

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
JULIA GOMES MOREIRA

TEKOHÁ: jogo de cartas sobre elementos da cultura brasileira em contexto de
momentos de espera

GOIÂNIA
2024



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): **JULIA GOMES MOREIRA**

Título do trabalho: **TEKOHÁ: jogo de cartas sobre elementos da cultura brasileira em contexto de momentos de espera**

2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [x] SIM [] NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Gilson Oliveira Barreto, Professor de Magistério Superior**, em 23/12/2024, às 11:29, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Julia Gomes Moreira, Discente**, em 14/02/2025, às 11:15, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Carlos Gustavo Martins Hoelzel, Professor do Magistério Superior**, em 16/04/2026, às 15:52, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5061764** e o código CRC **9934EC38**.

Referência: Processo nº 23070.065276/2024-91

SEI nº 5061764

JULIA GOMES MOREIRA

TEKOHÁ: jogo de cartas sobre elementos da cultura brasileira em contexto de momentos de espera

Trabalho de Conclusão do Curso de Graduação em Design de Ambientes da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharela em Design de Ambientes.

Orientador: Prof. Dr. Gilson Oliveira Barreto

GOIÂNIA
2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Moreira, Julia Gomes
TEKOHÁ: jogo de cartas sobre elementos da cultura brasileira em contexto de momentos de espera [e-books] / Julia Gomes Moreira. - 2024.
59 f. : il. 2024

Orientador: Prof. Dr. Gilson Oliveira Barreto
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design de Ambientes, Goiânia, 2024.
Ilustrações.
Bibliografia.

1. Design de Jogos. 2. Fauna. 3. Flora. 4. Folclore. 5. Saúde Mental.

I. Barreto, Gilson Oliveira, orient. II. Título.

CDU 316.774



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Ata de Defesa

No dia 16 de dezembro de 2024 foi realizada a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “**TEKOHÁ: jogo de cartas sobre elementos da cultura brasileira em contexto de momentos de espera**”, de autoria de **JULIA GOMES MOREIRA**, do curso de Design de Ambientes, da Faculdade de Artes Visuais da UFG. A Banca Examinadora foi instalada pelo(a) Prof. Gilson Oliveira Barreto, orientador do trabalho, com a participação dos demais membros:

- Pedro Henrique Gonçalves - Prof. FAV/UFG
- Carlos Gustavo Martins Hoelzel - Prof. FAV/UFG

Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição do(a) estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora atribuiu a nota final de **8,0**, tendo sido o TCC considerado **aprovado**.

Observações da Banca: (Textos breve contendo somente as observações mais relevantes)

O trabalho realizado atendeu ao requisitos esperados para aprovação

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada.



Documento assinado eletronicamente por **Gilson Oliveira Barreto, Professor de Magistério Superior**, em 23/12/2024, às 11:25, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Julia Gomes Moreira, Discente**, em 14/02/2025, às 11:15, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Carlos Gustavo Martins Hoelzel, Professor do Magistério Superior**, em 16/04/2026, às 15:52, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Pedro Henrique Goncalves, Professor do Magistério Superior**, em 18/05/2026, às 13:59, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5061754** e o código CRC **DEB67473**.

Referência: Processo nº 23070.065276/2024-91

SEI nº 5061754

Dedico esse trabalho ao meu avô (*in memorian*), que me ensinou a admirar as histórias que o mundo tem, ao meu pai (*in memorian*), que me ensinou a amar jogos e brincadeiras, e à minha minha mãe, que acreditou em mim quando eu já não acreditava.

Resumo

Este trabalho explora a criação de um jogo de cartas portátil e de fácil aprendizado, com o uso de elementos da fauna, flora e folclore brasileiros, e produção de ilustrações geradas por inteligência artificial (IA) generativa. Projetado para situações de espera, o jogo visa entreter e atenuar sintomas de saúde mental, utilizando a IA para criar ilustrações detalhadas e funcionais. Através de revisão bibliográfica, foi evidenciada os benefícios de uso de jogos para tratamentos de saúde, e desenvolvimento social e educacional. Os desafios enfrentados incluíram ajustes na elaboração de comandos para IA para garantir representações precisas. Sugere-se, para futuras pesquisas, explorar a personalização do jogo com base em preferências individuais e avaliar os efeitos do seu uso em diferentes ambientes. Este projeto demonstra a viabilidade de usar tecnologias avançadas no design de jogos e a relevância desse meio de entretenimento como ferramentas terapêuticas em contextos cotidianos.

PALAVRAS-CHAVE: Design de jogos, Fauna, Flora, Folclore, Saúde mental

Abstract

This work explores the creation of a portable, easy-to-learn card game that draws on elements of Brazilian fauna, flora, and folklore, with illustrations produced through generative artificial intelligence (AI). Designed for waiting situations, the game aims to entertain and ease mental health symptoms, using AI to create detailed and functional illustrations. Through a literature review, the benefits of using games for health treatment as well as social and educational development were demonstrated. The challenges faced included refining the prompts given to the AI in order to ensure accurate representations. For future research, it is suggested to explore personalizing the game based on individual preferences and to evaluate the effects of its use in different settings. This project demonstrates the feasibility of using advanced technologies in game design and the relevance of this form of entertainment as a therapeutic tool in everyday contexts.

KEYWORDS: Game design, Fauna, Flora, Folklore, Mental health

Sumário

Resumo.....	9
Sumário.....	10
Introdução.....	11
Sociedade do cansaço.....	11
Ócio Criativo.....	12
Jogos e Saúde.....	14
Folclore Brasileiro.....	15
Objetivos Gerais.....	16
Objetivos específicos.....	16
Justificativa.....	17
Metodologia.....	17
Jogos em Saúde.....	23
Design de Jogos.....	26
Documento de Design de Jogo (GDD).....	30
Componentes.....	30
Objetivo.....	30
Regras do jogo.....	30
Preparação do jogo.....	31
Como jogar.....	31
Mecânicas.....	32
Cartas.....	33
O que é esse jogo?.....	50
Considerações Finais.....	55
Referências Bibliográficas.....	58

Introdução

No século XX, houve grandes avanços tecnológicos que proporcionaram a aceleração e o aumento de produção de bens de consumo, de maneira que propiciaram a busca por melhores condições de vida por parte da população em ascensão financeira. Com o passar das décadas, a busca por um estado de bem-estar social e financeiro tornou-se mais palpável a grupos que nos séculos anteriores tinham que se contentar com as oportunidades disponíveis para a classe social que pertenciam. Essa busca por melhores condições de vida leva a um estado de positividade constante que bombardeia o indivíduo com a mentalidade de que tudo é possível por meio do trabalho e da dedicação, de modo que passa ao indivíduo a responsabilidade de alcançar o sucesso e felicidade que se torna tão acessível.

Sociedade do cansaço

O excesso de responsabilidade que o indivíduo adquire a fim de obter sucesso idealizado entre o século XX e início do século XXI induz a uma constante violência neuronal a qual resulta de uma Sociedade da Positividade (Han, 2015). Esse excesso torna-se insustentável com o tempo, devido a sobrecarga mental a que o indivíduo está submetido e o leva ao burnout, ou esgotamento mental. Esse extremo provoca um adoecimento social que nenhum indivíduo está preparado para lidar com a perda da mentalidade de produtividade e desempenho a que se tenha dedicado ininterruptamente para executar, disso inicia-se o surgimento de uma sociedade cansada.

O sociólogo Byung-Chul Han define a Sociedade do Cansaço como uma consequência do excesso de positividade aplicada ao indivíduo. Esse estímulo exacerbado gera uma violência neuronal, que leva ao adoecimento mental. Como consequência, a Sociedade do Cansaço transforma-se em uma "sociedade do doping", onde o uso de substâncias para melhorar o desempenho é normalizado, refletindo a pressão por eficiência. Consequentemente, isso leva à desumanização e à transformação do ser humano em uma máquina de desempenho. Esse cenário

cria um cansaço profundo, resultado de uma sociedade excessivamente positiva e produtiva, que isola e individualiza as pessoas.

Handke (apud Han, 2015) contrapõe dois tipos de cansaço: o "cansaço solitário", que destrói a comunicação e a conexão entre indivíduos, e o "cansaço fundamental", que inspira, rejuvenesce e promove a reconexão com o mundo e com os outros. O "cansaço fundamental" gera uma sensação de comunidade e serenidade, abrindo espaço para uma forma mais contemplativa e amigável de existir, contrastando com a hiperatividade da sociedade moderna.

O cansaço fundamental é visto como uma forma de resistência à economia da eficiência e à aceleração, criando uma amizade profunda e uma sensação de pertencimento, sem a necessidade de vínculos familiares ou funcionais. A sociedade do cansaço poderia, então, ser vista como uma alternativa à sociedade ativa e produtiva, priorizando o "não fazer" e o descanso como formas de rejuvenescimento e inspiração (Han, 2015).

A partir dessa necessidade de tempo de reclusão do indivíduo para se reencontrar em si mesmo e nas relações com o meio em que vive, entende-se que é essencial para o indivíduo o ócio a fim de estimular a criatividade e promover a capacidade de solucionar problemas. Entende-se o ócio como o momento que o indivíduo não realiza nenhuma atividade física ou mental a fim de que a mente organize-se e tenha oportunidade de elaborar soluções e caminhos mentais para tornar o raciocínio fluido.

Ócio Criativo

Domenico De Masi (2004) define que a criatividade "... consiste em um processo mental e prático, ainda bastante misterioso, graças ao qual uma só pessoa ou um grupo, depois de ter pensado algumas ideias novas e fantasiosas, consegue também realizá-las concretamente. Portanto, não se trata de simples fantasia, nem de simples concretude: trata-se de uma síntese entre estas duas habilidades." Ou seja, a criatividade, é tanto o ato de ter idéias, como a habilidade de saber realizá-las de maneira que fantasia e concretude se unam. Essa ação torna-se difícil de realizar com as demandas sociais da modernidade e com a necessidade intrínseca ao ser humano de estar inserido no meio social em que habita.

Também é analisada a transformação na concepção de trabalho desde o período de Marx, quando a maioria da força de trabalho consistia em operários. Com a introdução de técnicas científicas de administração no início do século XX, essa dinâmica mudou, favorecendo os trabalhadores de escritório. Até os anos 60, a fábrica ainda era central para a economia, mas com a informatização, o trabalho de escritório tornou-se igualmente vital para a produção. Posteriormente, a sociologia do trabalho, influenciada pelo marxismo, expandiu seu foco dos operários para incluir também o trabalho intelectual, inicialmente pouco explorado, exceto em estudos isolados por autores como Parsons e Merton (De Masi, 2004).

Com o avanço da tecnologia e a crescente substituição dos operários por máquinas, novas profissões intelectuais começaram a surgir. Ao observar essas mudanças, os sociólogos começaram a estudar o trabalho criativo, passando de uma perspectiva industrial para uma pós-industrial, com foco na organização e criatividade (De Masi, 2004).

Com o aumento da demanda de longas jornadas de trabalho que visam o aumento de produção e produtividade, resta menos tempo para o indivíduo se deslocar a lugares que o trabalhador necessite de algum serviço ou produto. Como consequência, os intervalos de tempo disponíveis para a maior parte deles se tornam os mesmo período, possibilitando o congestionamento de estabelecimentos comuns a essa classe. Desse modo, a montagem de filas surge como uma resposta para organizar as demandas do espaço. As filas de espera, um fenômeno comum onde a demanda por serviços excede a capacidade de atendimento, ocorrem em diversos contextos cotidianos, como bancos, cinemas e mercados. Esse excesso de demanda cria uma espera necessária, muitas vezes imprevisível, que só termina quando o cliente é atendido ou se retira. (Harada, 2017) .

No decorrer do dia-a-dia na contemporaneidade, tornou-se comum passar por diversas situações onde existem filas. Entre as variadas situações cotidianas, estão o horário do almoço, o atendimento no banco, a compra de ingressos e entrada no cinema, congestionamento de vias no trânsito, caixas no mercado, entre outros. As filas são formadas nessas situações "... quando um cliente chega para ser atendido e tem que esperar pelo serviço, assim percebe-se que a procura pelo serviço é maior do que a capacidade de atendimento naquele momento". (Almeida apud Harada, 2017).

Com a crescente necessidade do indivíduo de ser produtivo em decorrência da violência neuronal que advém das expectativas de produtividade da Sociedade da Positividade (Han, 2015), os índices de transtornos mentais, a exemplo de ansiedade e depressão, tem aumentado rapidamente no mundo, de modo que seja estimado que 20% da população mundial conviva com problemas de saúde mental (Silva;Lima, 2022). Isso afeta o cotidiano do indivíduo.

Jogos e Saúde

Jogos e brincadeiras são um meio de entretenimento e socialização entre pessoas das mais diversas idades. Em algumas culturas, é uma forma de manifestação de como a população interpreta o mundo ao seu redor, assim como pode ser uma releitura do imaginário popular. Muitas brincadeiras infantis brasileiras têm elementos que se referem a vários momentos históricos do Brasil, como também tem elementos de culturas e locais diversos. Embora sejam atividades com princípios muito parecidos, estas contém diferenças sutis quanto à maneira que funcionam.

Dessa forma, um jogo pode ser entendido por um sistema em que os jogadores envolvem-se em um conflito artificial com regras definidas, que requer um resultado quantificável, conforme Salen e Zimmerman (2012). Na brincadeira, as regras não são aparentes porque sempre são intrínsecas às relações sociais, bem como à imaginação e, principalmente, são definidas por quem brinca, a partir do seu repertório de vivências em relação às pessoas, aos objetos, aos espaços e à situação social de desenvolvimento (VYGOTSKI, 1994 apud BOZHOVICH, 1981, p. 122).

O jogo também age como agente regulador de emoções, favorece o autocontrole, a autoconfiança e acaba influenciando na vida cotidiana do sujeito, “o jogo se constituiu como uma estratégia de fortalecimento da capacidade de adaptação ao meio, da solidariedade, da autoestima e, logo, do empoderamento” (PACHECO;GARCEZ apud LOPES, 2020).

Murray (2003) afirma que é buscado em uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que é obtida num mergulho no oceano ou numa piscina, que seria a sensação de estar envolto por uma realidade

completamente estranha, [...] que se apodera de toda a atenção, e de todo o sistema sensorial do indivíduo. (...) A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia. Referimo-nos a essa experiência como imersão” (MURRAY, 2003, p. 102).

Os jogos de cartas são alguns dos tipos de jogos mais práticos de transportar, a exemplo do baralho de quatro naipes - espadas, paus, copas e ouro - que permite jogar diversos jogos com 52 cartas com variadas combinações, o que proporciona aos jogadores uma gama de experiências.

A partir disso busca-se referências de jogos com mecânicas, estilos, gêneros e propostas parecidas a fim de analisar as possibilidades de desenvolvimento viável para o jogo idealizado. Dentre as possibilidades de produção, os elementos da fauna, flora e do folclore têm prioridade de serem inseridos no produto final em forma de elementos dentro do jogo, sendo a primeira opção como personagens.

O jogo de cartas em questão foi imaginado para ser um jogo de partidas rápidas e fácil de aprender. Uma condição importante é que o jogo deve ter elementos da fauna, da flora e do folclore brasileiros, de modo que seja possível identificar cada personagem sua função no jogo.

Folclore Brasileiro

O termo folclore, do inglês folk-lore, foi criado por William John Thoms para se referir à sabedoria do povo, em 1846. O termo *folk* tem o significado de povo, nação, família, parentalia; já o termo *lore* significa instrução, conhecimento, sabedoria, na acepção da consciência individual do saber. Desde então, o folclore é definido como a manifestação de tradições, saberes, mitos e crenças populares associada à certa comunidade, que pode ser profissional, étnica, religiosa, entre outros. “Todos os países do mundo, raças, grupos humanos, famílias, classes profissionais possuem um patrimônio de tradições que se transmitem oralmente e é defendido e conservado pelo costume” (Cascudo, 2012).

Cascudo (2012) afirma que esse patrimônio é constantemente complementado com os conhecimentos diários caso estejam integrados aos hábitos

grupais, domésticos ou nacionais. Nisso se encaixam datas comemorativas, festas celebrativas, pratos culinários, hábitos de trabalho.

O folclore é o conhecimento popular, mas nem todo o popular é folclore. A Sociedade Brasileira de Folk-Lore (1941) fixou as características do conto, a *estória* que coincidem com o fato, ou o motivo folclórico, que são antiguidade, anonimato, divulgação e persistência. O que significa que o fato ou motivo deve ser antigo na memória popular, de autoria anônima, divulgado oralmente ou nos meios habituais, da mesma forma que não tenha menção de nomes próprios, de lugares e de datas (Casculo, 2012).

Os contos populares narrados às crianças são uma forma de introdução à cultura geral. Essa transmissão de saberes proporcionam um primeiro contato com os valores morais e éticos de certa sociedade, a exemplo de noções de justiça, soberania da bondade e punição do mau. A narração com personagens animais antecede a narração com personagens humanos para apresentar com leveza as consequências de cada ato e proporcionar uma conexão emocional. “Lendas emocionais e adivinhações sugestivas, anedotas irresistíveis, tudo concorre para encontrarmos nessa sabedoria humilde as abundâncias suficientes à nossa curiosidade nascente” (Casculo, 2012).

Os contos folclóricos são muito populares devido à transmissão oral dos contos tradicionais, de maneira que estejam muito presentes no imaginário coletivo brasileiro. A popularidade desses elementos culturais facilitam a imersão narrativa do jogo, o que torna mais atrativo ao jogador para se identificar com o jogo.

Objetivos Gerais

Produção de um jogo de estratégia, que seja prático de transportar e que tenha partidas de curta duração, a fim de que seja possível de ser usado em momentos de espera, da mesma maneira que seja fácil de ensinar e aprender em um curto espaço de tempo.

Objetivos específicos

- Realizar uma revisão bibliográfica sobre criação de jogos

- Criar, idealizar uma narrativa gamificada com temas do folclore, fauna e flora brasileiras
- Criação de ilustrações dos personagens das cartas com o uso de inteligência artificial generativa
- Produção de um Documento de Design de Jogos (GDD)
- Elaborar protótipo funcional
- Avaliar o protótipo do jogo
- Produzir versão final

Justificativa

A produção do jogo de cartas tem como fim a produção de um meio de entretenimento para ser usado em situações de espera curtas ou longas. Há surgido cada vez mais ambientes e situações que exigem um tempo de espera do indivíduo, a exemplo de consultas médicas em consultórios e hospitais, atendimento presencial de bancos, intervalos de aulas, entre outros. Em razão de haver curtos espaços de tempo nas situações citadas, o jogo deve ser de fácil jogabilidade.

Metodologia

Para a realização desse projeto cujo objetivo é desenvolver um jogo foi realizado um estudo bibliográfico sobre produção de jogos tanto tradicionais quanto digitais. Uma das etapas do projeto foi a produção de um Documento de Design de Jogo (GDD) o qual é um recurso utilizado por produtores de jogos para organizar o desenvolvimento e produção de jogos tradicionais e digitais. As etapas de produção de um GDD podem se resumir a pré-produção, produção que pode se dividir em projeto e implementação, e pós-produção. Nele encontram-se informações técnicas de jogo, como regras, mecânicas, personagens, elementos, narrativas, tipo de jogo, etc. Schuytema (2019) e Lima (2011) corroboram com a ideia de que é nessa etapa do desenvolvimento de jogos que os elementos planejados e registrados nos Documentos de Design são executados pelos profissionais que se atribui à cada área de execução (Salen e Zimmerman, 2012). etapas de execução: ilustrar, livro de regras, produzir cartas.

Foi usado como ferramenta para executar as ilustrações das cartas a inteligência artificial (IA) DALL-E, que é integrada ao Chat GPT. Por tratar-se de um gerador de imagens a partir de comandos que proporcionam o resultado final do objeto solicitado, realizou-se o exercício de definir um prompt com as instruções para padronizar o estilo das ilustrações e para determinar as características e os detalhes necessários para cada animal, planta, criatura folclórica e objeto.

O estilo definido para a estética do jogo é ilustração científica, que se parece com ilustrações de enciclopédias. As primeiras solicitações foram para fins experimentais, para que fosse entendido o funcionamento da ferramenta. A escolha de personagem para os testes foi o jacaré-de-papo-amarelo, pois esse animal é conhecido popularmente, assim como existem outras espécies com estrutura corporal parecida muito conhecidas e diferenças sutis, e as características físicas necessárias para distinguir o jacaré-de-papo-amarelo de outra espécie de jacaré ou de um crocodilo seriam poucas.

O primeiro prompt experimental continha o comando para criar uma imagem de um jacaré-de-papo-amarelo em estilo esboço (figura 1). A imagem gerada assemelha-se à composição de fotografias do animal em um habitat natural feita por profissionais que registram a vida selvagem. O estilo gerado pela IA generativa apresenta traços de realismo tanto no plano de fundo quanto no primeiro plano, o que demonstra o potencial de qualidade que essa ferramenta pode proporcionar ao usuário.

Figura 1 - jacaré-de-papo-amarelo no estilo de esboço artístico.



Fonte: DALL-E

O mesmo prompt foi usado para gerar uma imagem de cada um dos demais 20 personagens e houveram resultados muito semelhantes à descrição da primeira imagem gerada. No entanto houve alguns resultados que não foram tão satisfatórios em comparação à imagem do jacaré-de-papo-amarelo em estilo esboço, o mico-leão-dourado foi um desses casos.

O resultado do prompt quando foi utilizado para gerar o mico-leão-dourado (figura 2), foi uma imagem cartunizada com um estilo semi realista que não se parecia com o animal de pequeno porte, assim como não foi feito detalhamento do plano de fundo do habitat característico, que seria galhos altos de mata fechada da Mata Atlântica. A imagem produzida assemelha-se a uma mistura de pássaro e mamífero de pequeno porte.

Figura 2 - mico-leão-dourado no galho de uma árvore no estilo esboço.



Fonte: DALL-E

No processo de gerar as plantas, houve mais desafios para obter um resultado que se aproximasse do conteúdo pedido. O padrão de qualidade do estilo esboço semi realista permaneceu, entretanto o plano de fundo não foi gerado como nos animais nem o enquadramento do conteúdo da imagem.

Figura 3 - guaraná no estilo esboço.



Fonte: DALL-E

Os mesmos problemas de representação e semelhança surgiram com a geração das criaturas folclóricas. Por serem criaturas imaginárias serem um padrão de referência quanto à forma física, a IA generativa tem dificuldade de construir uma imagem com características consistentes às descrições de criaturas do folclore. O curupira teve as principais características não feitas e mescladas com itens da imagem que confundem o entendimento da informação.

Figura 4 - curupira no estilo esboço.



Fonte: DALL-E

A partir dessas conclusões foi desenvolvido, com ajuda do próprio ChatGPT um prompt de comando para gerar ilustrações de animais, plantas, objetos inanimados e criaturas folclóricas no estilo de ilustração científica. O resultado sugerido foi: “Uma ilustração científica altamente detalhada representando [descreva o sujeito, como um animal, planta, objeto ou criatura folclórica]. A imagem apresenta um estilo realista, com ênfase em texturas naturais, detalhes anatômicos precisos e cores que refletem a aparência real do sujeito. O fundo é neutro ou branco, semelhante às placas científicas tradicionais, destacando o objeto principal. A luz é uniforme e suave, enfatizando as formas e detalhes sem sombras dramáticas.”

As primeiras tentativas de usar esse prompt não tiveram nenhuma resposta do DALL-E, apenas apareciam mensagens sobre ter tido um problema para geração dos personagens. Foram feitos ajustes no prompt inicial, que também não tiveram resultados. A alternativa encontrada foi fazer um prompt resumido e sucinto com base no primeiro prompt e nas alterações, que resultou no seguinte comando: “Ilustra um (animal, planta, objeto ou criatura folclórica) em estilo de anotação de enciclopédia.” Esse texto funcionou bem para a maioria dos 21 personagens da carta, de modo que foi necessário apenas algumas alterações para as ilustrações que precisavam.

Todas as ilustrações geradas tiveram a qualidade esperada e constante, o estilo que foi solicitado semelhante entre as imagens e a quantidade mínima de alterações solicitadas, que serviu para enquadrar o personagem melhor na imagem ou alterar poucas características.

Jogos em Saúde

No século XXI, ocorre uma constante de eliminar a doença, o outro, o patógeno e todo mal reconhecido como elemento maligno ao indivíduo pela alteridade, que consiste no reconhecimento do eu a partir do contato com o outro. Como consequência, ocorre uma constante promoção da positividade de maneira que seja excessiva e que seja o novo fator violento, portanto, ao invés de um estímulo negativo ser um potencial agressor à integridade do indivíduo, é a positividade exagerada que se torna causa dos estados patológicos de adoecimentos mentais no século XXI.

Han (2015) determina que a sociedade do desempenho é a causa do cansaço solitário, que provoca individualização e isolamento. Esse cansaço é entendido como violência neuronal porque destrói qualquer comunidade, qualquer elemento comum, qualquer proximidade, inclusive a própria linguagem. O cansaço de esgotamento não é um cansaço da potência positiva, é um cansaço que incapacita o indivíduo de fazer qualquer coisa (Handke apud Han, 2015), de modo que o indivíduo alcance a exaustão.

O esgotamento provocado pela positividade exacerbada afeta a saúde mental de cada indivíduo, pois ocorre um cansaço dividido em dois: o eu e o outro, um o primeiro que deteriora as habilidades sociais individuais e não sacia o esgotamento, e o segundo que proporciona a manutenção e melhorias das habilidades de comunicação, socialização e o bem-estar individual por estar inserido em um grupo.

A definição de saúde na modernidade abrange aspectos além das doenças imunológicas que afetam o corpo. Uma definição amplamente reconhecida é a definição feita pela Organização Mundial de Saúde (OMS, 1946, n.p.), que reconhece saúde como "... um estado de completo bem-estar físico, mental e social, e não consiste apenas na ausência de doença ou de enfermidade". No aspecto mental, há surgido uma crescente em casos desse tipo adoecimento, de modo que,

“a nível mundial, estima-se que existam cerca de 20% da população a viver com problemas de saúde mental” (Silva; Lima, 2022).

Um meio de mensurar o nível de saúde mental de um indivíduo ao longo do seu ciclo de vida é por meio da análise do conjunto de fatores sociais, psicológicos e biológicos. As patologias psiquiátricas têm impacto elevado a diferentes níveis, desde a aprendizagem dos jovens nas dinâmicas familiares, laborais e sociais (Silva; Lima, 2022).

Quando se brinca ou joga, favorece-se uma série de benefícios para o corpo e para a saúde mental dos indivíduos (Pacheco; Garcez apud Oliveira, 2020). A pessoa, brincando, adquire e desenvolve habilidades de pensamento e manipulação, assim como hábitos de paciência, perseverança e aplicação que ajudarão a tornar possíveis aprendizagens mais complexas (Oliveira, 2020).

O que se percebe nos indivíduos é uma necessidade de manusear seus sentimentos e pensamentos, e de momentos de interação e trocas experiências. Os jogos e as brincadeiras favorecem esse tipo de comportamento porque são meios que permitem socializar entre amigos e exteriorizar o eu, a fala, os gestos, e a expressão que é de grande importância para a condição humana (Oliveira, 2020).

O ato de brincar ou jogar promove o uso ativo ou passivo do pensamento, sentimento, emoção, de forma que gere canais de comunicação, que proporciona que própria a linguagem cultural humana transforma quem estiver envolvido no jogo ou brincadeira, pois se sabe que são meios de autodesenvolvimento (FONTES et al. apud Oliveira, 2020).

Dentre os benefícios de jogar estão a regulação de emoções, favorecimento do autocontrole, a autoconfiança e acaba influenciando na vida cotidiana do sujeito (Oliveira, 2020). Com o jogo, aprende-se a lidar não somente com ganhos, mas também com perdas e frustrações. Permitindo-se envolver no jogo, os participantes aprendem a lidar consigo mesmo diante dessas duas possibilidades, e podem estender esse aprendizado para a vida (PACHECO;GARCEZ, 2012

A utilização dos jogos têm constituído uma forma dinâmica e integrativa de alfabetização, de sociabilização e de educação, proporcionando momentos de grande prazer e de atividades lúdicas junto dos utilizadores (Silva; Lima, 2022).

Há autores que defendem que o potencial da utilização dos jogos, vai muito para além da mera aprendizagem de significação escolar, na medida em que os mesmo permitem abarcar outras dimensões da vida da pessoa, através da arte

(Cotonhoto et al., apud Silva; Lima, 2022). Jogos aplicados em contextos de escolas e tratamentos de saúde mental e física, por exemplo, são projetados para uma finalidade além do entretenimento, que são desenvolvidos para treinar, educar, mudar comportamento, através da simulação de situações cotidianas, estabelecimento de metas, desafios e recompensas (CARDOSO, 2019)

Em crianças existe o paradigma da utilização dos jogos por crianças é a mudança, já que até então a utilização de videogames era reconhecida como prejudicial para saúde mental e física das crianças (Silva e Lima, 2022). Os jogos nas crianças contribuem, principalmente nas idades mais jovens, para o desenvolvimento psicomotor (Silva; Lima, 2022). Quando pratica-se jogos e brincadeiras com outros participantes contribui igualmente para o desenvolvimento de competências sociais, comunicacionais e desenvolvimento da linguagem (Nunes apud Silva e Lima, 2022). Incluso nos jogos que promovem todas estas competências, podemos encontrar, por exemplo, jogos de memória, caça palavras, varetas, damas e xadrez, banco imobiliário, entre outros jogos de tabuleiro (Baum & Maraschin, apud Silva; Lima, 2022) e os exergames, nomeadamente a Nintendo Wii, a Xbox 360, o RETHink, entre outros (Ferreira & Francisco, 2017; Oana, Silvia, & Cristina, apud Silva; Lima, 2022).

Nos adultos a utilização moderada de jogos pode trazer benefícios no desenvolvimento de capacidades de gestão emocional, psicológicas e sociais (Hazel, Kim, & Every-Palmer, apud Silva; Lima, 2022). Jogos, se forem de qualidade, tendem a contribuir para a melhoria da capacidade de concentração, da memória e até para a mudança de comportamento, quando este se encontra desajustado à qualidade de vida da pessoa (Fleming et al., apud Silva; Lima, 2022).

Nesta faixa etária são utilizados os exergames, os jogos de realidade virtual, jogos sérios e gamificação baseados em terapia cognitivo-comportamental, jogos de computador de entretenimento, jogos baseados em biofeedback e jogos de estimulação cognitiva (Silva; Lima, 2022). É comum surgirem distúrbios de sono na fase adulta que se prolongam pela fase mais tardia de vida, de forma que estes encontram-se associados a sofrimento mental, tal como ansiedade e depressão (Silva; Lima, 2022).

Nos idosos, com processo de envelhecimento, o risco do aparecimento de doenças crônicas aumenta e surgem também os sinais de deterioração da mente e

do corpo próprios da senescência, com grandes chances de se ter a cognição comprometida (Silva; Lima, 2022).

Assim, o aumento da população idosa coloca diferentes desafios aos profissionais de saúde, os quais consistem em manter a qualidade de vida destas pessoas, de modo que garanta a autonomia e bem-estar dessa faixa etária (Khan, apud Silva; Lima, 2022). Na literatura, há diversas evidências que reitera a relevância da implementação de programas de exercício físico e de estimulação cognitiva, que permitam diminuir o risco de quedas por desequilíbrio, de declínio cognitivo e de depressão, entre outras patologias do foro mental comuns na pessoa idosa (Monteiro-Junior et al., apud Silva; Lima, 2022). Neste contexto, os jogos recreativos podem constituir importantes aliados, já que exercem atividades cognitivas, emocionais e psicomotoras, de modo que proporcione simultaneamente momentos de lazer e de socialização, e contribua para a felicidade da pessoa idosa (Pelazza et al., 2019).

Nesta faixa etária os programas de reabilitação interativos podem promover um processo de envelhecimento saudável e bem-sucedido, baseado no desenvolvimento técnico e tecnológico de assistência à saúde (Jahouh et al., 2021). Estes recursos podem contribuir de forma eficaz e efetiva no aprimoramento de habilidades cognitivas, como seja, a memória e a atenção, a concentração, a inteligência, a criatividade e a resolução de problemas (Jahouh et al., 2021). Especialmente os exergames demonstram eficácia na redução de sintomas de depressão, desencadeada pela libertação de certas substâncias químicas, que conseqüentemente melhoram o humor e a sensação de bem-estar (Li et al., 2018).

Design de Jogos

O design teve uma grande evolução durante a escola Bauhaus que se iniciou em 1919. Nela desenvolveram-se perspectivas inovadoras para o design industrial de forma que se integrassem projeto, manufatura e artes. A ideia de projeto é bem desenvolvida, de modo que seja incorporado ao processo a determinação das funções do objeto para a execução de um produto. Essas funções podem ser prática, estética e simbólica.

A função prática se relaciona com o homem no suprimento de necessidades fisiológicas e passam a sensação de facilidade do uso, prevenção ao cansaço, oferta de conforto e segurança. A função estética está relacionada à percepção do consumidor com a beleza, sensação de prazer e o bem estar contemplativo para um determinado objeto. A função simbólica se relaciona com o seu consumidor por meio de toda a sua concepção vivida, fazendo-o reviver um momento, estilo ou uma época, conseqüentemente essa função está diretamente ligada à emoção que o símbolo passa ao seu consumidor (LÖBACH, 2001).

Para Löbach (2001), design é uma ideia, um projeto ou um plano para a solução de um problema determinado. Esses problemas surgem majoritariamente de necessidades irracionais, como fome, frio, cansaço, tédio, entre outros. Para resolvê-los, desenvolvem-se objetos com o propósito de suprir essas demandas, as quais abrangem lazer, entretenimento, auxílio em atividades laborais, ferramentas de trabalho, entre outros.

O design aplicado a jogos consiste em diversas etapas que levam a produção de um jogo, seja físico, seja digital. Salen e Zimmerman (2012) entendem que o design de jogos é focado em projetar a jogabilidade, de maneira que conceba e elabore regras e estruturas que resultem em uma experiência para jogadores. Assim, o designer de jogos tem como principal função criar as ideias e regras que compreendem o jogo e esse designer de jogos precisa ter muitas habilidades.

Ademais, Schuytema acrescenta que a partir dessa necessidade e para guiar o processo de produção de um jogo, é comum que documentos de design de jogos, ou GDD (Game Design Document), sejam criados para orientar o desenvolvimento do jogo do início ao fim, com isso os profissionais que estiverem envolvidos na produção têm um modelo documentado para se orientar durante o trabalho. Geralmente, existem três grandes períodos em cada ciclo de desenvolvimento, os quais são pré-produção, produção e pós-produção.

A pré-produção consiste na etapa anterior a execução de fato dos elementos que estarão presentes no jogo (Lima, 2011), isso se aplica da seguinte maneira para Schuytema (2019): primeiramente surge uma ideia que será o pivô do qual o conceito será definido. As ideias para definir a essência do jogo geralmente são definidas por mais de uma pessoa, função essa que é atribuída aos designers envolvidos com a produção de jogos, em seguida sessões de brainstorming ocorrem para expandir a definição de elementos agregados ao objetivo principal do projeto

assim como acontece a incrementação de ideias com base no conceito principal, em última instância durante a pré-produção ocorre um processo de pesquisa para analisar as características do jogo em produção em comparação aos jogos do mesmo gênero a fim de que seja averiguado quais os aspectos diferenciais e que atraem a atenção de novos jogadores para o projeto em desenvolvimento.

Já na etapa de produção, tanto Schuytema (2019) quanto Lima (2011) corroboram com a ideia de que é nessa etapa do desenvolvimento de jogos que os elementos planejados e registrados nos Documentos de Design são executados pelos profissionais que se atribui à cada área de execução.

Em jogos tradicionais e jogos digitais a quantidade e natureza de cada profissional pode variar muito da mesma forma que há funções comum aos dois tipos de mídias, a exemplo dos desenvolvedores que programam motores de jogos, que são específicos de jogos digitais, (há casos que esta função é necessária para complementar a proposta de um jogo tradicional, como Banco Imobiliário com máquina de passar cartão e Detetive que faz ligações).

De modo geral, os profissionais artistas fazem os modelos de personagem, ambiente e cenário, e iniciam a ilustração de níveis após estes serem elaborados pelos designers de jogos e designers de níveis (level designer é o nome mais comum na indústria de jogos).

Paralelamente ao desenvolvimento desses elementos ocorre a produção do roteiro de como a história do jogo será sequenciada, essa etapa é imprescindível para jogos em que a narrativa e a interação do jogador com os elementos do jogo sejam parte da própria experiência de jogabilidade.

Na etapa da pós-produção, que é a última parte do ciclo de desenvolvimento, é necessário que o jogo esteja em seu estágio final completo e com todos os elementos inseridos no jogo (Schuytema, 2019). Com todos os elementos finalizados, são feitos testes para averiguar se as partidas que os jogadores participam são imersivas e funcionais. Elementos como tempo de jogo e dinâmica dos elementos com os jogadores são analisados para garantir que as pessoas que forem jogar, as quais podem ser novas no mundos dos jogos, não familiarizadas com o gênero ou apenas querem um jogo para se divertir casualmente com amigos e família, assim como podem ser veteranos que constantemente buscam novidades e variações de desafios, tenham os objetivos e a diversão possíveis de alcançar com

o jogo e as regras, até com a possibilidade de modificarem as regras para suas próprias dinâmicas, como ocorre com alguns jogos de cartas a exemplo do UNO.

Os jogos digitais são uma evolução dos jogos tradicionais, pois assim como seu antecessor, os jogos-digitais (ou games, simplesmente) trabalham os aspectos cognitivos do indivíduo, bem como seu raciocínio lógico e desenvoltura quanto à interação entre outros indivíduos. Porém, jogos digitais são praticados sob a forma de representação gráfica, por meio de televisores ou monitores de computador, sendo como "softwares" que os indivíduos podem realizar uma simulação de situações em partidas de jogos. Não é uma situação "física real" e sim "virtualmente real".

Um jogo eletrônico interativo é um série de decisões interessantes (Sid apaud Schuytema, 2019), da mesma forma que é uma atividade lúdica composta por uma série de ações e decisões, limitado por regras e pelo universo do game, que resultam em uma condição final. As regras e o universo do jogo eletrônico são apresentados por meios eletrônicos e controlados por um programa digital. As regras e o universo do jogo existem para proporcionar uma estrutura e um contexto para as ações de um jogador. As regras também existem para criar situações interessantes com o objetivo de desafiar e se contrapor ao jogador. As ações do jogador, suas decisões, escolhas e oportunidades, na verdade, sua jornada, tudo isso compõe a "alma do game". A riqueza do contexto, o desafio, a emoção e a diversão da jornada de um jogador, e não simplesmente a obtenção da condição final, é que determinam o sucesso do game.

Dentro dessa perspectiva, podemos inferir que os jogos são tecnologias intelectuais, compreendidas por Lévy (1993, 1999) como elementos que organizam e modificam a ecologia cognitiva dos indivíduos, o que promove a construção ou reorganização de funções cognitivas, como a memória, a atenção, a criatividade, a imaginação, e contribui para determinar o modo de percepção e interação pelo qual o sujeito conhece o objeto. (ALVES, 2007)

O ato de jogar é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, ou seja, encerra determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. (HUIZINGA, 2001).

Documento de Design de Jogo (GDD)

- Nome do jogo: Tekohá
- Número de jogadores: 2
- Tempo de duração: 5 a 15 minutos
- Indicado para maiores de 12 anos

Componentes

- 52 cartas
- Contadores de pontos
- Manual de regras

Objetivo

Vence o jogador que zerar os pontos de vida do adversário

Regras do jogo

- No primeiro turno da partida, nenhum dos jogadores pode usar as cartas tiradas da mão e colocadas em jogo para atacar um ao outro.
- O jogador só pode retirar das cartas que estão em mãos e colocar em jogo uma carta de cada classe por turno.
- Cada carta pode atacar apenas uma classe por turno.
- A habilidade de cada carta se torna uma exceção à regra geral no momento em que as cartas estiverem em uso apenas.
- As habilidades das cartas só podem ser usadas quando a carta estiver em uso e após passar 1 turno.
- É permitido pegar 1 carta do do monte embaralhado por turno para cada jogador.

Preparação do jogo

- Definir um espaço que as cartas serão colocadas, preferencialmente uma área plana entre os jogadores.
- Um jogador embaralha as cartas, faz um monte e distribui cinco cartas do monte para cada jogador.

- O jogador que não embaralhou as cartas começa a partida
- A Carta Coração de cada jogador deve estar visível na área definida e próximo ao jogador.
- As cartas que têm os pontos de vida zerados ao longo do jogo são descartadas em um novo monte que será o novo monte de cartas durante a partida.

Como jogar

Ao início da partida, o jogador que começa é o que não embaralhou as cartas. Com as 5 cartas na mão, ele deve escolher 1 carta de cada classe que ele estiver em mãos para colocar na área de jogo. Quando a carta é retirada da mão e posta nessa área, a carta está em uso. O outro jogador deve fazer o mesmo.

Na primeira rodada, nenhuma carta em uso pode ser usada. A partir da segunda rodada, o jogador pode colocar outra carta que estiver em mãos em uso, também pode comprar 1 carta do monte por rodada. As cartas que estiverem em uso podem atacar as cartas do adversário e usar suas habilidades.

Mecânicas

Ataque

- Um jogador escolhe 1 carta que tem pontos de ataque (P.A.) que está em uso e escolhe 1 carta em uso com pontos de vida (P.V.) do adversário para subtrair os pontos de vida da carta alvo pelos pontos de ataque da carta. Se os pontos de ataque forem maiores ou iguais aos pontos de vida da carta alvo, esta é retirada da área de uso do jogador atacado e é colocada em um monte de descarte.
- Caso alguma carta adversária tenha alguma carta com pontos de proteção, essa carta tem prioridade de ser atacada, exceto quando a carta atacante for uma carta da classe Entidade.

Defesa

- Quando o jogador a ser atacado tiver alguma carta com pontos de proteção, todos os ataques de Caçadores e Protetores são direcionados para as cartas que tiverem pontos de proteção.

- Uma carta adversária pode não atacar exclusivamente cartas com pontos de proteção se for da classe Entidade e se alguma habilidade indicar que pode ignorar os pontos de proteção.

Efeitos

- Quando uma carta do jogador tem uma habilidade e durante a partida surge uma condição que permite a carta usar essa habilidade, esta pode ser usada como uma exceção à regra geral do jogo apenas no momento que for usada e conforme as orientações da carta
- As habilidades podem produzir efeitos que beneficiam ou prejudicam a carta do jogador que for afetada.

Regenerar

- É acrescido à vida da carta 1 ponto até a carta alcançar a quantidade máxima de pontos de vida.

Revidar

- Quando uma carta é atacada, esta contra ataca usando os próprios pontos de ataque.

Veneno

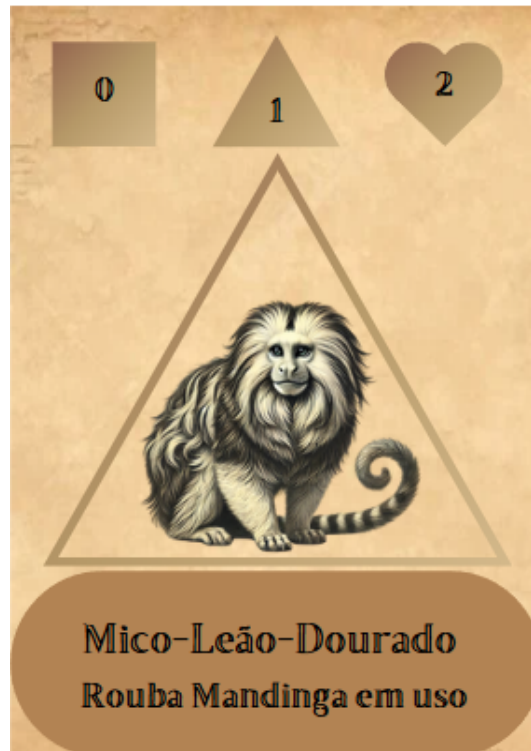
- A carta atacada perde 1 ponto de vida.

Neutralizar

- A carta neutralizada permanece em uso durante o jogo, mas enquanto estiver sob este efeito não pode ser usada.

Cartas

As cartas do jogo são divididas em 5 classes com diferentes funções e características. Essas funções são Caçadores, Protetores, Entidades, Mandingas e Coração.



O Mico-Leão-Dourado tem 0 pontos de proteção, 1 ponto de ataque e 2 pontos de vida. Ele pertence à classe de Caçadores, que é representada por uma moldura em forma de triângulo. A habilidade do personagem da carta é retirar 1 Mandinga ou Armadilha que estiver em uso no turno do jogador que detiver da carta do Mico-Leão-Dourado, a carta que será retirada pode ser inimiga ou aliada, essa ação pode ser usada 1 uma vez por turno. Micos são animais pequenos, geralmente não são vistos como um perigo direto à segurança humana, embora sejam conhecidos por furtar itens diretamente das mãos das pessoas que estiverem no caminho de modo que possam ocorrer ferimentos leves no processo.



A Mosca tem 0 pontos de proteção, 1 ponto de ataque e 1 ponto de vida. A Mosca pertence à classe de Caçadores, que tem a moldura em forma de triângulo. A habilidade da Mosca é ignorar os pontos de proteção das cartas do adversário, para atacar diretamente os pontos de vida da carta de escolha do jogador. As moscas são vistas como insetos incômodos por fazerem um zumbido que pode ser irritante e por pousarem em alimentos, assim como são transmissores de doenças.



A Onça-Pintada tem 0 pontos de proteção, 4 pontos de ataque e 4 pontos de vida. Ela pertence à classe de Caçadores. A habilidade da Onça é, a cada 3 turnos, atacar pontos de vida das cartas adversárias independentemente do adversário possuir cartas com pontos de proteção. A onça é um animal que é popularmente visto como um animal perigoso e que ao primeiro contato vai atacar quem estiver no caminho, também é conhecida por ser um felino de grande porte muito forte capaz de caçar até jacarés quando necessário, assim como é conhecida por escalar árvores muito altas.



O Jacaré-De-Papo-Amarelo tem 0 pontos de proteção, 4 pontos de ataque e 5 pontos de vida. O personagem pertence à classe de Caçadores. A habilidade do Jacaré-De-Papo-Amarelo é, caso ele zere os pontos de vida de uma carta de alguma carta, ele pode atacar outra carta da mesma classe no turno que a carta adversária teve os pontos de vida zerados. O jacaré-de-papo-amarelo é um animal de grande porte, com mordida forte capaz de quebrar o casco de tartarugas e tatus facilmente.



A Capivara tem 5 pontos de proteção, 2 pontos de ataque e 3 pontos de vida. Ela pertence à classe dos Protetores, cuja representação é uma moldura em forma de quadrado. A habilidade da Capivara é reduzir o ataque que recebe em 2 pontos, ou seja, se ela recebe 3 pontos de ataque, esse ataque é reduzido para 1 ponto de ataque. A capivara é um animal de pequeno a médio porte conhecido por ser extremamente dócil na presença de humanos e de outros animais, inclusive por perto de predadores. Não é comum ver a capivara ter comportamentos agressivos.



O Tamanduá-Bandeira tem 6 pontos de proteção, 3 pontos de ataque e 4 pontos de vida. Esse personagem pertence à classe dos Protetores, e tem a moldura em forma de quadrado. A habilidade do Tamanduá-Bandeira é revidar o total de pontos de ataque dele quando os próprios pontos de proteção forem atacados pelo adversário. O tamanduá-bandeira é um animal de médio porte que se alimenta de formigas e cupins, e possui garras longas, afiadas e resistentes para facilitar a quebra de cupinzeiros na hora de se alimentar. Não são animais que oferecem perigo imediato, mas é necessário ter cuidado com as garras para evitar acidentes.



O João-De-Barro tem 4 pontos de proteção, 1 ponto de ataque e 2 pontos de vida. O João-De-Barro pertence à classe dos Protetores, portanto possui uma moldura em forma de quadrado. A habilidade do João-De-Barro é regenerar os próprios pontos de proteção de maneira que seja regenerado 1 ponto de proteção por turno. O João-de-barro é uma ave de pequeno porte que convive muito bem em ambientes urbanos, e não é muito arisco de modo que pessoas possam ver de perto a ave e o ninho que produz, que é feito de barro. Os ninhos de barro produzidos pelo João-de-barro podem ser feitos um em cima do outro e são usados alternadamente.



O Tatu-Bola tem pontos de proteção, 5 pontos de ataque e 5 pontos de vida. Ele pertence à classe dos Protetores, portanto possui uma moldura em forma de quadrado. A habilidade do Tatu-Bola é diminuir 1 ponto de ataque do ataque que receber de cartas adversárias.



O Boitatá tem 0 pontos de proteção, 5 pontos de ataque e 5 pontos de vida. Esse personagem pertence à classe das Entidades, que é representada por uma moldura estrelada. A habilidade do Boitatá consiste na carta adversária que for atacada perder 1 ponto de vida por turno durante 2 turnos. Boitatá é um termo do tupi-guarani que significa cobra de fogo, também era uma forma de explicar um fenômeno de fogo-fátuo, que ocorre em regiões pantaneiras e brejos em que ocorrem incêndios efêmeros devido à mistura de gases liberados naturalmente no local. Algumas variações de lendas descrevem o Boitatá como uma cobra de fogo que habita as águas e espanta caçadores.



O Curupira tem 0 pontos de proteção, 3 pontos de ataque e 5 pontos de vida. O Curupira pertence à classe das Entidades. A habilidade do Curupira é contra atacar a carta que o atacou com metade dos pontos de ataque recebidos. O curupira é uma figura folclórica descrita como uma pessoa com tamanho de criança, pés virados para trás e cabelos vermelhos como fogo ou cabelos de fogo, ele deixa trilhas para caçadores seguirem e se perderem para proteger plantas e animais. Um

jeito de deixar o curupira distraído é deixar uma bola de cipó amarrada com vários nós, assim o curupira ficaria entretido ao tentar desfazer os nós.



A Caipora tem 0 pontos de proteção, 3 pontos de ataque e 5 pontos de vida. A Caipora pertence à classe das Entidades. A habilidade da Caipora é conceder 2 pontos de proteção aos animais aliados que estiverem em uso do jogador. A caipora é descrita como um humano com tamanho de criança que monta em um javali e espanta caçadores das florestas para proteger os animais. Uma maneira de não ser pego pela caipora é deixar uma garrafa de cachaça pra ela encontrar e ficar distraída.



O Saci-Pererê tem 0 pontos de proteção, 4 pontos de ataque e 5 pontos de vida. Ele pertence à classe das Entidades. A habilidade do Saci é, a cada 2 ataques recebidos, o terceiro não causa dano ao Saci-Pererê. As lendas do saci-pererê descrevem-no como um ser com forma humana, mas sem 1 perna, que tem um gorro vermelho e gosta de bagunçar as propriedades de fazendeiros, e na primeira oportunidade some com o vento. A maneira de capturar o saci é com o uso de uma peneira para prendê-lo em uma garrafa.



A Mula-Sem-Cabeça tem 0 pontos de proteção, 4 pontos de ataque e 5 pontos de vida. Ela pertence à classe das Entidades. A habilidade da Mula-Sem-Cabeça é tirar 1 ponto de vida da carta que for atacada quando a Mula atacar os pontos de proteção da carta. A mula-sem-cabeça é um conto folclórico que em algumas das versões contadas narram que a mulher que se relaciona com um padre se transforma em mula-sem-cabeça, que no lugar da cabeça tem uma chama e um freio no meio das chamas. A maneira de quebrar a maldição é se alguém retirar o freio das chamas.



A Garrafa pertence à classe das Mandingas, que são representadas por moldura em forma de círculo e tem a habilidade de neutralizar o Saci-Pererê e de neutralizar a Caipora. A garrafa nas lendas do Saci-pererê serve como ferramenta que pessoas usam para deixá-lo preso e impedir que ele cause mais estragos indesejados; já nas lendas da Caipora, a garrafa com cachaça dentro é deixada por homens que pretendem adentrar as florestas para que a caipora se entretenha com a bebida.



A Bola De Cipó pertence à classe das Mandingas, e tem a habilidade de neutralizar o Curupira e neutralizar o Boitatá. A bola de cipó é usada, em algumas lendas do Curupira, para distraí-lo enquanto homens caçadores adentram as florestas.



O Freio de Mula pertence à classe das Mandingas, e tem a habilidade de neutralizar a Mula-Sem-cabeça e a habilidade de controlar uma carta adversária da escolha do jogador.



A Pitanga pertence à classe das Mandingas, e tem a habilidade de recuperar 1 ponto de vida da carta alvo por turno até que os pontos de vida da carta alvo estejam no máximo novamente.



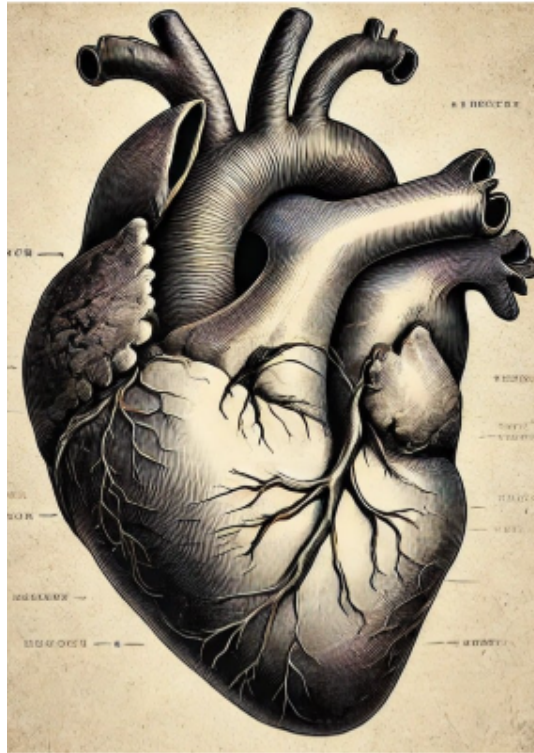
O Guaraná pertence à classe das Mandingas, e tem a habilidade de conceder 1 jogada à carta alvo a mais por classe que será atacada.



A Folha De Mandioca pertence à classe das Mandingas, e tem a habilidade de tirar 1 ponto de vida da carta em que estiver colocada quando a carta alvo executar uma ação.



O Buriti pertence à classe das Mandingas, e tem a habilidade de conceder 2 pontos de proteção à carta que estiver junto para ser usada.



A carta Coração é o contador de pontos de vida dos jogadores. Tem um máximo de 20 pontos.

O que é esse jogo?

Jogo de cartas estratégico, de combate de personagens composto por classes e tipos de animais, plantas e entidades folclóricas, para ser jogado em partidas de curta duração de 5 minutos, assim como poder durar mais tempo a depender da vontade dos jogadores. pode também para uma partida e continuar em outro momento. o jogo é possível de ser jogado em em situações de espera como filas de atendimentos, intervalos, horário de almoço, etc. O jogo é feito para ser jogado por duas pessoas a partir de um baralho de 52 cartas. Com essas cartas , os jogadores devem fazer escolhas para tirar os pontos de vida do adversário ou das cartas do adversário , no entanto a vitória só ocorre quando se zera os pontos de

vida do adversário. Esse jogo tem como efeito amenizar as sensações de desconforto e ansiedade em momentos de espera, proporcionar momentos de descontração e divertimento em meio a rotinas estressantes e agitadas. o jogo deve ser portátil e compacto.

Como jogar

Separa as 2 cartas coração das demais cartas do jogo. Cada jogador separa uma carta de vida (coração) para si. As demais 50 cartas devem ser embaralhadas por um os jogadores enquanto o outro será quem começará as partidas. o jogador que embaralhou deve distribuir 5 cartas para cada jogador e organizar as demais cartas em um monte de reposição. cada jogador pode tirar das cartas em mãos uma carta de uma das 4 classes para usar no turno, pode pegar do monte uma carta por turno. Cada carta pode atacar apenas uma carta de cada classe por turno. Enquanto um jogador tiver alguma carta com pontos de proteção, todos os ataques são direcionados às cartas com pontos de proteção. As classes do jogo são caçadores, protetores, mandingas, entidades e coração. Os caçadores são as cartas que atacam e tiram pontos de vidas em números baixos, os protetores são cartas que impedem que outras cartas sejam atacadas e aplicam penalidades ou contra golpes quando atacadas, as mandingas aplicam efeitos em todas as cartas do jogo aliadas ou adversárias para dar vantagens ou desvantagens às cartas alvo, as entidades são as cartas que podem atacar todas as cartas simultaneamente e tem mais habilidades para dar vantagem ao jogador que a usar, as cartas coração são os contadores de pontos de vida do jogador durante a partida e pode sacrificar seus pontos de vida para curar alguma carta aliada. as cartas têm pontos de vida, pontos de ataque e as cartas da classe protetores tem pontos de protecao, todas as cartas tem uma habilidade descrita na carta que aplica uma condição para quebrar as regras gerais. , quais sejam

Mecânicas

As mecânicas do jogo de cartas produzido neste trabalho são mecânicas de turnos, ataque, defesa e efeitos. Os turnos funcionam como a vez de jogar de cada jogador, o turno começa com o primeiro jogador colocando suas cartas em uso, atacando, aplicando efeitos às cartas aliadas ou adversárias, utilizando as habilidades de cada carta conforme a descrição contida na carta, e pegando uma carta do topo do monte de cartas. O ataque funciona quando uma carta de escolha do jogador usa a pontuação de ataque para diminuir a pontuação

de proteção ou pontuação de vida da carta adversária, inclusive a Carta Coração. A defesa funciona da seguinte forma: as cartas da classe Protetores possuem pontos de proteção, enquanto houver pontos de proteção nas cartas em uso de um jogador, as cartas da classe Caçadores do adversário não podem atacar nenhum ponto de vida de nenhuma carta em uso. Os efeitos são aplicados às cartas alvo pelas habilidades descritas nas em cada personagem, a classe Mandinga tem como função aplicar efeitos nas cartas aliadas ou adversárias e permanecer na carta alvo até que seja retirada ou a carta alvo perca todos os pontos de vida.

Classes

No jogo, há cinco classes de cartas com funções distintas e únicas. As classes são Caçadores, Protetores, Entidades, Mandingas e Coração. A classe dos caçadores tem como função primária atacar as cartas do adversário com os pontos de ataque para reduzir os pontos de vida das cartas adversárias, cada personagem tem uma habilidade única que aumenta a vantagem do jogador na partida. A classe do protetores tem como função defender todas as cartas aliadas dos ataques das cartas adversárias com os pontos de proteção, os protetores podem atacar também, mas a pontuação de ataque dessa classe é menor do que a pontuação de ataque dos caçadores, cada personagem da classe Protetores também tem uma habilidade única para diminuir a vantagem do adversário. A classe das entidades é a única que pode atacar todas as cartas do adversário independentemente de haver cartas protetores nas cartas em uso do adversário, cada personagem tem uma habilidade única, cada personagem tem condições de jogo para ser usado em jogo. A classe mandinga é composta por personagens que não possuem pontos de vida, pontos de ataque nem pontos de proteção, cada personagem (elemento) tem pelo menos uma habilidade que só é usada quando a carta mandinga estiver em cima da carta alvo adversária ou em baixo da carta alvo aliada, as duas maneiras de uma mandinga ser retirada da carta alvo são quando a carta perder todos os pontos de vida e quando outra carta tem a habilidade de retirar mandingas. A classe Coração é composta por 2 cartas, que funcionam como um contador de vida para cada jogador, o jogador pode sacrificar pontos de vida da carta coração para curar - repor pontos de vida - as cartas em uso.

Regras

Com a Carta Coração de cada jogador posicionada diante de si e 5 cartas em mãos, o jogador que não embaralhou o monte de cartas inicia a partida. Cada

jogador pode pegar uma carta do topo do monte de cartas por turno. Só é permitido pôr em jogo uma carta de cada classe por turno. Quando uma carta é tirada da mão e posta em jogo, esta não pode executar nenhuma ação no primeiro turno da carta. Cada carta pode atacar 1 carta de cada classe por turno. A habilidade de cada carta pode sobrepor a regra anterior de acordo com as instruções da habilidade. A classe mandinga só pode ser usada se houver cartas de outras classes em uso. Vence o jogador que tirar todos os pontos de vida do adversário.

Objetivos

Vence o jogador que tirar todos os pontos de vida do adversário

Narrativa

O jogador encontra pedaços de papel com escritas e pinturas (ilegíveis) e leva a um comerciante misterioso que anuncia a compra de fragmentos de papel. O comerciante entrega algumas cartas (talvez mudar para folhetim pequeno) com desenhos vibrantes especialmente um desenho de um coração extremamente adornado. Essa carta começa a pulsar e desperta um anseio no jogador por encontrar mais dessas relíquias. Assim o jogador embarca em uma jornada para coletar mais dessas cartas e entender melhor os segredos que possuem, as histórias que escondem e as entidades não se revelam a qualquer um. Mais entusiastas aparecem em busca de mais tesouros e conhecimento. Juntos testem o grandioso poder que esses fragmentos do passado têm a oferecer.

Venha encontrar os encantos e mistérios desse novo mundo. Busque os registros de diversos exploradores sobre animais, plantas e criaturas misteriosas. Descubra as habilidades únicas de cada criatura registrada, experimentá-las com colegas e parceiros de exploração, teste as habilidades de sobrevivência. Você pode registrar novas habilidades surpreendentes e novas criaturas também.

Classes, espécies e funções

A classe de Caçadores é composta por animais que são percebidos como ameaças à segurança humana. Os animais que são mais propensos a atacar ou reagir quando se sentem ameaçados.

A classe de Protetores é composta por animais e plantas. São associados a criaturas que não oferecem perigo, e a primeira impressão que é comum ter é de criaturas quietas que não machucam ninguém se não forem incomodados, são

criaturas que não necessariamente atacam quando se sentem ameaçadas de fogem ou usam outros recursos. Também não transmitem a ideia de risco de segurança embora tenham recursos para se defender.

A classe de Mandingas é composta por plantas e objetos, que se relacionam com as histórias dos personagens, manifestam as próprias características para auxiliar ou influenciar as demais classes.

O grupo das entidades é formado por criaturas do folclore brasileiro que são mais conhecidas no país todo em razão dos contos populares, e são as mais comuns de serem vistas e representadas quando se busca no imaginário popular o que as pessoas se lembram e reconhecem de lendas que pertencem ao folclore como as criaturas folclóricas elas são reinvenção dos animais ou criaturas nativas da região.

A classe de Corações é ilustrada por corações e representa a vida. O coração é o órgão mais associado à vida. Quando procura-se saber se alguém está vivo, uma das primeiras coisas a serem feitas é buscar a pulsação das veias de modo que seja possível detectar se o coração da criatura examinada está batendo.

Os animais escolhidos estão presentes em todas as regiões do Brasil ou pelo menos na maior parte destas. Além disso, são espécies comuns em todo território brasileiro, conhecidas por suas características físicas marcantes ou seus comportamentos intrigantes em comparação com outros animais.

As plantas também são populares por todo Brasil, seja pelos usos como ferramentas cotidianas - a exemplo de vara de pesca, cabo de ferramentas de agricultura manual e utensílios domésticos - seja pelas características alimentícias e medicinais descobertas ao longo da história.

As criaturas folclóricas têm origens diversas e motivos mais variados ainda para serem criados. Geralmente as histórias dessas criaturas são pensadas para transmitir normas sociais para não serem violadas por crianças ou adultos, há também a finalidade de justificar fenômenos naturais que são difíceis de entender como ocorrem na natureza.

Os objetos ou armadilhas são elementos comuns nas narrativas dos contos folclóricos que estão relacionados a maneiras ditas e inventadas que se pode vencer as criaturas.

Considerações Finais

Foram realizados testes com 2 grupos que experienciaram possibilidades diferentes de partidas. Os objetivos dos testes eram verificar a duração das partidas de 5 a 15 minutos, identificar se os jogadores sentiram-se imersos no jogo durante as partidas, se conseguiam entender as regras e as mecânicas

O primeiro grupo experienciou partidas com duração média de 40 minutos. Houve dúvidas frequentes a respeito do que fazer em certas situações que se tratavam da aplicação das regras nos cenários que surgiram e ao longo das partidas. Este grupo em específico teve dificuldades em assimilar as regras, um dos motivos apresentados é a diferença da escolha de palavras para descrever habilidades das cartas que funcionassem de maneira parecida. Perceberam durante as partidas que algumas cartas, a exemplo da carta Capivara da classe Protetores, têm grande vantagem em relação a maioria das cartas, principalmente da mesma classe. Os jogadores se descreveram como não familiarizados com o estilo de jogo apresentado, o que influenciou a demora que tiveram para entender o funcionamento do jogo. Ambos se sentiram imersos durante as partidas e desconectados do estresse e da ansiedade dos compromissos pessoais do dia a dia, embora tenham relatado terem se estressado com o desenrolar do jogo.

O segundo grupo experienciou partidas com duração média de 20 minutos. Também houve dúvidas frequentes sobre especificidades das regras e mecânicas. Uma das dúvidas foi a ordem de prioridade de execução das habilidades das cartas, a exemplo da mecânica de veneno que retira da carta afetada 1 ponto de vida de acordo com a condição da carta que aplica o efeito de veneno. A dúvida foi se esse efeito seria executado ao início ou ao final do turno do jogador. Algumas sugestões sobre as maneiras de marcar os efeitos foram feitas, como por exemplo ter marcadores de veneno. Esse grupo já estava mais acostumado ao estilo de jogos de cartas estratégico. Esses outros jogadores também tiveram a impressão que algumas cartas, principalmente da classe Entidade, tem muita vantagem durante as partidas. Os jogadores se divertiram com o jogo, mas relataram que a dependência da sorte prejudica um pouco a experiência com o jogo.

Com base nesses resultados, o objetivo e o tempo de jogo são alterados para o jogador que tiver mais pontos de vida vence, e uma duração média de 30 minutos.

O desenvolvimento deste projeto de criação de um jogo de cartas portátil para ser usado em situações que possam aflorar estresse e ansiedade, especialmente durante períodos de espera, evidenciou o potencial da integração entre design tradicional e tecnologias emergentes, como a inteligência artificial (IA). A utilização da IA generativa, em particular, representou um avanço significativo no processo de ilustração, permitindo a geração de imagens bem detalhadas e esteticamente agradáveis que enriqueceram a experiência visual do jogo.

A escolha de focar em um jogo portátil veio da necessidade observada em ambientes comuns de espera, como consultórios médicos, aeroportos e bancos, onde o tempo de espera pode ser tanto um período de tédio quanto de ansiedade. O design do jogo foi concebido para ser intuitivo e de fácil aprendizado, permitindo que pessoas de diversas idades e backgrounds culturais pudessem interagir com o produto sem barreiras significativas de aprendizado.

A revisão bibliográfica sobre saúde mental e o potencial dos jogos como um estímulo a tratamentos reforçou a possibilidade de um jogo ser um atenuante de sintomas de ansiedade e estresse diante de períodos ociosos, o que é uma consequência de exposição excessiva a estímulos no dia a dia da sociedade contemporânea, seja a trabalho que exige produtividade das tarefas e demandas, seja a meios de entretenimento que são projetados para manter o indivíduo na plataforma ou no meio sem que haja um descanso eficaz da mente. Essas revisões são indicativas da possibilidade de sucesso do jogo em atingir seus objetivos primários de entretenimento e alívio psicológico.

O uso da inteligência artificial na produção das ilustrações das cartas foi uma experiência desafiadora, que proporcionou resultados inesperados e surpreendentes, contudo surgiram desafios, especialmente relacionados à integração da IA no processo criativo. A necessidade de ajustes constantes no texto prompt para assegurar que as ilustrações fossem não apenas atraentes, mas também funcionais, ressaltou a importância de uma colaboração estreita entre designers e especialistas em tecnologia. Este projeto serviu como um campo de teste interessante para explorar essa sinergia. Ademais, houve limitações quanto ao detalhamento de informações que fossem escritas para gerar novas imagens ou alterá-las. Não foi possível determinar o que seria o gatilho para esse problema, mas uma das principais suspeitas é a tradução que a própria inteligência artificial

executa, de modo que as traduções feitas pela IA não sejam a tradução correta para a situação.

Para futuras pesquisas, sugere-se a exploração de outras capacidades da IA, como a personalização automática do jogo com base em preferências individuais coletadas em tempo real. Além disso, estudos poderiam ser feitos para avaliar os efeitos prolongados do uso do jogo em diversos ambientes de espera, oferecendo resultados mais profundos sobre sua eficácia e aceitação em meios não clínicos, e para entender qual é o perfil de pessoas que esse tipo de jogo pode ter mais resultados.

Em conclusão, este trabalho não apenas destacou a viabilidade de aplicar tecnologias avançadas no design de jogos, mas também reforçou a relevância de jogos como ferramentas terapêuticas em contextos cotidianos. Espera-se que os resultados obtidos inspirem desenvolvimentos futuros na área de design de jogos e no uso de inteligências artificiais como ferramentas para aumentar a precisão e eficiência em projetos criativos.

Referências Bibliográficas

CASCUDO, Luís da Câmara. Folclore do Brasil. São Paulo: Global, 2012.

CAMPOS, Josiane Vieira. O Design Para O Desenvolvimento De Personagens: A Psicologia: Arquetípica Como Ferramenta De Criação E Concepção De Personagens Para Uma Série Animada. Projética, Londrina, V.5 N.1 Especial - Ensino de Design, p. 09 - 24, Julho/2014.

CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. São Paulo: Pensamento, 2007.

CARDOSO, Rafael. Uma Introdução à História do Design, p.21. São Paulo: Editora Edgard Blücher Ltda. 2000.

DE MASI, Domenico. O Ócio Criativo. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.

HAN, Byung-Chul. Sociedade do Cansaço; tradução de Enio Paulo Giachini. – Petrópolis, RJ : Vozes, 2015.

HARADA, Douglas Yugi Bocal. Entendendo as Filas de Esperas: uma abordagem para o ensino médio/ Douglas Yugi Bocal Harada. São José do Rio Preto, 2017. 62 f. : il., graf.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

LEITE, Guilles Pedroza. Games, Ludi & Ethos: Considerações sobre a Imersão em Modelagem Realistas. Editora Edgard Blücher LTDA, 2017.

LIMA, Alessandro. Design de Personagens para Games Next-Gen Volume 1. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda, 2011.

LÖBACH, Bernard. Design Industrial: Bases para Configuração dos Produtos Industriais. p16. 1 ed. São Paulo: Editora Edgard Blücher Ltda. 2001.

LOPES, Bruna Oliveira. A Contribuição dos Jogos para a Saúde Mental. 2020. 25f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia)- Faculdade Pitágoras, Poços de Caldas, 2020.

SCHUYTEMA, Paul. Design de Games: Uma Abordagem Prática. São Paulo: Cengage Learning, 2019.