre do que se trata a ferramenta dos jogos e como eles são capazes de gerar sentimentos que afastam o jogador de sua vida comum, transportando-o para um universo a parte da realidade. Ademais, o capítulo se conclui com a correspondência entre a ferramenta apresentada e a proposta inicial discutida no segundo capítulo e uma apresentação de mapas mentais com as primeiras ideias e rascunhos iniciais do projeto.

Finalmente, o trabalho se conclui com a apresentação e desenvolvimento do projeto que traz a construção de um jogo de tabuleiro que promove uma convergência de todos os temas já apresentados, passando pelos processos metodológicos, análise de similares, desenhos e idealização da proposta, definição das mecânicas e da parte estética, como solução a fim de tornar as aulas do Programa Merlin mais dinâmicas e proveitosas com elementos que o torna interessante e chamativo para as crianças. Além disso, carrega consigo uma abordagem filosófica e reflexiva coesa com a proposta de Nova Acrópole e, acima de tudo, tem o foco de consolidar na realidade infantil a vivência dos valores humanos essenciais por meio da experiência do desenvolvimento heroico de cada uma das crianças.

Portanto, para iniciar essa jornada, voltemos ao centro, onde todas as portas se encontram à disposição de qualquer um que busca desvendar mistérios e ter sua história contada.

2 CONTRIBUIÇÕES DO UNIVERSO DA FILOSOFIA

A cidade de Delfos era considerada o centro religioso mais importante da Grécia antiga. Segundo sua mitologia, fora lá que as duas águias enviadas por Zeus dos confins do universo se encontraram, marcando o local como o “umbigo do mundo” – cerne da Terra – (PARTIDA, 2012). Erguidas também, no centro dessa cidade, hoje é possível visitar as ruínas do grande Oráculo de Delfos, templo construído para honrar Apolo, deus grego do sol, da música, poesia e das profecias. Inscrita à entrada do santuário encontra-se a Máxima que percorreu séculos de história, eras de conflitos, e até hoje é lembrada na voz de Sócrates como “*Conhece-te a ti mesmo e conhecerás o universo e os deuses*”. Dentre suas mais diversas interpretações, tal afirmação é capaz de convencer seu leitor de que é possível encontrar todas as respostas que anseia descobrir e que todos os mistérios do mundo e do universo, dos homens e dos deuses podem estar a um passo de serem revelados, bastando que o buscador aprenda a olhar para a direção correta.

Figura 1 - Oráculo de Delfos



Fonte: Redação Mundo Estranho, 2011. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-era-o-oraculo-de-delfos/>>. Acesso em: 8 jun. 2021.

Milhares de pessoas visitavam o templo com o intuito de receber previsões sobre o futuro, conselhos e orientações (REDAÇÃO, 2011). As profecias ali realizadas tratavam-se, de maneira extremamente complexas ou sinteticamente simples, de problemas cotidianos, questões de guerras e até mesmo vida sentimental. É sabido por meio de contos, que não só Sócrates, como também Édipo, Hércules, Rei de Micenas e muitos outros passaram por este local. Porém, apesar da imensa variedade, tudo que foi tratado no Oráculo pode ser resumido a

uma só palavra: *história*. O termo, apesar de simples, contempla uma infinidade de conceitos e situações. Advindo do latim, seu significado demarca o “conjunto de conhecimentos relativos ao passado do ser humano” e/ou “conjunto de dados concernentes a um indivíduo ou coisa” (, sendo assim, torna-se evidente a importância desse termo não só no quesito pessoal temporal, mas também coletivo atemporal.

Portanto, não importa onde estejas, ou quem quer sejas, Heitores e Helenas de Tróia ou Marias e Josés, todos possuem uma história, e essa, como bem estudada pelo escritor Joseph Campbell, pode ser muito mais que uma reunião extensa de palavras, com estruturas de início, meio e fim. A história é capaz de dar vida, trazer sentido e respostas de questões tão misteriosas quanto a própria existência, mas para que isso aconteça, é necessário que o indivíduo se esforce em escutar aquele baixo murmúrio estático, que o chama para uma grande aventura divisora de águas, na qual enfrentará imensos dragões, partirá em jornadas a desertos infinitos e entrará em profundas e sombrias cavernas a fim de encontrar a luz que nasce da escuridão para finalmente, reconhecer-se, não mais como uma pessoa comum, mas sim, como aquele que sabe o segredo da vida e conhece os mistérios do universo, pois ousou conhecer-se a si mesmo.

2.1 MONOMITO

O termo, também conhecido como “Jornada do Herói”, é uma expressão cunhada pelo autor norte americano, mitologista e professor Joseph Campbell em seu livro *O Herói de Mil Faces* (1989). Nessa obra, o escritor argumenta que é possível encontrar um ponto em comum entre as mitologias e histórias das culturas do mundo, não só antigas, mas também contemporâneas, o qual ele denomina de “Monomito” que, fundamentalmente, se trata de uma narrativa velada presente no cerne da maioria das histórias e uma síntese que une todos esses contos em uma única jornada.

De acordo com Bruno Taranto Malheiros (2011), o mito é, em essência, uma narrativa de caráter simbólico que trata da realidade. Esse lida, principalmente, com as questões internas e externas que estão presentes na vida do ser humano. Ou seja, através de uma história fantástica, os mitos buscam explicar qual a origem¹ e como um determinado fato acontece, no entanto, ao contrário de outras narrativas descompromissadas, os mitos são narrativas que “contam para uma sociedade o que é importante para esta **saber**” (FRYE, 2004, p.59). O *Mito da Caverna de Platão* é um exemplo que demonstra, através de símbolos, como se dá o processo de alienação de uma sociedade, assim como o *Mito de Arjuna*, presente na obra *Bhagavad Gita*,

¹ Essa origem, na maioria das vezes, não seria uma ação cronológica, ligada a um tempo ou espaço determinados, mas causal, isto é, conectadas a uma causa desencadeou o ocorrido.

esclarece, por meio de um diálogo, temas que levam à formação de um ser humano pleno, tais como a “Reta Ação” e o princípio do “*Karma*”.

“A ação primária da mitologia e dos mitos sempre foi a de fornecer símbolos que levam o espírito humano a avançar, opondo-se àquelas outras fantasias humanas constantes que tendem a levá-lo para trás.” (CAMPBELL, J. J. *O Herói de Mil Faces*. 1. ed. São Paulo: Editora Pensamento, 1989. pág. 21)

Nesse ponto, Campbell deixa clara a intenção que o mito possui de ir muito mais além do que apenas contar uma história. Bem como comenta Junito Brandão (1997), por meio do conceito de arquétipo, Carl Jung possibilita à Psicologia estudar e compreender que, nos mitos, existem diferentes caminhos simbólicos, e que esses, são uns dos responsáveis por formar o que o autor denomina Consciência Coletiva. Brandão menciona: “Da mesma forma que a noite permite às plantas prepararem-se para cada novo dia e o sono descansa e reabastece o corpo, assim, também, o inconsciente renova a consciência. Das trevas fez-se a luz, que, através delas, se mantém” (1997, pág. 10), desta maneira, os mitos desempenham um papel crucial ao longo da história, uma vez que eles se colocam como marcos referenciais que permitem que a Consciência retorne às suas raízes e se recomponha.

Ademais, desempenhando o papel de protagonista da maioria dos mitos, sendo o responsável por “fazer a história acontecer”, descobrindo o motivo e a origem dos fatos e símbolos, está o Herói. Este, regularmente é representado como nascido homem, fruto da relação de um Deus e uma mortal (como Teseu) ou vice versa (como Aquiles), a fim de representar, em sua origem humana, uma vivência temporal, psicológica, ética e social e sua origem divina uma condição atemporal e transcendental que guarda consigo todas as faculdades necessárias para superar os desafios, sejam eles de natureza mundana ou extraordinária e é capaz de atingir, na medida que se desenvolve, valores como a Coragem, Determinação, Fé, Fortaleza, entre outras.

Esse personagem, portanto, tem como principal função estabelecer uma comunicação direta entre o mundo divino e o mundo dos humanos e, por isso, se torna uma figura arquetípica e referencial para a humanidade, de modo a representar tudo aquilo que o homem pode chegar a ser. Dessa maneira, o Herói, de acordo com Campbell (1989) “é o homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas, pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas”.

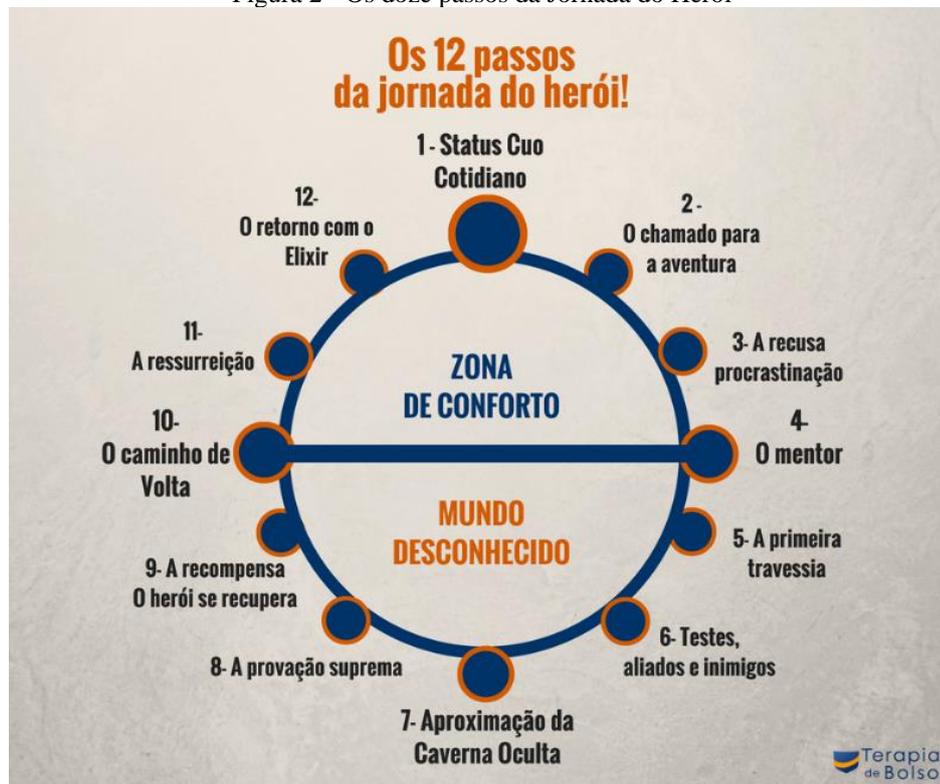
Compreendidos os conceitos de mito e herói, convém, então, avançar à compreensão mais aprofundada do “Monomito”. Em primeira instância, deve-se atentar ao fato de que a figura arquetípica do Herói não surge do nada, uma vez que ele é concebido como um ser humano comum, mas que, com o passar dos acontecimentos e acúmulo de experiências, vai

se transformando: ele renuncia suas características, hábitos e convenções que o ligam à sua descendência humana, para se aproximar cada vez mais de sua origem divina, passando a se reconhecer e ser reconhecido pelos demais como um verdadeiro Herói. E é justamente essa jornada de concepção do Herói que Campbell (1989) estuda, apresentando em etapas cada passo que o protagonista dá no caminho da vida para alcançar seu objetivo que o levará à realização plena de si próprio.

2.2 A AVENTURA DO HERÓI

Campbell (1989) estabelece estágios que o protagonista percorre em sua jornada para se tornar um Herói e os categoriza em 3 movimentos distintos: *A Partida*, *A Iniciação* e *O Retorno*. No primeiro momento, o Herói é identificado, contextualizado e apresentado à intenção da jornada, no segundo, ele parte para a nova realidade, tendo de enfrentar uma série de desafios que põe à prova seus valores e capacidades e, finalmente, no último momento, o Herói retorna para casa com os poderes e conhecimentos que adquiriu ao longo da aventura e compartilha sua experiência com os demais.²

Figura 2 - Os doze passos da Jornada do Herói



Fonte: TERAPIA DE BOLSO. Os 12 passos da Jornada do Herói: e a representação psicológica da sua jornada de vida. Disponível em: <<https://blog.terapiadebolso.com.br/os-12-passos-da-jornada-do-heroi-representacao-psicologica/>>. Acesso em: 8 jun. 2021.

² Campbell desenvolve a Jornada do Herói (1989) com etapas ampliadas, mas outros autores, como Christopher Vogler (2015), reduzem alguns pontos. Portanto, para uma compreensão mais sintética da obra, neste trabalho foi considerada uma versão reduzida.

A Partida contém as seguintes etapas: *Mundo Comum; Chamado à Aventura; Recusa do Chamado; Encontro com o Mentor.*

Grande parte das narrativas heroicas se inicia com a presença do protagonista em um contexto normal e conhecido, muitas vezes monótono. Isso ocorre na narrativa, como explica Christopher Vogler (2015), para que haja um contraste evidente entre a realidade atual do personagem e a que ele será apresentado. Logo em seguida, uma aventura ou um problema que pede pela ação do herói é apontado, deixando claro os objetivos que o protagonista deve conquistar.

Mas frequentemente, o mesmo recusa esse chamado, uma vez que se encontra, pela primeira vez na jornada, enfrentando um dos maiores medos de todos: o do desconhecido. Assim, é necessária a intervenção de uma força externa para fazê-lo encarar seu medo e seguir em frente - essa força geralmente se expressa com uma afronta à ordem natural das coisas ou com o incentivo de um aliado ou mentor.

A partir daí, o herói se encontra definitivamente com seu Mentor (comumente caracterizado como um mago ou ancião sábio) e passa a segui-lo, tendo-o como um verdadeiro Mestre. Esse o prepara para enfrentar os desafios futuros, por meio de conselhos e até mesmo oferecendo objetos mágicos que serão utilizados nos confrontos com as provas. No entanto, o Mentor não acompanha o protagonista até o final, uma vez que, parte do amadurecimento do herói está em, justamente, lidar com os desafios sozinho e aprender a encontrar as respostas da vida por si próprio.

Logo após, *A Iniciação* contempla as etapas de: *Travessia do Primeiro Limiar; Provas, Aliados e Inimigos; Aproximação da Caverna Secreta; Provação Suprema.*

Sendo encorajado e amparado por seu mestre, agora o herói decide se comprometer com o desafio ou problema apresentado no Chamado à Aventura, adentrando pela primeira vez, no mundo desconhecido/sobrenatural. Uma vez feita essa travessia, o protagonista começa a encontrar, como já esperado, uma série de novos desafios e provas, também faz aliados, que o ajudarão no percurso e identifica os inimigos que irá confrontar no futuro.

A cada passo dessa etapa, como Christopher Vogler (2015) menciona, o caráter moral do herói é testado veementemente, trazendo à luz várias facetas de sua personalidade e fazendo-o enfrentar dilemas que colocam à tona os princípios e convicções de sua própria vida. Em sequência, o momento de crise avança ainda mais com a *Aproximação da Caverna Secreta*, onde o objetivo principal da missão está guardado. Sendo este o local mais perigoso até então,

o herói se permite fazer uma pequena pausa, a fim de realizar os preparativos e enfrentar o maior de seus desafios: A Provação Suprema.

Em sequência a esse breve momento, o herói alcança de fato o ponto mais crítico do conflito, e seu clímax se desenvolve ao passo que o personagem encara de frente a possibilidade de uma morte iminente, uma vez que é levado a uma batalha contra o mais temível dos inimigos, com poderes nunca antes vistos. Dessa forma, diz Vogler: "(...) A Provação é o momento crucial na história, pois é aquele em que o herói corre o risco de morrer, ou parece morrer, para que, em seguida venha a renascer" (...)” (2015, p.33), portanto, superada essa etapa, o protagonista se torna um iniciado dos mistérios da vida e da morte.

E, por fim, *O Retorno* finda a jornada com: *A Recompensa; O Caminho de Volta; Ressurreição; Retorno com o Elixir*.

Após a vitória contra o temível adversário, o herói toma posse do tesouro que fora recuperar. Sua recompensa se dá, em primeira instância, com o descobrimento de sua real identidade, passando a se reconhecer não mais como um herói (em letras minúsculas), mas sim como um Herói (em letras maiúsculas), pois cumpriu com sua missão em nome da comunidade e agora se torna um referencial de conduta. Também, por meio do conhecimento que acumulou através de suas experiências, começa a compreender a realidade de uma maneira mais ampla e reconhecer as causas verdadeiras que acarretam os fatos.

Porém, o mesmo ainda se encontra no mundo sobrenatural, e, portanto, ainda necessita lidar com os efeitos que foram desencadeados por suas ações, sobretudo com as forças despertadas após a recuperação do tesouro. Esse é o momento, como indica Christopher Vogler, que o Herói decide retornar ao Mundo Comum. O Mundo Sobrenatural, agora já um pouco conhecido, deve ser abandonado, mas sem se esquecer de que ainda existem uma série de testes e provações adiante.

Contudo, antes de retornar de fato para o Mundo Comum, o Herói deve superar uma última etapa de purificação e se encontra novamente com a morte. Esse estágio tem como finalidade, garantir que o personagem realmente aprendeu e integrou em si as lições da Provação. Assim, o Herói morre mais uma vez, é transformado e renasce novamente com uma nova compreensão da vida, o que o permite realizar uma síntese objetiva de tudo o que passou.

Finalmente, após ser purificado, o Herói pode concluir sua jornada retornando ao Mundo Comum, trazendo consigo o tesouro mágico do Mundo Sobrenatural. Aqui, suas conquistas são seladas e validadas e sua recompensa final serve, não só como um prêmio individual, mas como um triunfo que será compartilhado com toda a comunidade. Concluindo

a trajetória, o Herói realiza uma reflexão sobre todas as mudanças que passou e quem se tornou, olhando para sua trajetória e confirmando, de uma vez por todas, que sua Jornada valeu a pena.

Como é possível perceber através dessa descrição, o Monomito (1989) é uma ótima ferramenta sintética de *storytelling* que auxilia, como estrutura de base, a criar diversos tipos de história. Porém, para muito além disso, Campbell traz a atenção de que o uso dessa técnica pode ser de grande ajuda no cotidiano de qualquer pessoa, uma vez que os acontecimentos da vida diária podem também ser transcritos para dentro dessa estrutura sistêmica. Logo, o autor convida a todos a experimentar viver jornada, pois essa o dará coragem frente a um novo desafio (seja esse, iniciar mais um ano de escola, ir à uma entrevista de emprego ou se abrir para um novo relacionamento), forças para encarar as grandes provas (estejam essas na convivência com os colegas, chefes ou na superação de medos e ansiedades) e a confiança de que, no final, tudo o que passou valeu a pena e, mesmo as pequenas coisas, foram fundamentais para o crescimento e desenvolvimento do indivíduo.

3. CONTRIBUIÇÕES PARA A EDUCAÇÃO: o Programa Merlin da Organização Internacional Nova Acrópole

A grande *Odisseia de Ulisses*, o *Mito da Caverna* de Platão, os contos de *Isis*, *Osíris* e *Hórus* advindos do Antigo Egito ecoam até hoje nas jornadas de príncipes e princesas, Jedis e bruxos, ninjas e piratas, mas apesar do grande contraste ao comparar as temáticas dessas narrativas, todas elas, de certa maneira, contam a mesma história, falam das mesmas aventuras e façanhas: homens e mulheres que veem a vida como um grande instrumento pedagógico, e retiram dela ensinamentos das mais complexas e difíceis situações como a mudança, a dor e a morte, e por isso são reconhecidos como heróis e heroínas.

Segundo o que já foi apresentado em *O Herói de Mil Faces* (1989), Campbell estabelece uma relação não somente entre as mitologias e histórias contadas pela humanidade, mas também demonstra como essas estão intimamente ligadas com a vida de cada ser humano já existente. No *Monomito* (1989), o autor convida a todos a seguir uma espécie de “manual de instruções” para que seres humanos comuns possam conhecer e explorar a trilha do herói que já há muitas eras vem sendo construída.

“Além disso, nem sequer teremos que correr os riscos da aventura sozinhos; pois os heróis de todos os tempos nos precederam. O labirinto é totalmente conhecido. Temos apenas que seguir o fio da trilha do herói. E ali, onde pensávamos encontrar uma abominação, encontraremos uma divindade; onde pensávamos matar alguém, mataremos a nós mesmos; onde pensávamos viajar para o exterior, atingiremos o centro da nossa própria existência; e onde pensávamos estar sozinhos, estaremos com o mundo inteiro.” (CAMPBELL, J. J. *O Herói de Mil Faces*. 1. ed. São Paulo: Editora Pensamento, 1989. p. 31)

Através da analogia ao *Mito de Teseu e o Minotauro*, Joseph Campbell busca assegurar ao leitor que, aceitando a proposta de investigar a jornada que leva à construção de um Herói, o mesmo mudará completamente o modo como enxerga, enfrenta e vive as situações de sua vida, uma vez que, já não mais se encontrará sozinho e desamparado, como um animalzinho desprotegido, mas sim, seguro e valente, pois conta com o resguardo e proteção daqueles que o antecedem.

Nessa fala, o autor faz referência a um mito clássico de origem Grega, no entanto, é interessante perceber que, essas mesmas histórias antigas que relatam as aventuras de heróis e heroínas são, ainda hoje, contadas e recontadas de todas as formas e maneiras possíveis, emocionando e motivando diversas pessoas ao redor do mundo.

Quando se fala de heróis nos dias atuais, muitas das referências são encontradas em grandes obras cinematográficas como Super Homem, Batman, e, sobretudo, aqueles que fizeram parte de uma das maiores produções dos últimos tempos: *Os Vingadores* (2012 - 2019).

Entretanto, assim como o cinema, a indústria de jogos também marca seu espaço com figuras como Link (Zelda), Lara Croft e Kratos (God of War). Ademais, vale notar que, nesses casos, há o emprego de uma categoria específica que retoma a ideia de contações de histórias: o jogo narrativo - como bem explica Gustavo Magliano Audi, em sua dissertação de mestrado:

(...) Caracteriza-se pela união de elementos lúdicos e narrativos a fim de criar um ambiente em que as ações do jogador estejam em sintonia com a progressão dramática. A narrativa é somada ao jogo na busca pela criação de uma experiência imersiva. Neste caso, a imersão é um estado geral resultado da soma de um comprometimento mental focado (atenção) com a sensação de deslocamento corporal para dentro do mundo ficcional com controle e autonomia sobre as ações do personagem e da simulação (...) (2012, p.15)

Portanto, é possível concluir que essa categoria de jogo proporciona, em sua essência, a possibilidade da história ser construída pelo próprio jogador. Deste modo, o jogo narrativo avança para além da contação de histórias, pois permite uma presença ativa do interlocutor com relação ao que está sendo narrado. Todavia, ao mesmo tempo, ele se aproxima do objetivo apresentado por Campbell (1989), uma vez que sua proposta é, justamente, apresentar uma forma de viver e construir ativamente as histórias presentes nos mitos.

Em contribuição a esse ponto, a designer de jogos Jane McGonigal discursa em sua apresentação no TED Talk, “Jogando para um mundo melhor”, sobre como os jogos podem auxiliar de maneira significativa na formação pessoal do indivíduo. Na palestra, ela expõe que os jogos criam situações as quais o usuário se encontre motivado a fazer algo que realmente valha a pena, inspirado a colaborar e cooperar, inclinado a ajudar os companheiros, a fazer o máximo para resolver os problemas apresentados, a confiar em seus aliados e a recomeçar o jogo mais uma vez após cada fracasso e tentar novamente até conquistar a vitória. Sendo assim, os jogos, sejam eles digitais ou analógicos, podem oferecer aos usuários, não somente a motivação, a possibilidade real de conquistar as virtudes e os valores do que Campbell denomina de Herói (1989).

Como já mencionado, o conceito do *Monomito* (1989) não se restringe somente a pequenas ou longas histórias fantasiosas, seja no mundo literário, seja no mundo do cinema, elas também se encontram em jogos, brincadeiras, em estratégias de marketing e, sobretudo, em modelos educacionais. Se tratando desse último ponto, é importante evidenciar que atualmente, torna-se cada vez mais presente a percepção da maior valorização da formação técnica sob a humana, o que reflete, desde a infância, numa perda de perspectiva em relação aos problemas que assolam o mundo e o próprio indivíduo, o que acarreta níveis cada vez mais altos de depressão, sensação de isolamento social e apatia com relação às outras pessoas, e, conseqüentemente, mais ódio e conflitos.

A Lei nº 9394, das Diretrizes e Bases da Educação Nacional, promulgada em 20/12/1996, propõe, de uma maneira idealista, os Princípios e Fins da Educação Nacional. De acordo com a Lei: “A educação, dever da família e do Estado, inspirada nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana, tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho”. Porém, na prática, é clara a visualização que o exercício dessa educação proposta na lei não se dá por completo, uma vez que a formação técnica, ou seja, qualificação para o trabalho, é tida como muito mais necessária e importante, e a formação humana, ou seja, preparo para o exercício da cidadania, é veementemente posta em segundo plano. E os efeitos desse ato são cada vez mais evidentes, tanto na comunidade brasileira, como em todo o mundo, com níveis de desigualdade social sempre se elevando e estabelecimentos de relacionamentos ainda mais superficiais e enfraquecidos, o que leva a construção de sociedades frágeis e oprimidas.

Com uma resposta a isso, Platão, em sua obra *A República* (2019), apresenta um modelo de educação que coloca os mitos numa posição evidenciada, pois os vê como ferramentas fundamentais, uma vez que, como já exposto, apresentam um modelo ou “mapa” ideal e arquetípico de como o ser humano deve agir para vencer as próprias dificuldades e alcançar a plenitude da condição humana.

Analisando a etimologia da palavra “educação”, tem-se que o termo possui a mesma origem de eduzir, vindo do latim educere e edūco, que, traduzido literalmente resulta no significado de “trazer de dentro” e “conduzir”. Logo, os mitos realizam o papel da educação quando motivam as pessoas a quererem ser como o protagonista da história e, portanto, buscam desenvolver as características que os aproximam do Herói como Coragem, Fortaleza, Determinação, Responsabilidade e tantos outros valores que conectam o ser humano a sua verdadeira essência.

Se atentando a isso, em 1957, Jorge Ángel Livraga funda, na Argentina, a Nova Acrópole, uma Organização Internacional Filosófica que hoje está presente em mais de 50 países há mais 63 anos, e tem por objetivo desenvolver em cada ser humano aquilo que tem de melhor, por meio da Filosofia, da Cultura e do Voluntariado. Portanto, a organização busca, de maneira enfática, que haja uma sólida formação humana, salientando a importância da convivência com os demais e a vivência de valores atemporais (virtudes) no dia a dia.

Em seu programa de estudos, busca-se compreender as mais importantes formas de pensamento do Oriente e do Ocidente com um enfoque na ação vivencial, a fim de promover o aprendizado, não somente teórico, mas também prático, utilizando esse potencial de forma útil e eficaz. Deste modo, empregando a filosofia como intermédio, o curso promove o

desenvolvimento da capacidade de se conhecer, ensina a conciliar sentimento, pensamento e ação, estimula a prática de pensar por si mesmo e a tomar decisões de maneira mais coerente.

Igualmente, com o intuito de garantir uma formação filosófica especializada para crianças e jovens, a Nova Acrópole promove, em conjunto ao Curso de Filosofia Prática, o Programa Merlin (voltado para crianças de 04 à 13 anos) e o Programa Janos (voltado aos jovens de 14 à 17 anos). Se tratando do Programa Merlin, tendo em vista que o trabalho final desta monografia será direcionado a ele, são realizadas aulas de filosofia à maneira clássica com metodologia própria para crianças e atividades de formação infantil lúdico-filosóficas. Assim, durante o ano, o aluno entra em contato com ensinamentos antigos e mitos clássicos por meio de aulas, contos e brincadeiras que fortalecem seu caráter e auxiliam na formação psíquica da criança.

Figura 3 - Programa Merlin de Nova Acrópole



Fonte: ORGANIZAÇÃO NOVA ACRÓPOLE BRASIL. Filosofia para crianças e adolescentes no Parque Areião. Disponível em: <<https://novaacropolegoiania.com.br/uncategorized/filosofia-para-criancas-e-adolescentes-no-parque-areiao/>>. Acesso em: 08 jun. 2021 / ORGANIZAÇÃO NOVA ACRÓPOLE BRASIL. Programa Merlin. Disponível em: <<https://www.acropole.org.br/programa-merlin/>>. Acesso em: 08 jun. 2021.

As turmas são divididas entre Correntinhas de Ouro, que abarcam as crianças de 04 a 08 anos, e Távolas, que reúnem crianças de 09 a 13 anos e todos os professores possuem formação pelo Curso de Filosofia Prática de Nova Acrópole recebem uma capacitação especial para atuar no universo infantil e trabalham no Merlin como voluntários.

No cotidiano das aulas, são destacadas a importância da cortesia, não só com os colegas e instrutores, mas também com os ambientes, horários e momentos de convivência, da

responsabilidade para com os deveres de cada um e da iniciativa a fim de auxiliá-los a se tornarem expoentes ativos para solucionar as atividades que os competem. E os frutos desse trabalho podem ser notados nas respostas à algumas perguntas realizadas com as crianças:

Figura 4 - Questionários Programa Merlin

QUESTIONÁRIO	PROGRAMA MERLIN
<p>QUAL A COISA MAIS IMPORTANTE QUE VOCÊ APRENDEU ATÉ HOJE?</p> <p>Criança 1: A importância da virtude da Vontade em minha vida (11 anos)</p> <p>Criança 2: Sobre a Gntileza (12 anos)</p> <p>Criança 3: Ser honesto comigo mesmo (9 anos)</p> <p>COMPLETE A FRASE: “ERA UMA VEZ...”</p> <p>Criança 1: Uma garotinha que vivia num palácio e seu pai é um rei de Creta (10 anos)</p> <p>Criança 2: Uma linda flor (10 anos)</p> <p>Criança 3: Uma linda menina humilde, gentil, que sempre se esforçava para ver uma boa pessoa (9 anos)</p>	<p>COMO VOCÊ GOSTARIA DE SER RECONHECIDO PELAS PESSOAS A SUA VOLTA?</p> <p>Criança 1: A sábia (10 anos)</p> <p>Criança 2: Como uma pessoa bondosa, carinhosa, alegre e amável (9 anos)</p> <p>Criança 3: Um menino bom (12 anos)</p> <p>VOCÊ TEM UMA MÚSICA PREFERIDA? POR QUE?</p> <p>Criança 1: "Vamos Sonhar" Luluca. Porque ela inspira a não desistir dos nossos sonhos (9 anos)</p> <p>Criança 2: A música do trevo. Tem uma letra linda (11 anos)</p> <p>Criança 3: Chopin, é leve e bonita (10 anos)</p>

QUESTIONÁRIO

ESCOLHA UMA PALAVRA QUE TE DEFINA E JUSTIFIQUE SUA RESPOSTA.

Criança 1: Amada, pois recebo muito amor (13 anos)

Criança 2: Uma pessoa estrovertida (11 anos)

Criança 3: Eu acho que eu sou legal e divertida, porque as pessoas à minha volta sempre estão dando risadas das minhas piadas e às vezes falam que eu sou inteligente mas eu não gosto de abusar da inteligência, mas da Alegria sim!!! (9 anos)

QUAL A PARTE MAIS LEGAL DE ESTUDAR FILOSOFIA?

Criança 1: Aprendo coisas que vou levar para minha vida (11 anos)

Criança 2: Aprender, pois o aprendizado já fez eu me sentir uma pessoa melhor (13 anos)

Criança 3: Eu acho que a filosofia nos traz muita harmonia na nossa vida. Então eu fico feliz em estudar, porque é sempre bom saber mais sobre as pessoas, sobre o que elas gostam e quem nós somos, e a filosofia nós traz sempre isso e eu acho que isso é muito importante para nossa vida. (9 anos)

PROGRAMA MERLIN

COMO A FILOSOFIA TE AJUDOU NO PERÍODO DA QUARENTENA?

Criança 1: Me deixando mais calma (10 anos)

Criança 2: A filosofia nos acolhe num tipo de um cobertor que sempre tá nós aquecendo, então eu acho que isso é super especial porque nessa pandemia nós não temos muita companhia e esse acolhimento é bastante especial para nós não sentirmos tanta solidão, então eu agradeço muito. (9 anos)

Criança 3: Me ensinando a usar o ensino a distância (13 anos)

QUAL ENSINAMENTO FILOSÓFICO VOCÊ LEVA SEMPRE CONSIGO?

Criança 1: A amizade e alegria porque essas virtudes são essenciais para o nosso dia a dia! (9 anos)

Criança 2: Uma pessoa extrovertida (11 anos)

Criança 3: Aprender, pois o aprendizado já fez eu me sentir uma pessoa melhor (13 anos)

Fonte: Elaborado pela autora.

Sendo assim, a proposta inicial desta monografia é servir de suporte intermediário para contribuir na experiência educativa e formadora do Programa Merlin da Organização Internacional Nova Acrópole.

4. INDICATIVOS DE PROJETO

Na obra *O Mundo Codificado* (2007), o autor Vilém Flusser comenta sobre diferentes designações da espécie humana. Classificada pela taxonomia como *Homo sapiens sapiens* (o que raciocina) e por uma vertente da antropologia como *Homo faber* (o que fabrica), sempre se busca encontrar uma denominação que mais se aproxima e melhor compreende o ser humano, englobando assim todas suas características e atributos de maneira mais completa e coerente.

Pensando nisso, Johan Huizinga (2000), propõe uma nova nomenclatura para o homem: *Homo ludens*, em sua obra que leva consigo o título de mesmo nome, uma vez destacando que, assim como o raciocínio e a fabricação de objetos, o jogo tem uma função de deveras importância na vida do ser humano, tendo em vista que ele ultrapassa, mesmo em suas formas mais simples, os limites de um fenômeno fisiológico ou de um reflexo psicológico, possuindo em si, um sentido, uma função *significante* que transcende as necessidades imediatas da vida.

O autor ainda explica que:

“Segundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá, segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. Outras vêem o princípio do jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como desejo de dominar ou competir. Teorias há, ainda, que o consideram uma "ab-reação", um escape para impulsos prejudiciais, um restaurador da energia dispendida por uma atividade unilateral, ou "realização do desejo", ou uma ficção destinada a preservar o sentimento do valor pessoal etc. Por via de regra, (essas teorias) deixam praticamente de lado a característica fundamental do jogo. A todas as "explicações" acima referidas poder-se-ia perfeitamente objetar: "Está tudo muito bem, mas o que há de realmente divertido no jogo? Por que razão o bebê grita de prazer? Por que motivo o jogador se deixa absorver inteiramente por sua paixão? Por que uma multidão imensa pode ser levada até ao delírio por um jogo de futebol?" A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo. (HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. 6. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010. p.5)

Portanto, apesar do jogo conter em si variadas explicações e menções de onde, como, porquê e para que surgiu, o que o autor evidencia no trecho citado acima é que a essência do jogo está contida no fazer-se desejar, gerar prazer e fascinação no próprio ato de jogá-lo. Isto posto, é de suma importância a necessidade de compreender mais sobre os caminhos que fazem do jogo esse meio de alcance do prazer para garantir o domínio deste atributo e enfim poder utilizá-lo de forma a agregar o projeto aqui proposto.

De acordo com a *Oxford Languages* o termo prazer se traduz para: “sensação ou emoção agradável, ligada à satisfação de uma vontade, uma necessidade, do exercício

harmonioso das atividades vitais etc.; alegria, contentamento, júbilo, satisfação.”, também, no Minidicionário da Língua Portuguesa (BUENO, Silveira. Minidicionário da Língua Portuguesa. 2. ed. São Paulo: FTD, 2007.), a palavra tem como significado “alegria, satisfação; agrado; divertimento”, ademais, nota-se que o verbo “divertir” significa “distrair; desviar; entreter”.

Como retrata Huizinga (2000), os jogos são atividades, em sua maioria, voluntárias, que requerem um determinado tempo e espaço estipulados e seguem regras anteriormente estabelecidas e obrigatórias que contém em si mesmo, sua própria finalidade. Logo, percebe-se que a promoção do prazer dos jogos se dá, em uma de suas maneiras, por conta da distração que eles provocam nos jogadores da vida real, retirando-os de situações comuns da vida cotidiana e os colocando em circunstâncias extraordinárias que, em muitos momentos, extrapolam ações e reações habituais.

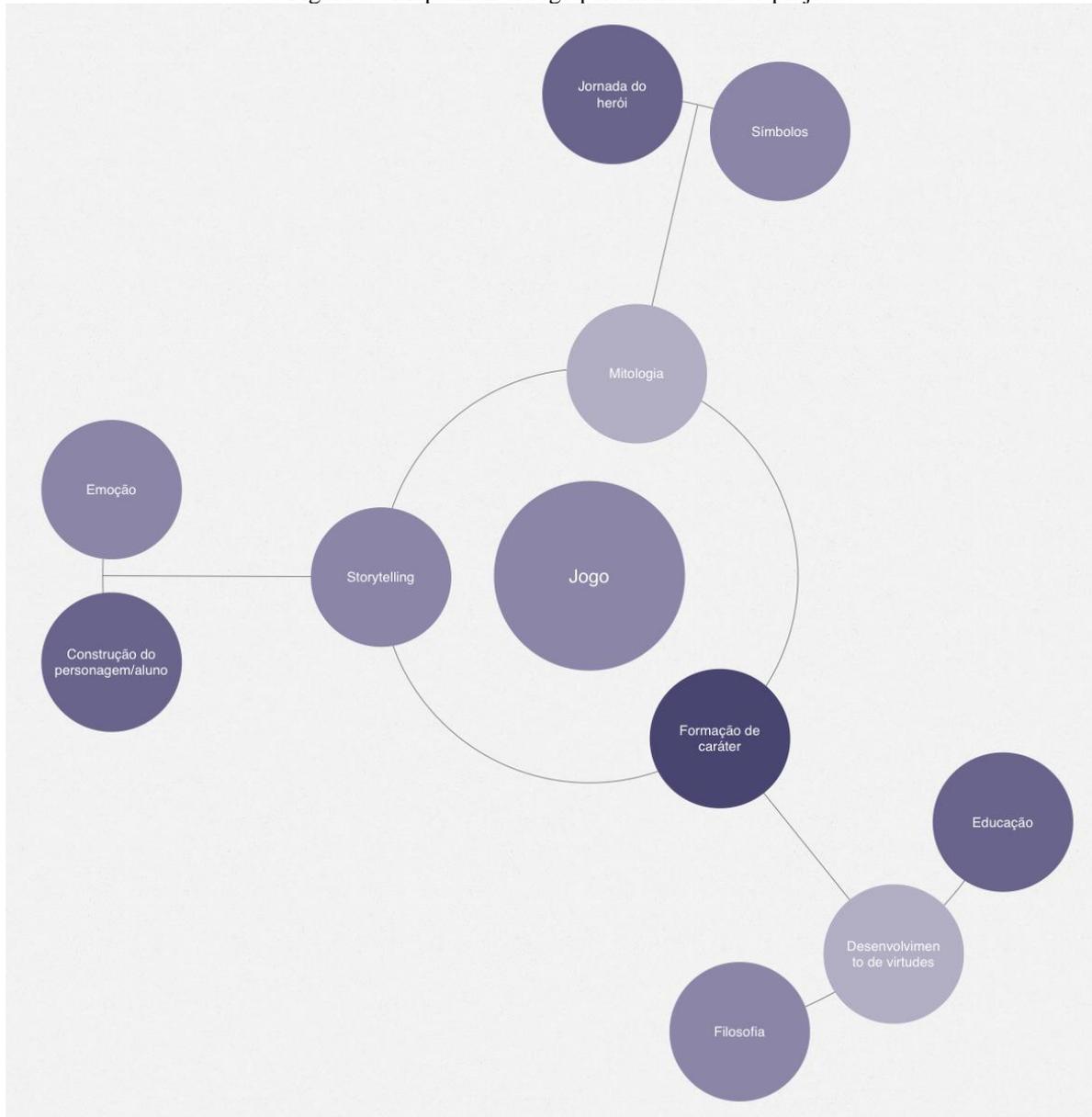
Da mesma forma, percebe-se que histórias, contos, mitos, desenhos, filmes e muitos outros também possuem um papel semelhante aos dos jogos, uma vez que, através da narrativa, do contato com o aspecto emocional do interlocutor trazem à tona a imaginação do ouvinte, que o retira da vida comum e o permite que realize grandes passeios no interior de sua própria mente. Porém, um aspecto muito curioso de algumas histórias é que essas, além de provocar um efeito de saída da realidade, também fazem o caminho contrário, inspirando o ouvinte a querer se parecer, ou a querer fazer coisas que um personagem fictício é capaz. Um bom exemplo disso está nas histórias de heróis que atuam de maneira direta e indireta no psicológico e no comportamento da criança, do jovem e até mesmo do adulto, motivando-os a realizar atitudes que normalmente não fariam.

Em vista de tudo que já foi exposto até então, pretende-se desenvolver para esse projeto um jogo de tabuleiro para crianças, utilizando a obra *O Herói de Mil Faces* (1989) no intuito de contribuir, de maneira prática, nas aulas de filosofia do Programa Merlin de Nova Acrópole. Sendo assim, o jogo que, como já mencionado, proporciona uma “saída da realidade cotidiana”, também deve possuir uma abordagem que promove uma reflexão ativa que inspira uma mudança ou uma reafirmação de atitudes no dia a dia da vida das crianças, tudo isso em busca da construção de uma identidade firme e perseverante, que possibilita a formação ativa do que Campbell descreve como “Herói” (1989).

4.1 FASE INICIAL DOS INDICATIVOS PROJETOS

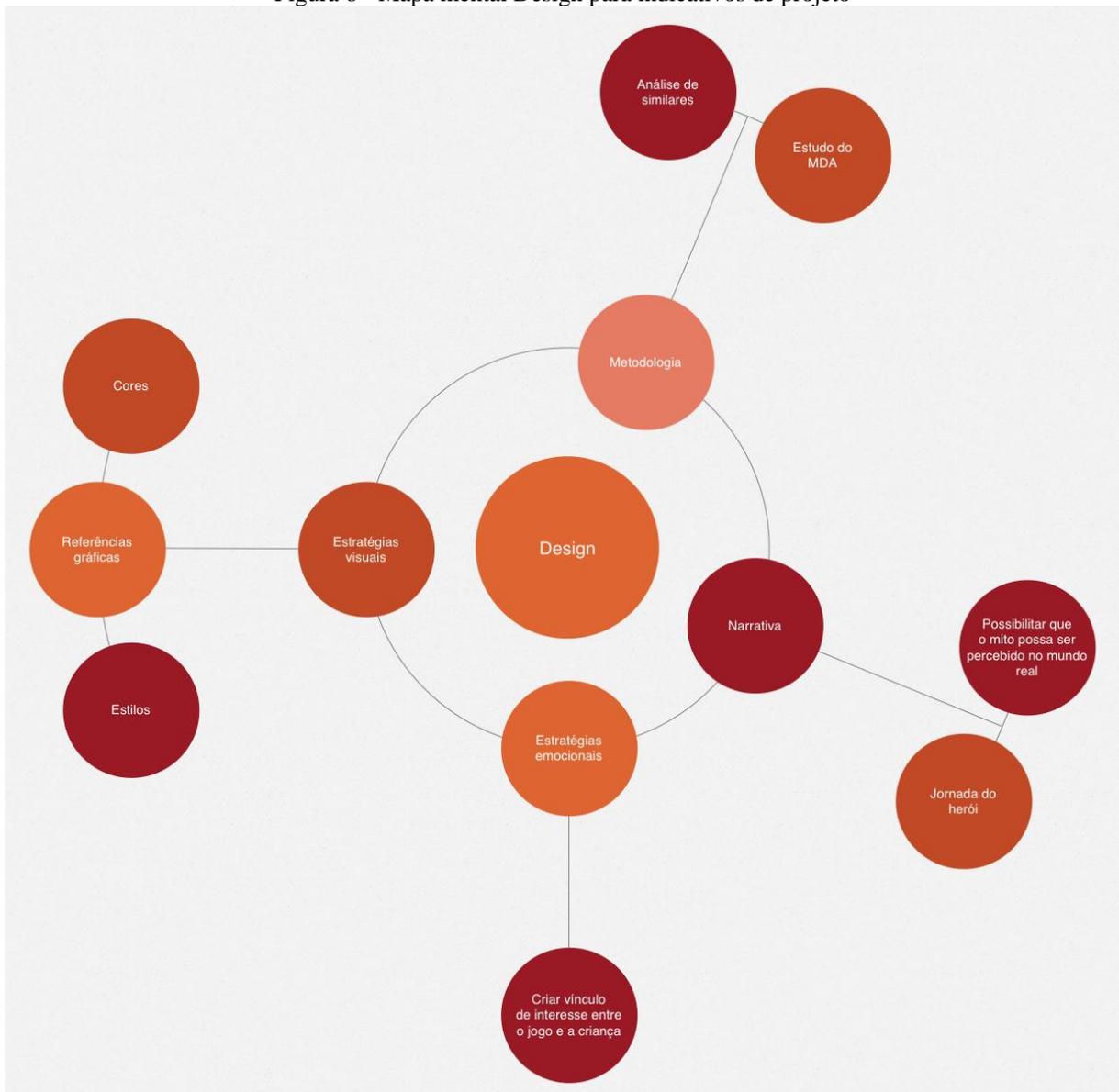
Por tanto, dando início ao processo de desenvolvimento da projeção, foram elaborados uma série de mapas mentais com o objetivo de clarear as ideias e concepções de cada área que seria envolvida na produção do projeto, além de categorizar suas funções e propriedades.

Figura 5 - Mapa mental Jogo para indicativos de projeto



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 6 - Mapa mental Design para indicadores de projeto



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 7 - Mapa mental Naruto/animes para indicadores de projeto



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 8 - Mapa mental Manual de Sobrevivência do Herói para indicadores de projeto



Fonte: Elaborado pela autora.

5. PROJETO

5.1 FERRAMENTAS E METODOLOGIAS - O PROCESSO DE DESIGN

Antes de discorrer a respeito das metodologias que serão abordadas no processo de desenvolvimento deste trabalho, torna-se pertinente a menção da obra "Design de jogos Educativos: da ideia ao jogo" (FRAGELLI e SOUTO, 2016) uma vez que a mesma trata, logo no primeiro capítulo, sobre quatro pontos referentes ao próprio design de jogos que merecem atenção. São eles:

1. A motivação para a criação do jogo;
2. O entendimento do contexto;
3. O que é aprender.

A motivação é o que norteia e direciona todo o processo e as decisões que serão tomadas, tanto no direcionamento inicial do projeto, quanto nas fases finais de produção de exemplares e aplicações de testes. No caso deste trabalho, têm-se que a motivação principal para a criação do jogo é criar um suporte de auxílio para as aulas de mitologia ministradas no curso de filosofia do Programa Merlin de Nova Acrópole que seja divertido e instigue as crianças que cursam o Programa a quererem conhecer mais sobre o universo dos mitos e heróis da era clássica da humanidade.

No segundo ponto, para entendimento do contexto, parte-se do princípio da compreensão e de ter domínio, não somente do conteúdo que será abordado no jogo, mas como também, para quem esse será feito, ou seja, o público-alvo, e o ambiente na qual a prática do jogo ocorrerá. Novamente, retornando à proposta deste trabalho, pretende-se que o jogo com temática mitológica, seja realizado predominantemente com crianças, entre 9 e 13 anos, no ambiente da sala de aula.

Já quando se trata sobre o que é aprender no contexto do Programa Merlin, a professora, pedagoga e voluntária de Nova Acrópole, Elza Pastrello, apresenta em seu livro Como Sophia Educa suas Crianças (2001) que:

“(…) Estudando os Estóicos, tomei conhecimento das máximas de Epicteto, um dos mais importantes pensadores da Escola Estóica. Em uma de suas máximas estava escrito: ‘Há coisas que dependem de nós, há outras que não dependem. O que depende de nós são nossas opiniões, nossas tendências, nossos desejos (...) O que não depende de nós é (...) a riqueza, a celebridade, o poder: numa palavra, todas as obras que não nos pertencem’. O objetivo da educação seria, então, para ele, despertar e potencializar as virtudes, coisas que dependem de nós. Cabe ao Educador, reconhecer em seus educandos suas virtudes e estimulá-los para que as desenvolvam.” (2001, pág. 15-16).

Dessa maneira, o Programa Merlin enfoca seus esforços no trabalho voltado à formação ética, moral, e psíquica da criança, possibilitando que os alunos sejam capazes de

abstrair das culturas clássicas, ensinamentos válidos, úteis e que os auxiliem em sua construção como seres humanos íntegros e coerentes.

5.1.2 MDA

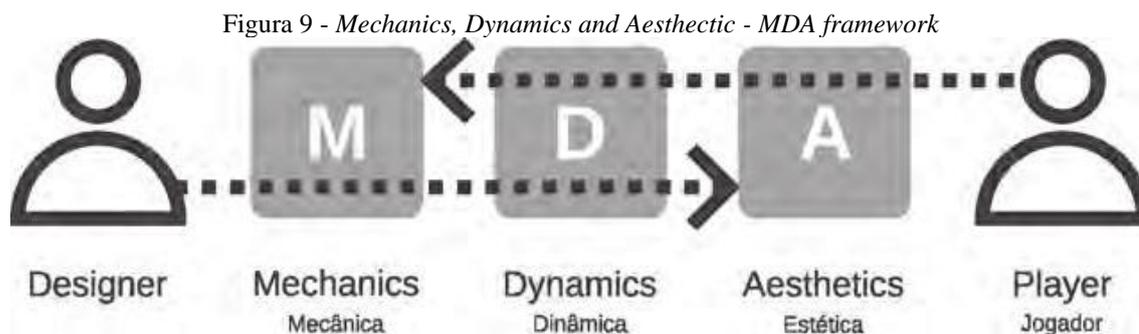
Feito uma breve introdução, agora torna-se apropriado explorar mais sobre a metodologia, uma vez que todos os processos de design possuem como pressuposto inicial a utilização de uma ou mais metodologias que irão guiar o curso de desenvolvimento do projeto. Neste caso, o MDA - *Mechanics, Dynamics and Aesthetic* (Mecânicas, Dinâmicas e Estéticas) (HUNICKE; LEBLANC; ZUBEK, 2005) será a abordagem utilizada como base para melhor desenvolvimento do processo criativo e realização de uma análise crítica para melhor entendimento das consequências da intervenção sucedida.

Devido a sua versatilidade, a MDA serve para a compreensão e entendimento do jogo, tanto da perspectiva do design, quanto da pesquisa de desenvolvimento do mesmo. Os autores Hunicke, LeBlanc e Zubek (2005) apontam que todos os jogos possuem três componentes principais: as mecânicas (as regras), as dinâmicas (os sistemas) e a estética.

A mecânica retrata os componentes particulares do jogo, ações, atitudes e mecanismos de controle que o jogador pode acessar. As dinâmicas tratam mais do aspecto prático das regras descritas no componente anterior. São a forma como a mecânica atua nos jogadores e esses atuam na mecânica (ex. A mecânica envolvida num determinado jogo de cartas impele o embaralhamento e eventuais apostas, porém essa regra abre uma brecha para que, no decorrer da partida, um ou mais jogadores gerem uma dinâmica de blefe.)

Já a estética se traduz nas respostas emocionais do usuário no decorrer da partida (FRAGELLI e SOUTO, 2016). Essa estética pode estar relacionada à sensação de prazer, de diversão, suspense, entre outros e se apresenta como fantasias, desafios e descobertas. Nesse caso, são utilizadas diversas combinações desse componente e em diferentes proporções para produzir variados efeitos nos usuários (PEREIRA, L. S., 2016 p.51).

Neste ponto, torna-se deveras interessante mencionar que esses conceitos não são percebidos da mesma maneira pelo jogador e pelo designer. Para o profissional, a mecânica gera o comportamento da dinâmica no sistema que, portanto, leva à experiência estética, enquanto, do ponto de vista do jogador, a estética é a que determina o modo que o jogo é observado na dinâmica e eventualmente na mecânica do jogo (FRAGELLI e SOUTO, 2016).



Fonte: SOUTO, V. T.; FRAGELLI, R. R. Design de jogos Educativos: da ideia ao jogo. 1. ed. Brasília: Ediciones Ciespal, 2016

Além disso, para desenvolvimento do jogo, será utilizado o método de análise de similares para compor a fase inicial do MDA, a fim de estabelecer uma relação entre a mecânica, dinâmica e estética presentes em outros jogos que possuem estruturas próximas ao do jogo a ser elaborado, acrescentando experiências e componentes na proposta final do projeto.

5.1.3 Análise de similares³

Ao falar sobre jogos, põe-se em mente uma variada gama de exemplos, tais como jogos de tabuleiro, esportivos, de vídeo games, entre muitos outros. No entanto, para dar segmento à sequência deste trabalho, considerar-se-á um grupo específico de jogos, os chamados de tabuleiro, que em sua grande maioria, são renomados e prestigiados, tanto na indústria, quanto na casa das famílias brasileiras.

Jesse Schell propõe em sua obra *A Arte de Game Design*, publicada em 2008, determinados elementos que constituem os jogos, são eles: mecânicas, história, estética e tecnologia e, embora esses sejam elementos distintos um dos outros, eles não operam de forma isolada. O jogo só funciona, ou seja, só fornece a experiência devida ao jogador, quando todas suas partes se inter-relacionam e cooperam entre si. Portanto, torna-se pertinente a explanação de cada item para uma compreensão mais detalhada e clara da totalidade do jogo, pois ao escolher um conjunto de mecânicas, é preciso escolher tecnologias que as suportem, uma estética que as auxiliem na jogabilidade e uma história que faça sentido para o jogador (SCHELL, 2008).

- Mecânicas: Pode ser tratada como o esqueleto do jogo, o que dá a base de sustentação e o distingue de outras experiências tais como livros e filmes. São as metodologias e

³Para a melhor avaliação dos jogos, foi realizado um formulário buscando que os participantes pudessem dar sua própria opinião a respeito dos jogos analisados. O formulário na íntegra encontra-se nos anexos.

regras do jogo, responsáveis por descrever o objetivo do jogo e a forma como as quais os jogadores podem ou não conquistá-lo e o que ocorre caso este seja logrado.

- Dentro deste esqueleto, encontra-se a ferramenta da jogabilidade que trata do modo de uso do jogo (usabilidade), bem como a interatividade e os meios de controle do mesmo que acrescentam no entretenimento;
- História/narrativa: É o conjunto de acontecimentos que se desdobram no percorrer do jogo. Esta pode ser linear, sequenciada, pré-scriptada ou ramificada e, de acordo com Shell (2008), é importante que se comunique com as mecânicas do jogo, de modo que seja enfatizada e que se faça acontecer durante o jogo.
- Estética: É a aparência do jogo, são as ilustrações, aspectos visuais e táteis, sons, entre outros. Se encontra diretamente relacionada com a experiência do jogador, uma vez que é o primeiro contato que o usuário tem com o jogo (SHELL, 2008).

Com base no que já foi apresentado, busca-se então, expor neste item uma pesquisa de similares que tem o objetivo demonstrar os elementos propostos por Shell (2008) aplicados em determinados jogos e como eles podem contribuir com a construção do projeto final desse trabalho. Além disso, dentre as propriedades a serem analisadas, pretende-se destacar:

- Uso de diferentes suportes e tecnologias no jogo (tabuleiro, cartas, dados);
- Ambientação e formato do tabuleiro para instigar um maior interesse dos jogadores e uma nova maneira de se jogar;
- Mecânicas do jogo (estratégia, raciocínio lógico etc.);
- Narrativa apresentada;
- Sentimentos que o jogo provoca no participante (desconfiança, rivalidade, elo de apoio, competitividade etc.).

5.1.3.1 *Jornada do Herói*⁴

“O grande titã Cronos invadiu o Olimpo e prendeu cada um dos Deuses em seu território. Zeus, prevendo o perigo havia convocado os 4 maiores heróis da Terra para os salvar”

Criado pela marca Estrela, o jogo recomendado para crianças com mais de 6 anos, desenvolve uma história na qual os jogadores devem percorrer 6 tabuleiros distintos (cada um ambientado em cenário de um deus grego diferente) e enfrentar diversos monstros, libertar as divindades, alcançar o monte Olimpo e derrotar Cronos.

⁴ Informações disponíveis no site <<https://www.ludopedia.com.br/jogo/jornada-do-heroi>>. Acesso em: 08 jun. 2021.

Figura 10 - Jogo Jornada do Herói



Fonte: RIHAPPY. Jogo - Jornada do Herói - Estrela. Disponível em <<https://www.rihappy.com.br/jogo-jornada-do-heroi-estrela/p>>. Acesso em: 08 jun. 2021.

Dentre suas tecnologias principais, o jogo oferece 1 dado, peões cartonados, diversas cartas monstro e 6 módulos de tabuleiro: Parthenon de Atena, Floresta de Hera, Profundezas de Poseidon, Reino de Hades, Oficina de Hefesto e Olimpo dos Deuses que podem ser percorridos de forma arbitrária (com exceção do último mencionado que deve sempre ser o último a ser trilhado) com 20 espaços cada. Em todos os tabuleiros há um espaço denominado “Casa do Monstro” onde o Deus se encontra preso. Ao cair nessa casa, o jogador retira do monte (já embaralhado) uma carta monstro e tenta derrotá-lo seguindo as instruções de cada carta. Caso ele perca, deverá sofrer o Efeito de Ataque como consequência. O objetivo do jogo, portanto, é percorrer esses locais, derrotar os monstros, adquirir poderes especiais de cada deus salvo para, por fim, derrotar o Deus Cronos.

- Pontos fortes:
 - Construção diferenciada e inovadora do tabuleiro - utilização de módulos independentes:
 - Os jogadores podem criar uma jornada própria a cada nova rodada;
 - Descrição de cada monstro - Desperta curiosidade;
 - Apesar de serem “adversários”, todos os jogadores trabalham para realizar um objetivo em comum: salvar os deuses;
 - Construção de um sentimento de orgulho diante da vitória de cada monstro;
 - Possibilidade de ganhar poderes com o decorrer da partida.
- Pontos fracos:

- Há somente personagens masculinos nas figuras dos peões;
- Pouca variedade de efeitos de ataque.

5.1.3.2 *Detetive*⁵

O clássico jogo de tabuleiro, onde o objetivo é fugir de qualquer suspeita e desvendar quem foi o responsável pelo assassinato do Sr. Carlos Fortuna, já se encontra no mercado desde 1940 e hoje é fabricado e vendido no Brasil pela marca Estrela. O jogo é recomendado para crianças maiores de 8 anos, pode ser jogado por 3 a 8 participantes e possui 1 tabuleiro com 11 ambientes internos, dado, bloco de anotações, peças de armas metalizadas, cartas referentes a cada ambiente, arma e suspeito e 1 envelope confidencial.

Figura 11 - Jogo Detetive



Fonte: RIHAPPY. Jogo Detetive com App - Estrela. Disponível em < <https://www.rihappy.com.br/jogo-detetive-com-app-estrela-100000084-copy-100110860-p>>. Acesso em: 08 jun. 2021.

O jogo começa com os participantes escolhendo um personagem (suspeito) com o qual percorrerão todo o percurso do tabuleiro. Após isso, são selecionadas, sem que ninguém veja as respostas, uma carta de assassino, uma de arma e uma para a cena do crime e armazenadas em um envelope. Em seguida o restante das cartas é distribuída igualmente entre os demais jogadores e inicia-se a partida: os jogadores andam pelo tabuleiro a fim de entrar dos ambientes, coletar suas pistas e sugerir como o assassinato ocorreu.

Após a acusação, o jogador à direita deve mostrar uma carta relativa ao que foi dito para o acusador, para que assim ele elimine uma possibilidade de acontecimento. Caso o jogador da direita não tenha nenhuma carta, o próximo deve apresentar a carta ao delator, porém

⁵ Informações disponíveis no site < <https://www.ludopedia.com.br/jogo/detetive>>. Acesso em: 08 jun. 2021.

se nenhum outro participante possuir alguma carta que elimine a acusação, então o acusador confere o envelope para chegar se suas pistas estavam corretas. Acertando, ele vence a partida e o jogo recomeça, errando, ele é eliminado e a partida segue até que alguém acerte o palpite correto.

- Pontos fortes:
 - Jogabilidade dinâmica e instigante (todos os jogadores devem ficar atentos tanto na sua rodada, quanto nas demais para poder coletar o máximo de informações possíveis;
 - Promove o desenvolvimento de estratégia e raciocínio lógico;
 - Propicia o aprendizado através do erro - quanto mais se erra, mais se aumenta a possibilidade de acerto;
 - Sua mecânica permite que a solução do caso nunca seja a mesma;
 - Instiga a curiosidade;
 - Possui um tempo ideal de duração das partidas (entre 30 e 60 minutos).

- Pontos fracos:
 - O perímetro percorrido é longo, muitas vezes tomando muito do tempo para chegar aonde se deseja;
 - Possui muitos elementos avulsos que, se forem perdidos, impossibilitam com que o jogo aconteça;
 - A estética do tabuleiro é antiquada e obsoleta.

5.1.3.3 Banco Imobiliário ⁶

Presente no mercado do país desde 1944, o jogo conquistou e conquista até hoje muitos admiradores com o seu simples e breve objetivo de conquistar o máximo de riquezas possíveis e levar seus adversários à falência. Recomendados para crianças acima de 8 anos, o jogo possui, além do tradicional tabuleiro cíclico, peões, dados, diversas peças que representam casas e hotéis, cartas de títulos de propriedades, cartões de sorte/revés e notas de dinheiro (no modelo Super Banco Imobiliário, as notas são substituídas por cartões de crédito e máquina de transferência dos valores).

⁶ Informações disponíveis no site < <https://www.ludopedia.com.br/jogo/monopoly>>. Acesso em: 08 jun. 2021.

Figura 12 - Jogo Banco Imobiliário



Fonte: RIHAPPY. Jogo Banco Imobiliário - 2018 - Estrela. Disponível em < <https://www.rihappy.com.br/jogo-banco-imobiliario-2018-estrela/p>>. Acesso em: 08 jun. 2021.

Sua mecânica permite com que haja de 2 a 6 participantes, os quais devem percorrer um perímetro cíclico seguindo as ordens dos dados. Dentre os jogadores participantes existe um que fica responsável pelos pagamentos, recebimentos e Títulos de Posse do próprio Banco (o que não impede de que este jogue como os demais). Além disso, o tabuleiro conta com espaços de propriedades, sorte/revés e ida ou visita à prisão, o que possibilita dinâmicas variadas de acordo com a sequência da partida.

- Pontos fortes:
 - Possui um caminho muito bem definido de jornada, mas permite uma variabilidade de acontecimentos de acordo com as rodadas;
 - Possibilita o acréscimo de níveis de dificuldades (pagamento de aluguel de casas e hotéis) com o percorrer da partida;
 - Provoca uma vivência de negociações, lógica de mercado e gerenciamento financeiro de maneira acessível para todas as idades;
 - Design do tabuleiro é simples com cores fortes.

- Pontos fracos:
 - Duração indeterminada - partida pode ficar entediante;
 - O jogo é individual - não é previsto que os jogadores cooperem entre si;
 - Promove um sentimento de competitividade e ambição exacerbada (quanto mais posses e dinheiro, tiver melhor).

5.1.3.4 Quest⁷

Ideal para quem deseja aprender brincando, Quest é um jogo que amplia seus conhecimentos de forma leve e divertida. Contemplando de 2 a 6 jogadores, o jogo contém um tabuleiro, peões, um baralho com mais de 2 mil perguntas e fichas de pontuação, sendo que o objetivo é responder corretamente às perguntas para avançar no tabuleiro e assim ser o primeiro a concluir a jornada.

Figura 13 - Jogo Quest



Fonte: AMERICANAS. Jogo Quest Edição Família - Grow. Disponível em: <<https://www.americanas.com.br/produto/6727126>>. Acesso em: 08 jun. 2021.

Tanto as cartas como o tabuleiro possuem 6 temas, definidos como: Mundo, Artes e Entretenimento, Sociedade, Ciência e Tecnologia, Esporte e Lazer e Variedade. Assim, na primeira rodada, todos podem escolher o assunto que desejam responder, porém, a partir da segunda, devem responder a pergunta do tema indicado pelo tabuleiro. O número de casas que o jogador deve andar é de acordo com a pontuação da ficha que ele aposta na partida caso acerte a resposta, mas se ele errar, deve permanecer no mesmo espaço e perde a ficha apostada.

- Pontos fortes:
 - Instiga a curiosidade e a vontade de aprender sobre coisas novas;
 - Jogabilidade dinâmica que mantém todos os jogadores atentos, não só na sua rodada, mas com os demais participantes;
 - A paleta de cores do tabuleiro é vibrante, com um estilo moderno.

- Pontos fracos:

⁷ Informações disponíveis no site <<https://www.ludopedia.com.br/jogo/quest-edicao-familia>>. Acesso em: 08 jun. 2021

- Estimula os participantes a torcer que o jogador que estiver respondendo erre seu palpite e assim, não avance de espaço
- Quando é jogado com muita frequência, as respostas se tornam mais previsíveis.

5.1.3.5 *The Game of Life*⁸

Desde meados de 1980, o jogo está no mercado brasileiro e brinca com a ideia de trazer para o tabuleiro elementos da vida adulta cotidiana. Recomendado para maiores de 7 anos, ele contém um tabuleiro, uma roleta (que faz o papel dos dados), notas de dinheiro, peões em forma de carros que permitem o acrescento de pinos/personagens durante a partida, além de cartões de apólices, de riquezas e certificados de ações.

Figura 14 - Jogo *The Game of Life*



Fonte: AMAZON. Jogo *The Game of Life*. Disponível em <<https://www.amazon.com.br/Jogo-The-Game-of-Life/dp/B00CM2IFT2>>. Acesso em: 08 jun. 2021.

O jogo proporciona, como seu próprio nome diz, que todos os participantes construam uma vida, realizando escolhas que serão determinantes para o curso da partida. Logo de início, os jogadores devem decidir se seguirão o caminho dos negócios ou o da faculdade e cada um destes leva consigo seus prós e contras. Também podem ter filhos, casar-se, tornar-se grandes magnatas ou até ir à falência.

- Pontos fortes:

⁸ Informações disponíveis no site <<https://www.ludopedia.com.br/jogo/the-game-of-life-2007>>. Acesso em: 08 jun. 2021.

- Tabuleiro possui uma trajetória dinâmica, com diferentes formatos e sentidos de caminho, e espaços especiais que contam com cores vibrantes;
 - Sua mecânica permite uma extensa gama de narrativas que se desenvolve ao longo da partida e que pode ser mudada a cada novo jogo;
 - O jogador tem um papel ativo na história e suas escolhas são determinantes para a história;
 - Substitui o uso do dado pela roleta, proporcionando uma experiência mais interessante.
- Pontos fracos:
 - O jogo é individual - não é previsto que os jogadores cooperem entre si;
 - A conclusão do jogo fica muito atrelada somente ao aspecto socioeconômico que se alcança no final da partida - cria uma forma mental de “você só vai vencer na vida se tiver muito dinheiro quando ficar mais velho”.

5.2 DESENHO DE UMA ESTRUTURA

Tendo em vista os conhecimentos acumulados, métodos anteriormente analisados e seus parâmetros selecionados, atinge-se o momento de desenvolvimento e descrição dos objetos que farão parte da construção do jogo. Cabe aqui evidenciar, que todos os elementos foram pensados de maneira bem criteriosa para que os mesmos sejam coerentes com a proposta filosófica presente no Programa Merlin, vertente do Curso de Filosofia Prática da Organização Internacional Nova Acrópole, e que, portanto, serão adequadamente explicados em seu justo momento.

Concluindo, o ponto de partida deste capítulo será a idealização dos componentes do jogo, pois, como menciona Platão, em sua obra *A República* (2019), antes de qualquer objeto ou ser vivo ser criado, ele antes é pensado, logo, a idealização é a que leva à criação. Em sequência, serão apresentadas as mecânicas, a criação de elementos e por fim, a escolha da paleta de cores.

5.2.1 Idealização do Público-alvo

O primeiro ponto a ser considerado parte do contexto no qual o jogo está sendo desenvolvido: para ser jogado pelas crianças da turma das Távolas de 9 a 13 anos, alunos do Programa Merlin da Organização Internacional Nova Acrópole. Tendo isso em vista, duas

personas com características reunidas de diversos alunos foram criadas em função auxiliar na identificação deste público-alvo. São elas a Júlia e o Marcos Paulo.

Figura 15 - Persona 1

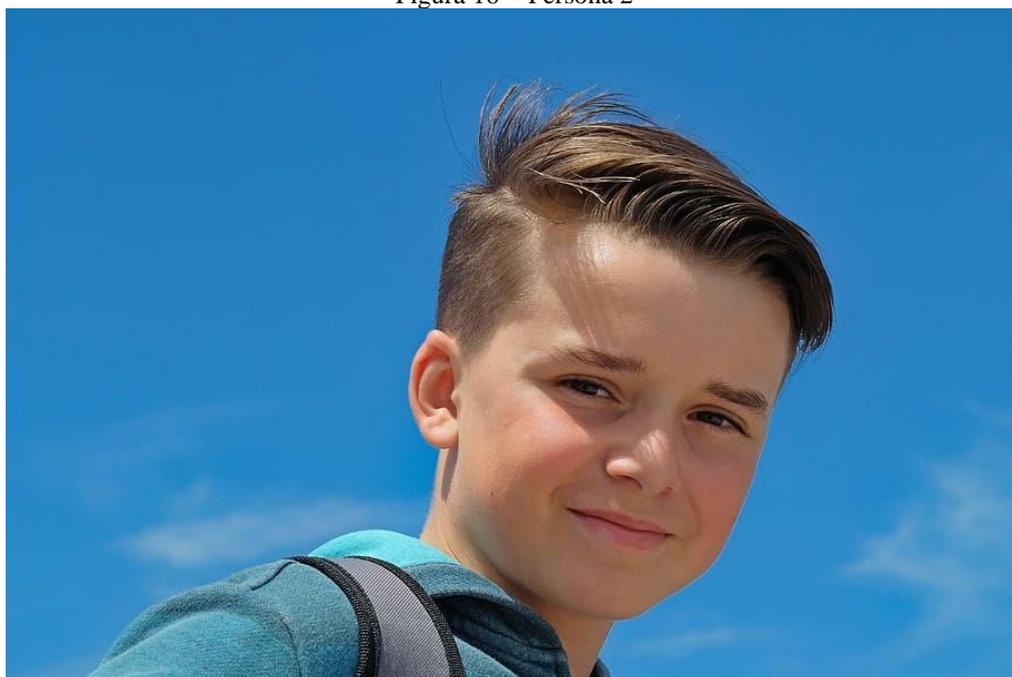


Fonte: REDAÇÃO. Como estimular a participação de crianças em políticas públicas? Disponível em <<https://lunetas.com.br/participacao/>>. Acesso em: 08 jun. 2021.

A Júlia fez 10 anos no final de maio e faz parte do Programa Merlin desde os 4 anos de idade. Desde pequena, é muito comunicativa e gosta de se expressar artisticamente por meio do desenho, da poesia e da música (inclusive, ela tem o desejo de se tornar cantora quando crescer). É bem curiosa e demonstra muito interesse pela natureza, manifestado por meio de uma atitude observadora e entusiasta quando se trata de plantas e animais.

Muito sonhadora e cuidadosa, Júlia apresenta grande disposição para aprender e refletir profundamente sobre os temas que envolvem os mistérios da vida humana e natural, o que a torna uma criança engajada e comprometida com o processo de aprendizagem. Além disso, adora ajudar os colegas graças a seu espírito de cooperação nato, e sempre está a par das discussões que a rodeiam, sejam estas ligadas ao universo infantil ou de pessoas mais velhas.

Figura 16 - Persona 2



Fonte: PXFUEL. Boy. Disponível em <<https://www.pxfuel.com/en/free-photo-oicjf>>. Acesso em: 08 jun. 2021.

Marcos Paulo entrou no Programa Merlin com 9 anos de idade com grandes dificuldades de se relacionar com os demais, mas hoje, com 12 anos, apresenta uma melhora considerável na área da convivência. Ainda é um menino tímido e introvertido, mas sua curiosidade e anseio de questionar as situações são mais fortes. Não costuma aceitar facilmente as informações e, para convencê-lo é necessária a utilização de argumentos muito coerentes.

Tem o anseio de se tornar um grande cientista político, pois acredita que assim poderá ajudar melhor as pessoas e resolver os problemas do mundo. Mora com sua avó desde pequeno e, por possuir uma personalidade madura e solícita, adquiriu o hábito de ajudar nas tarefas de casa já bem cedo na infância. Adora criar histórias envolventes que conectam gêneros de ficção científica e aventura. Detém uma forte disposição à autonomia e gosta de aprender as coisas por si só.

5.2.2 Idealização do Tabuleiro

O primeiro ponto a ser considerado parte do contexto no qual o jogo está sendo desenvolvido: para ser jogado por crianças de 9 à 13 anos, em sala de aula, no período de 40 minutos. Para chamar mais a atenção das crianças e instigá-las a querer jogá-lo, pensa-se em desenvolver um tabuleiro diferente do padrão que geralmente é usado nos jogos. Segmentado em 4 partes quadrangulares de aproximadamente 30 cm x 30 cm, os componentes se encaixam entre si formando uma peça única de 60 cm x 60cm. Os tamanhos foram planejados tendo em

vista que não há um limite de espaço, uma vez que há a previsão de que as partidas serão realizadas no chão da sala de aula com as crianças e, portanto, um tabuleiro maior proporciona um melhor envolvimento dos jogadores ao redor das peças. Além disso, a ideia de serem peças que se encaixam parte do princípio de que a aventura vai se construindo ao decorrer da partida.

Em segundo plano, põe-se em evidência o conceito que o jogo traz. Concordando com a proposta elaborada por Campbell, a qual se refere ao ponto de convergência de todos os mitos e histórias das civilizações humanas já existentes - o *Monomito* (1989) -, pretende-se dividir o tabuleiro em 4 partes para que, em cada uma delas, possa ser distribuído e trabalhado de maneira mais aprofundada 3 etapas da *Jornada do Herói*. Também, é importante destacar que o conceito do *Monomito* (1989) contém em si uma noção de atemporalidade (está fora do tempo, pode ser entendido e pertencer a qualquer sociedade, em qualquer época da humanidade), logo, indica-se que a estética geral dos elementos contidos no jogo também deve abranger essa ideia. Sendo assim, busca-se selecionar componentes que possam ser reconhecidos e compreendidos independentemente do local onde se encontra o jogo, como por exemplo, áreas florestais, pontes, rios, espadas, fogueiras etc.

Por fim, também partindo do conceito que Campbell apresenta em *O Herói de Mil Faces* (1989), propõe-se uma rota sinuosa, com abundância no uso de curvaturas e formas orgânicas, remetendo à ideia de espontaneidade e naturalidade. Ainda com relação aos acontecimentos da vida, a jornada que o herói percorre para a conclusão de seu ciclo de autorrealização, sua busca do conhecimento, o encontro com a Verdade não é uma constante linear, mas sim um percurso com muitas situações inusitadas e imprevistas.

Figura 18 - Rascunhos iniciais mecânicas



Ulisses

Eros & Psique

Artemis - pureza

Esfinge (enigma - resposta certa
resposta errada)

Medusa

Provas de Hercules

Velocino de Ouro

Mito primavera

Afrodite - generosidade

Atena - identidade - inteligência

Janos - mudança transições

Monstro → breve comentário filosófico sobre ele
para vencê-lo você deve _____
(nº tal do dado)

Labirinto → ± 5 cartas falando sobre aspectos
do labirinto
para vencer você deve _____
(nº do dado)
se tirar nº _____ você se perde
- 1 rodada
você 2 espaços

Mestre → dicas / frases - onde _____ espaços

© 2000 All Rights Reserved

Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 19 - Rascunhos iniciais tabuleiro final/mecânicas

você está preparado? SIM - dado - vá para a ponte
 NÃO - dado - fique 1 rodada sem jogar

* MESTRE - frase (reflexão) prêmio
 □ estinge - passagem do limiar
 ● monstro: texto
 vencer: poder divino
 perde: 1 rodada sem jogar

+ 1 chance dado prox
 + 2 espaços
 salva amigo do monstro
 desobedece prox monstro

▼ aliados todos avança com 2 casas
 volta 3 espaços
 volte ao começo
 perde poder do Deus
 saque outro monstro - prox rodada enfrentas 2 *

Δ labirinto
 □ estinge - todos auxiliam 1 jogador avança

▼ escolhas

encontrou um aliado em perigo
 salvar: _____ escolha
 alguém para avançar 1
 não salva: _____ volte 2 casas

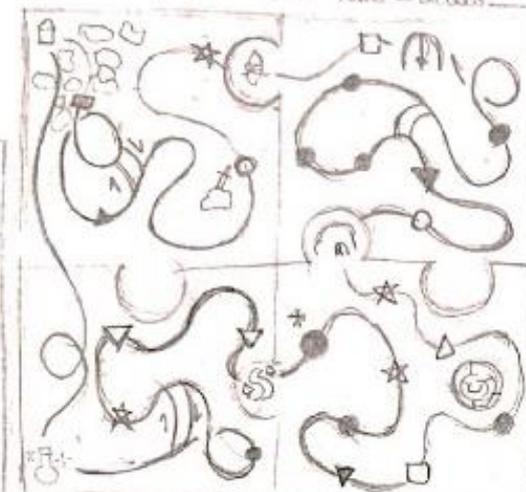
encontrou uma arma mágica
 todos avançam 1 casa
 escolhe alguém pt avança 2
 ainda 3

ENIGMAS - cartas tipo quest

10x

ⓐ
ⓑ
ⓒ
ⓓ
ⓔ

cartas monstros normais 15x
 " " especiais 5x




Scanned with CamScanner

5.2.3 Idealização dos Elementos

Primeiramente, aponta-se que os itens presentes no jogo serão: 4 peças de tabuleiro, 1 dado, 4 baralhos (deck dos monstros, dos sábios, dos aliados e dos enigmas), 8 peões e um manual de instruções.

Se tratando dos elementos gráficos presentes no tabuleiro, e novamente, tendo em vista o público-alvo para o qual o jogo será projetado, há que se desenvolver elementos gráficos que condizem com a faixa etária selecionada: aparência mais lúdica e elementar, buscando a simplicidade das formas e a utilização de cores mais saturadas com detalhamentos texturas e de luz e sombra, buscando sempre que o resultado final traga um ar de mistério e diversão concomitantemente.

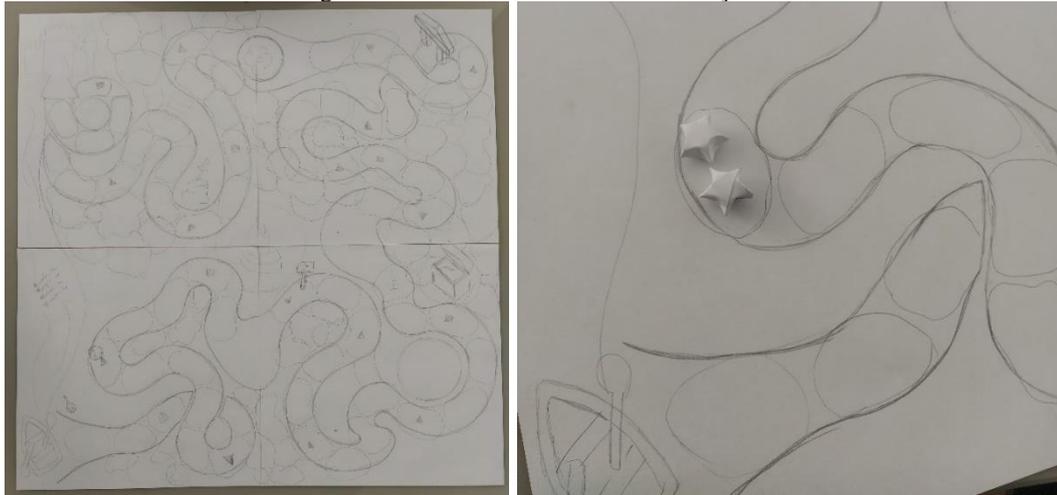
Ademais, também se avalia a presença de elementos que têm como referência os contos e mitos clássicos (barco, labirinto, fogueira, castelos etc.), além de aferir a possibilidade de utilização de pelo menos, um elemento em cada tabuleiro que remete às etapas da Jornada do Herói, por exemplo, uma espada fincada na pedra (para o chamado à aventura) e um portal (para a passagem do limiar), sempre retomando à uma estética mais atemporal e que pode ser reconhecida em qualquer lugar que estiver. Também, considera-se a possibilidade de adição do item do pergaminho (retomando à ideia dos contos de fadas) que contará com o roteiro da narrativa do jogo e a apresentação de seus objetivos.

Com relação aos baralhos das cartas, planeja-se desenvolver um modelo na qual a frente será com uma cor sólida e um elemento gráfico que remete ao desafio proposto e no verso haverá uma descrição breve da situação e as instruções de ação do jogador. Além disso, avalia-se a utilização desse mesmo estilo de elementos gráficos para a identificação dos espaços correspondentes no tabuleiro.

Em sequência, acredita-se que, por ser um jogo que tem como um de seus objetivos a possibilidade dos jogadores, ao longo da partida, começarem a se verem como os personagens que escolheram para jogar, nada melhor do que tornar viável a própria construção do personagem pelos jogadores, para que os mesmos se identifiquem com aquela figura desde o início da jornada. Sendo assim, elabora-se a ideia de criar peças que sejam personalizáveis e que possam ser customizadas pelos próprios participantes antes do jogo começar.

Por fim, com relação à construção da embalagem, estima-se que a mesma seja inovadora e que passe a sensação que contém algo importante dentro. Também, avalia-se a possibilidade de desenvolver um modelo que permita a experiência de ir descobrindo os elementos a cada movimento de abertura.

Figura 20 - Desenvolvimento de ilustrações



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 21 - Desenvolvimentos finais do projeto



Fonte: Elaborado pela autora.

5.2.4 Processo de *Naming*

De início, havia a ideia de utilizar o título *Manual de Sobrevivência do Herói*, porém, além de ser um nome longo e de difícil recordação, foi apontado que o termo “manual” poderia levar a compreensão de um material mais técnico e não lúdico. Em vista disso, foi realizada uma lista de palavras com possíveis títulos, a fim de ampliar as possibilidades de definição.

Dentre os critérios apontados para tal determinação estavam: o título breve e direto, oferecendo uma conexão com a ideia central do jogo, possibilitando uma oportunidade de reflexão a respeito do mesmo e instigando a curiosidade para saber mais do que o jogo se trata, além de proporcionar uma boa sonoridade e ser fácil de lembrar. Além disso, refletindo sobre a ideia de atemporalidade e sua importância já tratada em momentos anteriores, cogitou-se a ideia de que o nome pudesse ser escrito em latim, sendo este um idioma mundialmente conhecido e considerado “morto” – não existem mais sociedades que fazem uso dele como idioma principal – portanto, o mesmo não sofreria alterações de acordo com o passar das eras. Portanto essa alternativa se torna coerente com a proposta de que seus componentes sejam reconhecidos independentemente do local onde o jogo estará. Então, logo em seguida, começaram a surgir algumas alternativas, dentre elas:

- A Jornada – talvez em grego ou latim;
- A Saga;
- Mil Jornadas de um Caminho;
- Heros;
- A Trilha do Herói;
- O Encontro do Herói;
- A Busca;

Após a exposição, ficou claro que a melhor alternativa era *Heros*, pois além possuir uma boa sonoridade, ser breve, direto e fácil de lembrar (“Vamos jogar *Heros*?” “Então meninos, agora é hora de jogar *Heros*”), o termo é uma tradução direta do latim e significa herói, o que conecta de maneira completa com a ideia do jogo. Ademais, vale evidenciar que é possível criar um arranjo de *lettering* estético e que chama atenção.

5.3 MECÂNICAS DE JOGO

Após os primeiros desenvolvimentos, inicia-se a etapa de projeção das mecânicas que estarão presentes no jogo. A princípio, determinou-se um caminho com início (castelo) e fim (barco) bem definidos, sendo que o último leva em direção ao primeiro para o reinício do jogo.

Em sequência, também foi estipulado que durante todo o percurso dos tabuleiros, haverá espaços com ícones especiais, os quais demandam que o jogador escolha uma carta com uma temática específica (monstro, sábios, aliados e enigmas) e siga as instruções da mesma. Dentre essas instruções estão: "Avance uma casa e escolha dois jogadores para avançar duas casas", "Volte uma casa", "Tente novamente na próxima rodada", etc. Nota-se que todas as instruções possuem um caráter explicativo e pedagógico, sendo assim, quando as mesmas envolvem a participação de outros jogadores, nunca devem prejudicá-los fazendo-os retornar espaços, mas apenas beneficiá-los. Porém as cartas não impedem que o próprio jogador que a escolheu seja lesado (voltando espaços, ficando uma rodada sem jogar etc.), caso a atitude seja desfavorável aos demais.

Exemplo:

Figura 22 - Modelo para instruções das cartas

Você está passando por uma rua e nota que seu amigo foi encurralado por 2 animais ferozes, mas você ainda não foi percebido.

Vitória! (1, 3, 5) - salvou seu amigo e derrotou os animais - você e 1 jogador avançam 2 espaço;

Buscou ajuda e salvou o amigo (2) - você e mais 2 jogadores avançam 1 espaço;

Se manteve escondido e não fez nada (4, 6) - retorne ao início do tabuleiro

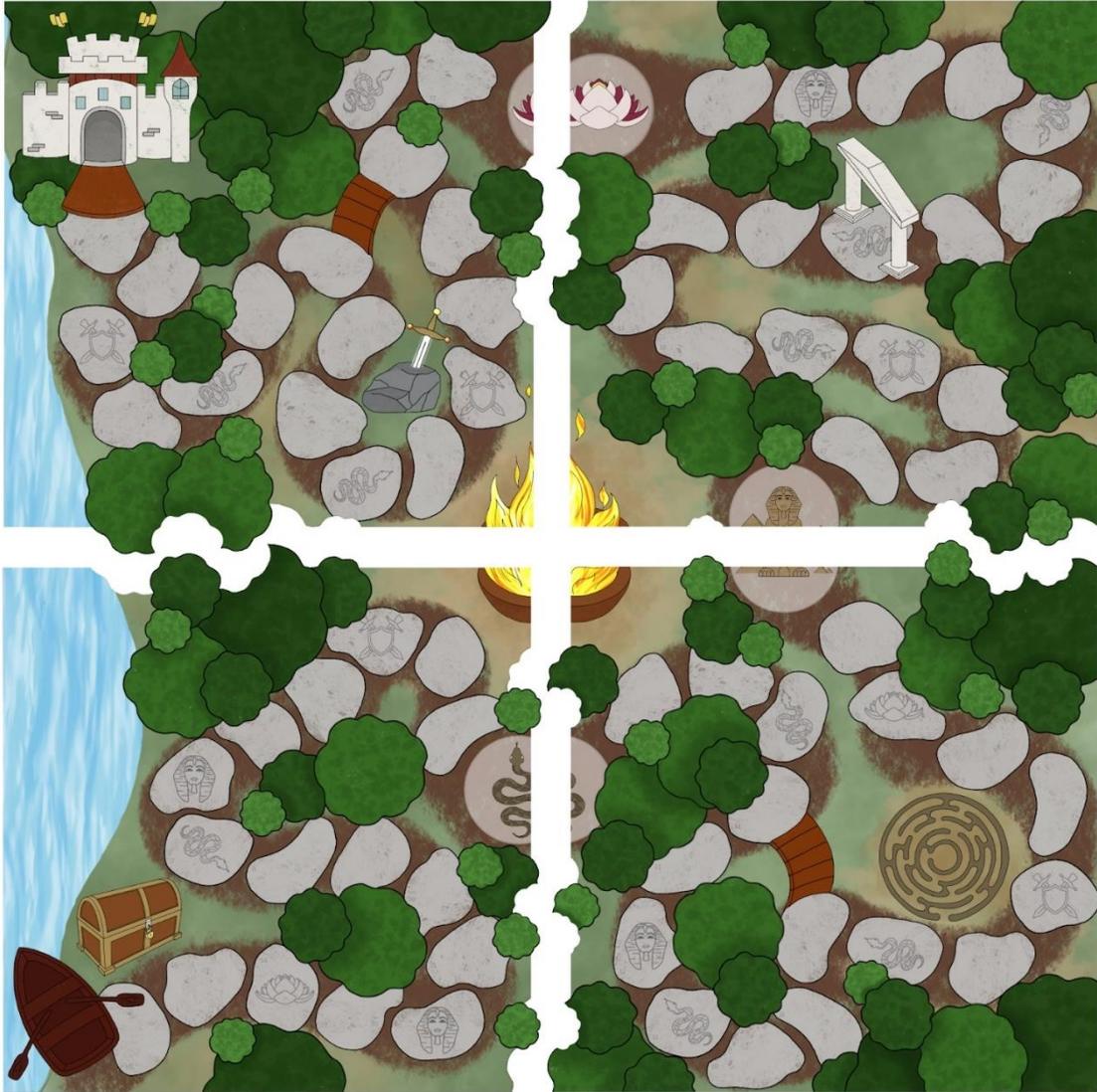
Fonte: Elaborado pela autora.

Outrossim, os elementos das pontes proporcionam movimentos especiais, possibilitando que o jogador corte um caminho, siga pela trilha comum ou, caso caia no espaço final da ponte, tenha que retornar ao início da mesma.

Também, definiu-se que o jogo poderia suportar de 2 a 8 jogadores para um melhor aproveitamento da partida. Ademais, a fim de manter a ideia de personalização dos peões, mas simplificando a participação ativa dos jogadores na customização das peças, definiu-se que as mesmas deverão ser gemas de cores diferentes que guardam consigo a missão de comprometimento com uma virtude durante a partida. As pedras serão: Roxa (Mística), Azul Escura (Imaginação), Azul Claro (Verdade), Verde (Altruísmo), Rosa (Amor), Amarela (Confiança), Laranja (Alegria) e Vermelha (Coragem). Ou seja, caso o jogador escolha a gema vermelha, ele deverá se comprometer com a virtude da Coragem.

Por fim, considerando que o jogo possui, acima de tudo, um objetivo pedagógico, recomenda-se a presença de um moderador, sendo este o instrutor da turma, que irá apresentar e explicar melhor os símbolos e ideias presentes em cada tabuleiro, além de ficar responsável de ler as cartas de enigmas pois estas terão a resposta em sua parte inferior.

Figura 23 - União dos 4 tabuleiros



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 24 - Detalhes tabuleiro 1



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 25 - Detalhes tabuleiro 2



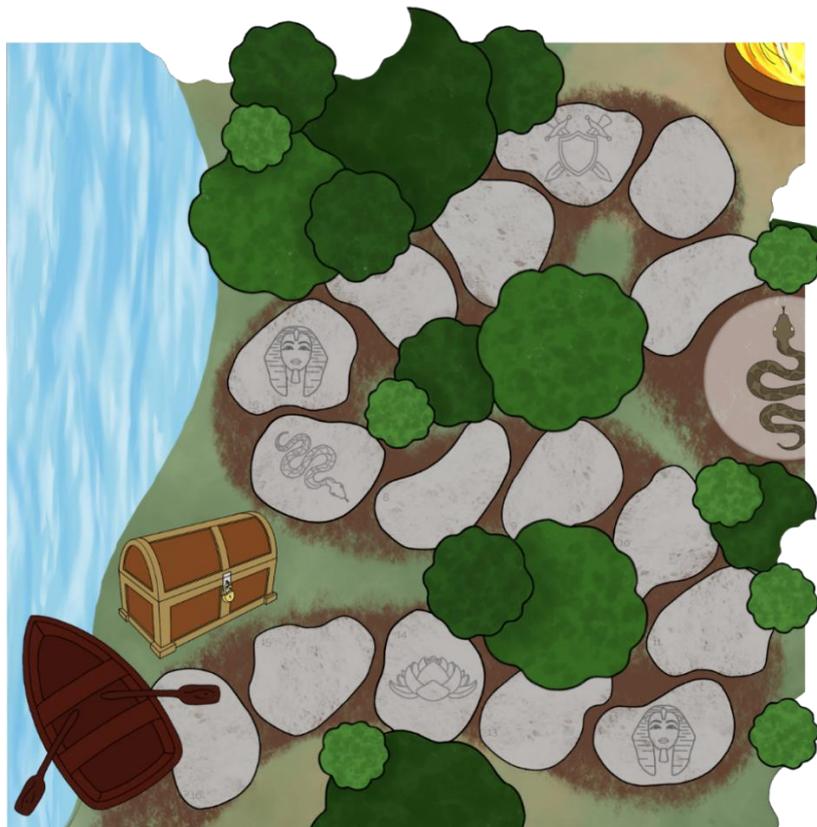
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 26 - Detalhes tabuleiro 3



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 27 - Detalhes tabuleiro 4



Fonte: Elaborado pela autora.

5.3.1 Manual de instruções

Para o manual, definiu-se que ele seria feito no adesivo e posteriormente colado na aba lateral da caixa do jogo como uma solução para não o perder.

Figura 28 - Manual de instruções

HEROS

Manual de instruções

Idade sugerida: A partir de 8 anos

Participantes: 2 a 8 jogadores

Componentes

- 4 tabuleiros;
- 4 baralhos com 20 cartas cada;
- 1 manual de instruções
- 8 gemas (peões);
- 1 pergaminho;
- 1 dado;

Entendendo os baralhos e as cartas:

Cada baralho trata de um determinado desafio e possui uma imagem no seu verso que identifica essa mecânica do jogo. São eles:

Baralho dos Monstros (serpente): Desafios relacionados ao enfrentamento de figuras mitológicas, tais como o minotauro, medusa e hidra;

Baralho dos Enigmas (esfinge): Desafios que instigam um desenvolvimento de raciocínio lógico para responder as charadas apresentadas. As respostas se encontram de ponta cabeça e invertidas no final da carta.

Baralho dos Aliados (escudo e espadas): Oportunidades que colocam à prova os dilemas de convivência e relacionamentos com os demais;

Baralho dos Sábios (Flor de Lótus): Oportunidades para compreender a situação de uma forma mais ampla e profunda por meio de um ensinamento.

Entendendo as gemas (peões):

Cada cor de gema se relaciona com uma virtude que o jogador deverá buscar desenvolver durante a partida:

Roxa: Mística	Rosa: Amor
Azul Escuro: Imaginação	Amarela: Confiança
Azul Claro: Verdade	Laranja: Alegria
Verde: Altruísmo	Vermelha: Coragem

Objetivo:

Concluir o percurso dos 4 tabuleiros e reconhecer seu herói interno;

Preparação para o jogo

Pegue o primeiro tabuleiro e coloque ao centro dos jogadores.

Separe os baralhos conforme seus temas e embaralhe cada monte, depois coloque-os ao lado do tabuleiro.

Cada jogador deve escolher uma gema estando ciente da virtude que cada uma possui e colocá-la na casa do castelo.

Sendo este um jogo com um propósito filosófico educacional, recomenda-se a presença de um moderador, sendo este o instrutor da turma, que irá apresentar e explicar melhor os símbolos e ideias presentes em cada tabuleiro. O moderador também ficará responsável de ler especialmente as cartas de enigmas pois estas terão a resposta em sua parte inferior.

Como jogar

Os jogadores decidem entre si quem começará o jogo. O jogador então lança o dado e percorre a quantidade de espaços indicados por ele.

Caso caia em um espaço vazio, o jogador deverá passar a vez para o colega à direita. Caso caia em um espaço de desafio, deverá pegar uma carta do monte correspondente ao desafio e seguir as instruções presentes na mesma. Se o desafio for o de enigmas, o moderador deve pegar a carta e ler o tema em voz alta, escondendo dos demais participantes a resposta da questão levantada.

Movimentos especiais:

Pontes: Se o jogador parar no espaço correspondente ao início da ponte, ele poderá escolher cortar o caminho por ela ou seguir a trilha normal. Caso o jogador pare no espaço correspondente ao final da ponte, ele deverá, obrigatoriamente, retornar ao início da mesma e seguir pela trilha normal.

Centros: Nos espaços que conectam um tabuleiro ao seguinte, existem centros de poder que correspondem, respectivamente, à Lótus, Esfinge e Monstro. Neles, o jogador poderá escolher se pega uma carta do monte correspondente e enfrenta o desafio proposto por ela, ou se aguarda uma rodada para relançar o dado e seguir caminho.

Assim que um jogador finalizar o percurso de um tabuleiro, ele deve pegar o seguinte e encaixar no anterior. A mesma ação deve ser realizada de maneira semelhante até que os quatro tabuleiros se unam em uma só grande peça.

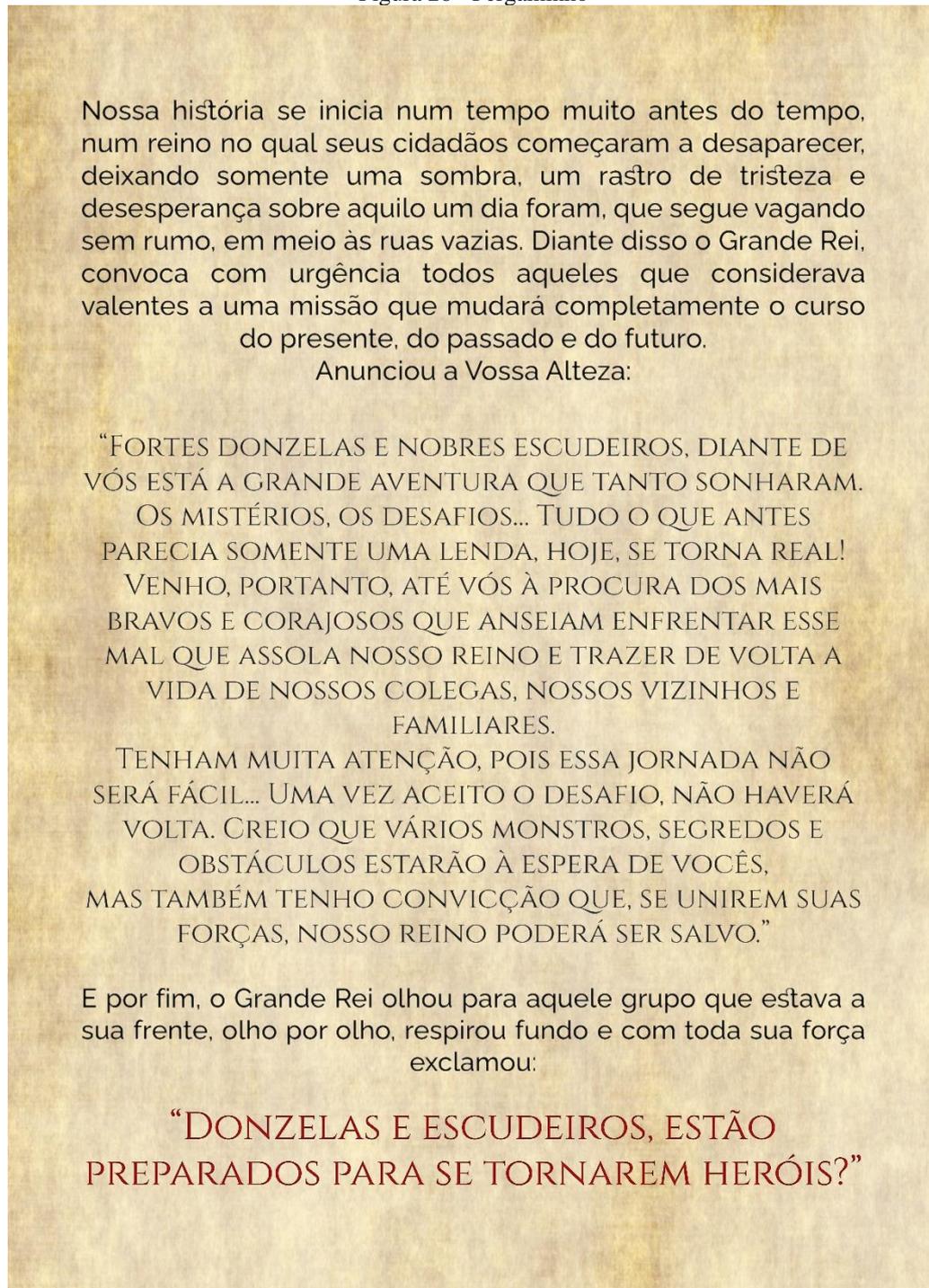
O jogador que chegar ao espaço do barco deve seguir pelo rio para retornar ao castelo trazendo consigo uma reflexão a respeito da jornada que percorreu. Após isso, pode escolher se agrupar com o jogador que está mais atrás na partida e ajudá-lo a concluir a jornada. Essa ação poderá ser realizada continuamente até que todos os participantes concluam o percurso por completo.

Boa aventura!

5.3.2 Pergaminho

O pergaminho contará com a contextualização da narrativa do jogo.

Figura 26 - Pergaminho



Fonte: Elaborado pela autora.

5.4 ESTÉTICA E REFERÊNCIAS VISUAIS

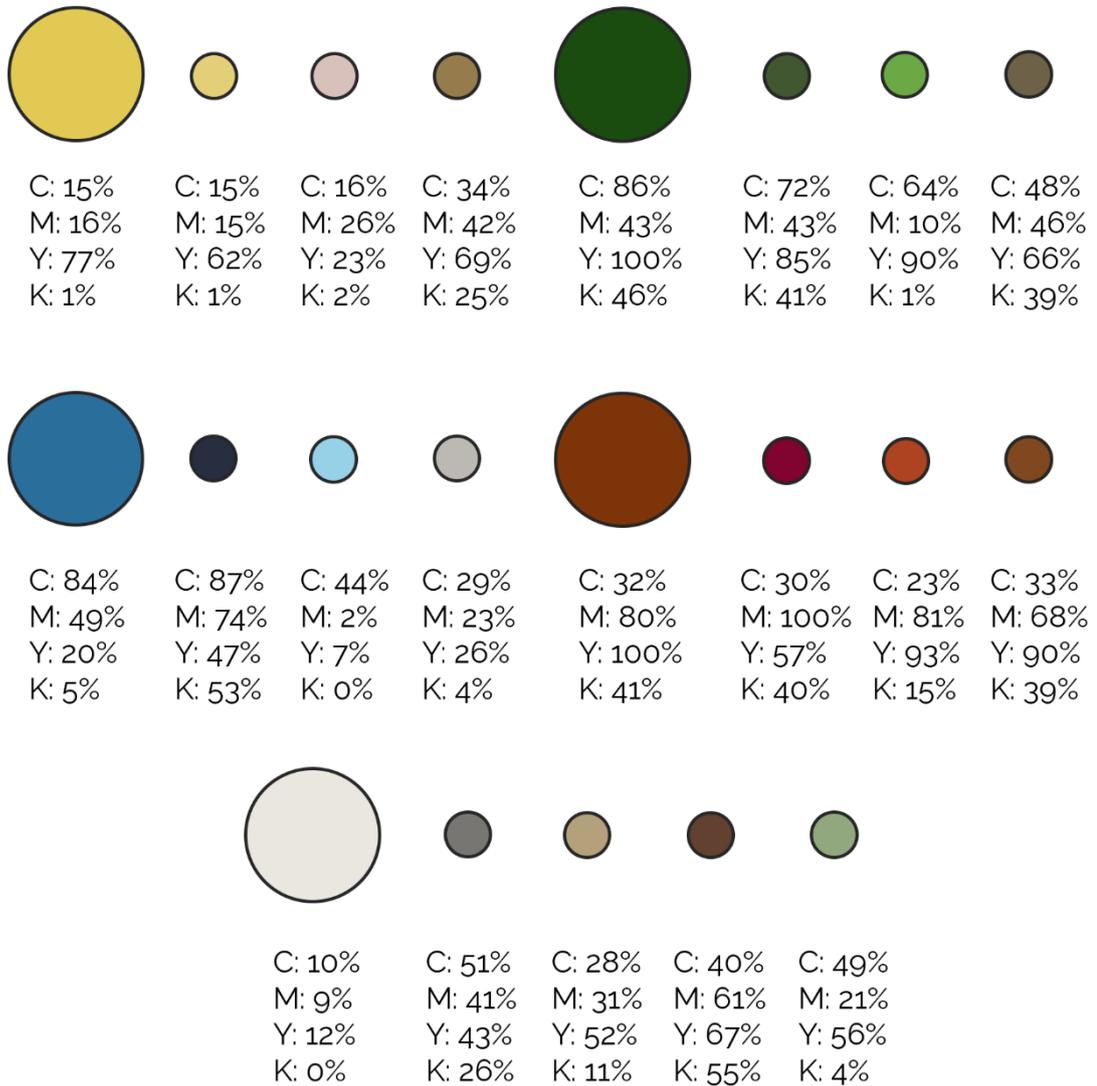
Para escolha da estética visual do jogo, utilizou-se como referência principal, a série de anime *Naruto Shippuden* (ナルト-疾風伝) uma vez que a mesma serviu de inspiração aos primórdios do desenvolvimento conceitual deste trabalho, no entanto, atualmente sua presença se concentra na área da definição da paleta de cores e referências paisagísticas e cenográficas, pois o decorrer do progresso textual trouxe à tona novas necessidades de redirecionamento da biografia. A escolha de manter *Naruto Shippuden* como referência de visualidade se dá, pois este foi o principal elemento de inspiração do projeto, uma vez que sua trama se conecta muito bem com a Jornada do Herói e o protagonista da história, o próprio Naruto, pode ser identificado como uma representação do Herói (1989) de Campbell.

De forma objetiva, a alusão ao anime se materializa na ambientação do próprio tabuleiro, com florestas e clareiras. Além disso, se inspira no traçado com contorno nas formas, uso de cores mais saturadas, aplicação de texturas e uso de técnicas de luz e sombra. Para definição da paleta de cores, foram selecionadas as seguintes imagens:

Figura 30 - Paleta de cores⁹

Fonte: Compilação da autora.

⁹ Montagem a partir de imagens coletadas nos sites: Dublagem Wiki, Pinterest, Naruto Wiki e TvTime via google.com. A paleta é de autoria própria.

Figura 31 - Painel paleta de cores *CMYK*

Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 32 - Pannel semântico para ambientes



Fonte: Compilação da autora.¹⁰

¹⁰ Montagem a partir de imagens coletadas nos sites: Pinterest, Narutopedia e PuzzleFactory via google.com.

Figura 33 - Painel semântico para elementos



Fonte: Compilação da autora.¹¹

Com relação à escolha dos tipos textuais, optou-se pela seleção de duas tipografias, sendo uma principal (para títulos e informações significativas) e outra secundária (para texto

¹¹ Montagem a partir de imagens coletadas nos sites: InfoEscola, Tudo sobre Cobras, UNESPCiencia, Pinterest, SuperInteressante, TranquilistasYoga, PPGEEUerj, Depositphotos, Como Fazer em Casa, Desenhos para Desenhar, GreciaAntiga, Mosaico.arq, Segredos do Mundo, MundoLogout e Freepik via google.com.

corrido). Pensando em relacionar a primeira com o contexto o qual o jogador é inserido – donzelas e escudeiros parte da corte de um grande reinado –, e que a segunda servisse como um suporte mais leve, porém sem causar nenhuma discrepância entre a combinação, concluiu-se que as melhores alternativas seriam a Cinzel e Raleway, uma vez que ambas compartilham de um traço mais fino e devidamente elegante, porém a principal contém serifa e acabamentos mais refinados, já a segunda, é mais simples e leve, não apresentando o uso da serifa. Com isso, a junção de ambas converge para uma combinação harmônica de ambas e proporciona um equilíbrio entre seus pesos.

Figura 34 - Exemplo tipográfico

HEROS:

A Busca do Herói Interior

Fonte: Elaborado pela autora.

5.6. A PROPOSTA E SUAS ESPECIFICAÇÕES

A proposta final deste trabalho resultou, portanto, no desenvolvimento de um jogo que tem como base teórica a *Jornada do Herói* (1989) e o objetivo de ser um meio lúdico-pedagógico com o foco de consolidar na realidade infantil os valores humanos essenciais, tais como o respeito, a coragem, a tolerância e o senso de justiça, a fim de contribuir na experiência educativa e formadora do Programa Merlin de Nova Acrópole. Logo, a ideia é que a narrativa e as mecânicas do jogo proporcionem um caminho que possibilite às crianças um modo diferenciado e divertido de aprender a conhecer e reconhecer sua verdadeira identidade heroica em seu modo de pensar, sentir e agir. À vista disso, todos os elementos que fazem parte da composição gráfica foram escolhidos criteriosamente com o intuito de garantir o maior aproveitamento dos conceitos simbólicos pelas crianças. Isso posto, segue a relação dos ícones gráficos e seu significado:

5.6.1 Elementos do Tabuleiro

- A floresta:
 - O ambiente da floresta geralmente é um local mais fechado devido a abundância de vegetação. Isso exige daqueles que adentram em seu interior que foquem sua atenção no caminho que desejam percorrer para não se perder e nos possíveis perigos que podem estar à espreita. Da mesma forma, a jornada que o herói percorre, como demonstrado nos capítulos anteriores, apresenta desafios

semelhantes aos da floresta, uma vez que o Herói deve se manter em um estado de atenção constante, sempre se recordando dos caminhos já trilhados e experiências vividas.

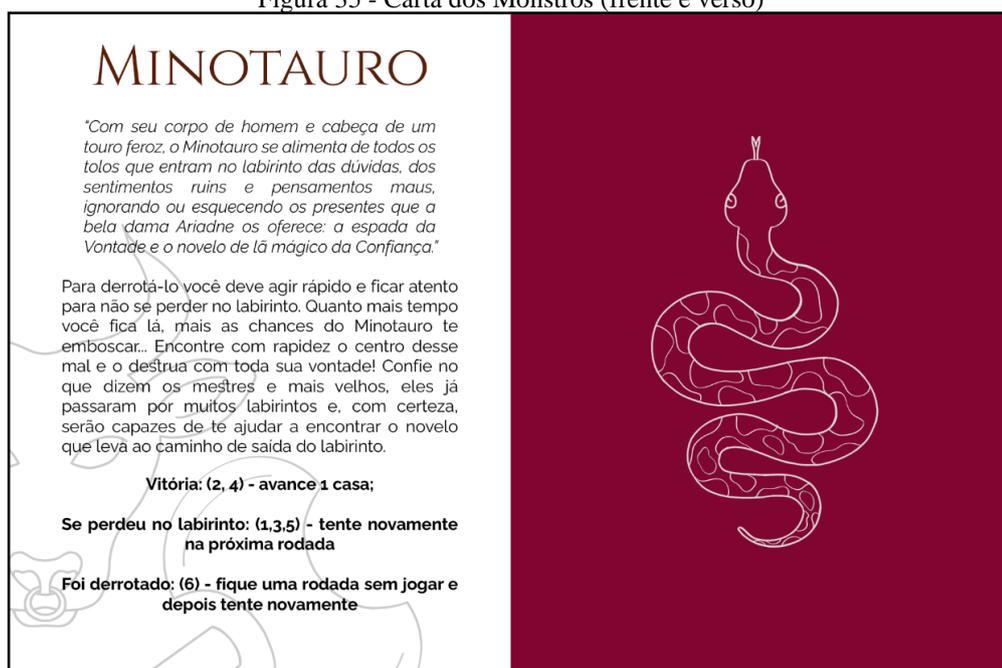
- Castelo
 - A figura do castelo remete à ideia de um universo mágico de contos de fadas e fantasias. Todavia, esse mesmo elemento também existe, ainda hoje, no mundo real e contemporâneo, ou seja, a imagem do castelo cria esse laço entre o mundo mágico e o mundo comum. Por isso, o castelo está no começo do tabuleiro, pois o jogo, já no início, propõe conectar, de forma bem clara, esses dois mundos: o das histórias fantásticas e o da realidade.
- Pontes
 - Mais do que meras estruturas que conectam duas extremidades e permitem a passagem, as pontes são elementos que unem, que aproximam, que possibilitam uma comunicação mais direta entre dois caminhos, dois mundos antes separados.
- Espada fincada na pedra
 - Esse objeto retoma a *Lenda do Rei Arthur*, e guarda em si a virtude da Vontade uma vez que se torna necessária o uso da mesma para retirar a espada cravada na pedra. Está localizada no 2º tabuleiro e se conecta à ideia do *Chamado para a Aventura*, pois a presença dessa virtude é igualmente necessária caso o Herói queira seguir com a Jornada (1989).
- Portal
 - Presente em diversas culturas e em diferentes momentos da humanidade, o portal traz a ideia de passagem para um território considerado sagrado. No caso deste jogo, o portal retoma a ideia da 5ª etapa da *Jornada do Herói* (1989) que diz respeito à “passagem do limiar” - saída do mundo comum e entrada no mundo místico.
- Labirinto
 - O labirinto faz uma referência direta ao mesmo elemento presente no mito de *Teseu e o Minotauro* e está posicionado no 3º tabuleiro a fim de relacionar o local à 6ª etapa – As primeiras provas – da *Jornada do Herói* (1989)
- Arca do tesouro

- A arca do tesouro remete à 9ª etapa – A recompensa – da *Jornada do Herói* (1989), por isso está disposto no último módulo do tabuleiro. Além disso, vale notar que o objeto está com o cadeado destrancado, porém a arca permanece fechada. Isso diz respeito à compreensão de que os tesouros recebidos pelo Herói só podem ser reconhecidos por ele mesmo, permanecendo desconhecidos para os demais a sua volta.
- Barco
 - O barco representa a ideia de passagem, de transição, de mudança. Ele se encontra no final do tabuleiro, para retornar com os jogadores ao início da partida e recomeçar novamente a jornada, portanto, trata-se do momento de maior reflexão e síntese da jornada que se passou.
- Fogueira
 - Localizada ao centro do tabuleiro, a fogueira é o elemento que é construído com o passar do jogo e só se completa quando o último dos tabuleiros é encaixado. Ela é o próprio coração do Herói que ilumina todo o caminho e traz a ideia da transformação e transmutação do próprio jogador com relação às experiências vividas na jornada.

5.6.2 Elementos das Cartas:

- Carta dos Monstros

Figura 35 - Carta dos Monstros (frente e verso)

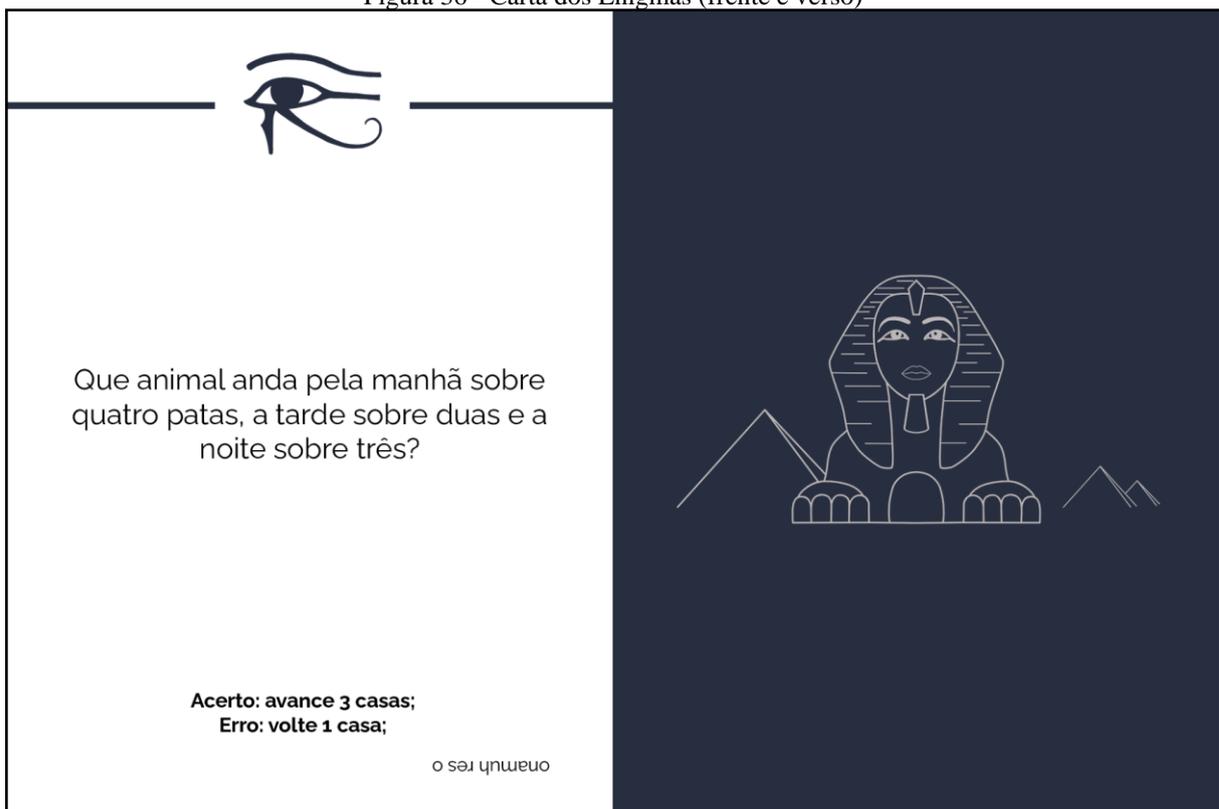


Fonte: Elaborado pela autora.

- Serpente: é um animal que se camufla muito bem na natureza. É comumente representada em 2 posições: rastejando no chão ou nos galhos de árvores (simbolizando elementos conectados ao mal, traição e à morte) e erguida, em posição vertical (com seu simbolismo associado à sabedoria, renovação e vitalidade). Sendo assim, a serpente remete à ideia de perigo e/ou morte, mas quando dominada, exhibe ao seu conquistador, sua faceta ligada à sabedoria e eternidade.
- Imagem em marca d'água: cada carta de monstro possui um ícone específico que faz referência ao monstro correspondente a ela.
- Conteúdo da carta: descrição das características do monstro, reflexão sobre como se pode derrotá-lo e instruções para a ação no jogo.

- Carta dos Enigmas

Figura 36 - Carta dos Enigmas (frente e verso)



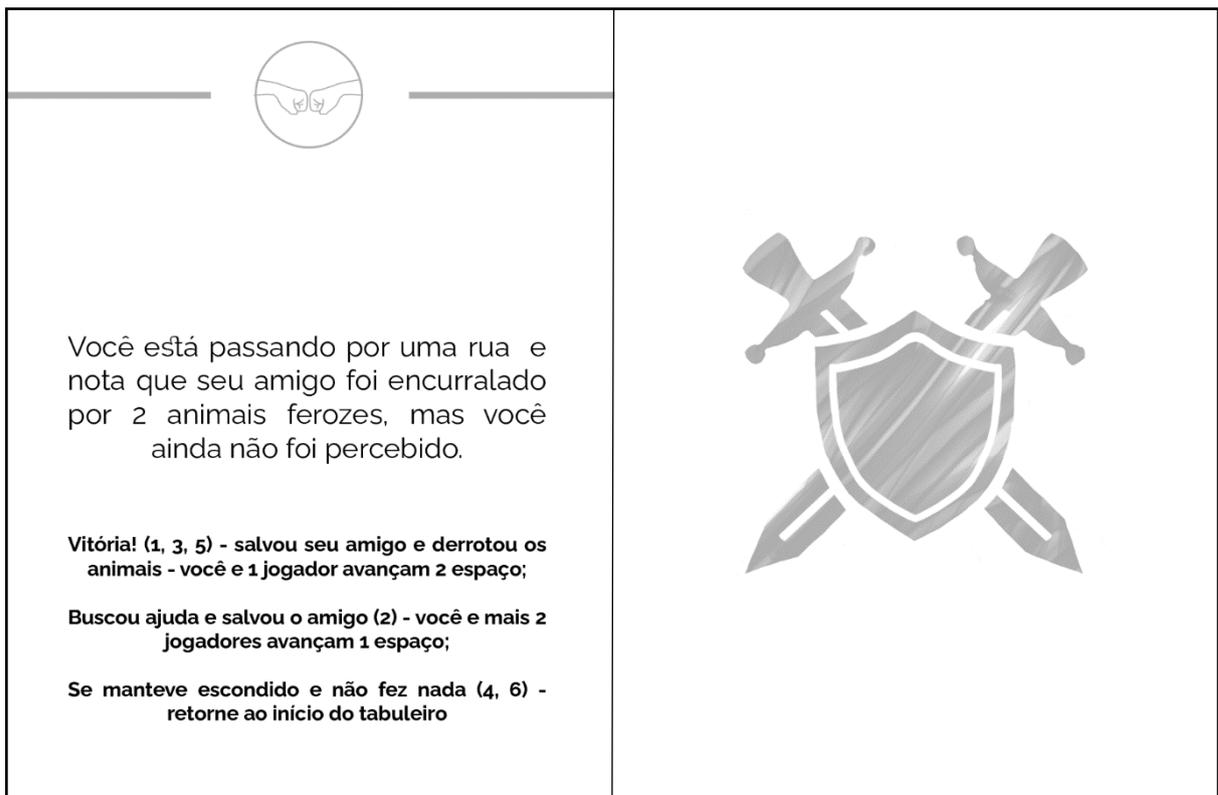
Fonte: Elaborado pela autora.

- Esfinge: criatura mitológica híbrida, com corpo de leão, asas de águia e cabeça de humano, ela concentra em si todo o poderio do ser animal e a inteligência do ser humano. Também, é representada como guardiã dos palácios e é responsável por apresentar enigmas que testam a capacidade lógica das pessoas.

- Olho de Hórus: o “olho que tudo vê”, símbolo de força e proteção. Na mitologia egípcia, oferece a Hórus a capacidade de “ver além do que se é mostrado” (Intuição).
- Conteúdo da carta: descrição de um enigma, instruções para a ação no jogo e a resposta do enigma escrito invertida e de ponta cabeça.

- Carta dos Aliados¹²

Figura 37 - Carta dos Aliados (frente e verso)



Fonte: Elaborado pela autora.

- Escudo com espadas: a espada traz consigo o símbolo da coragem, bravura, poder e é a ferramenta portada pelo guerreiro, já o escudo é uma ferramenta usada para proteger não só a si próprio, mas também os companheiros que estiverem próximos. Assim, a união desses 2 elementos retoma a ideia do anseio do guerreiro (no caso do jogo, do herói) por aventuras e desafios, mas também a relação de proteção que desenvolve perante seus aliados.
- “Soquinhos”: uma forma de cumprimento amigável, essa ação trata de alinhar os companheiros como iguais.

¹² Simulação emblema do escudo com aplicação em *hot stamping*.

- Conteúdo da carta: descrição de um evento que coloca o jogador frente à um dilema de convivência e instruções para ação no jogo.

- Carta dos Sábios¹³

Figura 38 - Carta dos Sábios (frente e verso)



Fonte: Elaborado pela autora.

- Flor de Lótus: com suas raízes fincadas na lama de profundas áreas pantanosas, a lótus guarda consigo o símbolo daqueles que percorrem uma jornada obscura e tortuosa, mas conseguem superar as adversidades e florescem para além de suas dificuldades. Pode se conectar à ideia do sábio, pois este se mostra capaz de abstrair experiências válidas dos acontecimentos e aperfeiçoar-se, mesmo tendo que enfrentar uma série de obstáculos e problemas.
- Unalome: símbolo budista que representa o mesmo percurso que a flor de lótus percorre a fim de alcançar a superfície das águas, e o caminho que vai do caos (espiral e linhas curvas) ao nirvana (linha reta vertical).
- Conteúdo da carta: citações de filmes, livros e séries com caráter filosófico-reflexivo que viabilizam a elevação da consciência instruções para ação no jogo.

¹³ Simulação emblema da lótus com aplicação em *hot stamping*.

Figura 39 - Projeto final



Fonte: MORAES, Leandro, 2021.

Figura 40 - Projeto final 1



Fonte: MORAES, Leandro, 2021.

5.6.3 Produção Gráfica

- Caixa:
 - Papelão cinza (espessura 2.3mm), revestido com o papel *Color Plus* 180g (Cores: Santiago, Havana e Marfim) com impressão em policromia. Detalhes em hot stamping dourado;

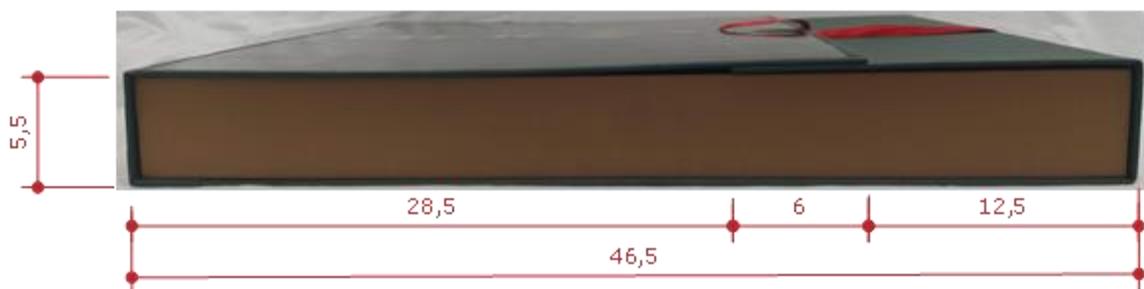
- Formato aberto – caixa aberta (4.5cm x 45.5cm x 33cm);
- Formato fechado – caixa fechada (5.5cm x 46.5cm x 34cm);
 - **Obs1.** A abertura é feita por meio de duas abas (aba maior: 34.5cm; aba menor: 18.5cm) e 3 dobras e o fechamento é feito com fita de cetim (132cm de comprimento);
 - **Obs2.** A parte interna possui divisões para acomodar os itens do jogo;

Figura 41 - Cotas Embalagem (vista superior)



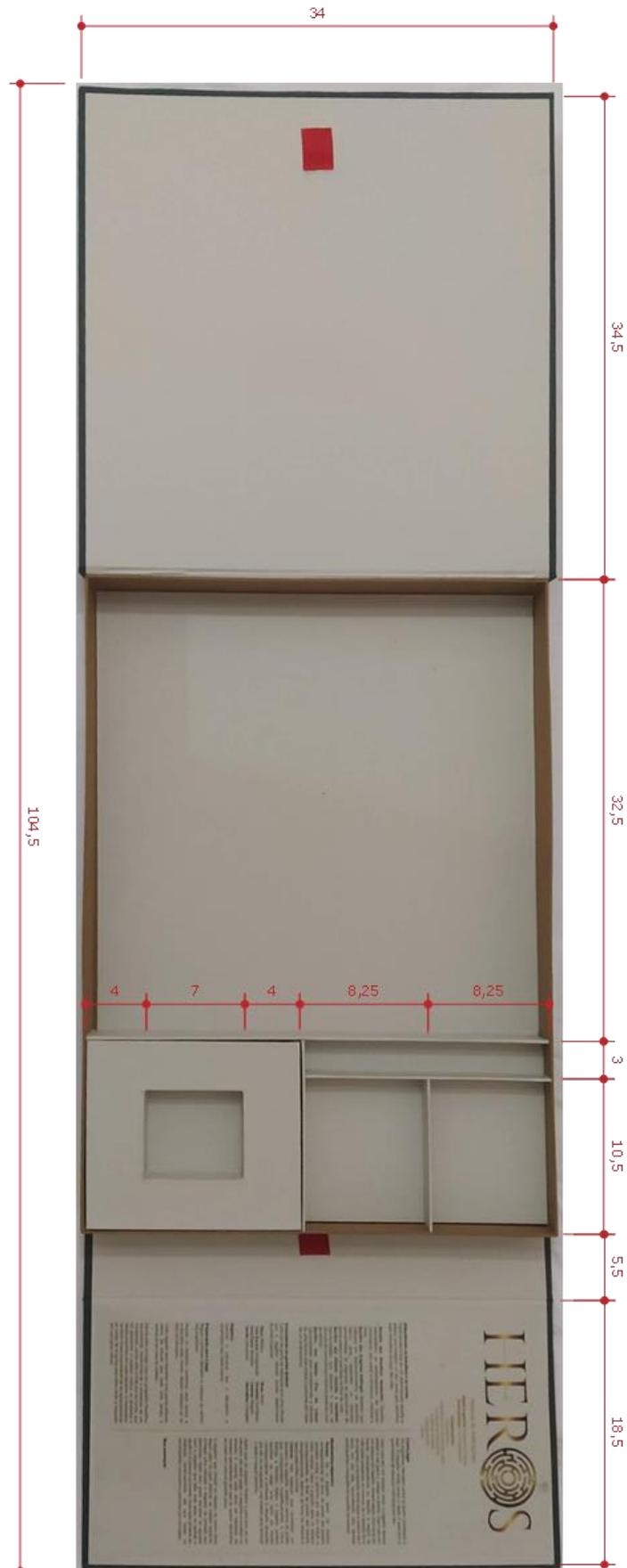
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 42 - Cotas Embalagem (vista lateral)



Fonte: Elaborado pela autora.

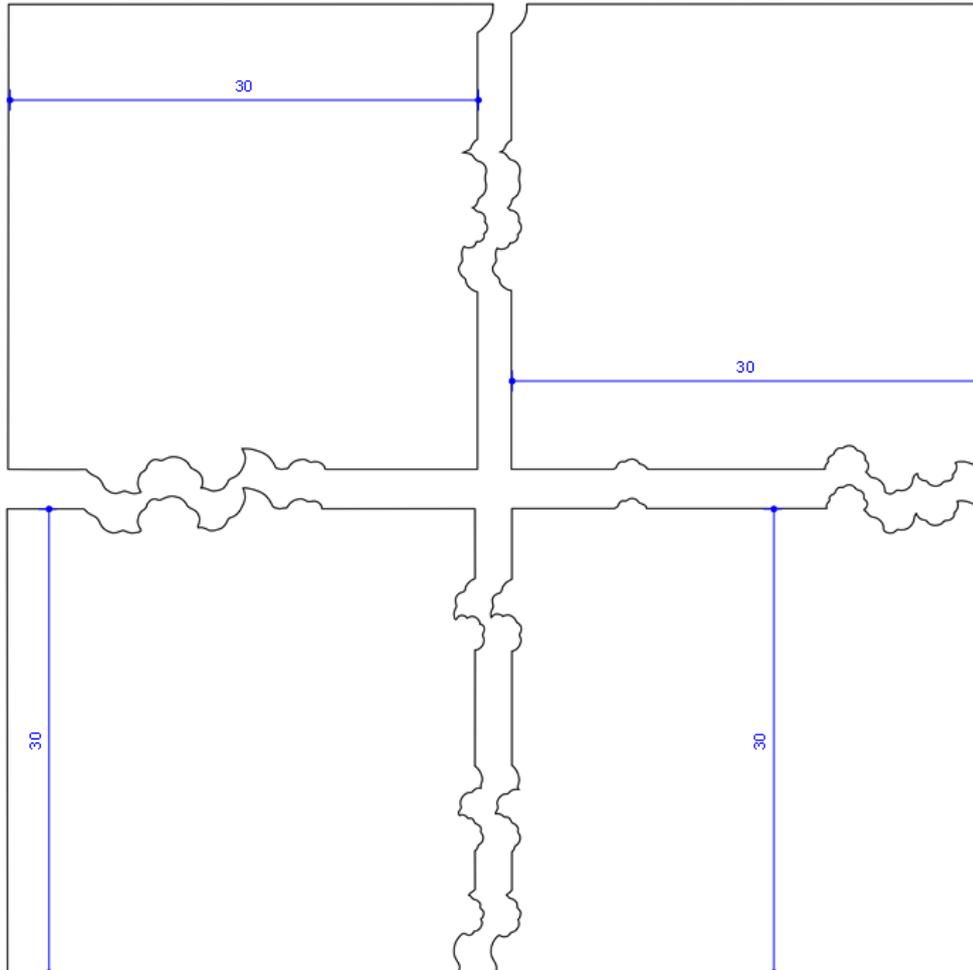
Figura 43 - Cotas Embalagem (vista superior medidas internas)



Fonte: Elaborado pela autora.

- Tabuleiro:
 - Papelão cinza (espessura 1.7mm), revestido com adesivo vinil com impressão em policromia;
 - Dimensões dos módulos: 30cm x 30cm com contornos irregulares;

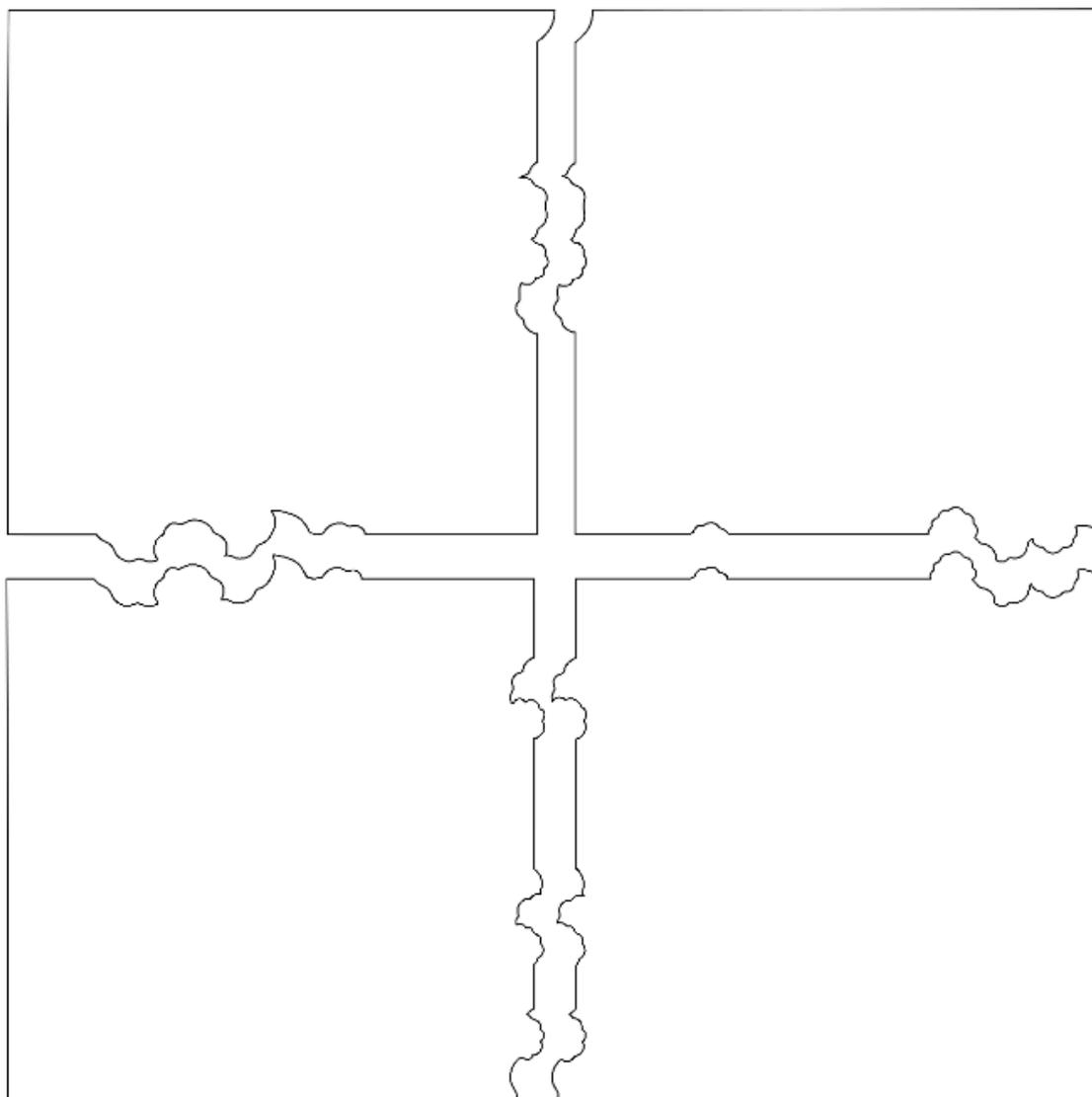
Figura 44 - Cotas tabuleiro



Fonte: Elaborado pela autora.

- Dimensões dos módulos encaixados: 60cm x 60cm;
 - **Obs1.** Para o corte do tabuleiro é necessária uma faca com o recorte especificado:

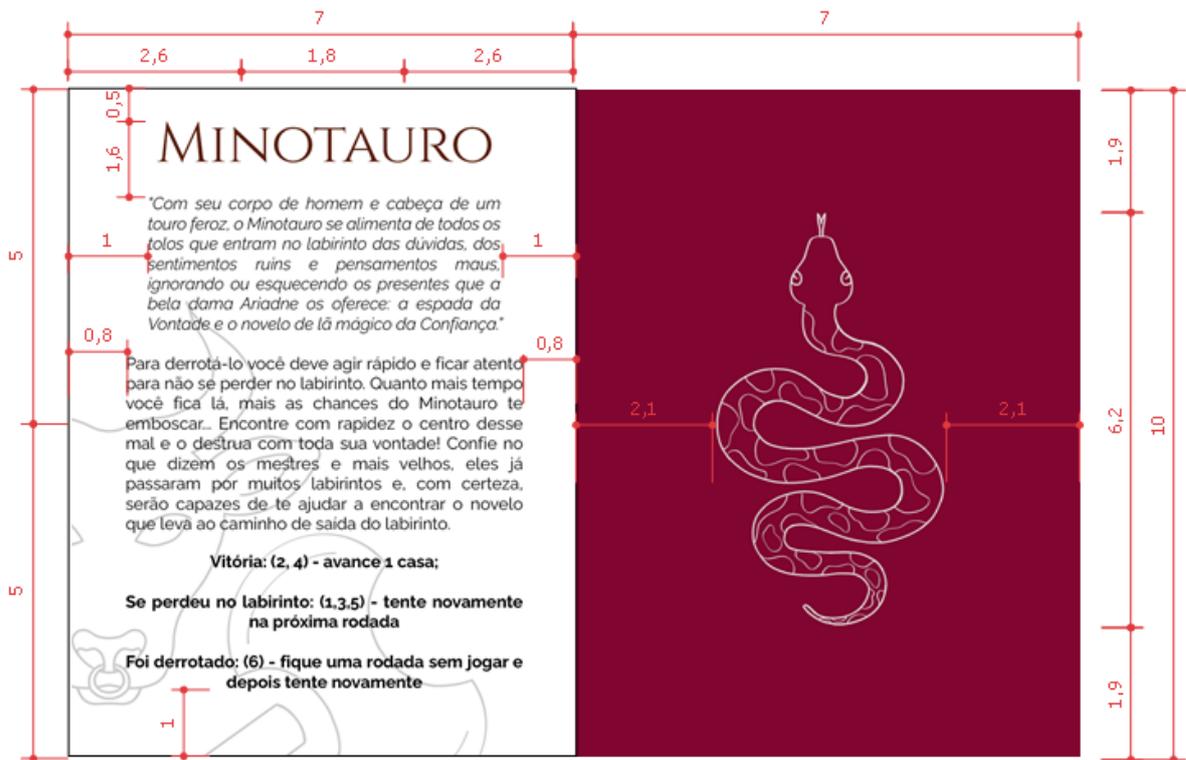
Figura 45 - Modelo de faca do tabuleiro



Fonte: Elaborado pela autora.

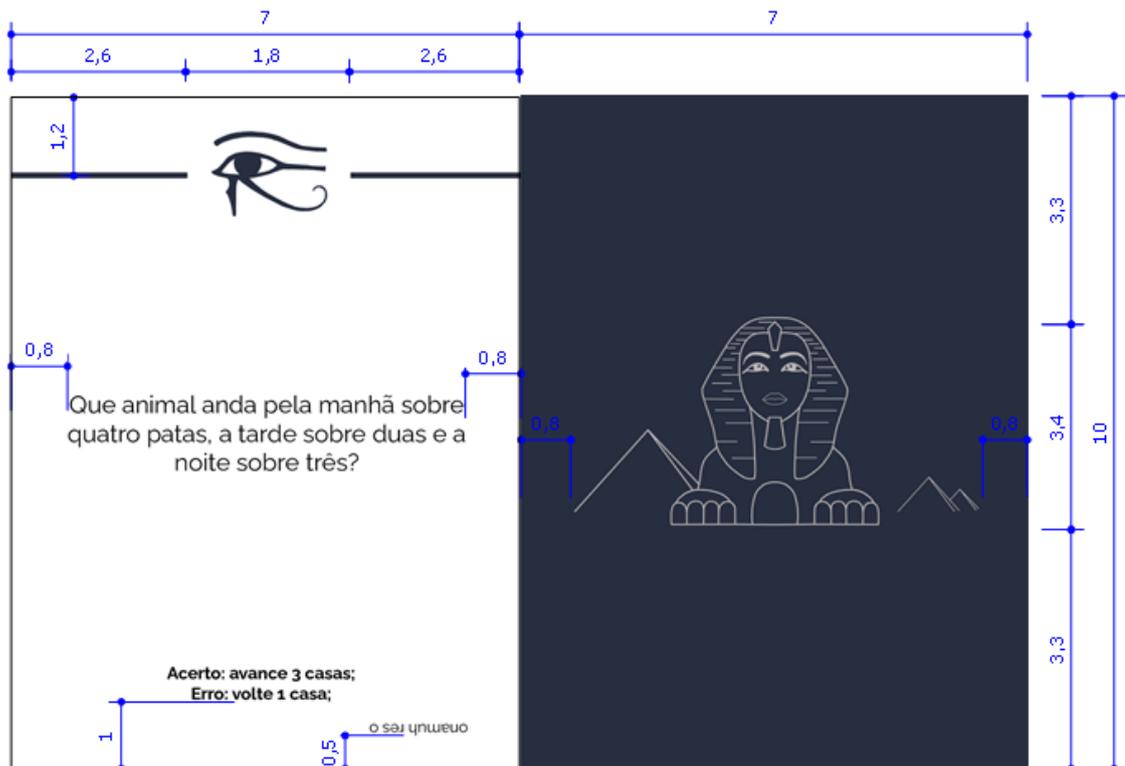
- Cartas
 - Papel Cartão;
 - Dimensões: 10cm x 7cm;
 - **Obs1.** Cartas de Monstro e Enigmas: impressão em policromia (frente e verso);
 - **Obs2.** Cartas dos Aliados e Sábios: verso em *hot stamping* e frente com impressão em policromia.

Figura 46 - Cotas Carta dos Monstros



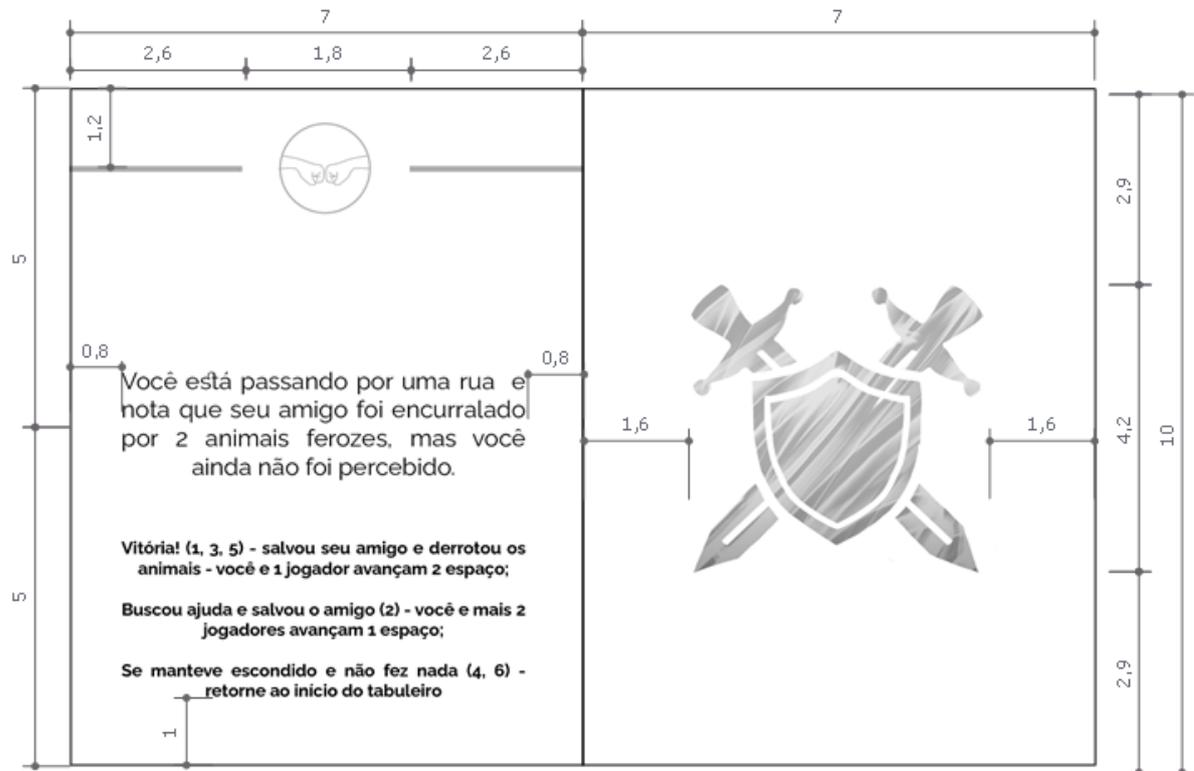
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 47 - Cotas Carta dos Enigmas



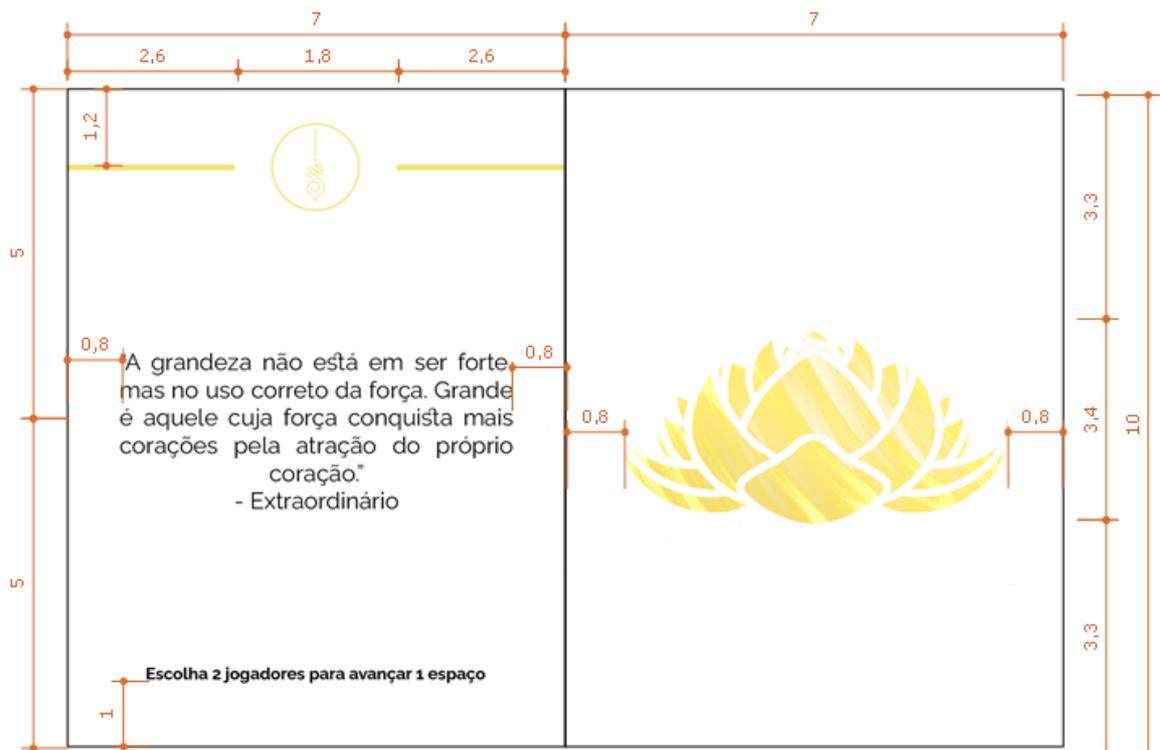
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 48 - Cotas Carta dos Aliados



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 49 - Cotas Carta dos Sábios



Fonte: Elaborado pela autora.

- Manual de Instruções
 - Adesivo vinil com impressão em policromia;
 - Dimensões: 32cm x 16.5cm.
- Pergaminho:
 - Papel Sulfite 70g;
 - Dimensões: 21cm x 15cm.
- Gemas:
 - Espécies: Jaspe Vermelha, Cornalina, Olho de Tigre, Quartzo Verde, Quartzo Rosa, Quartzo Azul, Sodalita e Ametista;
 - Formatos naturais com dimensões aproximadas à 1.5cm de comprimento.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

De modo geral, após a finalização deste trabalho conclui-se que o projeto aglutinou todo o aprendizado adquirido durante os 4 anos de curso, uma vez que foi exigido saberes da área não só relacionada ao design gráfico, mas também ao design de produtos e ambientes (uso de ferramentas para geração de cotas). Portanto, é válida a constatação de que o trabalho, de fato, completa a formação do curso com uma vasta experiência para a vida profissional.

Ademais, se tratando do projeto em si, conclui-se que todo o processo atinge o objetivo com o qual se propôs no início do trabalho, uma vez que consegue propor uma solução para dinamizar a atividade pedagógica das aulas de filosofia do Programa Merlin da Organização Internacional Nova Acrópole. Torna-se pertinente a menção de que, devido a situação vigente no período em que o projeto se desenvolveu (2020/2 – 2021/1), a fase de testes com o público o qual ele é designado não pode ser realizada, porém, as mecânicas básicas do jogo foram testadas e funcionam bem, sem causar nenhum empecilho no decorrer da partida. Além do mais, cabe afirmar que assim que as aulas retornarem de forma presencial, essa etapa será devidamente proposta e avaliada, considerando as possíveis adequações necessárias.

Outrossim, o decorrer do desenvolvimento do trabalho demonstrou que seria plausível a possibilidade de expansão do jogo, adicionando novas temáticas – Grécia, Roma, Egito etc.- e desenvolvendo versões alternativas para crianças mais jovens, adolescentes e adultos.

Por fim, é com muita satisfação que, em conjunto ao jogo, finalizo essa jornada rica em experiências, descobertas e aventuras. Como demonstra Campbell (1989), a escolha de realizar o trajeto do herói não é fácil, é sempre muito assustador caminhar por lugares desconhecidos e muitas vezes nos sentimos sós e desamparados, porém após cada conquista, uma chama é acesa, iluminando o caminho e nos mostrando que sempre temos a quem recorrer. Portanto, sigamos em frente para a próxima aventura.

7 REFERÊNCIAS

AUDI, Gustavo Magliano. **Jogos narrativos de videogame: criação e manutenção do estado de imersão**. 2012. 148 f. Dissertação - Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012.

BUENO, Silveira. **Minidicionário da Língua Portuguesa**. 2. ed. São Paulo, Sp: Ftd, 2007.

BRANDÃO, J. S. **Mitologia Grega**. 11. ed. v. 1. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 1997.

CAMPBELL, J. J. **O Herói de Mil Faces**. 1. ed. São Paulo: Editora Pensamento, 1989.

COSTA, G.; BARCELOS, T.; OLIVEIRA, C.; MUNÕZ, R.; NÖEL, R.; SILVEIRA, I. **Construindo Jogabilidade**: como a percepção dos jogadores afeta o desenvolvimento de jogos em um contexto escolar. 2013. 10 f. Artigo (Conferência: XII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital), Universidade Presbiteriana Mackenzie, Universidad de Valparaíso (Chile), Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo, Universidade Cruzeiro do Sul, São Paulo e Valparaíso, 2013.

DANTAS, G. C. S. **Teseu**: Brasil Escola. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/mitologia/tese.htm>>. Acesso em: 8 jun. 2021.

EIDT, Rodrigo Beck. **Desenvolvimento de Jogo Analógico sobre História Contemporânea**. 2018. 104 f. TCC (Graduação) - Curso de Design Visual, Faculdade de Arquitetura, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018.

FIGUEREDO, E. **O ensino dos mitos platônicos no Ensino Médio do estado de São Paulo**: Análise sobre alguns mitos platônicos que se relaciona entre o ensino de filosofia no ensino médio correlacionando-os com problemas da contemporaneidade. Disponível em: <<https://monografias.brasilecola.uol.com.br/filosofia/o-ensino-dos-mitos-platonicos-no-ensino-medio-do-estado-de-sao-paulo.htm>>. Acesso em: 8 jun. 2021.

FLUSSER, V. **O Mundo Codificado**: Por uma Filosofia do Design e da Comunicação. 1. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2007 p. 34-44.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 6. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010.

JANE McGonigal: **Jogando por um mundo melhor**. [S.I]: Ted, 2010. Son., color. Legendado. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dE1DuBesGYM&t=295s>>. Acesso em: 08 jun. 2021.

LUDOPEDIA (org.). **Banco Imobiliário (1935)**. Disponível em: <<https://www.ludopedia.com.br/jogo/monopoly>>. Acesso em: 08 jun. 2021.

_____. **Jogo Jornada do Herói (2019)**. Disponível em: <<https://www.ludopedia.com.br/jogo/jornada-do-heroi>>. Acesso em: 08 jun. 2021.

_____. **Quest Edição Família (2008)**. Disponível em: <<https://www.ludopedia.com.br/jogo/quest-edicao-familia>>. Acesso em: 08 jun. 2021.

_____. **The game Of Life (2007)**. Disponível em: <<https://www.ludopedia.com.br/jogo/the-game-of-life-2007>>. Acesso em: 08 jun. 2021.

LUPTON, E. **O Design como Storytelling**. 1. ed. Osasco, SP: Editora Gustavo Gili. 2020.

MALHEIROS, Bruno Taranto. **Metodologia da Pesquisa em Educação**. 1. ed. Rio de Janeiro: Ltc, 2011.

MARIA, Rafaela Chadud Holanda; RODRIGUES JÚNIOR, Valdeci Feliciano. **Cthulhu: Interface para jogo analógico-digital**. 2017. 100 f. TCC (Graduação) - Curso de Artes Visuais - Habilitação em Design Gráfico, Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2017.

MEDEIROS, Diego P.. **Jogos Analógicos como ferramentas estratégicas para as marcas**. 2019. 8 f. Artigo - Curso de Design e Tecnologia, Departamento de Design, Faculdade Satc, Criciúma, 2019.

ORGANIZAÇÃO NOVA ACRÓPOLE BRASIL 2020. **Jorge Ángel Livraga Rizzi**. Disponível em: <<https://www.acropole.org.br/nosso-fundador/>>. Acesso em: 08 jun. 2021.

_____. **Sobre Nova Acrópole**. Disponível em: <<https://www.acropole.org.br/o-que-e-novaacropole/>>. Acesso em: 08 jun. 2021.

PARTIDA, E. **Delphi history**. Disponível em: <http://odysseus.culture.gr/h/3/eh351.jsp?obj_id=2507>. Acesso em: 8 jun. 2021.

PASTRELLO, Elza. **Como Sophia Educa suas Crianças**. 1. ed. Belo Horizonte: Edições Nova Acrópole. 2001. p.15-16.

PLATÃO, **A República**. 3. ed. São Paulo: Edipro, 2019.

PEREIRA, Leônidas Soares. **Design de Jogo de Tabuleiro para Aprendizado de Processos Políticos**. 2016. 122 f. TCC (Graduação) - Curso de Design Visual, Faculdade de Arquitetura, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.

REDAÇÃO MUNDO ESTRANHO. **O que era o Oráculo de Delfos?**. 2011. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-era-o-oraculo-de-delfos/>>. Acesso em: 8 jun. 2021.

SOUTO, V. T.; FRAGELLI, R. R. **Design de jogos Educativos: da ideia ao jogo**. 1. ed. Brasília: Ediciones Ciespal, 2016.

TERAPIA DE BOLSO. **Os 12 passos da Jornada do Herói: e a representação psicológica da sua jornada de vida**. Disponível em: <<https://blog.terapiadebolso.com.br/os-12-passos-da-jornada-do-heroi-representacao-psicologica/>>. Acesso em: 8 jun. 2021.

VOGLER, C. **A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica para Escritores**. 1. ed. São Paulo: Editora Aleph, 2015.

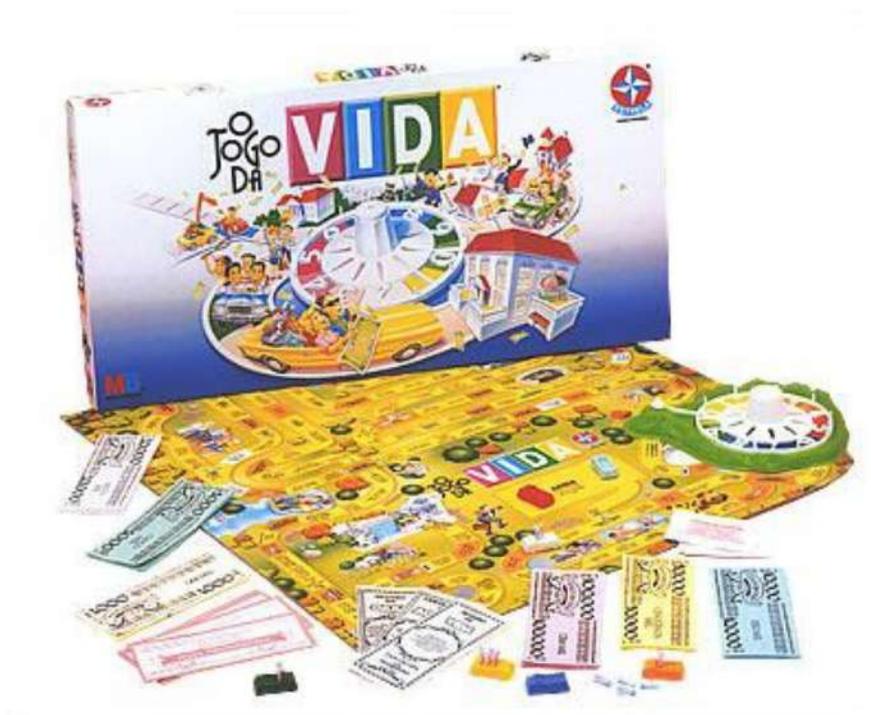
ANEXOS

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Quest



Não conheço

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo da Vida



Acho muito chato. Cópia barata do Banco Imobiliário

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Detetive



O primeiro Among Us, né? Mas eu nunca joguei, desculpe.

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Banco Imobiliário



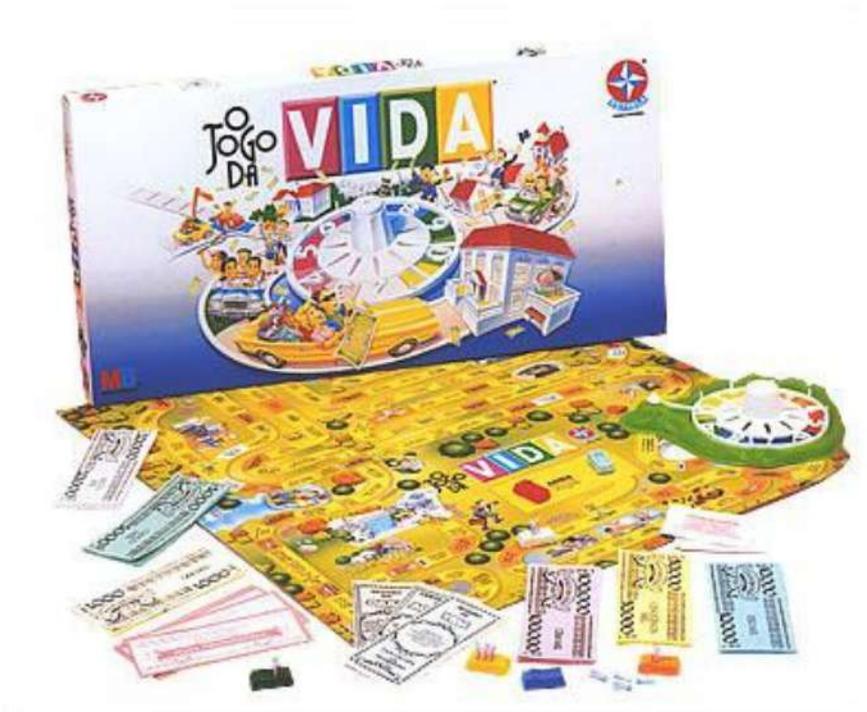
Positivos: divertido, ajuda a desenvolver habilidades no planejamento e gerenciamento financeiro. Negativos: eu sempre caia na casa prisão. Kkk

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Quest



Assim como a Glória Pires comentando o Oscar, não consigo opinar. Kkk.

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo da Vida



Positivos: divertido, te ajuda a pensar um pouco sobre a própria vida, sonhar com situações improváveis de acontecer. Negativos: não consigo pensar em nada no momento kk.

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Detetive



Jogo muito interessante, pelo quesito suspense que ele proporciona, negativo poder mais jogadores.

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Banco Imobiliário



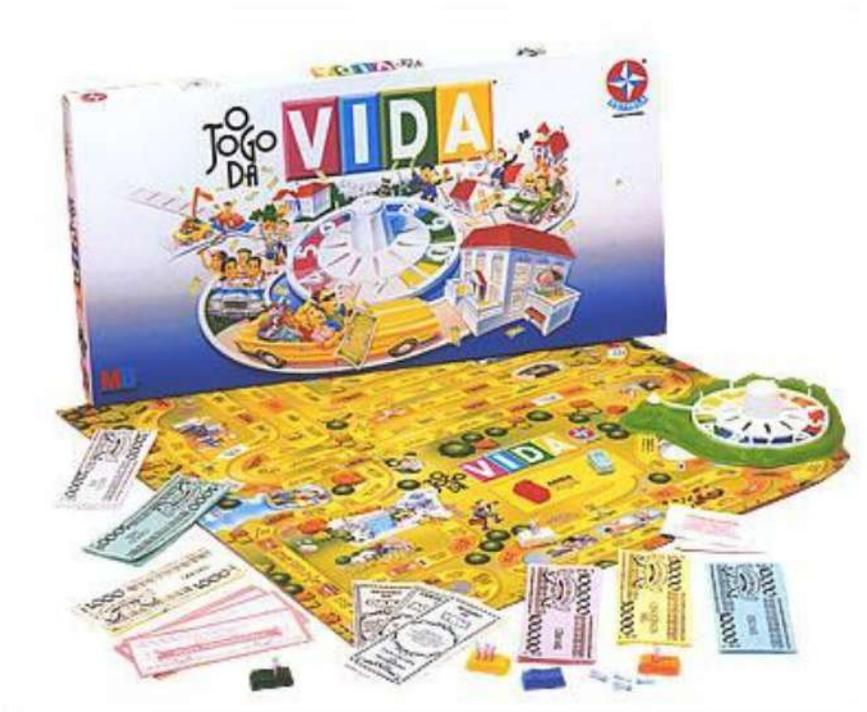
Muito bom já pra aprender as primeiras noções de empreender, lidar com dinheiro ponto negativo melhorar o designer

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Quest



Não conheço

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo da Vida



Muito bom jogo super dinâmico e envolvente, pontos negativo podia ter estratégia de ganhar através da colaboração e não pela competição.

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Detetive



Ponto positivo análise lógica da situação
Sem pontos negativos

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Banco Imobiliário



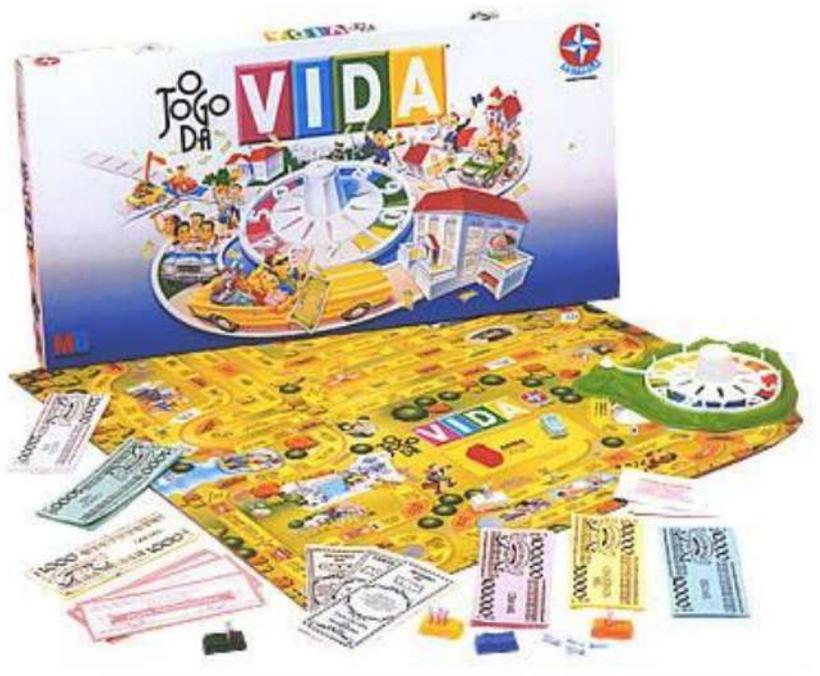
Positivo vc aprende a valorizar a situação atual já que é muito difícil parar na mesma casa muitas vezes

Ponto negativo é que vc fica com raiva da pessoa do lado com mais sorte

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Quest



Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo da Vida



Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Detetive



pontos positivos: possibilidade de jogar em grupos grandes, duração ideal de partidas (nem muito longa, nem muito curta), os personagens e histórias têm enredos interessantes.
Ponto negativo: por se tratar de um jogo para várias idades, alguns casos são um tanto previsíveis

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Banco Imobiliário



pontos positivos: possibilidade de jogar em grupos grandes, lógica do jogo é interessante e desenvolve habilidades úteis para o dia a dia de qualquer pessoa que joga.

Pontos negativos: as partidas podem ser muito longas ao ponto de os jogadores desistirem do jogo antes do final dela.

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Quest



pontos positivos: possibilidade de jogar em grupos grandes, duração ideal de partidas (nem muito longa, nem muito curta)

pontos negativos: quando se joga o jogo com frequência as perguntas ficam muito fáceis e previsíveis.

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo da Vida



Esse jogo não tem nenhum defeito é meu jogo preferido por que requer e desenvolve múltiplas habilidades do jogador (matemática, planejamento...) além de não se tornar enjoativo ou entediante em nenhuma parte por contar com diferentes eventos que podem ocorrer ao jogador ao longo do tabuleiro. O tabuleiro do jogo também é muito legal por conter um começo e um fim, ao contrário do banco imobiliário por exemplo, em que o jogo ocorre em "círculos" repetitivos.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Detetive



Instiga a curiosidade (positivo)

Incita a competitividade (negativo)

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Banco Imobiliário



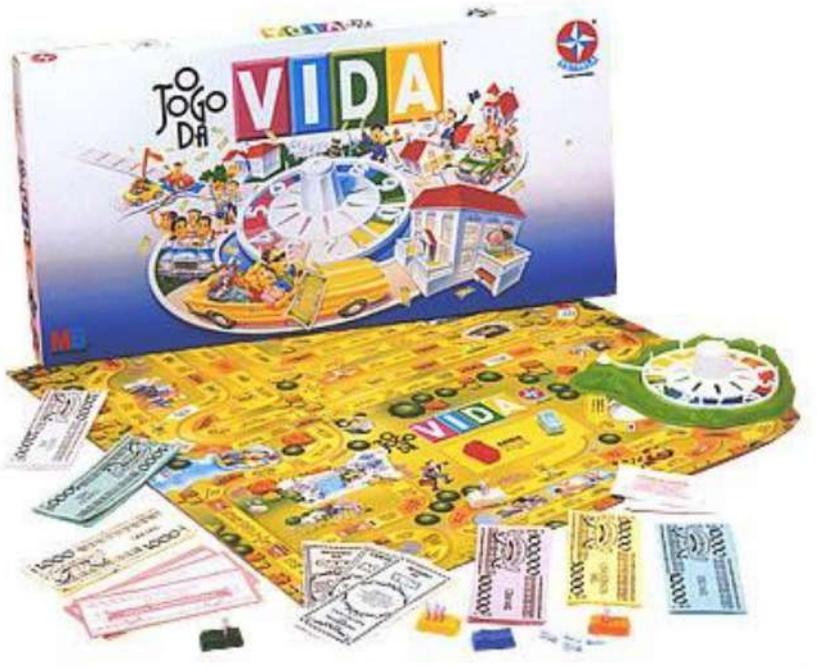
Ajuda a pensar um pouco sobre compras e dinheiro (positivo)
Aproximação com dinheiro (negativo)

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Quest



Desenvolve habilidades cognitivas, te faz pensar (positivo)
Não acho que tenha negativo

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo da Vida



Ajuda a pensar em finanças (positiva)
Mas nos leva a acreditar que a vida é assim (negativa)

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Detetive



Gosto de tudo sobre. Instigante, misterioso e divertido

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Banco Imobiliário



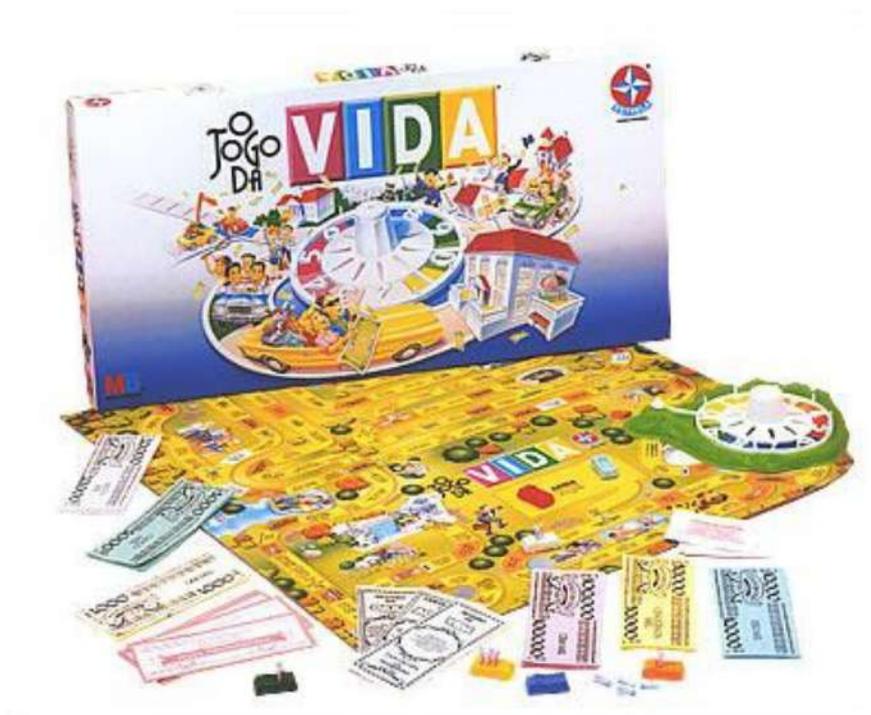
Aguça nossos instintos de competição e ninguém nunca se cansa de jogar, sempre queremos ficar mais ricos. Isso pode ser bom ou ruim.

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Quest



Não conheço

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo da Vida



Acho muito chato. Cópia barata do Banco Imobiliário

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Detetive



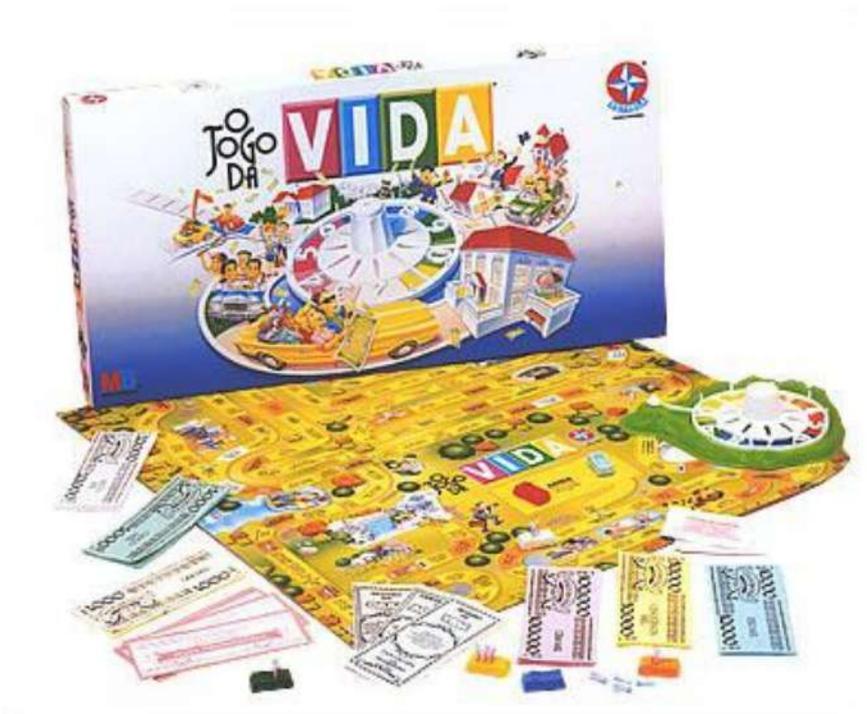
O primeiro Among Us, né? Mas eu nunca joguei, desculpe.

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Quest



Assim como a Glória Pires comentando o Oscar, não consigo opinar. Kkk.

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo da Vida



Positivos: divertido, te ajuda a pensar um pouco sobre a própria vida, sonhar com situações improváveis de acontecer. Negativos: não consigo pensar em nada no momento kk.

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Detetive



Jogo muito interessante, pelo quesito suspense que ele proporciona, negativo poder mais jogadores.

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Banco Imobiliário



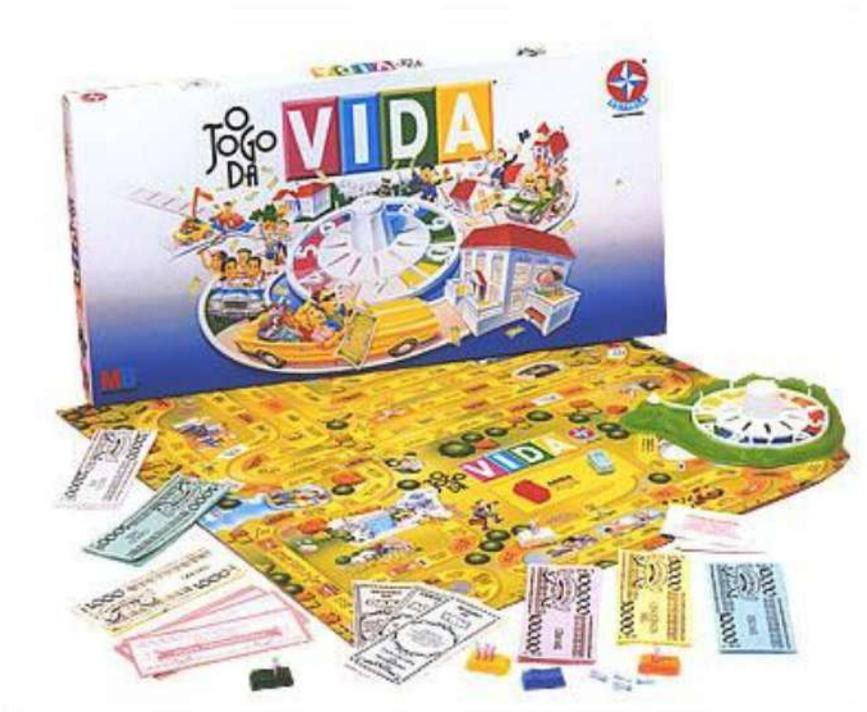
Muito bom já pra aprender as primeiras noções de empreender, lidar com dinheiro ponto negativo melhorar o designer

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Quest



Não conheço

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo da Vida



Muito bom jogo super dinâmico e envolvente, pontos negativo podia ter estratégia de ganhar através da colaboração e não pela competição.

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Detetive



Ponto positivo análise lógica da situação
Sem pontos negativos

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Banco Imobiliário



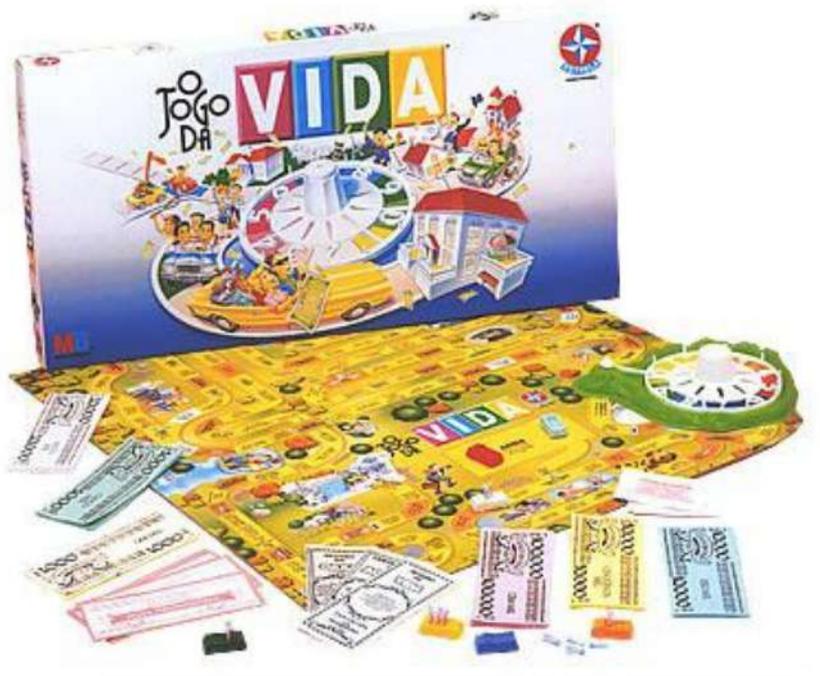
Positivo vc aprende a valorizar a situação atual já que é muito difícil parar na mesma casa muitas vezes

Ponto negativo é que vc fica com raiva da pessoa do lado com mais sorte

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Quest



Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo da Vida



Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Detetive



pontos positivos: possibilidade de jogar em grupos grandes, duração ideal de partidas (nem muito longa, nem muito curta), os personagens e histórias têm enredos interessantes.
Ponto negativo: por se tratar de um jogo para várias idades, alguns casos são um tanto previsíveis

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Banco Imobiliário



pontos positivos: possibilidade de jogar em grupos grandes, lógica do jogo é interessante e desenvolve habilidades úteis para o dia a dia de qualquer pessoa que joga.

Pontos negativos: as partidas podem ser muito longas ao ponto de os jogadores desistirem do jogo antes do final dela.

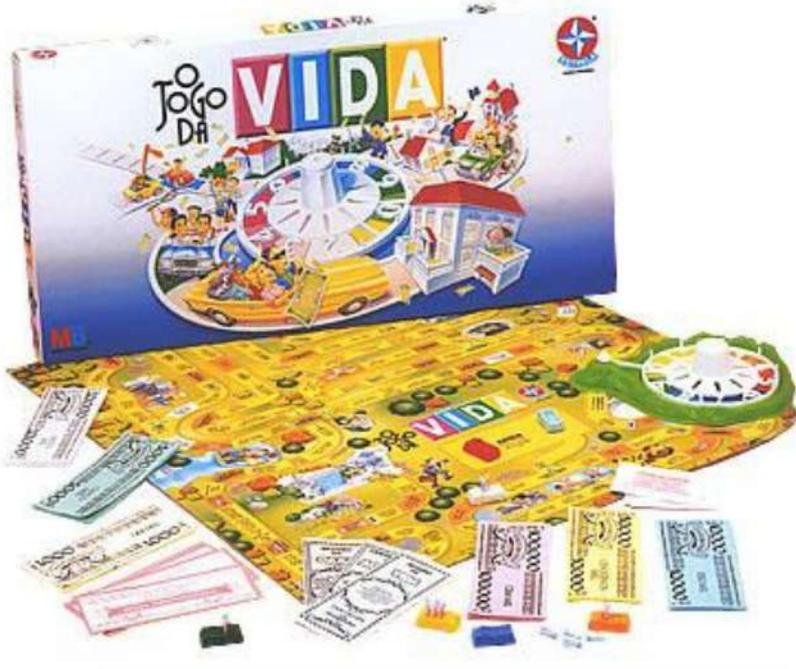
Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Quest



pontos positivos: possibilidade de jogar em grupos grandes, duração ideal de partidas (nem muito longa, nem muito curta)

pontos negativos: quando se joga o jogo com frequência as perguntas ficam muito fáceis e previsíveis.

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo da Vida



Esse jogo não tem nenhum defeito é meu jogo preferido por que requer e desenvolve múltiplas habilidades do jogador (matemática, planejamento...) além de não se tornar enjoativo ou entediante em nenhuma parte por contar com diferentes eventos que podem ocorrer ao jogador ao longo do tabuleiro. O tabuleiro do jogo também é muito legal por conter um começo e um fim, ao contrário do banco imobiliário por exemplo, em que o jogo ocorre em "círculos" repetitivos.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Detetive



Instiga a curiosidade (positivo)

Incita a competitividade (negativo)

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Banco Imobiliário



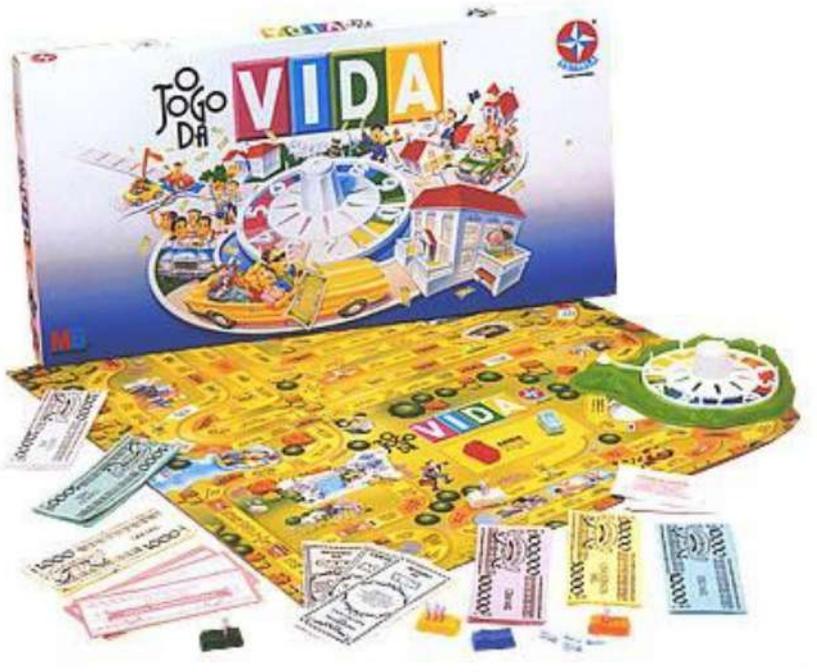
Ajuda a pensar um pouco sobre compras e dinheiro (positivo)
Aproximação com dinheiro (negativo)

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Quest



Desenvolve habilidades cognitivas, te faz pensar (positivo)
 Não acho que tenha negativo

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo da Vida



Ajuda a pensar em finanças (positiva)
 Mas nos leva a acreditar que a vida é assim (negativa)

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Detetive



Gosto de tudo sobre. Instigante, misterioso e divertido

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Banco Imobiliário



Aguça nossos instintos de competição e ninguém nunca se cansa de jogar, sempre queremos ficar mais ricos. Isso pode ser bom ou ruim.

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Banco Imobiliário



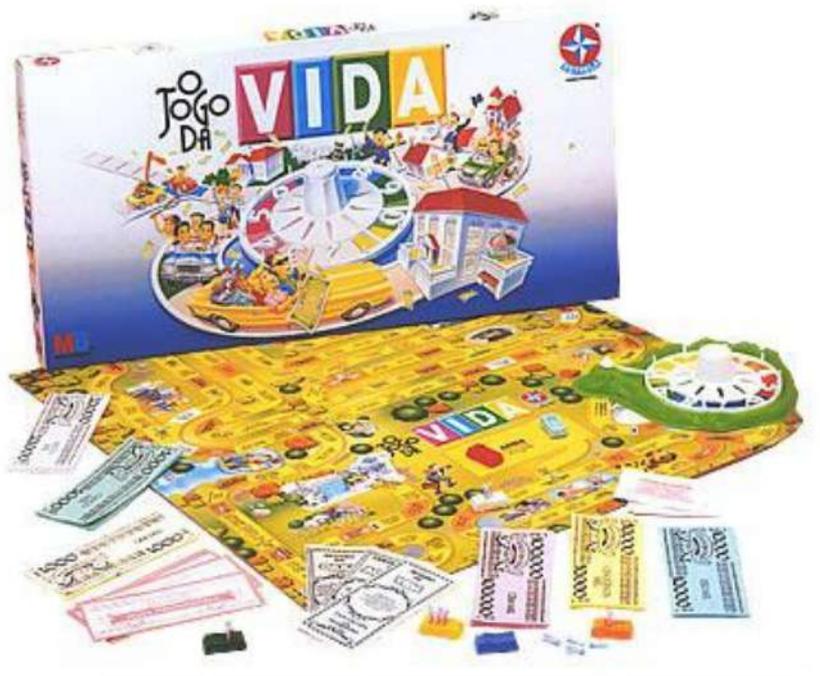
Positivos: requer estratégia e habilidade de planejamento; desafia o jogador a superar imprevistos que atravessam seus planos; design simples e cores vibrantes

Negativos: longa duração

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Quest



Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo da Vida



Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Banco Imobiliário



Positivos:

Requerer estratégias de negócios

Lógico

Muito divertido no início

Negativos:

Demorado

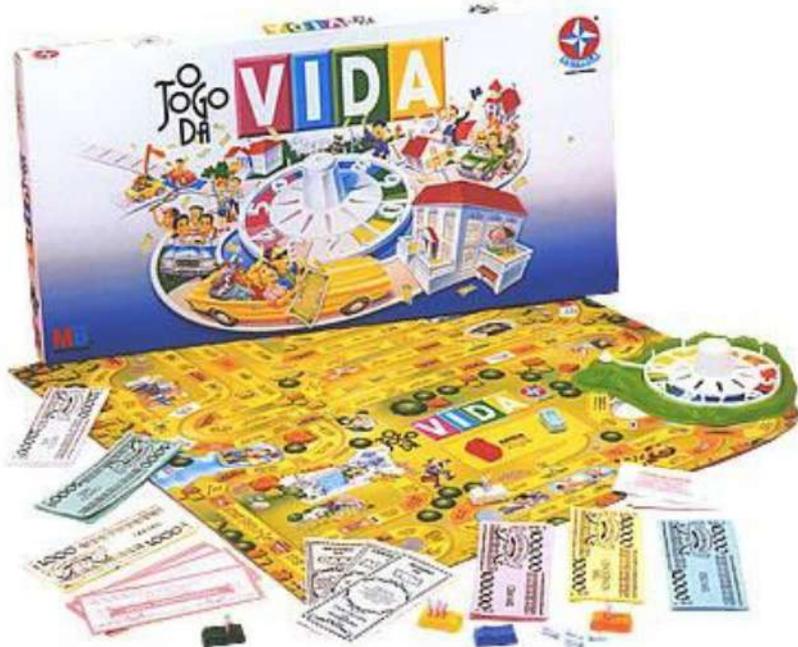
Final pode ser massante se um jogador tem vantagem clara

O fator aleatório pode ser frustrante para muitos

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Quest



Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo da Vida



Positivos:

Divertido

Interativo

Permite reflexões sobre a vida em termos sócio econômicos

Negativos:

Final deixa a desejar

Um pouco ilógico

Poderia abordar conceitos mais complexos da vida

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Detetive



Super empolgante e cheio de mistérios e personagens icônicos

Negativo: poucas salas e pouca variação de cenário

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Banco Imobiliário



Positivo: Divertida construção

Negativa: demorado

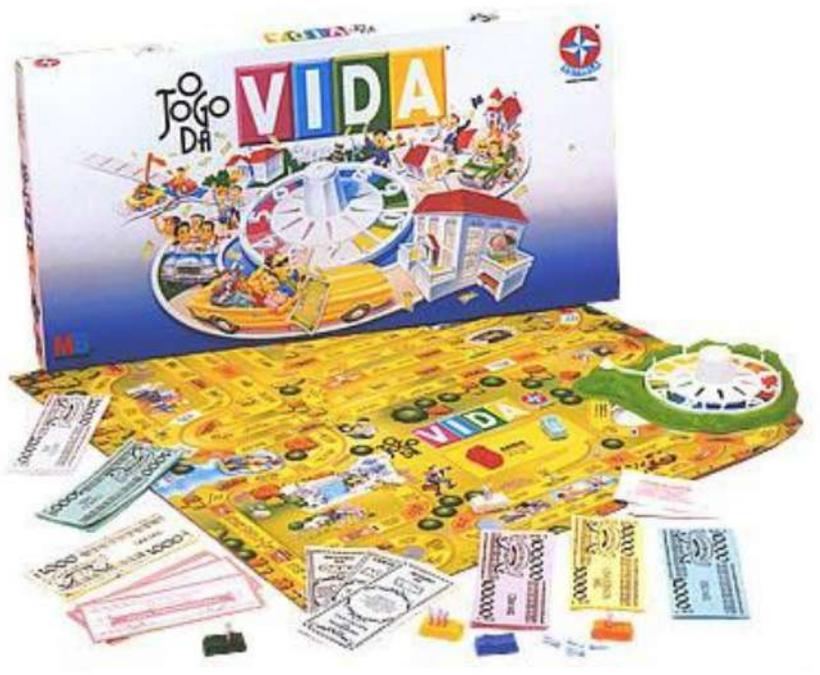
Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Quest



Positivo: ótimas perguntas

Negativo: nenhum

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo da Vida



Positivo: muito interativo

Negativo: poucos cenários diferentes

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Detetive



Positivos: é um jogo que desenvolve a percepção, intuição e estratégia. Negativos: nunca aprendi a mentir e nunca acertava os palpites.

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Banco Imobiliário



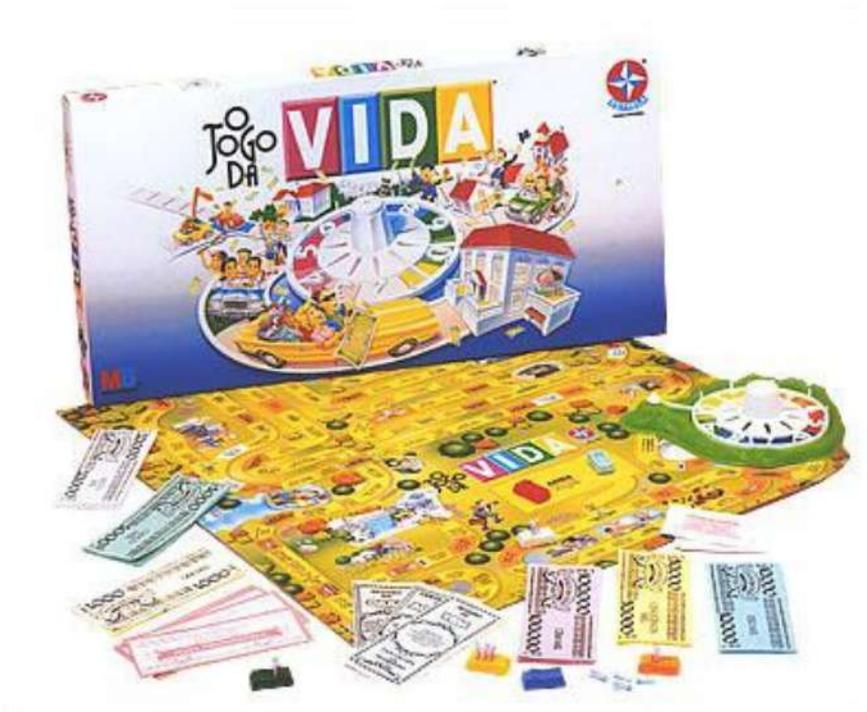
Positivos: desenvolve o raciocínio lógico, estratégias financeiras. Negativos: fomenta a competitividade, o jogo nunca acaba e alguém sempre tem que decretar falência.

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Quest



Nunca joguei.

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo da Vida



Positivos: desenvolve estratégias, é possível imaginar uma vida milionária. Negativos: muita competitividade e um jogo muito longo.

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Detetive



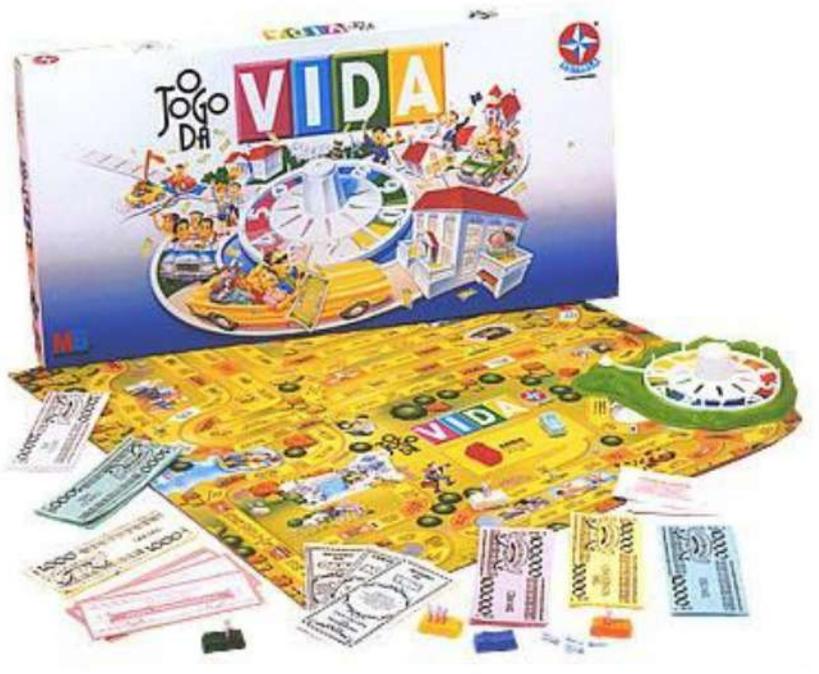
Positivo: Boa durabilidade, da para jogar muitas pessoas. Negativo: n sei como esta a última versão mas gostaria de ver jogos de tabuleiro com visual mais atrativo e moderno. Peças e acessórios mais realistas e divertidos para adultos.

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Quest



Positivos: divertido, muito legal para jogar bebendo. Negativo: trás discussões na mesa caso as pessoas estiverem alteradas.

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo da Vida



Positivos: é um dos meus mais nostálgicos, jogava desde criança, era divertido. Negativo: nenhum

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Detetive



Um dos pontos positivos é o mistério, além da possibilidade de jogar interpretando os personagens. Não sei pontos negativos.

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Banco Imobiliário



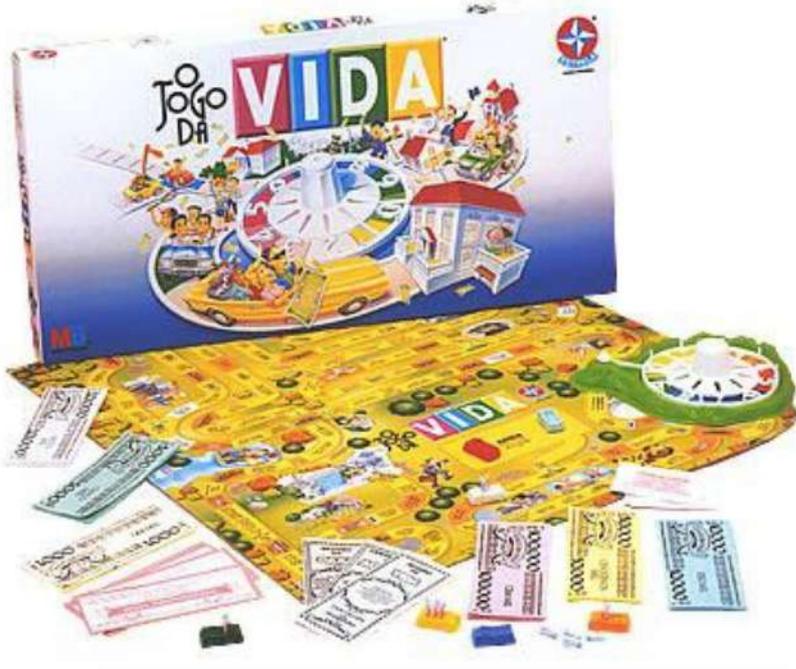
Esse jogo é muito interessante porque dá muitas voltas, então o vencedor é imprevisível. Mas sinto que jogá-lo com crianças pode incentivá-las a romantizar o sistema capitalista.

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Quest



É um jogo muito interessante porque testa conhecimentos gerais, além incentivar que o jogador tenha um pensamento rápido e que faça ligações entre as respostas. O ponto negativo é que as cartas que falam de pessoas específicas famosas podem envelhecer mal e em pouco tempo essa pessoa pode ficar desconhecida.

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo da Vida



É um jogo muito "agitado", com muitos acontecimentos, o que é ótimo, porque prende a atenção dos jogadores e os deixa competitivos. O ponto negativo é que os conceitos de "vencer" na vida são muito fechados para um estilo de vida típico.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Detetive



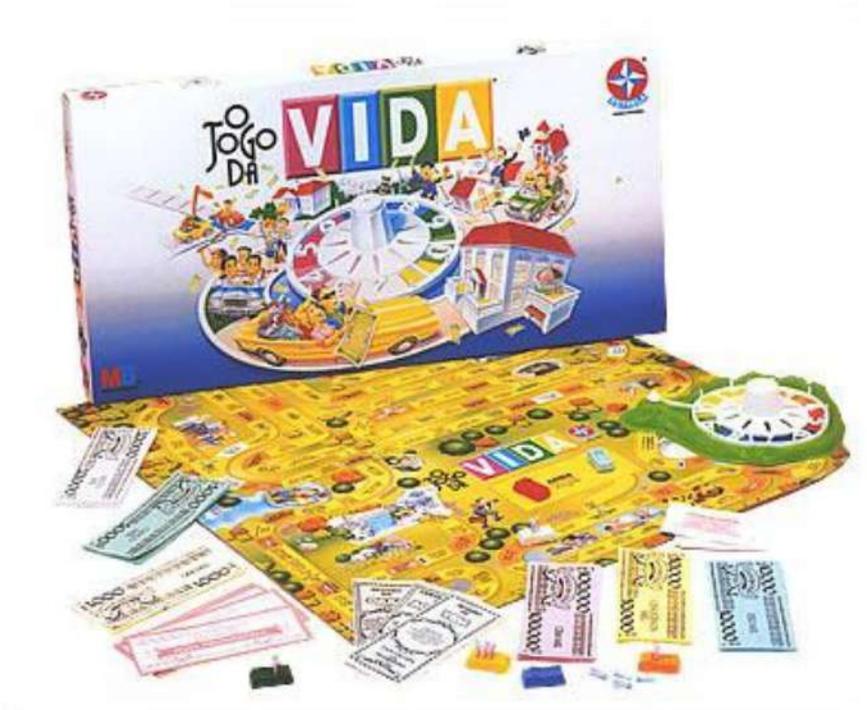
Positivos: adaptabilidade (o jogo possível vários finais possíveis, o que nos dá as chance de jogar várias vezes sem repetir a história); mistério dos enigmas; dificuldade impostas para realizar deslocamento (o jogo fica mais desafiador)

Negativos: acho o design do tabuleiro feio, poderia ser mais elegante

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Quest



Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo da Vida



Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Detetive



Gosto da surpresa quando descobrimos o que ocorreu.

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Banco Imobiliário



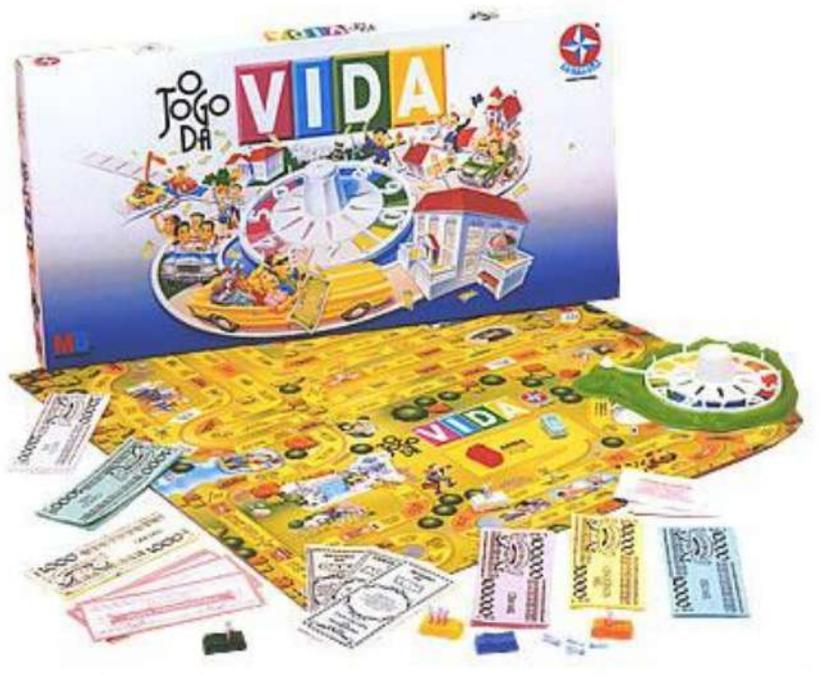
Gosto muito desse, mas não gosto do quanto demoram as partidas ou da falta de regras pra fazer alianças.

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Quest



Não joguei este

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo da Vida



Não joguei este

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Detetive



Descreva os pontos positivos e negativos do Jogo Banco Imobiliário



- + } introdução às finanças, raciocínio lógico, análise de cenários
- } possível distorção sobre o entendimento da origem do dinheiro (trabalho)

RESOLUÇÃO n°038/2020 – CEPE

ANEXO I

APÊNDICE ao TCC

Termo de autorização de publicação de produção acadêmica

O(A) estudante Maria Luiza Siqueira Martins
do Curso de Design, matrícula 2017.2.0042.0041-4,
telefone: (62) 99805-8484 e-mail siqueira.mmartins@gmail.com, na
qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei n° 9.610/98 (Lei dos Direitos
do autor), autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) a disponibilizar o
Trabalho de Conclusão de Curso intitulado
Heros: A Busca do Herói Interior, Design para um Jogo Pedagógico de Tabuleiro

gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5 (cinco) anos, conforme permissões
do documento, em meio eletrônico, na rede mundial de computadores, no formato especificado
(Texto (PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som (WAVE, MPEG, AIFF, SND); Vídeo (MPEG,
MWV, AVI, QT); outros, específicos da área; para fins de leitura e/ou impressão pela internet, a
título de divulgação da produção científica gerada nos cursos de graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 19 de junho de 2021.

Assinatura do(s) autor(es): Maria Luiza Siqueira Martins

Nome completo do autor: Maria Luiza Siqueira Martins

Assinatura do professor-orientador:

Genilda S. Alexandria

Nome completo do professor-orientador: Genilda da Silva Alexandria Sousa