



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA –
CAMPUS CABEDELO
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

**EXPLORADORES DE JOÃO PESSOA:
Jogo de tabuleiro como ferramenta de engajamento e descoberta
da cidade de João Pessoa para pacientes com transtorno do
neurodesenvolvimento**

BÁRBARA INÊS DO NASCIMENTO SANTOS E
REBECA DUARTE GOMES

CABEDELO
2024

BÁRBARA INÊS DO NASCIMENTO SANTOS E
REBECA DUARTE GOMES

**EXPLORADORES DE JOÃO PESSOA:
jogo de tabuleiro como ferramenta de engajamento e descoberta
da cidade de João Pessoa para pacientes com transtorno do
neurodesenvolvimento**

Trabalho apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) - Campus Cabedelo, como requisito para conclusão do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico.

Orientador: Prof. Ms. Vitor Feitosa Nicolau

CABEDELLO
2024

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação – (CIP)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

-
- S237e Santos, Bárbara Inês do Nascimento.
Exploradores de João Pessoa: Jogo de tabuleiro como ferramenta de engajamento e descoberta da cidade de João Pessoa para pacientes com transtorno no neurodesenvolvimento / Bárbara Inês do Nascimento Santos; Rebeca Duarte Gomes – Cabedelo, 2024.
64 f.: il.
- Trabalho de Conclusão de Curso (Superior de Tecnologia em Design Gráfico) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB.
Orientador: Prof. Me. Vitor Feitosa Nicolau.
1. Jogo de tabuleiro. 2. Transtorno do neurodesenvolvimento. 3. Design Gráfico. I. Título.

CDU 794::616.8



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

BÁRBARA INÊS DO NASCIMENTO SANTOS

REBECA DUARTE GOMES

EXPLORADORES DE JOÃO PESSOA: jogo de tabuleiro como ferramenta de engajamento e descoberta da cidade de João Pessoa para pacientes com transtorno no neurodesenvolvimento.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do título de tecnólogo(a) em Design Gráfico, pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - Campus Cabedelo.

Aprovada em 13 de setembro de 2024

Membros da Banca Examinadora:

Prof. Me. Vitor Feitosa Nicolau

IFPB Campus Cabedelo

Prof. Dr. Daniel Alvares Lourenço

IFPB Campus Cabedelo

Prof. Me. Wilson Gomes de Medeiros

Cabedelo-PB/2024

Documento assinado eletronicamente por:

- **Vitor Feitosa Nicolau**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 02/10/2024 08:02:20.
- **Daniel Alvares Lourenco**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 02/10/2024 11:30:05.
- **Wilson Gomes de Medeiros**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 03/10/2024 13:55:30.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 28/09/2024. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 611475
Verificador: e4975c84fe
Código de Autenticação:



Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Cambinha, CABEDELLO / PB, CEP 58103-772
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3248-5400

AGRADECIMENTOS

Agradecemos primeiramente a Deus e a nossa família por nos dar força e a garra que precisamos para finalizar esta etapa nas nossas vidas.

A todos os nossos amigos pelo companheirismo e carinho.

A nossa turma por todo aprendizado e amizades traçadas das quais lembraremos sempre com carinho e zelo.

A todos os professores do curso de design gráfico pelos ensinamentos e por tornar possível a nossa formação acadêmica.

Ao nosso orientador Vitor Nicolau por todo apoio e instruções durante toda a nossa jornada não só neste trabalho mas também durante todo o curso.

A nós duas pela paciência uma com a outra e calma ao realizar cada etapa deste trabalho, visando um estudo de excelência.

E a todos que ajudaram de forma direta ou indiretamente neste trabalho, nosso eterno agradecimento!

RESUMO

O jogo de tabuleiro é uma ferramenta lúdica, composta de diversos elementos, como cartas, pinos e dados, que são aplicados a uma superfície plana. Dentro dele existe um conjunto de regras que propõem desafios a serem enfrentados pelos jogadores. Aplicados ao contexto educacional, são poderosas ferramentas de trabalho para educadores, e podem atuar como uma instrumento para auxiliar no acompanhamento de algum tipo de transtorno do neurodesenvolvimento (NICOLAU, 2018). O objetivo desta proposta é desenvolver um jogo para um perfil de crianças, entre 8 e 14 anos, que apresentam o diagnóstico de um ou mais dos transtornos do neurodesenvolvimento como TDAH e TEA, com o foco na descoberta e conhecimento da cidade de João Pessoa. Para o desenvolvimento do trabalho foi utilizada a metodologia de Lobach (2001), que é apresentada em quatro etapas: preparação, geração, avaliação e realização. Um protótipo do jogo foi criado, com o nome de “Exploradores de João Pessoa” que consiste em se aventurar pela cidade de João Pessoa com o intuito de construir conhecimento acerca da mesma. O jogo começa com 4 personagens, cada um carrega consigo um objetivo ao ser conquistado no mapa da cidade, dito isto a cada ponto turístico que os personagens passarem haverá outra carta para que o jogador responda de forma correta com o objetivo de conseguir o que está escrito na carta de seu personagem. O propósito do jogo será a realização do que está descrito na carta do seu personagem, fazendo com que assim o jogador aprenda de forma lúdica e eficiente.

Palavras-Chave: Jogo de Tabuleiro, Design Gráfico, Transtorno do neurodesenvolvimento, João Pessoa

ABSTRACT

The board game is a playful tool, composed of various elements, such as cards, tokens, and dice, which are applied to a flat surface. Within it, there is a set of rules that propose challenges to be faced by the players. Applied to the educational context, they are powerful work tools for educators and can serve as an instrument to assist in monitoring any type of neurodevelopmental disorder (NICOLAU, 2018). The objective of this proposal is to develop a game for a profile of children aged between 8 and 14 years who have been diagnosed with one or more neurodevelopmental disorders such as ADHD and ASD, with a focus on discovering and learning about the city of João Pessoa. For the development of the work, Lobach's (2001) methodology was used, which is presented in four stages: preparation, generation, evaluation, and implementation. A prototype of the game was created, named "Explorers of João Pessoa," which consists of venturing through the city of João Pessoa with the aim of building knowledge about it. The game starts with 4 characters, each of whom carries an objective to be achieved on the city map. That said, at each tourist spot the characters pass by, there will be another card for the player to respond to correctly with the goal of achieving what is written on their character's card. The purpose of the game will be to accomplish what is proposed on the character's card, making the player learn in a playful and effective way.

Keywords: Board Game, Graphic Design, Neurodevelopmental disorder, João Pessoa

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Foto com os jogos damas, xadrez, trilha, ludo e jogo da velha, war e geomundo.....	15
Figura 2. Mapa de João Pessoa 1944.....	22
Figura 3. Mapa físico e político de João Pessoa 2023.....	22
Figura 4. Google Maps João Pessoa 2024.....	23
Figura 5. Mapa Turístico de João Pessoa.....	24
Figura 6. Metodologia de Lobach.....	26
Figura 7: Personagens Seu Francisco, Joãozinho, Tia Rosa, Flora.....	31
Figura 8: Posicionamento do jogo.....	32
Figura 9: Painel de Semelhantes.....	33
Figura 10: Moodboard.....	33
Figura 11: Pontos turísticos de João Pessoa.....	34
● Para o design do tabuleiro foram geradas as propostas a seguir:.....	35
Figura 12: Primeiro rascunho no papel.....	35
Figura 13: Segundo rascunho no digital.....	36
Figura 14: Bandeira de João Pessoa.....	36
Figura 15: Terceiro rascunho no papel.....	37
Figura 16: Quarto rascunho no digital.....	37
Figura 17: Quinto rascunho digital.....	38
Figura 18: Sexto rascunho.....	39
Figura 19: Primeiro rascunho da logo no papel.....	39
Figura 20: Segundo rascunho da logo no papel.....	40
Figura 21: Terceiro e rascunho final da logo no papel.....	40
Figura 22: Rascunho no papel	Figura 23:
Rascunho no papel.....	41
(Joãozinho - Estudante)	(Tia Rosa -
Professora).....	41
Figura 24: Rascunho no papel	Figura 25: Rascunho no
papel.....	41
(Seu Francisco - Carteiro)	(Flora -
Turista).....	41
Figura 26: Primeiro rascunho das cartas no papel.....	42
Figura 27: Segundo rascunho das cartas no digital.....	42
Figura 28: Primeiro rascunho das cartas do jogo.....	43
Figura 29: Ponto turísticos de João Pessoa.....	44
Figura 30: Marca do jogo Exploradores de João Pessoa.....	45
Figura 31: Cartas de múltipla escolha e verdadeiro ou falso sobre os pontos turísticos.....	46
Figura 32: Cartas de apresentação dos personagens finais: Joãozinho, Tia Rosa, Seu Francisco, Flora.....	47
Figura 33: Cartas dos objetivos das missões (você sabia de Tia Rosa).....	47
Figura 34: Cartas dos objetivos das missões (mural de fotos de Flora).....	47

Figura 35: Cartas dos objetivos das missões (quebra cabeça de Seu Francisco).....	48
Figura 36: Tabuleiro finalizado no digital.....	48
Figura 37: Carta check - Joãozinho	Figura 38: Manual de
instruções - interno.....	49
Figura 39: Tipografia Goldplay.....	50
Figura 40: Mockup carta da personagem Flora.....	51
Figura 41: Mockup carta da personagem Joãozinho.....	51
Figura 42: Mockup carta da personagem Seu Francisco.....	51
Figura 43: Mockup carta da personagem Tia Rosa.....	51
Figura 44: Carta check Joãozinho.....	52
Figura 45: Mockup do tabuleiro finalizado no digital.....	52
Figura 46: Mockup do folheto de regras, parte externa.....	53
Figura 47: Mockup do folheto de regras.....	53
Figura 48: Mockup do quebra-cabeça.....	54
Figura 49: Mockup caixa do jogo.....	54

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
1.1. Objetivos.....	11
1.1.1. Objetivo Geral.....	11
1.1.2. Objetivos Específicos.....	12
1.2. Justificativa.....	12
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	14
2.1. Jogos de Tabuleiro.....	14
2.1.1. O Jogo como ferramenta no processo de aprendizagem.....	16
2.2. Transtorno do Neurodesenvolvimento.....	17
2.3. Cidade de João Pessoa.....	20
2.3.1. Mapas Turísticos.....	21
3. METODOLOGIA.....	26
3.1. Metodologia de Lobach.....	26
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	29
4.2. Geração.....	30
4.3. Avaliação.....	44
4.4 Resultados.....	60
5.0 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	64
APÊNDICES.....	69
Entrevistado: Marcos Nicolau.....	69
Entrevistado: Brenno Eloy.....	70
Entrevistada: Liliane Neves de Assis.....	71

1. INTRODUÇÃO

Os transtornos do neurodesenvolvimento são um grupo de condições que afetam as habilidades de aprendizado, sociais e motoras e outras. “Eles podem envolver disfunção da atenção, da memória, da percepção, da linguagem, da solução de problemas ou da interação social.” (SULKES, 2018, p.1). Dito isso, será abordado esse tema pensando na inclusão dos alunos que possuem alguns desses transtornos do neurodesenvolvimento por meio de um jogo de tabuleiro, que seja possível além da diversão também trazer aprendizagem, focando na temática da cidade de João Pessoa - PB.

Em uma busca rápida na internet podemos notar uma escassez de jogos para o auxílio da atuação dos profissionais dessa área, e também jogos com a temática toda voltada para a região de João Pessoa, assim como o jogo é proposto. Em uma busca rápida na internet fica nítido encontrar poucas variedades no mercado tanto para compra como para o acesso gratuito à população.

O trabalho será desenvolvido tendo como base o método de Lobach, que consta 4 (quatro) etapas, sendo elas: Preparação, geração, avaliação e realização. Onde dentro de cada etapa, existem uma série de atividades.

Através do método mencionado acima, será desenvolvido um jogo eficiente, para que os pacientes/alunos se sintam incluídos e aprendam de forma lúdica enquanto também se divertem.

Foi utilizado como base o livro “Ludosofia: A sabedoria dos jogos”, de Marcos Nicolau (2002), que possibilitou um estudo aprofundado sobre o tema e uma possível aplicabilidade por meio da parte prática do nosso trabalho, resultando assim em um estudo viável e válido.

1.1. Objetivos

1.1.1. Objetivo Geral

Criar um jogo de tabuleiro para transtornos associados ao neurodesenvolvimento, como TEA (Transtorno do espectro autista) e TDHA (Transtorno do déficit de atenção com hiperatividade) para auxiliar o trabalho dos psicopedagogos e profissionais que trabalham na área, utilizando como plano de fundo a cidade de João Pessoa.

1.1.2. Objetivos Específicos

- Produzir um jogo que apresente a cidade de João Pessoa, seus principais pontos turísticos, história e desenvolvimento urbano, e que promova a pertença ao espaço urbano;
- Criar uma ferramenta de auxílio para os profissionais e seus pacientes, para promover o divertimento e auxiliar no acompanhamento do transtorno do neurodesenvolvimento do paciente e fazer com que o mesmo se sinta incluso em seu meio;
- Aplicar o design na produção de um jogo que se adapta aos diferentes tipos de pessoas e suas capacidades cognitivas.

1.2. Justificativa

O desenvolvimento de um jogo de tabuleiro pode ter um impacto positivo em pacientes que necessitam de algum tipo de auxílio devido aos transtornos do neurodesenvolvimento. Entender a importância de um jogo como uma ferramenta de desenvolvimento e aprendizado no contexto social e acadêmico é crucial. O jogo oferecerá uma abordagem lúdica e divertida, com uma eficácia que poderá se mostrar melhor em relação ao conteúdo dado de forma teórica, tradicional e repetitiva, proporcionando um aprendizado por meio da diversão. A utilização de materiais palpáveis e relações sólidas, podem fazer com que os pacientes desenvolvam melhor suas habilidades sociais, neurológicas, motoras, dentre outras. Dito isso, o jogo não apenas promove a inclusão, mas também oferece um ambiente onde a aprendizagem se torna uma experiência enriquecedora, contribuindo para o desenvolvimento integral dos mesmos “Com um simples jogo o professor poderá proporcionar apreensão de conteúdos de maneira agradável e o aluno nem perceberá que está aprendendo.” (TATIANE, 2019, P.48)

Trazendo João Pessoa como tema principal do jogo, é possível além da diversão, também se tornar um elemento didático onde todos os jogadores possam aprender enquanto jogam. Tendo em vista que João Pessoa vem se tornando uma cidade referência de acessibilidade, faz com que a mesma seja mais apta à moradia de pessoas com necessidades especiais. Também servirá para questões de conhecimento e pertencimento histórico, onde ao jogar, o sujeito poderá reconhecer cada ponto citado no jogo.

O processo de aprendizagem do jogador se torna mais leve quando ele passa a utilizar não somente de meios tradicionais, e passam a ter objetos mais intuitivos como jogos, por exemplo, sem a pressão e o medo de errar como em uma prova ou exercício teórico, fazendo assim com que o jogador possa ter uma compreensão maior sobre o tema. O Jogo poderá servir como ferramenta para os profissionais da área utilizarem no processo de auxílio durante os acompanhamentos com os seus pacientes, e não só para pacientes com transtornos do neurodesenvolvimento, mas também poderá ser utilizado para a diversão social. Dito isso, alavancarmos a importância desses dois aspectos de uma forma lúdica e simplória.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. Jogos de Tabuleiro

O uso do jogo de tabuleiro tem raízes históricas em propósitos educacionais e religiosos. Ao longo do tempo, sua popularidade cresceu, transformando-se em uma atividade comum para entretenimento em família e entre grupos de amigos, uma tradição que perdura até os dias atuais.

Até hoje, é muito comum o uso de jogos em encontros entre amigos ou em família, pois geralmente costuma ser uma experiência bastante prazerosa. Esses tipo de entretenimento, não possui, geralmente, faixa etária específica, pois na maioria das vezes os jogadores podem ter uma diferença de idade grande, e ambos divertem-se da mesma forma durante a partida. “As pessoas buscam por atividades de maior interação em seus lares e descobrem, no jogo, não apenas um ambiente de convivencialidade, mas também de exercícios cognitivos que estimulam a inteligência e previnem doenças mentais” (NICOLAU, 2020).

O jogo de tabuleiro compõe-se de alguns apetrechos/acessórios como cartas, pinos, dados, etc. Somados a algum modelo de habilidade do jogador como planejamento, memória e/ou um método para solucionar uma situação problema que está proposta no jogo. Desde a antiguidade vários estilos de jogos já existiam em muitas civilizações antigas como no Egito Antigo, Grécia, China Antiga, dentre outros, todos com seus respectivos jogos de tabuleiro, como Gamão, Petteia, o tabuleiro de Senet e Mehen, Wéqí e o Xiangqi que já trazia uma forma de entretenimento e pensamento para resolução de complicações (NICOLAU, 2020).

Os jogos evoluíram e se diversificaram surgindo muitos jogos novos, alguns deles se tornando muito populares. Entre eles podemos citar: Jogo da vida, Banco Imobiliário, Imagem e Ação que trazem muitas perspectivas e diferentes desafios para os seus jogadores. Quando falamos em jogos que envolvem geografia são eles os mais famosos: Monopoly¹, que se resume em conquistar propriedades e fazer com que os outros jogadores entrem em

¹<https://ludosofia.com.br/noticias/jogos-de-tabuleiro-aumentam-uso-na-pandemia-bom-para-a-cerebro/>
<https://ludosofia.com.br/arqueologia/senet-o-mais-antigo-jogo-de-tabuleiro-estrategia-e-sorter/>
<https://www.google.com/url?q=https://shopee.com.br/JOGOS-DE-TABULEIROS-JOGO-5-EM-1-COM-ESTOJO-i.413093865.3290000390&sa=D&source=docs&ust=1725540180341290&usg=AOvVaw38cXBMvk0CToAKJ71zTK5Z>

falência passando por diversas casas que podem trazer complicações; War², que é um jogo de territórios, ou seja o jogador que tiver mais territórios no fim da partida ganha o jogo, Geo Mundo³, onde existem diferentes bandeiras e locais do mundo, você recebe a bandeira e precisa adivinhar o local da bandeira, após acertar te fazem perguntas sobre o local, se você acertar ganha pontos. Lisboa⁴ que se dá depois de catástrofes causadas na cidade e o intuito do jogo é reconstruir a mesma com diversos impasses.

Figura 1. Foto com os jogos damas, xadrez, trilha, ludo e jogo da velha, war e geomundo.



Fonte: <https://abrir.link/uGEML> , <https://abrir.link/uDjui> , <https://abrir.link/alueo> , <https://ludopedia.com.br/jogo/geomundo>

²<https://sojogo.pt/arquivo/monopoly-o-jogo-de-sociedade/https://www1.folha.uol.com.br/colunas/o-curioso/2022/07/conheca-a-historia-do-jogo-de-tabuleiro-war.shtml#:~:text=O%20War%20foi%20lan%C3%A7ado%20em,Oded%20Grajew%20e%20Valdir%20Rovai>

³<https://ludopedia.com.br/jogo/geomundo>

⁴<https://ludopedia.com.br/jogo/lisboa>

Dito isso podemos observar alguns pontos como a exploração de diferentes lugares/territórios, inúmeras estratégias que podem ser utilizadas durante toda a partida, e uma gama de possibilidades apresentada em todo o tabuleiro. Esses jogos se tornaram inspiração para a realização do protótipo do jogo “Exploradores de João Pessoa”, trazendo assim referências concretas enriquecendo o protótipo final com a cultura de João Pessoa e seus diferentes locais como os seus famosos pontos turísticos.

2.1.1. O Jogo como ferramenta no processo de aprendizagem

Jerome Bruner (1960) levanta uma teoria em seu livro “*The Process of Education*”, que o processo de aprendizagem pode ser usado de forma em que os alunos aprendam não só no embasamento teórico, mas também por outros meios, como o uso de ferramentas no processo de adaptação de um assunto teórico. A ideia é que possamos ensinar aos alunos, contanto que ajustemos os métodos de ensino de acordo com o jeito que cada um aprende e com o que eles precisam, como diz Ramiro Marques.

O desenvolvimento de um jogo de tabuleiro como meio de aprendizagem pode ter um impacto positivo em alunos assim como em pacientes que necessitam de algum tipo de auxílio devido aos transtornos do neurodesenvolvimento. Os educadores podem usar o jogo como um meio mais lúdico e promissor, como diz o autor “podemos deduzir que a educação lúdica é o caminho mais promissor para uma pedagogia de sucesso” (NICOLAU, 2018, p. 22).

Muitas vezes, esses indivíduos enfrentam desafios como no meio acadêmico, pessoal e social, dentre esses desafios está o desenvolvimento do conhecimento no meio de aprendizagem acadêmica, o que pode resultar em atrasos na educação ou exclusão em algum tipo de atividade. Então os profissionais da área podem buscar ferramentas que auxiliem seu trabalho como por exemplo o uso do jogo.

“Consideramos que os terapeutas ocupacionais podem ser potenciais colaboradores nos processos de inclusão educacional, desenvolvendo ações que promovam a instrumentalização de professores para o desenvolvimento de práticas que contemplem as necessidades de todas as crianças.” (RIBEIRO, 2017, pg. 291)

A utilização do jogo de tabuleiro pode se mostrar uma forma eficaz de trazer ensinamento de uma forma lúdica e envolvente, a busca pelo interesse dos alunos pode ser cessada ao integrar esses elementos lúdicos no aprendizado e fazer com que o mesmo seja mais duradouro, fazendo com que os ensinamentos que requerem uma atenção e foco maior sejam compreendidos.

2.2. Transtorno do Neurodesenvolvimento

Os transtornos do neurodesenvolvimento são um grupo de condições que afetam as habilidades de aprendizado, sociais e motoras e outras. Dentro desse grupo estão incluídos outros distúrbios como a deficiência intelectual, transtornos da comunicação, transtorno do espectro autista (TEA), transtorno do déficit de atenção com hiperatividade (TDAH), transtornos específicos da aprendizagem, transtornos motores, entre outros. A partir disso, pode ser que ocorram outros transtornos em conjunto como o TEA e TDAH. A seguir, serão apresentadas alguns dos transtornos:

- **Deficiências Intelectuais**

É comum déficits em funções intelectuais, como raciocínio, resolução de problemas, planejamento e pensamento abstrato, prejuízo na função adaptativa diária na comparação com indivíduos pareados para idade, gênero e aspectos socioculturais (3 domínios conceitual-acadêmico, social e prático) e ocorre durante o período de desenvolvimento (diferenças entre os gêneros, masculino é mais propício) de acordo com o Manual diagnóstico dos transtornos mentais DSM- 5

- **Transtornos da Comunicação**

É comum estar relacionada ao domínio da comunicação e da aprendizagem, pode ser uma comorbidade associada ao TEA. “Nela está incluído transtorno de linguagem, transtorno de fala, transtorno da fluência com início na infância (gagueira), transtorno da comunicação social (pragmática) e outro transtorno da comunicação social (pragmática) e outro transtorno da comunicação especificado e não especificado.” (MANUAL diagnóstico dos transtornos mentais DSM- 5 2014, pg.41)

- **Transtorno do Espectro Autista**

É comum uma dificuldade em interação e comunicação social, aplicadas a várias circunstâncias é notório também um padrão de comportamento restrito e repetitivo, déficits motores. Eles podem ter fatores ambientais, genéticos e fisiológicos. “O diagnóstico diferencial: síndrome de rett, mutismo seletivo, transtorno da linguagem e transtorno da comunicação social (pragmática), deficiência intelectual (transtorno do desenvolvimento intelectual) sem transtorno do espectro autista, transtorno do movimento estereotipado, Transtorno de Déficit de Atenção/Hiperatividade, Esquizofrenia” (MANUAL diagnóstico dos transtornos mentais DSM- 5 2014, pg.57)

- **Transtorno de Déficit de Atenção/Hiperatividade**

É comum apresentar dificuldade persistente em prestar atenção, manter o foco em atividades rotineiras e desorganização (desatenção) (hiperatividade e impulsividade). Está se movimentando e/ou inquieto, atividades motoras excessivas. Normalmente os fatores de risco são temperamentais, ambientais, genéticos e fisiológicos e modificadores do curso. “O Diagnóstico diferencial: transtorno de oposição desafiante, Transtorno explosivo intermitente, Outros transtornos do neurodesenvolvimento, Transtorno específico da aprendizagem, Deficiência intelectual (transtorno do desenvolvimento intelectual), Transtorno do espectro autista, Transtorno de apego reativo, Transtornos de ansiedade , Transtornos depressivos, Transtorno bipolar, Transtorno disruptivo de desregulação do humor, Transtorno por uso de substância, Transtornos da personalidade, Transtornos psicóticos, Sintomas de TDAH induzidos por medicamentos, Transtornos neurocognitivos.” (MANUAL diagnóstico dos transtornos mentais DSM- 5 2014, pg.63)

- **Transtorno Específico da Aprendizagem**

É comum uma dificuldade na leitura, entendimento, compreensão e raciocínio das palavras e fatores numéricos, porém essas características são específicas de cada transtorno dentro do grupo de transtornos específicos da aprendizagem. Normalmente os fatores de risco são temperamentais, ambientais, genéticos e fisiológicos e modificadores do curso. “O diagnóstico diferencial: Variações normais no desempenho acadêmico, Deficiência intelectual

(transtorno do desenvolvimento intelectual), Dificuldades de aprendizagem devidas a problemas neurológicos ou sensoriais, Transtornos neurocognitivos, Transtornos neurocognitivos, Transtornos psicóticos.” (MANUAL diagnóstico dos transtornos mentais DSM- 5 2014, pg.73)

- **Transtornos Motores**

Normalmente é percebido no início do desenvolvimento por déficit nas habilidades motoras, como lentidão, falta de jeito e precisão. Normalmente os fatores de risco são temperamentais, ambientais, genéticos e fisiológicos e modificadores do curso. “O diagnóstico Diferencial: Prejuízos motores devidos a outra condição médica, Deficiência intelectual (transtorno do desenvolvimento intelectual), Transtorno de déficit de atenção/hiperatividade, Transtorno do espectro autista, Síndrome da hipermobilidade articular.” (MANUAL diagnóstico dos transtornos mentais DSM- 5 2014, pg.77) Outros transtornos relacionados ao transtorno motor são: Transtorno do Desenvolvimento da Coordenação, Transtorno do Movimento Estereotipado, Transtornos de Tique, Transtorno de Tourette, Transtorno de Tique Motor ou Vocal Persistente (Crônico).

Discorrendo um pouco sobre as características de pessoas que possuem algum transtorno do neurodesenvolvimento, deve-se ter em mente que cada caso deverá ser analisado e estudado de forma individual e minuciosa, devido aos distúrbios presentes no grupo de transtornos de desenvolvimento. Porém podemos ressaltar alguns pontos tratando sobre o que os mesmos têm em comum como: O início do transtorno pode ser detectado por ocorrer na idade de 0-3 anos e/ou de 3-6, pois é uma fase onde esperasse estar em constante progresso sem haver nenhum contratempo e/ou interrupções, atraso ou limitação das funções do sistema nervoso. “Na maioria dos casos, as funções atingidas compreendem a linguagem, as habilidades espaço-visuais e a coordenação motora. Habitualmente o retardo ou a deficiência já estava presente mesmo antes de poder ser posta em evidência com certeza, diminuirá progressivamente com a idade; déficits mais leves podem, contudo, persistir na idade adulta.” CID-10, 2008, Volume I.

É importante salientar que cada paciente vive um transtorno (ou mais de um) diferente e a atuação de cada paciente é individual, não existindo uma regra universal. Os jogos que se sobressaem são os jogos mais antigos e de fácil entendimento como xadrez e jogo da

memória. “O autor dá alguns exemplos de jogos que estimulam a concentração da criança como: jogo da memória, dominó de letras, números e bichos, quebra-cabeça, encaixe de formas geométricas, dama, xadrez e outros. Conforme vai aumentando a idade, vão aumentando também as dificuldades dos jogos, conforme a singularidade de cada indivíduo” (Giordane, Lucia, 2015, p84) tornando assim um estimulante maior a cada paciente e amenizar a dificuldade dos mesmos por meio da forma lúdica que são os jogos.

2.3. Cidade de João Pessoa

João Pessoa é a capital do estado da Paraíba e vem ocupando um lugar de destaque nos últimos anos no cenário regional, como uma das 10 cidades mais ricas do nordeste. A cidade conta com uma área territorial de 210,044km², e em 2010 possuía 78,4% de arborizada, segundo o IBGE (instituto de Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) em 2024 ganhou pela terceira vez consecutiva o prêmio *Tree Cities of the World* (Cidades Árvores do Mundo) (PORTAL DA CAPITAL, 2024). Sua população no censo de 2022 era de 833.932 e com a estimativa de no ano de 2024 ter 888.679 habitantes, segundo o IBGE. Por apresentar um clima tropical úmido e temperaturas elevadas durante o ano todo, o turismo tem um forte fator de influência em sua economia.

A capital já é destino frequente para viagens turísticas, recebendo visitantes que buscam, principalmente, suas belezas naturais. Desde campanhas articuladas pela própria cidade e também após a exibição espontânea durante a participação de Juliette Freire no programa Big Brother Brasil 2021, exibido pela TV Globo, houve um aumento significativo nas buscas da região (G1 PARAÍBA, 2021). Foi anunciado pela Secretaria de Turismo que a cidade pretende tornar-se referência em acessibilidade para os viajantes, expandindo sua estrutura de mobilidade e diversificando os locais de visitação turística, o que ocasiona também uma melhoria na qualidade de vida dos moradores da região (PANTRONAS, 2021).

Apresentar um jogo de tabuleiro com a temática sobre a cidade de João Pessoa é uma possibilidade além da diversão. O objetivo é utilizá-la como base para o desenvolvimento de um recurso didático, em que os jogadores possam aprender mais sobre onde moram, suas referências históricas, como se deslocar pelo ambiente urbano, e se localizar pela cidade ao passear por ela. Este tipo de recurso já é utilizado em mapas turísticos, como será apresentado no tópico a seguir.

2.3.1. Mapas Turísticos

Um mapa busca representar e espacializar informações de uma determinada localidade. As civilizações humanas mapeiam seus arredores há milênios. “Antes da invenção da escrita, a humanidade desenhou mapas nas paredes das cavernas, por meio de pinturas rupestres feitas com a intenção de representar o caminho dos locais onde havia caça” (UNIVESP, 2015)

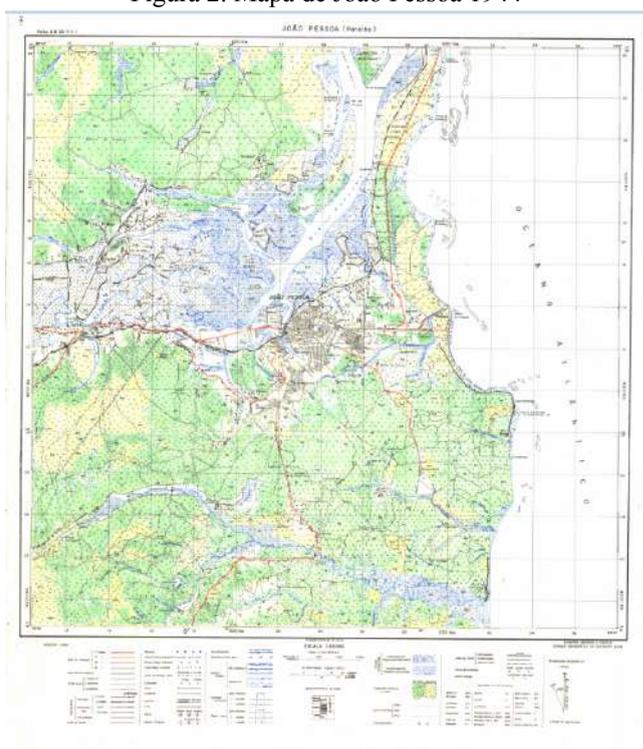
Os mapas turísticos buscam apresentar os principais pontos da cidade e podem interessar quem estiver na região. É muito comum ter acesso a esses tipos de mapas em locais onde existe um maior fluxo de pessoas circulando em locais turísticos. Facilitando o interesse do público e deixando o entendimento mais simples.

Atualmente, é comum o uso de mapas no dia-a-dia. Ao pedir motorista por aplicativo ou verificar o tempo estimado de um ônibus, por exemplo, sempre estamos em contato visual com os mapas. O Google Maps, por exemplo, se tornou uma referência quando o assunto é pesquisar pontos específicos em uma cidade e usado com frequência para indicar direções ou facilitar o deslocamento. Recursos como o Street View permitem ver a rua e ainda há possibilidades de inserir imagens em 360°, com uma visão total do ponto marcado no mapa.

- **Mapas turístico de João Pessoa**

Desde o período da fundação da cidade, foram criados diversos mapas para representar onde ficavam seus principais pontos. Estes, inicialmente, tinham como referência o Rio Paraíba e as edificações instaladas em seus percursos. Contudo, o primeiro mapa realista oficial registrado de João Pessoa é do ano de 1949 (FILIPEIA, 2024). Nesse mapa ainda desenhado a mão, era possível identificar os bairros e a limitação das regiões.

Figura 2. Mapa de João Pessoa 1944



Fonte: <https://filipeia.joaopessoa.pb.gov.br>

O mapa mais recente é do ano de 2023 (FILIPEIA, 2024). Nele é possível ver todas as regiões de forma mais detalhada e também divisão geográfica de cada bairro. Os rios e a região costeira também estão representados nele.

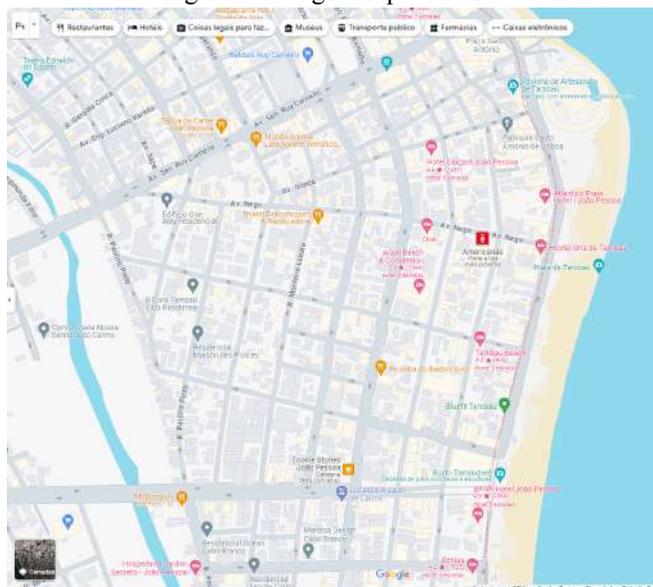
Figura 3. Mapa físico e político de João Pessoa 2023



Fonte: <https://filipeia.joaopessoa.pb.gov.br>

Também é possível através dos meios digitais encontrarmos de forma rápida mapas, não só a divisão geográfica, mas também indicações de comércios, pontos turísticos, nomes de ruas, sentido de direção em ruas e avenidas, igrejas e afins, como o caso do Google Maps e do Waze.

Figura 4. Google Maps João Pessoa 2024



Fonte: <https://www.google.com.br/maps/preview>

Outra representação da cidade bastante comum é o mapa turístico, utilizado para que visitantes possam explorar e se orientar na cidade. Eles costumam vir com pontos de referência marcados, além de serviços específicos. Geralmente são representações de baixa fidelidade em relação a área geográfica, mas ajudam a entender a cidade e seus caminhos.

Figura 5. Mapa Turístico de João Pessoa



Fonte: https://issuu.com/abraseljp/docs/mapas_64_x_41

Saber se localizar através de um mapa não é uma atividade tão simples como parece. Exige uma série de conhecimentos prévios, principalmente em relação ao lugar representado. Ensinar e aprender a visualizar um mapa deve ser uma atividade comum durante o processo de formação infantil, por estar não só relacionado com o contexto da cidade, mas também da segurança e identidade.

As crianças gostam, encantam-se com os mapas e têm seu jeito próprio de estabelecer relações com eles, fato este que pode oportunizar aproximações na busca pela compreensão das suas vivências espaciais (THEVES e KAERCHER, 2014). O ensinamento da leitura de mapas na infância, consegue trazer para as crianças a facilidade de reconhecer o espaço onde vivem. Podendo contar com imagens de lugares e paisagens, é mais fácil a associação com a realidade.

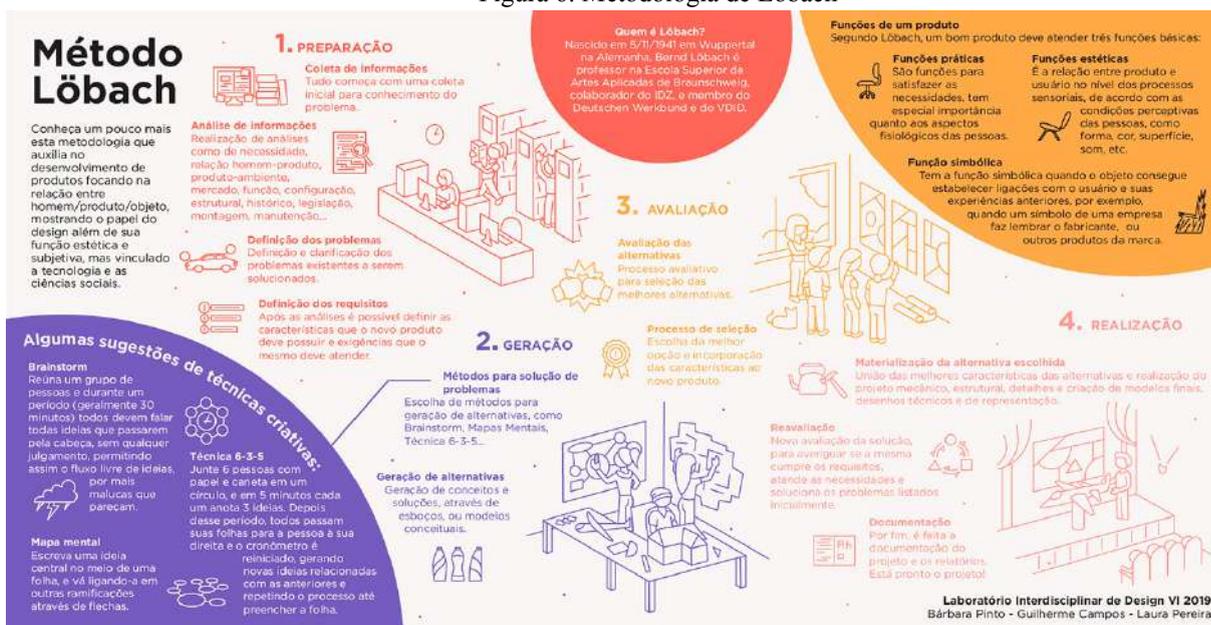
3. METODOLOGIA

Em nosso projeto utilizamos diversas literaturas e autores como a vasta coleção sobre criação de jogos do autor Nicolau (2002). Optamos por utilizar a metodologia de Lobach (2001) que consiste em quatro partes: 1) análise do problema; 2) geração de alternativas, 3) avaliação das alternativas; e 4) realização da solução do problema. A metodologia é aplicada em vastos projetos de design, normalmente no design industrial, mas o mesmo pode ser aplicado para criação de jogos de tabuleiro como podemos observar no trabalho de Joiciane Pereira do Santos (2022) intitulado como “Jornada Milagrosa”, no qual a mesma usa esse método para desenvolver parte do seu jogo realizando assim as etapas que foram descritas por Lobach. Fizemos um levantamento sobre os transtornos do neurodesenvolvimento, a cidade de João pessoa e também aplicamos esses assuntos ao jogo de tabuleiro, as mesmas estão descritas detalhadamente no referencial teórico

3.1. Metodologia de Lobach

O método de Lobach (2001) tem ênfase no design de produtos. A princípio, Lobach desenvolveu esse método no processo de criação para cama em hospitais infantis. Para o autor, todo o processo de design é tanto um processo criativo como um processo de solução de problemas concretizado em um projeto industrial e incorpora as características que possam satisfazer as necessidades humanas de forma duradoura. Ele divide o processo criativo em até 4 (quatro) etapas: 1) análise do problema; 2) geração de alternativas; 3) avaliação das alternativas; e 4) realização da solução do problema.

Figura 6. Metodologia de Lobach



Fonte: <https://abrir.link/eVvZk>

A **etapa de preparação** na metodologia de Lobach (2001) é fundamental para o desenvolvimento de um projeto bem-sucedido, e envolve uma análise detalhada de diversos aspectos relacionados ao problema a ser resolvido. Inicialmente, realiza-se a análise da necessidade, que busca identificar e compreender as reais demandas que o novo produto deve atender. Em seguida, a análise da relação social homem-produto examina como os usuários interagem e percebem o produto no contexto social. A análise da relação produto-ambiente investiga a compatibilidade e os impactos do produto no ambiente onde será utilizado. O desenvolvimento histórico oferece uma perspectiva sobre a evolução dos produtos similares, fornecendo insights valiosos para inovações. A análise do mercado é essencial para entender a concorrência, as tendências e as expectativas dos consumidores. A análise da função avalia as funcionalidades essenciais que o produto deve desempenhar, enquanto a análise estrutural considera a robustez e a viabilidade técnica do design. A análise da configuração, que aborda as funções estéticas, busca garantir que o produto seja visualmente atrativo e ergonomicamente adequado. Além disso, é realizada uma análise dos materiais e processos de fabricação, crucial para determinar a viabilidade técnica e econômica da produção. As patentes, a legislação e as normas aplicáveis são revisadas para assegurar a conformidade legal e evitar infringências. A análise do sistema de produtos examina como o novo produto se integrará com outros produtos existentes. Aspectos como distribuição, montagem, serviço

ao cliente e manutenção são igualmente considerados para garantir a praticidade e a eficiência pós-lançamento. Por fim, é feita uma descrição detalhada das características esperadas do novo produto e das exigências que ele deve cumprir para alcançar o sucesso no mercado.

Na **etapa de geração de alternativas**, após o processo criativo podemos observar uma vasta gama de ideias para que possa ser desenvolvido alternativas para criação tendo em vista os caminhos levantados na primeira etapa depois de pesquisar sobre a análise da necessidade, análise da relação social homem-produto, análise da relação produto-ambiente, análise do mercado, análise da função, análise estrutural , análise da construção, análise da configuração, dentre outros já citados anteriormente. Dito isso podemos fazer essa conexão e juntar as melhores alternativas desta fase e de sua anterior para chegar a um conceito.

Na **etapa de avaliação**, avaliamos quais são as melhores alternativas geradas na fase anterior e escolhemos a melhor entre as alternativas geradas e chegamos em um conceito.

Por fim, na **etapa de realização**, será a prática das ideias e o conceito escolhidos na etapa anterior com isso o projeto irá se desenvolver por meio de rascunhos (físicos e digitais) buscando assim alterar algumas escolhas que não iram ser cabíveis ou não em nos protótipos, buscando um resultado excepcional.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Foi definido as etapas do que faríamos para o desenvolvimento satisfatório do protótipo do nosso jogo. Tendo como base a metodologia de LOBACH (2001) que é dividida em 4 partes, que são: 1) análise do problema; 2) geração de alternativas; 3) avaliação das alternativas; e 4) realização da solução do problema.

4.1. Preparação

A etapa de preparação se refere a quatro sub etapas que são elas: A coleta de informação, Análise de informação, Definição dos problemas e a definição dos requisitos, todas elas são necessárias para inicializar um projeto de sucesso baseado no método de Lobach.

Nesta etapa foi feito um levantamento de informações para o desenvolvimento do projeto, por meio do referencial teórico. Buscou-se compreender o que caracteriza os transtornos neuro atípicos e as classificações.

Buscou-se também sobre os mapas e os jogos de tabuleiro, com foco em mapas turísticos que pudessem ajudar na elaboração das propostas.

O projeto tem como objetivo a criação de um jogo de tabuleiro para quem as pessoas que possuem algum transtorno neuroatípico como TEA e TDAH, de 8 a 14 anos com foco na cidade de João Pessoa, trazendo assim uma forma de conhecimento lúdico e mais conhecimento para a nossa cidade natal.

Começando por meio da coleta de informações que definimos por meio da persona que foi definida por Júlia, 8 anos, pessoense, estudante do ensino fundamental que possui transtornos do neurodesenvolvimento.

- Coleta de informações

Foi determinada a por meio de entrevistas com os profissionais que auxiliam as pessoas que apresentam algum dos transtornos do neurodesenvolvimento, trazendo assim um leque de informações necessárias para o desenvolvimento do jogo, como cada aluno neuroatípico necessita de uma avaliação por experimentação para entender o que melhor se aplica sabendo dos níveis de neuro atipicidade.

- **Análise das informações**

O tipo de jogo normalmente depende do interesse do paciente, eles retêm mais atenção quando o tema do jogo é algo do seu interesse. Alguns jogos que normalmente funcionam são: Eurogames, jogos de pareamento, desafios, quebra-cabeça, damas, jogo da memória, xadrez, etc.

O objetivo principal do jogo é auxiliar os profissionais com os pacientes que possuem algum transtorno do neurodesenvolvimento trazendo João Pessoa como tema, e assim desenvolvendo um sentimento de pertencimento à cidade aos jogadores.

- **Definição dos problemas**

Os transtornos citados pelos entrevistados foram TEA - (Transtornos do espectro autista) e TDAH - (Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade). O tempo médio de duração de uma partida é entre 15 a 30 minutos, porém o jogo pode ser estendido se houver um alto interesse do neuroatípico. A maior dificuldade durante a partida de um jogo com pessoas com transtornos do neurodesenvolvimento é reter a atenção e a motivação até o final da partida, é possível que haja um interesse maior por meio de diferenciação de personagens e seus respectivos objetivos, tornando sempre uma trama diferente e mais dinâmica a cada partida, mantendo o jogo cada vez mais interessante.

A partir destas etapas, foram definidos alguns requisitos que nortearam o desenvolvimento do projeto. O jogo irá conter os seguintes elementos:

- Tabuleiro,
- Cartas de perguntas e respostas,
- Cartas de verdadeiro ou falso,
- Cadas de curiosidade sobre a cidade de João Pessoa,
- Personagens com objetivos diferentes dentro do jogo,
- Quebra cabeça,
- Mural de fotos,
- Manual de instrução

4.2. Geração

Nesta etapa foi necessária a procura referências para o início do jogo e tivemos um brainstorming, resultando assim em um moodboard, que se refere a junção de imagens que representem o conceito e uma associação ao material final, trazendo as ideias que são necessárias ao jogo que será criado como está exposto nos moodboards.

O jogo “Exploradores de João Pessoa” consiste em se aventurar pela cidade de João Pessoa com o intuito de construir conhecimento acerca da mesma ao responder as perguntas por cada ponto turístico que passar. Cada um carrega consigo um objetivo ao ser conquistado no mapa da cidade.

O jogo começa com 4 personagens que são eles:

- Joãozinho, o aluno de 12 anos que começa com missão conhecer 4 pontos turísticos e quando acertar a pergunta proposta na sua vez de jogar ganhará uma carta check, representando que o objetivo foi conquistado.
- Tia Rosa, a professora de 30 anos que começa com missão de descobrir 4 curiosidades de João Pessoa e quando acertar a pergunta ganhará uma carta do “você sabia” contendo as curiosidades de João Pessoa.
- Seu Francisco, o carteiro de 42 anos que começa com a missão de encontrar as peças de um quebra cabeça que estão espalhadas pelos pontos turísticos da cidade, ganhando um após cada resposta correta.
- Flora, a turista de 25 anos que tem como missão tirar foto em todos os pontos turísticos para completar o mural que pode ser montado de forma aleatória ao lado do tabuleiro e a cada pergunta respondida corretamente ela ganhará uma de suas fotos.

Figura 7: Personagens Seu Francisco, Joãozinho, Tia Rosa, Flora



Fonte: Autores

Dito isto a cada “casa das perguntas” que pararem o jogador deverá responder de forma correta com o objetivo de conseguir o que está escrito na carta de seu personagem. O propósito do jogo será a realização do que está proposto na carta do seu personagem, fazendo com que assim o jogador aprenda de forma lúdica e eficiente sobre a cidade de João Pessoa.

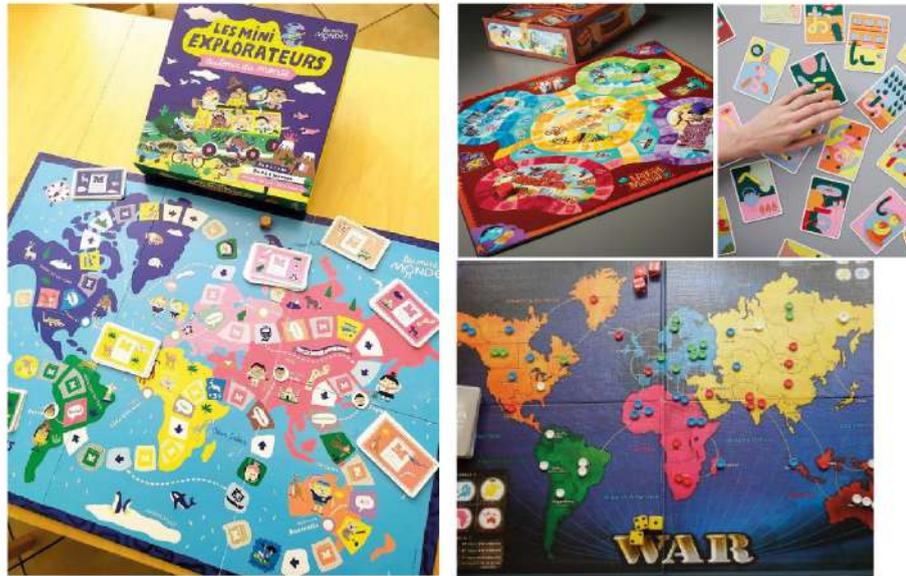
- **Mecânica do jogo**

Para começar os jogadores escolhem seus personagens e permanecem com ele até o final do partida, após essa ação os jogadores se posicionam na casa em frente ao ponto turístico que desejarem. Com todos todos posicionados, todos os jogadores jogam o dado e quem obtiver o maior número começa a partida. O primeiro jogador rola o dado e anda o número de casas correspondente ao número retirado, após essa ação o jogador pode cair nas “casas perguntas” onde o jogador deverá responder uma pergunta que estará descrita na carta, se acertar o mesmo ganha um de seus objetivos da sua missão e avança 1 casa, se errar volta 1 casa. O objetivo final do jogo é que todos os jogadores concluam as missões determinadas em suas cartas.

Dentro do jogo existem as seguintes componentes: Casas das perguntas - Quando o jogador parar nessa casa ele deverá responder a pergunta correspondente ao ponto turístico em que parou. Cartas do personagem, que tem como função logo no início do jogo cada jogador recebe a carta respectiva a escolha do seu personagem. Cartas verdadeiro ou falso, que tem como função ao ler esta carta o jogador deverá responder se acha a afirmação descrita na carta

Figura 9: Painel de Semelhantes

Painel de Semelhantes



Fonte: Autoras

Figura 10: Moodboard

Moodboard



Fonte: Autoras

- **Geração de ideias**

Logo após os moodboards, as primeiras ideias foram desenhadas no tabuleiro posicionando os pontos turísticos, quantos seriam e quais seriam de acordo com a importância do descobrimento e evolução da cidade. Foram selecionados os seguintes pontos turísticos: Centro Histórico de João Pessoa devido ao seu valor de importância na história da cidade. Praia do Cabo Branco que é considerada um dos principais pontos turísticos da cidade. Farol do Cabo Branco devido a sua forma única e expressiva da região, tendo em vista que sua estrutura é baseada na planta sisal, que durante muito tempo representou a maior linha econômica da região. Lagoa Parque Solon de Lucena por ser um dos pontos turísticos mais centrais da região. Companhia Brasileira de Trens Urbanos (CBTU) por fazer o transporte entre João Pessoa e outras cidades próximas como Bayeux e Cabedelo, por exemplo. Centro Cultural São Francisco que é um dos pontos turísticos mais antigos e importantes de João Pessoa. Por fim, o Jardim Botânico Benjamim Maranhão que abastece parte da cidade com o rio Paraíba, assim em 7 pontos turísticos de João Pessoa.

Segue os pontos Turísticos como base para ilustração vetorizada:

Figura 11: Pontos turísticos de João Pessoa



Fonte: Listadas em sequência⁵

⁵ <https://abrir.link/KQFrY> , <https://abrir.link/UHRcG> , <https://abrir.link/hrssa>, <https://abrir.link/grQCz> , <https://abrir.link/cNkpG> , <https://abrir.link/sDvLY> e <https://abrir.link/OtjgY> .

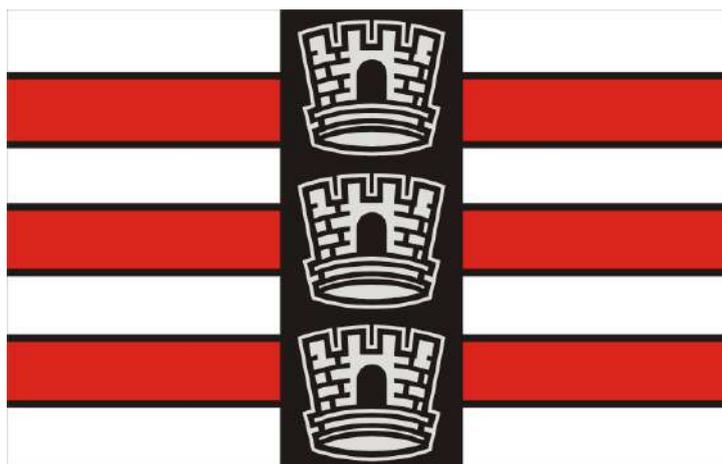
Figura 13: Segundo rascunho no digital



Fonte: Autoras

Levando para o vetorial, foram criadas ilustrações dos pontos turísticos, seguindo ainda uma ordem aleatória em sua distribuição. Foi utilizado também a forma em perspectiva da área real do mapa de João Pessoa. Utilizando-se também do elemento da bandeira da cidade como elemento de composição.

Figura 14: Bandeira de João Pessoa



Fonte: <https://abrir.link/kHRHs>

Figura 15: Terceiro rascunho no papel



Fonte: Autoras

Voltando para o rascunho no papel, uma outra opção foi dividir a divisão dos pontos turísticos em espaços demarcados no tabuleiro.

Figura 16: Quarto rascunho no digital



Fonte: Autoras

Ainda com a distribuição dos pontos de forma aleatória, foi-se dando forma o caminho em que o personagem ira percorrer dentro do mapa, (representado pela linha vermelha entre os lugares).

Figura 17: Quinto rascunho digital



Fonte: Autoras

Foi observado que não era necessario a forma da area real do mada da cidade, e a partir dai, foi-se criando a composição que esta mais próxima do objetivo final. Testando cores, trilha e posicionamento dos elementos. (Fig 19 e 20)

Figura 18: Sexto rascunho



Fonte: Autoras

Após o sexto rascunho definimos onde cada ponto iria ficar de acordo com a configuração real da cidade de João Pessoa, assim como o nome das avenidas e o retrato realista dos pontos.

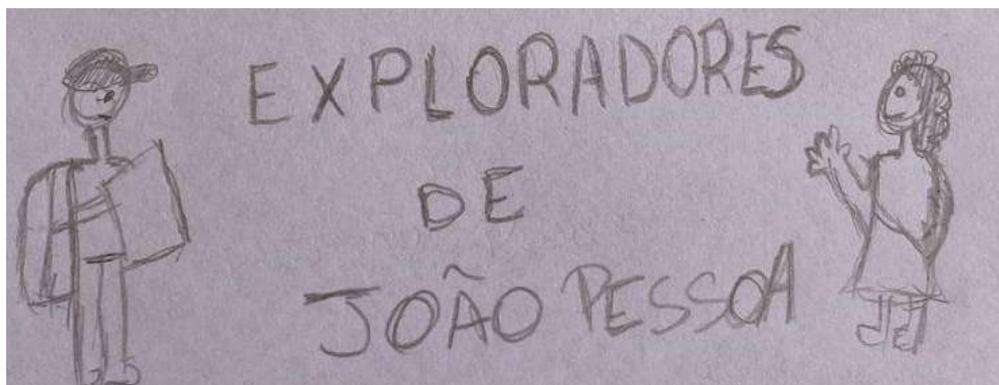
Também começou a ser rascunhado uma logo para que pudesse ser um elemento complementar do jogo.

Figura 19: Primeiro rascunho da logo no papel



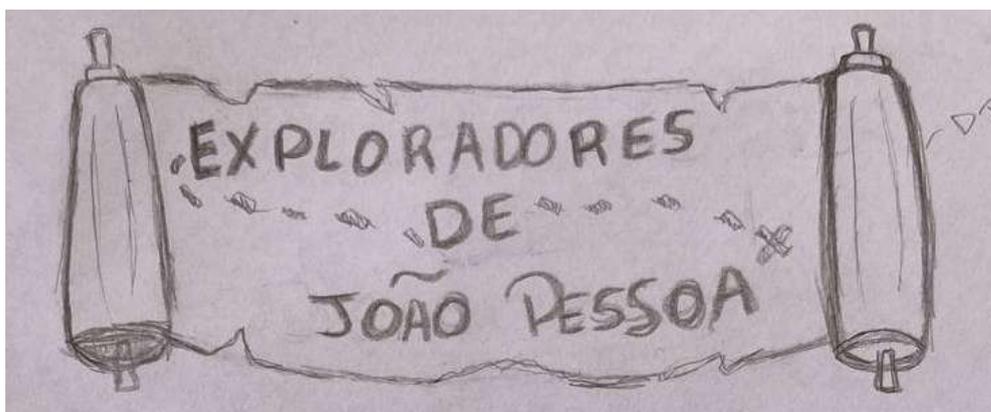
Fonte: Autoras

Figura 20: Segundo rascunho da logo no papel



Fonte: Autoras

Figura 21: Terceiro e rascunho final da logo no papel



Fonte: Autoras

Após o terceiro rascunho de uma logo, definimos a mesma na nossa terceira opção (imagem 21) O objetivo é passar a ideia de explorar a cidade, de algo que os próprios jogadores se sintam como exploradores andando pelos pontos turísticos. A ideia é de um pergaminho, e dentro o nome do jogo para dar essa ideia de aventura e investigar João Pessoa.

O próximo ponto do processo foi a criação do design e a história dos personagens e suas cartas. Definimos 4 personagens sendo eles: Joãozinho o aluno de 12 anos que começa com missão conhecer 6 pontos turísticos para conhecer melhor a sua cidade natal. Tia Rosa, professora de 30 anos que começa com missão de descobrir 4 curiosidades de João Pessoa a fim de transmitir os seus novos conhecimentos para os seus alunos. Seu Francisco, carteiro

de 42 anos que começa com a missão de encontrar as peças de um quebra cabeça que estão espalhadas pelos pontos turísticos da cidade. Flora, turista de 25 anos que tem como missão tirar fotos em todos os pontos turísticos para completar o seu mural de viagens.

Personagens:

Figura 22: Rascunho no papel
(Joãozinho - Estudante)



Figura 23: Rascunho no papel
(Tia Rosa - Professora)



Figura 24: Rascunho no papel
(Seu Francisco - Carteiro)

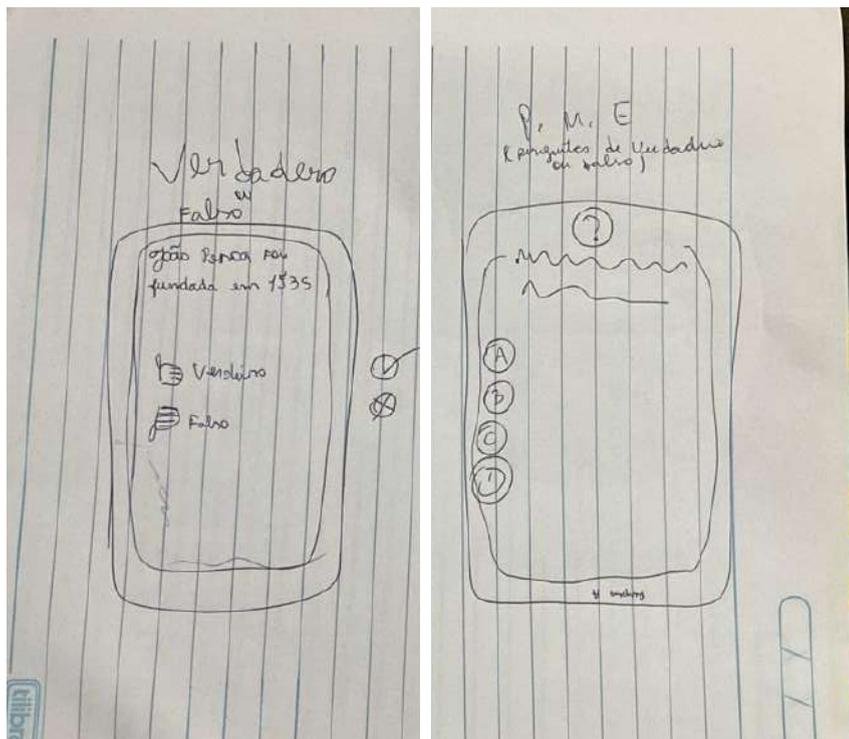


Figura 25: Rascunho no papel
(Flora - Turista)



Fonte: Elaborado pelas Autoras

Figura 28: Primeiro rascunho das cartas do jogo



Fonte: Autoras

4.3. Avaliação

Segue os resultados finais do jogo, inclusive os pontos turísticos ilustrados de forma próxima do real para rápida associação da realidade, tendo como base as figuras 13, 14, 15, 16, 17, 18 e 19. Que estão expostas no início deste tópico. Também está o resultado dos personagens e das cartas presentes no jogo final. Também foi criada uma logomarca para auxiliar na composição visual do jogo (Figura 44). Ela é representada por um pergaminho, que é um meio lúdico de representação de mapas, já que foi muito usada no passado. Uma trilha representando o percurso do jogador.

Figura 29: Ponto turísticos de João Pessoa



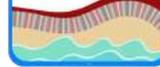
Fonte: Elaborado pelas Autoras

Figura 30: Marca do jogo Exploradores de João Pessoa



Fonte: Elaborado pelas autoras

Figura 31: Cartas de múltipla escolha e verdadeiro ou falso sobre os pontos turísticos

<p>Verdadeiro ou Falso?</p> <p>O lago do Parque Solón De Lucena é artificial?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Verdadeiro <input type="checkbox"/> Falso</p> 	<p>Verdadeiro ou Falso?</p> <p>"O Parque Solón de Lucena é uma atração gratuita."</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Verdadeiro <input type="checkbox"/> Falso</p> 	<p>Verdadeiro ou Falso?</p> <p>"O Restaurante Cassino da Lagoa é localizado no Busto de Tamandaré"</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Verdadeiro <input type="checkbox"/> Falso</p> 	<p>Verdadeiro ou Falso?</p> <p>"O Centro Histórico tem como área 370.00 m²"</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Verdadeiro <input type="checkbox"/> Falso</p> 	<p>Verdadeiro ou Falso?</p> <p>"O Centro Histórico teve como seu primeiro nome "Centro da Parayba""</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Verdadeiro <input type="checkbox"/> Falso</p> 	<p>Verdadeiro ou Falso?</p> <p>"O Centro Histórico é um patrimônio histórico da Paraíba""</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Verdadeiro <input type="checkbox"/> Falso</p> 
<p>?</p> <p>O Parque Solón de Lucena tem sua localização no bairro:</p> <p><input type="radio"/> A Cabo Branco <input type="radio"/> B Centro <input type="radio"/> C Tambaú</p> 	<p>?</p> <p>Qual foi o primeiro nome do Parque Solón de Lucena?</p> <p><input type="radio"/> A Lagoa dos Irerês <input type="radio"/> B Lagoa da Parayba <input type="radio"/> C Lagoa da Paz</p> 	<p>?</p> <p>Qual a principal atração do Parque Solón de Lucena?</p> <p><input type="radio"/> A Brinquedos <input type="radio"/> B Pista de Skate <input type="radio"/> C Lagoa</p> 	<p>?</p> <p>O Centro Histórico tem quantas edificações tombadas em seu local?</p> <p><input type="radio"/> A 403 <input type="radio"/> B 502 <input type="radio"/> C 100</p> 	<p>?</p> <p>Qual desses bairros não é pertencente ao centro histórico de João Pessoa?</p> <p><input type="radio"/> A Jaguaribe <input type="radio"/> B Trincheiras <input type="radio"/> C Bessa</p> 	<p>?</p> <p>No Centro Histórico existe um teatro, qual é o nome dele?</p> <p><input type="radio"/> A Teatro Santa Roza <input type="radio"/> B Teatro 3 mascaras <input type="radio"/> C Teatro da Felicidade</p> 
<p>Verdadeiro ou Falso?</p> <p>"O Farol foi construído no ano de 1972"</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Verdadeiro <input type="checkbox"/> Falso</p> 	<p>Verdadeiro ou Falso?</p> <p>"O Farol do cabo branco tem alcance luminoso de 27 milhas nauticas"</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Verdadeiro <input type="checkbox"/> Falso</p> 	<p>Verdadeiro ou Falso?</p> <p>"O monumento foi projetado pelo paraibano Pedro Abraão Dieb"</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Verdadeiro <input type="checkbox"/> Falso</p> 	<p>Verdadeiro ou Falso?</p> <p>"A Praia do Cabo Branco é localizada no ponto mais oriental das américas"</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Verdadeiro <input type="checkbox"/> Falso</p> 	<p>Verdadeiro ou Falso?</p> <p>"A orla do Cabo Branco que está localizada na Praia do Cabo Branco, interliga a rua de ODI-188 para prática de atividades físicas"</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Verdadeiro <input type="checkbox"/> Falso</p> 	<p>Verdadeiro ou Falso?</p> <p>"A Orla do Cabo Branco dispõe uma faixa de ciclovia de 1,4km"</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Verdadeiro <input type="checkbox"/> Falso</p> 
<p>?</p> <p>Qual é a forma do Farol do Cabo Branco?</p> <p><input type="radio"/> A Triangular <input type="radio"/> B Retangular <input type="radio"/> C Oval</p> 	<p>?</p> <p>O Farol do Cabo Branco está localizado sobre uma:</p> <p><input type="radio"/> A Montanha <input type="radio"/> B Pedra <input type="radio"/> C Falésia</p> 	<p>?</p> <p>Quantos metros tem o Farol de Cabo Branco?</p> <p><input type="radio"/> A 19 metros <input type="radio"/> B 15 metros <input type="radio"/> C 22 metros</p> 	<p>?</p> <p>A ponta do Cabo Branco possui aproximadamente quantos km de extensão?</p> <p><input type="radio"/> A 1,6 Km <input type="radio"/> B 2,5 Km <input type="radio"/> C 3,4 Km</p> 	<p>?</p> <p>A vegetação arbustiva predominante na praia do Cabo Branco é composta por:</p> <p><input type="radio"/> A Coqueiros e cajueiros <input type="radio"/> B Cacto e musgos <input type="radio"/> C Bambu e orquídeas</p> 	<p>?</p> <p>A praia do Cabo Branco está localizada em que bairro de João Pessoa?</p> <p><input type="radio"/> A Centro <input type="radio"/> B Cabo Branco <input type="radio"/> C Bessa</p> 
<p>Verdadeiro ou Falso?</p> <p>"O Jardim Botânico tem uma área com cerca de 343 hectares"</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Verdadeiro <input type="checkbox"/> Falso</p> 	<p>Verdadeiro ou Falso?</p> <p>"No Jardim Botânico corre o Rio Jaguaribe que abastece parte da cidade de João Pessoa"</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Verdadeiro <input type="checkbox"/> Falso</p> 	<p>Verdadeiro ou Falso?</p> <p>"A mata do burauquinho é localizada no bairro do Castelo Branco"</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Verdadeiro <input type="checkbox"/> Falso</p> 	<p>Verdadeiro ou Falso?</p> <p>"O Centro Cultural São Francisco também pode ser chamada como convento de Santo Antônio"</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Verdadeiro <input type="checkbox"/> Falso</p> 	<p>Verdadeiro ou Falso?</p> <p>"O Centro Cultural São Francisco é um Patrimônio Histórico e Artístico nacional"</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Verdadeiro <input type="checkbox"/> Falso</p> 	<p>Verdadeiro ou Falso?</p> <p>"O Centro Cultural São Francisco foi localizado no bairro de Tambaú"</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Verdadeiro <input type="checkbox"/> Falso</p> 
<p>?</p> <p>Quantas trilhas o Jardim Botânico de João Pessoa oferece?</p> <p><input type="radio"/> A 12 trilhas <input type="radio"/> B 5 trilhas <input type="radio"/> C 9 trilhas</p> 	<p>?</p> <p>O clima médio anual que prevalece na mata do burauquinho é:</p> <p><input type="radio"/> A Quente e úmido <input type="radio"/> B Quente e seco <input type="radio"/> C Frio e úmido</p> 	<p>?</p> <p>Em qual bairro está localizado o Jardim Botânico:</p> <p><input type="radio"/> A Bancários <input type="radio"/> B Altiplano <input type="radio"/> C Torre</p> 	<p>?</p> <p>A construção do Centro Cultural São Francisco teve início em qual ano?</p> <p><input type="radio"/> A 1585 <input type="radio"/> B 1970 <input type="radio"/> C 2002</p> 	<p>?</p> <p>A construção do Centro Cultural São Francisco durou quanto tempo?</p> <p><input type="radio"/> A 100 anos <input type="radio"/> B 50 anos <input type="radio"/> C 200 anos</p> 	<p>?</p> <p>Qual nome se dá ao estilo do Centro Cultural São Francisco?</p> <p><input type="radio"/> A Moderno <input type="radio"/> B Barroco-rococó <input type="radio"/> C Romântico</p> 

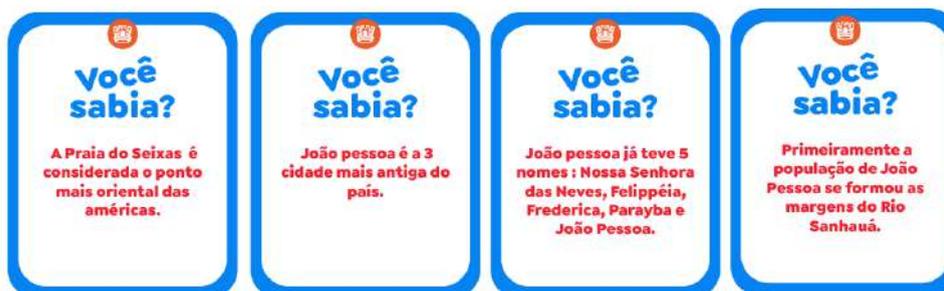
Fonte: Elaborado pelas autoras

Figura 32: Cartas de apresentação dos personagens finais: Joãozinho, Tia Rosa, Seu Francisco, Flora



Fonte: Elaborado pelas autoras

Figura 33: Cartas dos objetivos das missões (você sabia de Tia Rosa)



Fonte: Elaborado pelas autoras

Figura 34: Cartas dos objetivos das missões (mural de fotos de Flora)



Fonte: Elaborado pelas autoras

Figura 35: Cartas dos objetivos das missões (quebra cabeça de Seu Francisco)



Fonte: Elaborado pelas autoras

Figura 36: Tabuleiro finalizado no digital



Fonte: Elaborado pelas autoras

Figura 37: Carta check - Joãozinho



Figura 38: Manual de instruções - interno



Fonte: Elaborado pelas autoras

As cores utilizadas no tabuleiro do jogo referem-se às cores predominantes dos pontos turísticos possibilitando que haja uma rápida associação entre a realidade com os pacientes neuro atípicos. Já nos demais elementos do jogo, seguiu as cores da paleta que foi gerada a partir do moodboard (Figura 12).

A tipografia utilizada no jogo (cartas e tabuleiro), foi da família tipográfica Goldplay. Que é uma tipografia geométrica, moderna e versátil. Trazendo formas arredondadas facilitam a leitura para o público infantil deixando o jogo mais atrativo. Suas características principais é o contraste equilibrado entre curvas suaves e bordas definidas. Em suas características é possível notar: Estilo geométrico, boa legibilidade e formas arredondadas. Trazendo assim uma leitura mais confortável.

Figura 39: Tipografia Goldplay



Fonte: <https://abrir.link/QNOEr>

4.4 Resultados

Figura 40: Mockup carta da personagem Flora



Fonte: Elaborado pelas autoras

Figura 41: Mockup carta da personagem

Joãozinho



Fonte: Elaborado pelas autoras

Figura 42: Mockup carta da personagem Seu Francisco



Tia Rosa

Fonte: Elaborado pelas autoras

Figura 43: Mockup carta da personagem



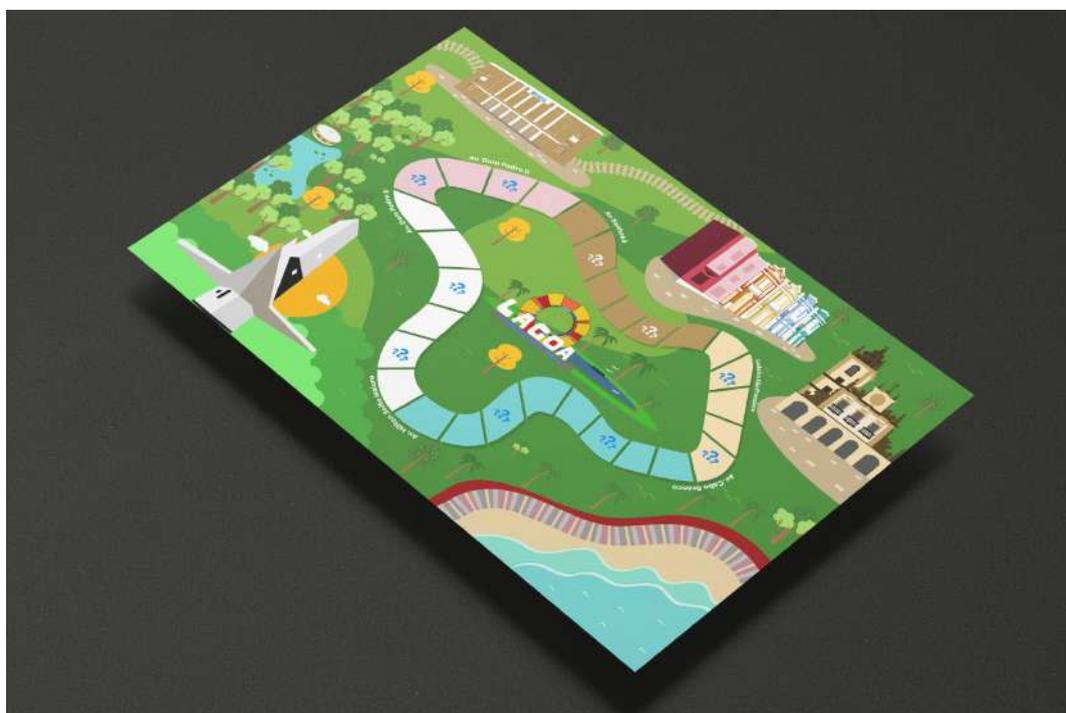
Fonte: Elaborado pelas autoras

Figura 44: Carta check Joãozinho



Fonte: <https://abrir.link/QNOEr>

Figura 45: Mockup do tabuleiro finalizado no digital



Fonte: Elaborado pelas autoras

Figura 46: Mockup do folheto de regras, parte externa



Fonte: Elaborado pelas autoras

Figura 47: Mockup do folheto de regras



Fonte: Elaborado pelas autoras

Figura 48: Mockup do quebra-cabeça



Fonte: Elaborado pelas autoras

Figura 49: Mockup caixa do jogo



Fonte: Elaborado pelas autoras

5.0 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Utilizamos a metodologia de Iobach (2001) que tem como base quatro etapas que são: Análise do problema, geração de alternativas, avaliação das alternativas, realização da solução do problema. Buscamos informações de jogos que normalmente são utilizados para instrumento de trabalho para pacientes que possuem algum transtorno do neurodesenvolvimento e temos como resultados os jogos mais simples e acessíveis como: xadrez, Jogo da memória, quebra-cabeça, damas, etc. Nesses jogos citados anteriormente, podemos notar parâmetros que fazem parte do jogo criado como por exemplo: Movimentação no tabuleiro estimulando a coordenação motora, estratégias, um ou mais jogadores auxiliando na socialização, conhecimento, raciocínio e desenvolvimento socioeducativo.

Nas entrevistas realizadas buscamos pesquisar os transtornos do neurodesenvolvimento que os entrevistados mais trabalham resultando assim nos transtornos de TEA - (Transtornos do espectro autista) e TDAH - (Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade), que auxiliou no desenvolvimento do jogo nas questões onde se tornasse possível as alternativas mais próximas do resultado desejado que é auxiliar os profissionais por meio do jogo. No jogo utilizamos artifícios como quebra-cabeça onde é possível desenvolver atributos como persistência, desenvolvimento motor e neurológico. Somado a isso, aplicamos um tempo aproximado de 20 a 30 min, que é o tempo médio do qual os entrevistados disseram ser ideais para uma partida de jogo.

O jogo pode se tornar uma ferramenta de aprendizado lúdico e duradouro a fim de buscar a atenção dos estudantes e fazer com que os mesmos desenvolvam suas habilidades.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

American Psychiatric Association (APA): **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5**. Tradução: Maria Inês Corrêa Nascimento ... et al.

CAROLINA, Mônica.et.al. **Neuropsicologia do desenvolvimento: transtornos do neurodesenvolvimento**. Editora Rubio, Rio De Janeiro, 2013, 251p.

COMPANHIA BRASILEIRA DE TRENS URBANOS. Patrimônio Histórico e Cultural da Companhia Brasileira de Trens Urbanos. Rio de Janeiro: CBTU, 2022. Disponível em: <https://www.cbtu.gov.br/images/livro/Livro.pdf>. Acesso em: 09 set. 2024.

G1. Juliette, campeã do BBB21, ganha título de cidadã de João Pessoa. 2021. Disponível em: <https://g1.globo.com/pb/paraiba/noticia/2021/05/13/juliette-campea-do-bbb21-ganha-titulo-de-cidada-de-joao-pessoa.ghtml>. Acesso em: 09 set. 2024.

Gautto, Rejane Giordani. **Uso de jogos na estimulação de crianças com transtorno do neurodesenvolvimento na área da aprendizagem (dislexia)**. *Cippus* 4.1 Canoas/ RS(2015): 67-87.

GONDIM, A.I., LACOUTH, P., ALONSO, C. & MANSO, C.L.C. **Echinodermata da Praia do Cabo Branco, João Pessoa, Paraíba, Brasil**. Paraíba, 2008.

GOOGLE. Google Maps: João Pessoa, PB. Disponível em: https://www.google.com/maps/@-7.117617,-34.8257336,15z?entry=tту&g_ep=EgoyMDI0MDkwOC4wIKXMDS0ASAFQAw%3D%3D. Acesso em: 09 set. 2024

IRINEU, José.et.al. **Transtornos do neurodesenvolvimento: Conceitos, neurotopografia e aspectos motores**. Aya Editora, Ponta Grossa, 2021.

Jogos de tabuleiro têm aumento de uso na pandemia: bom para a saúde mental. Disponível em:

<<https://ludosofia.com.br/noticias/jogos-de-tabuleiro-aumentam-uso-na-pandemia-bom-para-a-cerebro/>>. Acesso em: 3 dez. 2023.

JOÃO PESSOA. Filipeia - **Prefeitura de João Pessoa**. Disponível em: <https://filipeia.joaopessoa.pb.gov.br>. Acesso em: 09 set. 2024.

JOÃO PESSOA. **Portal de Turismo de João Pessoa**. Disponível em: <https://turismo.joaopessoa.pb.gov.br>. Acesso em: 09 set. 2024.

LÖBACH, Bern. (2001). **Design Industrial: Bases para configuração dos produtos industriais**. Tradução Freddy Van Camp. Rio de Janeiro: Edgard Blücher, p 141.

MARQUES, Lorryne Lopes. **Mobiliário de descanso ciático para a orla da Praia de Cabo Branco em João Pessoa**. Campina Grande, Paraíba (2015).

MARQUES, Ramiro. **A pedagogia de Jerome Bruner**

MEDEIROS, Adriana Guerra. A Integração de Ferramentas Computacionais para o Ensino de Línguas. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado) – Universidade Federal da Paraíba, Centro de Ciências Exatas e da Natureza. Disponível em: <http://www.ccen.ufpb.br/ccblg/contents/documentos/bacharelado/trabalhos-de-conclusao-de-curso-2016.2/adriana-guerra-medeiros.pdf>. Acesso em: 09 set. 2024.

Moreira, Luiz Henrique Liberato, Raimundo Luciano Soares, e Maria Regina de Vasconcellos Barbosa. **Flora da Mata do Buraquinho, João Pessoa, Paraíba: Orchidaceae. Rodriguésia** 71 (2020): e00362018.

NICOLAU, Marcos: **Ludosofia: a sabedoria dos jogos**. 2. ed. Editora Marca de Fantasia. João Pessoa, 2018, 124 p.

OLIVEIRA, José. **Uma contribuição aos estudos sobre a relação transporte e crescimento urbano: o caso de João Pessoa**. 2006. 197 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia Civil e Ambiental) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2006.

PANROTAS. João Pessoa quer ser referência em acessibilidade no turismo. 2021. Disponível em:

https://www.panrotas.com.br/mercado/destinos/2021/03/joao-pessoa-quer-ser-referencia-em-a-cessibilidade-no-turismo_180385.html. Acesso em: 09 set. 2024.

Pereira, Ana Maria Kluppel. **A produção do espaço público contemporâneo e as formas de apropriação: o Parque Sólton de Lucena, João Pessoa-PB**. Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, (2017).

PORTAL DA CAPITAL. **João Pessoa conquista selo de Cidades Árvores do Mundo pela 3ª vez consecutiva**. 2024. Disponível em: <https://www.portaldacapital.com/2024/03/09/joao-pessoa-conquista-selo-de-cidades-arvores-do-mundo-pela-3a-vez-consecutiva/>. Acesso em: 09 set. 2024.

RIBEIRO, Débora. et. al. **Terapia Ocupacional e formação continuada de professores: uma estratégia para a inclusão escolar de alunos com transtornos do neurodesenvolvimento**. Pará, 2017 set/dez.

SANTOS, Joiciane. **Jogo de tabuleiro para auxílio de professores de História no ensino sobre o Maranhão Colonial**. São Luís (2022).

THEVES e KAERCHER. **As vivências espaciais das crianças: para onde os mapas podem nos levar?**. Porto Alegre (2014) Porto Alegre: Artmed, 2014, 948 p.

SULKES, S. B. **Definição de distúrbios do desenvolvimento**. Disponível em: <https://www.msmanuals.com/pt-br/casa/problemas-de-saude-infantil/disturbios-de-aprendizagem-e-do-desenvolvimento/definição-de-distúrbios-do-desenvolvimento>>. Acesso em: 3 dez. 2023.

TATIANE, Maria: **Processos de aprendizagem e desenvolvimento para uma educação inclusiva através de jogos e brincadeiras**. Belo Horizonte, 2019.

UNIVESP. A história da cartografia e a importância dos mapas. 2015. Disponível em: <https://univesp.br/noticias/a-historia-da-cartografia-e-a-importancia-dos-mapas>. Acesso em: 09 set. 2024.

WELLS, R. H. C. et al. **CID-10 Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde**, Editora EDUSP, São Paulo. Décima Revisão, Versão 2008, Volume I.

APÊNDICES

As entrevistas realizadas tiveram como objetivo reunir o máximo de informações a respeito dos pacientes neuroatípicos para que pudéssemos desenvolver um protótipo satisfatório. Houveram 3 entrevistados sendo eles: Pós-doutor em Neurociência Cognitiva, Marcos Nicolau que atua na área de educação e pesquisas pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB), Brenno Eloy que está no último período do curso de psicopedagogia e já atuou em estágios com neuroatípicos. Liliane Neves de Assis, psicopedagoga e estudante de psicologia, atuante na área de análise do comportamento com o público autista, que responderam às seguintes perguntas:

1)Qual tipo de jogo eles geralmente gostam de jogar?; 2)Qual a maior dificuldade em jogar?; 3)Qual seria um bom tempo médio de jogo?; 4) Qual é o transtorno mais comum entre os pacientes que gostam de atividades com jogos de tabuleiro?. Obtivemos as seguintes respostas:

Entrevistado: Marcos Nicolau

1. Como são diferentes situações, posso falar de duas com as quais lido: autismo leve e TDAH.

R. Alunos com TDAH gostam de jogos de tabuleiro tipo eurogames por causa das diversidades de temas e abordagens, que requerem estratégias e são repletos de tramas e personagens. Diante de jogos como xadrez, que são mais abstratos, concentram-se enquanto o jogo está interessante, mas qualquer equilíbrio ou acomodação, perdem o interesse.

Os autistas leves geralmente gostam de xadrez, por ser um jogo mais introspectivo. Embora joguem bem os eurogames.

2. Para os TDAH a maior dificuldade é manter o foco com interesse. É preciso colocar desafios constantes, variando níveis de dificuldades para que não percam o interesse. Os adversários precisam ser desafiadores e instigadores.

3. O tempo varia de acordo com o interesse no jogo. É possível manter o foco dos TDAH por cerca de 50 minutos se houver um desenrolar do jogo divertido e atraente, com desafios.

Também é preciso levar em conta as idades: crianças até 11 anos exigem abordagens diferentes de adolescentes.

Para os autistas, é preciso deixar o tempo deles fluir conforme o interesse.

Mas, meia hora a 40 minutos por jogo é uma boa média que depende da didática do professor.

4. Tanto autistas leves quanto alunos com TDAH gostam de jogos de tabuleiro como eurogames. Mas nem todos gostam ou se concentram com o xadrez. Geralmente adotamos sessões com jogos de tabuleiro tradicionais do tipo: xadrez, Senet, Mancala, Jarmo, Halma etc., seguido de eurogames como Dixit, Ticket to ride, Kingdomino, Jamaica etc.

Enfim, cada aluno neuroatípico requer uma avaliação por experimentação para saber o que melhor funciona frente aos seus níveis de neuroatipicidade.

Entrevistado: Brenno Eloy

1. Depende do transtorno, indivíduos com TDAH precisam ser cativados, seja pela história, tema ou a arte do jogo, para manterem-se atentos e interessados, jogos muito monótonos ou que eles tenham que esperar muito para chegar a sua vez acabam sendo menos atrativos. Então para TDAH damos preferências para jogos dinâmicos. Para o TEA trabalhei com algumas crianças que gostavam de xadrez, de pensar os movimentos e caminhos e outras que preferiam dama, pela falta de especificidade de regra pra cada peça. Mas normalmente sempre buscamos usar jogos que trabalhem o social, já utilizei pula-macaco, quebra-cabeça e twister, por exemplo.

2. Reter a atenção é sempre o maior desafio, manter o paciente sempre focado e interessado, quando os movimentos começam a ficar robotizados, para o TDAH, vai "perdendo a graça", porém quase que o contrário acontece para o TEA, tendo em vista que eles se sentem mais confortáveis em ambientes previsíveis, então jogos que variam constantemente ou que possuem muitos efeitos surpresas, se não forem avisados e explicados ao indivíduo previamente podem acabar frustrando a jogatina e desregulando-o

3. Depende do jogo e do transtorno especificamente. Sigo no exemplo do TDAH e TEA. No primeiro, jogos como jogo da memória devem durar 2-3 partidas no máximo se estiver muito interessante, mas caso o indivíduo apresente muita dificuldade em encontrar as cartas, reduzimos para uma partida, próximo de 10-15min a depender da quantidade de itens. Porém,

para outros jogos em que tenha mais interesse e foco, podemos subir para 40min. Já para o TEA o tempo pode ser entre 30-40min para jogos como dama e xadrez, tendo em vista que são jogos mais lentos. De modo geral, vai depender mais do manejo de quem está aplicando o jogo com o indivíduo para torná-lo interessante

4. Pelo TEA e TDAH serem os transtornos mais frequentes entre as demandas clínicas, acaba que eles também são os que mais vão estar engajados nos jogos

Entrevistada: Liliane Neves de Assis

1. Jogos de pareamento, desafios e seguimentos de instrução
2. Manter a motivação até o fim do jogo
3. Entre 10-15 minutos
4. Autismo e TDAH

	INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
	Campus Cabedelo - Código INEP: 25282921
	Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Cambinho, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)
	CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

Trabalho de Conclusão de Curso

Assunto:	Trabalho de Conclusão de Curso
Assinado por:	Barbara Ines
Tipo do Documento:	Dissertação
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- Barbara Ines do Nascimento Santos, ALUNO (201827010044) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDEL0, em 04/04/2025 11:08:46.

Este documento foi armazenado no SUAP em 04/04/2025. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1448079

Código de Autenticação: d6d45f215b

