



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

CAAMUFLADOS:
jogo de cartas sobre a fauna da caatinga brasileira

PEDRO DA COSTA CAVALCANTI
YOHANA GONDIM DIAS SOUSA

CABEDELO, PB
2025

PEDRO DA COSTA CAVALCANTI
YOHANA GONDIM DIAS SOUSA

CAAMUFLADOS:
jogo de cartas sobre a fauna da caatinga brasileira

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

CABEDELO, PB
2025

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

C377c Cavalcanti, Pedro da Costa.

Caamuflados: jogo de cartas sobre a fauna da caatinga brasileira. /Pedro da Costa Cavalcanti, Yohana Gondim Dias Sousa. - Cabedelo, 2025.
95f. il.: color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Design Gráfico) – Instituto
Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - IFPB.

Orientador: Profa. Me. Vitor Feitosa Nicolau.

1. Jogo de cartas. 2. Biodiversidade. 3. Caatinga. 4. Engajamento
ambiental. 5. Ilustração. I. Título.

CDU 004.37

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

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

Elaboração de Ficha Catalográfica

Assunto:	Elaboração de Ficha Catalográfica
Assinado por:	Katia Silva
Tipo do Documento:	Ficha
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- **Katia Felix da Silva, BIBLIOTECARIO-DOCUMENTALISTA**, em 13/08/2025 10:40:48.

Este documento foi armazenado no SUAP em 13/08/2025. 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: 1573419
Código de Autenticação: 3cf28417de





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

GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

Pedro da Costa Cavalcanti

Yohana Gondim Dias Sousa

CRIAÇÃO DE CONCEPT ART PARA PERSONAGEM CARTOON INSPIRADO NA ESTÉTICA BRASILEIRA

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 18 de julho de 2025.

Membros da Banca Examinadora:

Prof. Me. Vítor Feitosa Nicolau

IFPB Campus Cabedelo

Profa. Me. Ana Carolina dos Santos Machado

IFPB Campus Cabedelo

Prof. Me. Wilson Gomes de Medeiros

Cabedelo-PB/2025

Documento assinado eletronicamente por:

- **Vitor Feitosa Nicolau**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 18/07/2025 17:11:44.
- **Wilson Gomes de Medeiros**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 18/07/2025 18:11:38.
- **Ana Carolina dos Santos Machado**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 20/07/2025 22:35:22.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 11/07/2025. 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 735468

Verificador: 985f284514

Código de Autenticação:



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

*"É justo que muito custe o que muito vale."
(Santa Teresa d'Ávila)*

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, nossa gratidão vai para Deus, a base de nossa sustentação em cada passo desta jornada. Ele nos deu força nos momentos mais desafiadores, guiou nossas escolhas com sabedoria e tranquilidade. Acreditou que seríamos capazes de superar os obstáculos mesmo quando nós mesmos hesitamos. Aos nossos familiares e amigos, um agradecimento sincero pelo apoio, afeto e paciência demonstrados durante este período tão exigente e estressante. Aos professores, que enriqueceram nossa formação com seus ensinamentos e orientações, em particular ao nosso orientador Vitor Nicolau, cuja atenção, paciência e estímulo foram essenciais para a realização e finalização deste projeto.

RESUMO

O Brasil é conhecido por sua vasta biodiversidade, com biomas únicos no mundo e que podem servir como inspiração para criação de diversos produtos com esta temática. Este trabalho tem como objetivo desenvolver um jogo de cartas em formato físico, com uma proposta desafiante, que contemple a temática do bioma brasileiro Caatinga, especificamente da sua fauna. A metodologia utilizada para a criação foi a proposta por Bernd Löbach (2001), adaptada para o contexto dos jogos, com as simplificações necessárias para atender às especificidades deste trabalho. Dentro desta metodologia, foi utilizada a ferramenta *Game Design Document* (GDD) para detalhamento do jogo. Como resultado, o jogo apresenta impressões personalizadas, cartas ilustradas, uma carta de instrução, uma ficha personalizada e um manual complementar, em forma de livreto, para as regras e curiosidades sobre os conceitos, que servem como recurso lúdico e educacional. Esse produto busca unir design estratégico, engajamento ambiental e entretenimento em uma proposta direcionada que pode ou não conhecer a Caatinga.

Palavras-Chave: Biodiversidade; Caatinga, Jogo de Cartas; Engajamento Ambiental; Ilustração.



ABSTRACT

Brazil is known for its vast biodiversity, with unique biomes found nowhere else in the world, which can serve as inspiration for the creation of various products with this theme. This work aims to develop a physical card game with a challenging proposal that contemplates the theme of the Brazilian Caatinga biome, specifically its fauna. The methodology used for its creation was the one proposed by Bernd Löbach (2001), adapted to the context of games, with the necessary simplifications to meet the specificities of this work. Within this methodology, the Game Design Document (GDD) tool was used for detailing the game. As a result, the game features custom prints, illustrated cards, an instruction card, a custom token, and a complementary booklet-style manual with rules and curiosities about the concepts, serving as a playful and educational resource. This product seeks to unite strategic design, environmental engagement, and entertainment in a targeted proposal for those who may or may not be familiar with the Caatinga.

Keywords: *Biodiversity; Caatinga; Card Game; Environmental Engagement; Illustration.*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. 1) War e 2) Imagem e Ação, jogos mais vendidos do Brasil.....	16
Figura 2. 1) Coup e 2) Dixit, jogos contemporâneos ordem de popularidade no Brasil.....	17
Figura 3. Banco Imobiliário, jogo exemplificado como boardgame.....	19
Figura 4. 1) Copas 2) Cartógrafos e 3) Dominion, jogos “Card Games”.....	21
Figura 5. Secret Hitler, exemplo de jogo de Dedução Social.....	22
Figura 6. 1) Ludo e 2) Monopoly, jogos do gênero “Token Games”.....	23
Figura 7. 1) Warhammer 2) Miniatura ampliada de Warhammer e 3) Confronto, jogos de “miniaturas”.....	24
Figura 8. 1) Xadrez e 2) Dama, jogos “abstratos” tradicionais no Brasil.....	25
Figura 9. 1) Catan e 2) Terraforming, exemplos de jogos de “estratégia” notáveis.....	25
Figura 10. 1) Aventuras Fantásticas, jogo de “aventura”.....	26
Figura 11. 1) Masmorra: Dungeons of Arcadia; 2) Miniatura do jogo Masmorra: Dungeons of Arcadia e 3) Dungeons and Dragons, exemplos de jogos do estilo Dungeon Crawler.....	27
Figura 12. 1) Axis & Allies, jogo tradicional do gênero de guerra.....	27
Figura 13. 1) Terra Mystica e 2) Eldritch Horror cartas, jogo Eurogame.....	28
Figura 14. 1) REM Racers e 2) Autorama.....	28
Figura 15. 1) Jenga e 2) Genius, jogos de habilidades físicas e de memória.....	29
Figura 16. 1) Detetive, 2) Dobble e 3) Black Stories, 3 diferentes exemplos de jogos ilustrados em ordem de maior popularidade no Brasil.....	35
Figura 17. 1) Conto da Princesa Kaguya e 2) Rei Leão, Animações com ilustrações caricaturadas e simplificadas, ambas direcionadas para o público infantojuvenil.....	37
Figura 18. Banquete a Odin, jogo de ilustrações realistas.....	38
Fonte: MERCADO LIBRE MÉXICO (2025).....	38
Figura 19. Dixit, jogo com visual cartunescos.....	39
Figura 20. Black Stories, jogo de ilustrações simplificadas, com poucas linhas e cores.....	39
Fonte: JUNG UND ALT SPIELT (2023).....	39
Figura 21. Sleeping Gods, jogo com estética fantasiosa.....	40
Figura 22. The Mind, jogo constituído de imagens e figuras abstratas.....	40
Figura 23. Mapeamento de presença da Caatinga no território brasileiro.....	42
Figura 24. 1) veado-catingueiro, 2) tatu-bola, 3) ararinha-azul, 4) Soldadinho-do-araripe e 5) calango-de-cauda-verde, Mamíferos, aves e répteis populares da caatinga.....	42
Figura 25. 1) periquito-cara-suja e 2) mocó, Exemplos de espécies endêmicas da Caatinga...43	
Figura 26. 1) tamanduá-bandeira, 2) onça-parda, 3) carcará, 4) jiboia-constritora e 5) perereca-de-capacete, Mais exemplos variados, de mamíferos, ave, réptil e anfíbio da caatinga 44	
Figura 27. Ark Nova (2021).....	45
Figura 28. Trilhando a Caatinga (2022).....	46

Figura 29. Fauna (2008).....	46
Figura 30. 1) Bem Vindos a Everdell, 2) Somos a Floresta e 3) Trilha na Caatinga, imagens de jogos de tabuleiros que usam do tema fauna.....	47
Figura 31. Etapas da metodologia de Löbach em formato infográfico.....	49
Figura 32. Brainstorm vetorizado.....	53
Figura 33. Primeiro esquema (simplificado) das regras do Caamuflados, com quantidade de cartas, jogadores, fichas e fases de jogo.....	54
Figura 34. Fluxograma de regras e das fases do jogo Caamuflados.....	56
Figura 35. Logo do jogo Caamuflados.....	57
Figura 36. 1) Frente Secaa, 2) Frente Chuvatinga, 3) Frente Dia Quentinga, 4) Frente Troca Caamarada e 5) Verso dos Eventos, Cartas de Eventos (frente e verso).....	60
Figura 37. Carta de instruções rápidas, para usar durante o jogo.....	61
Figura 38. 1) Ficha de Votação (frente e verso), 2), 3) Carta de Recurso (frente e verso) e 4) Verso dos Eventos, Mais componentes de gameplay e identidade.....	62
Figura 39. Print de 3 páginas finalizadas do manual de regras e conceitos.....	63
Figura 40. 1) Tropical Sunday, 2) Antapani Extra Bold e 3) Lato, Tipografia do Caamuflados..	64
Figura 41. Paleta de cores do jogo Caamuflados.....	64
Figura 42. 1) Capa das regras Secret Hitler (SH), 2) Diagramação das regras e 3) Identidade de verso de carta, Referências de boardgame SH.....	65
Figura 43. 1) Verso identidade, 2) Carta de instruções e 3) Moedas, Referências de boardgame Coup.....	65
Figura 44. 1) Teste de fontes e 2) Conceito do arbusto, conjunto de elementos para logo.....	66
Figura 45. 1) Veado-catingueiro, 2) Perereca-de-capacete, 3) Calango-da-cauda-verde, 4) Tamanduá-bandeira, 5) Carcará, Processo de vetorização e pintura dos animais.....	67
Figura 46. 1) Primeiro conceito de cenário, 2) e 3) Rascunhos do primeiro evento, construção do modelo de cenário que se tornaram a base para todos os eventos.....	67
Figura 47. 1) Primeiro esboço de verso e 2) Primeiro testes de formas e cores, verso da carta “Animal Oculto”.....	68
Figura 48. 1) Margens internas e externas e 2) Planejamento da diagramação, livreto de regras	68
Figura 49. 1) Secaa, 2) Chuvatinga, 3) Dia Quentinga e 4) Troca Caamarada, Versões não definitivas dos eventos.....	69
Figura 50. 1), 2) Organização verso “Resumo de Jogo” e 3) Concepção de cores, Esboço frente e verso da carta de instruções.....	70
Figura 51. 1) Os protótipos com as cartas J, A, K e Q, números de 2-8, 2) e 3) Grupo teste, feito por alunos do curso de Design Gráfico.....	72
Figura 52. 1) Mockup eventos, 2) Mockup Identidades, e 3) Mockup dos recursos, Simulação das cartas.....	74
Figura 53. Mockup da ficha de votação.....	74
Figura 54. 1) Mockup da capa e 2) Mockup das página, Simulação do manual A5.....	75

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	12
1.1 Objetivos.....	13
1.1.1 Objetivo Geral.....	13
1.1.2 Objetivos Específicos.....	14
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	16
2.1 Boardgame.....	16
2.1.1 Categorias de Boardgame.....	19
2.1.2 Jogos por Mecânica.....	24
2.1.3 Jogos mais Populares no Brasil e no Mundo.....	29
2.1.4 Game Design para Boardgame.....	31
2.2 Ilustração em Boardgames.....	33
2.2.1 A função da ilustração nos Boardgames.....	33
2.2.2 Ilustração para público infantojuvenil.....	35
2.2.3 Tipos de Ilustração dos Boardgames.....	37
2.3 Fauna da Caatinga Brasileira.....	41
2.3.1 Fauna brasileira: a Caatinga no sertão.....	41
2.3.2 A representatividade da fauna nos jogos de tabuleiro.....	44
3. METODOLOGIA.....	48
3.1 Metodologia de Pesquisa.....	48
3.2 Metodologia de Projeto.....	48
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	51
4.1 Preparação.....	51
4.2 Geração.....	52
4.2.1 GDD.....	54
4.3 Avaliação.....	71
4.4 Realização.....	73
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	76
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	78
APÊNDICE A - MANUAL DE REGRAS E CONCEITOS.....	87

1. INTRODUÇÃO

O território brasileiro é extremamente vasto e com uma biodiversidade riquíssima. Em dados de 2023 e 2024, avaliadas pelo ICMBio (Instituto Chico Mendes de Conservação da Biodiversidade), são estimadas 15.521 espécies da fauna brasileira. Desse modo, é natural termos muitos animais icônicos e únicos, que atravessam os limites de nossos biomas, inclusive participando da cultura e até mesmo das cédulas em todo o país.

A Caatinga, em especial, é um bioma exclusivamente brasileiro, que tem um contraste natural com o resto do país; os animais são adaptados para viver em um ambiente árido, com longos períodos de seca. Desenvolvendo, assim, características de morfologia e cores mescladas com as plantas e terrenos bege acinzentados.

Esta monografia, desenvolvida como trabalho de conclusão de curso, tem o intuito de registrar a criação de um jogo que estimule o raciocínio contextualizado na estética da fauna brasileira, trazendo ilustrações e um storytelling sobre os animais da Caatinga. Além disso, há prioridade em estabelecer o público-alvo como infanto-juvenil, pois uma das motivações deste TCC é promover o pensamento estratégico por meio de jogos desafiadores, que possam influenciar positivamente o desenvolvimento de crianças e adolescentes.

Os jogos de tabuleiro, como xadrez, dama e ludo, são uma ótima opção para ativar o raciocínio lógico infantil. Isso porque, para conseguir vencer o jogo, as crianças são instigadas a tomar decisões e antecipar algumas jogadas. Com isso, elas conseguem trabalhar melhor sua memória e concentração. (Verbita, 2023)

A falta de jogos de tabuleiro que abordem a fauna da Caatinga brasileira que tragam artifícios e regras mais complexas reflete uma lacuna no acesso a experiências lúdicas que integrem educação e entretenimento. Essa carência é especialmente relevante para o público infantojuvenil, que se beneficiaria de jogos que desenvolvam habilidades cognitivas enquanto promovem a valorização da biodiversidade local, destacando a importância da representação ilustrativa cativante do bioma como componente histórico-cultural do país.

Para isso, propõe-se o desenvolvimento de um jogo de cartas estratégico baseado na fauna da Caatinga brasileira, combinando ilustrações atraentes ao público, storytelling envolvente e mecânicas desafiadoras para promover o aprendizado, a competitividade e o desenvolvimento cognitivo de crianças e adolescentes. O trabalho segue a metodologia de design industrial de Bernd Löbach (2001), adaptada ao contexto dos *boardgames*. O processo

inclui a pesquisa da fauna da Caatinga, o desenvolvimento de mecânicas estratégicas e a produção de protótipos com elementos visuais temáticos, resultando em um jogo educativo e acessível.

Este trabalho explora três áreas principais: o *boardgame*, inspirado em jogos estratégicos como *Coup* e *Secret Hitler*; a ilustração em jogos de tabuleiro, utilizada para criar uma estética atrativa e consistente; e a fauna da Caatinga brasileira, adotada como tema central e reforço estético da monografia. Os subtemas abordam jogos de cartas voltados ao público infantojuvenil, a representação dos animais (posturas e contextos visuais) e o storytelling, que norteará a construção narrativa e os personagens. O objetivo deste TCC é desenvolver um jogo de cartas estratégico que una biodiversidade específica e estilo de ilustração autoral, integrados por meio de uma narrativa coesa e envolvente.

O Problema de Pesquisa será a partir da pergunta “Como fazemos para criar um *boardgame* infantojuvenil sobre a Caatinga brasileira utilizando o estilo cartunesco de ilustração?”. Ademais, o Problema Prático será “A falta de *boardgames* infantojuvenis desafiadores que abordem a Caatinga brasileira com um o estilo de ilustração cartoon.”

A organização deste trabalho acompanha as etapas necessárias para a criação do jogo Caamuflados. Primeiramente, é apresentado um panorama teórico sobre jogos de cartas, ilustração voltada ao público infantojuvenil e a fauna da Caatinga. Em seguida, descreve-se a metodologia aplicada, baseada no design industrial de Bernd Löbach (2001) adaptado à proposta do jogo. O método é direcionado para produção de um produto, então foi priorizado acima de outras metodologias de jogo, pois o trabalho é em sua essência de Design Gráfico. Por fim, são detalhados o desenvolvimento visual, a construção das mecânicas, os testes com o protótipo e a finalização do produto, concluindo com reflexões sobre os resultados e possibilidades de aprimoramento.

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo Geral

Criar um jogo ambientado na fauna da Caatinga brasileira utilizando um estilo de ilustração cartunesca para o público infantojuvenil.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Conhecer sobre a fauna da Caatinga e apresentá-la de forma lúdica e educativa;
- Compreender como a ilustração é inserida no processo de criação de um *boardgame*;
- Estudar sobre os *boardgames*, apresentar sua definição e exemplos de categorias

1.2 Justificativa

O raciocínio lógico é um elemento imprescindível para o desenvolvimento cerebral do ser humano. Usar a lógica incentiva a mente a compreender a realidade, amplia nossa visão de mundo, do certo e do errado, da limitação do conhecimento e da natureza das coisas, facilitando nossa adaptação ao ambiente. É fundamental que esse estímulo seja promovido desde a infância, período em que ocorre o principal desenvolvimento cognitivo, de tomada de decisões e de inserção social. Como destaca Jean Piaget em sua obra *A Psicologia da Criança* (1966), o desenvolvimento do pensamento lógico atinge seu ápice no estágio operatório formal, quando o indivíduo se torna capaz de pensar abstratamente, formular hipóteses e deduzir conclusões — habilidades que são construídas desde os primeiros anos de vida.

Para o público jovem, há uma maior liberdade de estímulos cognitivos, já que a leitura e a interpretação textual já foram desenvolvidas. Por esse motivo, este trabalho adota o público infantojuvenil como foco e utiliza o jogo como ferramenta para estimular o raciocínio lógico. Por meio de obstáculos e da competência, busca-se desafiar o jovem a exercitar sua mente de forma estratégica.

Jogos que requerem planejamento, tomada de decisão e adaptação a novas informações são essenciais para desenvolver habilidades cognitivas. Entre os métodos eficazes, destacam-se os jogos de tabuleiro (...), simulações e dinâmicas de grupo proporcionam um ambiente colaborativo onde os alunos podem experimentar estratégias e avaliar consequências. (Costa, 2024)

Além disso, como elemento adicional de atração no jogo desenvolvido, destaca-se a ilustração da fauna de um bioma característico do Brasil. Para além dos objetivos já citados, a ilustração atua como um forte gatilho visual para o público, motivado também pelo tema dos animais da Caatinga — que, por ser pouco explorado em jogos desse tipo, possui grande

apelo visual e educativo. Como destaca Ramos (2014), os jogos cognitivos não apenas estimulam o raciocínio lógico, mas também ajudam a desenvolver habilidades como autorregulação e resolução de conflitos, ampliando o potencial educativo e lúdico do trabalho.

Por fim, esta monografia visa, de forma sintética, impulsionar o raciocínio lógico do público-alvo — especialmente crianças e adolescentes em fase de desenvolvimento — por meio de um desafiador jogo de cartas, ilustrado e ambientado em um recorte pouco explorado da fauna brasileira.

O objetivo central é cativar esse público não apenas por meio da jogabilidade estratégica, mas também através de elementos visuais, ilustrações atrativas e uma temática que valorize aspectos históricos, culturais e ambientais do Brasil. A base criativa foi fortemente influenciada por estilos artesanais, caricatos e minimalistas. Os animais da Caatinga, são fundamentais para unir o interesse em ilustração infantil com a valorização da cultura e do meio ambiente nacional, resultando em um visual carismático e expressivo, alinhado ao propósito educativo e lúdico do projeto.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Boardgame

O estudo dos jogos de tabuleiro, conhecidos internacionalmente como *boardgames*, é parte fundamental da compreensão contemporânea do design para entretenimento. Segundo Katie Salen e Eric Zimmerman em *Regras do Jogo – Volume 1* (2012), o jogo pode ser entendido como um sistema onde os jogadores se envolvem em conflitos artificiais, definidos por regras, com resultados quantificáveis. A tradução mais adequada para *boardgame* seria "jogo de tabuleiro", embora na prática, abarque também jogos de cartas, peças e acessórios, desde que sejam físicos, esses termos serão usados como sinônimos durante o trabalho. No Brasil, títulos como *War*, *Banco Imobiliário* e *Imagem & Ação* popularizaram o gênero.

Figura 1. 1) War e 2) Imagem e Ação, jogos mais vendidos do Brasil



Fonte: MERCADO LIVRE (2025)

Enquanto outros jogos contemporâneos como *Coup* e *Dixit* ampliaram sua diversidade temática e estratégica.

Figura 2. 1) Coup e 2) Dixit, jogos contemporâneos ordem de popularidade no Brasil



Fonte: AMAZON (2025) e MUNDO GALÁPAGOS (2025)

O estudo do design de jogos permite compreender os elementos fundamentais que compõem um *boardgame*, baseando-se em definições sistemáticas propostas na obra *Regras do Jogo – Fundamentos do Design de Jogos, Volume 1* (2012). Para esses autores, um jogo é entendido como um sistema em que jogadores se engajam dentro de um "círculo mágico", criando uma experiência com suas próprias regras que desprendem os jogadores da realidade para o entretenimento. Dessa maneira, a definição dos elementos essenciais para um jogo, proposta na referência citada, é descrita a seguir:

- **Regras:** São os limites que definem o comportamento permitido dentro do jogo. Elas não apenas orientam as ações dos jogadores, mas também moldam a experiência, determinando como os desafios serão enfrentados e como as escolhas individuais impactam o desenrolar da partida. Segundo Salen e Zimmerman, as regras estabelecem as bases da experiência lúdica, operando como a espinha dorsal do sistema.
- **Interação:** Refere-se ao envolvimento entre os jogadores, podendo ser competitivo, cooperativo ou misto. A interação é o que transforma o jogo em uma experiência dinâmica, pois as ações de um participante influenciam diretamente as estratégias dos outros, criando uma rede viva de decisões e consequências.
- **Objetivos:** São as metas que orientam o comportamento dos jogadores. Conquistar territórios, acumular recursos ou decifrar enigmas são exemplos de objetivos que fornecem motivação contínua, reforçando o propósito das ações realizadas durante a partida.

- **Sistema:** O jogo como um sistema fechado envolve componentes que interagem de maneira previsível, mas que também geram experiências emergentes. Cada elemento do jogo — regras, peças, tempo e interação — conecta-se para formar um todo coeso que existe apenas dentro do espaço simbólico do jogo. Esse sistema é o que garante a coesão interna e a autonomia da experiência lúdica.

Complementando essa abordagem estrutural, Nicolau (2018), destaca que o jogo é para além das regras rígidas, o ato de jogar e se envolver é inerente para nós. Nicolau (2018, p.11) observa que "Jogar é uma atividade natural do ser humano, tanto que ao brincar e jogar durante a infância ficamos demasiadamente absorvidos pela brincadeira de modo a envolvermos plenamente nossos sentimentos e emoções". Essa visão reforça que um *boardgame* não se limita à execução mecânica; ele se torna um campo fértil para o exercício da criatividade, da autonomia e do aprendizado, valores que são essenciais tanto para a formação do indivíduo quanto para o desenvolvimento de novas propostas de game design.

Um exemplo já citado que aplica-se bem nos elementos essenciais de um jogo é o *Banco Imobiliário*, amplamente popularizado no Brasil. Sua premissa básica consiste na compra, venda e negociação de propriedades, com o objetivo de levar os adversários à falência. Analisando os conceitos apresentados, é possível identificar claramente as regras (limites sobre como adquirir terrenos, construir casas e cobrar aluguéis), a interação (as negociações e competições diretas entre os jogadores), os objetivos (acumular patrimônio e eliminar os concorrentes) e o sistema (a estrutura fechada de movimentação no tabuleiro e transações econômicas internas).

Figura 3. Banco Imobiliário, jogo exemplificado como boardgame



Fonte: E-INVESTIDOR (2020) e MERCADO LIVRE (2025e)

Assim, o Banco Imobiliário, como muitos outros jogos, segue uma estrutura concreta de *boardgame*, pois reúne de forma clara os quatro elementos essenciais que definem o gênero. Essa estrutura serve como base para compreender e desenvolver novos jogos dentro dessa categoria, como o proposto neste trabalho.

2.1.1 Categorias de Boardgame

O mercado de jogos de tabuleiro no Brasil vem apresentando um crescimento consistente nos últimos anos, tanto em volume de vendas quanto na diversidade de títulos disponíveis. Segundo dados da Associação Brasileira de Fabricantes de Brinquedos (Abrinq), os jogos de tabuleiro representaram 13,1% das vendas de brinquedos no país em 2024, um aumento significativo em comparação aos 9,1% registrados em 2017 (AGÊNCIA SEBRAE, 2025). Esse avanço reflete o fortalecimento do interesse do público por experiências lúdicas mais estratégicas e coletivas. Já a poucos anos, em 2022, foram confirmados 685 lançamentos de novos jogos de tabuleiro no Brasil, evidenciando não apenas a alta demanda, mas também a expansão da variedade de categorias e estilos oferecidos aos consumidores (INFOMONEY, 2025).

Esse crescimento no volume de lançamentos reforça a necessidade de compreender as principais categorias de *boardgames* existentes, seus formatos, e suas características, para melhor identificar tendências e preferências do público.

Como bem explica a editora Paper Games (2025):

“Os boardgames (...) estão cada vez mais em alta no mercado e um dos principais motivos disso é a vasta diversidade de títulos existentes na atualidade, que devido às mais variadas categorias e mecânicas de jogo conseguem agradar pessoas de todas as idades.”.

A classificação dos jogos de tabuleiro em gêneros ou categorias é fundamental para entender as diferentes experiências propostas por esses jogos. Segundo a Corvus Belli (2025), os jogos podem ser agrupados tanto pelo tipo de componentes utilizados quanto pelas mecânicas principais que orientam sua jogabilidade. A seguir, será feita uma exposição sobre as principais categorias de *boardgames*, trazendo exemplos relevantes, especialmente no contexto brasileiro.

- **Card Games (Deckbuilding):**

Os *Card Games* são jogos baseados em cartas, nos quais os jogadores competem para ganhar pontos, controlar recursos ou melhorar seus baralhos ao longo da partida. Essa mecânica exige construção estratégica e adaptação constante. Um exemplo internacionalmente reconhecido é *Dominion* (2008), considerado o precursor do gênero *deckbuilding*. No Brasil, jogos como *Copas* e *Truco* representam exemplos populares de jogos de cartas tradicionais, enquanto no segmento de *deckbuilding*, *Cartógrafos* (da Grok Games) é um título que tem ganhado destaque.

Figura 4. 1) Copas 2) Cartógrafos e 3) Dominion, jogos “Card Games”



Fonte: SHOPEE (2025), BRAVO JOGOS (2025) e ETSY (2025)

- **Card Game (Dedução Social, Blefe e Hidden Roles):**

Frequentemente classificados como Card Games, jogos como *Coup* e *Secret Hitler* também pertencem ao gênero de Dedução Social. Nesses jogos, a dinâmica está na incerteza, exigindo dos jogadores habilidades de lógica, atenção, persuasão e comunicação. Em *Secret Hitler*, por exemplo, os participantes são divididos secretamente entre liberais e fascistas, e precisam aprovar ou impedir políticas enquanto tentam descobrir, ou ocultar, a identidade dos

demais jogadores, impedindo que Hitler chegue ao poder. O sucesso nessa categoria, segundo Corvus Belli (2025), depende da capacidade de enganar e deduzir a identidade dos outros jogadores, mantendo-se protegido dentro da dinâmica de engano e suspeita.

Figura 5. Secret Hitler, exemplo de jogo de Dedução Social



Fonte: REMINISCÊNCIAS (2024).

- **Role-Playing Games (RPG):**

Os *Role-Playing Games* são jogos que enfatizam a criatividade, a interpretação de personagens e a narrativa coletiva. Utilizam dados, fichas de personagens, mapas e, eventualmente, miniaturas. No Brasil, o *Dungeons & Dragons* (D&D) é extremamente popular, mas há também produções nacionais, como o *Tormenta RPG*, considerado um marco entre os jogadores brasileiros (TREVISAN et al., 2020).

Figura 5. Tormenta20, exemplo de jogo RPG brasileiro



Fonte: OLX (2025); SVALDI (2020)

- **Token Games:**

Os *Token Games* são jogos que utilizam peças abstratas para representar os jogadores no tabuleiro, sem grande preocupação estética. Exemplos clássicos são o *Ludo* e o *Monopoly*. No Brasil, o *Banco Imobiliário* é uma versão popular do *Monopoly*, adaptada para o mercado nacional pela Estrela.

Figura 6. 1) Ludo e 2) Monopoly, jogos do gênero “Token Games”



Fonte: MAGAZINE LUIZA (2025d) e DENGUINHO (2025)

- **Miniature Games:**

Esses jogos utilizam miniaturas detalhadas que impactam diretamente o andamento da partida, muitas vezes em cenários de batalha ou conflito. Exemplos internacionais incluem *Warhammer 40K*. No Brasil, apesar do público ser mais de nicho, jogos como *DesConfronto* (baseado em miniaturas) vêm conquistando espaço entre os colecionadores e jogadores de wargames.

Figura 7. 1) Warhammer 2) Miniatura ampliada de Warhammer e 3) Confronto, jogos de “miniaturas”



Fonte: WIKIPEDIA (2025), MERCADO LIVRE CHILE (2025) e ACESSÓRIOS BG (2025)

2.1.2 Jogos por Mecânica

Além de classificar os jogos de tabuleiro por categorias temáticas ou estilos de jogo, uma maneira fundamental de entendê-los é através de suas mecânicas. As mecânicas são o conjunto de regras e estruturas que definem como o jogo opera, moldando a interação entre os jogadores, os objetivos e as diferentes estratégias para alcançá-los. Compreender as principais mecânicas é crucial para analisar a dinâmica de um jogo, sua complexidade e o tipo de experiência que ele oferece. Essa abordagem também ajuda a identificar tendências de design e preferências do público, proporcionando uma visão mais abrangente do mercado de *boardgames* contemporâneo. A seguir, vamos explorar algumas das mecânicas mais comuns e como elas se aplicam a jogos populares, com um foco especial naqueles que têm se destacado no cenário nacional.

- **Abstract:**

Jogos abstratos são aqueles que possuem mecânicas simples e focadas mais na estratégia do que em uma ambientação temática. Exemplos tradicionais dentro dessa categoria no Brasil são *Xadrez* e *Damas*.

Figura 8. 1) Xadrez e 2) Dama, jogos “abstratos” tradicionais no Brasil



Fonte: BRASIL ESCOLA (2025) e MAGAZINE LUIZA (2025b)

- **Strategy Games:**

Os jogos de estratégia exigem planejamento meticuloso, decisões de longo prazo e adaptação constante. Exemplos notáveis são *Catan* (que também se encaixa na gestão de recursos) e *Terraforming Mars*. No Brasil, *War* é um dos mais famosos jogos de estratégia, conhecido por seu apelo popular desde a década de 1970.

Figura 9. 1) Catan e 2) Terraforming, exemplos de jogos de “estratégia” notáveis



Fonte: MAGAZINE LUIZA (2025a) e MERCADO LIVRE (2025c)

- **Adventure Games:**

Os jogos de aventura envolvem exploração de mundos imaginários, resolução de desafios e evolução dos personagens. Internacionalmente, *Gloomhaven* é um exemplo

expressivo. No Brasil, o jogo *Aventuras Fantásticas* (baseado nos livros de Steve Jackson) representa bem essa categoria.

Figura 10. 1) *Aventuras Fantásticas*, jogo de “aventura”



Fonte: CLEMENTONI (2025)

- **Dungeon Crawler:**

O *Dungeon Crawler* é um subgênero dos jogos de aventura que foca na exploração de masmorras, combate a monstros e coleta de tesouros. Exemplos globais incluem *Descent: Journeys in the Dark*. No Brasil, *Masmorra: Dungeons of Arcadia* (da Cool Mini or Not, com forte presença no mercado nacional) é um exemplo relevante.

Figura 11. 1) *Masmorra: Dungeons of Arcadia*; 2) Miniatura do jogo *Masmorra: Dungeons of Arcadia* e 3) *Dungeons and Dragons*, exemplos de jogos do estilo *Dungeon Crawler*



Fonte: MAGAZINE LUIZA (2025e), BOARDGAMEGEEK (2025) e BLACK NERD PROBLEMS (2025)

- **Wargames:**

Wargames simulam conflitos militares com o uso de miniaturas ou marcadores em mapas táticos. *Axis & Allies* é um exemplo clássico internacional. No Brasil, o jogo *Combate* e suas muitas versões, representou uma tentativa nacional de explorar mais desse nicho.

Figura 12. 1) Axis & Allies, jogo tradicional do gênero de guerra



Fonte: AMAZON (2025a)

- **Gestão de Recursos (Eurogame):**

Nos *Eurogames*, a gestão eficiente de recursos, expansão territorial e cumprimento de metas econômicas são centrais para a vitória. *Terra Mystica* é um bom exemplo dessa categoria, juntamente com *A Eldritch Horror* adapta elementos eurogame com temas de horror cósmico, evidenciando a versatilidade do estilo.

Figura 13. 1) Terra Mystica e 2) Eldritch Horror cartas, jogo Eurogame

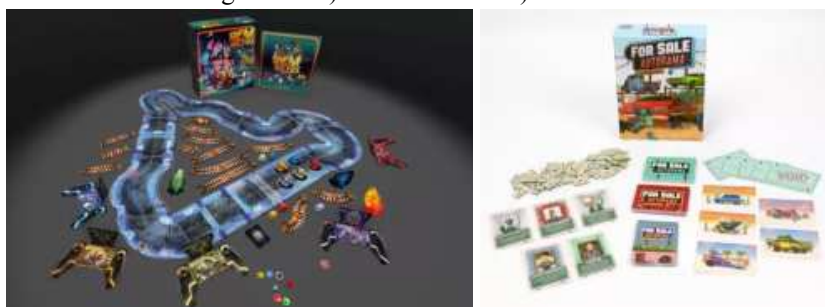


Fonte: ALIXPRESS (2025) e MERCADO LIBRE COLOMBIA (2025)

- **Jogos de Corrida:**

Nessa categoria, o objetivo principal é ser o primeiro a atingir a linha de chegada, frequentemente enfrentando obstáculos e adotando diferentes estratégias. Um exemplo recente é *REM Racers*. No mercado nacional, *Autorama* foi um brinquedo-jogo de corrida extremamente popular, embora mais voltado à experiência física do que à lógica de tabuleiro tradicional.

Figura 14. 1) REM Racers e 2) Autorama

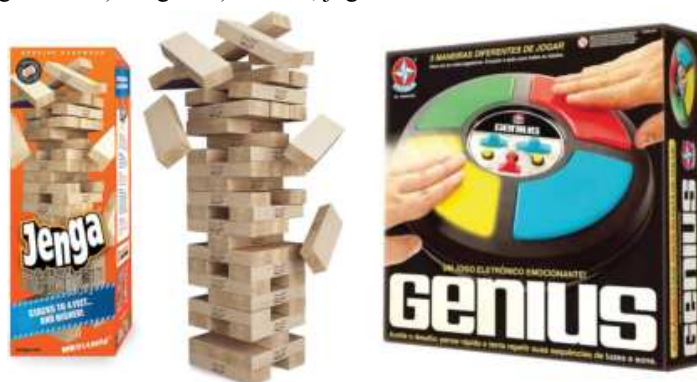


Fonte: BOARDGAMEGEEK (2025) e JJOMSAE (2025)

- **Jogos de Habilidade e Mestre:**

Esses jogos dependem das habilidades físicas ou mentais dos jogadores, como lógica, memória ou destreza. Exemplos incluem *Jenga* (habilidade física) e no Brasil, jogos como *Genius* (da Estrela) são ícones que testam a memória dos jogadores.

Figura 15. 1) Jenga e 2) Genius, jogos de habilidades físicas e de memória



Fonte: AMAZON (2025d) e MAGAZINE LUIZA (2025c)

2.1.3 Jogos mais Populares no Brasil e no Mundo

Os gêneros e categorias dos jogos de tabuleiro influenciam diretamente na sua popularidade e no público que os consome, refletindo preferências por tipos específicos de mecânica, temática e complexidade. Com base nisso, foram coletados os seguintes dados sobre os jogos mais vendidos e bem avaliados no Brasil nos últimos anos.

- **Top 5 Jogos vendidos no Mercado Livre (2023):**

1. *Coup (2ª edição)* – Recomendado para maiores de 10 anos – *Card Game / Dedução Social*
2. *Rummikub* – Indicado para jogadores a partir de 7 anos – *Abstract*
3. *Detetive com aplicativo* – Adequado para maiores de 8 anos – *Jogo de Habilidade e Mestre*
4. *Perfil 6* – Maiores de 12 anos – *Jogo de Habilidade e Mestre*
5. *Pinguim numa Fria* – Crianças a partir de 5 anos – *Abstract / Habilidade Física*

- **Top 4 Jogos vendidos na Amazon Brasil (2025):**

1. *Jogo Perfil Express Filmes e Séries* – Grow – Maiores de 12 anos – *Jogo de Habilidade e Mestre*
2. *Pais & Filhos, Rouba Monte* – Crianças a partir de 6 anos – *Card Game*
3. *Dominó Quantidades em Madeira 28 Peças* – Crianças a partir de 3 anos – *Abstract*
4. *Black Stories: Crimes Reais* – Maiores de 12 anos – *Role Playing (Light)*

- **Top 3 Jogos bem avaliados pelos usuários da Ludopedia (2025):**

1. *Brass: Birmingham* – Recomendado para maiores de 14 anos – *Strategy Game*
2. *Terraforming Mars* – Indicado para jogadores a partir de 12 anos – *Strategy Game*
3. *Projeto Gaia* – Adequado para maiores de 14 anos – *Strategy Game*

Observa-se que a maioria dos jogos de tabuleiro mais populares no Brasil é direcionada a adolescentes e adultos, com faixas etárias mínimas geralmente recomendadas a

partir de 12 ou 14 anos. Entretanto, há também uma diversidade de jogos voltados para o público infantil, com idades mínimas recomendadas entre 3 e 10 anos, o que demonstra a variedade existente para atender diferentes faixas etárias e preferências dos consumidores.

Os indicativos gêneros mais populares de jogos de tabuleiro no Brasil estão entre o: Strategy Game / Eurogame, voltados à gestão de recursos e planejamento estratégico; seguidos pelos Jogos de Habilidade e Mestre, que envolvem lógica, dedução e memória; e pelos Card Games e jogos Abstract, mais simples e acessíveis ao público geral. Esses dados evidenciam que o escopo de interesse infantojuvenil é grande, podendo ir de jogos estratégicos mais elaborados até mais simples. O que reforça a importância do lúdico para cativar e se adaptar ao desafio e a proposta do jogo, que pode variar em diversos temas e gêneros.

2.1.4 Game Design para Boardgame

O *Game Design* consiste no processo de criação e planejamento das mecânicas, das regras, da narrativa e da experiência do jogador dentro do jogo. Trata-se de uma etapa fundamental para garantir a atuação coesa entre as diferentes áreas do desenvolvimento, transformando ideias iniciais em experiências interativas envolventes.

Segundo o portal Crie Seus Jogos (s.d.), o uso do *Game Design Document* (GDD) é uma prática amplamente recomendada, pois o documento atua como um guia vivo que registra as decisões e mudanças ao longo do projeto, servindo como base para a comunicação entre os membros da equipe e o alinhamento geral do desenvolvimento.

Ainda de acordo com o mesmo portal, o GDD pode conter seções como: nome do projeto, *high concept* (conceito/ideia central), *gameplay* e enredo, fluxo do jogo (organograma funcional), *level design* (fases do jogo, como no caso de jogos de tabuleiro), interface de usuário (mecanismos de interação), áudio e música, *concept art*, referências visuais, ideias adicionais e observações. A presença desses elementos contribui para uma visão abrangente e estruturada do jogo, facilitando o planejamento e a coesão entre as áreas técnicas e criativas envolvidas.

O modelo de GDD adotado neste projeto foi baseado na proposta disponibilizada pelo Campus Virtual Fiocruz (s.d.), uma iniciativa educacional da Fundação Oswaldo Cruz voltada

à produção de conteúdos digitais e didáticos. O modelo a seguir é a base para organizar os principais elementos do jogo, em tópicos:

- **Nome do Projeto:** identificação do título provisório ou definitivo do jogo.
- **High Concept (Conceito/Ideia):** um parágrafo que descreve a essência do jogo, suas principais características, temática e inovações.
- **Gameplay e Enredo (Roteiro):** descrição das mecânicas principais, interação com o jogador, objetivos, personagens, história e ambientação do jogo.
- **Fluxo do Jogo (Organograma Funcional):** representação visual das transições entre menus, fases, telas de vitória ou derrota, e opções de configuração.
- **Level Design (Fases do Jogo - Tabuleiro):** detalhamento dos mapas ou tabuleiros, com a posição de personagens, itens e obstáculos, normalmente ilustrado com imagens.
- **Interface de Usuário (Mecanismos de Interação):** estrutura da interface visual, como serão dispostos menus, indicadores e outros elementos gráficos.
- **Áudio e Música:** caracterização dos efeitos sonoros, trilhas musicais e como eles influenciam a atmosfera do jogo.
- **Concept Art e Referências Visuais:** ilustrações conceituais e referências visuais que orientarão a produção artística do jogo.
- **Ideias Adicionais e Observações:** funcionalidades extras, propostas futuras ou anotações importantes relacionadas ao desenvolvimento.

Abaixo serão listados exemplos de utilização de GDD em jogos de tabuleiro brasileiros:

- **SensiDex:**

O SensiDex é um jogo de tabuleiro educativo brasileiro focado no desenvolvimento de habilidades emocionais. Durante seu desenvolvimento, a equipe criou um Documento de Design de Jogo que seguiu as etapas clássicas de um GDD. O documento abrange elementos como sinopse, gameplay, arte conceitual, recursos de gamificação e trilha sonora, servindo como um guia de referência para todo o processo de criação. Além de organizar o

desenvolvimento, o GDD do SensiDex também ajudou a garantir que o objetivo educativo do jogo fosse mantido de forma consistente ao longo das fases de teste e ajustes. "No desenvolvimento do jogo de tabuleiro Sensidex, o GDD foi concebido como um documento organizador e de registros das ideias, propostas e trajetórias de criação." (RAMOS, 2022, p. 4).

Figura 16. 1) e 2) Protótipo e tabuleiro versão inicial

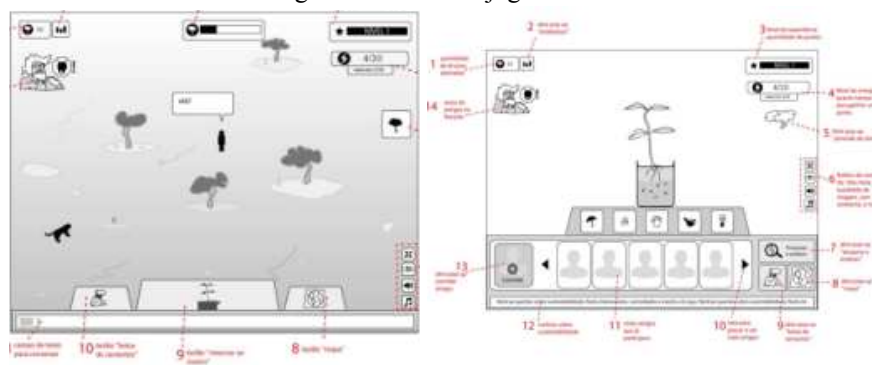


Fonte: LIMA; RODRIGUES; PEREIRA, (2022)

- **MUDA:**

O MUDA é outro projeto brasileiro que aplicou metodologias formais de documentação para o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro educativo voltado à conscientização sobre sustentabilidade e reflorestamento. Na criação do MUDA, o GDD foi utilizado para detalhar as mecânicas de jogo, o enredo, o fluxo de fases e as interações dos jogadores, além de alinhar os objetivos didáticos com a experiência de jogo. O documento também incluía considerações sobre a arte e sugestões para futuros aprimoramentos, funcionando como ferramenta de comunicação entre os desenvolvedores e como planejamento para expansão do projeto. "Utilizar a ferramenta GDD (Game Design Document ou Documento de Game Design) no contexto acadêmico, como apoio para o processo de Game Design." (VASCONCELOS, 2012, p. 14).

Figura 17. HUD do jogo MUDA



Fonte: VASCONCELOS (2018).

O uso do GDD nos projetos SensiDex e MUDA evidencia sua importância, não apenas como instrumento de organização interna, mas também como diferencial competitivo para a apresentação de jogos a editoras e patrocinadores. Em um mercado cada vez mais exigente, o profissionalismo refletido na documentação detalhada pode ser decisivo para viabilizar a publicação de novos projetos.

Assim, a adoção de um GDD completo, abordando desde o conceito inicial até detalhes visuais e sonoros, é altamente recomendada para todos os desenvolvedores que buscam excelência na produção de jogos de tabuleiro.

2.2 Ilustração em Boardgames

2.1.1 A função da ilustração nos Boardgames

A ilustração exerce um papel fundamental nos *boardgames*, funcionando além de um elemento estético, ele é ferramenta de compreensão muitas vezes indispensável. A composição visual dos jogos, através de cores, formas e símbolos, é capaz de organizar a informação de maneira acessível, facilitando a leitura das regras, a identificação de mecânicas e a ambientação temática. Como destacam Silva e Fonseca (2020), a inserção de figuras coloridas pode engajar a atenção e desencadear uma percepção mais robusta, através da clareza visual é possível conseguir interpretações mais precisas. Assim, a ilustração contribui diretamente para o entendimento das ações possíveis no jogo e para a experiência tanto emocional quanto sensorial dos jogadores.

Além disso, a ilustração nos jogos de tabuleiro tem um impacto direto na imersão e na construção da identidade visual da experiência lúdica. A narrativa reforça o envolvimento dos jogadores, com a função de guiar suas percepções e emoções ao longo da partida.

Conforme destaca o site Comando Geek (s.d.), ilustrações bem elaboradas não apenas embelezam o jogo, mas “desempenham um papel fundamental na experiência do jogador, pois contribuem para a imersão no universo do jogo (...) as ilustrações ajudam a transmitir a narrativa e a atmosfera do jogo”.

Da mesma maneira, Viana (2017, p.10) reafirma bem que “a ilustração visa contextualizar o objeto dentro do universo do jogo ou filme”. Ao criarem um “universo” visual coeso, as ilustrações possibilitam que o jogador internalize com mais facilidade o enredo e os papéis de cada elemento do jogo, tornando a dinâmica mais fluida e intuitiva. Isso é relevante em jogos com regras complexas ou ficcionais, pois o que é visto atua como ponte entre o mundo do jogo e o jogador.

Jogos clássicos e populares no Brasil, como Detetive, Dobble e Black Stories, demonstram como a ilustração pode estar presente em inúmeras abordagens de jogo, em diferentes temas e objetivos, mas mantendo-se fundamental para seu funcionamento. Em Detetive, temos uma atmosfera de mistério, contribuindo para a narrativa investigativa do jogo. Dobble, trás a proposta visual como a própria mecânica, fazendo a ilustração ser parte das regras, que inclusive testa os limites da velocidade de assimilação visual dos jogadores. Em Black Stories a ilustração está atrelada tanto a mecânica, quanto a ambientação, dando ampla versatilidade e criatividade na experiência. Tais exemplos evidenciam a ilustração atuando como ferramenta de reforço visual de 3 maneiras diferentes, enriquecendo a jogabilidade e influenciando sua imersão.

Figura 18. 1) Detetive, 2) Dobble e 3) Black Stories, 3 diferentes exemplos de jogos ilustrados em ordem de maior popularidade no Brasil



Fonte: LUDOPEDIA (2025d), NERDIVÃ (2020) e PALADINS GAMES (2025)

Mesmo em jogos amplamente conhecidos e difundidos, como os mencionados anteriormente, o apelo visual não é um mero enfeite, mas parte integral da experiência lúdica. As ilustrações tornam-se, assim, uma linguagem própria dos jogos, moldando a percepção e ampliando o potencial de envolvimento dos jogadores com o mundo ficcional apresentado.

2.2.2 Ilustração para público infantojuvenil

Anteriormente pudemos avaliar o perfil dos jogos de tabuleiro mais populares no mercado brasileiro, de acordo com *Ludopedia*, *Mercado Livre* e *Amazon*, percebeu-se uma concentração significativa em dois públicos principais: o infantil e o adolescente/jovem adulto. De um lado, há jogos indicados para crianças a partir dos 3 até os 10 anos; de outro, títulos voltados a jogadores a partir dos 12 ou 14 anos. Dentro desse intervalo, o público infantojuvenil ocupa uma posição central, situada justamente na transição entre essas duas fases. Como bem define o Segundo o Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069/1990), criança é a pessoa com até doze anos incompletos, e adolescente, entre doze e dezoito anos (BRASIL, 1990). Essa faixa etária, que compreende crianças em processo de amadurecimento até adolescentes em formação, apresenta demandas visuais próprias, exigindo abordagens gráficas que por exemplo se adequem as referências populares da atualidade ou resgate estéticas específicas de outras plataformas.

Como afirmam Dallabona e Mendes (2004), os elementos visuais e lúdicos, quando bem empregados, ampliam o potencial educativo das atividades e facilitam a apropriação de conteúdos de forma espontânea e prazerosa. Nesse contexto, Bevilaqua (2025) destaca que as ilustrações desempenham um papel fundamental no desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças, auxiliando na compreensão de conceitos complexos e na expressão de sentimentos, além de promoverem a criatividade e a retenção de informações.

A ilustração no design infantojuvenil vai além do aspecto estético, desempenhando um papel essencial na comunicação e compreensão do conteúdo. Ela utiliza elementos como cor, forma, textura e ritmo para criar uma linguagem visual que facilita a interpretação das mensagens, especialmente para crianças em fase de alfabetização ou com habilidades de leitura emergentes. Segundo o Instituto de Apoio à Criança (2011), a ilustração é fundamental

tanto para a compreensão do texto quanto para o desenvolvimento da criança, promovendo o entendimento pictórico e verbal, além de estimular a comunicação.

No design para o público infantojuvenil, o uso de ilustrações simplificadas, com traços pequenos, poucos detalhes e cores vibrantes, é uma estratégia eficaz para capturar a atenção e facilitar a compreensão do conteúdo visual. “As crianças, mesmo que de forma livre, utilizam seus desenhos e todos os seus componentes – traços, formas e cores – para expressar algo” (CARRASSARI, 2023, p. 37). A autora destaca ainda que, por meio do uso espontâneo de cores vibrantes, as crianças, quando coloridas, revelam aspectos de sua personalidade, características comportamentais e emocionais, comunicando-se de forma instintiva através das tonalidades escolhidas. Esse princípio se estende para além do desenho infantil, encontrando aplicação também em produções visuais voltadas ao público infantojuvenil. As nuances de cor e as formas, por exemplo, desempenham papel expressivo fundamental em animações como *O Conto da Princesa Kaguya* e *O Rei Leão*, nas quais os elementos visuais são cuidadosamente utilizados para transmitir emoções, construir atmosferas narrativas e facilitar a identificação do público com a história. Essa abordagem reforça como a ilustração pode guiar o olhar, estimular a imaginação e facilitar o entendimento, tornando-se um recurso essencial na comunicação visual de jogos e materiais voltados ao público infantojuvenil.

Figura 19. 1) Conto da Princesa Kaguya e 2) Rei Leão, Animações com ilustrações caricaturadas e simplificadas, ambas direcionadas para o público infantojuvenil



Fonte: INSTAGRAM (2025) e PINTEREST (2025)

2.2.3 Tipos de Ilustração dos Boardgames

Lucas Maier Costa (2023) expõe que a presença de elementos visuais cuidadosamente

pensados nos jogos de tabuleiro permite que o jogador se relacione com o universo do jogo de maneira mais fluida e natural. Ele argumenta que a construção de um “mundo fantástico” por meio da ilustração não apenas guia o olhar e a atenção do jogador, mas também provoca um senso de pertencimento à narrativa proposta.

Com base nessa perspectiva, é possível afirmar que diferentes propostas narrativas em jogos exigem abordagens visuais igualmente diversas. Diferentes histórias pedem diferentes atmosferas, e essas atmosferas constroem, em grande parte, por meio da escolha de um estilo de ilustração adequado ao universo do jogo. Assim, os jogos de tabuleiro exploram uma ampla gama de estéticas visuais que vão desde traços realistas e detalhados até formas mais simplificadas e simbólicas. Para melhor compreender essas possibilidades, selecionados e devidamente resumidos, os estilos ilustrativos mais recorrentes, tomando como base a classificação apresentada por Kosenko (2025), e os relacionamos a jogos populares no mercado brasileiro.

- **Ilustração Realista:**

Estilo que busca representar elementos do jogo com fidelidade à aparência do mundo real, utilizando detalhes, proporções corretas e sombreamentos complexos. Costuma ser empregado em jogos voltados ao público adulto, com temáticas históricas, militares ou científicas. O jogo *Banquete a Odin*, utiliza ilustrações realistas e detalhadas para representar a vida cotidiana dos vikings, com grande riqueza histórica.

Figura 20. Banquete a Odin, jogo de ilustrações realistas



Fonte: MERCADO LIBRE MÉXICO (2025)

- **Ilustração Cartunesca:**

Com traços exagerados, expressivos e uso intenso de cores vibrantes, esse estilo é voltado principalmente para o público infantil e infantojuvenil. Os personagens são caricatos e os cenários coloridos, o que favorece a imersão lúdica, podemos ser exemplificados como o próprio quadrinho tradicional quanto o estilo japonês (mangá e anime). *Dixit* e *Black Stories* apostam em imagens expressivas e simbólicas, com traços soltos e atmosfera lúdica ou misteriosa.

Figura 21. Dixit, jogo com visual cartunesco



Fonte: MERCADO LIVRE (2025a)

- **Ilustração Minimalista:**

Envolve o uso de formas simples, poucas cores e ausência de detalhes complexos, priorizando clareza e funcionalidade visual. É comum em jogos educativos ou de raciocínio lógico. Tanto *Coup* quanto o *Black Stories* aplicam poucos elementos visuais, ícones marcantes e paletas limitadas para reforçar clareza e leitura rápida.

Figura 22. Black Stories, jogo de ilustrações simplificadas, com poucas linhas e cores



Fonte: JUNG UND ALT SPIELT (2023)

- **Ilustração Fantástica:**

Explora o imaginário e a fantasia, com liberdade criativa para criar criaturas, cenários e atmosferas que fogem do real. Ideal para jogos de aventura, ficção e mistério. *Sleeping Gods*, apresenta cenários e personagens ricos em fantasia, com arte pictórica que reforça a imersão narrativa.

Figura 23. Sleeping Gods, jogo com estética fantasiosa



Fonte: BOARD GAME QUEST (2021)

- **Ilustração Abstrata:**

Dispensa representações figurativas em favor de padrões, símbolos e formas geométricas. Seu foco está na dinâmica e nas regras do jogo, mais do que em uma narrativa visual. O clássico *The Mind* usa formas abstratas e simbolismo minimalista para provocar sensações e conexão entre os jogadores sem linguagem verbal.

Figura 24. The Mind, jogo constituído de imagens e figuras abstratas



Fonte: CLUBE NERD (2014)

Diante das opções apresentadas, a ilustração no estilo cartunesco com traços suaves e cores vibrantes se revela a mais adequada para o jogo que estamos desenvolvendo, considerando tanto o público infantojuvenil quanto a intenção de transmitir uma atmosfera lúdica, acessível e cativante. Esse estilo visual permite a criação de personagens expressivos, cenários envolventes e elementos gráficos que despertam o interesse e a curiosidade dos jogadores mais jovens, além de facilitar a leitura visual e a compreensão das ações dentro do jogo.

A escolha por esse tipo de ilustração também está alinhada com a proposta pedagógica do projeto, que busca combinar entretenimento e aprendizado de maneira leve e visualmente atrativa. Dessa forma, o estilo escolhido cumpre um papel fundamental tanto na construção da identidade visual do jogo quanto na experiência geral do usuário.

2.3 Fauna da Caatinga Brasileira

Segundo definição do IBGE (2024), bioma é o conjunto de vida vegetal e animal que compartilha condições semelhantes de clima, geologia e processos de formação da paisagem, resultando em uma diversidade própria de flora e fauna. O Brasil possui seis biomas principais: Amazônia, Cerrado, Caatinga, Mata Atlântica, Pantanal e Pampa. Entre eles, a Caatinga foi escolhida como tema deste projeto por ser o único bioma exclusivamente brasileiro, o que reforça seu valor cultural, educacional e seu potencial como base lúdica para o desenvolvimento de um jogo.

2.3.1 Fauna brasileira: a Caatinga no sertão

A Caatinga abriga uma fauna rica e adaptada às condições semiáridas do Nordeste. Segundo o Instituto Brasileiro de Florestas (s.d.), "a fauna da Caatinga é composta por espécies altamente adaptadas para sobreviverem nas condições de clima semiárido e com pouca disponibilidade de água". Essa adaptabilidade resulta em uma variedade de espécies únicas, muitas das quais endêmicas, que desempenham papéis cruciais nos ecossistemas locais.

Figura 25. Mapeamento de presença da Caatinga no território brasileiro



Fonte: Site ISPN: Caatinga

O sertão nordestino, onde a Caatinga predomina, é caracterizado por vastas áreas de vegetação rasteiras de pequeno e médio porte, alternando entre períodos de seca e chuvas esparsas. A população humana é relativamente dispersa, com comunidades rurais tradicionais, coexistindo com a fauna local. Através do site Educa Mais Brasil (2020) podemos identificar exemplos de animais populares como o veado-catingueiro e o tatu-bola, aves como a ararinha-azul e o Soldadinho-do-araripe e répteis como o calango-de-cauda-verde.

Figura 26. 1) veado-catingueiro, 2) tatu-bola, 3) ararinha-azul, 4) Soldadinho-do-araripe e 5) calango-de-cauda-verde, Mamíferos, aves e répteis populares da caatinga



Fonte: TODA MATÉRIA (s.d.)

A fauna da Caatinga é composta por uma variedade de espécies, incluindo mamíferos, aves, répteis, anfíbios e invertebrados. Segundo o Instituto Brasileiro de Florestas (s.d.), o ambiente abriga aproximadamente 178 espécies de mamíferos, 221 de répteis, 45 de anfíbios e mais de 500 espécies de aves. Muitas dessas espécies são endêmicas, ou seja, exclusivas da região. Como relatado pela Associação Caatinga (2022), o periquito-cara-suja e o mocó, são exemplos de espécies endêmicas, ambos ameaçados de extinção.

Figura 27. 1) periquito-cara-suja e 2) mocó, Exemplos de espécies endêmicas da Caatinga



Fonte: PARQUE DAS AVES (2025) e FURTADO (2019).

De acordo com o Instituto Sociedade, População e Natureza (2023), a Caatinga é um dos biomas mais ameaçados do Brasil, com diversas espécies em risco devido à degradação ambiental, desmatamento e mudanças climáticas.

Através da Secretaria de Meio Ambiente, Infraestrutura e Logística (2025), sabemos que este bioma abrange áreas dos estados de Alagoas, Bahia, Ceará, Maranhão, Minas Gerais, Paraíba, Pernambuco, Piauí, Rio Grande do Norte e Sergipe. Incluindo outros animais bem conhecidos como o tamanduá-bandeira, a onça-parda, carcará, a jiboia-constritora e a perereca-de-capacete. Toda essa fauna singular, adaptada ao clima semiárido e ambientada em um sertão desafiador, representa uma unidade biológica e estética forte que perdura.

Figura 28. 1) tamanduá-bandeira, 2) onça-parda, 3) carcará, 4) jiboia-constritora e 5) perereca-de-capacete, Mais exemplos variados, de mamíferos, ave, réptil e anfíbio da caatinga



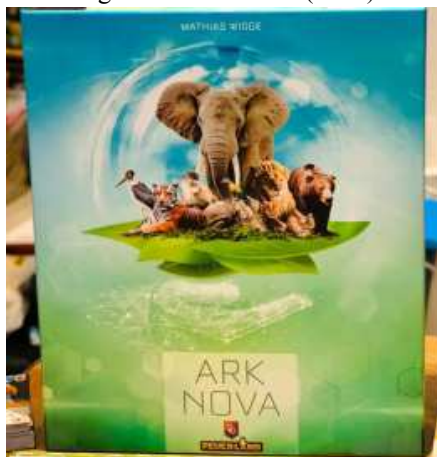
Fonte: REVISTA AMAZÔNIA (2025) e TODA MATÉRIA (s.d.)

2.3.2 A representatividade da fauna nos jogos de tabuleiro

Um exemplo recente e expressivo de jogo de tabuleiro com temática animal é *Ark Nova* (2021) com mais de 20 mil novos jogadores só em 2023, segundo dados do *BoardGameGeek*. O jogo convida os participantes a administrarem zoológicos modernos com foco em estratégias de preservação ambiental e biodiversidade, promovendo a construção de recintos, o abrigo de espécies e o apoio a projetos de conservação ao redor do mundo. A variedade de animais presentes é um dos seus pontos mais relevantes: o jogo traz cartas com

espécies de diferentes biomas e continentes, como o tigre-de-sumatra, a onça-pintada, o flamingo-menor, o dragão-de-komodo, o urso-de-óculos, o tamanduá-bandeira, o coala e até o ornitorrinco. Cada espécie é acompanhada de ilustrações detalhadas, requisitos ecológicos e efeitos mecânicos que influenciam diretamente a pontuação e as escolhas estratégicas dos jogadores. É uma forte referência como proposta de jogo que representa a fauna.

Figura 29. Ark Nova (2021)



Fonte: BOARD'S EYE VIEW (2023).

Outro exemplo relevante é o jogo didático *Trilhando a Caatinga*, desenvolvido como proposta pedagógica no IFPB – Campus Princesa Isabel. O projeto envolveu a construção colaborativa de tabuleiros ilustrados pelos próprios alunos, contendo uma estética realista com animais e plantas da Caatinga. O jogo é estruturado em formato de percurso, no qual os jogadores avançam conforme os números sorteados no dado e, ao caírem em determinadas casas, respondem perguntas educativas relacionadas ao bioma. As questões são dispostas em cartas ilustradas, e o vencedor é aquele que atinge primeiro o final do trajeto. É um trabalho com potencial de sensibilidade ambiental, aliando regionalidade com ludicidade, capaz de aproximar o conteúdo científico do cotidiano escolar de forma acessível e visualmente atrativa.

Figura 30. Trilhando a Caatinga (2022)



Fonte: SOUSA (2022)

O jogo *Fauna* (2008), por sua vez, propõe uma dinâmica educativa baseada em curiosidades sobre animais de todo o mundo. Com mais de 300 cartas ilustradas, o jogo exige que os participantes estimem informações como peso, comprimento e habitat de diferentes espécies. As ilustrações cumprem um papel fundamental ao representar visualmente cada animal, facilitando sua identificação e promovendo o interesse por questões ecológicas e geográficas. A estética adotada é limpa e descritiva, favorecendo a clareza informativa em vez do apelo artístico.

Figura 31. Fauna (2008)



Fonte: LUDOPEDIA (2025e)

Além dos exemplos principais, vale mencionar outros jogos de tabuleiro que utilizam a fauna como elemento central ou complementar. Títulos como *Everdell* (Galápagos) apresentam uma floresta habitada por animais antropomorfizados, com ilustrações cartunescas detalhadas que criam um universo lúdico e imersivo. *Somos a Floresta*, por sua vez, integra aspectos ambientais da Caatinga dentro de uma estrutura de jogo que visa a conscientização ecológica, com arte que remete à fauna típica dos biomas brasileiros. Já *Trilha na Caatinga*

representa uma proposta educativa inspirada na cultura popular, abordando o bioma por meio de referências musicais e elementos gráficos acessíveis, valorizando o contexto regional e a biodiversidade local.

Figura 32. 1) Bem Vindos a Everdell, 2) Somos a Floresta e 3) Trilha na Caatinga, imagens de jogos de tabuleiros que usam do tema fauna



Fonte: AMAZON (2025b), NO CLIMA DA CAATINGA (2025) e MARCO ZERO CONTEÚDO (2025).

Os exemplos analisados evidenciam o potencial dos jogos de tabuleiro em integrar fauna, educação e engajamento ambiental. Ao explorar elementos visuais e temáticos ligados à biodiversidade, esses jogos ampliam sua relevância cultural e comunicativa.

Entretanto, aqueles jogos que retratam o tema da caatinga possuem regras limitadas e estrutura de jogo simples, com experiências mais focadas no visual do que no jogo em si. Ambos com aspectos de trilha no tabuleiro, são propostas repetitivas, sem outros caminhos ou opções para o jogador interagir. Assim, o projeto desenvolvido reforça a importância de valorizar a fauna brasileira e a necessidade de abordar o tema com experiências mais complexas e inovadoras de jogo ao tema.

3. METODOLOGIA

3.1 Metodologia de Pesquisa

Este trabalho adota uma abordagem metodológica de caráter exploratório, com base em levantamento bibliográfico. De acordo com Mattar (2001), a pesquisa exploratória é ideal para ampliar o entendimento sobre temas ainda pouco estruturados, permitindo organizar ideias, formular hipóteses e direcionar investigações futuras. Trata-se de uma etapa inicial importante para familiarizar-se com o problema de pesquisa e suas variáveis.

Entre os métodos exploratórios, destaca-se o levantamento bibliográfico, definido pelo autor como “uma das maneiras mais rápidas e econômicas de amadurecer ou aprofundar um problema de pesquisa” (MATTAR, 2001, p. 50). Este levantamento envolve a análise de livros, artigos acadêmicos, dissertações, publicações científicas e documentos especializados, todos utilizados neste trabalho como base teórica para embasar as decisões de design.

Dessa forma, o TCC foi estruturado com base em fontes confiáveis, abrangendo três núcleos principais: o design de jogos de tabuleiro, a ilustração para o público infantojuvenil e os aspectos ambientais e culturais da Caatinga brasileira.

3.2 Metodologia de Projeto

Para nortear a criação do jogo de tabuleiro sobre a fauna da Caatinga, adotou-se a metodologia de projeto proposta por Bernd Löbach (2001). O método já foi utilizado com adaptação para jogos de tabuleiro, embora originalmente aplicada ao design industrial, como demonstrado por Santos e Gomes (2024) no projeto “Exploradores de João Pessoa”.

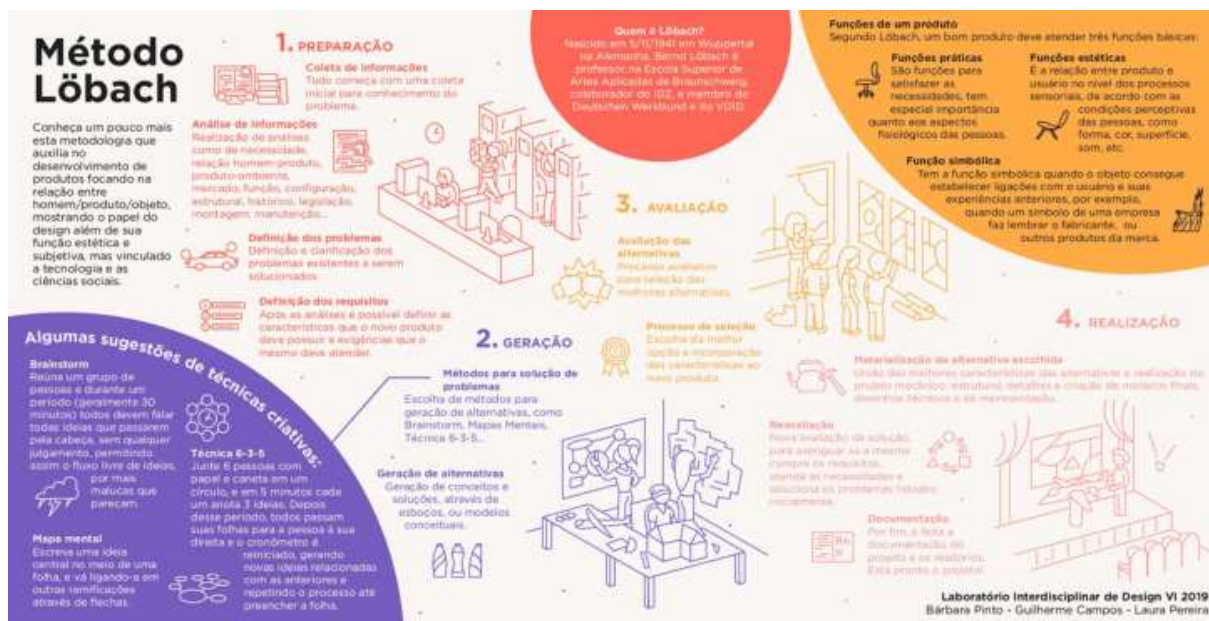
Para Löbach (2001) realizar um bom design industrial (de produto), necessita-se de uma ampla pesquisa e conhecimento sobre o problema em questão. Quanto mais informações e conhecimento sobre a problemática, mais precisas serão as soluções propostas, que serão desenvolvidas através de um processo de design. Esse processo criativo pode ser extremamente complexo de acordo com o escopo e a necessidade do projeto.

“Como o processo de design pode se desenvolver de forma extremamente complexa (dependendo da magnitude do problema) nos parece útil, para fins didáticos, dividi-lo em quatro fases distintas, embora estas fases nunca sejam exatamente

separáveis no caso real. Elas se entrelaçam umas às outras, com avanços e retrocessos.” (LÖBACH 2001, p.141)

As quatro etapas do processo criativo são: **1. Fase de Preparação** (conhecimento do problema), **2. Fase da Geração** (alternativas), **3. Fase da Avaliação** (exame das soluções) e **4. Fase de Realização** (materialização).

Figura 33. Etapas da metodologia de Löbach em formato infográfico



Fonte: CAMPOS, PINTO, PEREIRA (2019)

A **Fase de Preparação** da metodologia consiste em uma investigação ampla e profunda sobre o problema do projeto e o contexto do produto. Inicia-se com a análise da necessidade, que identifica as demandas reais do público-alvo. Em seguida, a análise da relação homem-produto considera como os usuários interagem socialmente com o objeto. A relação produto-ambiente avalia como o produto se insere no espaço físico de uso. O desenvolvimento histórico e a análise de mercado fornecem referências sobre produtos similares e expectativas dos consumidores. Ao final, uma descrição técnica do produto desejado é elaborada, consolidando todas as exigências projetuais.

Adaptando para o contexto de nosso jogo, identificamos o problema central da falta de envolvimento da Caatinga e os jogos, realizamos pesquisas sobre o que são os *boardgames*, a fauna do bioma, o público-alvo e mecânicas lúdicas adequadas. Esse processo dá base a

referencial para o desenvolvimento do jogo, com seleção de animais do bioma, seleção de outros *boardgames*, com temáticas lúdicas e conceituais semelhantes.

Na **Fase de Geração de Alternativas**, são exploradas múltiplas possibilidades de solução, com base nas diretrizes estabelecidas anteriormente, como as análises da função, mercado, configuração, estrutura e relação usuário-produto. O objetivo é gerar variações viáveis que possam atender às demandas identificadas. A partir dessas alternativas, inicia-se um processo de refinamento para a construção de um conceito claro e coerente.

Na aplicação no nosso jogo será a fase central do trabalho, com ênfase na elaboração do Game Design Document (GDD), sessões de brainstorming e definição dos elementos fundamentais do jogo, como componentes, mecânicas e estética. A partir disso, serão feitos esboços gráficos e protótipos de cartas, justificando visual e funcionalmente cada escolha.

A **Fase de Avaliação** tem como objetivo examinar criticamente as alternativas geradas anteriormente, adequação ao público e potencial de engajamento. Embora essencial em projetos industriais, essa fase pode ser adaptada ou flexibilizada em projetos gráficos, a depender dos objetivos.

Nesta proposta, seria utilizada a inteligência artificial (IA) como apoio criativo a acrescentar ao conceito do jogo, e a elaboração de um protótipo para testes com grupo focal, caso o cronograma permita. Pontuando o valor opcional desta etapa, por se tratar de um trabalho de Design Gráfico, pode haver prioridade a outras fases mais necessárias para construção do jogo como produto final.

A **Fase de Realização** refere-se à concretização do conceito escolhido, por meio da execução técnica e finalização do produto. Envolve a criação física do projeto, testes de usabilidade e ajustes finais antes da entrega.

No caso do jogo, ocorrerá a definição dos materiais e montagem do protótipo final. Escolhendo os melhores materiais para impressão, organizando os arquivos e realizando a impressão do jogo em sua versão final, pronta para apresentação.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Seguiremos a metodologia de Bernd Löbach (2001), de design industrial, adaptada para contexto de desenvolvimento de um *boardgame*, como muitos outros projetos já o fizeram. Esta metodologia é dividida em 4 etapas (Preparação, Geração, Avaliação e Realização), passaremos e trabalharemos cada uma delas para construir o *boardgame*.

4.1 Preparação

Nesta etapa inicial, durante a elaboração do referencial teórico deste trabalho, buscou-se compreender o que caracteriza um *boardgame*, explorando sua definição estrutural baseada em quatro pilares principais: regras, interação, objetivos e sistema. A análise teórica se apoiou em autores como Salen e Zimmerman (2012), e incluiu também a observação do mercado brasileiro, identificando jogos populares como War, Coup, Dixit e Banco Imobiliário. Destacaram-se ainda os gêneros mais recorrentes, como card games, jogos de estratégia, dedução social e jogos abstratos. Jogos como *Coup* e *Secret Hitler* foram considerados referências como jogos de Intriga e Dedução Social, características a serem incorporadas no projeto, sendo fontes centrais de inspiração para a fase de geração da metodologia de Löbach.

Seguiu-se a pesquisa com o levantamento bibliográfico sobre o que é a ilustração dentro do universo dos *boardgames*. Foi abordado o seu papel funcional e narrativo dentro dos jogos de tabuleiro, evidenciando como ela contribui para a compreensão das regras, ambientação e experiência sensorial dos jogadores. Foram analisadas diferentes abordagens visuais, como a ilustração realista, minimalista, abstrata e fantástica, com destaque para o estilo **cartunesco**, definido como o mais adequado ao público infantojuvenil visado no projeto e pela ilustradora da dupla. Referências visuais como *O Rei Leão*, *O Conto da Princesa Kaguya*, *Sleeping Gods* e *Dixit* reforçam essa escolha estilística. A ilustração nesse contexto não atua apenas como estética, mas como ferramenta de comunicação e imersão, essencial para estimular a imaginação e facilitar o entendimento das ações no jogo.

A pesquisa sobre a fauna da Caatinga destacou a diversidade de animais adaptados ao clima semiárido do bioma, incluindo **mamíferos** (veado-catingueiro, tatu-bola,

tamanduá-bandeira, mocó), **aves** (ararinha-azul, soldadinho-do-araripe, carcará, periquito-cara-suja), **répteis** (jiboia-constritora, calango-de-cauda-verde) e **anfíbios** (perereca-de-capacete). Essa lista de animais singulares foi selecionada com animais populares e raros para agregar ao nosso jogo, reforçando o valor educativo e cultural. Também foram analisados jogos como *Fauna* (2008), *Everdell*, *Somos a Floresta*, *Trilha na Caatinga* e *Ark Nova*, todos relevantes por apresentarem animais em suas temáticas e reforçarem o potencial lúdico da fauna como elemento central no design de *boardgames*.

Dessa maneira, reforça-se o problema central deste trabalho: a escassez de jogos de tabuleiro voltados ao público infantojuvenil acessíveis e engajantes, sobre a fauna brasileira da Caatinga. O objetivo principal é desenvolver um *boardgame* que una entretenimento, ilustração atrativa e conteúdo que agregue conhecimento e curiosidade, utilizando mecânicas de dedução social e blefe para promover o raciocínio, e o contato com a biodiversidade do sertão.

4.2 Geração

Durante a segunda fase da metodologia, a **geração de alternativas**, iniciou-se com a dinâmica de **brainstorming** cronometrado com duração de cinco a seis minutos. A atividade consistiu em verbalizar livremente e anotar, sem julgamentos, palavras e conceitos associados aos três eixos principais do projeto: Caatinga, jogo de tabuleiro e público infantojuvenil. Plano de fundo do processo foi ambientado com músicas de Luiz Gonzaga e Elomar, artistas nordestinos cujas composições evocam histórias do sertão, contribuindo para estimular a imaginação e a “mística” do lugar.

Depois dessa geração, avaliamos rapidamente para destacar as seguintes palavras: **sertão, caatinga, plantação/roça, animais, plantas, natureza, cartas, disputa, vantagem, poderes/magia, pontos, surpresa, sobreviver, humanos, oculto/esconderijo, dia/tarde/noite, ambiguidade, incerteza, solo/time** (com referência direta aos jogos *Coup* e *Secret Hitler*), além de conceitos como **cadeia alimentar**. Essas palavras foram associadas ao primeiro conceito concebido: um jogo ambientado em uma área selvagem do sertão nordestino, onde animais disputam recursos em turnos diurnos e noturnos, usando habilidades especiais representadas por cartas. Ainda que temas como interação com humanos,

competição direta, ambiguidade de ações, incerteza nos turnos e cadeia alimentar ainda não estiveram totalmente definidos nessa fase, em mais discussões e testes, o jogo irá ficando mais concreto.

Figura 34. Brainstorm vetorizado



Fonte: Dos autores.

Posteriormente, desenvolvemos um conceito mais maduro, com objetivo, regras, personagens e quantidade de cartas. Descartamos fatores como “Dia e Noite”, a participação do homem como personagem ou mestre. Lapidamos melhor que a inspiração mais forte do jogo seria o *Coup*, agregando diretamente os aspectos de blefe, poderes ocultos e jogabilidade individual, mas sem perder elementos como votação, pontuações e eventos do *Secret Hitler*. Assim começou a estabelecer-se a primeira versão do jogo final, nomeado de *Caamuflados*, um jogo de cartas, pré-concebido para ser feito com cartas no estilo tarô, nas dimensões tradicionais de 7 cm por 12 cm. Garantindo uma área visual maior e clareza nas ilustrações e informações. Os materiais escolhidos para os componentes do jogo variam entre papel couché de alta gramatura para as cartas e triplex de alta gramatura para as fichas, seguindo os padrões comuns nos jogos de RPG e *boardgames*. Isso assegura durabilidade e uma experiência tátil agradável durante o manuseio.

Figura 35. Primeiro esquema (simplificado) das regras do *Caamuflados*, com quantidade de cartas, jogadores, fichas e fases de jogo.



Fonte: Dos autores.

4.2.1 GDD

- **Nome do Projeto:** *Caamuflados*
- **High Concept (Conceito/Ideia)**

A ideia principal de *Caamuflados* é promover um jogo de blefe e dedução ambientado no bioma da Caatinga, no qual animais com identidades ocultas competem individualmente pela sobrevivência e pela coleta de recursos, em um ambiente com eventos naturais hostis que dificultam a vitória.

- **Gameplay e Enredo (Roteiro)**

Objetivo do Jogo

Acumular 6 recursos antes dos demais jogadores. Se o último evento for ativado, vence quem tiver mais recursos ao final da rodada.

Fases do Jogo

Ação: Jogadores utilizam habilidades únicas dos seus animais ou coletam +1 recurso.

Votação: Todos tentam descobrir quem está blefando e votam em possíveis mentirosos.

Evento: Após a ativação do 3º recurso no jogo, um evento aleatório da Caatinga ocorre a cada rodada.

Animais e Poderes

Cada jogador recebe uma carta de animal oculto, que guarda consigo. Assim, durante a sua ação pode escolher livremente usar a habilidade que recebeu ou blefar que possui outra habilidade para tomar vantagem. Existem 4 tipos de animais (habilidades).

- ☐ **Mamífero:** Coleta +2 recursos ou Passiva
- ☐ **Ave:** Pode ver a identidade de 1 jogador ou usar Passiva, se na fase de votação tiver eleito um jogador mentiroso ganha +1 recurso.
- ☐ **Réptil:** Rouba -1 recurso de outro jogador ou Passiva
- ☐ **Anfíbio:** Coleta +1 recurso e pode trocar sua carta com 1 entre 3 do topo do baralho

Eventos (Ações aleatórias que retardam ou confundem o progresso do jogo)

Essas ações são aparecem na metade o jogo, quando o primeiro jogador alcança metade dos pontos necessários para vencer (3 recursos)

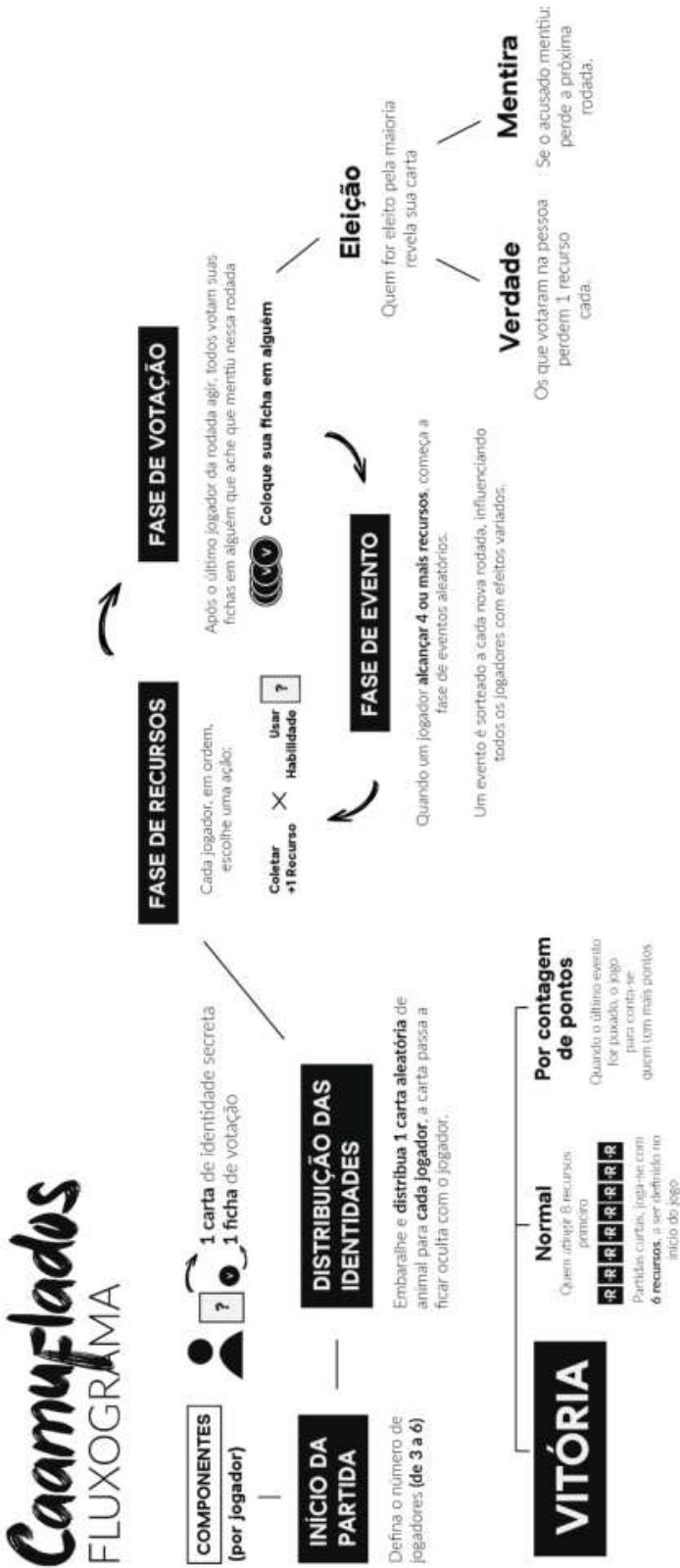
- ☐ **Secaa:** Os 2 jogadores com mais recursos perdem -3 recursos
 - Representa uma seca extrema que atinge quem mais acumulou
- ☐ **Chuvatinga:** Os 2 jogadores com menos recursos ganham +3 recursos
 - Uma “chuva salvadora” beneficia os que estão ficando para trás
- ☐ **Sol de estourar o miolo:** Todos revelam suas cartas de animal e trocam com o topo do baralho
 - Cria caos e reinicia estratégias
- ☐ **Caamarada:** Todos entregam todos os seus recursos ao jogador à esquerda
 - Um golpe coletivo de redistribuição forçada

Enredo

Em *Caamuflados*, os animais da Caatinga lutam diariamente pela sobrevivência, competindo pela coleta de recursos em um ambiente imprevisível e hostil. No entanto, uma regra é sagrada: “*Quem toma o lugar que não é seu, desrespeita a ordem do sertão*”, na caatinga não se pode ser pego tomando vantagem de um dom que não é seu. Durante o dia, os animais se enfrentam em silêncio, mas à noite, após a caça, todos se reúnem para discutir quem quebrou as regras e fingiu ser outro animal. Os mentirosos são punidos, mas os inocentes, recompensados. Ainda assim, há perigos além do controle dessas criaturas, secas, queimadas e outras ameaças naturais que surgem de forma imprevisível, testando a astúcia e a resistência de todos os jogadores.

- **Fluxo do Jogo (Organograma Funcional)**

Figura 36. Fluxograma de regras e das fases do jogo *Caamuflados*



Fonte: Do autor.

- **Level Design (Fases do Jogo - Tabuleiro):**

O Level Design de *Caamuflados* pode ser simplificado nas 3 fases de jogo: Coleta de recurso, Votação e Evento. Essas etapas são interligadas através das regras e da dinâmica entre jogadores e suas cartas. Temos 4 tipos de cartas: Identidade (Animal Oculto), Evento, Recurso e Instruções. Além de mais 2 componentes: Ficha de Votação e Manual de Regras. Todas desenvolvidas a partir do conceito e da identidade construída, envolvendo cores, formas e tipografia.

Figura 37. Logo do jogo *Caamuflados*



Fonte: Do autor.

Desenvolvemos a logo e suas variações a partir da ideia central que dá nome ao jogo. O intuito dela é representar diretamente a dinâmica principal de blefe e a sensação de incerteza entre cada jogador. A versão final da logo, é a superior apenas com arbusto, elemento icônico dentro da identidade visual que juntamente com as cores quentes amareladas trazem a ambientação da mata árida típica da Caatinga; juntamente com o título do jogo em um marrom vibrante, dando forte destaque que foi muito explorado nas demais cartas.

Figura 38. 1), 2) e 3) Frente dos Mamíferos, 4), 5) e 6) Frente das Aves, 7), 8) e 9) Frente dos Répteis, 10), 11) e 12) Frente dos Anfíbios e 13) Verso das Identidades “Animal Oculto”, Composição das Cartas de Identidade (frente e verso)





Fonte: Dos autores.

A escolha do tamanduá-bandeira, do tatu-bola e do veado-catingueiro para o jogo de tabuleiro sobre a Caatinga foi feita com base em critérios estéticos e educativos. Esses animais, nativos do bioma, possuem características visuais marcantes que ajudam a criar ilustrações atrativas e facilmente reconhecíveis: o tamanduá com seu focinho longo, o tatu-bola com o corpo arredondado e o veado-catingueiro com seus chifres característicos. Já a inclusão de aves, como a ararinha-azul, teve o objetivo de aumentar a diversidade dos animais representados e, ao mesmo tempo, chamar a atenção para a importância da preservação, já que se trata de uma espécie ameaçada de extinção. Dessa forma, os animais escolhidos contribuem para o apelo visual do jogo quanto para o aprendizado sobre a fauna da Caatinga.

Com os a escolha dos anfíbios como "Perereca de capacete", "Perereca araponga" e "Haddadus aramunha" para o jogo de tabuleiro sobre a Caatinga foi baseada em aspectos visuais e pedagógicos que valorizam o projeto. Esses anfíbios, típicos desse bioma, apresentam características importantes: a "Perereca de capacete" com sua dupla presença, a "Perereca araponga" com tons vibrantes, e o "Haddadus aramunha" com sua tonalidade avermelhada. Essas escolhas mostram a biodiversidade do bioma. As cores terrosas e texturas do bioma reforçam a identidade visual e promovem um toque educativo sobre a região.

Por fim, a última imagem é o verso da identidade, intitulado "Animal Oculto". Em um design espelhado, orientado para ser lido pelos jogadores, com mais facilidade, de qualquer ângulo da mesa. Além da orientação da carta, temos a ilustração que usa o elemento do arbusto, em tons de verde para facilitar contraste com o fundo já em bege, com uma silhueta

cartunesca de um personagem. Essa figura representa o mistério da identidade por trás da carta, lembrando os jogadores da ambientação do jogo, como um animal que se camufla para preda um outro.

Figura 39. 1) Frente Secaa, 2) Frente Chuvatinga, 3) Frente Dia Quentinga, 4) Frente Troca Caamarada e 5) Verso dos Eventos, Cartas de Eventos (frente e verso)



Fonte: Do autor.

As cartas de eventos do jogo representam, de forma lúdica e educativa, as principais variações climáticas do bioma Caatinga. A carta “Secaa” simboliza o período de seca extrema da região, sendo bem característico da Caatinga, onde foi utilizado cores mais terrosas e quentes para exemplificar bem esse cenário, com a vegetação seca. Já a carta “Chuvatinga” representa o período chuvoso. A carta “Quentinga” traz o calor intenso e os efeitos das queimadas. Por fim, a carta “Troca Camaradaa” promove a troca total de recursos entre os jogadores, representando a cooperação e a interdependência entre espécies da Caatinga, além de trazer imprevisibilidade, comum em ambientes naturais.

O conjunto desses eventos utiliza cores, ilustrações e nomes criativos para comunicar, de forma lúdica, os aspectos do bioma, promovendo não só a diversão, mas também o aprendizado a Caatinga.

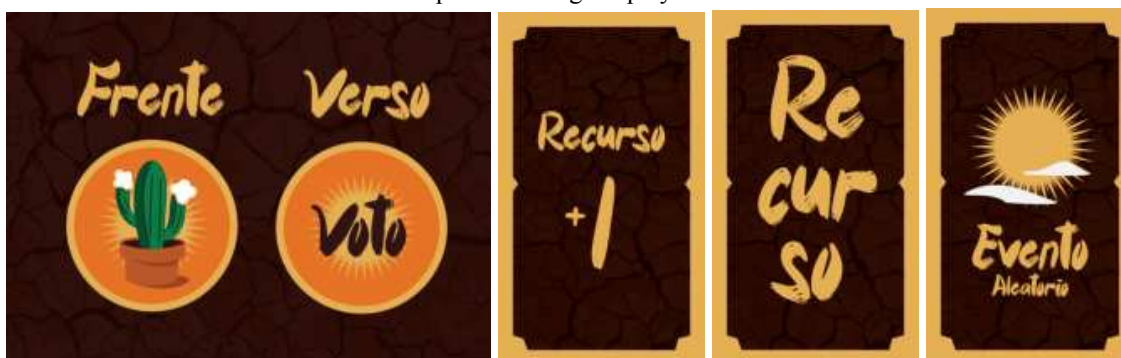
Figura 40. Carta de instruções rápidas, para usar durante o jogo



Fonte: Do autor.

Nas cartas de instruções, houve inspiração completa da versão de Coup, um lado para uma rápida revisão sobre as habilidades, cada identidade com uma cor representativa e uma hierarquia condizente de tipografia e forma, para separar a informação principal do opcional. Ademais, foi colocado um gradiente leve de bege e branco no fundo, para ambientar e “cartoonizar” ainda mais o design, sem muito exagero para não influenciar o contraste. No verso seguimos um resumo do fluxo de jogo, resultado da construção do fluxograma, com alguns elementos ilustrativos para facilitar a memória e entendimento.

Figura 41. 1) Ficha de Votação (frente e verso), 2), 3) Carta de Recurso (frente e verso) e 4) Verso dos Eventos, Mais componentes de gameplay e identidade



Fonte: Do autor.

A ficha de votação, inspirada nas moedas do Coup, tem a frente com um elemento ilustração de um cacto, significando uma planta forte e resiliente em ambientes extremamente áridos, significando confiança e sobrevivência. No verso temos o valor da ficha escrita por extenso, um “Voto” em marrom vibrante. As cores usam o bege como contorno e elemento do fundo que ajuda o contraste e direciona bem o foco para o centro da ficha, contrastando um laranja mais vibrante e escuro.

A frente do recurso mostra a quantidade de pontos, “+1”, que a carta vale e o verso centraliza verticalmente a palavra “Recurso”, chamando atenção e deixando clara qual a utilidade. Na cor foi usada a combinação principal de bege (cor mais clara) e o marrom (mais escuro), dando o excelente contraste, para identificar cada informação. No fundo das cartas, colocamos uma vetorização rochosa seca, como um elemento de textura que preenchesse o marrom, remetendo ainda mais a temática de seca da caatinga.

Figura 42. Print de 3 páginas finalizadas do manual de regras e conceitos



Fonte: Do autor.

O manual foi dividido em 4 capítulos: Regra Geral, Regras Opcionais, Enredo e Inspirações, e Conceito e Arte Book. A estrutura visual do livreto foi pensada para ser funcional, clara e coerente com a proposta gráfica do jogo. Optou-se por uma diagramação neutra e objetiva, com o uso de duas colunas que otimizam o espaço e remetem ao estilo de organização presente nas principais inspirações do projeto. A paleta limitada ao preto e vermelho serve para destacar informações importantes de forma discreta, sem comprometer a legibilidade. As tipografias Tropical Sunday, Antapani e Lato, já aplicadas na carta de instruções, foram mantidas seguindo uma hierarquia visual entre títulos, subtítulos e corpo de texto, reforçando a unidade gráfica do material.

● Concept Art e Referências Visuais

A escolha tipográfica foi pensada para atender ao público infantojuvenil, com foco em um visual lúdico e acessível. Evitou-se o uso de fontes serifadas para não transmitir uma formalidade excessiva ao projeto. A tipografia principal utilizada na identidade visual é a "Tropical Sunday", de traços orgânicos e descontraídos, aplicada especialmente na logomarca e nos títulos. Como apoio, foi adotada a fonte "Antapani Extra Bold" em subtítulos e partes de destaque do material gráfico, como o fluxograma. Para os textos corridos, optou-se pela "Lato", uma tipografia sem serifa, limpa e de alta legibilidade, adequada para leitura contínua em materiais impressos e digitais.

Figura 43. 1) Tropical Sunday, 2) Antapani Extra Bold e 3) Lato, Tipografia do *Caamuflados*



Fonte: Do autor.

A paleta cromática foi composta a partir de tons quentes, com exceção das cores neutras (preto e branco) utilizadas como base para contraste e equilíbrio. As demais cores possuem significados específicos associados aos grupos animais do jogo: verde representa a vegetação e os anfíbios; marrom, os mamíferos; laranja, as aves; e vermelho, os répteis, simbolizando perigo e atenção. O bege aparece como cor central, remetendo ao calor intenso e à luz do sol predominante no bioma da Caatinga. Tons mais saturados como o vermelho e o marrom foram escolhidos estrategicamente para gerar contraste e impacto visual em momentos-chave da comunicação visual.

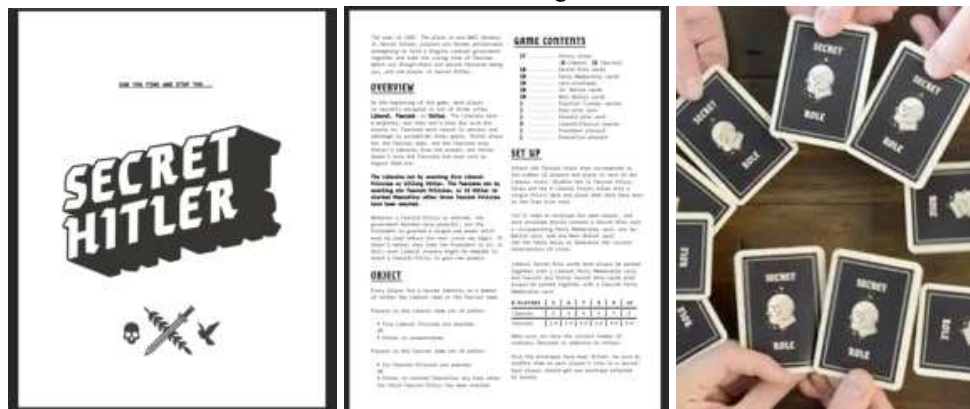
Figura 44. Paleta de cores do jogo *Caamuflados*



Fonte: Do autor.

Em conjunto, a tipografia e a paleta de cores reforçam a identidade visual do jogo *Caamuflados*, em conteúdo, público e ambientação de forma atrativa e coerente com proposta mais leve da temática.

Figura 45. 1) Capa das regras Secret Hitler (SH), 2) Diagramação das regras e 3) Identidade de verso de carta, Referências de boardgame SH.



Fonte: SECRET HITLER (2015) e TÁBULA QUADRADA (2025).

A estrutura visual do jogo *Secret Hitler* (SH) foi uma inspiração importante para o design de *Caamuflados*. A capa do manual de regras segue uma proposta limpa, com foco apenas na logo e um texto de introdução. A diagramação das regras se baseia no modelo em duas colunas, com layout neutro e bem organizado, facilitando a leitura durante a partida. Além disso, o verso das cartas foi pensado com a mesma lógica minimalista, usando fundo neutro, uma palavra central e um ícone simples para manter a unidade visual.

Figura 46. 1) Verso identidade, 2) Carta de instruções e 3) Moedas, Referências de boardgame Coup



Fonte: LUDOPEDIA (2025a, 2025b, 2025c).

O jogo *Coup* também serviu como referência para a dinâmica de *Caamuflados*. O verso das cartas, com fundo branco e logotipo espelhado, influenciou o estilo simples e direto adotado nas cartas de identidade do nosso jogo. As cartas de instruções resumidas, com texto alinhado à esquerda, fonte caligráfica e pequenos ícones, ajudaram a definir o modelo das nossas cartas de apoio, facilitando a compreensão das regras. Além disso, o uso de moedas em *Coup* inspirou as fichas de votação, funcionando como elementos físicos de controle e estratégia durante a partida.

Figura 47. 1) Teste de fontes e 2) Conceito do arbusto, conjunto de elementos para logo



Fonte: Do autor.

Acima é mostrado alguns testes e pesquisas de tipografias, formas e cores que posteriormente foram usados para criar a logo do jogo *Caamuflados* e outros materiais do gameplay. As fontes escolhidas exploram uma traça orgânica e rústica, algo que ajuda a reforçar a atmosfera natural do jogo. A cor lembra as próprias colorações que a natureza da Caatinga exhibe, trazendo uma harmonia visual. Além disso, os arbustos estilizados servem como uma base gráfica que transmite a ideia de camuflagem.

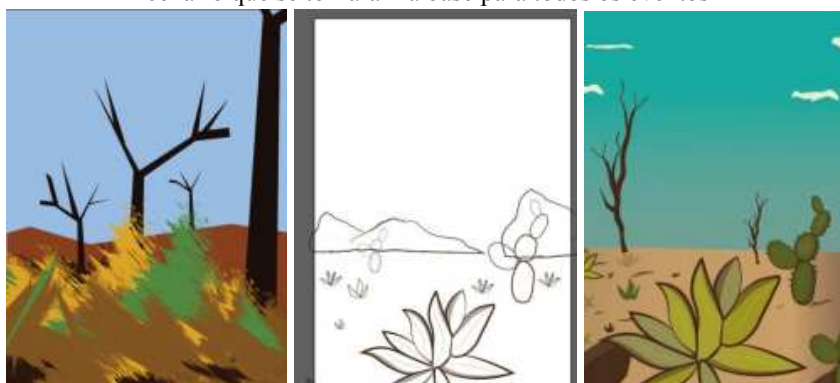
Figura 48. 1) Veado-catingueiro, 2) Perereca-de-capacete, 3) Calango-da-cauda-verde, 4) Tamanduá-bandeira, 5) Carcará, Processo de vetorização e pintura dos animais



Fonte: Do autor.

A figura 45 mostra como realizamos a vetorização, o desenvolvimento e a pintura dos animais que fazem parte das cartas de identidade do jogo *Caamuflados*. A escolha desses animais, que são típicos da fauna da Caatinga, foi feita para reforçar a proposta educativa e de valorização da biodiversidade brasileira. Durante o processo de criação visual, optamos por formas simplificadas e traços limpos com o objetivo de manter a identidade do jogo acessível e atraente para o público infanto juvenil.

Figura 49. 1) Primeiro conceito de cenário, 2) e 3) Rascunhos do primeiro evento, construção do modelo de cenário que se tornaram a base para todos os eventos



Fonte: Do autor.

Desenvolvimento visual das ilustrações para os eventos naturais do jogo. Nesse desenho a ideia é representar a seca da Caatinga de maneira estilizada, destacando sua vegetação, o solo árido e o céu aberto. O cenário tem como objetivo criar uma atmosfera

imersiva, reforçando o clima de desafio e estratégia. Além disso, esse modelo se tornou a base visual para todos os outros quatro eventos do jogo.

Figura 50. 1) Primeiro esboço de verso e 2) Primeiro testes de formas e cores, verso da carta “Animal Oculto”



Fonte: Do autor.

A figura acima mostra um esboço rápido e intuitivo feito através do Whatsapp, o que rendeu felizmente uma boa estrutura imaginativa para o conceito do verso da identidade. Este seria o lado que na maior parte do jogo fica virada para cima a vista de todos, então foi usado a ideia espelhada de informações. Aqui foram aplicados os primeiros testes de moldura e cores, bege e marrom. A ideia também veio junto da silhueta do “Animal oculto”, escondido por trás da “moita”, que nessa primeira versão possuía orelhas.

Figura 51. 1) Margens internas e externas e 2) Planejamento da diagramação, livreto de regras



Fonte: Do autor.

Nos esboços do manual, foi-se primeiro definido o tamanho do projeto (A5), quanto cada margem teria de espaço e as marcações da estrutura em duas colunas, inspirada na referência de Secret Hitler. Depois fizemos os primeiros preenchimentos do texto, já antecipadamente finalizado.

Figura 52. 1) Secaa, 2) Chuvatinga, 3) Dia Quentinga e 4) Troca Caamarada, Versões não definitivas dos eventos



Fonte: Do autor.

As figuras apresentam as versões iniciais de quatro eventos do jogo *Caamuflados*: Secaa, Chuvatinga, Dia Quentinga e Troca Camarada. Cada uma das cartas foram elaboradas com base em fenômenos naturais ou sociais que refletem a realidade da Caatinga, tudo de maneira lúdica. O processo incluiu a criação de nomes criativos e cenários que se encaixam no universo do jogo. As ilustrações seguem uma paleta de cores e um estilo unificados, garantindo que tanto a parte visual quanto a narrativa dos eventos sejam coesas.

Figura 53. 1), 2) Organização verso “Resumo de Jogo” e 3) Concepção de cores, Esboço frente e verso da carta de instruções



Fonte: Do autor.

Desenvolvimento do card de instruções do jogo *Caamuflados*, destacando a clareza das regras e a organização visual das informações. Realizamos testes com hierarquia, ícones e estrutura textual para facilitar a consulta rápida durante as partidas. Na frente do card, há um resumo das fases do jogo, enquanto o verso traz as habilidades dos grupos de animais, com cores e ilustrações temáticas. A escolha de uma linguagem direta e o uso de símbolos visuais tornaram o material mais acessível para o público jovem.

● Ideias Adicionais e Observações:

Durante o processo de desenvolvimento, algumas decisões de projeto foram adaptadas para tornar o jogo mais acessível e fluido. A primeira versão, intitulada *Sobrevivência na Caatinga*, era fortemente influenciada por jogos como *SH*, apresentando equipes com objetivos opostos, fases de dia e noite, além de eventos que surgiam com o avanço dos pontos. A estrutura promovia disputas coletivas e estratégias baseadas em aliança e desconfiança. Já a influência de *Coup* esteve presente desde o início, principalmente no uso de habilidades exclusivas por carta e na dinâmica de blefe com punições por mentiras.

A versão atual, *Caamuflados*, mantém o foco nas mecânicas de blefe e dedução, mas adotou um formato individual, mais ágil e direto, ideal para partidas curtas. A retirada da

estrutura de equipes permitiu simplificar a experiência sem perder o caráter estratégico. O jogo também traz uma proposta expansiva de trazer modos de *gameplay* rápida e longa, com mais jogadores, eventos, cartas e regras, tudo explicado no manual de regras.

Além disso, cada grupo animal carrega um conceito próprio alinhado ao seu papel no ecossistema da Caatinga. Os mamíferos são fortes coletores, as aves funcionam como observadoras, os répteis agem de forma furtiva e os anfíbios representam a adaptação. Esses elementos simbólicos reforçam a identidade do jogo e contribuem para a imersão temática, ao mesmo tempo em que equilibram suas funções dentro da mecânica de jogo.

4.3 Avaliação

Para a realização dos testes práticos, foi utilizado um protótipo improvisado, adaptado a um baralho tradicional. As cartas *J*, *A*, *K* e *Q* representam respectivamente *Mamífero*, *Ave*, *Réptil* e *Anfíbio*, enquanto os números de 2 a 8 foram utilizados para sortear os eventos aleatórios. As votações foram feitas apenas com os jogadores apontando simultaneamente para os alvos desejados, sem o uso de fichas ou marcadores. Durante essa fase, foi possível identificar a frequência de empates nas votações e nos critérios de eventos, que geraram confusão e lentidão no ritmo geral.

Figura 54. 1) Os protótipos com as cartas J, A, K e Q, números de 2-8, 2) e 3) Grupo teste, feito por alunos do curso de Design Gráfico



Fonte: Do autor.

Durante a fase de avaliação, foi utilizada a ferramenta de inteligência artificial *ChatGPT* como apoio para estruturar, revisar e aprimorar o jogo em desenvolvimento. A IA foi empregada de forma paralela desde a formulação do GDD (*Game Design Document*) na fase anterior, agindo como consultor criativo e organizacional. Por meio de simulações, análises críticas e sugestões adaptativas, o *ChatGPT* contribuiu para detectar lacunas, que poderiam influenciar na experiência dos jogadores, propondo soluções opcionais para que agregamos ou não dentro das regras, sempre de acordo com às necessidades e exigências dos designers.

A utilização do *ChatGPT* como ferramenta de apoio no desenvolvimento do jogo não se deu por meio de um único comando ou instrução isolada, mas sim através de uma construção progressiva e dialogada, ao longo de várias mensagens trocadas em diferentes dias. A exposição antecipada e detalhada dos temas, objetivos e propostas do jogo foi essencial para que a IA pudesse compreender com clareza o projeto e oferecer sugestões coerentes e contextualizadas. Esse processo contínuo de revisão, resposta e adaptação permitiu que as ideias fossem refinadas gradualmente, demonstrando que o uso da inteligência

artificial, quando bem orientado, pode atuar de forma colaborativa e eficaz no desenvolvimento de projetos criativos e autorais.

Ao longo da avaliação e dos primeiros testes práticos, foram identificados problemas como empates recorrentes entre jogadores com mais ou menos recursos, desvantagens para certas classes de animais (especialmente a *Ave*), desequilíbrio em eventos como o *Caaçador*, preocupação com duração excessiva de partidas, até então determinada com 8 recursos.

Por fim, o *ChatGPT* agiu como uma excelente ferramenta, pedimos para que ele analisasse nossas anotações e incertezas, solicitando por fim para que ele gerasse diversas soluções diferentes, as quais poderíamos escolher de acordo com a proposta do projeto. A partir daí, *buffs* (vantagens) opcionais foram inseridos como modo avançado para jogadores experientes, reformulamos os eventos que estavam desbalanceados, além da redução da meta de vitória para 6 recursos (em fase de teste).

Tais correções demonstraram eficiência do uso da IA como ferramenta de soluções para etapas como está, a avaliação aplicada com cuidado, e acompanhamento dos criadores, ajudou a deixar as partidas mais fluidas e equilibradas, sem comprometer a proposta original do jogo.

4.4 Realização

Para a fase de realização, foi recorrido o uso de mockups digitais adaptados a nossa necessidade de acordo com as cartas, ficha e manual. Nós usamos aplicativos como photoshop, plataforma gratuitas de mockups e ainda um teste com inteligência artificial.

Figura 55. 1) Mockup eventos, 2) e 3) Mockup Identidades, 4) Mockup dos recursos e 5) Mockup dos eventos, Simulação das cartas



Fonte: Do autor.

Como já estabelecido, as cartas foram representadas em mockups de tarot, 7x12cm, todas seguindo um tamanho maior que o padrão que as convencionais de baralho, para facilitar visualização e interação com as ilustrações. As margens e paleta de cores tiveram um ótimo resultado na simulação e é possível perceber que a legibilidade da face frontal das cartas não é afetada pela mão e dedos ao segurar a carta.

Figura 56. Mockup da ficha de votação



Fonte: Do autor.

Para criar o mockup da ficha de votação, usamos um processo diferente do tradicional. Em vez de buscar mockups prontos ou fazer tudo manualmente, decidimos testar uma geração digital com o *ChatGPT*, usando as ilustrações da frente e do verso da ficha. O resultado foi visualmente interessante, mas ainda precisava de mais realismo. Por isso, usamos outra ferramenta de inteligência artificial, chamada *Flux*, para melhorar o brilho e a profundidade. Por fim, finalizamos a textura e os detalhes no *Photoshop*, chegando a um mockup com aparência mais realista detalhada e profissional, com cores condizentes com a paleta e elementos já utilizados ao longo da identidade.

Figura 57. 1) Mockup da capa e 2) Mockup das página, Simulação do manual A5



Fonte: Do autor.

O mockup do manual A5 evidenciou a simplicidade, quase minimalista, de sua identidade mais neutra e didática, em forma de livreto. Sua encadernação é feita através de grampos, modelo tradicional para muitos outros manuais.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho teve como objetivo principal desenvolver um jogo de cartas físico com caráter lúdico, educativo e estratégico, a partir da temática da fauna da Caatinga. A proposta buscou unir design gráfico e conteúdo informativo com foco no público infantojuvenil, utilizando a metodologia de projeto de Bernd Löbach, adaptada aos *boardgames*.

Dentre os problemas, estavam a definição de uma mecânica coerente e equilibrada, a escolha do estilo visual e a adequação da temática ambiental ao formato lúdico, mantendo a clareza e o engajamento. Esses desafios nortearam tanto as pesquisas teóricas quanto às decisões práticas do projeto.

O levantamento bibliográfico permitiu a construção de uma base sólida sobre os principais elementos que compõem um jogo de tabuleiro, seus gêneros e públicos. No campo da ilustração, foram estudados os principais estilos aplicáveis ao design de jogos e identificadas as abordagens mais adequadas ao público-alvo. Já na pesquisa sobre fauna, explorou-se a importância ecológica da Caatinga, evidenciando o potencial educativo e simbólico de seus animais como protagonistas do jogo.

Durante a fase prática, o uso da metodologia de Löbach mostrou-se eficiente para a estruturação do projeto, especialmente quando combinada ao uso do GDD (*Game Design Document*), que contribuiu para organizar os conceitos e aprimorar o planejamento visual e mecânico do jogo. A avaliação contínua permitiu revisar decisões, ajustar regras e equilibrar o ritmo da partida, tornando o jogo mais acessível e coerente.

Para projetos futuros, recomenda-se o uso criterioso de ferramentas de inteligência artificial como apoio à geração de ideias, refinamento visual e textual, desde que seu uso seja crítico e consciente. Destaca-se também a importância de definir desde o início a quantidade de peças e ilustrações do projeto, a fim de evitar sobrecarga produtiva e perda de prazos, respeitando os limites realistas de escopo.

Por fim, o desenvolvimento deste projeto resultou em um material que contribui significativamente tanto para o campo do design quanto para a educação ambiental, com uma abordagem lúdica. O jogo elaborado apresenta um conteúdo fácil de entender, visualmente atrativo e alinhado aos interesses de seu público, ampliando a visibilidade do bioma Caatinga e incentivando o engajamento com temas ecológicos. Além disso, destaca-se seu potencial

como ferramenta divertida de aprendizagem, promovendo o raciocínio estratégico, a tomada de decisões e a valorização da biodiversidade de forma leve, criativa e culturalmente relevante.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACESSÓRIOS BG. **Kit de miniaturas Desconfronto em resina.** Disponível em: <https://www.acesoriosbg.com.br/kit-de-miniaturas-desconfronto-em-resina>. Acesso em: 27 jun. 2025.

AGÊNCIA SEBRAE. **Mercado de jogos de tabuleiro avança no Brasil, apesar dos grandes desafios.** Disponível em: <https://agenciasebrae.com.br/cultura-empresadora/mercado-de-jogos-de-tabuleiro-avanca-no-brasil-apesar-dos-grandes-desafios/>. Acesso em: 10 jan. 2025.

ALIXPRESS. **Miniaturas de jogo – modelo genérico.** Disponível em: <https://pt.aliexpress.com/item/1005007403029700.html?src=google...> (acesso simplificado). Acesso em: 3 jul. 2025.

AMAZON. **Axis & Allies – Renegade Game Studios.** Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Renegade-Game-Studios-Axis-Allies/dp/B0BRYMTMYH>. Acesso em: 27 jun. 2025a.

AMAZON. **Bem-vindos a Everdell – Jogo de Tabuleiro Infantil.** Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Gal%C3%A1pagos-Bem-vindos-Everdell-Tabuleiro-jogadores/dp/B0D5FH2N4Z>. Acesso em: 5 jun. 2025b.

AMAZON. **Best-sellers em jogos de tabuleiro.** Disponível em: <https://www.amazon.com.br/gp/bestsellers/toys/16746975011>. Acesso em: 10 jan. 2025c.

AMAZON. **Jenga madeira genuína – empilha.** Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Jenga-madeira-genu%C3%ADna-empilha-Idades/dp/B014TCW2L4>. Acesso em: 27 jun. 2025d.

AMAZON. **Jogo Coup – Mandala Jogos.** Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Mandala-Jogos-MDL0000-Coup-Branco/dp/B07F4G4LJK>. Acesso em: 27 jun. 2025e.

ASSOCIAÇÃO CAATINGA. **A fauna da Caatinga.** Disponível em: <https://www.acaatinga.org.br/a-fauna-da-caatinga/>. Acesso em: 24 maio 2025.

BETA REDAÇÃO. **Conheça as etapas de desenvolvimento dos famosos jogos de tabuleiro.** Disponível em: <https://medium.com/betaredacao/conhe%C3%A7a-as-etapas-de-desenvolvimento-dos-famosos-jogos-de-tabuleiro-c966725d07a1>. Acesso em: 16 jan. 2025.

BLACK NERD PROBLEMS. **Tabletop RPGs: Lessons from a Black Nerd.** Disponível em: <https://blacknerdproblems.com/tabletop-rpgs-lessons-from-a-black-nerd/>. Acesso em: 27 jun. 2025.

BOARD GAME BRASIL. **Jogos de tabuleiro mais vendidos - Outubro/2024**. YouTube, 28 out. 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fPfOnB5pfAc>. Acesso em: 10 jan. 2025.

BOARD GAME QUEST. **Sleeping Gods – Componentes**. Disponível em: <https://www.boardgamequest.com/wp-content/uploads/2021/04/Sleeping-Gods-Components.jpg>. Acesso em: 02 jul. 2025.

BOARD'S EYE VIEW. **Ark Nova**. Disponível em: <https://www.boardseyeview.net/post/ark-nova>. Acesso em: 5 jun. 2025.

BOARD GAME GEEK. **Imagem do jogo Masmorra: Dungeons of Arcadia**. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/image/3594821/masmorra-dungeons-of-arcadia>. Acesso em: 27 jun. 2025.

BOARD GAME GEEK. **REM Racers – imagem do jogo**. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/image/7388322/rem-racers>. Acesso em: 27 jun. 2025.

BOARD GAME WIRE. **Wingspan Tops Board Game Geek New Owner Charts for 2023**. Disponível em: <https://boardgamewire.com/index.php/2024/01/15/wingspan-tops-boardgamegeek-new-owner-charts-for-2023-earth-only-game-from-last-year-to-break-top-10/>. Acesso em: 10 jan. 2025.

BRASIL ESCOLA. **Xadrez – Origem, regras e benefícios**. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/educacao-fisica/xadrez.htm>. Acesso em: 27 jun. 2025.

BRAVO JOGOS. **Cartógrafos – Jogo de Tabuleiro**. Disponível em: <https://bravojogos.com.br/jogos-de-tabuleiro-e-cardgames/cartografos>. Acesso em: 27 jun. 2025.

CAMPOS, Guilherme; PINTO, Bárbara; PEREIRA, Laura. **Loebach's Method – Infographic**. Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/85060525/Loebachs-Method-Infographic>. Acesso em: 11 jun. 2025.

CARRASSARI, Giovana. **Educação Infantil: a arte das cores nos desenhos das crianças**. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2023.

CLEMENTONI. **Aventuras Fantásticas**. Disponível em: <https://pt.clementoni.com/products/aventuras-fantasticas>. Acesso em: 27 jun. 2025.

CLUBE NERD. **Como jogar The Mind**. Disponível em: <https://www.clubenerd.com/wp-content/uploads/2024/12/como-jogar-the-mind--930x620.webp>. Acesso em: 02 jul. 2025.

COMANDO GEEK. **O que são ilustrações de games?**. Disponível em: <https://comandogeek.com.br/blog/glossario/o-que-e-ilustracoes-de-games/>. Acesso em: 28 abr. 2025.

CORVUS BELLI. **Game classification**. Disponível em: <https://corvusbelli.com/en/press-room/blog/game-classification>. Acesso em: 11 jan. 2025.

COSTA, Elenilson. **Jogos para Pensamento Estratégico: Guia Mais Completo**. Escolas disruptivas, 2025. Disponível em: <https://escolasdisruptivas.com.br/glossario/jogos-para-pensamento-estrategico/>. Acesso em: 20 jan. 2025.

COSTA, Lucas. **A ilustração na criação de mundos fantásticos: uma análise dos elementos visuais presentes nos jogos de tabuleiro**. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Artes Visuais) – Faculdade de Artes, Letras e Comunicação, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. Campo Grande, 2023.

DALLABONA, Sandra; MENDES, Sueli. **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar**. Revista de Divulgação Técnico-Científica do ICPG, v. 1, n. 4, p. 107-112, 2004. Disponível em: https://www.inesul.edu.br/professor/arquivos_alunos/doc_1311627172.pdf. Acesso em: 15 dez. 2024.

DENGUINHO. **Jogo Monopoly Classic New – Hasbro**. Disponível em: https://www.denguiho.com/jogo-monopoly-classic-new-hasbro-refc1009-8-anos?variant_id=37875. Acesso em: 27 jun. 2025.

EDUCA MAIS BRASIL. **Animais da Caatinga**. Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/biologia/animais-da-caatinga>. Acesso em: 24 maio 2025.

ERIK TWICE. **Ark Nova Board Game Review**. Disponível em: <https://eriktwice.com/en/2022/11/07/ark-nova-board-game-review/>. Acesso em: 10 jan. 2025.

ETSY. **Dominion Card Holders – Full Base Set Organizer**. Disponível em: <https://www.etsy.com/listing/1235699435/dominion-card-holders-full-base-set>. Acesso em: 27 jun. 2025.

E-INVESTIDOR. **Banco Imobiliário faz 85 anos: as lições do jogo 'vovô' sobre educação financeira para as crianças**. Estadão, 2020. Disponível em: <https://einvestidor.estadao.com.br/educacao-financeira/banco-imobiliario-85-anos-educacao-financeira/>. Acesso em: 27 jun. 2025.

FIOCRUZ. **Modelo de Game Design Document (GDD)**. Disponível em: <https://campusvirtual.fiocruz.br/portal/?q=content/modelo-game-design-document-gdd>. Acesso em: 04 ago. 2025.

FUNDAÇÃO OSWALDO CRUZ (FIOCRUZ). **Modelo Game Design Document (GDD)**. Disponível em: <https://campusvirtual.fiocruz.br/portal/?q=content/modelo-game-design-document-gdd>. Acesso em: 04 ago. 2025.

FURTADO, Sônia. **Sábado-animal**. Flickr, 2019. Fotografia. Disponível em: https://www.flickr.com/photos/sonia_furtado/48768763961/. Acesso em: 5 jun. 2025.

GIDEON'S GAMING. **Ark Nova Board Game Review**. Disponível em: <https://gideongaming.com/ark-nova-board-game-review/>. Acesso em: 10 jan. 2025.

IBGE. **Biomass brasileiros**. Educa IBGE, 2024. Disponível em: <https://educa.ibge.gov.br/jovens/conheca-o-brasil/territorio/18307-biomass-brasileiros.html>.

INFO MONEY. **Mais que brincadeira de criança: vendas de jogos de tabuleiro disparam no Brasil, mas mercado tem grandes desafios**. Disponível em: <https://www.infomoney.com.br/negocios/mais-que-brincadeira-de-crianca-vendas-de-jogos-de-tabuleiro-disparam-no-brasil-mas-mercado-tem-grandes-desafios/>. Acesso em: 10 jan. 2025.

INFO MONEY. **Mais que brincadeira de criança: vendas de jogos de tabuleiro disparam no Brasil, mas mercado tem grandes desafios**. Disponível em: <https://www.infomoney.com.br/negocios/mais-que-brincadeira-de-crianca-vendas-de-jogos-de-tabuleiro-disparam-no-brasil-mas-mercado-tem-grandes-desafios/>. Acesso em: 10 jan. 2025.

INSTAGRAM. **Conto da Princesa Kaguya**. Disponível em: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQ8WbmcKtepfoCFNyUvyG1N1FZgWlbSc_8cbQ&s. Acesso em: 9 jul. 2025.

INSTITUTO BRASILEIRO DE FLORESTAS. **Bioma Caatinga**. Disponível em: <https://www.ibflorestas.org.br/bioma-caatinga>. Acesso em: 11 jan. 2025.

INSTITUTO CHICO MENDES DE CONSERVAÇÃO DA BIODIVERSIDADE. **Página oficial do ICMBio**. Disponível em: <https://www.gov.br/icmbio/pt-br>. Acesso em: 12 dez. 2024.

INSTITUTO DE APOIO À CRIANÇA. **A importância da ilustração na infância**. Disponível em: <https://iacrianca.pt/wp-content/uploads/2020/07/infocedi33.pdf>. Acesso em: 24 maio 2025.

INSTITUTO SOCIEDADE, POPULAÇÃO E NATUREZA. **Fauna e Flora da Caatinga**. ISPN, 2023. Disponível em: <https://ispn.org.br/biomass/caatinga/fauna-e-flora-da-caatinga/>. Acesso em: 10 jan. 2025.

JJOMSAE (Blog Naver). **Post sobre jogos / conteúdo relacionado.** Disponível em: <https://blog.naver.com/jjomsae/223298562585>. Acesso em: 27 jun. 2025.

JUNG UND ALT SPIELT. **Black Stories Trio.** Disponível em: <https://www.jungundaltspielt.de/wp-content/uploads/2023/11/Black-Stories-Trio-Titel.jpg>. Acesso em: 02 jul. 2025.

KOSENKO, Alexandra. **Game Illustration Guide: Exploring Different Types of Video Game Art.** iLogos Game Studios, 2025. Disponível em: <https://ilogos.biz/game-illustration-guide-types-of-vidoe-game-illustrations/>. Acesso em: 11 maio 2025.

LIMA, Amanda; RODRIGUES, Diego; PEREIRA, Roberto. **SensiDex: um jogo para auxiliar na identificação de emoções e expressões faciais por crianças com Transtorno do Espectro Autista.** In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 2022, Recife. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/download/23698/23527. Acesso em: 11 maio 2025.

LÖBACH, Bern. **Design Industrial:** Bases para configuração dos produtos industriais. Rio de Janeiro: Edgard Blücher, 2001. 141p.

LUDOPEDIA. **Coup com cartas marcadas.** Disponível em: https://ludopedia.com.br/topico/5080/coup-com-cartas-marcadas?id_post=43155. Acesso em: 3 jul. 2025a.

LUDOPEDIA. **Coup – carta do jogo.** Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/coup/imagens/11430>. Acesso em: 3 jul. 2025b.

LUDOPEDIA. **Coup – outra carta do jogo.** Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/coup/imagens/11426>. Acesso em: 3 jul. 2025c.

LUDOPEDIA. **Detetive – jogo de cartas.** Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/detetive-jogo-de-cartas/imagens/13162>. Acesso em: 30 jun. 2025d.

LUDOPEDIA. **Imagens do jogo Fauna (2008).** Disponível em: https://ludopedia.com.br/imagens?id_jogo=1155. Acesso em: 5 jun. 2025e.

LUDOPEDIA. **Ranking de jogos de tabuleiro.** Disponível em: <https://ludopedia.com.br/ranking>. Acesso em: 10 jan. 2025f.

MAGAZINE LUIZA. **Catan: O Jogo – Devir.** Disponível em: <https://www.magazineluiza.com.br/catan-o-jogo-devir/p/ab83ea07d9/br/oujg/>. Acesso em: 27 jun. 2025a.

MAGAZINE LUIZA. **Jogo de Dama com tabuleiro em madeira – Sports Mania.** Disponível em: <https://www.magazineluiza.com.br/jogo-de-dama-com-tabuleiro-em-madeira-sports-mania/p/de7cag708b/br/ddxa/>. Acesso em: 27 jun. 2025b.

MAGAZINE LUIZA. **Jogo Genius – Estrela Multicores.** Disponível em: <https://www.magazineluiza.com.br/jogo-genius-estrela-multicores/p/bjc6f85212/br/brel/>. Acesso em: 27 jun. 2025c.

MAGAZINE LUIZA. **Jogo Ludo com tabuleiro de madeira MDF, 1 dado e 16 pinos – Coluna Pais e Filhos.** Disponível em: <https://www.magazineluiza.com.br/jogo-ludo-com-tabuleiro-de-madeira-mdf-1-dado-e-16-pinos-coluna-pais-e-filhos/p/ckhh3ak8fg/br/oujg/>. Acesso em: 27 jun. 2025d.

MAGAZINE LUIZA. **Masmorra: Dungeons of Arcadia – Jogo de Tabuleiro (Conclave).** Disponível em: <https://www.magazineluiza.com.br/masmorra-dungeons-of-arcadia-jogo-de-tabuleiro-conclave/p/kbbf399jd5/br/bjdt/>. Acesso em: 27 jun. 2025e.

MARCO ZERO CONTEÚDO. **Inspirada na música popular, professora cria jogo de tabuleiro para ensino da caatinga.** Disponível em: <https://marcozero.org/inspirada-na-musica-popular-professora-cria-jogo-de-tabuleiro-para-ensino-da-caatinga/>. Acesso em: 5 jun. 2025.

MATTAR, Fauze. **Pesquisa de marketing:** metodologia, planejamento, execução e análise. 7 ed. GEN Atlas: Barueri, 2021. 488 p.

MEEPLE MOUNTAIN. **Ark Nova First Take.** Disponível em: <https://www.meeplemountain.com/reviews/ark-nova-first-take/>. Acesso em: 10 jan. 2025.

MERCADO LIBRE COLOMBIA. **Eldritch Horror – Expansion Mountains of Madness.** Disponível em: <https://www.mercadolibre.com.co/expansion-fantasy-flight-games-eldritch-horror-mountains-of/p/MCO2000682824>. Acesso em: 27 jun. 2025.

MERCADO LIBRE MÉXICO. **El Banquete de Odín – Juego de mesa.** Disponível em: <https://articulo.mercadolibre.com.mx/MLM-650163848-el-banquete-de-odin-juego-de-mesa-JM>. Acesso em: 30 jun. 2025.

MERCADO LIVRE CHILE. **Jogo de Início Definitivo – Warhammer 40k – Games Workshop.** Disponível em: <https://www.mercadolibre.cl/juego-de-inicio-definitivo-de-games-workshop-warhammer-40k/p/MLC2000359272>. Acesso em: 27 jun. 2025.

MERCADO LIVRE. **10 jogos de tabuleiros mais vendidos no Mercado Livre. 2023.** Disponível em:

<https://www.mercadolivre.com.br/blog/10-jogos-de-tabuleiros-mais-vendidos-no-mercado-livre>. Acesso em: 10 jan. 2025.

MERCADO LIVRE. **Dixit Classic – Jogo de mesa Família – Galápagos Jogos**. Disponível em:

<https://www.mercadolivre.com.br/jogo-de-mesa-familia-dixit-galapagos-jogos-dixit-classic/p/MLB44179063>. Acesso em: 30 jun. 2025a.

MERCADO LIVRE. **Jogo de tabuleiro Imagem & Ação 2 – Grow**. Disponível em: https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-3069121491-jogo-de-tabuleiro-imagem-aco-2-grow-_JM. Acesso em: 27 jun. 2025b.

MERCADO LIVRE. **Jogo de Tabuleiro Terraforming Mars: O Jogo de Dados**. Disponível em:

https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-4888192998-jogo-de-tabuleiro-terraforming-mars-o-jogo-de-dados-_JM. Acesso em: 27 jun. 2025c.

MERCADO LIVRE. **Jogo de tabuleiro WAR – Edição Especial – Grow**. Disponível em: <https://www.mercadolivre.com.br/jogo-de-tabuleiro-war-edicao-especial-grow/up/MLBU2208430202>. Acesso em: 27 jun. 2025d.

MERCADO LIVRE. **Jogo Família & Amigos – Banco Imobiliário com aplicativo – Estrela**. Disponível em:

https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-2763844941-jogo-familia-amigos-banco-imobiliario-com-aplicativo-estrela-_JM. Acesso em: 27 jun. 2025e.

MUNDO GALÁPAGOS. **Jogo de tabuleiro Dixit**. Disponível em: <https://www.mundogalapagos.com.br/jogo-de-tabuleiro-criativo-dixit/produto/DIX301>. Acesso em: 27 jun. 2025.

NERDIVÃ. **Análise do jogo Dobble**. Disponível em: <https://nerdivapsi.com.br/materia/analise-do-jogo-dobble.html>. Acesso em: 27 jun. 2025.

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

NO CLIMA DA CAATINGA. **Somos a Floresta: jogo de tabuleiro**. Disponível em: <https://www.noclimadacaatinga.org.br/somos-a-floresta-jogo-de-tabuleiro/>. Acesso em: 5 jun. 2025.

OLX. **Tormenta RPG – Edição de luxo (Jogo do Ano)**. Disponível em: <https://sp.olx.com.br/regiao-de-presidente-prudente/hobbies-e-colecoes/tormenta20-rpg-edicao-de-luxo-jogo-do-ano-1415198594>. Acesso em: 27 jun. 2025.

PALADINS GAMES. **Black Stories – Shit Happens**. Disponível em: <https://paladinsgames.com.br/black-stories-shit-happens>. Acesso em: 27 jun. 2025.

PAPER GAMES. **O que é boardgame?** Disponível em: <https://papergames.com.br/o-que-e-boardgame/>. Acesso em: 10 jan. 2025.

PARQUE DAS AVES. **Periquito-cara-suja.** Disponível em: <https://www.parquedasaves.com.br/aves/periquito-cara-suja/>. Acesso em: 5 jun. 2025.

PIAGET, Jean. **A psicologia da inteligência.** 1 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2013. 256 p.

PIAGET, Jean; INHELDER, Bärbel. **A psicologia da criança.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003. 146 p.

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança.** 4 ed. Barueri: LTC, 1982. 392 p.

PINTEREST. **Rei Leão.** Disponível em: <https://i.pinimg.com/564x/b2/0a/ec/b20aec828471157d8d09f2f34f5b9bee.jpg>. Acesso em: 9 jul. 2025.

RAMOS, Daniela; ROCHA, Nayara. **O uso de jogos cognitivos no contexto escolar: contribuições às funções executivas.** *Psicologia Escolar e Educacional*, v. 21, n. 2, p. 339-346, 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pee/a/FNqKBGyKTrFJDzFvH8mZTkG/?lang=pt>. Acesso em: 9 jan. 2025.

REDE VERBITA DE EDUCAÇÃO. **Raciocínio lógico infantil: como os pais podem estimulá-lo?** Disponível em: <https://www.redeverbita.com.br/blog/raciocinio-logico-infantil-como-os-pais-podem-estimula-lo>. Acesso em: 12 dez. 2024.

REMINISCÊNCIAS. **Como o jogo Secret Hitler ensina sobre política.** Disponível em: <https://reminiscencias.blog/2024/12/13/como-o-jogo-secret-hitler-ensina-sobre-politica/>. Acesso em: 18 jun. 2025.

REVISTA AMAZÔNIA. **Tamanduá-bandeira em seu habitat natural.** 2025. Fotografia. Disponível em: <https://revistaamazonia.com.br/tamandua-bandeira-come-alem-formigas-g4/>. Acesso em: 5 jun. 2025.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos.** São Paulo: Blucher, 2012. 168 p.

SANTOS, Bárbara; GOMES, Rebeca. **Exploradores de João Pessoa: jogo de tabuleiro como ferramenta de engajamento e descoberta da cidade de João Pessoa para pacientes com transtorno do neurodesenvolvimento.** 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba. Cabedelo, 2024.

SECRET HITLER. **Secret Hitler – Regras oficiais do jogo.** Disponível em: https://secrethitler.com/assets/Secret_Hitler_Rules.pdf. Acesso em: 03 jul. 2025.

SECRETARIA DE MEIO AMBIENTE, INFRAESTRUTURA E LOGÍSTICA. **28 de Abril – Dia Nacional da Caatinga.** Disponível em: <https://semil.sp.gov.br/educacaoambiental/2025/04/28-de-abril-dia-nacional-da-caatinga/>. Acesso em: 24 maio 2025.

SECRETARIA MUNICIPAL DE INFRAESTRUTURA E LOGÍSTICA. **Fauna.** Disponível em: <https://semil.sp.gov.br/educacaoambiental/prateleira-ambiental/fauna/#:~:text=Segundo%20ados%20do%20Instituto%20Chico,continentais%20e%201358%20peixes%20marinhos.> Acesso em: 12 dez. 2024.

SHOPEE. **Kit 2 Baralhos de Poker/Canastra – 54 cartas profissional.** Disponível em: <https://shopee.com.br/Kit-2-Baralhos-de-Poker-Canastra-54-Cartas-Profissional-Divers%C3%A3o-i.1177875936.20699191098>. Acesso em: 27 jun. 2025.

SILVA, Kleyfton; FONSECA, Laerte. **Bases neuroeducativas do papel das ilustrações:** uma proposta de análise de livro didático. *Rev. Bras. Estudos Pedagógicos*, v. 101, n. 257, p. 125–145, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbeped/a/JMx5nZfkg9RrbPp6sDVbM4N/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 5 maio 2025.

SOUSA, Rosa. **Tabuleiro didático no ensino do bioma da caatinga: o lúdico como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem.** 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Ciências Biológicas) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba. Princesa Isabel, 2022.

SVALDI, Guilherme; TREVISAN, J. M.; CASSARO, Marcelo; SALADINO, Rogério; CALDELA, Leonel. **Tormenta – Livro Básico.** Porto Alegre: Jambô Editora, 2020.

TODA MATÉRIA. **Animais da Caatinga.** Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/animais-da-caatinga/>. Acesso em: 12 dez. 2024.

VASCONCELOS, Pedro. **MUDA:** um jogo digital como proposta de desenvolvimento com os desafios ambientais do cotidiano. 2018. 144 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal de Pernambuco, Programa de Pós-Graduação em Design. Recife, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/31080/1/VASCONCELOS%2c%20Pedro%20Gouveia%20de.pdf>. Acesso em: 11 maio 2025.

VIANA, Rogério. **Design gráfico para jogos: desenvolvimento de arte conceitual aplicada à modelagem de personagens para jogo digital.** 2017. 53 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnólogo em Design Gráfico) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2017. Disponível em:

https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/13823/1/CT_CODEG_2017_2_13.pdf.

Acesso em: 28 abr. 2025.

WIKIPEDIA. **Warhammer 40,000.** Disponível em:
https://en.wikipedia.org/wiki/Warhammer_40,000. Acesso em: 27 jun. 2025.

APÊNDICE A - MANUAL DE REGRAS E CONCEITOS

Aqui não há aliados, então permaneçam...



Estamos na caatinga, em algum lugar no interior do nordeste. Muito longe das cidades e das pessoas, existem criaturas que lutam diariamente entre si pela sobrevivência, competindo pela coleta de recursos em um ambiente imprevisível e hostil. No entanto, uma regra é sagrada:
"Não se aproveite de um dom que não é seu!"

Regras Gerais

Caamufiados é um jogo de cartas de blefe, dedução e estratégia, em que cada jogador assume secretamente a identidade de um animal da Caatinga. O objetivo é acumular recursos e sobreviver aos perigos naturais e aos julgamentos dos demais jogadores.

MODO RÁPIDO

3 a 5 jogadores.

COMPONENTES:

- 12 Cartas de Identidade (3 unidades de cada grupo)
- 30 Cartas de Recursos
- 8 Fichas de Voto (3 reservas)
- 4 Eventos

CADA JOGADOR RECEBE:

- 1 carta de identidade secreta (animal)
- 1 ficha de votação

VITÓRIA:

- Atingir **6 recursos primeiro**
- Possuir **mais recursos**, quando o último evento for puxado.

EVENTOS:

- São ativados assim que o primeiro jogador alcança **3 recursos** acumulados

Secaa

O sol castiga sem piedade e a terra racha sob as patas dos animais. Os dois jogadores com mais recursos perdem **-3 recursos** cada, representando a dificuldade em manter o excesso em tempos de escassez.

Chuvatinga

Nuvens carregadas finalmente rompem o céu seco. Os dois jogadores com menos recursos recebem **+3 recursos**, aproveitando a fartura passageira que brota com a chuva.

Dia Quentinga

O calor é insuportável, ninguém consegue se esconder. Todos os jogadores **revelam suas identidades**, trocando-as com uma nova carta do topo do baralho ao fim da rodada.

Troca Caamarada

O caos se instala no sertão. Cada jogador **entrega todos os seus recursos** para o jogador à sua esquerda, simbolizando uma inesperada reviravolta nos papéis de sobrevivência.

FASES DE JOGO

1. Início

O jogo começa com a preparação dos baralhos e a distribuição das cartas de identidade animal. Cada jogador recebe uma carta de forma aleatória e a mantém em segredo. Essa identidade definirá suas ações durante a partida, por meio de uma habilidade exclusiva ligada ao seu grupo animal.

2. Fase de Recurso

Nesta fase, os jogadores jogam em ordem, um por vez. Cada jogador deve escolher entre duas opções: **coletar um recurso** (como animal oculto) ou **usar a habilidade** do seu animal. O jogador pode usar sua

identidade verdadeira ou optar por blefar, fingindo ser outro animal para realizar uma ação diferente. Essa escolha deve ser feita com cautela, pois será avaliada na próxima fase pelos outros participantes.

3. Fase de Votação

Após todos os jogadores realizarem suas ações, inicia-se a fase de votação. Todos votam simultaneamente em quem acreditam ter blefado na rodada anterior. Caso o jogador acusado tenha de fato mentido, ele perderá a próxima rodada. Porém, se o jogador estiver dizendo a verdade, todos os que votaram contra ele perderão 1 recurso. Caso ocorra empate na votação, ela é anulada e ninguém é penalizado.

Exemplo prático:

"Sou um carcará (ave)! Vou usar minha habilidade para ver a carta do jogador da direita!"

Ou

"Sou um animal oculto! Dessa vez coletarei apenas um recurso."

4. Fase de Evento

Quando um dos jogadores alcançar três recursos, os eventos começam a fazer parte da dinâmica do jogo. Um evento é sorteado ao fim de cada votação, podendo trazer bônus ou punições. Esses eventos representam as forças imprevisíveis da Caatinga e aumentam a tensão e a estratégia da partida.

5. Condição de Vitória

A partida termina quando um jogador atinge o total de 6 recursos. Alternativamente, se o último evento do baralho for ativado antes disso, o jogo encerra após o fim da próxima rodada, e vence quem tiver mais recursos acumulados. Se houver empate de vitória, a vitória pode ser dada como prioridade para o jogador que não tenha blefado, mas pode-se considerar empate geral.

DICAS E ESTRATÉGIAS

1. Controle seu ritmo de recursos:

Jogadores com poucos recursos são menos penalizados em eventos negativos. Tente manter-se na faixa média para evitar ser alvo constante sem ficar para trás.

2. Use o Anfíbio com sabedoria:

Com a habilidade de trocar cartas com o baralho, ele permite deduzir quais identidades ainda estão em jogo. É uma carta de grande vantagem tática.

3. Confiança é essencial para blefar:

Quanto mais firme você for ao anunciar seu animal e sua ação, menor a chance de desconfiança dos demais.

4. Aproveite o risco baixo quando está fraco:

Se você não tem recursos, não tenha medo de votar. Mesmo que erre, não há punição adicional.

5. Atente-se à ordem da rodada:

O último jogador tem vantagem, pois pode blefar com menos risco se ninguém usou habilidades contra ele. Por outro lado, o primeiro jogador também se beneficia por abrir a rodada com coleta.

SOBRE EMPATES

Empates são frequentes no jogo, mas eles são importantes, pois deixam decidir quem será penalizado ou favorecida, dando ainda mais tensão estratégica. Ou seja, lidar com empates é fundamental para uma boa partida. Empates na votação **anulam o resultado**. Empates em eventos são **resolvidos por votação**.

Empate	Solução
Votação	Efeito anulado
Evento	Jogadores recidem em votação

BLEFE

Por que os animais se ocultam e blefam?

O ambiente árido da Caatinga é naturalmente escasso em alimento, água e abrigo, o que gera uma forte competição entre os animais. Nesse cenário, esconder sua identidade é uma forma de se proteger, evitar ser alvo e impedir que os outros tomem vantagem. Blefar surge como uma consequência dessa necessidade: ao se manter oculto, o animal pode tentar se passar por outro grupo e usar habilidades que não são suas, buscando sobreviver e conquistar mais recursos mesmo que isso signifique quebrar as regras.

Durante o jogo, jogadores **podem fingir ser qualquer animal** para usar uma habilidade que não é sua. Se forem pegos, podem ser **punidos na votação**.

Regras Opcionais

Além do modo padrão, Caamuflados oferece regras opcionais pensadas para jogadores mais experientes que buscam partidas mais estratégicas e imprevisíveis.

Essas variações adicionam novas camadas de desafio, como vantagens situacionais entre os grupos de animais e eventos adicionais que intensificam a dinâmica do jogo. Embora não sejam essenciais para a experiência principal, essas regras permitem aprofundar a jogabilidade e explorar todo o potencial tático das mecânicas.

MODO LONGO

Recomendado de 4-6 jogadores.

COMPONENTES:

16 Cartas de Identidade (4 unidades de cada grupo)

45 Cartas de Recursos

8 Fichas de Voto (duas reservas)

7 Eventos

CADA JOGADOR RECEBE:

1 carta de identidade secreta (animal)

1 ficha de votação

VITÓRIA:

Atingir **8 recursos primeiro**.

Possuir mais recursos, quando o último evento for puxado

EVENTOS:

São ativados a partir do **4º recurso** acumulado

Caaçador

O jogador com mais recursos na partida, como o animal mais farto, é atingido por uma bala do caçador, mostra sua identidade e **passa duas rodadas sem poder votar ou blefar**. Depois disso, ele volta ao jogo com uma nova identidade.

Queimatinga

Uma queimada cresce e se espalha rapidamente na vegetação seca. Todos os jogadores perdem **-3 recursos**.

Praaga

Uma doença perigosa se espalha matando vários animais fragilizados. **Revela-se 3 identidades** do topo do baralho.

MODO AVANÇADO

Essa adição acrescenta as **vantagens de identidade**, habilidades passivas que são ativadas como resposta a ação de outros jogadores ao seu redor.

Mamíferos

Se forem alvo de uma Ave, revidam vendendo sua identidade.

Aves

Se estiverem ao lado de um Anfíbio, podem ver 2 cartas que ele olhou.

Répteis

Se estiverem ao lado de um Mamífero, roubam 1 recurso automaticamente.

Anfíbios

Se forem alvo de roubo por um Réptil, enganam e roubam de volta.

Enredo e Inspirações

Enredo

Estamos na caatinga, em algum lugar no interior do nordeste. Muito longe das cidades e das pessoas, existem criaturas que lutam diariamente entre si pela sobrevivência, competindo pela coleta de recursos em um ambiente imprevisível e hostil. No entanto, uma regra é sagrada:

"Não se aproveite de um dom que não é seu!"

Durante o dia, os animais se enfrentam em silêncio, mas à noite, após a caça, reúnem-se para descobrir: quem quebrou as regras e se passou por outro grupo? Os mentirosos são punidos; os inocentes, recompensados. Ainda assim, existem forças maiores que nenhum animal controla, secas, queimadas e desastres naturais que testam todos os jogadores.

*A fauna da caatinga está em constante vigilância, para proteger a si, seus filhotes e seus bens de sobrevivência. Aqui não há aliados, então permaneçam **Caamuflados!***

INSPIRAÇÕES

O jogo foi inspirado em outros boardgames intitulados: **Coup** e **Secret Hitler** (SH).

A primeira versão do jogo, se chamava **"Sobrevivência na Caatinga"**, trazia uma forte herança do SH, com uma mecânica de equipes com objetivos opostos, fases de dia e noite, e eventos atrelados à progressão de recursos. Coup influenciou na ideia de habilidades com blefes e punição por mentira; SH, nas votações e na criação de um clima de suspeita e alianças provisórias.

A atual versão refina esses conceitos em uma experiência mais direta, acessível e mais semelhante com Coup, por ter descartado a ideia de equipes, mantendo um jogo individual e curto.

Conceito e Arte Book

Conceito de cada uma das habilidades escolhidas e ilustrações completas.

Mamíferos = Coletores

São animais de maior porte, com sistemas biológicos mais complexos que demandam maior consumo de energia para sobreviver. Por isso, no jogo, os mamíferos têm a capacidade de coletar mais recursos por rodada, representando sua necessidade constante de alimentação e manutenção corporal.

Onça-
parda



Tamandua-
bandeira



Tatu



Veado-
catingueiro



Aves = Ágeis

Ágeis e atentas, as aves sobrevoam o solo da Caatinga observando tudo de cima. Essa perspectiva privilegiada permite que detectem movimentos e identidades com mais facilidade. No jogo, essa habilidade se traduz na capacidade de revelar a identidade de outros jogadores, agindo como espãs naturais do grupo.

Carcará



Soldadinho
do
araripe



Ararinha
azul



Répteis = Aproveitadores

Rasteiros e pacientes, os répteis muitas vezes se aproveitam da distração de suas presas ou da vulnerabilidade dos ninhos. No jogo, essa característica é representada pela habilidade de roubar recursos dos adversários, agindo de forma furtiva e estratégica.

Jacaré-do-
papo-amarelo



Calanda-da-cauda-verde



Jiboia-
constritora

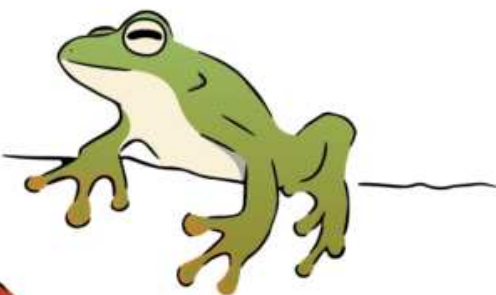
Anfibios = Versáteis

Com uma vida dividida entre água e terra, os anfíbios são símbolos de adaptação. Passam por transformações drásticas ao longo da vida, o que se reflete no jogo por meio da habilidade de trocar de identidade. Essa capacidade os torna flexíveis e imprevisíveis, circulando entre diferentes papéis com naturalidade.



Perereca-de-capacete

Perereca-araponga



Haddadus aramunha

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

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

TCC + Ficha + Aprovação

Assunto:	TCC + Ficha + Aprovação
Assinado por:	Yohana Sousa
Tipo do Documento:	Anexo
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- Yohana Gondim Dias Sousa, DISCENTE (202317010013) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDELLO, em 23/08/2025 22:43:14.

Este documento foi armazenado no SUAP em 23/08/2025. 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: 1583889
Código de Autenticação: 744fa81820

