

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

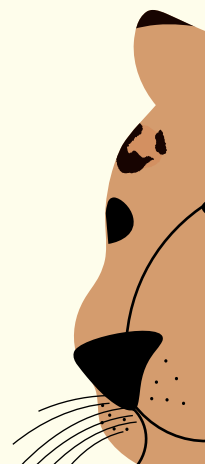
Lara Eduarda Leder



Pantanal pintado



Design Gráfico
Curitiba | novembro | 2025





Pantanal pintado



Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
para o curso de Design Gráfico

Departamento de Design Gráfico
Universidade Federal do Paraná (UFPR)

por Lara Leder
novembro de 2025 | Curitiba



Termo de aprovação

Lara Eduarda Leder

Pantanal Pintado: Jogo infantil sobre representatividade do vitiligo



Trabalho de Conclusão de Curso aprovado como requisito final para obtenção do grau de Bacharel em Design Gráfico, do Setor de Artes, Comunicação e Design da Universidade Federal do Paraná, pela banca composta por:

Juliana Bueno

Profa. Dra. Juliana Bueno

Orientadora | Departamento de Design UFPR

Tacila Evangelista

Tacila Evangelista

Coorientadora | Mestranda PPGDesign UFPR

Prof. Dr. André Demaison

Relator | Departamento de Design UFPR

Letícia Terumi

Parcerista | Departamento de Design UFPR

Agradecimentos

Ao meu querido amiguinho Smigol, que, mesmo com sua condição de saúde severa, sempre mostrou ser um gatinho muito forte e corajoso, tão forte que esperou o dia seguinte da entrega da qualificação deste projeto para poder, enfim, virar uma estrelinha felpuda.

A todas as criaturas, vivas ou não, humanas ou de quatro patinhas, que estiveram comigo durante todo esse processo acadêmico, eu sinto muito, mas não poderei citar um por um com os devidos nomes e créditos, pois vocês são muitos e meu coração transborda afeto. Assim, temo deixar alguém de fora, ou pior, incluso, e depois meu coração, tão afetuoso, se arrepender de citar tal nome em um momento tão importante de minha jornada.

A todas e todos vocês, o meu mais sincero obrigada!



Resumo

O documento a seguir apresenta o projeto de conclusão de curso em Design Gráfico da Universidade Federal do Paraná. O objetivo é a criação de um jogo infantil sobre representatividade do vitiligo. Para isso, foi adotada a metodologia do Design Thinking, que compreende as fases de empatia, definição, ideação, prototipagem e testes. Na fase de empatia, foram realizados o referencial teórico, pesquisas com usuários e análise de similares. Na etapa de definição, estabeleceram-se o público-alvo, os requisitos e as restrições de design. Na fase de ideação, foram desenvolvidos esboços de estilos de ilustração, identidade visual, paleta cromática e alternativas de conceito. Por fim, na fase de testes e prototipação, o projeto avaliou protótipos do jogo com mais de 40 crianças em duas escolas distintas. Com base nos feedbacks coletados, realizaram-se refinamentos constantes para a obtenção de um produto final alinhado aos objetivos estabelecidos.

Palavras-chave: jogo de tabuleiro, vitiligo, crianças, pantanal



Abstract

The following document presents the final project for the Graphic Design graduation at the Federal University of Paraná. The objective is to create a children's game about vitiligo representation. To do so, the Design Thinking methodology was adopted, which comprises the phases of empathy, definition, ideation, prototyping, and testing. In the empathy phase, the theoretical framework, user research, and analysis of similar products were carried out. In the definition stage, the target audience, requirements, and design constraints were established. In the ideation phase, sketches of illustration styles, visual identity, color palette, and concept alternatives were developed. Finally, in the testing and prototyping phase, the project evaluated game prototypes with more than 40 children in two different schools. Based on the feedback collected, refinements were made to obtain a final product aligned with the established objectives.

Keywords: board game, vitiligo, children, Pantanal



Lista de Siglas

CEO - *Chief Executive Officer* (Diretor-Executivo)

DCU - Design Centrado no Usuário

EMBRAPA - Empresa Brasileira de Pesquisa Agropecuária

MDA - *Mechanics, Dynamics, Aesthetics* (Mecânica, Dinâmica, Estética)

SBD - Sociedade Brasileira de Dermatologia

TCC - Trabalho de Conclusão de Curso

UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura



Lista de Figuras e Gráficos

Figura 1: Processo de Design Thinking

Figura 2: Diagrama referencial teórico

Figura 3: Estrutura de Regras, Interação Lúdica e Cultura

Figura 4: Esquematização da formalização do design de jogos

Figura 5: Diagrama de Designer e Jogador

Figura 6: Resultados do questionário

Figura 7: Resultados do questionário

Figura 8: Jogos analisados

Figura 9: Jogo De Tabuleiro Bichorama Animal

Figura 10: Dominó Bichos do Pantanal.

Figura 11: Micélio

Figura 12: Fotossíntese

Figura 13: Evergreen

Figura 14: Lume

Figura 15: Exploding Kittens

Figura 16: Sintonia

Figura 17: Dixit

Figura 18: Catan

Figura 19: Montagem com Prints retirados de chats do Facebook.

Figura 20: Fichas de requisitos e restrições.

Figura 21: Painel de estilos de ilustrações

Figura 22: Estilo mais votado de ilustração

Figura 23: Painel de opções de paletas de cores

Figura 24: Paleta de cores mais votada

Figura 25: Painel semântico com estilos de ilustrações

Figura 26: Paleta cromática





Figura 27: Requisitos de ilustração

Figura 28: Geração de alternativas de títulos

Figura 29: Estilos de ilustrações

Figura 30: Modelo de tabuleiro

Figura 31: Montagem com as cartas objetivos

Figura 32: Folhas com ilustrações dos animais a serem preenchidos com as manchas coletadas

Figura 33: Protótipo inicial do jogo, usado na sua primeira testagem

Figura 34: Protótipo inicial do jogo, usado na sua primeira testagem

Figura 35: Protótipo inicial do jogo, usado na sua primeira testagem

Figura 36: Protótipo inicial do jogo, usado na sua primeira testagem

Figura 37: Crianças voluntárias no segundo teste

Figura 38: Segundo protótipo realizado com bolinhas de papel crepom

Figura 39: Animal com as marcações no corpo

Figura 40: Jogadores na primeira partida

Figura 41: segunda partida dos jogadores

Figuras 42: opção 1 de ilustração de card

Figuras 43: opção 2 de ilustração de card

Figura 44: jogadores reunidos ao final do teste

Figura 45: cartas extras

Figura 46: nova paleta de cores

Figura 47: cartas com objetivos atualizadas

Figura 48: tabuleiro refinado

Figura 49: card de onça-pintada

Figura 50: card de tamanduá-bandeira

Figura 51: card de quati

Figura 52: card de lobo-guará

Figura 53: participantes durante o terceiro teste

Figura 54: participantes durante o terceiro teste

Figura 55: cartas de objetivo

Figura 56: cartas desafio

Figura 57: tabuleiro do jogo

Figura 58: tabuleiro de onça

Figura 59: tabuleiro de quati

Figura 60: tabuleiro de tamanduá-bandeira

Figura 61: tabuleiro de lobo-guará

Figura 62: carta objetivo com frente e verso

Figura 63: cartas desafio

Figura 64: cartas desafio

Figura 65: cartas desafio e cartas objetivo

Figura 66: tabuleiros do jogo

Figura 67: manual de regras

Figura 68: manual de regras resumidas e curiosidades

Figura 69: manual de regras resumidas e curiosidades

Figura 70: manual de regras resumidas e curiosidades

Figura 71: manual de regras resumidas e curiosidades





01

Introdução | 14

Problema | 15
Caracterização | 16
Formulação | 17
Objetivos | 18
Justificativas | 19
Modalidade | 20

02

Percurso metodológico | 22

Design Thinking | 23

03

Empatizar | 27

Referencial teórico | 28
Vitiligo | 29
Representatividade e Estigma | 29
Design de Jogos | 30
Mecânicas, Dinâmicas e Estéticas (MDA) | 33
Design Centrado no Usuário | 36
Design Participativo | 38

04

Pesquisas | 40

Pesquisa com Usuários | 41
Questionário | 41
Entrevistas | 48
Análise de Similares | 51
Conclusão da Análise | 74
Observação | 75

05

Conceituação | 77

Público-Alvo | 78

Requisitos de Design | 78

Restrições | 79

06

Desenvolvimento | 82

Formulários de avaliação do Usuário | 83

Estilos de Ilustração | 88

Paleta Cromática | 89

Design do Jogo | 90

Identidade Visual | 90

Geração de Alternativas | 91

07

Prototipação e teste | 94

Prototipação e Primeiro Teste | 95

Prototipação e Segundo Teste | 104

Prototipação e Terceiro Teste | 112

08

Versão final | 124

09

Detalhes do design do jogo | 131



10

Conclusão | 139

11

Referências | 144

12

Apêndices | 148

Apêndice 1 - História do Jogo | 148

Apêndice 2 - Roteiros das Entrevistas | 153

Apêndice 3 - Roteiros dos Questionários
da Etapa de Empatizar | 162

Apêndice 4 - Roteiro dos Questionários
da Etapa Definir | 165

Apêndice 5 - Fichas de Análise de Similares | 166

Apêndice 6 - Termo de Assentimento
e Uso de Imagem | 177

Apêndice 7 - Manual de Regras | 179

Apêndice 8 - Cards de Regras e Curiosidades | 179

Apêndice 9 - Materiais para Impressão em casa | 182

13

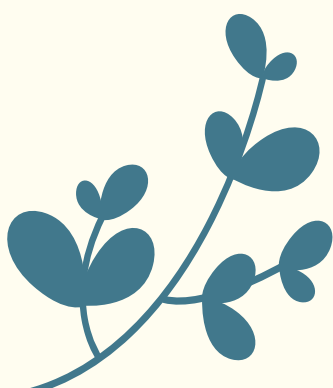
Anexos | 180

Anexo 1 - Protocolo das Análises de Similares | 182



1. Introdução

Neste capítulo inicial serão apresentados os elementos fundamentais que compõem esta pesquisa, expondo a problemática investigada, as justificativas que fundamentam o estudo e os objetivos propostos para o desenvolvimento do trabalho.



1.1. Problema



O vitiligo é uma condição dermatológica adquirida, caracterizada principalmente pela destruição dos melanócitos e consequente perda de melanina. Embora sua etiologia permaneça indeterminada, é comumente associada de forma equivocada apenas a fatores emocionais. Pesquisas científicas apontam que sua patogênese pode estar relacionada a múltiplos fatores, incluindo predisposição genética, mecanismos autoimunes e influências neurais (Silva et al., 2007). Já no Brasil especificamente, a doença atinge 0,54% (praticamente 1,16 milhões) da população, sendo uma das 25 doenças dermatológicas mais comuns do país.

É importante destacar que a manifestação do vitiligo apresenta variações significativas entre os pacientes, podendo ser classificado em dois tipos principais: generalizado (não segmentar) e segmentar (Bellet; Prose, 2005). Ainda de acordo com os autores, o vitiligo segmentar caracteriza-se por seu surgimento precoce, progressão rápida e posterior estabilização sem alterações significativas. Já o vitiligo generalizado, forma mais comum da doença, apresenta-se através de lesões acrómicas que se distribuem de forma difusa pelo corpo. Estas manifestações cutâneas costumam ocorrer simetricamente, afetando predominantemente áreas como mãos, face e regiões periorificiais.

Assim, ainda de acordo com os autores, o vitiligo pode causar alterações significativas na aparência, impactando profundamente a vida dos pacientes. Segundo os autores, diversas pesquisas avaliaram a qualidade de vida desses indivíduos, revelando que a condição está frequentemente associada a baixa autoestima, distorção da imagem

corporal e, em alguns casos, até mesmo a transtornos psiquiátricos, com incidência que chega a 25% em determinados estudos.

De acordo com Albino (2024), pacientes com essa condição de pele podem vir a apresentar quadros de ansiedade, depressão e sentimentos de rejeição social associados à estigmatização e discriminação.

1.1.1. Caracterização

Sendo considerado uma doença crônica e autoimune, que não é contagiosa e não compromete a saúde física dos indivíduos, o vitiligo carrega significativos estigmas sociais, dos quais impactam negativamente a dimensão psicossocial dos pacientes.

Assim, do ponto de vista da qualidade de vida, como mencionado, estudos demonstram que a condição dermatológica pode levar a uma redução do bem-estar. Essa relação estabelece-se pelo fato de a pele ter uma função central na interação social e na autoimagem, elementos fundamentais para a percepção individual de saúde (Elbuluk; Ezzedine, 2017; Gupta et al., 2017; Padmakar et al., 2022; Grochocka et al., 2023).

Nesse contexto, estudos avaliam que a qualidade de vida em pacientes com vitiligo demonstram elevada prevalência de baixa autoestima, distorção da imagem corporal e significativos transtornos psiquiátricos, com incidência de até 25% em algumas pesquisas. Essa problemática mostra-se particularmente crítica em crianças e adolescentes, fase crucial para a construção da identidade e desenvolvimento psicossocial (Bellet; Prose, 2005).

Em outubro de 2024, durante o período letivo da disciplina ODMP7 (componente curricular da Universidade Federal do Paraná responsável



pela entrega do Projeto do Trabalho de Conclusão de Curso em Design Gráfico), realizou-se uma pesquisa no *Google Acadêmico* para identificar materiais pedagógicos direcionados para crianças com vitiligo. Constatou-se uma escassez significativa de recursos sobre o tema. Dos 30 materiais encontrados, todos eram estudos que se restringiam à perspectiva somática e às implicações psicossociais, não havendo qualquer conteúdo sobre materiais pedagógicos voltados especificamente para as crianças afetadas.



1.1.2. Formulação

Reichert, Cruz e Güllich (2023) apontam que os jogos didáticos podem ser utilizados para apresentar conteúdos escolares para os alunos. Já segundo Kishimoto (2003), brincar e jogar não se resumem ao ato de imaginar, mas também englobam a experiência de prazer ou desprazer na adoção de regras. Essas atividades, que são ao mesmo tempo lúdicas e educativas, permitem o desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas. Assim, o jogo se configura como uma ferramenta essencial para potencializar as interações sociais, a aprendizagem e o desenvolvimento, de modo que pode-se pensar em enxergar os jogos e outras produções culturais para crianças como possíveis veículos de representatividade, capazes de validar experiências e construir autoestima.

Essa invisibilização pode ser vista como algo paradoxal, visto que, segundo a Sociedade Brasileira de Dermatologia (SBD, 2017), o Brasil conta com a prevalência de incidência de vitiligo acima da média global. Da mesma forma, ainda no cenário nacional, também percebe-se como a riqueza da fauna e flora são, em diversos momentos, substituídas por

referências estrangeiras ou genéricas, deixando de lado a oportunidade de usá-las em eixos narrativos e produções infantis locais. Assim, crianças com vitiligo podem crescer sem referências positivas de sua condição na mídia que consomem, enquanto a desconexão com a biodiversidade local reforça um distanciamento progressivo do meio ambiente. Em ambos os casos, perde-se a oportunidade de usar a mídia como ferramenta de educação e pertencimento.

Por fim, considerando os impactos psicossociais do vitiligo e a escassez de recursos pedagógicos voltados ao desenvolvimento da autoestima de crianças com essa condição dermatológica, a presente pesquisa estabelece como problema central:

“De que maneira um jogo de tabuleiro inspirado na fauna do Pantanal pode contribuir para a promoção da representatividade das manchas de vitiligo em crianças de 10 a 11 anos?”



1.3. Objetivos

1.3.1. Geral:

Desenvolver um jogo de tabuleiro, para crianças de 10 a 11 anos, que promova a representatividade de pessoas com vitiligo por meio da diversidade da fauna pantaneira como veículo para inclusão.

1.3.2. Específicos:

- Utilizar uma linguagem simples e recursos lúdicos adequados para estabelecer uma comunicação efetiva com o público infantil;
- Desenvolver uma estética que faça o pantanal ser valorizado



e reconhecido;

- Estabelecer regras que possibilitem a interação independente das crianças, dispensando a necessidade de supervisão ou mediação adulta durante a brincadeira, com o intuito de estimular sua autonomia;
- Criar um *storytelling* de jogo que possa contribuir para minimizar a carência de representatividade sobre vitiligo;
- Avaliar com o público-alvo (crianças de 10 e 11 anos) a eficácia do jogo quanto à sua funcionalidade e atratividade.

Assim, o próximo capítulo será responsável por apresentar o percurso metodológico utilizado neste Trabalho de Conclusão de Curso, que, no caso, foi o Design Thinking. Conforme a etapa de empatia, serão apresentados o referencial teórico e as pesquisas com os usuários. Em seguida, serão expostas as fases de Definição e Ideação, ambas inseridas no desenvolvimento do projeto e que buscam desenhar esboços de ideias e definições de requisitos. Por fim, serão apresentadas as etapas de prototipação e testes efetuados com mais de 40 crianças.

1.4. Justificativas

A discussão sobre os impactos do vitiligo na infância constitui uma temática ainda pouco explorada, sendo os materiais existentes, conforme identificado na pesquisa anteriormente citada, predominantemente focados em aspectos somáticos e direcionados a adultos e profissionais da área. Nesse contexto, a relevância deste trabalho reside especialmente em seu propósito de estabelecer um diálogo direto com crianças de dez a doze anos afetadas por essa condição dermatológica.

É crucial destacar que a proposta deste jogo pedagógico transcende

a transmissão de informações através de frases afirmativas, buscando desenvolver uma mecânica de jogo envolvente que promova efetivamente a aprendizagem sobre o tema. Quanto à estratégia visual, o projeto mostra-se particularmente relevante ao incorporar diversas espécies de plantas e animais que apresentam padrões de manchas naturais, abordagem que remete à própria etimologia da palavra “vitiligo”, derivada do termo latino “*vitellius*”, referindo-se à semelhança entre as manchas brancas da doença e a pelagem de bezerros (Bellet; Prose, 2005).

Além disso, o jogo foi concebido não apenas como ferramenta pedagógica para seu público alvo principal, mas também com potencial para alcançar outros grupos, promovendo representatividade para diversas condições que afetam a aparência física e, conseqüentemente, a autoestima. Em sua essência, a relevância deste projeto manifesta-se na criação de um jogo educativo que buscará respeitar as capacidades cognitivas, e as habilidades características do público infantil. Do ponto de vista do design gráfico, o trabalho apresenta igual relevância, propondo um produto visualmente atraente que emprega variedade de cores, formas e texturas cuidadosamente selecionadas para captar e manter a atenção. Trata-se, em síntese, de uma proposta de um jogo infantil com propósito educativo específico, porém com potencial aplicação ampliada que ultrapassa seu público-alvo inicial.

1.5. Modalidade

Optou-se pela modalidade teórico-projetual neste Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), com o objetivo de que o embasamento teórico possa subsidiar a elaboração de um projeto com jogabilidade consis-



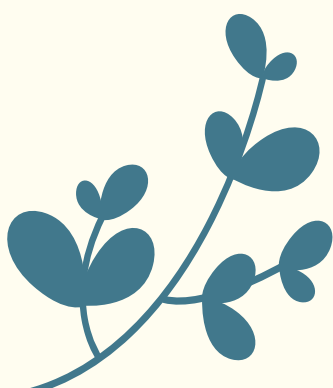
tente, efetivamente alinhado aos propósitos pedagógicos estabelecidos. Tal abordagem exige igualmente uma fundamentação teórica específica sobre Design Thinking e Design Centrado no Usuário, uma vez que os resultados pretendidos neste trabalho requerem a aplicação de processos metodológicos e investigações.





2. Percurso Metodológico

Nesta seção são detalhados os métodos e procedimentos adotados para a realização da pesquisa. O estudo explora as estratégias, técnicas e recursos utilizados ao longo do desenvolvimento do trabalho, além de examinar as especificidades de cada etapa da investigação.





O presente trabalho de conclusão de curso baseia-se no processo de Design Thinking da IDEO (2009) que, segundo um de seus desenvolvedores, Tim Brown, apropria-se da amplitude de pensamentos do designer e métodos de resolução de problemas para atender as necessidades das pessoas de um modo tecnologicamente e comercialmente viável. Já como abordagem foi utilizado o Design Centrado no Usuário, que por sua vez busca o desenvolvimento de soluções que focam na geração de produtos bem adaptados às características e necessidades dos usuários (Savi; Souza, 2015).

2.1. Design Thinking

O termo Design Thinking foi citado pela primeira no artigo *“Wicked Problems in Design Thinking”*, publicado por Richard Buchanan, em 1992. No referido artigo, Buchanan defende que antes, os produtos do design gráfico eram vistos como “coisas” ou “entidades” para serem decodificados pelos espectadores. Entretanto devido a ocorrência de uma nova abordagem no pensamento do design gráfico (Design Thinking) houve a mudança de direcionamento na abordagem básica da linguística e da gramática, empregando para a comunicação visual a habilidade de também ser um elemento de persuasão.

Assim, ainda de acordo com o autor, os designers deixam de ser indivíduos que decoram as mensagens, e passam a ser comunicadores que descobrem argumentos convincentes significando imagens e palavras sintetizadas de novas maneiras, envolvendo novas relações entre sinais, coisas, ações e pensamentos, fazendo com que o design não seja apenas uma especialização técnica, mas uma nova arte liberal. Por sua vez,

a arte liberal é definida pelo autor como uma disciplina de pensamento compartilhada nas vidas diárias das pessoas, porém dominada apenas por alguns poucos indivíduos que praticarem essa disciplina com uma visão distinta que poderá ser aplicada em ações inovadoras. Resumindo, Buchanan defende que o Design Thinking é um processo iterativo adequado para a abordagem de “*Wicked problems*” (problemas perversos), que são caracterizados pela natureza ambígua, interligada e com múltiplas soluções.

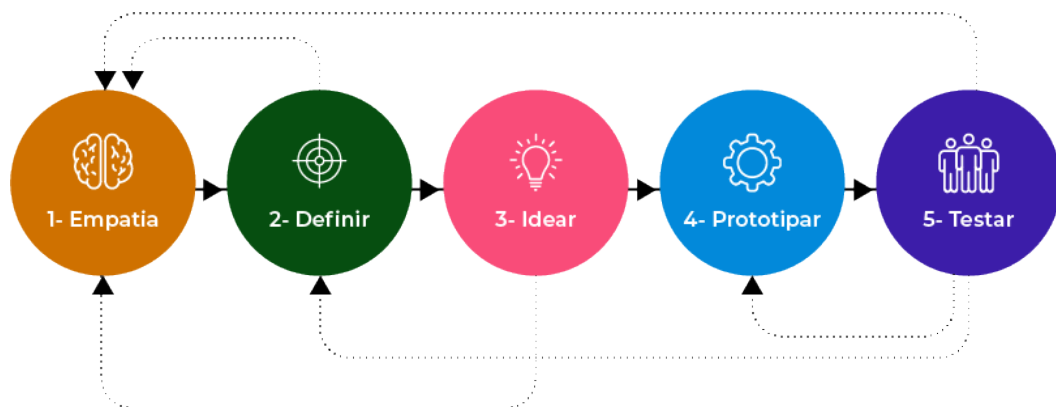
Posteriormente, Tim Brown, que foi um dos desenvolvedores do Design Thinking e atualmente é CEO da IDEO, conceitua o Design Thinking como sendo uma ferramenta de inovação que emprega técnicas para designers resolverem problemas. Conforme Tim Brown (2009), essa ferramenta não visa apenas lucros, mas tem também como objetivo e consequência o resultado positivo e eficaz para quem a solução será destinada. Ademais, o processo explora os aspectos de um problema procurando a melhor solução a partir de interações e processos criativos, para afinal dar origem a uma ideia tangível.

Esse processo conta com 5 fases, sendo elas Empatia, Definição, Ideação, Prototipação e Testes (Figura 1). Essas etapas podem ser apresentadas de forma linear, porém por ser um processo iterativo e cíclico, é permitido que volte para etapas anteriores conforme for necessário. A seguir será apresentado um exemplo do processo de Design Thinking, que por sua vez apresenta adaptações para adequar-se às necessidades e aos aspectos específicos exigidos pelo presente projeto. As adaptações são, em sua maioria, voltadas para o retorno à fase de empatia, já que ela auxilia na compreensão dos porquês do público-alvo, o que consequentemente resulta na geração de alternativas mais assertivas.



A alteração no processo também pode ser observada na fase de teste, pois, após essa etapa, retorna-se quando necessário para as fases de empatia, definição e prototipação, a fim de refinar o artefato com base nas novas informações coletadas e analisadas.

Figura 1: Processo de Design Thinking



Fonte: Adaptado de IDEO (2009)

Resumidamente, Tim Brown (2009) define que essas etapas podem ser descritas como:

Empatia: realiza-se a pesquisa do público alvo para quem se está projetando, tratando assim de compreender as pessoas dentro de um determinado contexto. Pode ser realizado por meio do conhecimento bibliográfico, cultural, ambiente e costumes, etc. Essa fase também pode ser conhecida como imersão, já que aqui é possível compreender mais sobre como e porque o público realiza determinadas ações e as necessidades físicas e emocionais;

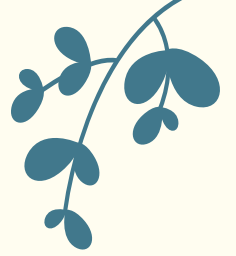
Definir: aqui ocorre a análise de todos os problemas recorrentes no ambiente deste público ou pessoa para quem se está projetando, é também o momento de escolher um problema específico para começar a resolver. Basicamente trazer clareza e foco para o projeto;

Idear: após a escolha e definição do problema, monta-se um painel de ideias para solucionar este problema. A ação de idealizar auxiliará futuramente no levantamento de prototipação. Para isso é recomendado evitar espaços de julgamentos de ideias boas ou ruins, pois todas as ideias que surgem podem, e recomenda-se que sejam guardadas;

Prototipar: após a escolha das ideias viáveis, algo que poderá ser testado com o público-alvo deverá ser construído, a fim de testar a viabilidade e funcionamento do artefato. A sua execução não precisa ser completamente fidedigna ao resultado final, podem ser anotações em papel, quadro com post-it ou versões mais simples e baratas do que foi criado;

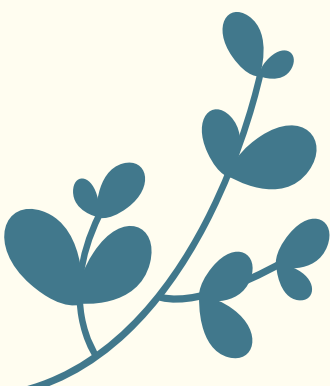
Testar: depois da finalização do projeto e das adequações após a fase de teste, o produto pode ser aplicado no mundo real. Esse é o momento para solicitar *feedbacks* para os usuários, gerando assim outra oportunidade de ganhar empatia para o projeto.





3. Empatizar

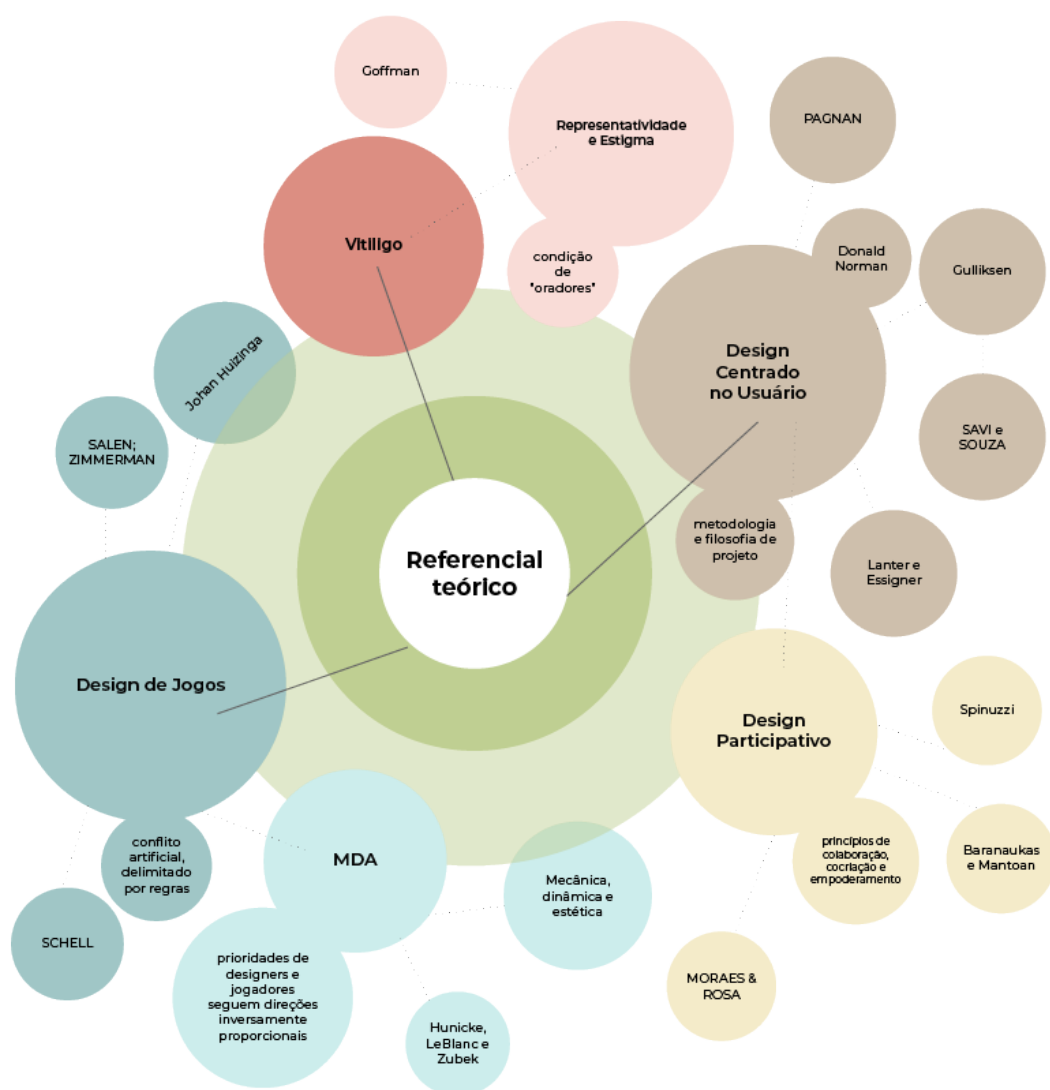
A empatia, frequentemente vista como a base do Design Thinking, não só é essencial para entender de forma adequada os problemas dos usuários, mas também se torna crucial para uma análise mais profunda das motivações, necessidades e desafios envolvidos no projeto. Dessa forma, com o intuito de compreender os sentimentos dos indivíduos com vitiligo e atender às necessidades teóricas e práticas deste trabalho.



3.1. Referencial Teórico

Este tópico apresenta a revisão de literatura dos temas centrais que embasam a pesquisa e sustentam a construção do artefato proposto (Figura 2).

Figura 2: Diagrama referencial teórico.



Fonte: Autora, 2025.



3.1.1. Vitiligo

O vitiligo não ocasiona problemas diretos na saúde física de quem o tem, porém ele pode originar complicações emocionais, afetando diretamente a autoestima e, por consequência, trazendo repercussões negativas na qualidade de vida. A causa da doença ainda é incerta, porém a etiologia mais provável é o fator autoimune, que acaba por acarretar a característica mais marcante dessa condição dermatológica: a despigmentação da pele (Bellet, J. S.; Prose, N. S, 2005).

Ainda de acordo com Silva (2007), mesmo não levando à incapacidade funcional, a doença pode ser desfigurante, inspirando negativamente a esfera psicossocial dos pacientes, sobretudo nos casos extensos e em pessoas negras. O caráter não contagioso da doença precisa ser constantemente reforçado, porém isso por si só ainda não se mostra o suficiente para acabar com a estigmatização dos seus portadores (Ezzedine et al, 2021) .

Por fim, mesmo com a pele sendo a principal interface do ser humano com o meio externo (Manzoni et al, 2012), o fato do vitiligo não ser concebido como uma doença grave estabelece um não-lugar de pertencimento para a dor dos seus portadores, e por consequência disso os aspectos simbólicos, emocionais e socioculturais que delimitam a doença também acabam sendo apagados, tanto pelos seus portadores quanto pela sociedade. Assim, o vitiligo, mesmo sendo caracterizado comumente apenas como manchas, precisa ser concebido também para além delas.

3.1.2. Representatividade e Estigma

Para Goffman (1990), o estigma pode ser definido como a situação do indivíduo que se encontra impossibilitado para uma aceitação social

plena, com base numa característica que o assinala como sendo diferente e que o associa a um estereótipo com conotações negativas impedindo-o de assumir a sua verdadeira identidade. Goffman (1990) ainda afirma que a existência de redes de ajuda mútua, criadas pelos próprios grupos estigmatizados, cria a condição de “oradores”, já que eles são nativos da própria condição de estigmas, assim ganhando legitimidade às queixas e aspirações do grupo. Nessa noção de orador definida por Goffman (1990), eles não podem ser encarados como representativos desse grupo social, mas sim a legitimidade desses oradores deve ser validada pela sua capacidade de elaborar uma versão conceptualizada da discriminação e de a expressar publicamente.

Assim sendo, o presente projeto não visa ser um agente representativo do grupo de crianças estigmatizadas por conta das consequências estéticas que o vitiligo acarreta, mas ser um agente que está disseminando publicamente, por meio de um jogo, atributos de consciência para essas (mini) pessoas. Tal abordagem pretende gerar uma capacidade de mobilização e auxiliar na criação de redes de suporte e entreajuda entre o grupo de pessoas afetadas, para que assim eles possam realizar a manutenção de sua autoestima.

3.1.3. Design de jogos

Segundo alguns autores, um jogo consiste em um sistema onde os jogadores engajam-se em um conflito artificial, delimitado por regras, que produz um resultado quantificável (Salen; Zimmerman, 2003, p. 80). Já o design de jogos é definido como “o ato de decidir o que o jogo deve ser” (Schell, 2008, p. 24).



Em contraponto a essas perspectivas, o historiador e linguista holandês Johan Huizinga (1949) compreende o jogo como uma manifestação inata ao ser humano e até mesmo aos animais, encaixando-os em uma categoria absolutamente primária da vida, anterior à cultura, tendo, inclusive, a própria cultura evoluído dele. Huizinga (2014) também afirmou que até em suas formas mais elementares, o jogo transcende o fenômeno fisiológico ou o reflexo psicológico, superando os limites da atividade puramente física.

“O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida cotidiana’” (Huizinga, 2014, p.33).

Além de sua função lúdica como escape da rotina diária, os jogos também proporcionam recursos valiosos para elucidar e abordar questões sociais complexas (GOMES, 2024). Vale ressaltar que eles não são, de todo modo, a única forma de trabalhar esses tópicos citados, porém eles abrem novas possibilidades de engajamento, contribuindo, a longo prazo, para a criação de artefatos culturais, que tem como objetivo persuadir e criar significados, que podem gerar mudanças sociais e pessoais (Rocha, 2018).

Além disso, focando mais do design de jogos, Katie Salen e Eric Zimmerman, questionam no livro “As Regras do Jogo” (2003), o porquê o tradicional jogo de Ping Pong permanece tão adorado e famoso até hoje, mesmo com todos os avanços tecnológicos. Na obra, eles apresentam

hipóteses sobre o tema, destacando alguns fatores positivos que explicam esse êxito, conforme listado a seguir:

- **Simplicidade para jogar:** o Ping Pong é acessível e fácil de entender. Exige poucos recursos e não é necessário aprender movimentos especiais;
- **Partidas únicas:** o Ping Pong é um jogo limitado, porém com infinitas possibilidades. O jogo recompensa o jogador dedicado: é fácil de aprender, mas difícil de dominar;
- **É social:** o círculo social se estende para além dos dois jogadores: é um esporte de espectadores.
- **Regras:** contém esquemas de design de jogos formais que focalizam as estruturas essenciais lógicas e matemáticas de um jogo;
- **Interação lúdica (*play*):** contém esquemas de design de jogos experienciais, sociais e representacionais que colocam a participação do jogador em primeiro plano com o jogo e com outros jogadores;
- **Cultura:** contém esquemas de design de jogos contextuais que investigam os aspectos culturais dentro de contextos mais amplos nos quais os jogos são projetados e praticados.

Como estrutura, **regras, interação lúdica e cultura** não constituem apenas um modelo para o design de jogos, mas também representam uma maneira de compreender qualquer tipo de projeto, como é possível observar no modelo aplicado, que aborda esse conceito mais amplamente (Figura 3):



Figura 3: Estrutura de Regras, Interação lúdica e Cultura



Fonte: A autora (2025), adaptado do livro “Regras do Jogo”
(Salen; Zimmerman, 2003, p. 21).

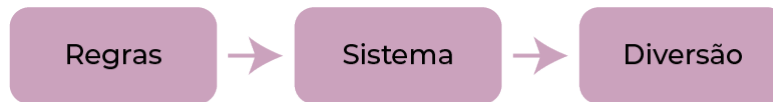
3.1.3.1. Mecânicas, Dinâmicas e Estéticas (MDA)

Dentre as contribuições teóricas para o campo do *game design*, destaca-se o modelo MDA (*Mechanics, Dynamics, Aesthetics*), proposto por Hunicke, LeBlanc e Zubek (2004). Esse modelo, fundamentado em pesquisas acadêmicas de diversos estudiosos, tem como objetivos: **(1)** otimizar a elaboração conceitual de jogos, **(2)** estabelecer uma linguagem comum entre os agentes do desenvolvimento e **(3)** analisar os elementos que determinam a diversão e o êxito de uma experiência lúdica.

Este modelo foi originalmente desenvolvido e ministrado em *workshops* durante a *Game Developers Conference* em São José, nos anos de 2001 e 2004, por seus autores. Quando traduzido para o português, sua sigla MDA corresponde a Mecânicas, Dinâmicas e Estética. Conforme Huni-

cke et al. (2004), pode-se compreender que o MDA formaliza a sua estrutura de consumo de um jogo (Figura 4):

Figura 4: Esquematização da formalização do design de jogos.



Em paralelo com suas partes no design:



Fonte: A autora (2025), adaptado de Hunicke et al. (2003).

Retomando a estrutura do MDA, Hunicke et al. (2004) apresentam uma descrição mais detalhada de seus componentes, definindo-os como:

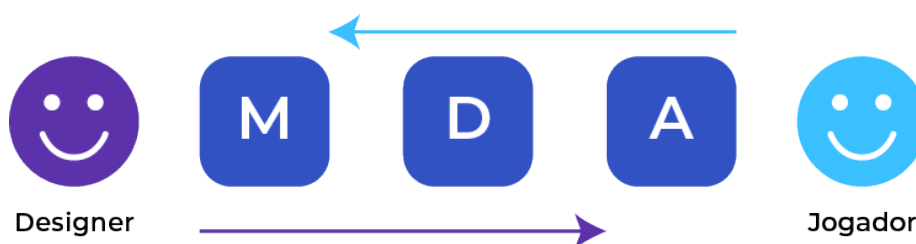
Mecânica: corresponde aos elementos específicos do jogo, expressos através de regras, peças, ações, movimentos, etc.;

Dinâmica: refere-se aos comportamentos em tempo real das mecânicas executadas pelos jogadores;

Estética: diz respeito às emoções que o jogo evoca no jogador durante o processo de imersão do jogo.

Os autores também argumentam que a percepção de um jogo, especificamente no contexto digital, pode ser compreendida como uma via de mão dupla, pois enquanto o designer observa o artefato sob uma determinada perspectiva, o jogador o interpreta de maneira distinta, conforme ilustrado no diagrama abaixo (Figura 5):

Figura 5: Diagrama de Designer e Jogador.



Fonte: A autora (2025), adaptado de Hunicke et al. (2004).

Portanto, constata-se que as prioridades de designers e jogadores seguem direções inversamente proporcionais. Os autores classificam a estética em oito elementos:

Sensação: jogo como prazer dos sentidos;

Fantasia: jogo como faz-de-conta;

Narrativa: jogo como drama;

Desafio: jogo como corrida de obstáculos;

Sociedade: jogo como modelo social;

Descoberta: jogo como território inexplorado;

Expressão: jogo como autoconhecimento;

Submissão: jogo como passatempo.

Segundo Hunicke et al. (2004), o design de jogos visa alcançar diferentes objetivos estéticos em múltiplas camadas, e somente após a consolidação dessas vivências estéticas é possível avançar para a elaboração das mecânicas e dinâmicas do jogo. Em resumo, os autores demonstram como articular a dinâmica do jogo mediante a aplicação de fundamentos estéticos, integrando-os ainda às mecânicas que antecipam as experiências pretendidas:

Desafio: pressão do tempo e jogada do adversário;

Sociedade: divisão de recursos, troca de informações e elaboração de estratégias para alcançar um objetivo maior, que não seria possível sozinho;

Expressão: customização de personagens, interação com o ambiente do jogo (e seus habitantes);

Narrativa: roteiro com tensão dramática bem trabalhada. Boa estrutura e desfecho emocionantes.

Por fim, os autores definem as mecânicas como:

“As várias ações, comportamentos e mecanismos de controle adquiridos pelo jogador dentro do contexto do jogo. Ao lado do conteúdo do jogo, as mecânicas dão subsídio às dinâmicas da experiência de jogo em geral.” Hunicke et al. (2004, pág. 15).

3.2. Design Centrado no Usuário



O Design Centrado no Usuário (User-centered design) é uma abordagem de design que pode ser aplicada em um projeto que se baseia no *Design Thinking*. Seu termo começou a circular em 1980, utilizado por Donald Norman no livro “*User-Centered System Design: New Perspectives on Human-Computer Interaction*”, porém foi apenas em 1988 que o termo popularizou por meio do livro “*The Psychology of Everyday Things*”, posteriormente renomeado como “*The Design of Everyday Things*” (Abras;, Maloney-Krichmar; Preece, 2004; Lanter; Essinger, 2017).

No DCU, o ‘centrado’ refere-se ao fato de os diversos aspectos da pesquisa girarem em torno do usuário (PAGNAN et al., 2019, p. 131). Assim, a relevância da inserção dos usuários no projeto reside no fato de os designers nem serem capazes de compreender a realidade dos usuários, tornando a participação destes fundamental (ABRAS; MALONEY-

-KRICHMAR; PREECE, 2004; BAEK, ET AL., 2008; LADNER, 2015; SALVO, 2001).

Já para outros autores, como Lanter e Essigner (2017, p.1), o Design Centrado no Usuário pode ser considerado como uma “metodologia e filosofia de projeto em que as necessidades, metas e sucesso do usuário final são consideradas”. Ainda de acordo com os autores citados, o design deve ser intuitivo e, portanto, as interfaces de um produto/serviço devem refletir o modelo mental do usuário para a tarefa que está sendo realizada. Entretanto há alguns princípios-chave que costumam estar presentes nas abordagens do DCU, e estão listados abaixo com descrições propostas por Gulliksen (2005):

- **Foco no usuário:** os objetivos de atividades, contextos de uso, objetivos do usuário, tarefas e necessidades devem guiar o desenvolvimento do projeto desde cedo;
- **Envolvimento ativo dos usuários:** desde cedo usuários representativos devem participar de modo ativo e contínuo do processo de desenvolvimento;
- **Desenvolvimento evolutivo:** o desenvolvimento do projeto deve ser iterativo e incremental;
- **Representação de design simples:** o design deve ser representado de forma a ser facilmente compreendido pelos usuários e partes interessadas;
- **Prototipação:** cedo e continuamente, os protótipos devem ser usados para a visualização e avaliação das ideias e do design da solução, o que deve ocorrer de modo cooperativo com os usuários finais;
- **Avaliação do uso no contexto:** critérios de usabilidade e de design devem controlar o desenvolvimento;



- **Atividades de design explícitas e intencionais:** o processo de desenvolvimento deve conter atividades de design;
- **Atitude profissional:** o desenvolvimento do projeto deve ser conduzido por uma equipe multidisciplinar eficaz;
- **Especialistas em usabilidade:** especialistas em usabilidade devem ser envolvidos cedo e continuamente ao longo do processo de desenvolvimento.
- **Design Holístico:** todos os aspectos que influenciam a utilização futura do projeto devem ser desenvolvidos em paralelo;
- **Processo de customização:** o design centrado no usuário deve ser especificado, adaptado e/ou implementado localmente em cada organização;
- **A atitude “centrada no usuário”:** deve estar sempre presente.



Por fim, o DCU contribui para o entendimento dos fatores psicológicos, organizacionais, sociais e ergonômicos envolvidos nos projetos. Além disso, garante que o produto/serviço servirá ao seu propósito e ao ambiente em que será utilizado, e traz o benefício de maior aceitação, pois com o envolvimento dos usuários no processo é possível gerenciar sua expectativa sobre o resultado (Abrás, Maloney-Krichmar e Preece, 2004).

3.2.1. Design Participativo

O design participativo teve origem na Escandinávia durante as décadas de 1970 e 1980. Surgiu como uma proposta para implementar processos mais democráticos no desenvolvimento de sistemas e produtos, em um cenário marcado pela crescente informatização dos ambientes de trabalho. Essa abordagem foi fortemente influenciada por uma rigo-

rosa legislação trabalhista, baseada em princípios culturais que valorizavam a dignidade humana, o crescimento pessoal, a qualidade e a inclusão social (Moraes; Rosa, 2012).



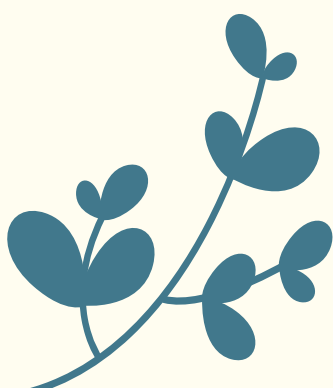
De acordo com Spinuzzi (2005), o design participativo tem como finalidade principal capacitar os trabalhadores e fomentar a democracia no ambiente laboral. Dessa forma, essa abordagem parte do princípio de que as pessoas estão constantemente envolvidas em seus processos, mesmo que de maneira informal. Além disso, Muller et al. (1997) e Baranaukas e Mantoan (2001) afirmam que, no design participativo, a atuação do usuário não deve se limitar apenas às fases de teste de protótipos ou avaliação, como acontece em alguns métodos, pelo contrário, sua participação deve estar presente em todas as etapas do processo de design e desenvolvimento.

Assim, o design participativo fundamenta-se em princípios de colaboração, cocriação e empoderamento, com os usuários contribuindo ativamente no processo de design, gerando *feedbacks*, ideias e até mesmo participando da tomada de decisões.



4. Pesquisas

Neste capítulo, serão apresentadas as etapas da pesquisa com os usuários, realizadas por meio de entrevistas online e estruturadas, e questionários (por meio da plataforma *Google Forms*). Também serão expostas as análises de similares conduzidas e as respectivas considerações sobre elas.





Assim, conforme Gil (2019), um questionário é uma ferramenta estruturada composta por perguntas fechadas ou abertas, aplicável em larga escala de modo online ou presencial. Sua principal característica reside na capacidade de coletar e organizar dados quantitativos e qualitativos acerca de comportamentos, preferências e perfis de usuários. Também segundo o autor, a entrevista, por sua vez, consiste em uma conversa guiada, passível de realização de forma estruturada, seja individualmente ou em grupo. Seu benefício durante o processo de empatia reside na revelação de ideias detalhadas sobre necessidades e rejeições, bem como nas motivações e experiências subjetivas dos participantes.

Como parte da pesquisa, foi realizada também uma análise de 10 jogos similares. O estudo buscou compreender suas mecânicas de funcionamento e identificar as principais tendências desse formato de mídia.

4.1. Pesquisa com Usuários

Nesta etapa, a pesquisa com usuários tem como objetivo principal compreender as necessidades, comportamentos e desafios do usuário. Essa fase é essencial para o aprimoramento da experiência, seja digital ou analógica, e a otimização da usabilidade do artefato desenvolvido.

4.1.1. Questionário

No início do semestre (março de 2025), foi disponibilizado um formulário com 11 perguntas, onde todas as respostas eram anônimas, via *Google Forms* (Apêndice 1), contendo, predominantemente, perguntas fechadas (n=8) e uma seção para captar voluntários para futuras entrevistas. Esse formato não apenas possibilitou uma análise de dados mais

eficiente, apesar de limitar as interações, como também estimulou maior engajamento dos participantes em completar o questionário, dado que alguns estudiosos defendem que esse tipo de pergunta reduza a carga cognitiva dos respondentes e minimizar vieses de interpretação. Paralelamente, o instrumento incluía algumas perguntas abertas, em menor número ($n=3$), que permitiram aos participantes expressar suas perspectivas e abordar aspectos não previstos nas questões fechadas.

Assim, o questionário alcançou, ao todo, a marca de 24 respostas, tendo a maior participação do gênero feminino ($n=15$), representando 15 pessoas do total. No quesito raça, observou-se a participação de brancos ($n=9$) e pardos/negros ($n=14$), não havendo registro da participação de pessoas de pele amarela.

Contudo, embora o jogo seja voltado para crianças de 10 a 11 anos, a maioria das respostas recebidas foi de pessoas com 45 anos ou mais ($n=9$). Esta situação pode ser justificada porque os canais utilizados para divulgar o formulário foram espaços *online* mais frequentados por esse público, como grupos de discussão sobre vitiligo no *Facebook*, por exemplo. Porém, é importante destacar que, embora nesta fase o público que respondeu ao questionário tenha sido predominantemente ($n = 9$) de 45 anos ou mais ($n = 9$), na maioria dos casos ($n = 6$) o vitiligo começou a se manifestar ainda na infância (entre 0 e 12 anos de idade).

Assim, partindo das perguntas fechadas e seguindo uma abordagem mais pessoal, os participantes responderam a uma questão de múltipla escolha sobre quais foram os maiores desafios emocionais e/ou sociais enfrentados por consequência do vitiligo, que permitiam como resposta as seguintes opções como:

- Autoestima reduzida;
- Ansiedade ou preocupação excessiva (medo de manchas aumentarem ou de julgamento);
- Depressão ou tristeza persistente;
- Sensação de isolamento ou solidão;
- Vergonha de mostrar o corpo;
- Medo de rejeição em relacionamentos;
- Dificuldade em lidar com olhares ou perguntas constrangedoras;
- Dificuldade em encontrar representatividade;
- Falta de empatia ou entendimento das pessoas próximas.



Esse questionamento teve como objetivo compreender as questões mais íntimas e pessoais de quem convive com a condição. Os participantes indicaram que o maior desafio enfrentado é a baixa autoestima (n=15), superando, inclusive, o medo e a ansiedade quanto ao avanço das manchas (n=14). A vergonha de mostrar o corpo também se mostrou um desafio significativo (n=11), seguida de perto pelo medo de rejeição em relacionamentos (n=10) e pela dificuldade de lidar com olhares constrangedores (n=10).

Os participantes também a uma pergunta aberta, com espaço limitado ao máximo de três linhas, para descreverem se já sofreram ou presenciaram situações de discriminação devido ao vitiligo. Assim, os participantes revelaram experiências de preconceito e discriminação devido ao vitiligo. Muitos mencionaram situações cotidianas de rejeição, como pessoas que se recusaram a apertar suas mãos ao notar manchas ou que higienizavam as mãos imediatamente após o contato. Outros destacaram dificuldades no mercado de trabalho, como a necessidade de esconder as manchas em entrevistas para evitar a exclusão. O *bullying*

também foi frequentemente citado, com relatos sobre apelidos como “dálmata” ou “vaca malhada”, além de olhares constrangedores em espaços públicos. Embora alguns tenham desenvolvido resiliência e optado por não tratar as manchas, os relatos evidenciaram o estigma social enfrentado por pessoas com vitiligo.

Quando questionados sobre terem acesso a materiais relacionados ao vitiligo, as respostas afirmativas e negativas apresentaram empate entre todos os 24 participantes (n=24). Da metade dos 12 que responderam positivamente (n=12), foi eles relataram que os materiais consultados eram predominantemente da *internet*, incluindo grupos no *Facebook*, influenciadores digitais, *YouTube* e *Instagram*. Dentre esses 12, apenas três (n=3) tiveram contato com materiais médicos, e uma única pessoa (n=1) acessou material lúdico durante a infância, sendo este o livro “A Menina Feita de Nuvens”.

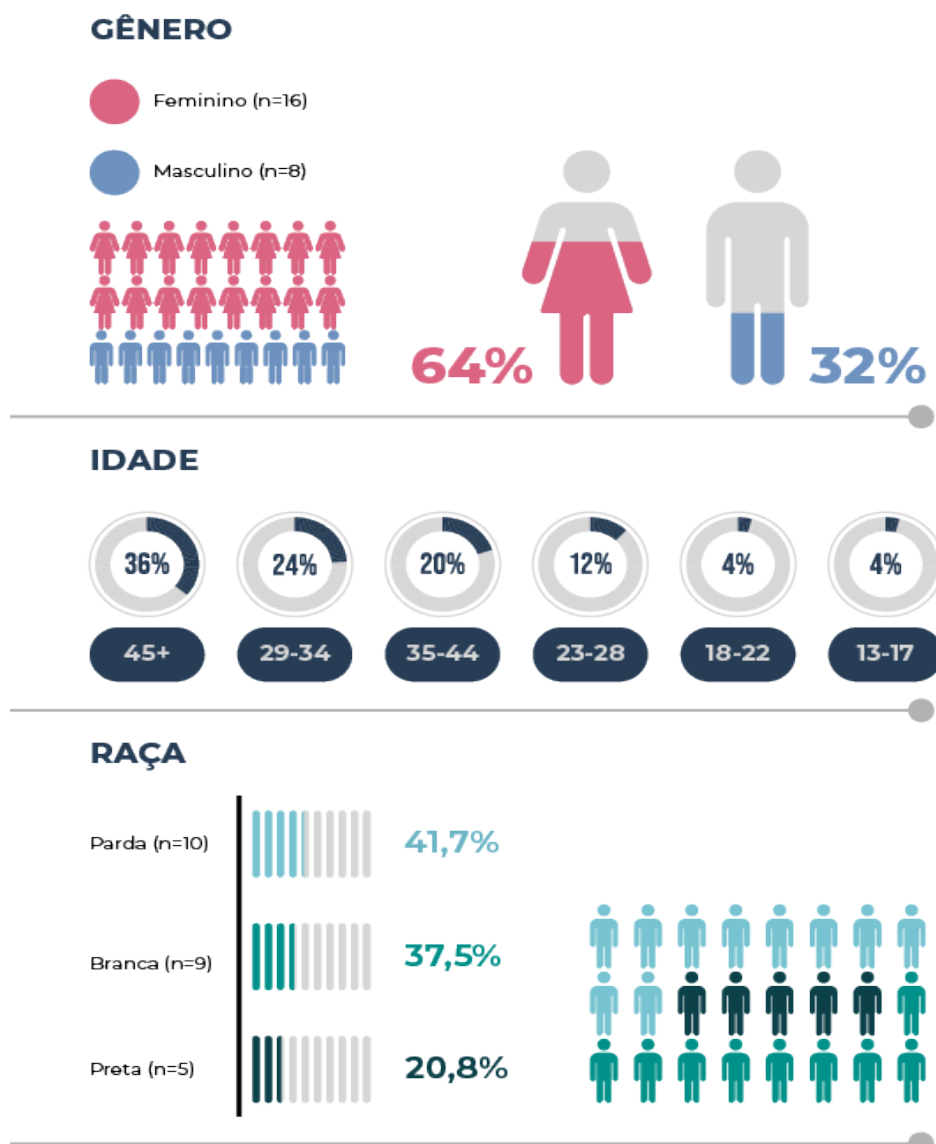
Por fim, a maioria dos 24 participantes da pesquisa (n=22) declararam sentir, ou terem sentido, falta de mais informações e representatividade sobre o vitiligo. Alguns acrescentaram considerações pessoais, incluindo críticas sobre as empresas que só abordam o vitiligo próximo à data mundial da conscientização, esquecendo das pessoas com essa condição no restante do ano. Os relatos também destacaram a necessidade de maior divulgação sobre a não contagiosidade da doença.

Um participante ressaltou a importância de enfatizar que o tratamento é opcional, e muitas pessoas com vitiligo preferem simplesmente não realizar. Por último, um respondente destacou o valor do material lúdico para ajudar crianças a desenvolver autoestima e conhecimento, mencionando que em sua infância foi ajudado por uma material lúdico infantil que tratava desse tema.

Diante do exposto, percebem-se os impactos na autoestima das pessoas com vitiligo que, conforme apresentado acima, carecem de materiais de apoio até mesmo na fase adulta. Observa-se também a falta de conhecimento por parte de indivíduos não portadores da condição, que frequentemente agem, às vezes sem intenção, de maneira preconceituosa e excludente. As informações descritas acima, a respeito dos resultados do questionário em questão, podem ser observadas de forma sintetizada, conforme apresentado abaixo (Figuras 6 e 7).



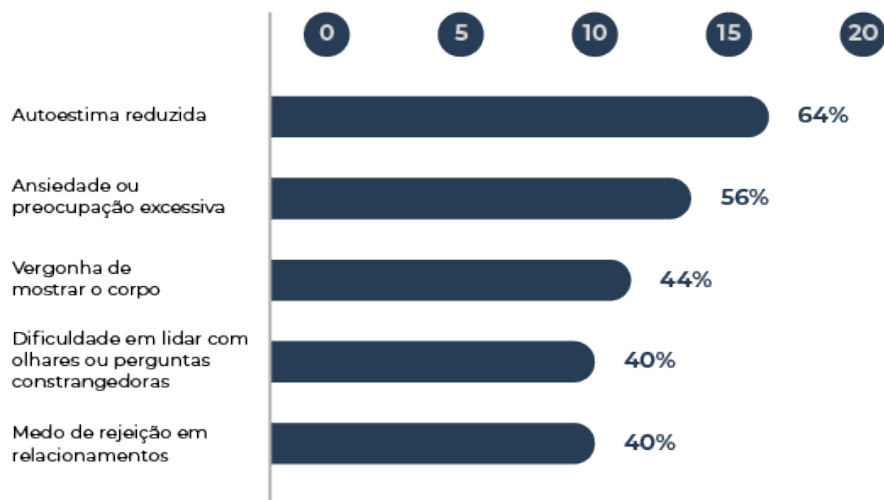
Figura 6: Resultados do questionário.



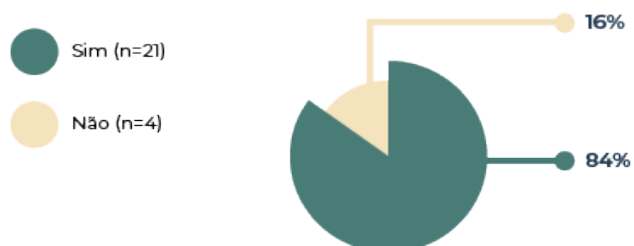
Fonte: Autora, 2025.

Figura 7: Resultados do questionário.

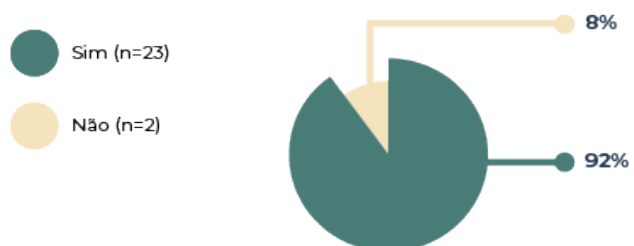
Quais foram os maiores desafios emocionais e/ou sociais enfrentados por consequência do vitiligo?



Você tem vitiligo ou conhece alguém que tenha?



Você sente falta de mais informações/representatividade?



Fonte: Autora, 2025.

4.1.2. Entrevistas

Para a etapa de entrevistas foi desenvolvido um roteiro, apresentado abaixo, cujas respostas podem ser encontradas no anexo 2 deste projeto.

- Como você se sente quando alguém pergunta ou comenta sobre suas manchas de vitiligo?
- Já aconteceu de você se sentir orgulhoso(a) das suas manchas?
- Já aconteceu de alguém te tratar diferente por causa do vitiligo? Como foi?
- O que te deixa mais feliz e/ou confiante quando o assunto é sua pele?
- Tem algo que te ajuda a se sentir mais confiante quando está inseguro(a) com sua pele?
- Se você pudesse ensinar uma coisa sobre vitiligo para todas as crianças, o que seria?
- Se você fosse jogar um jogo sobre vitiligo, o que **não poderia faltar** nele?
- Que habilidades ou poderes um personagem com vitiligo poderia ter no jogo?
- Que tipo de **recompensa** seria legal ganhar no jogo? (Ex.: adesivos de “coragem”, cartas de “autoestima”)
- O jogo deveria incluir fatos científicos sobre vitiligo? Como? (Ex.: “Cartas com curiosidades”
O que te faria pensar “Uau, esse jogo me entende!”?)
- Tem algum **assunto difícil** sobre vitiligo que o jogo deveria abordar com cuidado? (Ex.: bullying, tratamentos)
- O que **não** deve aparecer no jogo de jeito nenhum?





Assim, foram obtidas 24 respostas abordando vivências com vitiligo, inseguranças, estigmas e traumas. Apesar das 24 respostas obtidas no questionário realizado, apenas 4 pessoas que participaram desta etapa manifestaram interesse em participar de uma entrevista, sendo que uma delas optou por realizar de forma assíncrona, apenas respondendo de forma isolada às perguntas realizadas.

Sobre esse aspecto, considerou-se a hipótese de que os participantes poderiam ter se sentido acuados diante de uma abordagem que, para eles, poderia ser interpretada como predatória, uma vez que se trata de indivíduos com vitiligo, condição estigmatizante, e que não possuíam qualquer vínculo ou familiaridade com os responsáveis pela aplicação da entrevista. Mas, principalmente, considerou-se que, para esse grupo específico, uma maior quantidade de respostas no *Google Forms* e a baixa participação nas entrevistas ocorrem porque o tema pode ser sensível para muitos deles, capaz de, inclusive, desencadear reações emocionais. Para uma averiguação, perguntou-se diretamente a uma voluntária se ela considerava o assunto delicado, ao que respondeu sentir gatilhos e resistência por tratar de um tópico que lhe provoca desconforto.

Assim, os relatos coletados revelam percepções sobre a convivência com o vitiligo. Quando questionados sobre comentários alheios, a maioria dos entrevistados demonstrou desconforto, especialmente em situações com desconhecidos. Frases como “nem parece” ou comparações indelicadas foram frequentemente citadas como exemplos de abordagens inadequadas que geram constrangimento. Apenas um participante relatou sentir orgulho ao responder sobre suas manchas para desconhecidos.

No processo de aceitação, observou-se um padrão de neutralidade progressiva. Estratégias como acompanhar nas redes sociais pessoas com condições similares ou valorizar características particulares (como manchas em formato de coração) emergiram como mecanismos de adaptação. Contudo, as experiências negativas deixaram marcas profundas: todos os participantes (n=4) relataram episódios de *bullying* na infância ou adolescência, além de situações de rejeição em relações íntimas e profissionais.

Quanto às estratégias para lidar com a insegurança, os entrevistados (n=4) mencionaram desde cuidados básicos com a pele até o uso criativo de moda e acessórios. A maquiagem apareceu como ferramenta ambivalente tanto como forma de expressão artística quanto como elemento de autocuidado em momentos de insegurança. A necessidade de proteção contra radiação solar também foi destacada como aspecto prático muitas vezes negligenciado em discussões sobre vitiligo.

Para o desenvolvimento do jogo, os participantes (n=4) sugeriram evitar associações das manchas com defeitos a serem corrigidos. Como alternativas, propuseram incluir mecânicas que valorizem a cooperação e diversidade de personagens. As recompensas poderiam simular processos de empoderamento, como itens estilizados ou habilidades especiais vinculadas à aceitação das diferenças. Por fim, os entrevistados enfatizaram a necessidade de abordar cuidadosamente temas como *bullying* e ansiedade sobre o progresso das manchas, sempre priorizando uma narrativa empática que evite soluções simplistas.



4.2. Análise de Similares



No processo de Design Thinking, durante a fase de empatia, realizou-se a análise de similares. Para esse fim, desenvolveu-se uma ficha de avaliação baseada no TCC de Letícia Lippe (2021), colega de graduação, que por sua vez se fundamentou no modelo da Teoria da Atividade aplicada a jogos, proposto por Munhoz (2018, p. 42). As fichas completas e o protocolo podem ser encontrados respectivamente no apêndice 5 e no anexo 1 deste trabalho.

Os jogos de tabuleiro analisados foram, respectivamente (Figura 9):

- Jogo De Tabuleiro Bichorama Animal;
- Catan;
- Dixit;
- Sintonia;
- Exploding Kittens;
- Lume;
- Evergreen;
- Fotossíntese;
- Micélio;
- Bichos do Pantanal.

Figura 8: Jogos analisados





Fonte: amazon.com.br e araquela.com.br.

Foram analisados *reviews* de jogos de tabuleiro, cartas e dominó em sites como Ludopédia e comentários de compradores em sites como Amazon e PBkids. Para essas análises também foram consultados os canais do YouTube “Qual é a jogada” e “Fan Board Games”. Embora não tenha sido identificado nenhum similar direto ao projeto em questão, os jogos selecionados atendem adequadamente aos objetivos da análise. Essa variedade de formatos, que abrange diferentes mecânicas, estilos e dinâmicas de jogo, proporcionou uma visão ampla dos elementos que contribuem para o bom funcionamento (ou não) de um jogo. Assim, pode-se observar logo abaixo, de forma individual, as conclusões retiradas das fichas de análise para cada jogo:

Jogo De Tabuleiro Bichorama Animal

Figura 9: Jogo De Tabuleiro Bichorama.



Fonte: Pais & Filhos, 2022. Disponível em: [amazon.com.br](https://www.amazon.com.br).



O “Bichorama” é um jogo de tabuleiro colorido, que apresenta regras pouco complexas e cartas que mesclam de forma uniforme os componentes textuais e icônicos. Contando com uma mecânica de memória, o jogo busca ensinar às crianças sobre os habitats naturais dos animais, e também ensinar sobre os riscos de extinção das espécies. Conforme *feedbacks* encontrados nos sites em que o jogo é vendido, foi possível encontrar comentários sobre o jogo ser tedioso e chato, porém também foram encontradas opiniões positivas a respeito do caráter educativo do jogo.

Os componentes do jogo são um tabuleiro, 136 cartas de animais, 6 cartas de jogadores, uma ampulheta, um dado e um folheto de cartas. Podendo ser jogado de 2 a cinco jogadores, Bichorama pode ser jogado de três modos diferentes. No modo “Olhos de Águia”, a quantidade de participantes e cartas a serem usados é definido pelo jogador, assim, quanto mais cartas, mais longa a rodada. O objetivo desse modo é encontrar animais no tabuleiro enquanto o tempo, contado pela ampulheta, passa, e cada carta vale um ponto.

A outra forma de jogar é chamada de “Guardião do Planeta”, e nesse modo o objetivo é ensinar sobre a extinção dos animais do planeta. Podendo ser jogado de 1 a 6 jogadores, cada jogador escolhe uma carta que pode representar os outros participantes, assim vai desafiando outros jogadores com pergunta sobre atrelada sobre o grau de extinção desses animais. Vence quem acertar a pergunta.

O outro modo é chamado de “Conhecimento Relâmpago”, nele os jogadores utilizam as cartas de animais, a ampulheta e as cartas de jogadores. Cada participante pega uma carta de jogador. O objetivo é observar o máximo possível de informações sobre um determinado animal

em um minuto, assim os jogadores desafiam-se entre si com perguntas sobre o animal que foi memorizado pelo adversário (ver ficha completa no apêndice 5).

Bichorama revela-se um jogo bem dinâmico, que permite aos jogadores uma intervenção direta em relação a montagem de times, tempo de duração da partida etc. No site “Ludopedia”, que dispõem de informações e reviews sobre uma gama de jogos, foi possível verificar opiniões a respeito do jogo como ele sendo apenas para ser jogado com crianças no intuito de ensinar sobre meio ambiente e animais, visto que a jogabilidade em si é fraca nos três modos, sendo chato e enjoativo. Além da crítica sobre as mecânicas do jogo, também foi possível encontrar críticas a respeito de uma “gamificação quase nula” e sobre o design do jogo, sendo considerado “bem fraco” por parte de usuários. Por fim, no mesmo site, o jogo conta com uma nota média de 4,5 de 10.

A experiência dos jogadores com o Bichorama Animal é consistentemente descrita como lúdica e educativa, direcionada principalmente ao público infantil e a contextos familiares. Pesquisas em fóruns de discussão e análises de compradores revelam que os jogadores, em sua maioria crianças guiadas por pais ou educadores, engajam-se com o jogo através de uma interação simples e repetitiva, que é percebida como acolhedora e não ameaçadora.

A ausência de pressão competitiva exacerbada é um fator frequentemente elogiado pelos adultos que medeiam a experiência, pois permite que as crianças participem ativamente sem frustrações. A narrativa construída pelos usuários em torno do jogo não é a de uma competição, mas de uma exploração compartilhada do mundo animal. Os componentes físicos, especialmente as figuras dos animais, são centrais para



o apelo tátil e sensorial, sendo manuseados repetidamente e servindo como elementos de uma narrativa de faz-de-conta que vai além das regras formais. A duração curta das partidas é alinhada com a capacidade de atenção do público-alvo, resultando em uma experiência completa e satisfatória dentro do esperado.

A pesquisa indica que a experiência é considerada bem-sucedida quando o jogo serve como uma atividade de socialização inicial, introduzindo conceitos de turno, regras e reconhecimento de padrões de forma divertida.

Em síntese, o jogo funciona como uma ferramenta lúdica e educativa, com componentes coloridos e três modos de jogos que focam na memorização e no ensino sobre os habitats e os riscos de extinção dos animais. No entanto, esse é um jogo que é voltado principalmente para o público infantil, assim suas mecânicas podem soar um pouco fracas e entediantes para o público adulto.

Dominó Bichos do Pantanal

Figura 10: Dominó Bichos do Pantanal.



Fonte: ARAQUARELA, 2023. Disponível em: araquela.com.br.



Bichos do Pantanal é um jogo de dominó composto por 28 peças que acompanha um encarte bilíngue com curiosidades sobre o tema, e que por sua vez tem como objetivo esvaziar a mão do jogador combinando as peças com as peças da mesa. O jogo em si é um clássico jogo de dominó, que conta com regras pouco complexas e é completamente icônico, e nesse caso tem como diferencial o fato de ter ilustrações diferentes do tradicional nesse tipo de jogo, e também ter parte dos lucros destinados a WWF-Brasil (ver ficha completa no apêndice 5).

Micélio

Figura 11: Micélio



Fonte: Mosaico Jogos, 2024. Disponível em: amazon.com.br

Descrito como:

Micélio é um jogo dinâmico de táticas em uma competição por espaço e recursos para criar seu próprio reino de cogumelos. O jogo segue o ciclo de vida dos fungos, uma jornada de criação, expansão, morte e renascimento – em termos de jogo, cultivar cogumelos para marcar pontos, explorá-los para expandir sua rede micelial e, eventualmente, vê-los decair para desbloquear ações especiais (Ludopedia, 2025).

Micélio aparenta ser um jogo mais complexo que tem como objetivo principal criar o próprio reino de cogumelos utilizando estratégia e sorte.



A jogabilidade aqui pode seguir caminhos distintos entre formas agressivas ou formas defensivas de avanço. Contando com representações complexas e aspecto sóbrio, Micélio convida os jogadores a vivenciar a experiência de tentar avançar pelo tabuleiro de forma rival aos outros jogadores, entretanto, mesmo com as qualidades competitivas, foi possível encontrar *feedbacks* pelo *Reddit* sobre o jogo ser mais bonito do que interessante.

Sendo um jogo de colocação de peças e movimentos táticos, Micélio tem como objetivo a criação de uma rede de cogumelos. Cada jogador pode realizar as ações de mover, esporular, crescer, descobrir, explorar, apodrecer, por turno, sem repetir. A ideia central é que os jogadores transitem pelo tabuleiro enquanto os jogadores bloqueiam os movimentos uns dos outros, com a finalidade de impedir que eles realizem seus objetivos (ver ficha completa no apêndice 5).

Com uma nota média de 8.2 no site Ludopedia (2025), Micélio é descrito por diversos jogadores como um jogo muito dinâmico, além de ter sua aparência constantemente elogiada pelos membros dessa comunidade *online*.

A experiência do Micélio, conforme relatada por sua comunidade de jogadores em fóruns como Ludopédia e *Reddit*, é de resolução de quebra-cabeças cooperativa sob pressão. A pesquisa em *reviews* e fóruns especializados em jogos cooperativos mostra que os usuários se sentem imersos em um tema incomum e cativante, onde atuam como uma rede de micélio tentando despoluir um ambiente. A experiência emocional é de urgência e colaboração, pois os jogadores precisam comunicar-se eficientemente e coordenar suas ações para combater a disseminação dos cartões de contaminação. A satisfação é derivada da sinergia do grupo e da sensação de se estar “em sintonia” com os outros jogadores para

otimizar cada turno. Os relatos frequentemente mencionam a tensão positiva gerada pela pilha de decaimento, que age como um relógio visível, aumentando o estresse e a emoção à medida que a partida avança.

A experiência de vitória é descrita como eufórica e coletiva, enquanto a derrota, embora frustrante, geralmente incentiva uma jogabilidade imediata para “consertar o que deu errado”. A crítica mais comum à experiência está relacionada à possibilidade de um jogador mais experiente ou dominador ditar as jogadas para todo o grupo (o problema do “quarterbacking”), o que pode marginalizar outros participantes e prejudicar a experiência colaborativa ideal.

Em síntese, esse é um jogo de táticas muito dinâmico e de complexidade média, onde os jogadores competem por espaço e recursos, permitindo uma jogabilidade que permite diferentes abordagens, sendo elas agressivas ou defensivas.

Fotossíntese

Figura 12: Fotossíntese



Fonte: Mandala Jogos, 2018. Disponível em: [amazon.com.br](https://www.amazon.com.br) .

Descrito como:

“O sol brilha intensamente no dossel da floresta, e as árvores usam esta maravilhosa energia para crescer e desenvolver a sua bela folha-

gem. Semeie suas culturas com sabedoria e as sombras de suas árvores crescentes podem retardar seus oponentes, mas não se esqueça que o sol gira em torno da floresta. Bem-vindo ao mundo da fotossíntese, o jogo de estratégia verde!” (Ludopedia, 2025).



Fotossíntese é um jogo de tabuleiro que dispõe de quatro espécies de árvores, cada jogador comanda uma, e cada árvores precisa completar seu ciclo de vida. A questão problema é que as árvores fazem sombras umas nas outras, gerando assim a necessidade de que os jogadores de pontos de sol.

Esse é um jogo muito agressivo para entre os jogadores, não só porque quando um jogador fica muito para trás, ele não tem mais chance de recuperação, mas também porque além de cada jogador ter que cuidar dos próprios objetivos, eles também acabam “matando-se” entre si, tirando pontos de sol dos outros jogadores (ver ficha completa no apêndice 5).

No site Ludopedia, Fotossíntese tem uma nota média de 7,8. São diversos os comentários pontuando ser um jogo divertido, extremamente competitivo, simples e direto com mecânicas bem atrelada à temática. Os jogadores também enfatizam muito a aparência do jogo, que é muito bonita e criativa, porém criticam o fato de que o jogo pode ficar cansativo com tempo, e que também próximo do final do jogo já dá para perceber quem vai ganhar e quem vai perder, tirando assim um pouco do “suspense” final.

Discussões de jogadores na rede social *Reddit* revelam que a experiência é profundamente tática e visual, com a satisfação derivada não apenas de vencer, mas de executar uma estratégia espacial elegante. Os jogadores descrevem um engajamento cerebral intenso, calculando a trajetória da luz solar e o posicionamento ideal das árvores para ma-

ximizar a produção de pontos de luz. A experiência de ver suas árvores crescerem, darem “sementes” e depois serem removidas do tabuleiro após completarem seu ciclo cria uma narrativa pessoal de crescimento e decadência que os usuários consideram profundamente imersiva. A interação social é de conflito direto, porém lento e premeditado, onde a principal arma é projetar sombras sobre as plantações dos oponentes.

Esta mecânica gera uma experiência de “rivalidade jardineira”, onde os jogadores se envolvem em um duelo estratégico silencioso. A curva de aprendizado é apontada como íngreme para alguns, e a experiência inicial pode ser de sobrecarga até que os jogadores internalizem as regras de movimento do sol e sombreamento. No entanto, os usuários relatam que superar esta curva é extremamente recompensador, levando a uma experiência profundamente satisfatória de domínio de um sistema complexo e belo.

Evergreen

Figura 13: Evergreen.



Fonte: Galápagos, 2023. Disponível em: amazon.com.br

Descrito como:

“Em Evergreen, seu objetivo é construir um ecossistema exuberante plantando sementes, cultivando árvores e colocando outros elementos

naturais em seu planeta, tentando torná-lo o mais verde e fértil de todos. Você escolhe cartas de bioma de um conjunto comum para determinar qual área do seu planeta você desenvolverá em uma rodada. As cartas não escolhidas tornam essas regiões mais férteis e, portanto, mais valiosas. Para criar uma floresta enorme, você deve cultivar árvores, plantar arbustos e colocar lagos, enquanto usa o poder da natureza para obter ações extras. Idealmente, você pode concentrar suas árvores nas áreas mais férteis, mas sem ofuscar umas às outras, pois também deseja que elas coletem o máximo de luz possível.” (Ludopedia, 2025).

Com o objetivo de construir um ecossistema plantando sementes, cultivando sementes e colocando outros elementos naturais no seu planeta, Evergreen é um jogo de tabuleiro que conta com regras moderadas e elementos textuais e icônicos em proporções semelhantes.

A progressão do jogo é marcada conforme o marcador do sol avança por rodada, indicando as quatro estações do ano. Evergreen funciona gerando tensão entre os jogadores, já que ele exige atenção para cada tomada de decisão, já que cada movimento afeta a fertilidade e o valor das regiões escolhidas, incentivando assim o uso de estratégias e jogadas a longo prazo. O jogo conta com o fator sorte, que segundo jogadores pode influenciar demais nos resultados e no avanço (ver ficha completa no apêndice 5).

Com uma nota média de 8.2 no site Ludopedia, Evergreen é aprovado por inúmeros jogadores pela sua aparência muito bonita e pelas regras consideradas relativamente simples pela comunidade em questão. Os jogadores também apresentaram empolgação em relação ao jogo contar, sim, com um fator sorte, mas principalmente exigir muita estratégia, deixando assim a experiência mais dinâmica e interessante.



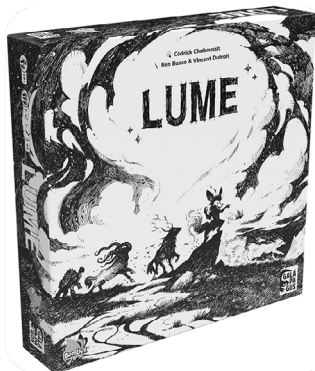
A experiência do jogador com Evergreen é descrita como um exercício de planejamento de longo prazo e satisfação criativa. Análises de *feedback* de discussões dentro do *Reddit* e do Ludopédia mostram que os usuários se engajam com o jogo através do ciclo de plantar, cultivar e ver florestas crescerem, uma mecânica que gera um forte senso de propriedade e desenvolvimento progressivo. A experiência emocional é menos sobre a derrota do oponente e mais sobre a realização de ver seu próprio ecossistema florescer no tabuleiro. Os jogadores relatam uma sensação de cuidado e responsabilidade, ainda que abstrata, sobre suas florestas. A interação social existe, mas é indireta e espacial, centrada na disputa por melhores posições no tabuleiro central compartilhado, o que gera uma competição tranquila e cerebral.

A experiência é percebida como altamente rejogável devido à aleatoriedade na disposição dos biomas a cada partida, exigindo que os jogadores se adaptem e planejem novas estratégias. A qualidade dos componentes e o tema apelativo da natureza contribuem significativamente para a imersão, criando uma experiência que os usuários descrevem como “gratificante” e “pacífica”. A crítica mais comum à experiência está relacionada ao potencial de análise parálitica (AP), onde a multitude de opções em turnos avançados pode levar a uma desaceleração do ritmo do jogo para alguns jogadores, impactando a fluidez da experiência para o grupo.



Lume

Figura 14: Lume.



Fonte: Galápagos, 2022. Disponível em: amazon.com.br

Descrito como:

“O verde das árvores e os contornos dos vulcões não são mais visíveis. Muitos fragmentos de luz são necessários para banir essa escuridão e restaurar a cor do mundo. É para isso que os aventureiros nascem e são treinados: dominar o poder dos elementos, escolher companheiros e encontrar um caminho para as aldeias iluminadas. Em Lume, os jogadores deverão recrutar novos personagens, com poderes únicos, para sua companhia. Colete o máximo de fragmentos de luz que puder para banir a escuridão e restaurar a cor do mundo. Um jogo de seleção de cartas e rolagem de dados, que alia sorte e estratégia em uma experiência que integra a temática e a arte do jogo, todo preto & branco com os dados coloridos.

A caixa contém muitos dados coloridos e um tabuleiro de jogo de dupla face para duas experiências de jogo diferentes. Ao longo de oito dias de aventura (oito rodadas) cada uma com uma fase de recrutamento de um novo aliado (seleção de cartas), rolagem de dados, uso dos efeitos das cartas e movimentação pelo tabuleiro, que também pode ser jogado

no modo solo. Às vezes você precisará confiar na sorte, mas também não pode perder de vista suas combinações de cartas. Mas apenas um poderá coletar mais fragmentos de luz e se tornar uma lenda. Está preparado?” (Ludopedia, 2025).

Lume é um jogo classificado como tendo regras bastante complexas e de estética monocromática. Seu objetivo principal é fazer com que o jogador acumule fragmentos de luz para iluminar o mundo que está coberto de escuridão. Para isso, os jogadores precisam recrutar personagens com poderes únicos e usá-los para coletar fragmentos de luz e avançar no tabuleiro. O jogo conta com o diferencial de ser monocromático, porém com o aspecto extremamente lúdico e icônico.

Lume parte da premissa de um mundo que perdeu a cor e agora precisa que o jogador encontre amigos animais perdidos nas sombras para ajudar a trazer cor novamente para o mundo. Assim como Evergreen, jogadores pontuam que o alto grau de dependência do sorteio nos dados acaba limitando a capacidade de controle do jogador sobre a evolução do jogo, dificultando a estratégia e a sensação de evolução (ver ficha completa no apêndice 5).

O jogo tem uma nota média de 8.0 no site Ludopedia, e tem como elogios por parte da comunidade o fato de ser um jogo esteticamente muito agradável (assim descrito por vários jogadores), e ter o fator estratégia muito alinhado também com o quesito de forçar a sorte nos dados, deixando assim uma experiência não tão estratégica, mas também não apenas de sorte. Alguns jogadores questionaram e pontuaram como um fator negativo a falta de equilíbrio entre os personagens, com alguns (e um em específico) tendo muito mais força do que outros, deixando assim a experiência um pouco desequilibrada e “apelona”.

A experiência com Lume é caracterizada por usuários do Ludopédia,



Reddit e do canal do Youtube “Mesa Secreta”, como contemplativa, tranquila e esteticamente gratificante. Pesquisas em fóruns de entusiastas de board games revelam que este jogo atrai um nicho específico de jogadores que valorizam a calma e a beleza visual tanto quanto, ou mais, do que a competição. A experiência é descrita como um ato de criação conjunta; os jogadores se envolvem na construção de uma paisagem compartilhada, e a satisfação deriva tanto do resultado final visualmente agradável quanto do processo de colocar as peças. A interação social é de baixo conflito, com uma sensação de jornada colaborativa, mesmo sendo um jogo competitivo. A atmosfera imersiva é um ponto forte repetidamente mencionado, com os usuários relatando que uma partida de Lume serve como uma forma de descompressão e foco. Diferente de jogos que geram excitação ou tensão dramática, a experiência emocional aqui é de paz e realização serena.

A pesquisa indica que o jogo é frequentemente jogado em contextos mais íntimos, com poucos jogadores, e é percebido como uma “experiência” ou “atividade” no mesmo patamar que um quebra-cabeça complexo. A principal ressalva à experiência, segundo alguns relatos, é que a jogabilidade pode, para alguns, tornar-se muito solitária ou carecer do pico emocional que outros jogos proporcionam.



Exploding Kittens

Figura 15: Exploding Kittens.



Fonte: Galápagos, 2021. Disponível em: [amazon.com.br](https://www.amazon.com.br)

Descrito como:

“Exploding Kittens é uma versão da Roleta Russa movida a gatinhos. Os jogadores fazem seus turnos comprando cartas até que alguém compre um gatinho explosivo e perca o jogo. O baralho é formado de cartas que permitem a você evitar a explosão espiando a carta antes de comprá-la, forçando seu oponente a comprar múltiplas cartas ou embaralhando a pilha de compra.

O jogo fica mais e mais intenso a cada carta que você compra porque quanto menos cartas disponíveis no baralho, maior a chance de comprar um gatinho e explodir em uma gigantesca bola de fogo felino. Exploding Kittens é o kickstarter com o maior número de apoiadores da história! O único jeito de evitar a explosão é usando uma das cartas de desarmar, que têm o poder de acalmar os bichanos. As outras cartas do baralho são usadas para construir uma estratégia ao deslocar, eliminar ou evitar os gatinhos explosivos.

Neste jogo de humor nonsense, o jogador precisa tentar escapar do risco de explodir, livrando-se de situações de perigo e colocando os de-

mais competidores em apuros. Você aprende a jogar em cinco minutos: será que também vai explodir tão rápido?” (Ludopedia, 2025).

Esse é um jogo de regras e complexidade extremamente simples, que tem como característica o aspecto lúdico muito colorido e componentes icônicos e textuais.

O jogo conta com basicamente 56 cartas e um manual, e tem como objetivo principal fazer com que os jogadores comprem cartas até que alguém acabe tirando um gatinho explosivo e perca a partida. O jogo desperta a tensão da expectativa de não pegar a carta do “exploding kitten”, isso por meios exclusivamente de sorte. Assim, esse é um jogo rápido e divertido, porém não conta com habilidades, apenas sorte (ver ficha completa no apêndice 5).

Exploding Kittens tem uma nota média de 7.7 no site Ludopedia, e de forma bem geral é tido pelos jogadores como um jogo extremamente simples de se aprender e de jogar, porém muito divertido, sendo definido até mesmo como “*party game*”, já que ele é bem informal e caótico. Alguns jogadores pontuam o fato do jogo acabar ficando muito repetitivo com o tempo, e também contar muito com o fator de forçar a sorte, porém isso acaba sendo descrito como algo que não chega a ser um problema nas primeiras vezes jogadas.

A experiência do usuário com Exploding Kittens é definida pelos usuários do Reddit e Ludopédia como um humor caótico, tensão alta e interações sociais imprevisíveis. Análises de milhares de reviews e discussões em redes sociais mostram que os jogadores buscam este jogo por uma experiência de entretenimento rápido e de alto impacto. A emoção predominante relatada é a do suspense risonho ao puxar uma carta, seguida pela catarse aliviada de evitar a explosão ou pela frustração cômica de



ser eliminado. O tema absurdo e as ilustrações excêntricas não são meros enfeites; eles definem o tom da experiência, encorajando uma atitude descontraída e propensa a trapagens amigáveis. A interação social é de conflito constante, mas dentro de um contexto de humor que desarma a seriedade. Os usuários descrevem a experiência como ideal para “quebrar o gelo” ou como um filler entre atividades mais densas. A comunidade demonstra um alto engajamento com as mecânicas de “sabotagem” e “revide”, que se tornam o centro das narrativas das partidas. A crítica mais comum à experiência reside na sua natureza altamente aleatória; jogadores que preferem controle estratégico podem se sentir frustrados, percebendo que suas decisões têm um impacto limitado no resultado final. Portanto, a experiência é mais apreciada por grupos que abraçam o caos e a imprevisibilidade como fontes de diversão.

Sintonia

Figura 16: Sintonia.



Fonte: Galápagos, 2021. Disponível em: [amazon.com.br](https://www.amazon.com.br)

Descrito como:

“Sintonia vem para colocar à prova suas capacidades de entrar na mente das pessoas. Você e seus amigos precisarão trabalhar em equipe

para que juntos possam decidir onde a pista se encaixa melhor, e assim vencer lendo mentes.” (Ludopedia).

Sintonia é um jogo de cartas que conta com dois desafios: um de adivinhar o que o psíquico quis dizer com a dica, e o outro de convencer a equipe de que o palpite dado é o correto para entrarem em acordo.

O jogo conta com a capacidade de promover a comunicação, interação e compreensão mútua entre os jogadores, já que apesar de parecer uma temática telepática, o jogo acaba sendo mais um exercício de empatia, já que para ganhar, a equipe precisa descobrir como as outras pessoas do grupo enxergam e pensam sobre o mundo (ver ficha completa no apêndice 5).

Com uma nota média de 8.0 no site Ludopedia, Sintonia é descrito por diversos usuários como um *“party game”*, que pode ser jogado tanto entre amigos quanto em família, já que ele é simples, com regras fáceis e divertido. experiência com Sintonia é frequentemente descrita por seus usuários como profundamente pessoal e introspectiva. Diferente de muitos party games, a pesquisa em comunidades menores e reviews especializados revela que os jogadores se engajam com Sintonia em um nível emocional, utilizando o jogo como um veículo para a autoexpressão e para o entendimento mútuo.

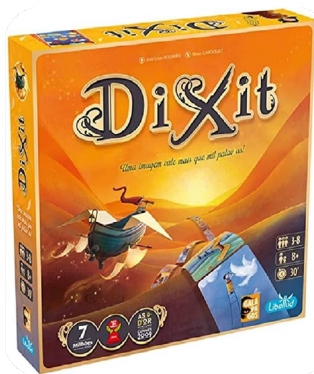
A experiência não é de competição, mas de descoberta. Os relatos capturados pelos comentários da Amazon mostram que os jogadores destacam momentos significativos de insight, onde a escolha de uma carta por outro jogador revela uma perspectiva inesperada, fortalecendo os laços interpessoais. A dinâmica de tentar “sintonizar” com o pensamento de outra pessoa gera uma experiência empática, onde os jogadores se esforçam para ver o mundo através dos olhos dos outros. Esta característica faz com que o jogo seja frequentemente utilizado em contextos de desenvolvimento de equipe



ou em grupos de amigos próximos que desejam aprofundar sua conexão. A satisfação do usuário está intrinsecamente ligada à qualidade das conversas que o jogo provoca, muitas vezes continuando após o término da partida. A limitação da experiência, conforme relatada, é a sua dependência crítica da composição do grupo; com participantes reticentes ou em um ambiente muito casual, a experiência pode não atingir seu potencial, tornando-se superficial e sem o impacto emocional característico.

Dixit

Figura 17: Dixit.



Fonte: Galápagos, 2013. Disponível em: [amazon.com.br](https://www.amazon.com.br)

Com o objetivo de estimular a criatividade e fortalecer vínculos, Dixit é um jogo com regras pouco complexas, representações simples e aspecto lúdico e completamente icônico.

Assim, o jogo instiga a imaginação e a criatividade, além de incitar o alívio cômico de ver as cartas dos outros jogadores e ficar tentando compreender a imaginação alheia. Dixit também faz com que o sujeito saia da própria perspectiva e realize o exercício de imaginar a intenção e o raciocínio dos outros jogadores. Porém, mesmo sendo um jogo considerado divertido, ele pode acabar ficando repetitivo e cansativo quando não jogado com as expansões (ver ficha completa no apêndice 5).

Dixit tem uma nota média de 8.3 no site Ludopedia, e assim como o jogo



apresentado anteriormente, é definido por diversos jogadores como um “*party game*”. O jogo é descrito pelos usuários do Reddit e Amazon como muito bonito e divertido, porém também é tido por diversos deles, principalmente dentro do site Ludopédia, como sendo um jogo de poucas opções de rejogabilidade, já que as cartas podem ser facilmente memorizadas, por exemplo. Entretanto, essa questão também pode ser resolvida, ainda segundo os jogadores, adquirindo as expansões vendidas separadamente, algo que eles definem como bom, já que aumenta a rejogabilidade, porém acaba gerando custos extras, o que para alguns usuários é visto como um ponto negativo no jogo.

A experiência do usuário com Dixit é universalmente centrada na criatividade e na conexão emocional. Análises de depoimentos e vídeos de gameplay mostram que o jogo é celebrado por sua capacidade de nivelar jogadores de diferentes idades e backgrounds, criando um campo de jogo onde a lógica cede lugar à intuição e à associação livre. Os jogadores não descrevem a experiência em termos de vitória ou derrota, mas em termos dos momentos de descoberta e clareza quando uma pista é decifrada, ou da risada coletiva quando uma interpretação é completamente inesperada. A qualidade artística e onírica das cartas é fundamental para a experiência, servindo como um catalisador para a imaginação e gerando um forte apelo estético que os usuários frequentemente mencionam como um motivo key para revisitar o jogo. A experiência social é de colaboração implícita e revelação pessoal; ao dar uma pista, o jogador oferece um vislumbre de seu processo de pensamento, tornando a atividade intimista. Relatos de usuários indicam que o jogo funciona melhor em grupos com um grau de confiança, onde os participantes se sentem à vontade para serem vulneráveis e poéticos. A principal queixa sobre a experiência, quando existe, surge em grupos muito grandes ou com dinâmicas desiguais, onde alguns jogadores podem se sentir inibidos ou onde a conexão subjetiva necessária pode se perder.

Catan

Figura 18: Catan.



Fonte: Devir Brasil, 2019. Disponível em: [amazon.com.br](https://www.amazon.com.br)

Definido como:

“Em Catan os jogadores tentam ser a força dominante na ilha de Catan, construindo estradas, vilas e cidades. Em cada turno, os dados são rolados para determinar quais recursos a ilha produz. Os jogadores coletam esses recursos - madeira, trigo, tijolo, ovelha ou pedra - para construir suas civilizações, chegar a 10 pontos de vitória e ganhar o jogo.” (Ludopedia, 2025).

Considerado um jogo de regras um pouco mais complexas, Catan é um jogo de tabuleiro que visa a colonização da ilha por meios da acumulação e gestão de recursos. Sua natureza competitiva e estratégica faz com que os jogadores precisem coletar e negociar recursos entre si.

Sendo um jogo de aspecto sóbrio e colorido, o jogo conta com representações mais complexas e uma legibilidade mediana. Também pode-se considerar que Catan, mesmo sendo um jogo de estratégia, acaba contando com a dependência de sorte nos dados que determinam a distribuição de recursos, o que pode causar situações injustas (ver ficha completa no apêndice 5).



Com uma nota média de 8.2 no Ludopedia e 4,9 de 5 estrelas na Amazon, os usuários descrevem Catan como um excelente jogo de tabuleiro que mistura estratégia, diversão e sorte. Alguns jogadores pontuam o quesito beleza no jogo, mas esse, diferentemente dos outros similares apresentados acima, acaba não sendo algo tão destacável. Os usuários também aprovam o fator sorte no jogo, que acaba não sendo algo tão mais significativo do que a estratégia e a capacidade de negociações entre jogadores. Por fim, o jogo também é descrito como um bom clássico para jogar até mesmo entre quem não é habituado por jogos de tabuleiro, já que suas regras, mesmo que complexas, são simples de se fazer entender.

A experiência vivida pelos jogadores de Catan é complexa e profundamente social, evoluindo significativamente com a familiaridade com o jogo. Estudos de caso e extensos fóruns online demonstram que jogadores novatos inicialmente focam na compreensão mecânica da produção de recursos e construção. No entanto, a experiência se transforma rapidamente para jogadores recorrentes, tornando-se um exercício de negociação, persuasão e leitura de intenções. A comunidade de usuários relata que a metade do jogo acontece “fora do tabuleiro”, nas interações verbais e nos acordos feitos entre os jogadores. Esta dinâmica gera narrativas únicas e memoráveis a cada sessão, onde alianças temporárias são formadas e traídas, criando um histórico de partidas que se torna parte da cultura do grupo. A experiência é frequentemente descrita como emocionalmente investida; a frustração de uma sequência de dados desfavorável ou o triunfo de uma negociação bem-sucedida são sentimentos intensos e compartilhados.

A rejogabilidade é extremamente alta, pois os usuários buscam

constantemente novas estratégias e se adaptam ao meta-jogo do seu grupo específico. A crítica mais comum à experiência não é sobre as regras, mas sobre a possibilidade de um jogador ficar marginalizado cedo, o que pode levar a uma experiência passiva e negativa por um período prolongado. Consequentemente, a experiência ideal de Catan é aquela em que todos os jogadores permanecem ativos e envolvidos na teia de interações até o final.

4.3. Conclusões da análise

Também pode-se tirar conclusões coletivas sobre padrões e tendências percebidas nos jogos em questão:

Embora todos os jogos analisados possuam manuais de regras, como é esperado, constatou-se diversas críticas quanto à clareza dessas instruções. Os problemas identificados incluíam desde questões de diagramação e qualidade das imagens até descrições confusas, excessivamente prolixas e pouco objetivas;

A classificação etária mostrou-se um critério limitado para definir o público-alvo e indicar previamente o nível de dificuldade esperado, assim como o potencial de entretenimento. Constatou-se que as recomendações de idade estavam predominantemente associadas a questões de segurança, como o tamanho das peças, em vez de refletirem adequadamente a complexidade do jogo ou seu apelo lúdico;

A maioria dos jogos analisados prioriza elementos visuais icônicos em detrimento de componentes textuais. Essa característica se reflete na paleta de cores, que tende a ser vibrante e diversificada em vez de monocromática. A análise de comentários em plataformas de venda e fó-





runs revelou que a estética exerce influência significativa nas decisões de compra, com relatos que destacam casos em que o jogo, apesar de apresentar mecânicas consideradas tediosas, ainda era valorizado por seu apelo visual (como é o caso do jogo Micélio, por exemplo);

A análise também revelou críticas significativas quanto à excessiva dependência de elementos aleatórios na mecânica desses jogos. Segundo os relatos dos jogadores, o fator sorte demonstrou ter influência desproporcional nos resultados finais, comprometendo em alguns casos o equilíbrio competitivo;

Pode-se perceber conforme comentários de usuários no site Ludopedia, um apreço muito grande por jogos que investiram em estéticas coloridas e lúdicas.

4.4. Observação

Por fim, ao longo de todo o processo de empatia, elaborado entre o mês março e o mês de maio de 2025, foi realizada uma observação não participante de interações *online* entre adultos com vitiligo dentro de grupos do *Facebook* e seus respectivos *chats*. Percebeu-se a existência de uma rede de apoio própria, na qual os participantes mantêm interação constante, discutindo diversos aspectos como o surgimento da doença, dicas para aceitação e tratamentos caseiros, além de compartilharem queixas sobre tratamentos clínicos convencionais.

Observou-se igualmente a frequente publicação de fotos das áreas afetadas pelo vitiligo, compartilhadas pelos próprios membros dos grupos. Essas postagens geralmente não apresentavam tom de lamentação ou angústia, limitando-se a imagens das manchas acompanhadas

de saudações como 'bom dia' ou outras interações sociais cotidianas. Nas conversas analisadas, constatou-se que o principal conteúdo eram diálogos informais sobre assuntos do cotidiano, com eventuais participações de novos membros questionando sobre o processo de aceitação da condição.

Figura 19: Montagem com *Prints* retirados de *chats* do Facebook.

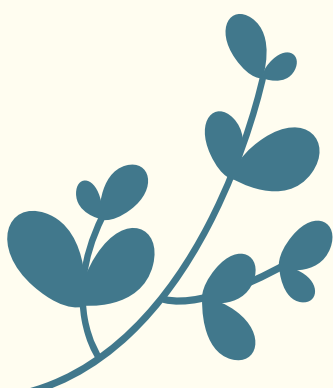


Fonte: Autora, 2025.



5. Conceituação

Neste capítulo, será apresentada a conceituação, que por sua vez abrange a escolha do público-alvo, os requisitos de design e as restrições.



5.1. Público-Alvo

O público-alvo deste trabalho consiste em crianças de 10 a 11 anos com vitiligo, uma vez que, conforme destacado na introdução, 25% dos casos da condição manifestam-se até essa idade. A escolha dessa faixa etária baseou-se em uma pesquisa prévia que buscou identificar materiais pedagógicos de apoio voltados especificamente para crianças, mas não encontrou resultados satisfatórios. Durante a investigação, verificou-se que a maior parte dos recursos disponíveis direciona-se exclusivamente a abordagens somáticas, deixando uma lacuna no suporte educacional e emocional para esse grupo.

5.2. Requisitos de Design



A partir dos depoimentos coletados por meio de *Google Forms*, entrevistas diretas e observação em grupos e chats online voltados para pessoas com vitiligo, identificou-se uma recorrência de problemas comuns. Esses incluem estigmas sociais como *bullying*, comentários inadequados e olhares constrangedores, além de dificuldades relacionadas à autoaceitação, manifestadas através da insegurança com a aparência e do temor quanto ao avanço das manchas.

Outro aspecto relevante diz respeito à escassez de representatividade, tanto em termos de referências pessoais quanto de materiais que abordem o tema de forma adequada. Somam-se a esses desafios a persistência de desinformação, como a falsa noção de que se trata de uma condição contagiosa ou a associação equivocada a distúrbios emocionais.

Assim, conforme a pesquisa com o público-alvo, foram estabelecidos como requisitos de design a necessidade de incluir mecânicas que valo-

rizem a cooperação e a diversidade de personagens.

Com base na análise de similares, definiu-se como requisito o uso de ilustrações com estilo lúdico e simplificado, uma vez que essa tendência estética foi observada na maioria dos jogos analisados. Já no que diz respeito ao aspecto visual, também foi estabelecido que o jogo deve apresentar uma estética atrativa, com cores vibrantes e alegres, alinhando-se à tendência predominante em mídias voltadas para o público infantil. Além disso, a partir da avaliação dos similares, determinou-se que uma partida deve ter duração média entre 30 e 50 minutos, intervalo que se mostrou recorrente durante a análise de similares. Por fim, com base no referencial teórico, determinou-se que o jogo deve apresentar regras claras e simples para garantir um desenvolvimento coeso.

5.3. Restrições

Definiu-se como restrição deixar claro que o projeto não busca comparar pessoas com vitiligo a animais, mas sim evidenciar a diversidade presente na própria natureza. Essa decisão foi tomada após a ocorrência de um voluntário criticar a possível comparação, argumentando que poderia ter um tom desumanizador e ofensivo.

Ainda no âmbito da pesquisa com o público-alvo, determinou-se que o jogo não sugeria tratamentos ou soluções médicas. Isso porque, como observado nas entrevistas, questionários e fase de observação, muitas pessoas com vitiligo optam por não realizar tratamentos ou, mesmo quando o fazem, nem sempre alcançam os resultados esperados.

Estabeleceu-se também como restrição a necessidade de evitar regras excessivamente complexas, a fim de manter o interesse da criança durante o jogo. Como defendem Salen e Zimmerman (2003), regras mal



formuladas podem comprometer a experiência de um jogo equilibrado, e, por se tratar de um jogo infantil, ambiguidades podem gerar frustração e desengajamento (Figura 21).

Figura 20: Fichas de requisitos e restrições.

REQUISITOS:	RESTRIÇÕES:
Aparência atrativa e uso de cores alegres, para atrair o público infantil - Análise de similares	Cuidado para deixar nítido que não está comparando quem tem vitiligo a algum animal, mas sim mostrando a diversidade existente na própria natureza - Pesquisa com público alvo
Regras claras e simples, para um desenvolvimento coeso - Referencial teórico	As regras não podem ser muito complexas, para manter a criança interessada no jogo - Referencial teórico
Utilizar ilustrações de aspecto lúdico e simples - Análise de similares	Não indicar tratamentos ou procura para profissionais. Nem sempre quem tem vitiligo quer/pode tratar - Pesquisa com público alvo
Transmitir informações sobre vitiligo e os cuidados a tomar - Pesquisa com público alvo	
Partida com duração de em média 30-50 minutos - Análise de similares	

Fonte: Autora, 2025.

Assim, também foi elaborada a ideia de basear a temática do jogo na fauna do Pantanal, por se tratar de um bioma sul-americano que abriga uma das maiores extensões úmidas do planeta (EMBRAPA) e que, no ano 2000, foi reconhecido pela UNESCO como Reserva da Biosfera. O Pantanal possui aproximadamente 4.700 espécies conhecidas, incluindo fauna e flora, além disso, conforme dados da EMBRAPA, diversos animais ameaçados de extinção em outras regiões do Brasil ainda mantêm populações significativas na região pantaneira, como o tuiuiú e a onça-pintada.

Nesse contexto, optou-se por utilizar essa variedade de espécies com

padrões distintos de pelagem e coloração (como a onça-pintada, o tuiuiú e a sucuri-amarela, por exemplo) como forma de evidenciar a diversidade presente não apenas na esfera humana, mas também no reino animal. Essa abordagem visa demonstrar que as diferenças, incluindo as características do vitiligo, constituem aspectos naturais da vida.

O jogo também utilizou esse recurso como forma de valorizar a região pantaneira, que apresenta uma tendência crescente de desmatamento e queimadas. Esses fatores resultam na diminuição das áreas alagadas e colocam em risco a preservação da fauna e da flora locais. Além disso, de acordo com os dados do Mapbiomas (2023), o Pantanal foi o bioma brasileiro mais afetado pelas queimadas nas últimas três décadas e meia (G1, 2023).

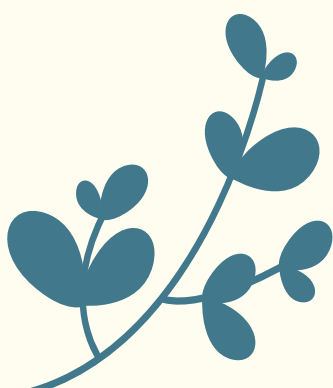
Por fim, considerando tanto a necessidade de destacar o Pantanal quanto a abordagem de evidenciar a diversidade que compõe a vida, o jogo adotou essa narrativa pantaneira com o objetivo de evitar comparações diretas, utilizando-a como pano de fundo para uma história lúdica que pudesse proporcionar um repertório mais amplo para ilustrações.





6. Desenvolvimento

Tendo consolidado a compreensão acerca do público-alvo e de suas demandas específicas, torna-se possível adentrar, com propriedade, na fase de desenvolvimento das ilustrações e dos elementos estéticos que comporão esta proposta.



6.1. Formulários de Avaliação do Usuário



Após analisar os dados coletados no *Google Forms* sobre vitiligo e realizar as entrevistas com pessoas portadoras da condição, criou-se um questionário para avaliar quais estilos de ilustração, paletas de cores, formas e outros elementos os usuários preferem e gostariam de ver implementados no jogo aqui proposto. Para isso, foi distribuído um formulário em grupos e chats compostos por adultos com vitiligo. Paralelamente, o mesmo formulário também foi aplicado a crianças sem vitiligo, sob a supervisão de um voluntário. Os formulários obtiveram a participação de 8 crianças e 7 adultos. Entre as crianças, nenhuma possui vitiligo, diferentemente dos adultos, em que todos os participantes têm a condição.

Dessa forma, foram desenvolvidos seis estilos de ilustração da onça-pintada, mascote do jogo. Essa escolha fundamentou-se no fato de ela ser um símbolo do Pantanal, o maior felino das Américas e o terceiro maior do mundo (SOS Pantanal, 2024). A seleção da onça neste contexto também reforça o argumento sobre a necessidade de preservação do bioma pantaneiro, que vem perdendo seu habitat natural devido ao desmatamento e às queimadas. Além disso, a opção pela onça deve-se às suas manchas, que nunca se repetem entre indivíduos da espécie, funcionando como um tipo de “impressão digital” natural.

As representações foram escolhidas considerando as habilidades necessárias para a criação do jogo, o que impossibilitou incluir opções como um estilo realista, por exemplo. No entanto, buscou-se variar os estilos entre si, como cartoon, abstrato, lúdico e flat design, todos passíveis de reprodução após a escolha do público, conforme pode ser observado a seguir:

Figura 21: Painel de estilos de ilustrações.



Fonte: Pinterest.

O estilo preferido de ilustração para jogos empatou tanto entre crianças (n=5) quanto entre adultos (n=3), tendo como vencedora a sexta onça:

Figura 22: Estilo mais votado de ilustração.



Fonte: Pinterest.



O questionário também incluiu uma gama de paletas de cores, que foram geradas conforme paletas comumente utilizadas em design de jogos e ilustrações, disponíveis na seção de tendências de cores, no *Adobe Color*. Assim foram disponibilizadas 10 paletas de cores para que o público votasse, e que pode ser observada logo abaixo:

Figura 23: Painel de opções de paletas de cores.



Fonte: *Adobe Color*.

Também houve empate na escolha das paletas de cores. Das 8 crianças consultadas, 4 optaram pela paleta apresentada logo abaixo, enquanto entre os 7 adultos, 3 fizeram a mesma escolha.

Figura 24: Paleta de cores mais votada.



Fonte: *Adobe Color*.

Quando questionados sobre a preferência de cores em si, todos os adultos votaram em cores vibrantes, como laranja, vermelho, amarelo, etc. Já entre as crianças, mesmo que metade ($n=4$) tenha também votado na preferência por cores vibrantes, 3 delas votaram como tendo preferência por cores sóbrias, como cinza, azul marinho, etc. Apenas uma mostrou maior aptidão pelas cores saturadas (rosa claro, azul bebê, etc). Vale ressaltar que aqui na descrição desta etapa foi descrito como cores saturadas, porém em ambos os formulários foi descrito como tons pastéis, com o propósito de facilitar a compreensão dos voluntários.

Entre os voluntários adultos ($n=7$), houve empate nas preferências por estilos de traço de ilustração: 2 optaram por traços suaves e arredondados, 2 por rústicos e texturizados, e outros 2 por detalhados e complexos. Apenas a opção de traços simples e icônicos ficou para trás, com apenas uma pessoa confirmando preferência. Entre as crianças, o estilo suave e arredondado foi claramente predominante, já que obteve 5 votos. Essa opção superou significativamente as demais: apenas 2 voluntários escolheram o estilo detalhado e complexo, enquanto apenas 1 optou pelo rústico e texturizado.



Quanto à preferência visual por tipos de jogos, todos os adultos declararam maior afinidade com os estilos coloridos e alegres. Entre as crianças, a distribuição foi quase equilibrada: 7 deles também preferiram os coloridos e alegres, enquanto apenas 1 deles optou pelos estilos modernos e limpos.

Nas perguntas abertas, os voluntários foram questionados sobre quais tipos de jogos gostariam de ver, mas que ainda não existem. Dentre os adultos houveram apenas duas respostas, sendo que um mencionou o desejo por um jogo sobre invasão de castelos medievais (temática que, evidentemente, não se alinha com o contexto desta pesquisa), enquanto o outro expressou interesse por jogos que representassem melhor a fauna brasileira. Em outra pergunta aberta que permitia comentários e sugestões, houve apenas duas respostas elogiando o projeto e sua ideia de valorizar a diversidade.

Finalmente, neste mesmo tópico, as crianças demonstraram maior participação e criatividade. Uma delas sugeriu um jogo com múltiplos personagens, onde o jogador pudesse escolher qual deles personalizar com diferentes roupas. A mesma criança especificou que o jogo deveria ter muitas cores e um céu em tom pastel de azul. Outras sugestões incluíram jogos com temática natural e um jogo de dinossauros, que assim como a proposta de castelos medievais, não se alinha ao foco desta pesquisa (já que não há dinossauros no Pantanal), mas que sem dúvidas aquece o coração ao ser lida.

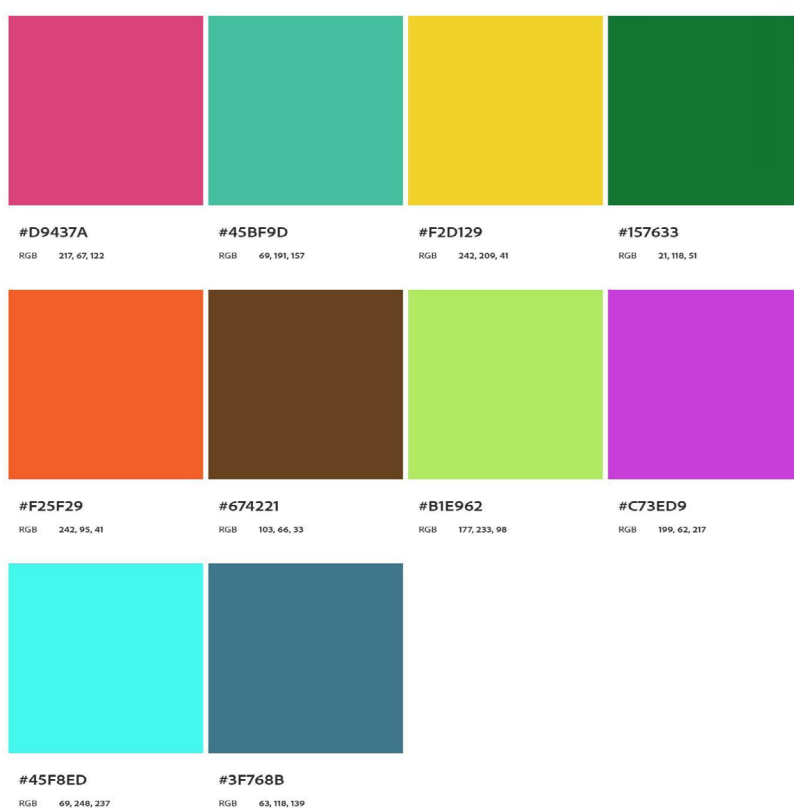
Por fim, ao serem questionadas sobre opiniões e sugestões de jogos, esta pesquisa registrou comentários sobre gostar muito de jogos, porém não poder jogar devido a restrições familiares e dicas sobre uso de cores e *glitter*.

6.3. Paleta cromática



Ainda de acordo com os dados da pesquisa e nos requisitos identificados, foi possível gerar a paleta cromática com cores vibrantes apresentada abaixo:

Figura 26: Paleta cromática.



color.adobe.com

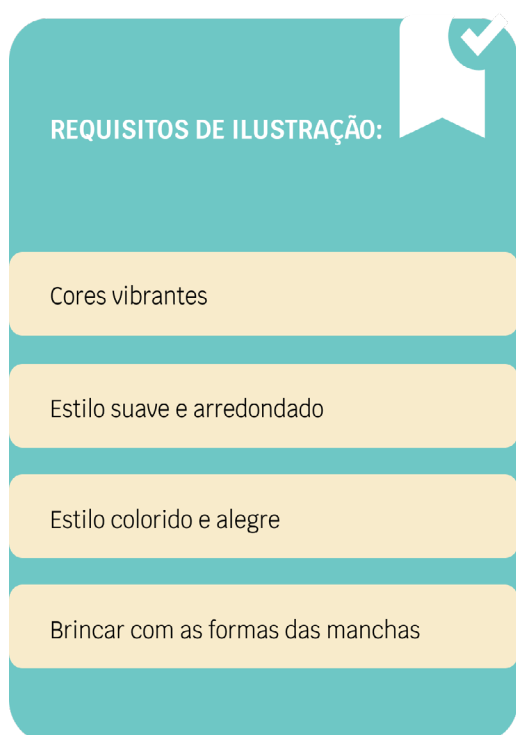


Fonte: *Adobe Color*.

6.4. Design do jogo

À medida que as etapas do projeto foram sendo concluídas, tornou-se possível estabelecer os requisitos para as ilustrações, com base principalmente nas respostas obtidas tanto nos formulários de avaliação dos usuários quanto nas entrevistas realizadas, conforme demonstrado a seguir:

Figura 27: Requisitos de ilustração.



Fonte: Autora, 2025.

6.5. Identidade Visual

O jogo recebeu o nome “Pantanal Pintado” por diversos motivos. Foneticamente, a aliteração do “P” inicial estabelece um ritmo que favorece a memorização, ao mesmo tempo que reforça a mensagem central do projeto. O termo “pintado” foi selecionado por permitir uma associação

imediate entre as manchas do vitiligo e os padrões naturais da fauna pantaneira, princípio este respaldado por Arnheim (1969) em sua obra sobre Pensamento Visual. Além disso, a escolha do nome considerou os princípios de memorabilidade propostos por Keller (1993), apresentando uma sonoridade aberta com sílabas tônicas bem definidas, características que facilitam tanto o reconhecimento quanto a retenção do título na memória.

Para a tipografia das cartas, foram analisadas as fontes Helvetica, Verdana e Montserrat. A fonte Verdana foi descartada, mesmo sendo considerada uma fonte legível e confortável para leitura, já que ela se adapta melhor para formatos de mídia digital (Microsoft). Já a Montserrat, mesmo sendo adequada para diferentes aplicações, incluindo aplicativos, *branding* e materiais impressos, e também sendo considerada uma fonte altamente legível, não foi escolhida para o projeto por contar com uma aparência mais forte e moderna, que acabava afastando-se da ideia de representar um trabalho destinado para crianças (*Awari*). Assim, foi escolhida a fonte Helvetica, visto que ela usufrui de um design simples e legível, o que garante a legibilidade mesmo quando tem seu tamanho reduzido.

Quanto ao logo do jogo, algumas fontes foram testadas para avaliar qual delas melhor representa a proposta lúdica do projeto. Essas opções podem ser conferidas na seção de geração de alternativas, logo abaixo.

6.6. Geração de alternativas

Assim foram geradas as alternativas de tipografia para o título:



Figura 28: Geração de alternativas de títulos.



Fonte: Autora, 2025.

Também foram gerados alguns modelos de ilustrações que o jogo busca seguir. Os modelos foram feitos procurando utilizar paletas de cores vibrantes e formas mais desproporcionais, com a finalidade de aproximar o traço com algo mais infantil. Os personagens da Onça, Sucuri, Tucano e Tuiuiú foram escolhidos por conta das suas pelagem e cores mais chamativas, a fim de poder representar a ideia de mostrar a variedade na fauna e na flora. Abaixo também está o tabuleiro, que foi descartado após recomendações da banca de qualificação e testes com usuários. Os estilos podem ser observados conforme a figura 29 e 30:

Figura 29: Estilos de ilustrações.



Fonte: Autora.

Figura 30: Modelo de tabuleiro.

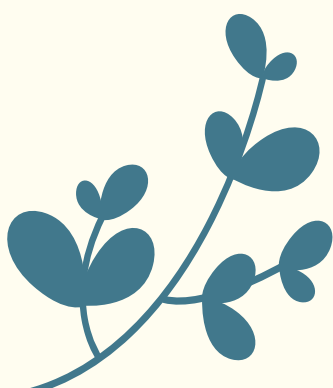


Fonte: Autora (2025).



7. Prototipação e teste

Neste capítulo serão apresentados os três protótipos e os três testes realizados com usuários, com a finalidade de apresentar o processo de aprimoramento das mecânicas e outros elementos desenvolvidos para este jogo até chegar no seu formato final.



7.1. Prototipação e primeiro teste



Para a primeira prototipação e teste, foi realizada uma interação com uma participante voluntária, experiente em jogos, com o propósito de discutir e analisar melhor as propostas de mecânicas e design.

O jogo, de modo ainda incipiente, estabeleceu que as manchinhas do pantanal desapareceram do corpo de alguns animais, atribuindo assim a função dos jogadores recuperarem esses elementos por meio da pesca e negociação das manchas. Assim, cada jogador começaria o jogo com uma folha com a ilustração de um animal, que poderia ser: onça-pintada, lobo-guará, tamanduá-bandeira e quati. Deste modo, resumidamente, cada jogador ficaria responsável por reintegrar as manchas, por meio de cartas objetivos (Figura 31), ao seu animal sem cores (Figura 32).

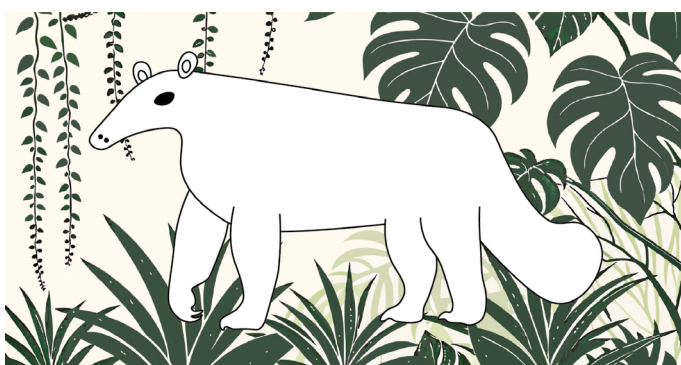
Figura 31: montagem com as cartas objetivos.



Fonte: a autora, 2025.

Figura 32: folhas com ilustrações dos animais a serem preenchidos com as manchas coletadas.





Fonte: A autora (2025).

As espécies escolhidas para representar o Pantanal foram: a onça-pintada, o tamanduá-bandeira, o lobo-guará e quati. Essa escolha foi fundamentada pelo fato de serem espécies que estão ameaçadas de extinção (SOS Pantanal), além de serem muito distintas entre si, seja pelo tamanho, pelagem ou hábitos, permitindo maior variedade de representações e diferentes conexões e relações das crianças jogadoras com tais animais.



Nessa etapa da prototipação, a intenção era que as manchas ficassem exatamente posicionadas nos mesmos lugares nos quatro animais. Por essa razão, eles foram desenhados com proporções semelhantes, ainda que isso significasse um menor rigor ao realismo quanto às espécies apresentadas.

As cartas objetivos também foram desenhadas, a princípio, em tamanhos que pudessem economizar o máximo possível de espaço para a impressão em uma folha A4, já que o jogo conta com a possibilidade de que os usuários possam, conforme desejarem, imprimir o jogo em casa. Esse tamanho, conforme será apresentado futuramente, acabou sendo descontinuado, pois foi possível notar a dificuldade das crianças testadas em manusear as cartas nessa proporção.

Assim, as mecânicas iniciais incluíram:

- A definição dos turnos por meio de dados;
- A pesca de manchas (sendo realizada por meio de dois dados: um que define a quantia de manchas a serem coletadas, e outro que define a cor das manchas);
- A seleção de uma carta objetivo (sendo ela uma carta que apresentava a descrição de alguma/s parte/s do corpo do animal para ser completo por uma determinada cor, e que, por sua vez, só poderia ser trocado uma vez durante todo o jogo).

Assim, o jogador poderia aplicar as manchas diretamente no seu animal, trocá-las com outro jogador ou armazená-las em um balaio. Esta última opção, no protótipo inicial, acabava sendo um pouco desencorajada por uma penalidade, que mais tarde notou-se severa demais e foi alterada: cada mancha deixada no balaio ao final da partida resultava em -2 pontos. A criação dessa regra durante o desenvolvimento do jogo tinha por motivação a



metáfora sobre o custo de cada indivíduo esconder suas características, porém notou-se perigoso para o desenvolvimento do jogo colocar metáforas e mensagens sobrepondo as mecânicas desenvolvidas.



A sessão de teste preliminar teve duração média de 45 minutos. Nela foi possível observar que a penalidade agressiva do balaio gerava mais frustrações e impedia o planejamento tático, já que os jogadores se sentiam punidos e amedrontados por gerenciar seus recursos, assim essa regra acabava por reduzir a promoção de estratégias.

A interação da troca, embora presente, era bastante escassa por conta de um conflito dinâmico. Além disso, a interface dos *cards* dos animais não tinha informações explícitas sobre a correlação entre os números dos dados e as cores, e as quantidades necessárias de manchas para cada parte do corpo não estavam explicadas também, gerando, assim, a necessidade dos jogadores consultarem constantemente o manual de regras.

Então, as discussões após o primeiro teste geraram um conjunto de melhorias para a mecânica e o design da interface do jogo:

- Mudanças no balaio: a penalidade fixa foi substituída por um sistema de limite. O balaio agora terá capacidade máxima, e as penalidades só serão aplicadas aos excedentes no final do jogo (-1 ponto caso o balaio acumule mais de 10 manchas). Isso foi pensado como forma de transformar o balaio em uma ferramenta de gestão de recursos, ensinando que é estratégico reter os itens de forma temporária, porém pode ser mais estratégico ainda negociar;
- Mudanças no *cards*: percebeu-se a necessidade de marcar no tabuleiro a relação entre os números e cores, e também detalhar nas cartas objetivos as quantidades exatas de manchas necessárias, para reduzir a carga cognitiva e a necessidade de revisitar cons-

tantemente o manual de regras;

- Modos de jogo: foram desenvolvidas duas modalidades de jogo: o modo rápido, no qual é necessário apenas completar o objetivo principal. Modo estendido: complete o animal inteiro + o objetivo;
- Manual: foi estipulada a criação de um mini manual para cada jogador, colocando nela o resumo das regras;
- Objetivo: O objetivo do jogador deve ser mantido escondido dos outros jogadores, para gerar o estímulo da criação de estratégias e aumentar o risco e a necessidade de negociações de manchas. O jogador também poderá pescar novos objetivos durante o jogo, mas jamais descartá-los.

Veja abaixo a introdução e as regras utilizadas para a prototipação do jogo (Figuras 33, 34, 35 e 36) apresentado para testagem:

As manchinhas do Pantanal sumiram!

Todas as manchinhas do Pantanal fugiram, e agora você, querido biólogo, precisa ajudar a resgatar essas manchinhas antes que todos esses bichinhos e o próprio Pantanal fiquem sem cores.

Regras: Os jogadores jogam os dados e quem tirar o maior número começa a jogar. Após isso, o jogo ocorrerá no sentido anti-horário de quem começou. O jogador pegará uma carta objetivo e decidirá se quer ficar com ela, ou trocar, sendo a troca possível apenas uma vez. O jogador também poderá pegar mais objetivos nessa pescada ou ao longo do jogo, porém correndo riscos de penalidades caso não consiga completar o objetivo. Assim, em seguida, jogará dois dados: um para definir a quantidade de manchas que pescará, outro para definir a cor, sendo:

1 = Rosa, 2 = Azul, 3 = Verde, 4 = Amarelo, 5 = Passa a vez,
6 = Carta Coringa.

Assim, quando o jogador pegar as manchas, ele decidirá se:



- Colocará as manchas no balaio (cada mancha no balaio será penalizado com menos 2 pontos ao final da partida);
- Usará as manchas no seu personagem;
- Trocará manchas com outro jogador (pode trocar quantas unidades quiser, porém precisa ser com o mesmo jogador e as manchas precisam ser das mesmas cores). Se nenhum jogador quiser trocar, o jogador não será penalizado, porém perderá a vez e terá que manter as manchas no balaio.

O jogo termina quando as manchas acabarem ou quando um jogador terminar seu objetivo.

Valores:

- 1 mancha na cor correspondente: +1 ponto;
- 1 mancha na cor errada: - 1 ponto;
- 1 mancha coringa: +3 pontos por mancha colocada no animal;
- Se o jogador tiver mais que um objetivo: reduzir a quantia de pontos da carta.

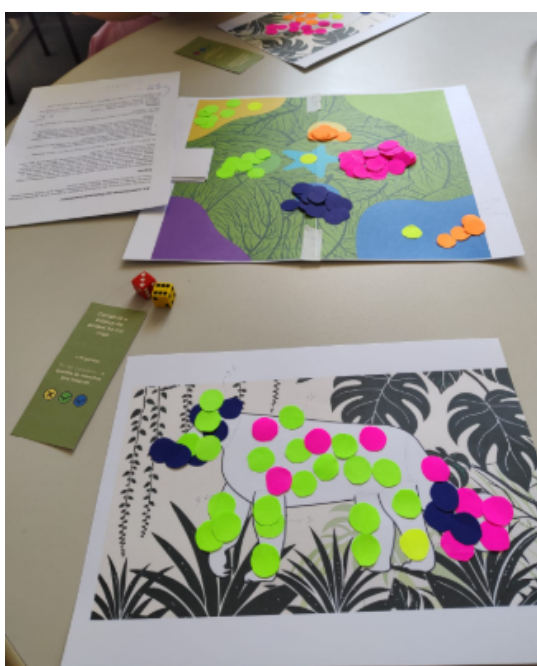
Os protótipos de todo o material utilizado foram construídos em papel offset A4. e podem ser observados logo abaixo nas figuras 33,34,35 e 36.

Figura 33: protótipo inicial do jogo, usado na sua primeira testagem.



Fonte: a autora, 2025.

Figura 34: protótipo inicial do jogo, usado na sua primeira testagem.



Fonte: a autora, 2025.

Figura 35: protótipo inicial do jogo, usado na sua primeira testagem.



Fonte: a autora, 2025.

Figura 36: protótipo inicial do jogo, usado na sua primeira testagem.



Fonte: a autora, 2025.

7.2. Prototipação e segundo teste

Para a realização do segundo e terceiro teste, foram levados para as escolas conjuntos de papel crepom nas cores das manchas (azul, amarelo, verde, rosa e roxo). Foram levados também, em papel offset, os tabuleiros e os animais para distribuir entre os grupos dos jogadores. Para os dados foram disponibilizados modelos para que as crianças realizassem o recorte e a colagem deles. Por fim, foram levadas tesouras e bastões de colas, considerando que alguns dos participantes poderiam não dispor dessas ferramentas.

Com as alterações realizadas nas mecânicas e na interface do jogo, foi o momento de realizar um teste com crianças na faixa etária de 10 a 11 anos, porém nenhuma delas apresentava doenças estigmatizantes ou condições atípicas. Isso pode ser justificado pelo fato do presente trabalho ter tentado, até o momento da realização desse teste, contato com clínicas e grupos de apoio, sem obter voluntários na faixa etária requisitada.

O teste foi realizado com 19 crianças da Escola Municipal Menino Jesus - Vitorino - PR, mediante a assinatura dos responsáveis sobre um termo de assentimento de participação e uso de imagem (verificar apêndice 6). Uma criança não pôde participar do teste porque esqueceu de mandar para a assinatura dos responsáveis, e outra criança teve a participação negada pelos genitores.

Assim, o protótipo dessa versão foi realizado com um tabuleiro A4, com a finalidade de gerar menos custos para a autora desse projeto e também para a coordenação da escola visitada, e cards dos animais mantiveram-se, também, no tamanho A4. Na questão das manchas, a



melhor solução encontrada para uma demanda tão alta foi solicitar que os próprios alunos fizessem as manchas antes do jogo iniciar, utilizando papel crepom (Imagens 37 e 38). Esse momento de preparação do jogo foi utilizado para conversar com os jogadores sobre seus conhecimentos sobre o Pantanal, vitiligo e suas experiências em jogos. Foi um momento importante para compreender mais sobre os participantes e suas habilidades e conhecimentos.



Figura 37: crianças voluntárias no segundo teste.



Fonte: a autora, 2025.

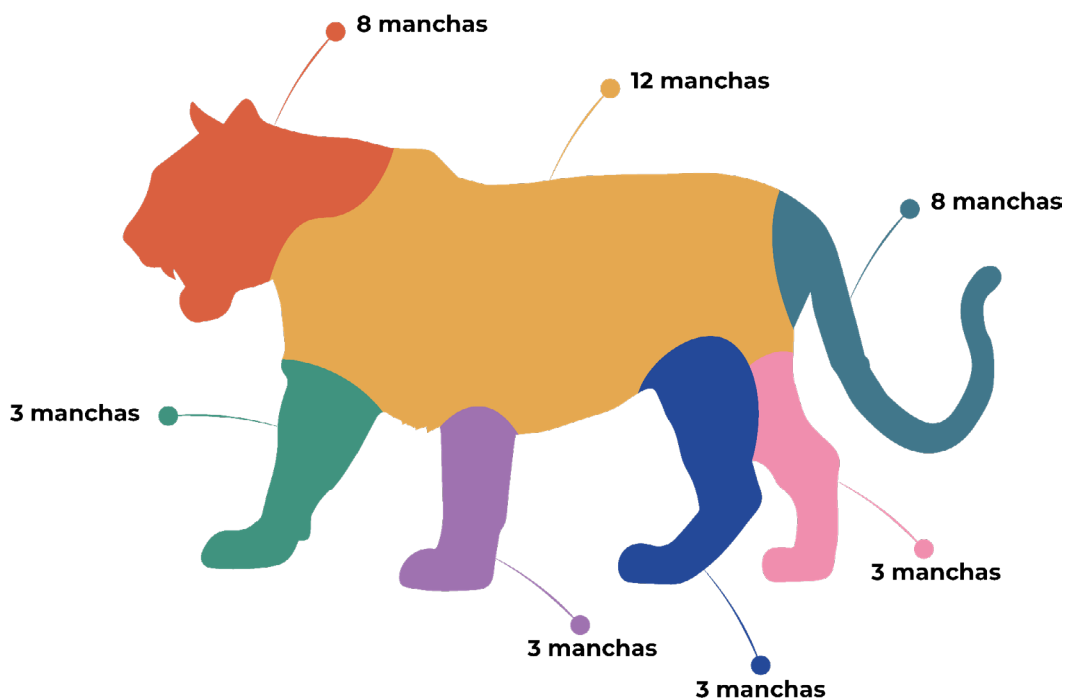
Figura 38: segundo protótipo realizado com bolinhas de papel crepom.



Fonte: a autora, 2025.

Para essa etapa houve uma alteração no manual de regras, adicionando o desenho de um animal com as delimitações de áreas no corpo (Figura 39), com a finalidade de auxiliar as crianças a compreenderem de forma mais rápida as áreas a serem completadas e as quantidades de manchas necessárias. Foi também alterada a quantidade de manchas nas patas do animal, pois antes eram duas nas dianteiras e três nas traseiras, e então passou a ser três manchas em cada pata, sem distinções. Essa escolha teve como motivação a ideia de padronizar os números e gerar sentido para o *card* de objetivos, que solicitava que o jogador em questão completasse duas patas a sua escolha.

Figura 39: animal com as marcações no corpo.



Fonte: adaptado a partir de vetor disponível em Adobe Imagens, 2025.

Antes do jogo começar, foi realizada uma partida entre as aplicadoras do teste, para que as crianças envolvidas pudessem participar e retirar quaisquer dúvidas sobre as mecânicas envolvidas. Logo, sem muitas dúvidas, as crianças deram início a uma nova partida, repetindo a atividade em seguida, o que resultou em 2 partidas jogadas, levando, em média, 40 minutos cada (Figuras 40 e 41).

Figura 40: jogadores na primeira partida.



Fonte: a autora, 2025.

Figura 41: segunda partida dos jogadores.



Fonte: a autora, 2025.

Foi observado, durante as partidas, que o sistema inicial de finalização, onde o jogo termina imediatamente ao cumprimento do primeiro objetivo, acabava sendo, mesmo no modo rápido, um pouco frustrante e breve. Essa dinâmica acabou sendo ruim, pois cortava muito abruptamente o engajamento das crianças que estavam se dedicando à estratégia à longo prazo.

Foi observado também que o sistema de trocas, mesmo ainda sendo pouco delimitado, foi algo relevante na experiência das crianças envolvidas. Observou-se que elas buscavam a negociação como uma forma direta de interação entre si, gerando debates (e, em alguns momentos, desentendimentos).

Também foi notado que o jogo carecia de um fator que gerasse engajamento, assim foi planejado, para a terceira e última jornada de pro-

totipação e teste, a introdução de novas cartas extras. Essas cartas tem como serventia manter as crianças envolvidas e interessadas nos seus objetivos, já que as mesmas devem promover experiências como “passar a vez”, “trocar de balaio entre jogadores”, e outras dinâmicas competitivas e engajadoras.

A refinação do sistema do balaio foi bastante positiva, já que, com o limite bem delimitado e com a penalidade progressiva, as crianças compreenderam o gerenciamento dos recursos (manchas) como uma lição de jogo, na qual mostrou que acumular recursos indiscriminadamente poderia ser tão prejudicial quanto não tê-los.

Após esse teste foi necessário, também, trocar os valores das cartas objetivos, pois foi notado que as crianças mantinham um interesse maior quando os valores das cartas eram mais altos. Então, por exemplo, uma carta valendo 10 pontos com o objetivo de completar a cabeça no animal era percebida de forma mais negativa do que a carta com o mesmo objetivo valendo 20 pontos.

Ainda em relação a pontuação, foi percebido que, para as crianças envolvidas, as penalidades de perda de pontos não funcionaram tão bem, pois isso acabava gerando, ao fim da partida, um sistema de contagem muito mais complexo de adição e subtração. Também foi notado que eles gostavam de fazer muitos pontos, independentemente se isso tivesse lógica ou não. Então foi estipulado que as penalidades de perder pontos por mancha não colocadas seriam substituídas por ganhar um ponto por mancha colocada, ainda que sem ganhar os pontos extras de objetivo concluído. A penalidade de perder pontos será mantida apenas no caso do jogador pescar mais do que um objetivo.

Em relação às ilustrações dos animais, foi estipulado que elas não



precisam ficar exatamente no mesmo lugar em todos eles, a única exigência é que as manchas dos animais tenham exatamente os mesmos tamanhos e formatos, e que caibam em cada área estipulada do animal. Também foi determinada a remoção os símbolos com as cores permitidas e com as cores proibidas, pois foi notado que, por mais intuitivo que soasse, para os jogadores de 10 e 11 anos acabava sendo um fator que gerava incompreensão e confusão

Também foi realizada uma pesquisa de opinião sobre qual estilo de tabuleiro as crianças envolvidas preferiam, sendo disponibilizado duas versões com as alterações de cores, apresentando a versão do animal antes e após a adição das manchas (Figuras 42 e 43):

Figura 42: opção 1 de ilustração de *card*.



Fonte: a autora, 2025.

Figura 43: opção 2 de ilustração de *card*.



Fonte: a autora, 2025.

De todas as crianças que participaram ($n = 19$), a maioria delas ($n = 14$) preferiu a versão da onça clara e pouco saturada, enquanto a minoria ($n = 5$) preferiu a mais colorida e saturada. Já entre os adultos consultados ($n=12$), a maioria ($n = 8$) preferiu a mais saturada e a minoria ($n = 4$) preferiu a clara. Como o jogo é voltado para a faixa etária de 10 a 11 anos, foi optado por seguir a opinião do primeiro grupo, já que se trata do público-alvo, além de estarem em maior número.

Por fim, quando questionados sobre a percepção do jogo, houveram relatos tanto sobre as mecânicas, quanto sobre as manchas e ilustrações. Foi relatado como a dinâmica de esconder a vitória foi uma experiência legal, pois o jogador poderia ficar torcendo para ninguém perceber que ele havia ganhado o jogo. Também houve um relato sobre como os animais, estando todos manchados e coloridos, ficam mais bonitos do que a versão pálida inicial.



7.3. Prototipação e terceiro teste

Para essa última etapa foi realizado um teste no Colégio Estadual Prof. Ottília Homero da Silva, em Pinhais - PR. Esta testagem contou com o envolvimento de vinte e dois participantes ($n = 22$) de 10 a 11 anos, sendo um deles uma criança com vitiligo ($n = 1$) e outro uma criança com albinismo ($n = 1$) (Figura 44).

Figura 44: jogadores reunidos ao final do teste.



Fonte: a autora, 2025.

Para essa etapa foi definido, como citado acima, a inclusão de cartas extras (Figura 45) que tem como intenção o aumento do engajamento e interesse das crianças no jogo. Assim, foi estipulada a regra extra de que a criança poderia optar, durante seu turno, não jogar os dados e nem trocar de manchas com outros jogadores, mas pegar uma carta desse novo monte. Como forma de desencorajar que esse ato ocorresse com muita frequência, reduzindo excessivamente, assim, a troca e a pesca de novas manchas, foram delimitados 5 temas para as cartas, porém com um número muito maior de cartas contendo a opção de “perca sua vez”:

- Perca sua vez (30 *cards*);
- Escolha um jogador para você trocar de objetivo e animal (3 *cards*);
- Esvazie seu balaio (5 *cards*);
- Escolha um jogador para você dar todas as manchas do seu balaio (2 *cards*);
- Escolha um jogador para ficar uma rodada sem jogar (4 *cards*).

Figura 45: cartas extras.



Fonte: a autora, 2025.

O design das cartas vermelhas teve como objetivo a criação de um card mais chamativo, que gerasse curiosidade no jogador. Suas cores vibrantes, as onças coloridas e o próprio arco-íris têm a intenção de criar uma atmosfera completamente distinta e caótica, já que essas cartas contêm penalidades e provocações entre os próprios jogadores. Em resumo, as escolhas de cores e das próprias onças teve como intenção levar o jogador para outro cenário, quase que um mundo paralelo ao que ele estava imerso desde então.

Houve também um refinamento na paleta de cores do jogo (Figura 46), que deixou de ser 10 e passou a ser 8. Suas tonalidades também foram alteradas por questões de melhor contraste entre as cores e maior legibilidade. A redução da carga cognitiva também foi um fator decisivo,

já que antes as cores eram extremamente vibrantes e chamativas:

Figura 46: nova paleta de cores.

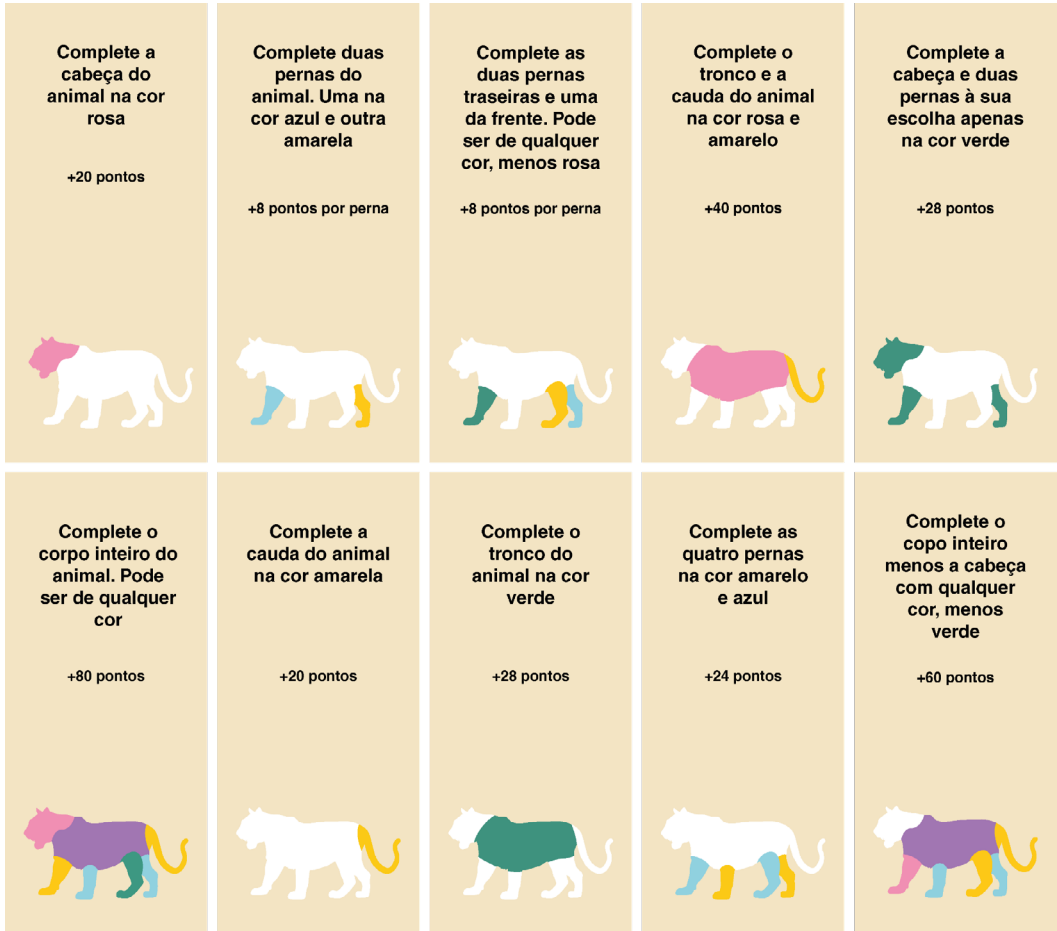


Fonte: a autora, 2025.

Para esse teste, as cartas objetivos ainda não estavam em sua versão final, porém foram atualizadas com a mudança de cor, que foi do verde escuro para um bege, com a finalidade de melhorar o contraste e facilitar a leitura das crianças envolvidas (Figura 47). Também foram removidos os símbolos com as cores permitidas e com as cores proibidas, baseado no que foi apontado no segundo teste. Assim, no lugar desses símbolos, foi gerada a imagem de um animal com os locais e cores para colocar as manchas. Essa mudança gerou uma facilidade de compreensão notável no terceiro teste, reduzindo a busca por ajuda constante que foi percebida no segundo teste.



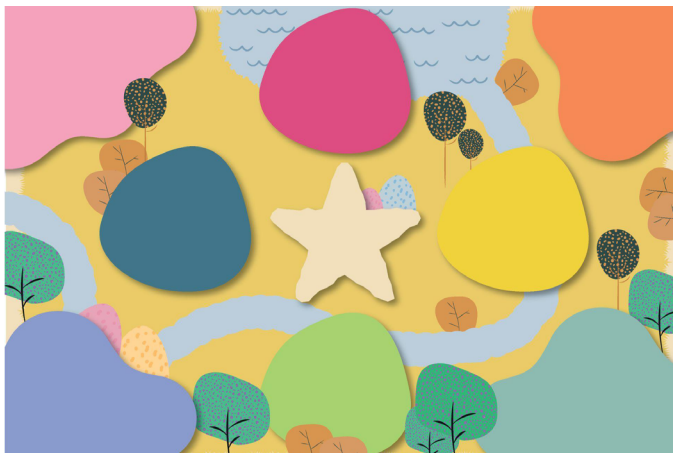
Figura 47: cartas com objetivos atualizadas.



Fonte: a autora, 2025.

O tabuleiro também foi já em sua versão refinada (Figura 48), apresentando um cenário colorido e com ilustrações das árvores Cambará e o Ipê roxo, espécies da flora pantaneira (GOV, 2023).

Figura 48: tabuleiro refinado.



Fonte: a autora, 2025.

Já os *cards* dos animais também estavam em uma versão melhor finalizada e mais próxima da composição final (Figuras 49, 50, 51 e 52), contendo as marcas de onde cada mancha deverá ficar e com as cores e formas já definidas. As proporções dos animais também foram alteradas, já que, como citado anteriormente, foi percebido que não era necessário que as manchas ficassem exatamente nos mesmos lugares em todos os animais.

Figura 49: *card* de onça-pintada .



Fonte: a autora, 2025.

Figura 50: *card* de tamanduá-bandeira.



Fonte: a autora, 2025.

Figura 51: *card* de quati.



Fonte: a autora, 2025

Figura 52: *card* de lobo-guará.



Fonte: a autora, 2025

A partir desse teste, foi percebido que a pontuação de +3 pontos para o coringa revelou-se problemática, pois acabou gerando um desequilíbrio significativo no jogo, uma vez que os jogadores perceberam que a pesca de um coringa equivalia a três jogadas bem sucedidas de manchas comuns. Assim, foi estipulado que o uso do coringa não iria gerar pontuações extras no final do jogo, porém seu acúmulo no balaio acarretaria em -2 pontos por coringa, independente de ter ou não algum excedente de manchas. O seu uso também foi restringido a apenas 1 unidade por parte do corpo, pois tal restrição ajudou a desenvolver uma maior necessidade de estratégia por parte dos jogadores, já que abrir mão de um coringa poderia ser ruim, porém o risco de não conseguir usá-lo e acabar perdendo seria ainda pior.

Também houveram alterações no modo de jogo rápido, que foi testado com 3 grupos de 22 participantes, em sala de aula (Figura 53). Nessa modalidade, a penalidade por coringas no balaio acaba, visto que o modo rápido busca uma partida breve e com menos sanções negativas. As ações por turno também ficaram restritas, sendo limitadas apenas a:

- Colocar as manchas no balaio;
- Usar a mancha no seu personagem;
- Trocar as manchas com outros jogadores.
- As pontuações também sofrem alterações, sendo elas:
- Caso tenha o objetivo completo: obter o valor descrito na carta;
- Caso não tenha conseguido completar o objetivo: -1 ponto por mancha ausente;
- O balaio tem capacidade máxima de 10 manchas, a partir disso cada mancha a mais: -1 ponto por mancha.

Figura 53: participantes durante o terceiro teste.



Fonte: a autora, 2025.

Assim, as alterações e as diferenças entre o modo rápido e o modo estendido podem ser listadas como:

- **Sistema de objetivos:**

Modo rápido: cada jogador recebe apenas uma carta objetivo, sem



possibilidade de adquirir novas cartas durante o jogo;

Modo estendido: os jogadores podem adquirir múltiplos objetivos após a primeira rodada, permitindo maiores pontuações e desenvolvimento de estratégias.

● **Finalização do jogo:**

Modo rápido: o jogo termina quando um jogador completa seu único objetivo;

Modo estendido: oferece sistema de vitória baseado em maior pontuação, com método para obtê-la opcional, já que o jogador pode revelar ou não a conclusão de seu(s) objetivo(s) para tentar pontuar mais por meio de novos objetivos, ou apenas de manchas extras.

● **Mecânicas disponíveis:**

Modo rápido: não inclui o monte de cartas de evento;

Modo estendido: incorpora o monte de cartas de efeitos positivos e negativos como ação alternativa em cada rodada.

● **Sistema de pontuação:**

Modo rápido: penalização simples por objetivo incompleto (-1 ponto por mancha que faltar);

Modo estendido: objetivos extras não completados recebem penalidade de -1 ponto por mancha faltante, mas objetivos únicos incompletos concedem +1 ponto por mancha colocada.

● **Estratégia:**

Modo rápido: foco em conclusão direta do objetivo único, pensado para partidas curtas;

Modo estendido: permite gestão de múltiplos objetivos e análise de risco e recompensa na expansão das metas.

Ambas as versões mantêm as mecânicas básicas de pesca de man-

chas, sistema de trocas e gestão do balaio, mas acabam divergindo nas questões de complexidade estratégica e no tempo de jogo, além do uso das cartas de evento, oferecendo jogabilidade adaptada a diferentes preferências e contextos de jogo.

Ao final do teste foram distribuídos pirulitos para cada criança que venceu a partida, como forma extra de recompensa, e depois também foram distribuídos pirulitos para o grupo com maior pontuação. Esse sistema de recompensa mostrou-se interessante, porque além da disputa individual ao longo das partidas, ocorreu uma união dentro dos grupos para tentar pontuar mais do que os outros grupos.

Ao final da última partida foi realizada uma sessão particular de conversa com quatro crianças ($n = 4$) que participaram do teste, sendo uma delas uma criança com vitiligo ($n = 1$) e outra com albinismo ($n = 1$). Ao serem questionadas sobre a experiência em relação ao jogo, todas alegaram não terem sugestões de alterações ou críticas ao jogo e apenas reafirmaram que adoraram e se divertiram. Esse não é um argumento considerado factível para a elaboração do jogo, nem demonstra que o mesmo está perfeito e concluído de forma absoluta, pois considera-se que as crianças envolvidas podem ficar coagidas e intimidadas em falar suas opiniões, principalmente nessa situação em que não conhecem as pessoas que estavam realizando a entrevista e o teste.

Quando questionada sobre a necessidade de devolver as manchas aos animais, a criança com vitiligo pontuou achar divertido, pois, segundo ela, assim o animal ficaria “inteiro de novo” e muito mais bonito. As outras crianças envolvidas alegaram achar essa narrativa do animal não ter cores como algo diferente.

Por fim, pode-se perceber que a experiência de completar os animais gerava, ao final da partida, um momento de contemplação, no qual os alunos ficavam comparando entre si seus animais coloridos e comentando as diferenças entre eles. Alguns alunos, que dispunham de celular e tiveram a devida autorização da professora responsável, tiraram fotos



individuais dos seus *cards* e também fotos comparando os seus com os de outros colegas. Diversos alunos solicitaram autorização para que pudessem colar as manchinhas nos animais, para que eventualmente pudessem levar o trabalho concluído para casa para poder apresentar aos responsáveis (Figura 54).



Figura 54: participantes durante o terceiro teste.

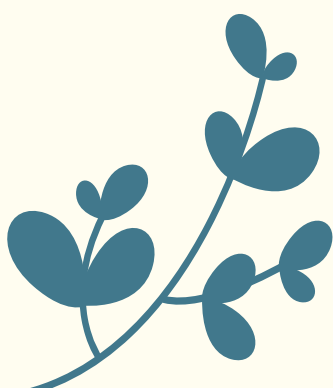


Fonte: a autora, 2025.



8. Versão final

Neste capítulo serão apresentadas as versões finais do jogo desenvolvido após todas as etapas apresentadas anteriormente



Após as três etapas de prototipação e testes, as regras e os componentes do jogo foram refinados e chegaram em suas formas finais, sendo:



Componentes do jogo:

- (1) Tabuleiro;
- (4) Telas de personagens, sendo:
 - (1) Onça,
 - (1) Quati,
 - (1) Pássaro,
 - (1) Lobo Guará;
- (10) Cartas objetivo, sendo:
 - (1) Complete o corpo inteiro do animal. Utilize qualquer cor,
 - (2) Complete duas pernas de sua preferênciano animal. Utilize em uma perna a cor azul, e na outra a cor amarela,
 - (3) Complete a cabeça do animal utilizando a cor rosa,
 - (4) Complete as duas pernas traseiras e uma dianteira. Utilize qualquer cor, menos rosa,
 - (5) Complete a cauda do animal. Utilize a cor amarela,
 - (6) Complete as duas pernas à sua escolha. Utilize apenas a cor verde,
 - (7) Complete as quatro pernas do animal. Utilize a cor amarela e a cor azul,
 - (8) Complete o tronco e a cauda do animal. Utilize a cor rosa e a cor amarela,
 - (9) Complete o corpo inteiro menos a cabeça. Utilize qualquer cor, menos verde,
 - (10) Complete o tronco do animal. Utilize a cor verde;

(19) Cartas desafio, sendo:

(10) Perca a vez,

(2) Escolha um jogador para trocar de objetivo e animal,

(3) Esvazie seu balaio,

(2) Escolha um jogador para receber todas as manchas do seu balaio,

(3) Escolha um jogador para ficar uma rodada sem jogar;

(1) Manual de regras;

(4) Mini manuais;

(2) Dados, sendo:

(1) Dado de cores – rosa, azul, amarelo, verde, roxo e perca a sua vez,

(1) Dado numérico – seis faces, mas apenas com os números 1, 2 e 3

para repetir 2×1, 2×2, 2×3;

(50) Manchinhas, sendo:

(10) Rosa,

(10) Azul,

(10) Verde,

(10) Amarelo,

(10) Roxo.

Regras do jogo:

Modo estendido

Preparando a partida

Os jogadores jogam pedra, papel e tesoura, quem ganhar começa. As rodadas dos jogadores devem acontecer em sentido anti-horário, a partir de quem começou.

Antes da partida começar, iniciando pelo jogador que venceu, cada um deve pegar **1 carta objetivo**, que não pode ser revelada aos ou-





tros jogadores. Todos os jogadores também poderão pegar mais quantas **cartas objetivos** quiserem após a primeira rodada de jogo enquanto ainda tiverem cartas disponíveis.

No jogo existem 5 cores de manchas, sendo: amarelo, rosa, azul, verde e roxo. O roxo é o coringa e poderá ser usado apenas uma única vez por parte do corpo do personagem.

Turnos dos jogadores:

Cada jogador joga dois dados: um determina a cor da mancha a ser coletada, o outro determina quantas serão obtidas.

No início de cada turno o jogador pode optar por uma das opções diferentes de jogadas, sendo elas:

- Jogar dados e pescar as manchas:
 - Colocar as manchas pescadas no balaio (onde cabem no máximo 10 manchas),
 - Aplicar as manchas pescadas no seu personagem.
- As manchas deixadas no balaio não poderão ser usadas, a não ser que seja por meio de trocas com os outros jogadores. Caso, ao final do jogo, existam mais do que 10 manchas no balaio de um jogador, haverá uma penalização de -1 ponto por cada mancha extra.
- Negociar manchas:
- Trocar as manchas no balaio com outros jogadores.

Quando um jogador optar por realizar a troca de manchas, ele não poderá jogar os dados na rodada, mas deverá escolher apenas um jogador da mesa para ofertar a troca, que poderá ser recusada. A troca pode envolver a quantidade de manchas que os jogadores quiserem, mas estas devem ser sempre da mesma cor (por exemplo, duas manchas rosas podem ser trocadas por uma amarela, mas duas manchas rosas não podem ser tro-

cadadas por uma amarela e por uma azul). Caso a troca seja concluída, os jogadores que participaram do acordo podem pescar as novas manchas e aplicá-las nos seus personagens. Caso a oferta seja recusada, o jogador pode tentar realizar a troca com outros jogadores, mas perde a rodada e devolve as manchas de volta ao balaio, passando a vez, se ninguém aceitar.

- **Comprar uma carta desafio:**

- Ao invés de pescar manchas, o jogador pode pescar uma carta do monte vermelho, onde existem cartas que podem ajudar ou atrapalhar.

- **Comprar uma nova carta objetivo:**

Ao invés de pescar manchas, o jogador pode pescar uma carta objetivo para aumentar suas chances de obter mais pontos.

Caso um jogador conclua seu objetivo, ele pode escolher anunciar e finalizar o jogo, ou pode esconder a vitória dos outros jogadores e pegar mais uma carta objetivo na pilha de cartas para tentar aumentar sua pontuação total.

Contagens de pontos

O jogo é encerrado quando um dos jogadores anunciar a conclusão do seu objetivo, mas a contagem de pontos é necessária para descobrir quem foi o verdadeiro vitorioso. Existem maneiras diferentes de pontuar e perder pontos, sendo elas:

- **Completar objetivos:**

- Caso totalmente concluído, o jogador recebe o valor descrito na carta,
- Caso não tenha completado um objetivo extra, o jogador perde 1 ponto por mancha que faltou,
- Caso o jogador tenha apenas um objetivo, mas não tenha conseguido





completá-lo, ele ganha 1 ponto por manchinha colocada corretamente.

- Manchas excedentes no balaio:
 - Cada mancha acima do limite (10) resulta no desconto de 1 ponto,
 - Cada coringa sobrando no balaio, mesmo que este não exceda as 10 manchas, resulta no desconto de 2 pontos.
- Mancha extra no personagem:
 - Cada mancha acima do necessário resulta na adição de 1 ponto,
 - Caso a mancha extra seja de cor proibida por algum dos objetivos do jogador na área em questão, não há pontos adicionais.

Modo rápido

Preparando a partida

Todas as regras para preparar o jogo permanecem as mesmas, exceto que, nesse modo de jogo, não é permitida a pesca de novos objetivos além de um único por jogador, após a definição da ordem das rodadas.

Turno dos jogadores

Todas as regras de turno permanecem as mesmas, exceto que, nesse modo de jogo, uma vez que não existe a possibilidade de múltiplos objetivos, as ações relacionadas a objetivos extras não se aplicam.

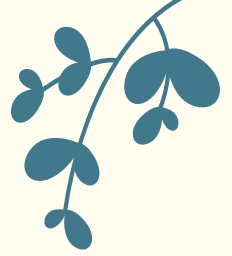
Contagens de pontos

O jogo é encerrado quando um dos jogadores concluir seu objetivo, mas a contagem de pontos é necessária para descobrir quem foi o verdadeiro vitorioso. Existem maneiras diferentes de pontuar e perder pontos, sendo elas:

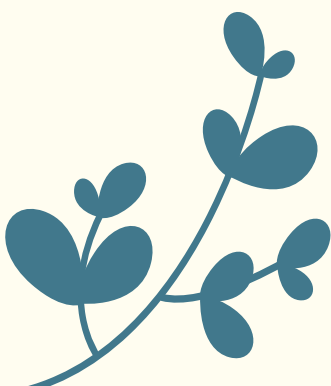
- Completar o objetivo:
 - Caso totalmente concluído, o jogador recebe o valor descrito na carta.
- Não completar o objetivo:

- Caso incompleto, cada mancha que faltou resulta no desconto de 1 ponto.
- Mancha excedente no balaio:
 - Cada mancha acima do limite (10) resulta no desconto de 1 ponto.





9. Detalhes do design do jogo



Para a construção dos cards em sua versão final (Figuras 55 e 56), foi estipulado que os tamanhos deixariam de ser o antigo, que resultou em dificuldade de manejo, de 13 cm x 11 cm, passando a ter 6.3 cm x 8.8 cm – tamanho padrão de alguns jogos de carta famosos, como *Magic: The Gathering* (*Magic: the gathering*, 2025).

Figura 55: cartas de objetivo.



Fonte: a autora, 2025.

Figura 56: cartas desafio.



Fonte: a autora, 2025.

Para o tabuleiro (Figura 57) e para as telas dos personagens (Figuras 58, 59, 60 e 61), foram mantidos, respectivamente, os tamanhos A3 e A4, uma vez que não foi mencionada nenhuma sugestão de melhoria por parte dos participantes.

Figura 57: tabuleiro do jogo.



Fonte: a autora, 2025.

Figura 58: tabuleiro de onça.



Fonte: a autora, 2025.

Figura 59: tabuleiro de quati.



Fonte: a autora, 2025.

Figura 60: tabuleiro de tamanduá-bandeira.



Fonte: a autora, 2025.

Figura 61: tabuleiro de lobo-guará.



Fonte: a autora, 2025.

Figura 62: carta objetivo com frente e verso.



Fonte: a autora, 2025.

Figura 63: cartas objetivo.



Fonte: a autora, 2025.

Figura 63: cartas desafio.



Fonte: a autora, 2025.

Figura 64: cartas desafio.



Fonte: a autora, 2025.

Figura 65: cartas desafio e cartas objetivo.



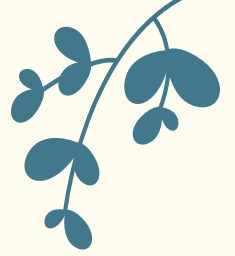
Fonte: a autora, 2025.

Figura 66: tabuleiros do jogo.

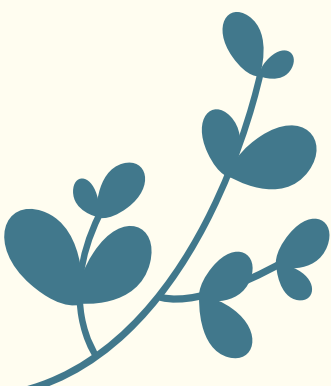


Fonte: a autora, 2025.

Para o jogo também foi produzido um manual completo com as regras e um *card* de cada animal presente no jogo com curiosidades sobre e com as regras resumidas (verificar no apêndice 7).



10. Conclusão



Para esse projeto foi de extrema importância o processo de testes, principalmente o primeiro realizado com uma pessoa adulta e experiente em jogos. Pois, como apresentado ao longo do trabalho, esse foi essencial para o desenvolvimento e refinamento inicial do jogo. Os testes realizados com as crianças foram, também, importantes no aspecto da possibilidade de perceber interações e dúvidas sobre o jogo que elas não demonstraram facilidade em expor com palavras, mas que durante as partidas acabava ficando visível.

Como resultado, este projeto alcançou seu objetivo geral de desenvolver um jogo de tabuleiro, para crianças de 10 a 11 anos, que promovesse a representatividade de pessoas com vitiligo por meio da diversidade da fauna pantaneira como veículo para inclusão, já que as crianças envolvidas, com ou sem doenças estigmatizantes, mostraram um comportamento positivo frente ao jogo e sua aparência. Todavia, o jogo seria beneficiado caso mais crianças com vitiligo tivessem participado dos testes. Ainda assim, acredita-se que, com a analogia desenvolvida no jogo criado, outras questões que afetam a derme de um ser humano podem ser identificáveis, de modo que a possibilidade de representatividade do Pantanal Pintado pode alcançar, futuramente, resultados ainda mais plurais e inclusivos.

Já em relação aos objetivos específicos, pode-se afirmar que o projeto também alcançou todos, principalmente no fator da utilização de linguagem simples e recursos lúdicos, já que os *cards* foram produzidos de forma que mantivessem uma linguagem simples e direta, e o jogo carece de textos extras nos tabuleiros, deixando as crianças focarem apenas na imagem deles. No objetivo específico de desenvolver uma estética que faça o pantanal ser valorizado e reconhecido, a escolha dos animais





ameaçados de extinção foi um fator chave para isso, já que despertava a curiosidade dos jogadores. Já no aspecto de estabelecer regras que possibilitem a interação independente das crianças, dispensando a necessidade de supervisão ou mediação adulta durante a brincadeira, com o intuito de estimular sua autonomia, foi extremamente satisfatório o resultado, já que os jogadores testados apresentaram completa autonomia para jogar e desenvolver suas estratégias sem nenhuma intervenção adulta.

O jogo conseguiu criar um *storytelling* de jogo que pode contribuir para minimizar a carência de representatividade sobre vitiligo, principalmente no aspecto de colocar as manchas, não como algo que se deva fugir, mas como um elemento que pode perfeitamente ser encaixado e visto como positivo.

Por fim, em relação a avaliar com o público-alvo (crianças de 10 e 11 anos) a eficácia do jogo quanto à sua funcionalidade e atratividade, este TCC conseguiu, de forma muito satisfatória, avaliar com o público-alvo a eficácia do jogo quanto à sua funcionalidade e atratividade, visto que o jogo foi testado com mais de 40 crianças, em duas escolas diferentes e com contextos muito distintos, sendo uma delas uma escola do interior do Paraná, e a outra uma escola de Pinhais, município metropolitano de Curitiba.

Para o futuro do projeto, considera-se desenvolver expansões do jogo, como por exemplo, a adição de novos animais aos personagens, ou mesmo novos cenários, que extrapolam as barreiras para além do Pantanal, explorando outros territórios brasileiros. Também, como forma de trabalhar futuramente, considera-se a construção de manchas com novas texturas, com a finalidade de trabalhar questões sensoriais das

crianças envolvidas. Além disso, de forma mais pragmática, o jogo pode ser pensado num novo modo, de forma que as crianças possam colorir as manchinhas com diferentes materiais, como tinta guache, giz de cera e até itens da natureza, como barro e flores esmagadas, dentre outras várias possibilidades de cores e materiais.

Também percebe-se ser de extremo valor para o projeto uma futura testagem com mais crianças, para poder averiguar se o jogo realmente alcançou, de forma efetiva, o seu objetivo de promover a representatividade do vitiligo e das manchas.

Para esse projeto está disponibilizado no Anexo 3 os materiais disponíveis para que toda e qualquer pessoa possa baixar, recortar e brincar de casa, sem a necessidade de impressões complexas ou materiais caros.

Por fim, esse trabalho foi, de forma geral, extremamente gratificante de ser produzido. Meu sincero obrigada a todas as crianças envolvidas, ao Pantanal e aos animais.





11. Referências

ALBINO, H. B. B. Q. et al. Vitiligo e suas implicações psicossociais: uma revisão da literatura. *Brazilian Journal of Health Review*, v. 7, n. 9, p. e74245, 4 nov. 2024.

AMADOR, D. D.; MANDETTA, M. A. Desenvolvimento e validação de um jogo de tabuleiro para crianças com câncer. *Acta Paulista de Enfermagem*, v. 35, 11 mar. 2022.

BELLET, J. S.; PROSE, N. S. Vitiligo em crianças: uma revisão de classificação, hipóteses sobre patogênese e tratamento. *Anais Brasileiros de Dermatologia*, v. 80, n. 6, p. 631–636, dez. 2005.

BISPO, Renato; BRANCO, Vasco. Design contra o estigma: a importância do simbólico. 2018. 24 f. Universidade de Aveiro, Portugal. ProQuest Dissertations & Theses, 2018. 28477243.

Caroline Rodrigues de Lima. Havista: família tipográfica acessível para adultos e idosos com baixa visão. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.

CASERTA, C.; ROCHA, M. M.; SANTOS, A. M. Análise do conceito de estigma em crianças com dermatoses crônicas. *Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva*, v. 7, n. 1, p. 15–20, 2025.

CESAR.ORG.BR. Design Thinking: o que é, conheça as etapas e a aplicabilidade. Disponível em: <https://www.cesar.org.br/w/design-thinking>. Acesso em: 14 maio 2025.

DE OLIVEIRA, A. C. A. A contribuição do Design Thinking na educação. *Revista E-Tech: Tecnologias para Competitividade Industrial*, p. 105–121, 12 dez. 2014.

FONSECA ACIOLI, Nicole Goulart. Jogo de tabuleiro: design aplicado na





educação cultural sobre Maceió. 2022. 105 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) – Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2022.

GARCIA, Samanta; LUCENA, Alexandre; FELIPPE, Sérgio. Terapia Cognitivo-Comportamental: O que é, como funciona e quem se beneficia? Revista Brasileira de Terapias Cognitivas e Comportamentais, v. 1, n. 1, p. 28-39, 2019. Disponível em: <https://www.rbtcc.com.br/RBTCC/article/view/39/28>. Acesso em: 10 nov. 2024.

Leticia Alves Lippe. Apoca - jogo de tabuleiro sobre sustentabilidade e a Agenda 2030. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.

Letícia Lôndero Heleno e Marluce Reque. Livro Infantil Adaptado à Criança Surda: Estimulando o Letramento. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Paraná.

LITAIFF, Marion. Design de jogos analógicos: desenvolvimento de um jogo de tabuleiro como ferramenta de comunicação estratégica para a Universidade Federal do Amazonas. 2024. Disponível em: <https://tede.ufam.edu.br/handle/tede/10097>. Acesso em: 15 maio 2025.

LOPES, Juliane Souza et al. Desenvolvimento e validação de um jogo de tabuleiro para crianças com câncer. Acta Paulista de Enfermagem, São Paulo, v. 36, p. eAPE03231, 2023. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ape/a/NCyN-qWc5mPyZWYfjp73VL9s/>. Acesso em: 21 nov. 2024.

MACEDO, Mayara Atherino; MIGUEL, Paulo Augusto Cauchick; CASAROTTO FILHO, Nelson. A caracterização do Design Thinking como um modelo de inovação. Review of Administration and Innovation - RAI, v. 12, n. 3, p. 157, 2015.

MANZONI, A. P. D. DA S. et al. Assessment of the quality of life of pedia-

tric patients with the major chronic childhood skin diseases. *Anais Brasileiros de Dermatologia*, v. 87, n. 3, p. 361–368, 2012.

MARTINS, C.; MARIA, L. Gamificação nas práticas pedagógicas: teorias, modelo e vivências. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE INFORMÁTICA EDUCATIVA, 20., 2015. *Anais [...]*. p. 42–53.

MARTINS, Cristina; GIRAFFA, Lucia Maria Martins. Possibilidades de ressignificações nas práticas pedagógicas emergentes da gamificação. *ETD - Educação Temática Digital*, v. 20, n. 1, p. 5, 2018.

MEDEIROS, Diego P. Jogos analógicos como ferramentas estratégicas para as marcas. *Design & Tecnologia*, v. 17, p. 8, 2019. Artigos selecionados do P&DDesign 2018. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/det/index.php/det/article/view/582/259>. Acesso em: 21 nov. 2024.

PAGNAN, Andréia Salvan; SIMPLÍCIO, Giovana Costa; SANTOS, Valéria Carvalho. Design centrado no usuário e seus princípios éticos norteadores no ensino do design. *Estudos em Design*, v. 27, n. 1, 2019. Disponível em: <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/680/368>. Acesso em: [Data de acesso não fornecida; adicione para completar].

REGINA, S.; SUELI, D.; MENDES, M. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. Disponível em: https://www.inesul.edu.br/professor/arquivos_alunos/doc_1311627172.pdf.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Regras do jogo*. São Paulo: Editora Blucher, 2012.

SAVI, Rafael; SOUZA, Caroline Battistello Cavalheiro de. Design centrado no usuário e o projeto de soluções educacionais. *E-Tech: Tecnologias para Competitividade Industrial*, Florianópolis, n. Especial Design, p. 20, 2015/1.



SCHLEMMER, André; PADOVANI, Stephania. Inserção de práticas do design centrado no usuário em uma organização de desenvolvimento de sistemas e-Gov: uma abordagem de pesquisa-ação. *Design e Tecnologia*, v. 12, n. 25, p. 54–69, 2022.

SILVA, C. M. DE R. et al. Vitiligo na infância: características clínicas e epidemiológicas. *Anais Brasileiros de Dermatologia*, v. 82, n. 1, p. 47–51, 2007.

SOUZA, Caroline Battistello Cavalheiro; SAVI, Rafael. Design centrado no usuário e o projeto de soluções educacionais. *Revista E-Tech: Tecnologias para Competitividade Industrial*, v. 1, n. 1, p. 33, 2015.

SZABO, I.; BRANDÃO, E. R. “Mata de tristeza!”: representações sociais de pessoas com vitiligo atendidas na Farmácia Universitária da Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil. *Interface*, v. 20, n. 59, p. 953–965, 2016.

TABORDA, L. R.; DE MATOS, E. A. S. Á.; MOTTA, S. DE O. Jogos educacionais digitais com design centrado no usuário: Uma revisão sistemática da literatura. *Brazilian Journal of Development*, v. 7, n. 12, p. 120183–120193, 29 dez. 2021.

A construção da subjetividade infantil a partir da vivência com o adoecimento: a questão do estigma. *Arquivos Brasileiros de Psicologia*. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/abp/article/view/28849/16094>. Acesso em: 8 maio 2025.

A IMPORTÂNCIA DO DESIGN CENTRADO NO USUÁRIO EM METODOLOGIAS AGEIS COMO REQUISITO DE USABILIDADE. *Revista Interface Tecnológica*. Disponível em: <https://revista.fatectq.edu.br/interfacetecnologica/article/view/986/542>.

DESIGN THINKING NO PROCESSO DE CRIAÇÃO DO CONHECIMENTO. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE CONHECIMENTO E INOVAÇÃO (CIKI),

2021. Anais [...]. Disponível em: <https://proceeding.ciki.ufsc.br/index.php/ciki/article/view/799/421>. Acesso em: 14 maio 2025.

REGRAS E MECÂNICAS EM JOGOS. Pesquisa em Foco. Disponível em: https://www.ppg.revistas.uema.br/index.php/PESQUISA_EM_FOCO/article/view/1821/1373. Acesso em: 15 maio 2025.

12. Apêndices

Apêndice 1 - História do Jogo

História do jogo

As manchinhas do Pantanal sumiram!

Todas as manchinhas do Pantanal fugiram, e agora você, querido biólogo, precisa ajudar a resgatar essas manchinhas antes que todos esses bichinhos e o próprio Pantanal fiquem sem cores.

Componentes do jogo:

- (1) Tabuleiro;
- (4) Telas de personagens, sendo:
 - (1) Onça,
 - (1) Quati,
 - (1) Pássaro,
 - (1) Lobo Guará;
- (10) Cartas objetivo, sendo:
 - (1) Escrever objetivo,
 - (1) Escrever objetivo,
 - (1) Escrever objetivo,
 - (1) Escrever objetivo,





- (1) Escrever objetivo,
 - (1) Escrever objetivo,
 - (1) Escrever objetivo,
 - (1) Escrever objetivo,
 - (1) Escrever objetivo,
 - (1) Escrever objetivo;
 - (19) Cartas desafio, sendo:
 - (10) Perca a vez,
 - (2) Escolha um jogador para trocar de objetivo e animal,
 - (3) Esvazie seu balaio,
 - (2) Escolha um jogador para receber todas as manchas do seu balaio,
 - (3) Escolha um jogador para ficar uma rodada sem jogar;
 - (1) Manual de regras;
 - (4) Mini manuais;
 - (2) Dados, sendo:
 - (1) Dado de cores – rosa, azul, amarelo, verde, roxo e perca a sua vez,
 - (1) Dado numérico – seis faces, mas apenas com os números 1, 2 e 3
- para repetir 2×1 , 2×2 , 2×3 ;
- (50) Manchinhas, sendo:
 - (10) Rosa,
 - (10) Azul,
 - (10) Verde,
 - (10) Amarelo,
 - (10) Roxo.

Regras do jogo:

MODO ESTENDIDO

Preparando a partida

Os jogadores jogam pedra, papel e tesoura, quem ganhar começa. As rodadas dos jogadores devem acontecer em sentido anti-horário, a partir de quem começou.

Antes da partida começar, iniciando pelo jogador que tirou o maior número, cada um deve pegar 1 carta objetivo, que não pode ser revelada aos outros jogadores. Todos os jogadores também poderão pegar mais quantas cartas objetivos quiserem após a primeira rodada de jogo enquanto ainda tiverem cartas disponíveis.

No jogo existem 5 cores de manchas, sendo: amarelo, rosa, azul, verde e roxo. O roxo é o coringa e poderá ser usado apenas uma única vez por parte do corpo do personagem.

Turnos dos jogadores

Cada jogador joga dois dados: um determina a cor da mancha a ser pescada, o outro determina quantas serão obtidas.

No início de cada turno o jogador pode optar por uma das opções diferentes de jogadas, sendo elas:

Jogar dados e pescar as manchas:

Colocar as manchas pescadas no balaio (onde cabem no máximo 10 manchas),

Aplicar as manchas pescadas no seu personagem.

As manchas deixadas no balaio não poderão ser usadas, a não ser que seja por meio de trocas com os outros jogadores. Caso, ao final do jogo, existam mais do que 10 manchas no balaio de um jogador, haverá uma penalização de -1 ponto por cada mancha extra.





Negociar manchas:

Trocar as manchas no balaio com outros jogadores.

Quando um jogador optar por realizar a troca de manchas, ele não poderá jogar os dados na rodada, mas deverá escolher apenas um jogador da mesa para ofertar a troca, que poderá ser recusada. A troca pode envolver a quantidade de manchas que os jogadores quiserem, mas estas devem ser sempre da mesma cor (por exemplo, duas manchas rosas podem ser trocadas por uma amarela, mas duas manchas rosas não podem ser trocadas por uma amarela e por uma azul). Caso a troca seja concluída, os jogadores que participaram do acordo podem pescar as novas manchas e aplicá-las nos seus personagens. Caso a oferta seja recusada, o jogador pode tentar realizar a troca com outros jogadores, mas perde a rodada e devolve as manchas de volta ao balaio, passando a vez, se ninguém aceitar.

Comprar uma carta desafio:

Ao invés de pescar manchas, o jogador pode pescar uma carta do monte vermelho, onde existem cartas que podem ajudar ou atrapalhar.

Comprar uma nova carta objetivo:

Ao invés de pescar manchas, o jogador pode pescar uma carta objetivo para aumentar suas chances de obter mais pontos.

Caso um jogador conclua seu objetivo, ele pode escolher anunciar e finalizar o jogo, ou pode esconder a vitória dos outros jogadores e pegar mais uma carta objetivo na pilha de cartas para tentar aumentar sua pontuação total.

Contagens de pontos

O jogo é encerrado quando um dos jogadores anunciar a conclusão do seu objetivo, mas a contagem de pontos é necessária para descobrir quem foi o verdadeiro vitorioso. Existem maneiras diferentes de pontuar e perder pontos, sendo elas:

Completar objetivos:

Caso totalmente concluído, o jogador recebe o valor descrito na carta,

Caso não tenha completado um objetivo extra, o jogador perde 1 ponto por mancha que faltou,

Caso o jogador tenha apenas um objetivo, mas não tenha conseguido completá-lo, ele ganha 1 ponto por manchinha colocada corretamente.

Manchas excedentes no balaio:

Cada mancha acima do limite (10) resulta no desconto de 1 ponto,

Cada coringa sobrando no balaio, mesmo que este não exceda as 10 manchas, resulta no desconto de 2 pontos.

Mancha extra no personagem:

Cada mancha acima do necessário resulta na adição de 1 ponto,

Caso a mancha extra seja de cor proibida por algum dos objetivos do jogador na área em questão, não há pontos adicionais.

MODO RÁPIDO

Preparando a partida

Todas as regras para preparar o jogo permanecem as mesmas, exceto que, nesse modo de jogo, não é permitida a pesca de novos objetivos além de um único por jogador, após a definição da ordem das rodadas.

Turno dos jogadores

Todas as regras de turno permanecem as mesmas, exceto que, nesse



modo de jogo, uma vez que não existe a possibilidade de múltiplos objetivos, as ações relacionadas a objetivos extras não se aplicam.



Contagens de pontos

O jogo é encerrado quando um dos jogadores concluir seu objetivo, mas a contagem de pontos é necessária para descobrir quem foi o verdadeiro vitorioso. Existem maneiras diferentes de pontuar e perder pontos, sendo elas:

Completar o objetivo:

Caso totalmente concluído, o jogador recebe o valor descrito na carta.

Não completar o objetivo:

Caso incompleto, cada mancha que faltou resulta no desconto de 1 ponto.

Mancha excedente no balaio:

Cada mancha acima do limite (10) resulta no desconto de 1 ponto.

Apêndice 2 - Roteiros das Entrevistas

Entrevista 01:

Como você se sente quando alguém pergunta ou comenta sobre suas manchas de vitiligo?

Antes, quando eu era mais novo e a doença ainda era algo novo em mim, eu me sentia constrangido e assustado, pois eu carregava o medo do estigma de ser uma doença que até então era associada apenas a causas emocionais. Claro, em mim a doença se manifestou muito pouco, então o que mais se destacou foram os cabelos brancos, que sim sempre comentam sobre, e isso realmente me incomoda, mas mais pela inconveniência de quem pergunta do que pelas minhas caracte-

rísticas em si. Novamente, como a doença se manifestou muito pouco pela minha pele, que inclusive é branca então acaba tendo pouco contraste, acabei não lidando tanto com essas questões de perguntas e olhares indiscretos.

Já aconteceu de você se sentir orgulhoso(a) das suas manchas?

Sim, quando comecei a perceber que isso não significava o fim do mundo, e que mesmo com essa condição eu ainda conseguiria ter amigos, amar e ser amado, e enfim, viver uma vida normal na medida do possível. Também comecei a naturalizar mais a minha condição quando comecei a usar minhas redes sociais para acompanhar e enxergar pessoas com condições semelhantes e/ou também com outras doenças estigmatizantes.

Já aconteceu de alguém te tratar diferente por causa do vitiligo? Como foi?

Não me recordo, mas acredito que não.

O que te deixa mais feliz e confiante quando o assunto é sua pele?

Eu me sinto confiante com a minha pele quando eu cuido dela. Tipo, não é sobre o resultado em si, mas sobre o processo de lavar, passar uns creminhos, ver que eu estou me cuidando, sabe. Também me sinto bem quando vejo pessoas com “peles reais”, sem aquele excesso de retoques digitais, maquiagens pesadas e procedimentos estéticos. Tem algo que te ajuda a se sentir mais confiante quando está inseguro(a) com sua pele?

Nossa, não consigo pensar em nada na verdade. Às vezes quando começo a ficar ansioso com as manchas já existentes ou com medo do avanço do vitiligo, tudo o que eu consigo fazer é esperar o tempo passar mesmo, tentando manter em mente de que isso é algo fora do meu





controle em diversas camadas. Porque já tive crises de ansiedade por causa disso, então hoje eu sei que vai passar, sabe, nunca vai embora, claro, mas o sentimento negativo alivia sim e a vida continua né.

Se você pudesse ensinar uma coisa sobre vitiligo para todas as crianças, o que seria?

Cara, acho que o principal é que a vida continua. As manchas não te deixarão feio, o mundo é repleto de pessoas com características muito distintas e que na verdade não existe um padrão a ser seguido. Você pode ser o único no seu grupo de amigos a ser manchado, mas no mundo existem vários outros tão iguais e diferentes de você ao mesmo tempo, que não faz nem sentido se sentir mal por ser diferente do que te cerca. Acredito também que reforçar que ser diferente é algo bom, porque o mundo seria muito tedioso se tudo fosse exatamente igual. Se você fosse jogar um jogo sobre vitiligo, o que não poderia faltar nele?

Pensando no meu eu criança com vitiligo, acredito que mensagens afirmativas mostrando que tá tudo bem.

Que habilidades ou poderes um personagem com vitiligo poderia ter no jogo?

Não sei, na verdade. Mas acho que poderes distintos para cada personagem, valorizando exatamente a diversidade e a capacidade de ser único.

Que tipo de recompensa seria legal ganhar no jogo? (Ex.: adesivos de “coragem”, cartas de “autoestima”)

Puts acho que cartas de autoestima ficam muito manjadas. Talvez a recompensa seja terminar o jogo ganhando?

O jogo deveria incluir fatos científicos sobre vitiligo? Como? (Ex.:

“Cartas com curiosidades”?

Como você disse que o jogo será com animais do Pantanal, eu acho que não se encaixa tanto assim para colocar essas informações. Pelo menos eu não consigo visualizar como isso poderia ser feito.

O que te faria pensar “Uau, esse jogo me entende!”?

Um jogo colorido, que seja empático e que consiga conversar comigo e outros jogadores sem aquele ar condescendente

Tem algum assunto difícil sobre vitiligo que o jogo deveria abordar com cuidado? (Ex.: bullying, tratamentos)

Bom, o medo do futuro, do avanço da doença, é um tópico que sempre me afetou muito quando o assunto é vitiligo

O que não deve aparecer no jogo de jeito nenhum?

Não associar as manchas a algo ruim, que tenha que ser tratado, consertado ou removido. O tratamento para o vitiligo é, muitas vezes, caro, trabalhoso, demorado, e pode muitas vezes não trazer os resultados esperados. Portanto acho que isso de acreditar que a doença precise desaparecer da pele para ser aceita só piora a situação de quem tem vitiligo. Acho que apresentar manchas evidentes e coloridas pode ser uma boa forma de cuidar disso.

Entrevista 02:

Como você se sente quando alguém pergunta ou comenta sobre suas manchas de vitiligo?

Invadida, principalmente se for assim do nada, ou alguém que não tenho intimidade. Acho que é a mesma sensação de ter alguém comentando seu peso do nada, ou pedindo para explicar algo que não deveria ter que ser explicado. Eu tenho vitiligo na região das pálpebras





(a parte mais visível aos outros), tenho em outros lugares como axilas, pernas, pés, etc, mas a parte que é mais visível são os olhos, e muitas vezes as pessoas perguntam “porque você usa maquiagem branca?” ou “o que são essas manchas nos seus olhos?” e eu tenho que explicar que não, não faço maquiagem de “palhaço” todo dia rs e que é vitiligo. Depois de eu falar as pessoas falam “nossa, mas nem parece né? pessoa x tem muito mais que você, o seu é bem pequeno”, e tentam usar como se fosse elogio o fato de eu não ter tantas manchas aparentes... Já aconteceu de você se sentir orgulhoso(a) das suas manchas?

Orgulhosa, eu não diria. Cheguei à uma condição que sou neutra a elas, ou ao menos “acho que sou”, pois no último ano tive avanço da quantidade de manchas e isso me impacta ainda, por mais que eu fale que eu tô “okay”.

Já aconteceu de alguém te tratar diferente por causa do vitiligo? Como foi?

Quando eu era criança eu era chamada de vaca ou dálmata, mas tinham nomes piores por outras condições, então não foi o pior que eu fui chamada rs Eu tenho manchas nas regiões íntimas e isso foi um ponto de vergonha quando eu iniciei minha vida sexual, e inclusive foi o motivo para um ser humano se afastar porque ele disse que era muito esquisito. Além disso, teve um médico do INSS que não quis me afastar porque disse que eu tava de maquiagem, e por isso não podia estar mal, ele também não notou que era vitiligo, ou perguntou.

O que te deixa mais feliz ou confiante quando o assunto é sua pele?

Eu tenho manchas nos tornozelos, nos dois, e elas tem formatos de coração rs eu acho fofinho.

Tem algo que te ajuda a se sentir mais confiante quando está inseguro-

ro(a) com sua pele?

Cobri-la com roupas legais. "Fake it until you make it"

Se você pudesse ensinar uma coisa sobre vitiligo para todas as crianças, o que seria?

Que não é transmissível ou que não é admissível ficar comentando sobre a aparência alheia.

Se você fosse jogar um jogo sobre vitiligo, o que não poderia faltar nele?

menções a barreiras (protetor solar, óculos de sol, roupas com proteção UV, guarda-sol)

Que habilidades ou poderes um personagem com vitiligo poderia ter no jogo?

ter coisas úteis nas manchas, por exemplo, um mapa, ou uma ampulheta e essas coisas se tornarem real, seria engraçado, ou ser mais noturno como forma de evitar o sol, ou ter mais energia a noite e enfraquecer no sol a não ser que use as proteções.

Que tipo de recompensa seria legal ganhar no jogo? (Ex.: adesivos de "coragem", cartas de "autoestima")

Acho que ir ganhando acessórios descolados e ir ficando cada vez mais "estiloso"

O jogo deveria incluir fatos científicos sobre vitiligo? Como? (Ex.: "Cartas com curiosidades")

Sim, acho que seria importante

O que te faria pensar "Uau, esse jogo me entende!"?

ter que conseguir proteções, tipo óculos de sol, protetor solar, reaplicar protetor, etc rs

Tem algum assunto difícil sobre vitiligo que o jogo deveria abordar com cuidado? (Ex.: bullying, tratamentos)



Bullying, creio

O que não deve aparecer no jogo de jeito nenhum?

Comparação com animais ou imagem de animais, de primeira parece fofo, mas desumaniza.



Entrevista 03:

Como você se sente quando alguém pergunta ou comenta sobre suas manchas de vitiligo?

Bem desconfortável e constrangida

Já aconteceu de você se sentir orgulhoso(a) das suas manchas?

Não, eu apenas aceitei a condição e convivo com ela

Já aconteceu de alguém te tratar diferente por causa do vitiligo? Como foi?

Sim, principalmente no período da adolescência. Sentia rejeição por parte das pessoas que me envolvia e olhares indiscretos.

O que te deixa mais feliz e confiante quando o assunto é sua pele?

Eu gosto de usar bastante acessórios, como brincos, colares e anéis. Sinto que isso valoriza a minha pele e minha aparência, me deixando confiante.

Tem algo que te ajuda a se sentir mais confiante quando está inseguro(a) com sua pele?

Eu me sinto bem quando uso maquiagens coloridas e bem feitas, quase que como uma forma de expressão artística.

Se você pudesse ensinar uma coisa sobre vitiligo para todas as crianças, o que seria?

Que está tudo bem em ser diferente e que não é legal fazer piadas

ou comentários cruéis sobre os outros.

Se você fosse jogar um jogo sobre vitiligo, o que não poderia faltar nele?

Cores e detalhes que remetem às manchas.

Que habilidades ou poderes um personagem com vitiligo poderia ter no jogo?

Não sei, de repente cada tipo de mancha dar um poder diferente
Que tipo de recompensa seria legal ganhar no jogo? (Ex.: adesivos de “coragem”, cartas de “autoestima”)

Quanto mais você avança no jogo, mais as manchas se desenvolvem e aumentam

O jogo deveria incluir fatos científicos sobre vitiligo? Como? (Ex.: “Cartas com curiosidades”)

Não sei, se conseguir colocar de forma natural dentro do jogo talvez funcione.

O que te faria pensar “Uau, esse jogo me entende!”?

Acho que colocar uma maior diversidade de personagens e cores, para que possa haver uma identificação.

Tem algum assunto difícil sobre vitiligo que o jogo deveria abordar com cuidado? (Ex.: bullying, tratamentos)

O bullying, com certeza

O que não deve aparecer no jogo de jeito nenhum?

Acho de mau tom colocar no jogo tópicos como fé para a cura da doença, ou qualquer outra técnica para isso, pois se a pessoa quiser tratamento, ela deverá procurar um médico dermatologista.

Entrevista 04:





Como você se sente quando alguém pergunta ou comenta sobre suas manchas de vitiligo?

Dependendo da pergunta. Hoje como sou um ativista da causa tenho a resposta na ponta da língua e acabo me sentindo orgulhoso

Já aconteceu de você se sentir orgulhoso(a) das suas manchas?

Sempre me sinto - hoje meu desejo é sempre ter manchas

Já aconteceu de alguém te tratar diferente por causa do vitiligo?

Como foi?

Sim! No mundo cooperativo algumas vezes fiquei constrangido.

Olhares de nojo, desespero e comentários negativos

O que te deixa mais feliz ou confiante quando o assunto é sua pele?

Quando dizem que acho bonito e combina comigo

Tem algo que te ajuda a se sentir mais confiante quando está inseguro(a) com sua pele?

Sim! Digo que Deus caprichou na minha pele para não perder de vista

Se você pudesse ensinar uma coisa sobre vitiligo para todas as crianças, o que seria?

Eu diria que somos uma verdadeira obra de arte de Deus para contagiar Amor através da nossa pele

Você sentiu algum tipo de resistência para participar dessa entrevista (gatilhos, medo, ansiedade, etc.)?

Não! Fiquei super feliz

Se você fosse jogar um jogo sobre vitiligo, o que não poderia faltar nele?

Informações de que isso não é contagioso

Que habilidades ou poderes um personagem com vitiligo poderia ter

no jogo?

Poderia me camuflar e assim passar para não ser percebido

Que tipo de recompensa seria legal ganhar no jogo? (Ex.: adesivos de “coragem”, cartas de “autoestima”)

Medalha

O jogo deveria incluir fatos científicos sobre vitiligo? Como? (Ex.: “Cartas com curiosidades”)

Curiosidade

O que te faria pensar “Uau, esse jogo me entende!”?

Tudo que uma pessoa com vitiligo precisa saber (informação)

Tem algum assunto difícil sobre vitiligo que o jogo deveria abordar com cuidado? (Ex.: bullying, tratamentos)

Que não é uma doença mesmo sendo.

O que não deve aparecer no jogo de jeito nenhum?

Descriminação



Apêndice 3 - Roteiros dos Questionários da etapa Empatizar

Qual sua idade

0-12 anos

13-17 anos

18-22 anos

23-28 anos

29-34 anos

35-44 anos

45 anos ou mais

Qual seu gênero

Feminino

Masculino

Não-Binário

Prefiro não dizer

Outro

Qual sua raça?

Branca

Preta

Parda

Amarela

Indígena

Você tem vitiligo ou conhece alguém próximo que tenha?

Sim

Não

Em caso de resposta afirmativa, qual o vínculo e idade atual

(Pergunta aberta)

Você se recorda de quando o vitiligo começou a se manifestar? Se sim, qual foi a idade?

Não me recordo

0-12

13-17

18-22

23-28

29-34

35-44

45 anos ou mais

N/A

Quais foram os maiores desafios emocionais e/ou sociais enfrentados



por consequência do vitiligo?

Autoestima reduzida

Ansiedade ou preocupação excessiva (medo de manchas aumentarem ou de julgamento)

Depressão ou tristeza persistente

Sensação de isolamento ou solidão

Vergonha de mostrar o corpo

Medo de rejeição em relacionamentos

Dificuldade em lidar com olhares ou perguntas constrangedoras

Dificuldade em encontrar representatividade

Falta de empatia ou entendimento das pessoas próximas

N/A

Você sente que sofreu ou viu alguém sofrer algum tipo de discriminação por decorrência do vitiligo? Se sim, poderia compartilhar brevemente por aqui?

(Pergunta aberta)

Você teve/tem acesso à materiais que falassem sobre o vitiligo?

Sim

Não

Em caso de resposta afirmativa, quais foram os materiais?

(Pergunta aberta)

Você sente/sentiu falta de maiores informações e representatividade sobre pessoas com vitiligo?

Sim

Não

Há algo a mais que você gostaria de compartilhar para nos ajudar a criar esse jogo?



(Pergunta aberta)

Você conhece ou foi uma criança com vitiligo? Se sim, gostaria de incluí-las e/ou participar desse projeto para ser voluntária nos testes do jogo e em entrevistas? Se sim, informe o nome e idade, e também um telefone para entrarmos em contato.

(pergunta aberta)

Apêndice 4 - Roteiro dos Questionários da etapa Definir

Qual o estilo de ilustração abaixo você mais gostaria de ver em um jogo?



Qual paleta de cores você prefere?



Você prefere jogos com cores

Cores vibrantes (laranja, vermelho, amarelo...)

Tons pasteis (Rosa claro, azul bebê...)

Cores sóbrias (cinza, azul marinho...)

Cores naturais (verde, marrom, bege...)

Você prefere ilustrações com traços mais

Suaves e arredondados

Rústicos e texturizados

Detalhados e complexos

Simples e icônicos

Outros

Você gosta de jogos visualmente

Coloridos e alegres

Sóbrios e sérios

Modernos e limpos

Outros

Que tipo de jogo você sempre quis ver e ainda não existe?

(Pergunta aberta)

Sinta-se livre para acrescentar dicas, opiniões ou comentários em geral sobre o jogo

(Pergunta aberta)

Apêndice 5 - Fichas de análise de similares



Jogo De Tabuleiro Bichorama Animal

1- Descrição:

Jogo bichorama by animal planet - pais E filhos.
O Bichorama é um super desafio animal com 3 jogabilidades diferentes para testar seus conhecimentos sobre os animais, seus riscos de extinção e seus habitats pelo mundo.
Ele ensina sobre os principais animais do mundo, seus habitats e, principalmente, alerta as crianças sobre questões ambientais e as conscientizam sobre a importância da preservação dos animais.
Além de um lindo tabuleiro do mapa do mundo, dispondo as localizações dos animais, o jogo é composto por mais de **130 cartinhas**. Cada animal tem sua carta com tudo o que você precisa saber sobre o risco de extinção, reprodução, ciclo de vida, dieta e até um fato curioso sobre o bichinho.

2- Especificações:

- Recomendado a partir de 8 anos
- Dimensões da Embalagem: 44,5 x 06 x 32,5 cm
- Dimensões do tabuleiro: 59 x 42 cm
- 01 Tabuleiro;
- 138 Cartas de animais;
- 01 Ampulheta;
- 01 Dado;
- 01 Regra
- **Quantidade de Jogadores: 2 a 6**
- Linha: Premium
- Licença: Discovery
- Marca: Pais & Filhos
- Referência: 79021
- Certificado de Segurança: Inmetro

3- Imagem:



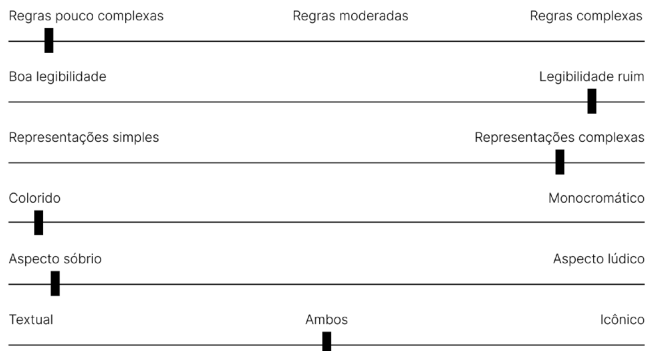
4- Elementos essenciais:

Qual o objetivo principal?

Ensinar e testar os conhecimentos sobre os animais e os riscos de extinção e seus habitats pelo mundo

Qual o objetivo secundário?

Ensinar um fato curioso sobre cada bichinho



5- Como é dado o momento da partida:

Distribuição das cartas: Cada jogador recebe um baralho de cartas de animais, que devem ser viradas para baixo e não devem ser vistas pelos outros jogadores.
Seleção de animais: Cada jogador sorteia uma carta de animal e a coloca em seu suporte, virada para cima, para que ele possa ver o animal.
Início da partida: O jogador mais novo inicia a partida, fazendo perguntas sobre o animal que o adversário sortear.
Eliminação de cartas: Após cada pergunta, o jogador que está fazendo a pergunta elimina as cartas de animais que não correspondem à resposta do adversário.
Continuação: O jogo continua com os jogadores se revezando, fazendo perguntas e eliminando cartas, até que um jogador encontre o animal sorteado pelo outro.
Pontuação: No final, o jogador que conseguir encontrar o animal mais rápido ganha pontos.
Fim da partida: A partida pode terminar quando um jogador chega a um determinado número de pontos ou quando o tempo de jogo termina.

6- Quais são as emoções que surgem com o jogo?

A criança vai descobrindo os habitats dos animais e também, principalmente, descobrindo se ele está em risco de extinção ou não, o que irá sensibilizá-la sobre essa temática, já que o bichinho que corre risco é ilustrado com a intenção de gerar afeto.

7- Como o sujeito é transformado pelo jogo?

O sujeito pode começar a desenvolver interesse pela temática e ficar sensibilizado por ela. Porém jogadores mais competitivos e acostumados com jogos, podem achar a dinâmica e a temática meio tediosas.

8- Mecânicas:

Memória

9- Observações

Esse jogo pareceu, para mim, bem divertido na verdade. Claro, ele não é super competitivo (mesmo tendo um ganhador no final) pois parece unir os jogadores em um fator em comum: extinção dos animais e preservação dos habitats

10- Pontos positivos:

Educativo e sensibilizador

11- Pontos negativos:

Lendo alguns feedbacks e comentários, alguns adultos acharam o jogo chato

Dominó Bichos do Pantanal

1- Descrição:

Você conhece os bichos que vivem no Pantanal? A onça-pintada, o cervo-do-pantanal, o colhereiro e muitos outros estão esperando por você para jogar este dominó cheio de cores e novidades! O dominó da Araquarea tem duas possibilidades de jogo: de um lado, uma adaptação para os mais novos com ilustrações incríveis! Do outro, o dominó tradicional, com desafios maiores. Além da diversão, você estará apoiando o WWF-Brasil em seus esforços para proteger e recuperar a natureza brasileira.

2- Especificações:

- Faixa etária: A partir de 4 anos
- Número de peças: 28 peças
- Dimensões das peças: 10,5 × 5cm
- Dimensão da caixa: 24 × 14 × 4cm
- Peso: 0,35kg
- Material: Papel certificado (FSC) e papel cartão reciclado.
- Ilustrado por: Marcello Araujo
- Acompanha: encarte bilingue (português/inglês) com curiosidades sobre o tema.
- Certificado: Imetro: 006240/2018
- Marca: Araquarea

3- Imagem:



4- Elementos essenciais:

Qual o objetivo principal?

Jogar dominó e divertir as crianças com figurinhas fofas do Pantanal

Qual o objetivo secundário?

Apoiar a WWF-Brasil nas tarefas de proteger e recuperar a natureza brasileira

Regras pouco complexas

Regras moderadas

Regras complexas

Boa legibilidade

Legibilidade ruim

Representações simples

Representações complexas

Colorido

Monocromático

Aspecto sóbrio

Aspecto lúdico

Textual

Ambos

Ícônico

5- Como é dado o momento da partida:

Início da Partida: A peça dupla 6 (6/6) é a peça de partida, e o jogador que a possui começa a partida colocando-a no centro da mesa. Se ninguém tiver essa peça, a maior peça dupla ganha o direito de começar, e assim por diante.

Desenvolvimento da Partida: Após o início da partida, cada jogador tenta encaixar uma peça nas extremidades das peças que já estão no jogo, seguindo a regra de que os números das peças que se tocam devem ser iguais. O jogo desenrola-se no sentido anti-horário.

Fim da Partida: A partida termina quando um jogador consegue jogar todas as suas peças (bater o jogo) ou quando o jogo fica trancado, ou seja, nenhum jogador consegue mais jogar. O jogador que bate o jogo ganha pontos sobre as peças que sobram na mão dos adversários.

Regra de Passar: Se um jogador não conseguir encaixar nenhuma peça, ele deve passar a vez sem jogar.

6- Quais são as emoções que surgem com o jogo?

Por ser um jogo colorido e bonito ele desperta a curiosidade da criança sobre os animais do Pantanal

7- Como o sujeito é transformado pelo jogo?

O sujeito aprende, por meio do encarte que acompanha o jogo, sobre o Pantanal, mesclando assim um jogo antigo com informações novas.

8- Mecânicas:

Tile Placement

9- Observações

Esse jogo em especial me parece algo que sirva mais para os pais do que para as crianças. Pois sua aquisição parece mais focada em ajudar a WWF-Brasil do que de fato o interesse em diversão. A estética também me parece algo mais com uma vitrine da Farm.

10- Pontos positivos:

O jogo é belo e tem como função ajudar a WWF-Brasil

11- Pontos negativos:

A sua aquisição parece algo destinado para quem quer ajudar uma instituição e/ou ter um joguinho de enfeite na mesa de centro de casa.



Micélio	
1- Descrição: Abrace o fascinante mundo dos fungos e embarque em uma jornada de criação, expansão, morte e renascimento. Explore o ciclo de vida dos cogumelos enquanto você controla seu próprio reino de fungos. Neste jogo dinâmico, você estará competindo por espaço e recursos. Crescendo cogumelos para marcar pontos, distribuindo esporos para expandir sua rede micelial e, por fim, vendo-os decair para desbloquear ações especiais. Mergulhe nesse mundo oculto e descubra o poder das redes miceliais. Está pronto para encarar o desafio e tornar-se o mestre supremo dos cogumelos?	
2- Especificações: • 1 Manual • 69 Cartas de Cogumelo • 50 Peças Triangulares • 4 Cogumelos Mães • 20 Marcadores de Cogumelo • 120 Esporos • 20 Contadores de Esporulação • 20 Tabuleiros de jogador • 20 Marcadores de insetos • 1 Dado do Vento • 1 Marcador de Final da Partida • 4 Auxílios de jogador • 10 Cartas da Autômato • 2 Cartas de Referência do Autômato	3- Imagem:
4- Elementos essenciais: Qual o objetivo principal? Criar o próprio reino de cogumelos utilizando estratégia e sorte Qual o objetivo secundário? Avançar no jogo conforme escolhe qual estilo seguir: formas agressivas ou formas mais defensivas	
Regras pouco complexas Regras moderadas Regras complexas Boa legibilidade Legibilidade ruim Representações simples Representações complexas Colorido Monocromático Aspecto sóbrio Aspecto lúdico Textual Ambos Ícônico	
5- Como é dado o momento da partida: Setup: O tabuleiro e as peças são configurados de acordo com as regras, incluindo a colocação do "cogumelo-mãe" de cada jogador. Escolha do primeiro jogador: Um jogador é selecionado aleatoriamente ou por acordo para começar a partida. Primeiro turno: O jogador escolhido inicia o seu turno, seguindo as regras de ação do jogo. Alternância de turnos: Os jogadores alternam os seus turnos, realizando as ações permitidas pelas regras. Fim da partida: A partida termina quando um determinado número de rodadas é completado ou quando um jogador atinge um objetivo de vitória.	
6- Quais são as emoções que surgem com o jogo? Os jogadores são convidados a vivenciar essa experiência de tentar avançar no jogo de forma rival aos outros jogadores. Aqui o que prevalece é um benefício próprio.	7- Como o sujeito é transformado pelo jogo? O jogo parece aflorar uma abordagem estratégica de avanço e ataque nos participantes
8- Mecânicas: Influência / Maioria na Área, Solo / Solitário, Colocação de Peças, Tabuleiro Modular, Gerenciamento de Mãos	9- Observações O jogo parece bem legal, porém li em comentário no Reddit uma crítica sobre como o jogo é muito mais bonito do que legal. Segundo o usuário, o jogo é desanimador e sem graça, e define os cartões como "pseudo-educacionais".
10- Pontos positivos: O jogo é lindo e criativo, e parece despertar um espírito competitivo durante as rodadas.	11- Pontos negativos: Aparentemente é meio tedioso e cansa rápido.

Fotossíntese

1- Descrição:

O sol brilha intensamente no dossel da floresta, e as árvores usam esta maravilhosa energia para crescer e desenvolver a sua bela folhagem. Semeie suas culturas com sabedoria e as sombras de suas árvores crescentes podem retardar seus oponentes, mas não se esqueça que o sol gira em torno da floresta. Bem-vindo ao mundo da fotossíntese, o jogo de estratégia verde!

2- Especificações:

- 1 manual de regras
- 1 tabuleiro central
- 1 marcador de Sol
- 1 marcador de jogador inicial
- 4 contadores de volta do Sol
- 4 tabuleiros individuais
- 24 fichas de Pontos
- 4 marcadores de Pontos de Luz
- 24 fichas de Semente (6 de cada tipo)
- 32 Árvores Pequenas (8 de cada tipo)
- 16 Árvores Médias (4 de cada tipo)
- 8 Árvores Grandes (2 de cada tipo)
- 2 a 4 jogadores

3- Imagem:



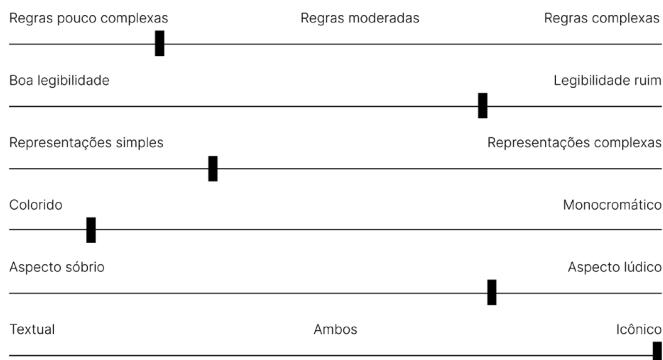
4- Elementos essenciais:

Qual o objetivo principal?

Fazer com que as suas árvores cresçam e prosperem, usando a energia do sol, assim alcançando o maior número de pontos para vencer.

Qual o objetivo secundário?

desenvolver estratégias para aproveitar o máximo da energia solar e crescer suas árvores de forma eficiente, utilizando as sombras como ferramenta para retardar o crescimento dos oponentes e conquistar áreas estratégicas



5- Como é dado o momento da partida:

Início da partida: A primeira rodada é especial, pois o sol já está posicionado no tabuleiro. Após a primeira rodada, o sol é movimentado no final da rodada por um jogador, indicando o início da próxima rodada.

Fase de fotossíntese: A fase de fotossíntese é a fase em que os jogadores podem mover as suas árvores e coletar pontos de luz do sol.

Movimentação do sol: A movimentação do sol é um evento importante, pois indica o início da fase de fotossíntese e da próxima rodada.

Outros elementos da partida: O jogo também envolve fases de ações, onde os jogadores podem realizar outras ações, como plantar novas árvores ou coletar pontos.

6- Quais são as emoções que surgem com o jogo?

É um jogo bonito que instiga os jogadores a fazerem suas árvores crescerem e prosperarem, e também batalharem entre si.

7- Como o sujeito é transformado pelo jogo?

A dinâmica do jogo, que envolve a disputa por espaços no tabuleiro, pode ser intensa, especialmente com um número maior de jogadores. Isso pode levar a estratégias agressivas e a frustração se um jogador se sentir bloqueado.

8- Mecânicas:

Colocação de Peças, Influência / Maioria na Área, Bônus de Fim de Jogo, Grade Hexagonal, Movimento Direcionado, Ordem do Turno: Progressivo, Pontos de Ação, Rendimentos

9- Observações

O jogo conta com uma estratégia difícil

10- Pontos positivos:

O jogo é bonito, ganhou diversos prêmios e é simples.

11- Pontos negativos:

A competição acirrada por espaços no tabuleiro pode se tornar intensa em jogos com 4 jogadores

Evergreen

1- Descrição:

Em Evergreen, seu objetivo é construir um ecossistema exuberante plantando sementes, cultivando árvores e colocando outros elementos naturais em seu planeta, tentando torná-lo o mais verde e fértil de todos. Você escolhe cartas de bioma de um conjunto comum para determinar qual área do seu planeta você desenvolverá em uma rodada. As cartas não escolhidas tornam essas regiões mais férteis e, portanto, mais valiosas. Para criar uma floresta enorme, você deve cultivar árvores, plantar arbustos e colocar lagos, enquanto usa o poder da natureza para obter ações extras. Idealmente, você pode concentrar suas árvores nas áreas mais férteis, mas sem ofuscar umas às outras, pois também deseja que elas coletem o máximo de luz possível.

2- Especificações:

- 4 Tabuleiros de Planeta
- 45 Brotos
- 54 Árvores pequenas
- 61 Árvores grandes
- 20 Peças de arbusto
- 20 Peças de Lago
- 4 Marcadores de Sol
- 36 Marcadores cilíndricos
- 1 Peça de Primeiro Jogador
- 42 Cartas de Bioma (6 para cada tipo de Bioma)

3- Imagem:



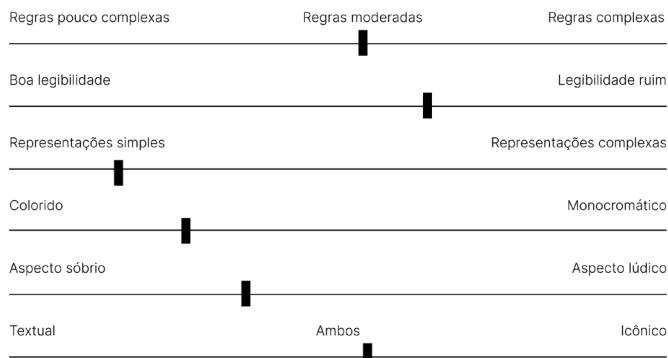
4- Elementos essenciais:

Qual o objetivo principal?

construir um ecossistema exuberante plantando sementes, cultivando árvores e colocando outros elementos naturais em seu planeta.

Qual o objetivo secundário?

Utilizar os elementos do jogo para compor a paisagem do jogo e realizar as interações entre jogadores



5- Como é dado o momento da partida:

Seleção de Cartas: No início de cada rodada, os jogadores escolhem cartas de bioma que determinam a região do tabuleiro onde eles podem agir e o tipo de ação bônus que podem realizar.

Marcador do Sol: O marcador do sol avança a cada rodada, indicando a progressão do jogo através das quatro estações.

Número de Rodadas por Estação: A primavera tem 5 rodadas, o verão tem 4, o outono tem 3 e o inverno tem 2.

Pontuação: Ao final de cada rodada, os jogadores pontuam de acordo com a posição do sol e as árvores plantadas e cultivadas.

Início da Próxima Rodada: Após a pontuação, o marcador do sol é movido, indicando o início da próxima rodada e a seleção de novas cartas de bioma

6- Quais são as emoções que surgem com o jogo?

O jogo gera tensão ao exigir atenção para cada decisão, já que cada decisão afeta a fertilidade e o valor das regiões não escolhidas.

7- Como o sujeito é transformado pelo jogo?

O jogo faz com que o sujeito não pense apenas nas consequências de uma única jogada, mas o faz criar uma linha de raciocínio estratégica, visando as próximas jogadas não só dele, como dos outros jogadores.

8- Mecânicas:

Influência / Maioria na Área, Bônus de Fim de Jogo, Compra Aberta

9- Observações

O jogo parece contar bastante com estratégia

10- Pontos positivos:

A mecânica de jogo estratégica e envolvente, que combina a construção de um ecossistema com a tomada de decisões baseadas em cartas. O jogo é fácil de aprender, mas oferece complexidade estratégica suficiente para cativar jogadores experientes.

11- Pontos negativos:

Pouca interação, pouca curva de aprendizado, elementos de sorte podem influenciar demais e os componentes do jogo podem ser muito delicados.

Lume

1- Descrição:

O verde das árvores e os contornos dos vulcões não são mais visíveis. Muitos fragmentos de luz são necessários para banir essa escuridão e restaurar a cor do mundo. É para isso que os aventureiros nascem e são treinados: dominar o poder dos elementos, escolher companheiros e encontrar um caminho para as aldeias iluminadas.

Em Lume, os jogadores deverão recrutar novos personagens, com poderes únicos, para sua companhia. Colete o máximo de fragmentos de luz que puder para banir a escuridão e restaurar a cor do mundo.

Um jogo de seleção de cartas e rolagem de dados, que aia sorte e estratégia em uma experiência que integra a temática e a arte do jogo, todo preto & branco com os dados coloridos. A caixa contém muitos dados coloridos e um tabuleiro de jogo de dupla face para duas experiências de jogo diferentes. Ao longo de oito dias de aventura (oito rodadas) cada uma com uma fase de recrutamento de um novo aliado (seleção de cartas), rolagem de dados, uso dos efeitos das cartas e movimentação pelo tabuleiro, que também pode ser jogado no modo solo.

Às vezes você precisará confiar na sorte, mas também não pode perder de vista suas combinações de cartas. Mas apenas um poderá coletar mais fragmentos de luz e se tornar uma lenda. Está preparado?

2- Especificações:

- 1 trilha de encontros
- 30 dados
- 53 cartas:
- 1 tabuleiro de jornada
- 8 fichas grandes
- 88 fichas pequenas
- 7 marcadores de pontuação
- 7 peças de acampamento
- 7 peças de grupo
- 20 peças de barco

3- Imagem:



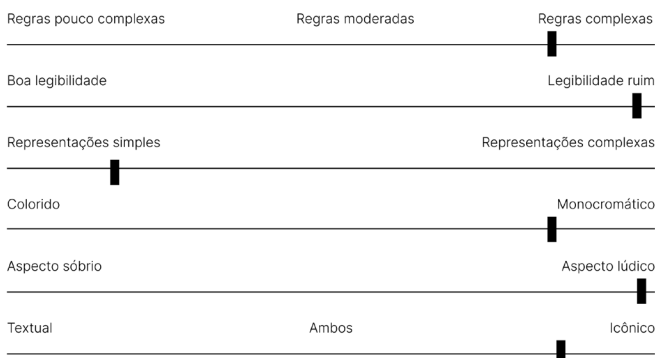
4- Elementos essenciais:

Qual o objetivo principal?

acumular fragmentos de luz para iluminar o mundo, que está coberto de escuridão, e obter o maior número de pontos de vitória. Para isso, os jogadores precisam recrutar personagens com poderes únicos e usá-los para coletar fragmentos de luz e avançar no tabuleiro.

Qual o objetivo secundário?

recrutar novos personagens com poderes únicos para auxiliar na missão.



5- Como é dado o momento da partida:

Início da Partida: A partida de Lume começa com o lançamento dos dados, que determinam o ponto de partida de cada jogador.

Fases do Dia: O jogo é dividido em diferentes fases que representam as horas do dia, como manhã, meio-dia e tarde.

Ações do Jogador: Cada jogador tem uma rodada para realizar ações, como mover suas peças, interagir com outros jogadores e coletar recursos.

Rolagem dos Dados: A rolagem dos dados é fundamental para determinar os movimentos das peças e as ações que podem ser realizadas.

Fases de Interação: No Lume, os jogadores interagem entre si, podendo trocar recursos ou até mesmo entrar em confronto.

6- Quais são as emoções que surgem com o jogo?

O mundo perdeu a cor e agora você é um personagem tentando encontrar amigos animais perdidos nas sombras para ajudar a trazer cor para o mundo. Bom, só esse resumo já demonstra que o jogo gera esse sentimento de heroísmo e solidão.

7- Como o sujeito é transformado pelo jogo?

Como todas as ações possíveis do jogo devem ser realizadas, o jogador precisa ser prudente e estratégico não para escolher o que fazer, mas a ordem em que vai fazer.

8- Mecânicas:

Colecionar Conjuntos, Force sua sorte, Rolagem de Dados

9- Observações

O jogo parece bem legal, porém a legibilidade dele é muito ruim, eu já tenho dificuldades para enxergar e distinguir as informações, me causando desconforto visual e cognitivo.

10- Pontos positivos:

jogabilidade interessante, uma estética bonita e componentes de qualidade. Ele é elogiado por ser um jogo divertido, com mecânicas de combinação de cartas e rolagem de dados, que oferecem uma experiência única em cada partida. Ele conta com uma jogabilidade envolvente.

11- Pontos negativos:

Alto grau de dependência do sorteio nos dados. A dependência dos dados limita a capacidade de controle do jogador sobre a evolução do jogo, dificultando a estratégia e a sensação de progresso. Além disso, a caixa do jogo pode ter falta de espaço para organizar os componentes, especialmente os menores.

Exploding Kittens	
1- Descrição: Dê vida à festa com Exploding Kittens: Para a Galera, o jogo de tabuleiro estratégico que cativa até mesmo os mais céticos. Com a capacidade de acomodar até dez jogadores, esta caixa repleta de novas cartas oferece diversão para grupos maiores, garantindo risadas e momentos memoráveis. Com mais de 25 milhões de cópias vendidas, este jogo é uma verdadeira sensação, conhecido por sua mistura única de estratégia e diversão com gatinhos explosivos! Em Exploding Kittens: Para a Galera, você enfrentará uma versão estratégica e cheia de gatinhos de uma roleta russa. Os jogadores compram cartas, torcendo para não serem aqueles que encontram um exploding kitten e sejam eliminados do jogo. No entanto, há esperança! Você pode desarmar os gatinhos distraídos com lasers ou erva de gato, ou então usar cartas poderosas para empurrar os perigos para os outros jogadores. Seja inteligente e mova um exploding kitten para o topo da pilha, fazendo com que outro jogador enfrente a explosão. Mas cuidado para não ser você quem vai explodir! O último sobrevivente será coroado o vencedor deste emocionante jogo de estratégia. Junte-se à diversão de Exploding Kittens: Para a Galera e descubra quem será o mestre em evitar as explosões e se tornar o grande vencedor!	
2- Especificações: • 56 cartas • 1 manual de regras	3- Imagem: 
4- Elementos essenciais: Qual o objetivo principal? comprar cartas até que alguém acabe tirando um gatinho explosivo e perca a partida Qual o objetivo secundário? além de evitar que você seja eliminada, tentar fazer com que seus oponentes sejam eliminados primeiro,	
Regras pouco complexas Regras moderadas Regras complexas Boa legibilidade Legibilidade ruim Representações simples Representações complexas Colorido Monocromático Aspecto sóbrio Aspecto lúdico Textual Ambos Ícônico	
5- Como é dado o momento da partida: Início da Partida: Todos os jogadores recebem uma mão inicial de cartas (geralmente 7 cartas), incluindo uma carta "Desarme". O baralho é embaralhado e a carta "Exploding Kitten" é inserida no baralho de forma aleatória. Ordem de Jogada: A ordem do jogo é estabelecida aleatoriamente no início, e os jogadores se revezam comprando uma carta do baralho. Final da Partida: A partida termina quando apenas um jogador resta. Os outros jogadores foram eliminados ao comprar um "Exploding Kitten" sem uma carta "Desarme".	
6- Quais são as emoções que surgem com o jogo? O jogo desperta a tensão da expectativa de não pegar a carta do "Exploding Kitten"	7- Como o sujeito é transformado pelo jogo? O jogador conta apenas com a sorte, o que deixa tudo muito mais caótico.
8- Mecânicas: Force sua sorte, Coletar Conjuntos, Eliminação de Jogadores, Gerenciamento de Mãos, Toma Essa, Batata Quente	9- Observações O jogo parece divertido, perfeito para jogar descontraidamente em uma mesa de bar com amigos.
10- Pontos positivos: É um jogo rápido e dinâmico e serve para dar uma variada além do tradicional UNO, por exemplo.	11- Pontos negativos: É um jogo que não conta com habilidade, mas sim com sorte.



Exploding Kittens

1- Descrição:

Quente ou frio. Macio ou duro. Felicelero ou... não é felicelero?
Sintonia vem para colocar à prova suas capacidades de entrar na mente das pessoas.
Você e seus amigos precisarão trabalhar em equipe para que juntos possam decidir onde a pista se encaixa melhor, e assim vencer lendo mentes.
Existem dois grandes desafios no jogo: 1. Adivinhar o que o palquico quis dizer com a dica 2. Convencer sua equipe que seu palpite é certo para entrarem em acordo.
Apesar da temática Telepatia, sintonia no fundo tem tudo a ver com empatia: para ganhar sua equipe precisa descobrir como as outras pessoas do grupo refletem sobre o mundo. Quando acertam em cheio parece um truque de mágica que deu certo - as pessoas se abraçam, gritam, comemoram. É realmente diferente de qualquer outro jogo que você tenha jogado.

2- Especificações:

- 84 Cartas;
- 42 Cartas Avançadas;
- Sintonizador;
- 2 Fichas de Pontuação;
- Ficha de Palpite;
- Livro de Regras

3- Imagem:



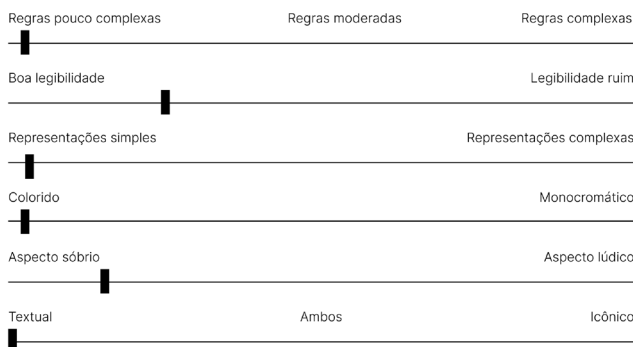
4- Elementos essenciais:

Qual o objetivo principal?

Desafiar a capacidade de comunicação e empatia entre os jogadores, com o objetivo de acertar o alvo oculto em um espectro.

Qual o objetivo secundário?

Convencer a sua equipe de que o seu palpite está correto e que a sua interpretação da dica do "psíquico" é a mais precisa.



5- Como é dado o momento da partida:

Sorteio: Os jogadores recebem cartas com dois conceitos opostos em cada lado (por exemplo, "Fácil de Achar" e "Difícil de Achar").

Escolha do Lado: Cada jogador, separadamente, escolhe um dos lados da carta.

Revelação: Os jogadores revelam os seus lados escolhidos simultaneamente.

Determinação da Ordem: O lado mais votado (o lado que mais jogadores escolheram) determina a ordem inicial da partida.

Início da Partida: O jogador que tiver escolhido o lado mais votado inicia a partida.

6- Quais são as emoções que surgem com o jogo?

O jogo desperta o debate entre jogadores e a habilidade de saber se expressar defendendo seu ponto de vista.

7- Como o sujeito é transformado pelo jogo?

O sujeito terá que enfrentar o sentimento negativo de ter certeza do palpite e ainda assim ter outros jogadores duvidando dele, fazendo com que ele tenha que entrar em um debate.

8- Mecânicas:

Jogo em Equipe, Pistas Direcionadas, Corrida

9- Observações

Parece um jogo legal porém simples e sem um maior desenvolvimento.

10- Pontos positivos:

capacidade de promover a comunicação, interação e compreensão mútua entre os jogadores.

11- Pontos negativos:

O jogo não apresenta uma estética muito atrativa.



Dixit 1- Descrição: Explore o mundo encantador de Dixit, um jogo de tabuleiro onde cada carta é uma obra de arte surrealista que estimula sua imaginação. Ideal para até 8 participantes, Dixit combina criatividade com dedução em uma mecânica simples e envolvente. Os jogadores interpretam pistas visuais para descobrir a carta do narrador, em uma experiência que promove interação e diversão para toda a família. A cada rodada, a atmosfera descontrolada e as ilustrações únicas tornam Dixit um jogo memorável e altamente replayable. Descubra o motivo de Dixit ser aclamado mundialmente como um dos melhores jogos de mesa para estimular a mente, a criatividade e fortalecer vínculos entre amigos e familiares.	
2- Especificações: • 84 Cartas; • Tabuleiro para marcação; • 6 Coelhos para marcação dos pontos; • 36 tokens de votação;	3- Imagem:
4- Elementos essenciais: Qual o objetivo principal? descobrir qual é a carta escolhida pelo contador e demais participantes. Qual o objetivo secundário? Criar pistas divertidas e ambíguas.	
Regras pouco complexas Regras moderadas Regras complexas Boa legibilidade Legibilidade ruim Representações simples Representações complexas Colorido Monocromático Aspecto sóbrio Aspecto lúdico Textual Ambos Ícônico	
5- Como é dado o momento da partida: Preparação: Os jogadores recebem cartas e a trilha de pontuação é posicionada no centro da mesa, com os marcadores de pontos (coelhinhos) no zero. Narrador: O primeiro jogador a começar a rodada é o narrador. Dica: O narrador olha para as suas cartas, escolhe uma e dá uma dica que possa inspirar a escolha dos outros jogadores. Escolha dos outros jogadores: Os outros jogadores escolhem uma das suas cartas que eles acham que se encaixa na dica e, secretamente, colocam essa carta virada para cima no centro da mesa. Votação: Os jogadores votam em uma carta que não seja a do narrador. Revelação e pontuação: O narrador revela a sua carta, e a pontuação é calculada com base na quantidade de pessoas que votaram corretamente (ou incorretamente) na carta do narrador e na quantidade de pessoas que acertaram qual era a carta original. Próxima rodada: A próxima rodada começa com o próximo jogador a ser o narrador. Fim do jogo: A partida termina quando um jogador atinge ou ultrapassa 30 pontos, ou quando não há mais cartas para comprar.	
6- Quais são as emoções que surgem com o jogo? O jogo instiga a imaginação e a criatividade. Também acaba tendo o alívio cômico de ver as cartas dos outros jogadores e tentar compreender a imaginação alheia.	7- Como o sujeito é transformado pelo jogo? O sujeito terá que sair da própria perspectiva e fazer o exercício de imaginar a intenção e o raciocínio dos outros jogadores.
8- Mecânicas: Narração de Histórias, Votação, Pistas Direcionadas, Corrida.	9- Observações Esse jogo é extremamente engraçado, porém ele cansa rápido, pois o jogador acaba memorizando as cartas e os contextos.
10- Pontos positivos: Experiência criativa, divertido, simples e descontraído.	11- Pontos negativos: A natureza não tão competitiva pode desagradar alguns. Como já dito, as artes acabam ficando cansativas quando se joga sem expansão.

Catan

1- Descrição:

Explore o mundo encantador de Dixit, um jogo de tabuleiro onde cada carta é uma obra de arte surrealista que estimula sua imaginação. Ideal para até 6 participantes, Dixit combina criatividade com dedução em uma mecânica simples e envolvente. Os jogadores interpretam pistas visuais para descobrir a carta do narrador, em uma experiência que promove interação e diversão para toda a família. A cada rodada, a atmosfera descontraída e as ilustrações únicas tornam Dixit um jogo memorável e altamente replayable. Descubra o motivo de Dixit ser aclamado mundialmente como um dos melhores jogos de mesa para estimular a mente, a criatividade e fortalecer vínculos entre amigos e familiares.

2- Especificações:

- 19 hexágonos de terrenos
- 6 peças de mar
- 18 marcadores numéricos circulares
- 95 cartas de recursos (19 de cada recurso: minério, trigo, madeira, ovelha, tijolo)
- 25 cartas de desenvolvimento (14 cartas de cavaleiro, 6 cartas de progresso [2 invenção, 2 Monopólio e 2 Construção de Estradas], 5 cartas de pontos de vitória)
- 4 cartelas de custos de construção
- 2 cartelas especiais: "Maior Estrada" e "Maior Cavalaria"
- 16 cidades (4 de cada cor)
- 20 aldeias (5 de cada cor)
- 60 estradas (15 de cada cor)
- 2 dados
- 1 ladrão
- 1 manual de regras
- 1 almanaque

3- Imagem:



4- Elementos essenciais:

Qual o objetivo principal?

Colonizar a ilha

Qual o objetivo secundário?

A acumulação e gestão de recursos. Os jogadores precisam coletar e negociar recursos para construir estradas, assentamentos e cidades, que lhes permitem gerar mais pontos de vitória e expandir seu território.



5- Como é dado o momento da partida:

Rolar Dados: Antes da partida começar, todos os jogadores rolem os dados. O jogador que tirar o número mais alto começa o jogo.

Ordem do Turno: A partir do primeiro jogador, a partida segue em sentido horário, com cada jogador tendo um turno.

Início da Partida: Após a escolha do primeiro jogador, a partida começa com a fase de construção inicial, onde cada jogador coloca duas aldeias e duas estradas nas interseções ou bordas dos tiles hexagonais.

Fase de Jogo: Cada turno consiste em rolar os dados, coletar recursos com base nos resultados e nos números nos tiles, negociar mercadorias, construir estradas, vilas e cidades, e comprar e usar cartas de desenvolvimento.

Fim da Partida: A partida termina quando um jogador atinge 10 pontos de vitória (por exemplo, através de aldeias, cidades, cartas de desenvolvimento, etc.).

6- Quais são as emoções que surgem com o jogo?

O jogo cria a necessidade de diálogo e colaboração nas negociações de recursos, mesmo sendo um jogo competitivo.

7- Como o sujeito é transformado pelo jogo?

O sujeito terá de aprender a negociar os recursos que podem beneficiar seu oponente.

8- Mecânicas:

Construção de Redes e Rotas, Negociação, Rolagem de Dados, Tabuleiro Modular, Produção Aleatória, Corrida, Grade Hexagonal, Preparação Variável, Rendimentos, Ordem do Turno: Progressivo

9- Observações

O jogo é um pouco complexo e demorado, porém é bem estratégico e legal.

10- Pontos positivos:

É jogo estratégico com mecânicas bem desenvolvidas e boa jogabilidade, promovendo interação entre os jogadores e um bom equilíbrio entre sorte e habilidade

11- Pontos negativos:

A elevada dependência da sorte, especialmente nas rolagens de dados que determinam a distribuição dos recursos. Esta aleatoriedade pode levar a situações injustas.

Apêndice 6 - termo de assentimento e uso de imagem



TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO E USO DE IMAGEM - PAIS OU RESPONSÁVEIS LEGAIS

O projeto “**Pantanal Pintado: jogo de tabuleiro infantil**” é um jogo de tabuleiro para crianças de 10 a 11 anos, desenvolvido como Trabalho de Conclusão de Curso pela estudante do curso de Design Gráfico da Universidade Federal do Paraná, Lara Eduarda Leder, realizado sob orientação da Profa. Dra. Juliana Bueno e coorientado pela Mestranda do PPG Design UFPR Tacila Evangelista. Assim, a criança sob sua responsabilidade está sendo convidada por nós para participar de uma pesquisa dentro de sala de aula, e que por sua vez, busca compreender a opinião infantil a respeito das mecânicas do jogo desenvolvido, bem como da mensagem que se pretende transmitir a respeito do vitiligo, condição de pele a qual a história do jogo faz alusão.

O jogo não tem fins lucrativos e ao final do seu desenvolvimento o modelo dele será disponibilizado para o uso de toda e qualquer pessoa e instituição que tenha interesse;

O projeto tem como objetivo o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro voltado para crianças com vitiligo (mas que poderá e será testada por crianças que também não tenham essa condição específica) com o propósito de promover a naturalização das manchas de vitiligo em crianças, utilizando a diversidade da fauna pantaneira como ferramenta lúdica;

O projeto busca também utilizar uma linguagem simples e recursos lúdicos adequados para estabelecer uma comunicação efetiva com o público infantil, desenvolver uma estética que faça o pantanal ser valori-

zado e reconhecido e avaliar com crianças a eficácia do jogo quanto às informações transmitidas sobre a condição e sua mensagem de autoestima;

O período de teste será realizado no horário de aula dentro da escola, levando uma média de 50 a 60 minutos de interação, e será constantemente supervisionado pelos adultos responsáveis pela aplicação do jogo;

Durante o período em que a criança joga, as interações realizadas serão filmadas e fotografadas, porém todo e qualquer uso das imagens no documento final do trabalho de conclusão de curso manterá a identidade e imagem da criança sob sigilo, assim como opiniões e acontecimentos que possam vir a ocorrer durante a aplicação do jogo. Os nomes das crianças também não serão citados e nenhuma informação pessoal será divulgada ou dada para quem não faça parte do projeto.

Após ter lido este documento com informações sobre a pesquisa informo que, como responsável legal, eu _____
_____ [nome completo do pai/mãe/responsável legal] autorizo a participação de _____ [primeiro nome da criança] no trabalho “**Pantanal Pintado: jogo de tabuleiro infantil**” e autorizo a divulgação no meio científico e acadêmico, mantendo a identidade da criança envolvida sob sigilo (sem nenhum fim lucrativo).

Assinatura do(a) pai/mãe/responsável: _____

Data: ____/____/____

Apêndice 7 - manual de regras

Figura 67: manual de regras.



Fonte: a autora, 2025.

Apêndice 8 - cards de regras e curiosidades.

Figura 68: manual de regras resumidas e curiosidades.



Fonte: a autora, 2025.

Figura 69: manual de regras resumidas e curiosidades.



Fonte: a autora, 2025.

Figura 70: manual de regras resumidas e curiosidades.



Fonte: a autora, 2025.

Figura 71: manual de regras resumidas e curiosidades.



Fonte: a autora, 2025.

Apêndice 9 - materiais para impressão em casa

Acesse a pasta abaixo e tenha acesso aos materiais disponíveis:

[print and play](#)

13. Anexos

Anexo 1 - Protocolo das análises de similares

Para esse trabalho desenvolveu-se uma ficha de avaliação baseada no trabalho de conclusão de curso de Letícia Lippe (2021), colega de graduação, que por sua vez se fundamentou no modelo da Teoria da Atividade aplicada a jogos, proposto por Munhoz (2018, p. 42). Segue abaixo o modelo:

Figura 34: Modelo da ficha de análise de similares





Título do jogo

1- Descrição:

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien laoreet convallis eget pretium lacus. Fusce tincidunt augue eget elit cursus elementum. Sed mattis, magna sed efficitur ullamcorper, sem sapien sollicitudin sem, at vehicula justo velit eget erat. Sed vitae egestas augue, vitae luctus risus. Aliquam egestas, odio eget volutpat hendrerit, velit dui tristique urna, vel venenatis metus est facilisis ex. Integer placerat, diam ac interdum malesuada, nisi tellus elementum diam, a commodo metus neque ut ex. Curabitur sit amet consequat est, vitae volutpat ligula. Integer lacinia rhoncus mauris id mollis. Suspendisse eleifend nibh in lectus maximus, vel venenatis felis euismod.

2- Especificações:

- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien
- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien
- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien
- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien
- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien
- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien
- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien
- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien

3- Imagem:

4- Elementos essenciais:

Qual o objetivo principal?

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien

Qual o objetivo secundário?

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien

Regras pouco complexas	Regras moderadas	Regras complexas
Boa legibilidade		Legibilidade ruim
Representações simples		Representações complexas
Colorido		Monocromático
Aspecto sóbrio		Aspecto lúdico
Textual		Icônico

5- Como é dado o momento da partida:

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien laoreet convallis eget pretium lacus. Fusce tincidunt augue eget elit cursus elementum. Sed mattis, magna sed efficitur ullamcorper, sem sapien sollicitudin sem, at vehicula justo velit eget erat. Sed vitae egestas augue, vitae luctus risus. Aliquam egestas, odio eget volutpat hendrerit, velit dui tristique urna, vel venenatis metus est facilisis ex. Integer placerat, diam ac interdum malesuada, nisi tellus elementum diam, a commodo metus neque ut ex. Curabitur sit amet consequat est, vitae volutpat ligula. Integer lacinia rhoncus mauris id mollis. Suspendisse eleifend nibh in lectus maximus, vel venenatis felis euismod.

6- Quais são as emoções que surgem com o jogo?

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien

7- Como o sujeito é transformado pelo jogo?

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien

8- Síntese

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien

9- Observações

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien

10- Pontos positivos:

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien laoreet convallis eget pretium lacus. Fusce tincidunt augue eget elit cursus elementum. Sed mattis, magna sed efficitur ullamcorper, sem sapien sollicitudin sem, at vehicula justo velit eget erat.

11- Pontos negativos:

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin in mauris ac sapien laoreet convallis eget pretium lacus. Fusce tincidunt augue eget elit cursus elementum. Sed mattis, magna sed efficitur ullamcorper, sem sapien sollicitudin sem, at vehicula justo velit eget erat.

