

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL  
CENTRO DE ARTES E ARQUITETURA  
CURSO DE DESIGN**

**GIONATHAN SANDI**

**ESCOTA:  
O DESIGN DE JOGOS COMO FERRAMENTA DO  
MÉTODO EDUCATIVO ESCOTEIRO**

**CAXIAS DO SUL  
2019**

**GIONATHAN SANDI**

**ESCOTA:  
O DESIGN DE JOGOS COMO FERRAMENTA DO  
MÉTODO EDUCATIVO ESCOTEIRO**

Monografia apresentada como requisito para aprovação da disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso do curso de Design do Centro de Artes e Arquitetura da Universidade de Caxias do Sul, para obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Dr. Júlio César Colbeich Trajano

**CAXIAS DO SUL**

**2019**

Dedico esta monografia aos meus pais, aos escotistas que tive em minha vida escoteira e à todas as pessoas que de alguma forma contribuíram para realização deste projeto.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente aos meus pais Gilberto C. Sandi e Elaine Marcon, por tornarem tudo isso possível, por sempre me guiarem pelo melhor caminho com todo apoio e suporte, sem nunca medir esforços. Sem dúvida o meu maior aprendizado veio dessas pessoas que eu amo incondicionalmente e espero um dia conseguir retribuir em dobro todo o amor e afeto que me deram e me dão até hoje. Agradeço a minha namorada Renata Boff Bianchi, por todo carinho, apoio e paciência durante essa e muitas outras fases difíceis que passei, por sempre me incentivar e ter essa energia maravilhosa. À minha mentora terrena, Mariana Valsecchi por todo aprendizado, experiência e positividade, obrigado por iluminar o meu caminho e por me ajudar a equilibrar tudo.

À essa força, o universo, essa energia superior, esse grande mistério que costumeiramente chamamos de Deus, que me presenteou durante a vida com muita luz, desafios, mas principalmente seres que me permitiram aprender sobre a vida.

Ao Grupo Escoteiro Moacara, o qual me acolhe desde 2004 como membro do movimento escoteiro, que me agraciou com muitos amigos e lembranças que levarei para sempre no meu coração, assim como todos os escotistas que tive em minha vida, por todo o aprendizado e exemplo que foram para mim.

Aos meus professores que se tornaram amigos, os quais pude aprender muito mais do que assuntos que envolvem o Design: Aline V. Fagundes, Ana Valquíria, Douglas O. Pastori, Gabriel Bergmann, Marcelo Fardo, Rodolfo Rolim, Silvana Bastianello (in memoriam), Tiago Toso, Tiago Zanotto e principalmente ao meu orientador Júlio Colbeich por toda paciência, dedicação, por acreditar em mim e no projeto, por sempre me incentivar e me auxiliar. Baden-Powell, fundador do escotismo, dizia que não existe ensino que se compare ao exemplo, obrigado por serem exemplos para mim.

Um agradecimento especial a todos os meus amigos pela compreensão, pelo afeto e por toda troca de energia, em especial para as “Fogueteiras” e aos que carregam o lenço da promessa escoteira no pescoço. Ninguém é feliz sozinho.

Por fim agradeço a todos que contribuíram de alguma forma para a minha evolução pessoal, profissional e para o desenvolvimento deste projeto.

## PRÓLOGO

Meu primeiro contato com o movimento escoteiro foi por volta dos anos 2000, quando meu primo, Matheus J. Bampi, e minha madrinha, Maria Angélica Sandi, se filiaram ao Grupo Escoteiro Moacara. Nos almoços de família aos sábados na casa da Vó Cecília, logo depois de comermos, eles costumavam vestir o uniforme para se dirigirem ao grupo, meus olhos brilhavam ao ver eles uniformizados. Minha primeira visita ao grupo, foi na cerimônia de promessa do meu primo. Aquele dia, apesar da minha idade e imaturidade, eu tive a certeza de que era o que eu queria para a minha vida. Algum tempo depois, meus pais realizaram minha inscrição no grupo e no dia 03 de fevereiro de 2004 participei da minha primeira atividade oficial. Realizei minha promessa no dia 12 de junho de 2004 como lobinho, desde então, nunca mais me afastei do movimento, o qual sirvo com muito amor e orgulho. Passei por todos os ramos (lobinho, escoteiro, sênior e pioneiro), conheci muitas pessoas, muitos lugares e posso afirmar com toda a certeza que eu não seria a pessoa que sou hoje se não tivesse participado do movimento escoteiro. O escotismo moldou meu caráter, me fez crescer como pessoa em muitos sentidos. Atualmente, sou escotista do ramo escoteiro, da Tropa Escoteira Ismar Bauller, do G. E. Moacara. Esta é uma das partes mais gratificantes do movimento, poder passar adiante todo o conhecimento que um dia me foi passado por outro escotista com empatia e carisma. Quando olho nos olhos dos escoteiros da minha tropa, me enxergo no lugar deles, me lembro dos tempos em que estava do “lado de lá”, das amizades e de quantas coisas boas vivi e aprendi dentro desse movimento maravilhoso. Hoje faço de tudo para poder prover a eles a mesma experiência que tive, para que quando eles forem seniores, pioneiros e até escotistas, olhem para trás, como o faço agora, e também encham os olhos de lágrimas e o coração de alegrias e saudades, pois, o escotismo é isso, experiência, aprendizado e camaradagem.

Ao me dar conta do quão próximo estava do TCC, comecei a pensar em possíveis temas e ele não podia ser outro, se não algo que eu amasse com muito fervor. Sem pestanejar, decidi trabalhar com o movimento escoteiro, esse a quem devo tanto e sei que, com a ajuda do Design (a que também devo muito) podemos melhorar ainda mais a formar bons cidadãos

*“A educação, tal como a entendo, não consiste em introduzir no cérebro da criança uma certa dose de conhecimentos, mas sim, em despertar-lhe o desejo de conhecer e indicar-lhe o método de estudo ”*

**(Robert Stephenson Smyth Baden-Powell)**

## RESUMO

A vivência do método escoteiro é fundamental para o jovem que está inserido no movimento, é através dele que acontece o autodesenvolvimento e o sistema de patrulhas. Este trabalho tem como objetivo oferecer uma nova ferramenta de aprendizagem, desenvolvida através do design, que seja atrativa para a faixa etária em questão, propondo o equilíbrio entre a atividade lúdica e o aprendizado. A partir de contribuições essenciais para um entendimento aprofundado como: pesquisa bibliográfica, fundamentação do trabalho abordando o movimento escoteiro e jogos, imersão com o público, design de jogos e uma metodologia moldada para as necessidades do projeto, foi possível diagnosticar soluções possíveis para o cenário em questão. O jogo de tabuleiro foi uma das alternativas que atendia os quesitos, inclusive, de socialização. Como uma ferramenta com potencial de aprendizagem, foi concebido o jogo de tabuleiro cooperativo Escota – O Jogo da Patrulha Escoteira, seu plano de fundo é um acampamento, principal atividade ao ar livre do movimento. Nele os participantes precisam passar por desafios que instigam a exploração e aprendizagem de materiais do método para atingir a vitória no jogo, limitando-se ao período introdutório do ramo escoteiro.

**Palavras-chave:** Design. Movimento Escoteiro. Jogo de Tabuleiro. Aprendizagem.

## **ABSTRACT**

The experience of the scouts method is fundamental to the youth inside it's movement, it's through it that occurs the self-development and the scout patrols. This work has as objective to offer a new learning tool, developed through design, that is attractive to the age group in question, suggesting balance between the playful activity and the learning. Starting from essential contributions for a deep understanding such as: bibliographic research, rationale of the work approaching the scout movement and games, immersion with the public, game design and a methodology shaped after the project necessities, it was possible to diagnose possible solutions to the setting in question. The board game was one of the alternatives that answered the requirements, including socialization. As a potential learning tool, the cooperative board game Escota - O Jogo da Patrulha Escoteira (Scouting - the Scout Patrol Game) was conceived, it's background is a camp site, main outdoors activity of the movement. The players have to surpass challenges that instigate exploration and learning of materials and methods to achieve victory in the game, limiting themselves to the introductory term of the scout branch.

**Key words:** Design, Scout Movement, Board game, Learning.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Estrutura UEB Nível Nacional .....	23
Figura 2 – Estrutura UEB Nível Regional .....	23
Figura 3 – Estrutura UEB Nível Local.....	24
Figura 4 – Atividade do Ramo Lobinho .....	27
Figura 5 – Fluxograma de Progressão do Ramo Lobinho .....	28
Figura 6 – Atividade do Ramo Escoteiro .....	29
Figura 7 – Fluxograma de Progressão do Ramo Escoteiro .....	31
Figura 8 – Atividade do Ramo Sênior.....	32
Figura 9 – Fluxograma de Progressão do Ramo Sênior.....	33
Figura 10 – Atividade do ramo pioneiro.....	35
Figura 11 – Fluxograma de Progressões Ramo Pioneiro .....	36
Figura 12 – Símbolo da WOSM .....	37
Figura 13 – Símbolo UEB.....	38
Figura 14 – Sinal Escoteiro .....	39
Figura 15 – Sinal do Lobinho .....	39
Figura 16 – Quadro de classificação dos Jogos segundo Ferreira (2003) .....	43
Figura 17 – Quadro de classificação dos Jogos segundo Caillois (1994) .....	44
Figura 18 – Quadro de classificação dos Jogos segundo Melo (1981).....	44
Figura 19 – Quadro de classificação dos Jogos segundo a União do Escoteiros do Brasil (2014a) .....	45
Figura 20 – Representação do Círculo Mágico de Huizinga, por Adams.....	48
Figura 21 – Metodologia de Lupton.....	52
Figura 22 – Metodologia do projeto.....	53
Figura 23 – Jovens lendo o material do estágio introdutório.....	59
Figura 24 – Instrução de sinais manuais escoteiros.....	60
Figura 25 – Instrução de hasteamento e arreamento de bandeiras.....	61
Figura 26 – Atividade lúdica para aprendizagem.....	62
Figura 27 – Construção da pioneiria mastro.....	63
Figura 28 – Alguns dos jogos jogados durante a fase de análise .....	67
Figura 29 – Tabela de aspectos dos jogos.....	68
Figura 30 – Setup inicial do jogador .....	69

Figura 31 – Baralhos de eras do jogo <i>7 Wonders</i> .....	70
Figura 32 – Tipos de cartas do jogo <i>7 Wonders</i> .....	71
Figura 33 – Jogo <i>7 Wonders</i> .....	71
Figura 34 – Tabuleiro, tabuleiros individuais e monstros do jogo <i>King of New York</i> .....	72
Figura 35 – Dados do jogo <i>King of New York</i> .....	73
Figura 36 – Jogo <i>King of New York</i> .....	73
Figura 37 – Personagens e contratos do jogo <i>As Viagens de Marco Polo</i> .....	74
Figura 38 – Setup inicial do jogador em <i>As Viagens de Marco Polo</i> .....	75
Figura 39 – O Grande Bazar de <i>As Viagens de Marco Polo</i> .....	76
Figura 40 – Tabuleiro do jogo <i>As Viagens de Marco Polo</i> .....	77
Figura 41 – <i>As Viagens de Marco Polo</i> .....	77
Figura 42 – Caixas dos jogos analisados .....	79
Figura 43 – Parte interna das embalagens dos jogos analisados.....	80
Figura 44 – Verso da embalagem do jogo <i>Mansions of Madness</i> .....	81
Figura 45 – Captura da tela inicial do aplicativo usado no jogo <i>Mansions of Madness</i> .....	82
Figura 46 – Captura da telas do aplicativo usado no jogo <i>Mansions of Madness</i> .....	83
Figura 47 – Tabuleiro dobrado do jogo <i>As Viagens de Marco Polo</i> .....	84
Figura 48 – Iconografia no tabuleiro individual do jogo <i>7 Wonders</i> .....	85
Figura 49 – Iconografia no tabuleiro individual do jogo <i>7 Wonders</i> .....	86
Figura 50 – Livro de regras do jogo <i>7 Wonders</i> .....	87
Figura 51 – Componentes no Livro de regras do jogo <i>As Viagens de Marco Polo</i> ...	88
Figura 52 – Meebles dos jogos <i>As Viagens de Marco Polo</i> e <i>King of New York</i> .....	89
Figura 53 – Miniaturas do jogo <i>Mansions of Madness</i> .....	90
Figura 54 – Dados do jogo <i>As Viagens de Marco Polo</i> .....	91
Figura 55 – Dados do jogo <i>Mansions of Madness</i> e <i>King of New York</i> .....	91
Figura 56 – Análise de marcas dos jogos de tabuleiro selecionados.....	92
Figura 57 – Análise de marcas de editoras de jogos de tabuleiro .....	93
Figura 58 – Parte do tabuleiro individual com as marcações de recurso .....	98
Figura 59 – Parte do tabuleiro principal com tipos de espaço .....	99
Figura 60 – Ficha de dispositivo ativado e desativado, neste caso a lona.....	100
Figura 61 – Geração de alternativas do tabuleiro .....	102
Figura 62 – Alternativa escolhida .....	102
Figura 63 – Protótipo com aprimoramento das dimensões .....	103

Figura 64 – Protótipo das fichas de dispositivo e aplicação ao tabuleiro .....	104
Figura 65 – Tabuleiro alternativa/protótipo .....	104
Figura 66 – Componentes de outros jogos utilizados durante o teste .....	105
Figura 67 – Preparação do jogo .....	106
Figura 68 – Teste do jogo .....	106
Figura 69 – Mapa mental gerado a partir do <i>brainstorming</i> para o <i>naming</i> do jogo	108
Figura 70 – Geração de alternativas de <i>taglines</i> .....	109
Figura 71 – Mapa mental gerado a partir do <i>brainstorming</i> para o <i>naming</i> da editora .....	110
Figura 72 – Consulta ao site do INPI para registro da marca Escota .....	111
Figura 73 – Consulta ao site do INPI para registro da marca Brownsea .....	111
Figura 74 – Geração de tipografias para a marca do jogo.....	112
Figura 75 – Definição da marca do jogo.....	113
Figura 76 – Geração de tipografias para a marca da editora.....	114
Figura 77 – Sinais de pista.....	114
Figura 78 – Definição da marca da editora.....	115
Figura 79 – Jogo de tabuleiro Escota.....	116
Figura 80 – Tabuleiro aberto .....	117
Figura 81 – Espaços especiais do tabuleiro .....	117
Figura 82 – Tabuleiros dos jogadores .....	118
Figura 83 – Marcação na trilha de recursos com o cubo .....	119
Figura 84 – Tabuleiro do jogador com tabuleiro do monitor.....	120
Figura 85 – Fichas de dispositivo .....	121
Figura 86 – Faces do dado .....	121
Figura 87 – Dado do jogo Escota .....	122
Figura 88 – Cartas do jogo Escota .....	123
Figura 89 – Cartas com <i>sleeve</i> Chimera .....	123
Figura 90 – Miniaturas do jogo Escota .....	124
Figura 91 – Livro de regras do jogo Escota.....	125
Figura 92 – Embalagem do jogo .....	126
Figura 93 – Faces da embalagem.....	127
Figura 94 – Face inferior da embalagem.....	127
Figura 95 – Interior da caixa com organizador .....	128
Figura 96 – Área de jogo do aplicativo Escota .....	129

Figura 97 – <i>Mockup</i> de envelopes e folha timbrada .....	130
Figura 98 – <i>Mockup</i> de cartão de visita.....	131
Figura 99 – <i>Mockup</i> de promocionais .....	131
Figura 100 – <i>Mockup</i> de embalagem de transporte .....	132
Figura 101 – <i>Mockup</i> redes sociais.....	132
Figura 102 – <i>Mockup</i> do site .....	133
Figura 103 – Quadro de modelo de negócios.....	134
Figura 104 – Área de solicitação de projeto no site .....	136
Figura 105 – Vídeos disponíveis sobre comida mateira no aplicativo.....	137
Figura 106 – Mapa de jornada do consumidor .....	138

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABRINQ	Associação brasileira dos Fabricantes de Brinquedos
CAN	Conselho de Administração Nacional
POR	Princípios, Organização e Regras
UEB	União dos Escoteiros do Brasil
WOSM	World Organization of the Scout Movement

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO .....	17
1.1	TEMA .....	19
1.2	PROBLEMA DE PESQUISA .....	19
1.3	OBJETIVO GERAL .....	19
1.3.1	Objetivos específicos.....	20
1.4	JUSTIFICATIVA .....	20
2	REFERENCIAL TEÓRICO .....	22
2.1	O MOVIMENTO ESCOTEIRO.....	22
2.1.1	Estrutura.....	22
2.1.2	Definição .....	24
2.1.3	Ramos.....	26
2.1.4	Símbolos .....	37
2.1.5	Sistema de Patrulhas .....	40
2.2	JOGO.....	41
2.2.1	Origem .....	41
2.2.2	Tipos de jogos.....	43
2.2.3	Jogos e a educação .....	47
2.2.4	Design de jogos.....	49
3	METODOLOGIA.....	51
4	EXECUÇÃO .....	54
4.1	PISTA.....	54
4.1.1	Descobrimos novos caminhos.....	55
4.1.2	Onde estamos e para onde vamos.....	58
4.2	TRILHA .....	64
4.2.1	Personas .....	64
4.2.2	Briefing.....	65
4.2.3	Jogando mais jogos .....	66
4.2.3.1	Análise de Mecânicas.....	69
4.2.3.2	Análise de Embalagens.....	78
4.2.3.3	Análise de aplicativo.....	81
4.2.3.4	Análise dos componentes .....	83
4.2.3.5	Análise de marcas.....	92
4.3	RUMO .....	94
4.3.1	O caminho se alarga .....	94

4.3.2	O propósito que fixamos.....	95
4.3.2.1	Desenvolvendo a ideia .....	95
4.3.2.1.1	<i>Mecânica</i> .....	96
4.3.2.1.2	<i>Regras</i> .....	97
4.3.2.1.3	<i>Digital</i> .....	101
4.3.2.2	Construindo o protótipo .....	101
4.3.2.3	Testando! .....	105
4.3.3	Marca .....	107
4.3.3.1	Naming.....	108
4.3.3.2	Criação de formas .....	111
4.3.4	Produto final .....	115
4.3.4.1	Tabuleiro Principal.....	116
4.3.4.2	Tabuleiro do Jogador.....	118
4.3.4.3	Fichas de dispositivo .....	120
4.3.4.4	Dado .....	121
4.3.4.5	Cartas .....	122
4.3.4.6	Miniaturas.....	124
4.3.4.7	Livro de Regras .....	124
4.3.4.8	Embalagem .....	125
4.3.4.9	Aplicativo.....	128
4.4	TRAVESSIA .....	130
4.4.1	Pontos de contato .....	130
4.4.2	Serviços .....	133
4.4.2.1	Edição de jogos.....	135
4.4.2.2	Jogos personalizados.....	135
4.4.2.3	Aplicativo Escota .....	136
4.4.2.4	Jornada do consumidor .....	137
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	139
	REFERÊNCIAS .....	141
	APÊNDICE A – LIVRO DE REGRAS.....	145
	APÊNDICE B – FLUXOGRAMA DO APLICATIVO ESCOTA.....	153
	APÊNDICE C – MANUAL DE IDENTIDADE VISUAL DA MARCA BROWNSEA ...	157

## 1 INTRODUÇÃO

*Vale a pena ser bom, mas o melhor é fazer o bem.* (BADEN-POWELL)

O movimento escoteiro é uma organização mundial de educação para jovens, com a colaboração de adultos, voluntário, sem qualquer ligação político-partidária, e que preza pela participação de pessoas de todas as classes sociais, raças, origens e crenças. Por meio de diferentes atividades propostas, o movimento busca estimular os jovens a assumirem o seu próprio desenvolvimento, especialmente do caráter, ajudando-os a alcançar suas plenas potencialidades físicas, intelectuais, sociais, afetivas e espirituais. Através da proatividade, da preocupação com o próximo e com a natureza, tem como objetivo formar cidadãos com responsabilidade, envolvidos com a comunidade, engajados em construir um mundo melhor, mais justo e fraterno.

De acordo com a União dos Escoteiros do Brasil – Região do Rio Grande do Sul (UEB/RS) (2003), a fundação do escotismo data de 1907 e tem como seu idealizador o general britânico Robert Stephenson Smyth Baden-Powell. Apesar do cargo no exército, conduziu os ideais do movimento escoteiro sem incluir a rigidez militar e enaltecendo os pontos positivos de promoção à amizade, coragem, iniciativa, autodisciplina e técnicas úteis para o desenvolvimento dos jovens. O evento que marca o início do movimento escoteiro ocorreu em agosto de 1907. Baden-Powell realizou um acampamento na Ilha de Brownsea, no Canal da Mancha, Inglaterra. Levou com ele rapazes de 12 a 16 anos onde ensinou diversas técnicas como primeiros socorros, observação, segurança, orientação, entre outras. Animado com os resultados positivos deste evento, Baden-Powell escreveu o livro *Escotismo Para Rapazes*, que veio a ser publicado em 1908. Os princípios contidos no livro foram muito bem aceitos, em semanas haviam centenas de jovens formando patrulhas, nome dado a um pequeno grupo de 6 a 8 membros. Rapidamente os ideais do movimento foram espalhados pelo mundo, chegando em 1908 na América do Sul e em 1910 em território brasileiro.

No Brasil, são mais de 100 mil escoteiros, sendo cerca de 75% jovens e 25% adultos voluntários, os chamados escotistas (ESCOTEIROS DO BRASIL, 2019). O órgão dirigente das práticas escoteiras nacionais é a União dos Escoteiros do Brasil.

Em nível mundial, o movimento escoteiro é regido pela *World Organization of the Scout Movement* (WOSM) que é composta por mais de 170 organizações nacionais. Segundo dados da própria organização mundial, são mais de 50 milhões de escoteiros no mundo espalhados em mais de 220 países e territórios, sendo o maior movimento de juventude do mundo (WORLD SCOUTING, 2019).

A UEB (União dos Escoteiros do Brasil) (2014b), aponta que o programa educativo do movimento escoteiro tem como objetivo considerar e atender o propósito, os princípios e o método escoteiro, pilares fundamentais que contribuem para o sucesso do programa. O propósito determina o objetivo a ser atingido com o trabalho executado, os princípios determinam a base moral e os valores defendidos no movimento, o programa educativo é responsável por desenvolver atividades atrativas para o jovem e o método escoteiro é a forma como o programa é aplicado. Ligado ao programa educativo, é utilizado um sistema de avaliação da progressão pessoal, o qual mostra tanto para o jovem, quanto para o escotista alguns indicadores avaliativos do seu desenvolvimento, revelando os impactos das atividades do programa e os pontos fortes e fracos individuais, proporcionando uma intervenção educativa específica e eficiente por parte dos adultos.

A união de conhecimento, habilidade e atitude em relação a algum tema específico é definida pelas competências. Para facilitar a progressão em direção a essas competências e para que os escotistas tenham parâmetros na avaliação das conquistas dos jovens, existe um conjunto de atividades para cada uma delas que formam os indicadores de aquisições das competências. As competências e as atividades podem ser encontradas nos Guias da Aventura Escoteira, juntamente com grande parte do material e da informação necessária para cumpri-las.

Realizando atividades no Grupo Escoteiro Moacara<sup>1</sup> observando os jovens do movimento, mais precisamente escoteiros de 10 a 14 anos, notou-se a carência no estudo dos Guias e das bibliografias necessárias para o cumprimento das competências. Mesmo com a realização de atividades atrativas, o desenvolvimento em relação às competências depende muito de sua dedicação e interesse pessoal em estudar o método escoteiro, especialmente na parte teórica. Identificada essa

---

<sup>1</sup> Unidade Escoteira Local, fundada em 15 de junho de 1967. Localizada atualmente no Parque da Festa da Uva, na cidade de Caxias do Sul – Rio Grande do Sul. Designado pelo numeral 32, pela Diretoria Regional Escoteira.

dificuldade, atenta-se para a necessidade de meios alternativos e envolventes, para estimular o jovem a conhecer e estudar o material disponível para a realização das atividades e conclusão das competências.

Segundo Baden-Powell (1923), fundador do movimento escoteiro, em uma de suas principais publicações, afirma que são raros os casos de jovens que, mesmo não sabendo ou não gostando de ler, não imitem em seus jogos ou brinquedos os heróis destas histórias. Para ele, a educação não se trata de colocar o conhecimento no cérebro da criança, mas sim, de despertar nela o desejo de conhecer o método de estudo e indicá-lo. Portanto, os jogos podem ser um eficaz estimulador no processo de aprendizagem de jovens escoteiros, contribuindo no autodesenvolvimento e evolução dos mesmos.

A metodologia que norteará este projeto será baseada no Design Thinking, o qual busca uma aproximação com os usuários para examinar e compreender o seu meio e necessidades através de interações mais intensas do que o convencional. Será adaptada para se relacionar com características do movimento escoteiro e receberá apoio de autores como Lupton, Stickdorn, Selinker e Huizinga, que irão contribuir de forma expressiva para o amadurecimento do projeto em todos os seus âmbitos.

## 1.1 TEMA

Recurso para exploração do método educativo escoteiro.

## 1.2 PROBLEMA DE PESQUISA

Como o design pode contribuir no estímulo do aprendizado no método educativo por parte dos jovens escoteiros?

## 1.3 OBJETIVO GERAL

Desenvolver um recurso que vise estimular os jovens do movimento escoteiro a explorarem os materiais do programa educativo e contribua com a aprendizagem do mesmo.

### 1.3.1 Objetivos específicos

Para atingir o objetivo geral deste trabalho, foram propostos os seguintes objetivos específicos:

- a) Explorar e compreender o universo do movimento escoteiro;
- b) Identificar as dificuldades de implementação do projeto educativo;
- c) Desenvolver solução com as diretrizes e metodologias estabelecidas;
- d) Projetar um modelo de serviço, a identidade do produto bem como as aplicações necessárias.

## 1.4 JUSTIFICATIVA

Por meio da educação não-formal, o movimento escoteiro trabalha para auxiliar na formação de bons cidadãos. Vivemos numa sociedade informacional, onde é preciso formar cidadãos que sejam capazes de viver e estar em constante desenvolvimento (CASTELLS, 1999). A educação não-formal, segundo Gaspar (1992), declara uma variedade de atividades educativas organizadas e realizadas fora do sistema de educação formal, atendendo interesses exclusivos de grupos específicos.

O material educacional do programa educativo encontra-se em livros chamados de guias. Estes guias são especificados para cada ramo dentro do movimento escoteiro. Os ramos dividem os grupos de participantes por idade, possibilitando assim uma maior objetividade nos temas que os guias trazem, dando ênfase nos assuntos específicos para a faixa etária do ramo. Estes materiais, apesar de serem atualizados e terem uma fácil comunicação, ainda não são atrativos o suficiente para os jovens. Para aplicar alguns dos assuntos constados nos guias, os escotistas costumam executar jogos, contudo, isso ainda não atrai os participantes do movimento para os materiais didáticos do programa educativo

Segundo o Projeto Educativo Escoteiro, os jogos apresentam oportunidades valiosas de aventura, experimentação, imaginação, criação e recriação da realidade. É uma experiência em que o jovem aprende e é protagonista. No jogo ele desempenha papéis diversos, descobre regras, se comunica com os demais, assume responsabilidades, aprende a perder e avalia seus acertos e erros.

Brathwaite e Schreiber (2008, p. 250-251), declaram que os jogos têm a capacidade de trazer pessoas para dentro de um mundo interativo. São simulações que fornecem aos jogadores a experiência de compreensão que nenhuma outra forma de aprendizado poderia proporcionar. Visto isso, podemos perceber que estas atividades proporcionam uma experimentação em um universo de situações que possuem paralelos com o cotidiano e ainda possibilitam o aprendizado, mesmo que inconscientemente.

No âmbito da gamificação, Formanski (2016) alega que essa é uma técnica que descende da popularização dos jogos e de sua potencialidade de estimular ações e resoluções, além de intensificar aprendizagens lógicas e criativas nas mais diversas áreas do conhecimento. Ainda sobre a gamificação, Zichermann (2013) e Zotti e Bueno (2013) afirmam que esta, tem como objetivo tornar as atividades tediosas e repetitivas, em experiências mais divertidas, produtivas e colaborativas. Diante do exposto, percebe-se que a gamificação usada como ferramenta, pode contribuir para os objetivos deste projeto, desde sua potencialidade em tornar algumas práticas mais atrativas, até de sua capacidade de intensificar a aprendizagem.

No sentido de buscar informação, os jovens da tropa que estão entrando, vão muito pouco atrás [...] Dentro do método, acredito que podemos aprimorar muito mais isto, podíamos ter um material mais na linguagem deles, que os instigasse (informação verbal)<sup>2</sup>.

Este trabalho busca estimular jovens escoteiros a explorarem o material do programa educativo com o propósito de fazer com que eles se desenvolvam por interesse próprio.

Esse posicionamento é relevante para o projeto, visto que o movimento é feito pelo jovem e é ele que caminha para a sua progressão pessoal em todas as áreas de desenvolvimento propostas pelo escotismo, cabendo aos escotistas, apenas lhe apresentar os possíveis percursos.

---

<sup>2</sup> Fala da Escotista Magda Pires em entrevista, WhatsApp, em 14 ago. 2019.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

*Não existe ensino que se compare ao exemplo. (BADEN-POWELL)*

### 2.1 O MOVIMENTO ESCOTEIRO

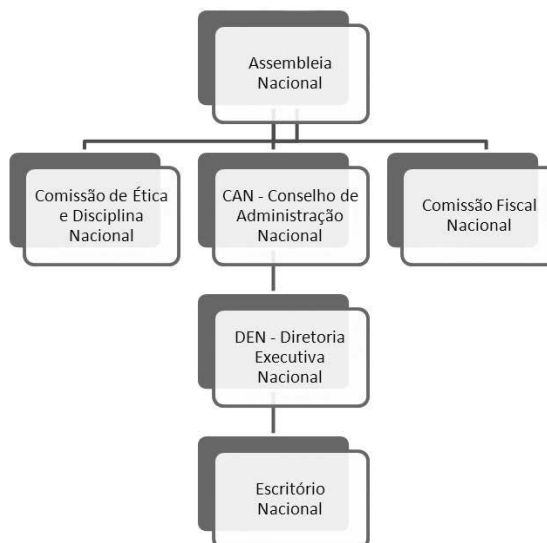
O presente capítulo busca explorar as principais características do movimento escoteiro, com o intuito de imergir e compreender a sua funcionalidade. Para aprofundar os assuntos sobre este movimento, em seguida serão abordados consideráveis materiais onde as principais bibliografias que fundamentam este capítulo são POR – Princípios, Organização e Regras da UEB, Escotistas em Ação – Ramo Lobinho, Escotistas em Ação – Ramo Escoteiro, Apostila do Curso Preliminar e Apostila do Curso Básico.

#### 2.1.1 Estrutura

Neste capítulo será apresentado, brevemente e em forma de gráficos, a estrutura da União dos Escoteiros do Brasil no âmbito organizacional. A União é dividida em três níveis: Nacional, Regional e Local. Ainda conta com dois níveis de apoio que são: Distrital e Área Geográfica. Estes não serão abordados diretamente neste trabalho.

No nível Nacional, vale ressaltar o órgão máximo, a Assembleia Nacional. Este é o órgão normativo e representativo da UEB. Composto pelos membros do Conselho de Administração Nacional (CAN), um diretor de cada Região Escoteira e um representante em cada mil membros registrados em cada Região (UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, 2014b, p. 17).

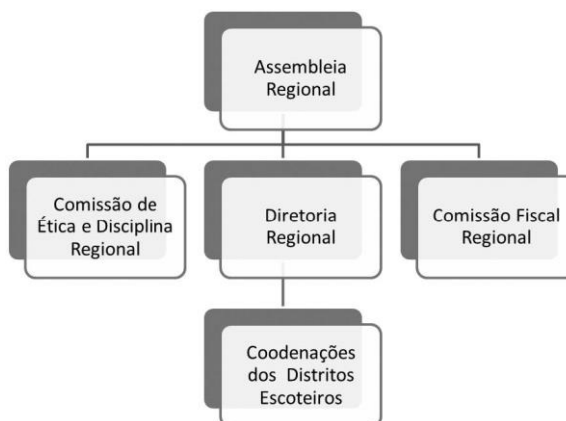
Figura 1 – Estrutura UEB Nível Nacional



Fonte: Apostila Curso Preliminar - UEB

A Assembleia Regional, órgão máximo do nível Regional, é composta de cinco membros eleitos e um representante da diretoria de cada Unidade Local Escoteira, esta será explicada em breve do que se trata (UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, 2014b, p. 16).

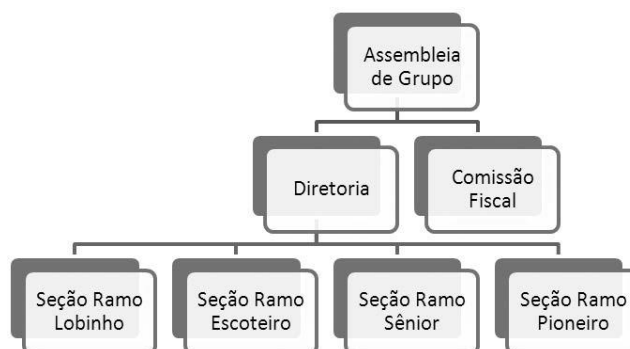
Figura 2 – Estrutura UEB Nível Regional



Fonte: Apostila Curso Preliminar - UEB

O Nível Local é caracterizado pelas Unidades Escoteiras Locais, ou seja, Grupos Escoteiros e Seções Escoteiras Autônomas. As unidades locais são as organizações que atribuem a prática do Escotismo aos jovens, constituído de todas as normas estipuladas pelos órgãos competentes. (UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, 2014b, p. 15).

Figura 3 – Estrutura UEB Nível Local



Fonte: Apostila Curso Preliminar – UEB

Após esta sucinta apresentação das estruturas organizacionais do Escotismo no Brasil, pode-se ir em busca de sua definição e de uma maior compreensão sobre o seu funcionamento.

### 2.1.2 Definição

Esta parte do trabalho procura definir o movimento escoteiro de forma clara, para uma primeira compreensão do movimento. O escotismo, segundo a UEB (2013b), é definido como um movimento educacional não-formal de jovens, sem ligação a partidos políticos, voluntário, que conta com a colaboração de adultos, e considera a atuação de pessoas de todas as origens sociais, etnias e credos, de acordo com seu Propósito, seus Princípios e o Método Escoteiro, considerado pelo Fundador Baden-Powell e empregado pela União dos Escoteiros do Brasil. Süffert (1995), aponta que o termo “jovens”, na definição do movimento, aponta tanto a meninos e meninas, rapazes e moças. Ainda destaca que o trecho em que cita a colaboração de adulto, tem como função destacar a importância do papel estimulador e facilitador do escotista.

A UEB (2014b), apresenta o propósito do Movimento Escoteiro, que segundo ela, é auxiliar os jovens a assumirem o seu próprio desenvolvimento, especialmente do caráter, suas plenas potencialidades físicas, intelectuais, sociais, afetivas e espirituais, como cidadãos responsáveis, participantes e úteis em suas comunidades, conforme definido pelo seu Projeto Educativo.

Os princípios do movimento escoteiro são definidos na Promessa e na Lei, base moral que se ajusta ao grau de maturidade do indivíduo, os quais são: deveres para

com Deus – adesão a sua espiritualidade e vivência ou busca da fé que os expresse, respeitando as demais religiões; deveres para com o próximo – lealdade a pátria, promoção da paz, compreensão e cooperação local, nacional e internacional, exercitadas pela Fraternidade Escoteira, participação no desenvolvimento da sociedade com reconhecimento e respeito à dignidade do ser humano e ao equilíbrio do meio ambiente; deveres para consigo mesmo – responsabilidade pelo próprio desenvolvimento.

Para aplicar o seu propósito, o movimento vale-se do Método Escoteiro. O Método é um sistema de progressão planejado e avaliado, que tem como objetivo estimular os interesses e capacidades individuais de cada jovem. Ele é caracterizado pelos seguintes pilares: Adesão da Promessa e Lei Escoteira – os indivíduos assumem o compromisso com a Promessa e Lei Escoteira; aprender fazendo – Educando pela ação, o movimento escoteiro valoriza o aprendizado por práticas, o desenvolvimento da autonomia, a iniciativa, hábitos de observação, indução e dedução; vida em equipe – chamada nos grupos escoteiros de Sistema de Patrulhas, abrange: a descoberta e aceitação da responsabilidade e disciplina, voluntariamente, e a capacidade para cooperar e liderar; atividades progressivas, atraentes e variadas, como: jogos, habilidades e técnicas, estimuladas por sistemas de distintivos, vida ao ar livre em contato com a natureza, interação com a comunidade, místicas e fraternidade; Desenvolvimento pessoal com orientação individual: realidade e ponto de vista de cada jovem, confiança nas capacidades dos educandos, exemplo do adulto e seções com quantidade limitada de jovens e faixa etária própria (ESCOTEIROS DO BRASIL, 2013b, p.14).

Segundo a União dos Escoteiros do Brasil (2014b), a importância de um dos fundamentos do Método Escoteiro aparece na citação do fundador do Movimento, Baden-Powell: “O Escotismo é um grande jogo”, grifo do autor. O Movimento Escoteiro trabalha com interesses e necessidades dos jovens, logo, entende que os jogos fazem parte da vida dos indivíduos juvenis e usa os jogos como uma de suas principais ferramentas de educação. Além de que, os auxiliam na conquista de competências de uma maneira muito mais divertida e agradável e são ótimas oportunidades de experimentar o “Aprender Fazendo”, grifo do autor. (ESCOTEIROS DO BRASIL, 2014b, p.55).

O Método Escoteiro é adaptado para as fases de desenvolvimento de cada

faixa etária. A forma de organização dentro do escotismo é a divisão por ramos, que, além de terem características específicas, vale ressaltar seus distintos sistemas de progressão pessoal, este que visa estimular os indivíduos a assumirem a responsabilidade por seu próprio desenvolvimento.

### 2.1.3 Ramos

No movimento escoteiro, os Ramos dividem os jovens por sua faixa etária. Isso possibilita a educação com ênfase nos interesses de uma determinada idade. Existem quatro Ramos: o Ramo Lobinho, o Ramo Escoteiro, o Ramo Sênior e o Ramo Pioneiro. Cada um com suas particularidades e definições, os quais serão apresentados a seguir.

Destinado para meninos e meninas de seis anos e meio a dez anos, o Ramo Lobinho tem o seu Marco Simbólico associado a obra de Rudyard Kipling, O Livro da Jângal, principalmente nas aventuras de Mowgli, o Menino Lobo. A ênfase educativa do Ramo é a socialização das crianças e o desenvolvimento de lideranças.

A seção escoteira que agrupa os lobinhos é chamada de Alcateia, esta é dividida em pequenos grupos denominados Matilhas que são distinguidas por cores típicas das pelagens. O Lema do Lobinho é “Melhor Possível” e sua Lei é composta de cinco artigos: 1º - O Lobinho ouve sempre os Velhos Lobos; 2º - O Lobinho pensa primeiro nos outros; 3º - O Lobinho abre os olhos e os ouvidos; 4º - O Lobinho é limpo e está sempre alegre; 5º - O Lobinho diz sempre a verdade. Além da Lei, o lobinho tem que se comprometer com a sua promessa, que é a seguinte: “Prometo fazer o melhor possível para: cumprir meus deveres para com Deus e minha Pátria; obedecer à Lei do Lobinho e fazer todos os dias uma boa ação.” (UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, 2013b, p.46). A Promessa e Lei do Lobinho, é distinta da Promessa e Lei escoteira para ter uma linguagem mais compreensiva da faixa etária.

O meio da alcateia é reforçado pelo lúdico, que funciona como uma ferramenta para desenvolver a proposta do movimento de uma forma mais compreensiva para as crianças. Porém, as crianças percebem o limite entre realidade e fantasia. O movimento escoteiro não tem como objetivo substituir a realidade pela imaginação, mas sim propiciar uma forma de comportamento e um modelo de sociedade através de símbolos que são mais compreensíveis para as crianças (UNIÃO DOS

ESCOTEIROS DO BRASIL, 2016, p.23).

Figura 4 – Atividade do Ramo Lobinho



Fonte: Melksedec Brito

O sistema de progressão do Ramo Lobinho é chamado de Caminho da Jangal e possui cinco etapas que são configuradas como passos no caminho: Caminho do Integrar, Caminho do Descobrir, Caminho do Rastrear, Caminho do Caçar e Caminho das Estrelas. A progressão se dá por meio da realização de atividades pessoais e conclusão de competências. Como reconhecimento da conclusão das etapas, o lobinho recebe o distintivo equivalente à sua progressão: Lobo Pata Tenra, Lobo Saltador, Lobo Rastreador e Lobo Caçador, respectivamente a cada etapa do Caminho da Jangal. Ainda temos o distintivo de Cruzeiro do Sul, grau máximo a ser alcançado dentro do Ramo Lobinho, equivalente a conclusão da etapa Caminho das Estrelas.

Figura 5 – Fluxograma de Progressão do Ramo Lobinho



Fonte: Escoteiros do Brasil (2019)

Já o Ramo Escoteiro, acolhe moças e rapazes de 11 a 14 anos. A Tropa Escoteira, nome que é dado a seção do Ramo Escoteiro, é dividida internamente em grupos menores, denominados de Patrulhas. As patrulhas são nomeadas com nomes

de animais, estrelas ou constelações. Se constituem em base permanente, autônoma e autossuficiente para a realização de todas as atividades escoteiras (UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, 2013b, p.51).

O lema do Ramo é “Sempre Alerta” e seu Marco Simbólico é representado pela expressão “explorar novos territórios com um grupo de amigos”, grifo do autor, que tem ênfase no gosto por explorar, conquistar novos territórios e a satisfação de fazer parte de um grupo de amigos. O Programa Educativo é fundamentado na vida em equipe e no contato com a natureza, sem deixar de lado outros aspectos do desenvolvimento integral da personalidade (UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, 2013b, p.50).

Figura 6 – Atividade do Ramo Escoteiro



Fonte: Melksedec Brito (2019)

A Lei e a Promessa escoteira, a partir do Ramo Escoteiro, é a mesma para os demais ramos posteriores. A Promessa configura-se: “Prometo, pela minha honra, fazer o melhor possível para: cumprir meus deveres para com Deus e minha Pátria; ajudar o próximo em toda e qualquer ocasião; e, obedecer à Lei Escoteira. ”. (UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, 2013b, p.50). A Lei Escoteira é composta de dez artigos, são eles: 1º - O Escoteiro é honrado e digno de confiança; 2º - O escoteiro é leal; 3º - O escoteiro está sempre alerta para ajudar o próximo e pratica diariamente

uma boa ação; 4º - O escoteiro é amigo de todos e irmão dos demais escoteiros; 5º - O escoteiro é cortês; 6º - O escoteiro é bom para os animais e as plantas; 7º - O escoteiro é obediente e disciplinado; 8º - O escoteiro é alegre e sorri nas dificuldades; 9º - O escoteiro é econômico e respeita o bem alheio; 10º - O escoteiro é limpo de corpo e alma (UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, 2013b, p.50).

O Sistema de Progressão escoteira incentiva o autodesenvolvimento com duas etapas de progressão para cada fase da pré-adolescência (pré-puberdade e puberdade), somando quatro etapas diferentes durante a vivência na tropa: Pista, Trilha, Rumo e Travessia (UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, 2015<sup>a</sup>, p.40). Cada etapa de progressão tem como reconhecimento seus respectivos distintivos, que são entregues ao indivíduo quando ele realiza, pelo menos, metade das competências propostas por cada etapa. A Lis de Ouro é o grau máximo dentro do Ramo Escoteiro. Para receber este mérito, deve-se concluir todas as etapas e executar outros requisitos.

Figura 7 – Fluxograma de Progressão do Ramo Escoteiro



Fonte: Escoteiros do Brasil (2019)

Na sequência do Ramo Escoteiro temos o Ramo Sênior. Desenvolvido para indivíduos de 15 a 17 anos de ambos os sexos, onde os rapazes são denominados de seniores e as moças denominadas guias. A seção que abrange os jovens do Ramo Sênior recebe o nome de Tropa Sênior ou Tropa Guia (no caso de ser uma tropa composta apenas por moças). Os grupos internos que dividem a Tropa, assim como

no Ramo Escoteiro, são chamados de Patrulhas. Porém, no Ramo Sênior, as patrulhas recebem nomes de acidentes geográficos ou tribos indígenas nacionais.

O lema Sênior, igualmente ao Escoteiro, é “Sempre Alerta”. O marco simbólico proposto para este Ramo é representado pela expressão “superar seus próprios desafios!”, grifo do autor. Este tem como ênfase educativa o processo de autoconhecimento, aceitação e aprimoramento das características pessoais, auxiliando o jovem na formação de sua identidade e a superar os principais desafios com que se depara nessa etapa da vida (UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, 2013b, p.56).

Os jovens são estimulados a serem atores, engajando-se em tudo o que é feito, descobrindo seus limites e características individuais. Propondo, deste modo, que os desafios a serem superados desenvolvam as facetas da sua personalidade: o corpo, a inteligência, o caráter, os afetos, a sensibilidade social e a busca espiritual (UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, 2015b, p.34).

Figura 8 – Atividade do Ramo Sênior



Fonte: o autor (2011)

No sistema de progressão do Ramo Sênior, estão previstas 32 competências para todas as etapas de progressão. Elas são divididas em três etapas: Escalada, Conquista e Azimute. Para cada 1/3 de atividades realizadas, das 32 propostas, o jovem ganha como reconhecimento, respectivamente, os distintivos equivalentes à sua etapa de progressão. Os distintivos são nomeados com os mesmos nomes das etapas.

Figura 9 – Fluxograma de Progressão do Ramo Sênior



Fonte: Escoteiros do Brasil (2019)

A última etapa do movimento escoteiro é o Ramo Pioneiro. Este foi concebido para o desenvolvimento de jovens-adultos de ambos os sexos, com faixa etária entre 18 e 21 anos. É o único em que existe a obrigatoriedade de ser uma seção mista (ambos os sexos).

O Marco Simbólico do Ramo Pioneiro é caracterizado pela expressão “tenho um projeto para a minha vida”, grifo do autor. Seu Programa Educativo tem destaque no processo de integração do jovem à sociedade, privilegiando a expressão da cidadania, ajudando-o a colocar em prática os valores da Promessa e da Lei Escoteiras no mundo mais amplo em que passa a viver (UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, 2013b, p.62).

Diferente dos demais Ramos, o lema do Pioneiro é “Servir”. A seção que engloba os indivíduos desta etapa recebe o nome de Clã Pioneiro.

As atividades do Clã Pioneiro são de realização do próprio jovem, onde ele mesmo tem liberdade para tal, mas também já é ciente da responsabilidade necessária. Os pioneiros já podem atuar como adultos voluntários em outros ramos, sem deixar de ser membro do Clã.

Figura 10 – Atividade do ramo pioneiro



Fonte: o autor (2015)

O Sistema de Progressão do Ramo Pioneiro, também é composto por competências. Ao ingressar e completar todas as tarefas introdutórias o jovem recebe a Insígnia do Comprometimento. Ao realizar 50% das competências o pioneiro recebe a Insígnia da Cidadania e ao completar 100% e executar um projeto de relevância, recebe o grau máximo dentro do Ramo Pioneiro, a Insígnia de B-P.

Figura 11 – Fluxograma de Progressões Ramo Pioneiro



Fonte: Escoteiros do Brasil (2019)

O Ramo Pioneiro é o último do Movimento Escoteiro e encerra a caminhada como jovem ao completar 21 anos. A partir dos 21 anos, a vida escoteira pode seguir como voluntário, sendo escotista ou dirigente.

#### 2.1.4 Símbolos

Este ponto do trabalho tem como objetivo, apresentar e explicar alguns dos mais importantes símbolos do Movimento Escoteiro.

Baden-Powell escolheu como símbolo do Movimento escoteiro a Flor de Lis. Ela era utilizada em mapas para indicar o Norte, que para o escoteiro, representa o caminho a ser seguido, sem se desviar na sua conduta.

Com a evolução e a disseminação do movimento, cada Organização Escoteira Nacional adaptou a Flor de Lis com características do seu país.

Na Flor de Lis da Organização Mundial do Movimento Escoteiro (WOSM), as três pontas representam as três partes da Promessa Escoteira: deveres para com Deus, obediência à Lei Escoteira e serviço ao próximo. As duas estrelas representam Verdade e Conhecimento, e as dez pontas das estrelas representam os dez artigos da Lei Escoteira. O círculo que une as três pontas da Flor de Lis representa o laço da irmandade, e a corda que a envolve, amarrada com um nó direito, representa a força e a união da Fraternidade Mundial. As cores escolhidas por Baden-Powell foram o branco representando a pureza e o roxo significando liderança e serviço ao próximo (UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, 2009).

Figura 12 – Símbolo da WOSM



Fonte: União dos Escoteiros do Brasil (2013b)

A Marca da União dos Escoteiros do Brasil, é uma marca própria, usada para

representar a União Nacional.

A representação da marca, apresenta “O perfil da sociedade brasileira”, grifo do autor, representando de forma direta o que os escoteiros são e o que fazem. É um símbolo humanizado, sobreposição de perfis de crianças e jovens que também formam uma flor de lis. A indicação às cores do Brasil e ao Cruzeiro do Sul, significam a ciência de respeito à pátria com seus desafios e belezas. (UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, 2013b, p.86)

Figura 13 – Símbolo UEB



Fonte: União dos Escoteiros do Brasil (2013b)

Os sinais do Movimento Escoteiro são sinais manuais que representam e recordam os compromissos com o Escotismo.

O Sinal Escoteiro é feito com os dedos indicador, médio e anelar estendidos e unidos, com o polegar sobre a unha do dedo mínimo. Os três dedos estendidos simbolizam os três pilares da Promessa Escoteira.

Figura 14 – Sinal Escoteiro



Fonte: União dos Escoteiros do Brasil (2013b)

O Sinal do Lobinho é feito com os dedos indicador e médio estendidos, formando um “V”, simbolizando as orelhas de um lobo alerta.

Figura 15 – Sinal do Lobinho



Fonte: União dos Escoteiros do Brasil (2013b)

### 2.1.5 Sistema de Patrulhas

O sistema de Patrulhas é a engrenagem que faz o Método Escoteiro girar de forma natural e intuitiva pelos jovens.

Trata-se da organização de aprendizagem com base no Método, no qual os jovens amigos integram de forma livre, um pequeno grupo com identidade própria, com o propósito de desfrutar sua amizade, apoiar-se em seu desenvolvimento, comprometer-se em um projeto comum e se comunicar com outras patrulhas (UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, 2015<sup>a</sup>, p. 94).

Toda patrulha precisa de um Monitor, este é eleito pelos integrantes da própria patrulha e que assume um papel relevante na direção e animação da equipe. Além do Monitor, as patrulhas designam aos seus membros diferentes cargos. Cada jovem deve ter a oportunidade de ser responsável por uma tarefa. Esses cargos são chamados de Encargos de Patrulha e são divididos em encargos na Sede e encargos fora da Sede e acampamentos. Alguns dos encargos de patrulha e suas responsabilidades são: Almoхарife - guarda e conservação do material da Patrulha; Secretário - escrituração e arquivos, analógicos e digitais; Tesoureiro - arrecadação de fundos e compras; Administrador - organização e manutenção do canto de Patrulha; Bibliotecário - livros, manuais e publicações; Recreacionista - jogos e canções; Intendente - compras e guarda dos gêneros; Cozinheiro - preparação das refeições; Auxiliar de cozinha – limpeza e auxílio do material de cozinha; Sanitarista - limpeza do campo, fossas e latrinas; Aguadeiro - abastecimento de água para a cozinha e outras necessidades; Enfermeiro - caixa de primeiros socorros e sua utilização (UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, 2013b). Além dos citados, podem haver outros encargos conforme a necessidade ou a atividade em que a patrulha está envolvida.

Ainda existe o Conselho de Patrulha, um empenho de tomada de da patrulha e do qual todos participam. Trata de aprovações de atividades da patrulha para um ciclo de programa e das atividades propostas, avaliação das atividades de patrulha, auto avaliação de progressão pessoal de cada jovem entre outros assuntos pertinentes para o grupo.

A partir dos assuntos anteriores, podemos compreender um pouco sobre o funcionamento do Movimento Escoteiro, a existência e a aplicação do seu método

educativo e seus objetivos para com os jovens perante a sociedade. Atentando para a relevância dos jogos dentro do movimento escoteiro, principalmente na sua importância no programa educativo, o próximo capítulo será dedicado ao aprofundamento neste assunto.

## 2.2 JOGO

Com a apresentação dos conceitos e um maior entendimento do Movimento, podemos compreender a importância dos jogos no método escoteiro e nos benefícios, não só educativos, mas em diversos âmbitos dentro do escotismo.

A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo. O mais simples raciocínio nos indica que a natureza poderia igualmente ter oferecido a suas criaturas todas essas úteis funções de descarga de energia excessiva, de distensão após um esforço, de preparação para as exigências da vida, de compensação de desejos insatisfeitos etc., sob a forma de exercícios e reações puramente mecânicos. Mas não, ela nos deu a tensão, a alegria e o divertimento do jogo (Huizinga, 1999, p.6).

Visto isso, este capítulo busca um entendimento maior de aspectos relevantes sobre jogos.

### 2.2.1 Origem

Não existem registros históricos que datem ou indiquem exatamente a origem dos jogos, para alguns estudiosos, ultrapassa a esfera da vida humana. Huizinga (1999), afirma que os jogos são mais antigos que a própria cultura, visto que os animais brincavam respeitando regras, simulando uma realidade de forma a educar o corpo e a mente para sobrevivência e evidentemente se divertindo.

Segundo Carneiro (2014), o termo jogo, deriva do latim *ludus*, *ludere*, que era designado a movimentos rápidos, também referenciava apresentações cênicas, ritos de iniciação e jogos.

Algumas civilizações antigas deixaram registros de suas atividades culturais e sociais, incluindo seus jogos e modos de entretenimento. O povo Fenício, deixou de herança o Jogo da Trilha, muito popular até os dias de hoje, que representava, em

suas quatro partes divididas do tabuleiro, as grandes cidades comerciais da época. Os egípcios registraram em sua escrita hieroglífica e seus pictogramas um jogo conhecido como Senet, que representava a passagem do mundo dos vivos para o dos mortos. Outro legado importante, foram as bonecas e animais feitos de barro e argila pelos gregos (CARNEIRO, 2014).

Ainda sobre a Grécia, os jogos no país eram competitivos. Em formas de lutas, combates, atividades ginásticas, manifestações teatrais, se caracterizavam a maioria deles. No contexto grego um dos marcos mais importantes são os Jogos Olímpicos (BROUGÈRE, 1998).

Carneiro (2014) aponta que, os romanos, ao conquistarem a Grécia, apropriaram-se também de sua cultura e práticas lúdicas, como bonecos, utensílios de barro e jogos de tabuleiro. A autora salienta também a disseminação dos jogos de dados na Europa, devido a vinda dos muçulmanos para o continente e da obra de Afonso X, O Livro dos Jogos. Não demorou muito para que a igreja católica reprimisse tais atividades.

Podemos constatar, neste breve conteúdo, que a maioria dos jogos e atividades lúdicas trazem referências do seu cotidiano para o entretenimento. Além de que, podem ser considerados como métodos de ensino ainda antes da cultura humana. De acordo com Huizinga (1999), o jogo é um resultado de inúmeros processos socioculturais, onde a sociedade surge e desenvolve seus jogos, acompanhando costumes e tradições locais, como formas de manifestações ao redor do mundo, influenciando e sendo influenciada pelos povos.

Em diversas épocas os jogos interessavam filósofos, pedagogos e psicólogos, mas apenas século XIX este assunto começou a ser estudado de forma psicológica e científica. Com a Revolução Industrial e o surgimento de fábricas de inúmeros segmentos, orientaram-se as decisões sobre processos educacionais dos séculos seguintes. Incluídos nesses processos, os jogos também passaram a ter um novo direcionamento, desde os brinquedos infantis, materiais educativos e atividades de lazer (ELKONIN, 1998).

Com o passar do tempo os jogos foram se aprimorando e se moldando a novas culturas e a novas sociedades, adaptando-se a novidades e tendências advindas do avanço das tecnologias, métodos e mecânicas. Para um melhor entendimento das atividades lúdicas, iremos emergir, no próximo assunto, nos tipos de jogos e suas

principais características.

### 2.2.2 Tipos de jogos

É incontável o número de jogos e tipologias existentes. A amplitude do termo “jogo”, grifo nosso, permite essa rápida e imparável expansão. Classificar cada um, seria uma tarefa complexa, porém, por alguns autores surgiram algumas classes que contribuem com essa divisão.

Ferreira (2003) classifica os jogos em: grandes, pequenos, revezamento, aquáticos, sensoriais, sociais de mesa.

Figura 16 – Quadro de classificação dos Jogos segundo Ferreira (2003)

Tipos de Jogos	Descrição
Grandes	Com grande número de participantes e de difícil controle das regras.
Pequenos	Com menos participantes, em que os indivíduos precisam evidenciar qualidades físicas, como velocidade, desenvoltura e força.
Revezamento	Constituídos pela substituição alternada dos participantes para a conclusão de tarefas, deve ser realizada em grupo e respeitar as habilidades de quem participa.
Aquáticos	Realizado na água, que tem como principal característica física a redução de impactos nas articulações.
Sensoriais	Emprega-se os cinco sentidos, tem sua ênfase na ampliação da capacidade de raciocínio e atenção
Sociais de Mesa	Empregados geralmente sobre a mesa ou superfícies similares, de cunho educativo, sem despertar o interesse em jogos de azar.

Fonte: Adaptado pelo autor (2019)

Outra classificação a ser apresentada é feita por Caillois (1994), que analisa as habilidades e interesses considerados nos tipos de jogos.

Figura 17 – Quadro de classificação dos Jogos segundo Caillois (1994)

Tipos de Jogos	Descrição
De Azar	Praticados em cassinos, bingos, loterias com o envolvimento de valores e apostas.
Competição	Casos em que se cria situações ideais de competição entre os participantes.
Imitação	Ocasões em que os participantes assumem para si o papel de algum personagem. Nesta categoria o prazer está em se passar por outro.
Vertigem	Com a finalidade de confundir a estabilidade de percepção do corpo humano, como rodopios, membros atados, etc.

Fonte: Adaptado pelo autor (2019)

Melo (1981), também busca uma classificação para os jogos, em sua obra ele os divide em cinco categorias.

Figura 18 – Quadro de classificação dos Jogos segundo Melo (1981)

Tipos de Jogos	Descrição
Seleção	Valem-se do isolamento das equipes ou participantes.
Gráficos	Utilizando traçados, desenhos ou elementos gráficos.
Competição	Disputados fisicamente entre os participantes.
Salão	Executados em ambientes fechados que estabelecem a coordenação motora e mental.
Com música	Realizados ao som de ritmos e músicas, como karaokês e cantigas de rodas.

Fonte: Adaptado pelo autor (2019)

A União dos Escoteiros do Brasil (2014a) também classifica os jogos, para utilizar a sua grande gama com o maior proveito possível. Para tanto, a UEB divide-os em nove classes.

Figura 19 – Quadro de classificação dos Jogos segundo a União do Escoteiros do Brasil (2014a)

Tipos de Jogos	Descrição
Inicial	Simple e rápidos, não eliminativos, com o objetivo de empolgar e quebrar a apatia dos jovens.
Técnico	Avaliativo dos conhecimentos adquiridos durante algum treinamento, que evita a cobrança formal.
Revezamento	Ações repetitivas que empregam a cobrança de treinamento.
Equipe	Confrontos de equipes com delimitações de campo.
Amplo	Os participantes vão conhecendo as regras e o terreno ao longo do jogo.
Jogo de cidade	Deslocamento dentro da cidade incluindo particularidades do cotidiano urbano.
Observação e desenvolvimento dos sentidos	Ambos jogos que procuram desenvolver raciocínio, memória a partir de informações recebidas pelos sentidos.
Cooperativo	Praticados com colaboração entre participantes e não contra. Nessa categoria não existe a eliminação de jogadores. Seu objetivo é superar os desafios propostos e não pessoas.
Noturnos	Executados a noite, aproveitando-se da escuridão para aumentar as dificuldades dos desafios propostos, além de ser um viés para a perda do medo da escuridão.

Fonte: Adaptado pelo autor (2019)

Outras categorias de jogos que valem ser ressaltadas aqui por suas altas aceitações atualmente, são os eletrônicos e de tabuleiro.

No Brasil, os eletrônicos movimentaram 2,2 bilhões de reais no ano de 2017, segundo Marques (2018) e tem perspectiva de um crescimento de 8,9% ao ano até 2022. Pennafort (2019), afirma que o Brasil é o 13º maior consumidor de *games* do

mundo e que o número de empresas que desenvolvem jogos eletrônicos no país aumentou de 142 para 375 de 2014 a 2018.

A principal característica dos jogos eletrônicos, conhecidos também como *videogames*, é a utilização da tecnologia como motor central. Ele pode ser jogado em computadores, celulares, *tablets* e consoles onde as pessoas podem jogar sozinhas, acompanhadas ou *online*, neste caso podendo ser jogado com pessoas de todo o mundo via internet. Segundo Schuytema (2008), um jogo eletrônico é uma atividade lúdica que consiste em ações e decisões que como resultado tem uma condição final. As ações e decisões são limitadas por regras e por um universo, que no contexto dos digitais, são ditados por um programa de computador.

Os tipos e temas dos *videogames* são diversos e não serão tratados neste trabalho, porém, a parte digital estará presente neste projeto.

Os jogos de tabuleiro estão incluídos na sociedade muito antes dos eletrônicos, alguns clássicos conhecidos como, o Xadrez, Dama e outros mais modernos como War e Banco Imobiliário.

De acordo com Murray (1952), os jogos de tabuleiro são utilizados em superfícies acompanhados de peças e regras expostas ainda antes do começo da atividade. Assim, as mecânicas e princípios apresentados possibilitam diversas combinações que podem desenvolver a história em várias possibilidades. As combinações também vão determinar os grupos onde são classificados os diversos estilos.

Os jogos de tabuleiro modernos ou *board games* estão em ascensão no mercado brasileiro. Segundo Somadossi (2019) a Associação Brasileira de Fabricantes de Brinquedos (ABRINQ) registrou no segmento que abrange tabuleiros, cartas e memória um faturamento de 665 milhões de reais, em 2018. O levantamento também registrou um crescimento de 7,5%, em relação ao ano anterior, nas vendas de jogos analógicos em geral.

A classificação dos jogos de tabuleiro é feita de acordo com suas mecânicas, complexidade e público alvo. Alguns dos tópicos mais populares no mercado que caracterizam estes são: domínio, estratégia, mecânicas seguidas de regras, seus temas e a que jogador ele é direcionado.

Entre inúmeras classificações, as definições do design do tabuleiro seguem a mesma linha de pensamento, precisa ter clareza, componentes e informações úteis,

evitando informações desnecessárias que possam vir a prejudicar o entendimento das regras e mecânicas. (PRENSKY, 2012).

Após apresentarmos diversas classificações e tipos de jogos, a próxima divisão será direcionada ao seu viés educativo, visto como uma grande potencialidade do mesmo. Kishimoto (1994) afirma que o jogo educativo com fins pedagógicos nos mostra a relevância deste tipo de instrumento para situações de aprendizagem e do desenvolvimento infantil. Ao permitir ações intencionais, a composição de representações mentais, o desempenho de ações sensório-motoras e trocas de interações, o jogo colabora com várias formas de representações da criança e suas várias inteligências, contribuindo muito com a aprendizagem e desenvolvimento da mesma.

### 2.2.3 Jogos e a educação

Os jogos e atividades lúdicas são práticas que despertam o interesse e atenção, principalmente de jovens e crianças, e que há tempos vem sendo usada como uma ferramenta facilitadora na aprendizagem. Mesmo de forma inconsciente, tanto para quem aplica e para quem participa, grande parte dos jogos pode ensinar algo.

Segundo Kishimoto (1998), os jogos educativos são classificados como tais devido as suas potencialidades lúdicas e educativas. A função lúdica é responsável pelo entretenimento e satisfação, já a função educativa é a garantia de aprendizagem que agregue no saber e conhecimento do indivíduo. As duas características não excluem uma a outra, pelo contrário, devem estar em constante equilíbrio para que o jogo não seja apenas brincadeira ou apenas ensino.

Para Grübel e Bez:

Jogos educativos podem facilitar o processo de ensino-aprendizagem e ainda serem prazerosos, interessantes e desafiantes. O jogo pode ser um ótimo recurso didático ou estratégia de ensino para os educadores e também ser um rico instrumento para a construção do conhecimento. (GRUBEL E BEZ, 2006, p.3)

Silva (2016, p.20) afirma que, “Quando se aborda o conceito de jogo, existe uma fascinação associada à experiência lúdica”. As brincadeiras existem não pelo seu benefício de treinamento, mas sim pela satisfação de sua execução (Huizinga, 1999).

Huizinga (1999) coloca o conceito “círculo mágico”, atestando que ao praticar alguma atividade lúdica o indivíduo entra neste círculo e esquece dos problemas e aflições do dia a dia, emergindo em um outro universo proporcionado pelo jogo. Contudo, apesar de ser uma atividade diferente do cotidiano, as ações realizadas dentro do círculo mágico significam algo para aqueles que participaram desta experiência. Para uma melhor compreensão do círculo mágico proposto por Huizinga, podemos ser apresentado um esquema visual de Adams (2010).

Figura 20 – Representação do Círculo Mágico de Huizinga, por Adams.



Fonte: Adams (2010)

A satisfação criada pelas atividades lúdicas e jogos é o gatilho para a harmonização dessas ferramentas com a educação. Segundo Dinello (2004), as crianças apresentam uma aprendizagem de habilidades, transformando sua agressividade em relações criativas e desenvolvem a imaginação e a socialização.

Os cenários de aprendizagem propostos pelo jogo podem desenvolver ligações entre eventos, auxiliando o jogador a responder apropriadamente ao conteúdo que o jogo pretende ensinar, produzindo resultados que podem ser identificados como reforçados.

O interesse na apropriação dos atributos lúdicos e fatores de sucesso dos jogos por outras interfaces cotidianas, é cada vez maior e mais comum. Esse interesse pode ser notado em alguns processos conhecidos como gamificação e *serious games* para circunstâncias de ensino, aprendizagem e reabilitações.

A definição de gamificação para Kapp (2012) se dá pelo uso de mecanismos, estética e princípios de jogos para engajar e motivar pessoas, ações, oferecer conhecimento e criar possíveis soluções de problemas.

Usufruindo de desafios, regras, estímulos a interatividade, *feedback* instantâneo, direto e claro, a gamificação adotada em parceria com estratégias de ensino formal, podem levar os indivíduos a uma situação favorável ao aprendizado, pois os conceitos baseiam-se em técnicas de aprendizado e de educação colaborativa (KLOCK, CARVALHO, GASPARINI, 2015).

Pode-se compreender que os jogos educativos são ferramentas de alta potencialidade, se direcionada para os indivíduos que tem interesse nos benefícios dos jogos e são carentes de ensino, seja qual for a ênfase da aprendizagem. Este caminho pode ser explorado com o intuito de estimular o aprendizado de forma natural e autônoma.

#### 2.2.4 Design de jogos

Buscando uma explicação breve sobre o design, podemos dizer que ele é responsável pela concepção de ideias, serviços e produtos levando em consideração os interesses e necessidades dos usuários em específico do projeto. O design de jogos, também chamado de *game design*, busca conceber um caminho para a constituição de todos os âmbitos, definindo os limites e como este ocorrerá.

Segundo Schell (2008, p.24 tradução nossa), “*Game design* é o ato de decidir o que um jogo deve ser”. É dessa forma descomplicada que o autor define o design de jogos, mas explica, que de forma superficial, esta frase soa muito simples perante a complexidade da construção do processo completo da concepção de jogos. Ele ainda fala sobre a distinção do *game designer* e do *game developer*, este último, o desenvolvedor do jogo. Schell (2008) explica que o desenvolvedor de jogos é alguém envolvido com a criação de alguns aspectos e é uma classe interna de *game designer*.

Para Sato (2010, p.76), “trabalhar com *game design* é abordar a criação, desenvolvimento e produção de um jogo”. A fundamentação do *game design* é atribuir aspectos necessários para o jogador sentir-se parte do contexto apresentado pelo jogo, realizando assim decisões convenientes para o progresso do jogo e que afetarão seu resultado.

O designer de jogos pode começar seu projeto de alguns pontos de partida. Um enredo considerando o universo fantástico do jogo ou a jornada do personagem principal, são algumas opções, assim como mecânicas e até ideias de temas (Sato,2010).

Já para Adams (2010), começar o projeto pensando na mecânica do jogo é quase uma regra. Segundo ele, sem desmerecer os demais aspectos a serem observados na concepção, a mecânica é a fonte primária de entretenimento em todos os jogos e é o que conduz a um maior engajamento. Independente do seu ponto inicial do projeto e de seu processo criativo, o designer deve ter o foco de seu resultado no jogador.

Sato (2010) constata que, o design de jogos propõe problemas aos jogadores, mas, também viabiliza ferramentas e ações para a solução. Ou seja, com a problematização, o jogador, emergido no tema e na situação, é instigado a solucionar os problemas com as ferramentas disponíveis no jogo, juntamente com a experiência do jogador.

No âmbito da experiência, Schell (2010) afirma que é com isso que o designer tem que se preocupar e gastar sua energia, ou seja, é jogando que o jogador tem suas experiências. O autor enfatiza que o jogo não é a experiência, mas sim proporciona a experiência ao indivíduo. “Sem experiência, o jogo é inútil” (Schell, 2010, p.10, tradução nossa).

### 3 METODOLOGIA

*A lealdade é uma característica dos jovens  
que inspira a esperança sem limites.*

(BADEN-POWELL)

Esta etapa do trabalho trata das metodologias escolhidas para a continuação do projeto, assim como suas execuções, servindo de base para as próximas etapas. Os métodos foram definidos pela sua proximidade com os assuntos principais e seu potencial de eficiência para alcançar um resultado positivo.

A metodologia que irá nortear os caminhos a serem tomados e abrangerá de modo geral o projeto será o Design Thinking. No capítulo anterior, obteve-se uma pesquisa fundamentada no movimento escoteiro, jogos e educação, buscando a contextualização entre os assuntos para uma melhor aplicação da metodologia, ferramentas e próximos passos do projeto.

Para Tim Brown (2010, p.21), “O projeto é o veículo que transporta uma ideia do conceito à realidade”. A definição de limites do projeto é fundamental para manter um nível alto de energia criativa, estabelecendo um começo, um meio e um fim, impondo disciplina e oportunizando a avaliação do projeto, permitindo reparos no meio do caminho. O Design Thinking se trata de um processo exploratório de natureza interativa e não linear, que pode se dar de modo contínuo ou com retomadas de princípios básicos, tudo isso dependendo das situações e dos caminhos que o projeto tomar. O design thinking busca um equilíbrio harmonioso entre três principais restrições: a praticabilidade, a viabilidade e a desejabilidade (BROWN, 2010).

Em sua obra, Brown (2010) afirma não existir uma melhor forma de cursar o processo, mas sugere um modo de pensamento baseado em três etapas: Inspiração, Idealização e Implementação. Neste trabalho, a metodologia baseada no Design Thinking será adaptada e dividida em quatro etapas, que receberão nomenclaturas das progressões do ramo escoteiro: Pista, Trilha, Rumo e Travessia. As fases receberão estes nomes por terem pertinente concordância entre seus conceitos e significados dos nomes das progressões, as quais serão abordadas durante as etapas.

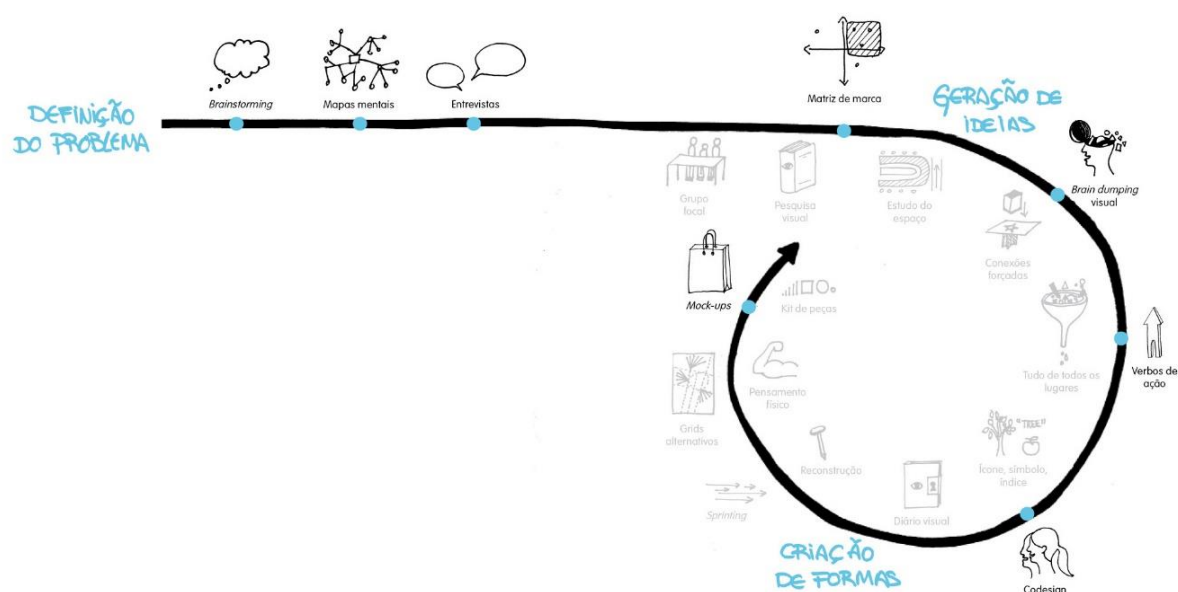
A primeira etapa, denominada de Pista, consiste na aproximação do contexto

do projeto, uma imersão na realidade e nos diversos pontos de vista para um maior entendimento do problema. Na etapa de Trilha, os temas serão abordados de maneira mais clara para as análises e sínteses das informações coletadas na fase anterior, delimitando e definindo os objetivos. Em Rumo, será a parte do projeto onde ocorre a idealização, ou seja, desenvolver, gerar e testar ideias e alternativas, coerentes com as etapas anteriores e por fim definir a solução a ser proposta. Travessia será a última e contemplará a implementação do que foi definido em Rumo.

A obra de Selinker (2011), será usada como metodologia para nortear aspectos específicos sobre jogos de tabuleiro em algumas etapas do projeto. O livro se trata de um guia para a construção de *board games* e é dividido em quatro partes: Concepção, Design, Desenvolvimento e Apresentação. Dentro destas partes o autor traz textos de grandes *designers* de jogos que sugerem ações e ferramentas para um bom processo de construção. Estas ferramentas serão utilizadas em paralelo nas etapas do projeto em que forem necessárias para uma conclusão mais concreta.

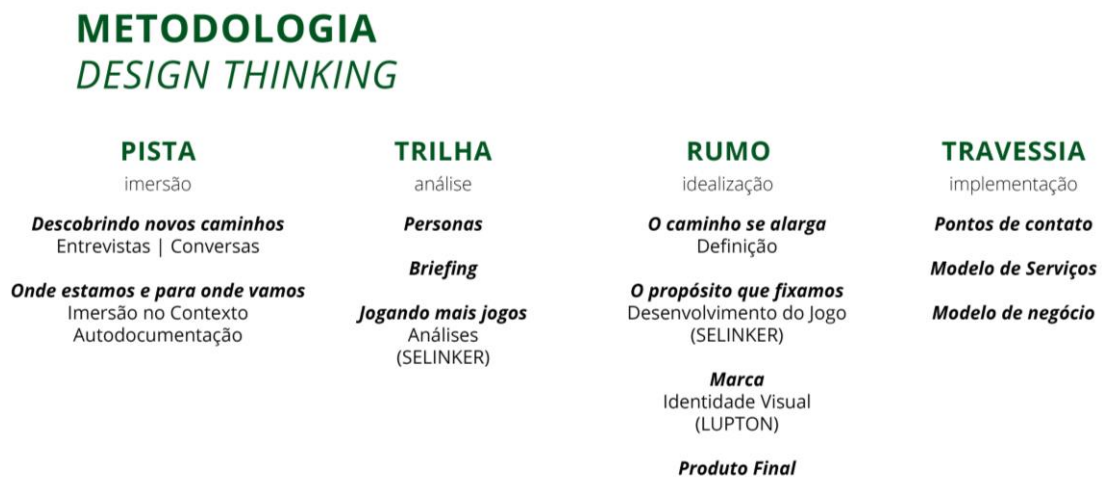
A metodologia de Lupton (2012) foi determinada para a identidade da marca. Se trata de um caminho de ações e ferramentas intuitivas e intencionais compostos por processos de design muito conhecidos, finalizando com a criação da marca e aplicação nos devidos materiais.

Figura 21 – Metodologia de Lupton



Fonte: Lupton (2012)

Figura 22 – Metodologia do projeto



Fonte: o autor (2019)

## 4 EXECUÇÃO

*Se tiver o hábito de fazer as coisas com alegria, raramente encontrará situações difíceis. (BADEN-POWELL)*

O presente capítulo se estende pelas etapas da metodologia proposta pelo Design Thinking adaptada pelas progressões do ramo escoteiro. Dentro de cada etapa, quando necessário, serão trabalhadas as metodologias complementares que abordarão temas específicos e irão auxiliar na execução das etapas com maior êxito.

### 4.1 PISTA

A etapa de Pista, irá tratar no que diz respeito a imersão no tema do projeto. A fase recebe este nome pela relação com a primeira etapa de progressão do ramo escoteiro, que a União dos Escoteiros do Brasil explica:

As pistas nos levam a descobrir novos caminhos que, provavelmente, já foram percorridos por outros, mas que são desconhecidos para nós. São caminhos estreitos, íngremes, sinuosos, que sobem e descem, mas que despertam a esperança de que, em uma de suas curvas, ser abrirão sobre campos extensos e abertos que nos mostrarão com mais clareza onde estamos e para onde vamos (UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, 2013, p. 223).

Nesta fase do projeto serão tratadas as informações relacionadas às visitas em atividades escoteiras e conversas com os participantes do movimento. Através do contato direto com as pessoas do meio, buscou-se uma maior compreensão do processo de aprendizagem e do funcionamento dos sistemas dentro das tropas atualmente. Ouvir, empaticamente, o que os participantes têm a dizer e através das entrevistas e da imersão compreender as dificuldades e as possíveis melhorias dentro dos sistemas adotados. “Construímos essas pontes de *insights* por meio da empatia, a tentativa de ver o mundo através dos olhos dos outros, de compreender o mundo por meio das experiências alheias e de senti o mundo por suas emoções” (BROWN, 2010, p.47).

#### 4.1.1 Descobrimos novos caminhos

O capítulo de referencial teórico do presente trabalho, que trata do movimento escoteiro, apresenta uma boa base de conhecimento e compreensão inicial para alguns parâmetros. Para possibilitar um melhor entendimento e compreensão do contexto que envolve os participantes do escotismo, os processos de aprendizagens e a execução das competências, foram realizadas entrevistas e conversas informais presenciais no Grupo Escoteiro Moacara e por aplicativos de mensagens com pessoas de outros grupos da região e de outros estados.

A primeira conversa ocorreu no dia 14 de agosto de 2019 e foi realizada com uma escotista do ramo escoteiro, atuante em um grupo escoteiro da cidade de Caxias do Sul, Rio Grande do Sul. A entrevistada será mencionada como Entrevistada A.

A Entrevistada A começou explicando como ocorrem as competências do estágio introdutório em sua tropa, afirmando que existe uma ficha em que são elencadas todas as competências necessárias para a conclusão da etapa, além de mais alguns itens que os escotistas de sua tropa julgam necessário. Quando questionada sobre o interesse do jovem em buscar informações sobre as competências, a Entrevistada A respondeu que, tanto os que passam do ramo lobinho para o escoteiro, como os que estão entrando para o movimento, muito pouco se interessam em pesquisar sobre os materiais e as competências. Ela afirma que são apontados a eles onde podem ser encontradas as informações para a conclusão das tarefas. A Entrevistada A salienta que, em sua opinião, isso poderia ser muito melhor aprimorado com materiais e ferramentas acessíveis e na linguagem dos escoteiros para poder instigar a leitura e a busca de informações.

Em uma segunda conversa, na mesma data, o segundo entrevistado que será mencionado como Entrevistado B, escotista de um Grupo Escoteiro da cidade de Joinville, Santa Catarina, coloca que existe muita dificuldade no processo de leitura e aprendizado, principalmente no período introdutório. Ele explica que em forma de conversa com o jovem, busca entender se ele está pronto e tem conhecimento sobre os itens necessários para a realização das competências, mas que se deixar apenas sobre responsabilidade dos mesmos, eles não praticam e estudam. O Entrevistado B, diz que busca proporcionar atividade de interação entre escoteiros mais experientes e os do estágio introdutório para que os mais velhos passem o conhecimento aos mais

novos. Ele comenta que seria interessante a existência de uma ferramenta de aprendizagem interativa para os jovens que não dependesse dos escotistas para ser aplicada.

No dia 28 de setembro de 2019, foi realizada uma visita ao Grupo Escoteiro Moacara e realizada entrevistas com três escotistas e com um grupo de jovens do ramo escoteiro.

O primeiro entrevistado, que será identificado como Entrevistado C, tem 34 anos, está no movimento a 23 anos e é escotista do ramo escoteiro atualmente. Ele explica que para o planejamento das atividades relacionadas as competências, os escotistas da tropa fazem reuniões mensais e elaboram essas atividades que proporcionam uma espécie de treinamento para a realização delas, seja por meio de palestras, leituras, práticas ou jogos. Quando questionado sobre a importância das competências, ele afirma que o valor delas acontece quando o jovem é induzido a ter ou aprimorar habilidades específicas e contribuindo para que, no futuro, possa ser um cidadão melhor. Ele diz que acredita que ao entrarem no movimento, eles nem saibam da existência e da necessidade de realização das competências, coloca que os escotistas tem de fazer uma força tarefa para a apresentação das mesmas para os jovens e aí sim, comecem a trabalhar o seu autodesenvolvimento e buscarem o reconhecimento através dos distintivos de progressão.

O Entrevistado C diz que qualquer novidade ou qualquer coisa da atualidade em qual o jovem está mais interessado, é algo que possa vir a ser estudado para o uso no método escoteiro. Ele cita como exemplo o aplicativo mAPPa<sup>3</sup>, que segundo ele, quando o aplicativo surgiu alguns escoteiros tiveram muito mais interesse nas competências, por se tratar de um acompanhamento digital e muito mais rápido.

A segunda entrevistada, que será identificada como Entrevistada D, explica que no estágio introdutório, os escotistas entregam para os jovens um livro que é uma espécie de guia, onde os próprios adultos colocam nesse material apenas as informações necessárias para a conclusão do estágio introdutório. Assim eles têm um primeiro contato com essas informações através da leitura e em seguida da prática. A Entrevistada D, diz que as competências têm papel fundamental no crescimento dos jovens, não só como escoteiros, mas como seres humanos, porém ela diz que eles

---

<sup>3</sup> Aplicativo da União dos Escoteiros do Brasil que permite um controle detalhado da Progressão Pessoal dos jovens e adultos do movimento escoteiro.

teriam que ser mais estimulados. Ela afirma que se deixar apenas sob responsabilidade deles, acabam não realizando as competências. Coloca que ideias com a identidade dos jovens são fundamentais para que eles se identifiquem com o material e criem esse interesse.

O último entrevistado, identificado como Entrevistado E, é um escotista de 51 anos, ele conta que foi escoteiro dos 13 aos 17 anos e retornou como voluntário há 15 anos atrás. Ele diz que atualmente sua tropa está passando por um processo de reestruturação da programação anual, para um maior número de atividades que envolvam a realização de competências e deixar para os jovens irem em busca, voluntariamente, apenas das competências mais específicas. Ao entrar no assunto sobre ferramentas para motivar e instigá-los, o Entrevistado E diz que o aplicativo mAPPa já os motivou muito, porque nele eles conseguem acompanhar o seu desenvolvimento e o caminho que ainda deve ser trilhado. Ele explica que a realização das competências e os materiais de consulta ainda são muito técnicos. Para o Entrevistado E, se esse processo fosse algo mais divertido e com uma linguagem próxima da linguagem deles, ajudaria muito.

Houve também uma conversa informal com jovens do ramo escoteiro de 10 a 14 anos, sobre os assuntos de interesse do projeto. Eles contaram que, no dia da entrevista, haviam realizado algumas competências, então foram questionados sobre como eles realizaram estas. Os escoteiros em geral, explicaram que estudaram através dos guias da UEB, do guia produzido pelos escotistas e alguns materiais *online* e então apresentaram o que aprenderam para os adultos responsáveis. Os jovens que estão entrando no ramo, afirmaram que alguns dos conhecimentos adquiridos foram passados por escoteiros mais experientes e/ou por escotistas. Comunicaram também que algumas competências são validadas por atividades em que eles participam, dessa forma, ganham automaticamente a competência relacionada com a proposta da atividade.

Quando questionados sobre o aplicativo mAPPa, a grande maioria já o conhecia e o utiliza para o controle das suas competências. Afirmam gostar muito do aplicativo e colocam que facilita muito para eles administrarem as suas etapas.

Aproveitando o assunto do aplicativo, foram questionados se assim como o gerenciamento das competências pelo mAPPa, eles acham que seria interessante uma ferramenta de aprendizado diferente dos guias e demais materiais, a resposta

positiva foi unânime, sendo que um indivíduo do grupo ressaltou que os materiais não são ruins ou incompreensíveis, porém muito extensos e que isso acaba desmotivando. Seguindo no assunto, foi perguntado aos jovens o que eles gostam de fazer para se divertir, as respostas mais comuns foram: jogar *videogame*, aplicativos de *smartphone*, esportes em geral e jogos de tabuleiro. Um dos escoteiros que citou os de tabuleiro, disse que na escola onde estuda existe um projeto de *board games* que visa reunir os alunos que tem interesse e funciona como uma disciplina complementar da instituição.

Com o andamento do assunto, foi perguntado se eles gostariam que houvesse algum jogo direcionado às competências do movimento escoteiro, que ao ser jogado contribuísse com o aprendizado deles, mas acima de tudo fosse divertido. Os jovens ficaram visivelmente interessados e afirmaram que gostariam muito que houvesse essa possibilidade, ainda complementaram que seria mais atrativo para apresentar o movimento aos colegas de escola, exemplo que eles mesmo utilizaram

Em ambas conversas e entrevistas, pode-se notar em algum aspecto a apresentação da necessidade de ferramentas atrativas para o estudo e exploração de conhecimento para a realização das competências. Atentando para a relevância que se dá para as novidades e para o surgimento de materiais mais atuais e de linguagem jovem, como o próprio aplicativo mAPPa, citado nas entrevistas. Na conversa com os escoteiros, percebeu-se que os jogos são uma importante ferramenta de entretenimento ente eles, esta pode ser usada aliada ao aprendizado. É um momento de descontração abrindo portas para novas experiências e aprendizados que vão além da atividade de jogar.

#### 4.1.2 Onde estamos e para onde vamos

Ao serem concluídas as conversas e entrevistas, foi feito o acompanhamento de uma atividade escoteira na sede do Grupo Escoteiro Moacara. As atividades normalmente ocorrem durante as tardes de sábado, porém, segundo o Entrevistado A, acontecem também acampamentos que vão desde o sábado até ou domingo ou os chamados bivaques, que são atividades que começam pela manhã e só acabam no final da tarde. No caso, a atividade que se acompanhou foi do ramo escoteiro onde a proposta era, pela parte da manhã, serem estudadas e apresentadas algumas

competências por parte dos jovens que estão no período introdutório, ou seja, de 10 a 14 anos que estão ingressando no movimento, ou do ramo lobinho que estão em passagem para o escoteiro.

Os jovens e os escotistas se reuniram as nove horas da manhã na seção da tropa escoteira, onde os adultos passaram as instruções de como ocorreria a atividade. Num primeiro momento houve uma conversa sobre as competências, com uma breve explicação para os escoteiros do que se tratam as competências e como elas podem ser realizadas. Após a explicação, os jovens receberam um livreto confeccionado pelos voluntários da tropa. Segundo eles, neste livreto existem as informações necessárias para a conclusão de competências do período introdutório e a confecção deste livreto se deu pelo material oficial ser muito extenso, fazendo com que os jovens se sintam desestimulados pelo volume de informação que, inicialmente, não se faz necessária para a conclusão destas competências e do aprendizado básico para o ingresso.

Figura 23 – Jovens lendo o material do estágio introdutório



Fonte: o autor (2019)

Ao mesmo tempo que liam, os jovens faziam perguntas aos escotistas no caso de dúvidas sobre o material.

O que se pode notar neste primeiro momento da imersão, é que os jovens poderiam socializar muito mais. O modo de aprendizagem adotado, neste caso, está muito próximo do adotado na maioria das escolas de educação formal. Observou-se certo desdém por parte dos escoteiros no momento da leitura, claramente pela falta de interação. Vygotsky (1979), disserta sobre a importância da interação social na aprendizagem, principalmente para o desenvolvimento de crianças, afirmando que o progresso intelectual só ocorre quando a fala e a prática se convergem.

Após a leitura, foram propostas pelos escotistas, atividades práticas com o intuito de serem aplicados alguns conteúdos do material. Durante a prática, foram passadas informações específicas que, na prática, ficam mais fáceis de serem compreendidas pelos jovens. Estas práticas envolveram sinais manuais escoteiros, técnicas básicas entre outras atividades necessárias para a realização de competências, conseqüentemente, da conclusão do estágio introdutório.

Figura 24 – Instrução de sinais manuais escoteiros



Fonte: o autor (2019)

Nesta parte, pelo envolvimento físico e social, os jovens pareceram mais ativos e envolvidas com a atividade.

Figura 25 – Instrução de hasteamento e arreamento de bandeiras



Fonte: o autor (2009)

Na parte da tarde, observou-se uma atividade onde o lúdico foi usado como ferramenta para o aprendizado. A tropa escoteira realizou atividades utilizando como tema um filme chamado: Os Croods. Usando o filme como plano de fundo para as atividades, o lúdico convergiu-se com a transmissão de conhecimento, tornando as informações mais atrativas e de certa forma, divertidas para os jovens, sustentando assim a atenção dos mesmos.

Figura 26 – Atividade lúdica para aprendizagem



Fonte: o autor (2019)

Vale lembrar aqui do já citado círculo mágico de Huizinga (1999), onde o autor afirma que ao entrarmos nesta área lúdica, vivemos fantasias e imersões que nos trarão experiências e significados úteis na vida real.

Observou-se também, jovens do ramo sênior construindo uma pioneiria. Estas são estruturas construídas, geralmente de bambu ou algum tipo de madeira com nós e amarras, para diversas utilidades e/ou confortos em acampamentos ou onde for necessário. Neste caso, os seniores estavam confeccionando um mastro que será utilizado em um evento escoteiro.

Figura 27 – Construção da pioneiria mastro



Fonte: o autor (2019)

As pioneirias podem ter diversas utilidades, em acampamentos escoteiros as estruturas mais comuns de serem vistas são mesas, fogões feitos com barro, paneleiros, entre outros.

Na fase de Pista do projeto, ficou evidente a carência de materiais alternativos para uma aprendizagem interativa, atrativa e que instigue a auto socialização do jovem no meio. Outro ponto a se dar ênfase é a utilização do lúdico. Claramente, ao associar o lúdico com a aprendizagem, o adolescente se interessa mais pelo conteúdo e adquire com maior facilidade o conhecimento. Os jogos de tabuleiro modernos trabalham isso de maneira satisfatória e possuem uma harmonia entre a diversão, a ludicidade e aprendizagem. Além disso, em sua maioria, possuem características relevantes como a não eliminação de jogadores até o fim da partida e com chances de vencer, a possibilidade de cooperatividade entre os jogadores, componentes e peças atrativos e interativos, entre outros. A partir desta imersão, o produto será direcionado para este segmento.

## 4.2 TRILHA

Nesta etapa do projeto, serão abordadas análises relevantes para o projeto e receberá essa nomenclatura devido a relação com a segunda etapa de progressão do ramo escoteiro, a qual a União dos Escoteiros do Brasil (2013, p. 224) explica: “Quando a trilha se abre sobre o vale e vemos mais clara nossa rota, podemos recorrer a bússola, observar a rosa dos ventos e definir, no plano do horizonte, a direção que seguiremos”.

Como primeiro passo desta parte do projeto será elaborada uma persona para concentrarmos as informações obtidas na etapa anterior. Também será definido o *briefing* do projeto e em seguida as análises pertinentes ao segmento do produto a ser criado.

### 4.2.1 Personas

Esta é uma ferramenta do Design Thinking de Serviços (STICKDORN; SCHNEIDER, 2014) que tem como objetivo a criação de um perfil fictício para a representação de um grupo específico baseado em seus interesses. Com base nas informações coletadas na fase anterior do projeto, criaremos duas personas para obtermos diferentes perspectivas em relação as necessidades e alternativas, o que servirá de norte para a sequência do projeto.

Para atender as propostas da ferramenta foram criados Arthur, um jovem participante do movimento escoteiro e Fernanda, escotista de uma unidade local escoteira.

Arthur é um menino de 10 anos, reside em Caxias do Sul com seus pais, estuda em uma escola estadual e está no quarto ano do ensino fundamental. Ele tem aula no turno da tarde de segunda à sexta. Duas vezes por semana, pela manhã, pratica futsal em uma escolinha de um clube da cidade. Arthur é uma criança que já lida com tecnologia desde cedo, tem *smartphone* e *tablet*, gosta muito de jogar em ambos jogos *online* e *off-line*, e na casa de seus amigos aprecia jogar. Arthur tende a sentir atração por novidades, no aniversário de um amigo, teve contato com um jogo de tabuleiro moderno, algo que ele nunca havia jogado e ficou muito interessado. Nos finais de semana ele vai ao grupo escoteiro, onde ingressou há um ano e meio. Ele é lobinho

e está em transição para o ramo escoteiro, fase em que tem que adquirir novos conhecimentos e estudar sobre alguns temas do método escoteiro afim de concluir as competências necessárias para se autodesenvolver e assim seguir ao próximo ramo. Porém, Arthur é tímido com novos grupos de pessoas, tem dificuldade de socialização, principalmente se isso depende de sua iniciativa. Outro problema para Arthur, é a leitura do material disponível, ele se interessa mais por leitura de histórias em quadrinhos e afins. Na escola ele tem o mesmo problema, acaba lendo pela necessidade do aprendizado ao invés do seu próprio interesse, o que acaba tornando a atividade maçante e proporcionando uma experiência não tão boa para o jovem.

Fernanda tem 35 anos, trabalha como representante comercial. Suas grandes paixões são livros e séries, em seu tempo livre além de exercer estas atividades, gosta de sair com suas amigas. Ela é escotista do ramo escoteiro há sete anos no mesmo grupo de Arthur, participa sempre que possível de cursos promovidos pela UEB na região e tenta se manter atualizada quanto ao método escoteiro. Já fazem alguns anos que Fernanda nota o decrescente número de competências realizadas pelos jovens, principalmente daquelas que dependem unicamente do próprio interesse. Ela se sente incomodada pela falta de entusiasmo dos escoteiros nos materiais, e de alguma forma, tenta compensar o aprendizado através de jogos ativos, cumprindo com êxito algumas atividades práticas que contribuem para a conclusão de algumas competências, porém deixando de lado partes teóricas fundamentais na formação do escoteiro. Observando os jovens que vem dos lobinhos para o ramo escoteiro é que Fernanda atenta para a carência de ferramentas interativas e que possuam a mesma linguagem da atualidade e especialmente que integre os participantes que já estão na tropa escoteira com os que estão ingressando, tanto do ramo anterior como os que estão tendo o primeiro contato com o movimento.

#### 4.2.2 Briefing

A partir das informações coletadas anteriormente e das análises feitas previamente, será possível através do *briefing* apresentar os principais requisitos que o projeto necessitará cumprir e trazer soluções viáveis. Para isto será utilizada a ferramenta 5W2H com o intuito demonstrar claramente os requisitos projetuais.

**O que?** - Um jogo de tabuleiro em que os indivíduos possam experimentar

todas as dinâmicas e mecânicas. As atividades do jogo remeterão a ações cotidianas de um acampamento escoteiro, buscando um equilíbrio entre a ludicidade e a realidade. Como proposta de aprendizado, o jogo irá propor desafios para os jogadores a fim de motivar a exploração e o conhecimento do método escoteiro, mantendo também uma constância entre o entretenimento e o aprendizado. O jogo contará com aplicativo, que irá oferecer uma gama maior de desafios e uma flexibilidade dos mesmos para ênfase nas características desejadas.

**Por quê?** - Porque o conhecimento do método é fundamental para o autodesenvolvimento do jovem, não só no movimento escoteiro, mas para a sua evolução e autoconhecimento como indivíduo e como equipe. As bibliografias, por mais atualizadas e colocadas em uma linguagem direcionada ao jovem, nem sempre despertam o interesse do jovem, o jogo e a atividade lúdica, são alternativas plausíveis para construir essa ponte entre o jovem e o material para aprendizagem.

**Onde?** - Em um primeiro momento, o projeto será implementado no Grupo Escoteiro Moacara e algumas unidades locais do 16º Distrito Escoteiro, posteriormente poderá tomar escalas nacionais.

**Quando?** - O projeto será desenvolvido no segundo semestre de 2019, durante o Trabalho de Conclusão de Curso.

**Para quem?** - Em um primeiro momento para escoteiros, de 10 a 14 anos com ênfase no estágio introdutório do ramo escoteiro, ou seja, para lobinhos que estão passando para o ramo escoteiro e para jovens da faixa etária citada que estão ingressando no movimento. Posteriormente a ampliação para aplicação nas demais etapas de progressões pode ser feita de modo simples com expansões e/ou com o uso do aplicativo que integrara os desafios específicos de cada fase.

**Como?** - Com o auxílio das metodologias e ferramentas definidas para o projeto.

#### 4.2.3 Jogando mais jogos

Para prosseguir com o projeto e concluirmos a etapa de trilha, se faz necessário analisar similares do segmento ao qual o projeto se propõe. A ferramenta que sustentará esta fase é encontrada no método proposto por Mike Selinker (2011), na fase de concepção de jogos de tabuleiro. Esta fase é baseada na fala de Richard

Garfield, um dos mais renomados *game designers* do mundo.

Segundo Selinker (2011, apud Garfield, tradução nossa), pessoas que desejam desenvolver jogos de tabuleiro devem jogar muitos deles para compreender o ambiente, mecânicas e do que se trata este tipo de jogo. Além disso, observar as pessoas que estão jogando, entender o que elas gostam e não gostam em jogos e o porquê. Essa ferramenta servirá não apenas como guia para estes parâmetros, mas para muitos outros os quais, as análises dos mesmos, serão relevantes para o bom andamento do projeto.

Conforme sugerido por Selinker (2011, apud Garfield, tradução nossa), para obter-se o maior número de experiências sobre o assunto, foram jogados mais de 20 jogos de tabuleiro diferentes, compreendendo e analisando diversos aspectos apresentados por eles.

Figura 28 – Alguns dos jogos jogados durante a fase de análise



Fonte: o autor (2019)

As análises relevantes e apresentadas a fundo no presente trabalho serão de dois jogos os quais os aspectos são enfáticos para o projeto, são eles: *7 Wonders* – do designer Antoine Bauza e *As Viagens de Marco Polo* – dos designers Daniele Tascini e Simone Luciani. Ainda serão vistas informações de mais dois jogos: *King of*

*New York* – do designer Richard Garfield e *Mansions of Madness* (segunda edição) – do designer Nikki Valens, que em virtude do recorte para o projeto, só serão citados para informações complementares e pertinentes.

Em uma primeira avaliação, foi composta uma tabela com alguns aspectos dos jogos, apontando a presença e especificação destes nos quatro analisados nesta etapa.

Figura 29 – Tabela de aspectos dos jogos

	7 Wonders	King of New York	As Viagens de Marco Polo	Mansions of Madness - Second Edition
Tabuleiro	Não	Sim	Sim	Sim
Tabuleiro Individual	Sim	Sim	Sim	Não
Cartas	Sim	Sim	Sim	Sim
Meeples	Não	Sim	Sim	Não
Fichas/Marcadores	Sim	Sim	Sim	Sim
Dados	Não	Sim	Sim	Sim
Manual	Sim	Sim	Sim	Sim
Miniaturas	Não	Não	Não	Sim
Aplicativo	Não	Não	Não	Sim
Mecânicas	Ação Simultânea, Colecionar Componentes, Jogadores com Diferentes Habilidades, Seleção de Cartas, Gestão de Mão	Eliminação de Jogadores, Rolagem de Dados, Seleção de Cartas	Jogadores com Diferentes Habilidades, Rolagem de Dados, Alocação Trabalhadores, Colecionar Componentes, Movimento Ponto-a-Ponto, Seleção de Cartas	Gestão de Mão, Jogadores com Diferentes Habilidades, Movimento de Área, Pegar e Entregar, Rolagem de Dados, RPG, Tabuleiro Modular, Cooperativo, Dedução
Média de Preço	R\$ 220 - 280	R\$ 220 - 280	R\$ 260 - 350	R\$ 400 - 500
Media duração de partida	30 minutos	40 minutos	100 minutos	150 minutos
Idade indicada	10 anos +	10 anos +	12 anos +	14 anos +
Número de jogadores	2-7	2-6	2-4	1-5

Fonte: o autor (2019)

Para uma melhor resolução das análises, estas serão divididas em fases, cada uma apontando aspectos relevantes dos jogos, analisando-os igualmente a partir do ponto em questão. Seguindo a metodologia de Selinker (2011), serão analisados, especificamente: mecânicas, embalagem, aplicativo, componentes, que serão divididos em tabuleiro, cartas, livros de regras, *meeples* e marcadores, miniaturas, dados e utilizando a metodologia de Lupton (2012) serão analisadas as marcas.

#### 4.2.3.1 Análise de Mecânicas

A primeira mecânica a ser analisada é a do *7 Wonders*. Em essência, este é um jogo de cartas e desenvolvimento, com forte tema nas histórias e civilizações, usando como plano de fundo as sete maravilhas do mundo antigo. O *setup* de cada jogador é de um tabuleiro individual (maravilha) com poderes distintos, sete cartas e três moedas de valor um.

Figura 30 – Setup inicial do jogador



Fonte: o autor (2019)

O jogo se desenrola em três eras, cada era é representada por um baralho, em cada era o jogador recebe sete cartas, escolhendo uma para fazer uma das ações possíveis: descartar para receber moedas, usar para evoluir a sua maravilha, ou construir, para isso, se necessário, deve pagar os custos da carta que podem ser em recursos ou moedas. Após revelar sua carta e sua ação, deve passar as demais cartas para o jogador ao seu lado. O processo se repete até que seis cartas sejam usadas, quando isso ocorre se configura o final de uma era, onde acontecem os conflitos militares entre os jogadores adjacentes na mesa.

Figura 31 – Baralhos de eras do jogo 7 Wonders



Fonte: o autor (2019)

Algumas cartas têm efeitos imediatos, enquanto outros oferecem vantagens ou *upgrades* mais tarde no jogo. Existem sete tipos diferentes de cartas que são distinguidas pelas suas cores, são elas: matérias-primas (marrons) – geram recursos de madeira, minério, pedra e argila, produtos manufaturados (cinzas), estruturas civis (azuis) – geram pontos de vitória, estruturas científicas (verdes) – geram pontos de vitória de acordo com progresso científico, estruturas comerciais (amarelas) – geram moedas, produzem recursos, modificam regras e concedem pontos de vitória, estruturas militares (vermelhas) – geram poderio militar na resolução de conflitos ao fim de cada era e por fim as guildas (roxas) – geram pontos de vitória a partir de critérios específicos.

Figura 32 – Tipos de cartas do jogo 7 Wonders



Fonte: o autor (2019)

O final da terceira era configura o final do jogo. Os jogadores então, contabilizam seus pontos de vitória, o que tiver o maior número de pontos de vitória vence a partida.

Figura 33 – Jogo 7 Wonders

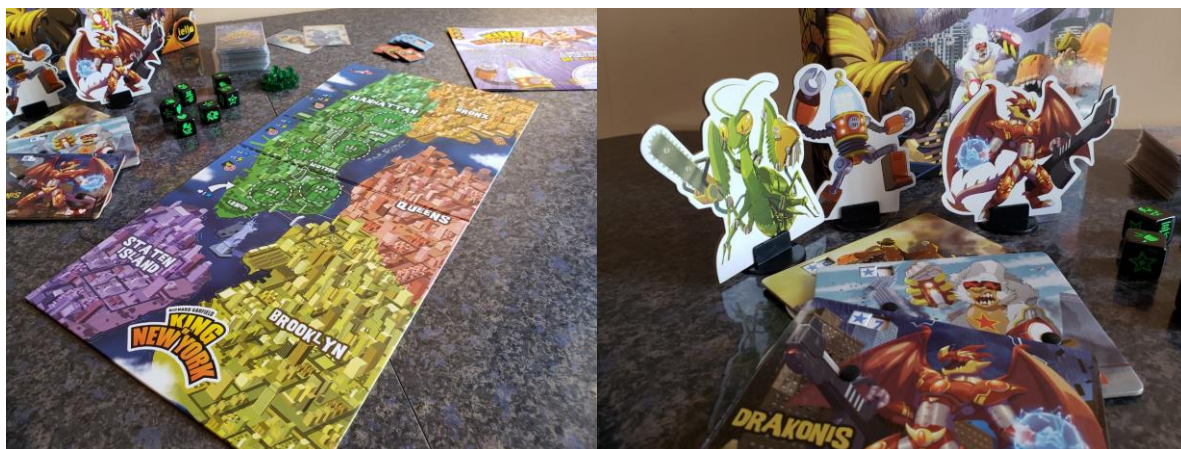


Fonte: o autor (2019)

As principais características do jogo são a gestão de mão e gestão de recursos, não há eliminação de jogador, todos os jogadores jogam até o final da partida. Importante ressaltar também, que existe conflito com os jogadores, porém não é um conflito direto e nem fundamental para o sucesso na partida, tornando-se apenas uma estratégia pessoal.

O segundo jogo analisado é o *King of New York*, que tem uma ambientação descontraída. Tem como tema uma guerra entre monstros na cidade de Nova York, cada jogador assume o papel de um monstro que tem como objetivo destruir a cidade e derrotar os demais monstros. Vence aquele que se tornar o mais famoso ou o último a sobreviver. Para ganhar fama, deve-se destruir construções, unidades militares, estabelecer-se em Manhattan o maior número de rodadas possível ou obter a carta de superstar, adquirida com uma rolagem de dados específica. Para eliminar os outros jogadores, é necessário causar dano aos pontos de vida do oponente.

Figura 34 – Tabuleiro, tabuleiros individuais e monstros do jogo *King of New York*



Fonte: o autor (2019)

Durante o turno do jogador são rolados seis dados com seis faces customizadas. O jogador pode rolar os dados até três vezes, em seguida, são realizadas as ações sobre esses dados. A face que contém o desenho de uma garra causa dano aos pontos de vida de outros monstros, a face que contém um coração cura pontos de vida, a face com o símbolo de um raio dá energia ao jogador, recurso este que pode ser trocado por cartas que dão poderes específicos, a face com o desenho de um prédio quebrado possibilita o jogador destruir estruturas ou unidades militares, a face com o desenho de uma caveira indica que as unidades militares

atacam e por último, a face que contém o desenho de uma estrela dá pontos de fama para o jogador em situações específicas.

Figura 35 – Dados do jogo *King of New York*



Fonte: o autor (2019)

Em *King of New York*, ao contrário do jogo analisado anteriormente, temos conflitos diretos e eliminação de jogadores, além do fator sorte apresentado na rolagem de dados, o que acaba agregando com a intenção extrovertida e com o seu tema inusitado.

Figura 36 – Jogo *King of New York*



Fonte: o autor (2019)

O próximo jogo em análise é As Viagens de Marco Polo, onde os jogadores representam personagens que acompanharam o explorador Marco Polo. O objetivo dos jogadores é tentar obter pontos de vitória cumprindo contratos e visitando o maior número de cidades lucrativas possível. Os contratos cumpridos, além dos pontos de vitória, rendem ao jogador benefícios como descontos e privilégios disponíveis em cidades. Ao final da partida, o jogador com mais pontos de vitória vence.

Figura 37 – Personagens e contratos do jogo As Viagens de Marco Polo



Fonte: o autor (2019)

O *setup* inicial do jogador se dá por um tabuleiro individual, cinco dados, nove postos de trocas, duas figuras, os itens até agora citados devem ser da mesma cor do tabuleiro individual escolhido pelo jogador. O jogador ainda recebe um contrato inicial, dois camelos, moedas de acordo com a sua posição na rodada, um personagem a sua escolha, duas cartas de objetivo que devem permanecer secretas aos demais jogadores.

Figura 38 – Setup inicial do jogador em As Viagens de Marco Polo



Fonte: o autor (2019)

A partida é dividida em turnos que são realizados pelos jogadores em sentido horário. Cada jogador recebe cinco dados que são rolados, eles serão usados para ocuparem espaços de ação no tabuleiro, ou seja, os números dos dados e os locais em que foram alocados no tabuleiro é o que determina a ação escolhida pelo jogador. Um exemplo de espaço de ação no tabuleiro é a área chamada de O Grande Bazar, nesta área o jogador pode alocar de um a três dados em uma das quatro linhas. Cada linha corresponde a um tipo de recurso (ouro, seda, pimenta e camelos) e cada coluna um número de dado. O número ou o menor número, no caso de mais de um dado, determinará a coluna de recursos disponível que o jogador receberá da linha escolhida.

Figura 39 – O Grande Bazar de As Viagens de Marco Polo

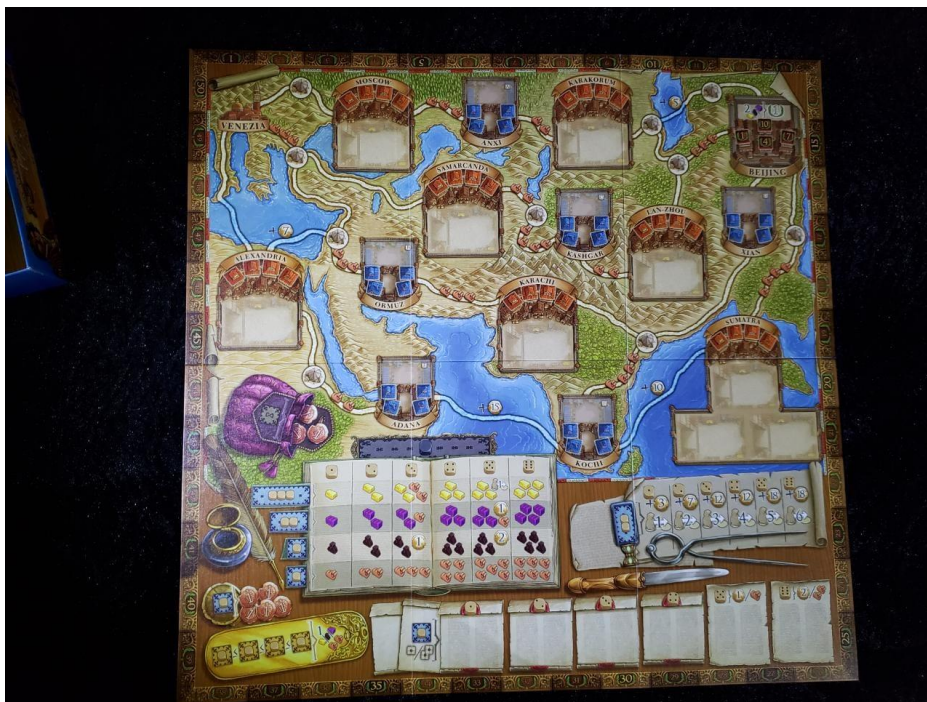


Fonte: o autor (2019)

Um turno é compreendido pelo uso de ao menos um dado do tabuleiro individual do jogador, colocando-o em um espaço de ação no tabuleiro principal, realizando-a imediatamente. O final da rodada é configurado quando todos os jogadores usam todos os seus dados.

No tabuleiro, além das ações, são encontradas as cidades e caminhos a serem explorados. Nas cidades pode-se construir os postos de troca, abrindo novas ações em cada cidade onde se possui um posto. Todos os jogadores devem começar na cidade de Veneza ao canto esquerdo superior do tabuleiro, abrindo caminho para as outras cidades com uma de suas figuras recebidas no *setup* inicial. Ainda, na borda do tabuleiro, existe um contador de pontos que os jogadores podem ir marcando conforme forem somando seus pontos. A marcação é feita com a segunda figura recebida.

Figura 40 – Tabuleiro do jogo As Viagens de Marco Polo



Fonte: o autor (2019)

Apesar de ser um jogo competitivo, *As Viagens de Marco Polo* não possui conflitos entre os jogadores. Podem acontecer ações onde o jogador possa prejudicar o outro, porém, propõe diversas possibilidades de ações diferentes, sempre deixando o jogador com saídas e opções para se beneficiar.

Figura 41 – *As Viagens de Marco Polo*

Fonte: o autor (2019)

A presente análise das mecânicas, foi fundamental para o bom entendimento do ciclo dos jogos. É possível constatar a importância e riqueza dos detalhes para o bom funcionamento. A ligação entre as próprias mecânicas e entre o tema, é ponto fundamental para a imersão, sem convergência entre esses aspectos o universo do jogo fica vago. Este estudo servirá para fundamentar possíveis mecânicas a serem usadas no projeto.

#### 4.2.3.2 Análise de Embalagens

A embalagem é uma das formas mais importantes de comunicar, informar, vender, transportar e agregar valor. Ela passa por relevantes processos desafiadores ao design, como afirmam Negrão e Camargo (2008), a fim de demonstrar as características do produto e seus diferenciais

Nesta etapa analisaremos as embalagens dos jogos em questão para melhor direcionar o projeto a partir das informações adquiridas.

Os escolhidos para estudos dessa fase têm como característica comum em suas embalagens o uso do papel cartão em sua composição. Tanto na parte onde são alocados peças e componentes, como na tampa das caixas. São raros os casos em que são usados outros materiais para a estrutura da caixa, mas pode ser registrado também em alguns o uso de metal. Nos quatro analisados, ambas as embalagens são de papel cartão com gramaturas que variam de 892g/m<sup>2</sup> e 1250g/m<sup>2</sup>, revestidos em papel com impressões offset 4x0 de laminação fosca. Em *King of New York* há também aplicação de verniz em alguns pontos da embalagem. Atentou-se a um detalhe que se mostrou relevante durante as análises, em uma das laterais da caixa do *7 Wonders* e *King of New York* existe uma impressão orientada verticalmente, para que no caso do indivíduo desejar assim guardar o jogo, os textos e as ilustrações fiquem orientadas corretamente.

Figura 42 – Caixas dos jogos analisados



Fonte: o autor (2019)

Os jogos, comunicam seu tema pela embalagem, logo as ilustrações são inspiradas no plano de fundo. Além das ilustrações e marca, em algumas embalagens possuem frases ou até explicações dadas de forma impactante e imersiva. Como exemplo, na caixa do *Mansions of Madness*, a informação do número de jogadores possível se dá da seguinte forma: “Um jogo de exploração, mistério e horror para 1 a 5 jogadores”. Aqui pode-se perceber que a imersão e a experiência já começam na embalagem.

A embalagem, neste caso, é uma forte aliada do marketing, pois é uma forma de "experiência gratuita", que visa fazer o cliente conhecer o produto e experimentá-lo, sem, necessariamente, comprá-lo" (NEGRÃO E CAMARGO, 2008, p. 33).

Outro ponto que se mostrou importante durante as análises, são as divisões internas nas caixas para comportar os componentes. Esses organizadores não seguem a uma regra, elas são feitas de acordo com a necessidade e o número de componentes. Geralmente feitas de polímero ou de papel, mas também podem ser encontrados organizadores de madeira. Durante as experiências de jogo, fica evidente

a importância desses organizadores, tanto para a conservação das peças como para a economia de tempo durante a preparação, os que possuem essas divisões possibilitam uma montagem mais rápida e fácil.

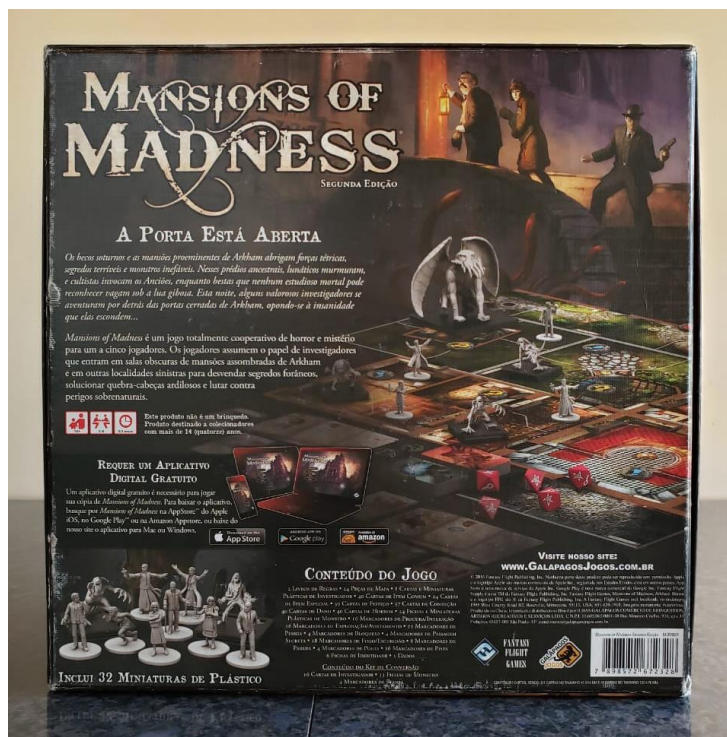
Figura 43 – Parte interna das embalagens dos jogos analisados



Fonte: o autor (2019)

No verso das caixas, os jogos apresentam explicações breves da mecânica e do tema, fotos e ilustrações dos componentes, informações gerais como número de jogadores suportados, idade mínima recomendada, informações do autor e da editora entre outros.

Figura 44 – Verso da embalagem do jogo *Mansions of Madness*



Fonte: o autor (2019)

Com as informações coletadas na análise de embalagens, notou-se informações e elementos importantes para a composição do projeto e sua comunicação. Observou-se nos jogos escolhidos que as embalagens seguem o mesmo padrão de informações, tornando o consumidor mais habituado aos formatos comercializados.

#### 4.2.3.3 Análise de aplicativo

Foi levado em consideração para análise, devido ao uso de um aplicativo simultâneo ao tabuleiro, o *Mansions of Madness*. É um jogo cooperativo de investigação com temas de mistério e terror, baseados em contos de Howard Phillips Lovecraft. Na segunda edição, é necessário o uso de um aplicativo para jogar, que pode ser adquirido gratuitamente por serviços de distribuição digital de aplicativos e rodado em *smartphones*, *tablets* ou computadores.

As principais vantagens notadas no uso do aplicativo neste jogo de exploração são a rejogabilidade, visto que mesmo que se jogue a mesma missão, o software deixa os elementos sempre aleatórios e distintos das missões anteriores, a

ambientação, causada pelos efeitos sonoros e visuais do aplicativo e a facilidade, pois nesse caso o aplicativo narra a história e orienta a montagem de tudo, desde o seu início até o fim.

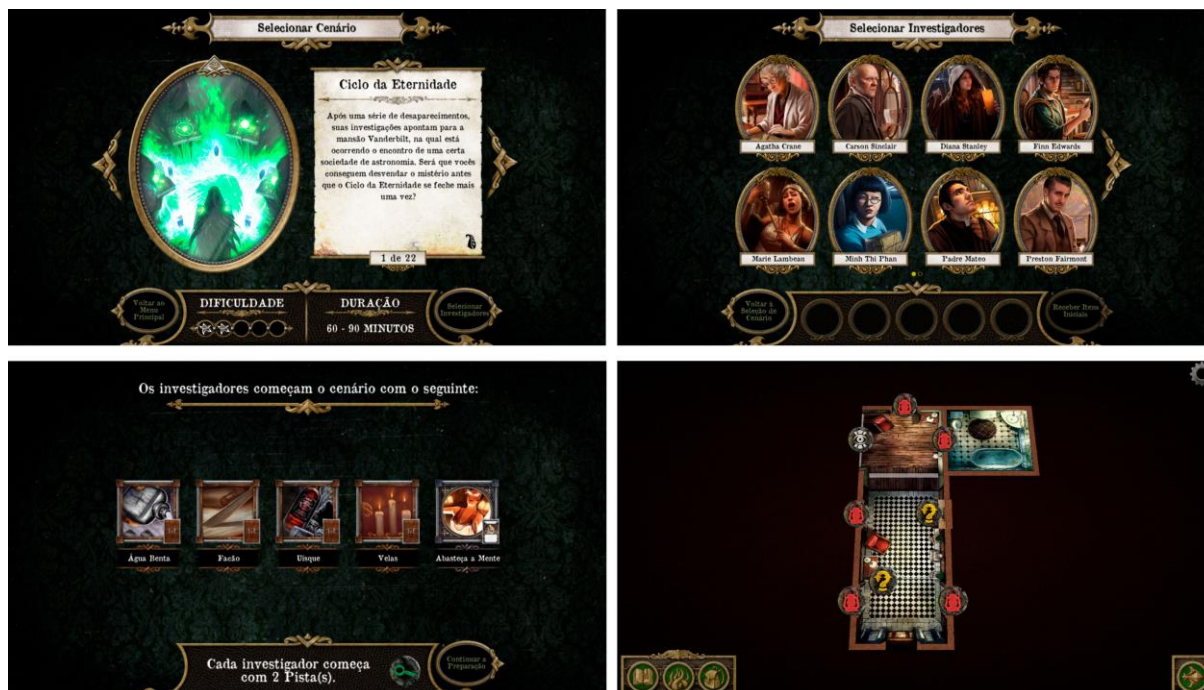
Figura 45 – Captura da tela inicial do aplicativo usado no jogo *Mansions of Madness*



Fonte: o autor (2019)

Ao iniciar um novo jogo, é possível escolher a missão que se quer jogar, selecionar os personagens escolhidos por cada jogador e já na próxima etapa o aplicativo começa seu processo de randomização, entregando itens aleatórios que poderão vir a ser úteis durante a resolução. Após isso, o jogo de fato começa, com o aplicativo orientando a primeira parte do tabuleiro que é modular.

Figura 46 – Captura da telas do aplicativo usado no jogo *Mansions of Madness*



Fonte: o autor (2019)

Em cooperativos, os jogadores jogam contra o jogo, no caso do *Mansions of Madness* o aplicativo é responsável por gerenciar as ações do jogo, abrindo um leque de variabilidade muito maior.

A integração de jogos de tabuleiro e aplicativos é uma proposta interessante, desta forma o analógico e o digital não se excluem um ao outro, mas sim proporcionam uma experiência única, onde nenhum dos dois seria capaz de proporciona-la sozinho. Os recursos de imersão proporcionados pelo digital, devido a uma maior gama de variação visual e a aplicação do áudio, também devem ser enfatizados, pois são grandes diferenciais e combustíveis para uma boa experiência.

#### 4.2.3.4 Análise dos componentes

Esta etapa será dividida de acordo com os componentes comumente presentes nos jogos selecionados e analisados para uma melhor compreensão dos assuntos abordados.

#### 4.2.3.4.1 Tabuleiros

Os jogos podem possuir diversos tipos de tabuleiros: tabuleiro principal, individual, de pontuação, entre outros. Nos analisados, existem apenas o tabuleiro principal e individual, ambos têm sua estrutura em papel cartão que variam entre as gramaturas 1250g/m<sup>2</sup> e 2082g/m<sup>2</sup>, revestidos de papel couché com impressão em offset. A gramatura do papel usado na parte de baixo possui um papel de gramatura superior. Os acabamentos e cortes são feitos conforme a necessidade de dobras e do tamanho.

Figura 47 – Tabuleiro dobrado do jogo As Viagens de Marco Polo



Fonte: o autor (2019)

Os tabuleiros também possuem iconografias que se assemelham com os demais componentes do jogo, ampliando a facilidade no entendimento e a independência de linguagem e textos.

Figura 48 – Iconografia no tabuleiro individual do jogo 7 Wonders



Fonte: o autor (2019)

Nota-se que os tabuleiros possuem ilustrações com a temática do jogo e que permitem ao jogador experimentar um pouco do universo proposto. Os materiais escolhidos são materiais resistentes e que podem ser manuseados frequentemente sem o desgaste dos componentes.

#### 4.2.3.4.2 Cartas

As cartas exercem diversas funções nas mecânicas dos jogos e são constantemente manuseadas. Nos analisados, são impressas em papel couché fosco com gramaturas que variam entre 200g/m<sup>2</sup> e 300g/m<sup>2</sup> com laminação fosca, esta que ampliará a durabilidade e proteção da impressão. As impressões são feitas em offset 4x0.

Figura 49 – Iconografia no tabuleiro individual do jogo 7 Wonders



Fonte: o autor (2019)

Existem diversos padrões para a medida das cartas que podem ser aplicados de acordo com a necessidade do jogo. Estes tamanhos também possibilitam a aquisição de protetores de cartas feitos de polipropileno<sup>4</sup> transparente que são vendidos separadamente, mais conhecidos como *sleeves* ou *shields*.

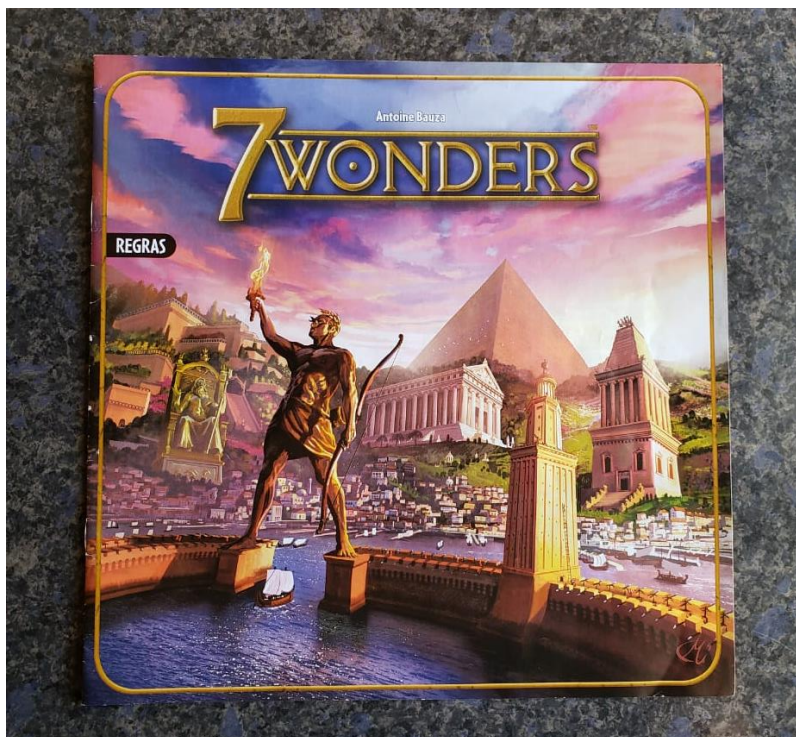
#### 4.2.3.4.3 Livros de Regras

Os livros de regras são responsáveis por apresentar todos os âmbitos do jogo, desde o tema até as mecânicas. O tamanho e número de páginas variam de acordo com a complexidade e com a quantidade de informações necessárias no material. O processo de impressão dos livros de regras é offset 4x4 em papel couché fosco com gramaturas que variam de 90g/m<sup>2</sup> até 180g/m<sup>2</sup>.

---

<sup>4</sup> Polímero termoplástico, ou seja, pode ser moldado quando submetido a altas temperaturas, produzido a partir da polimerização do gás propileno ou propeno.

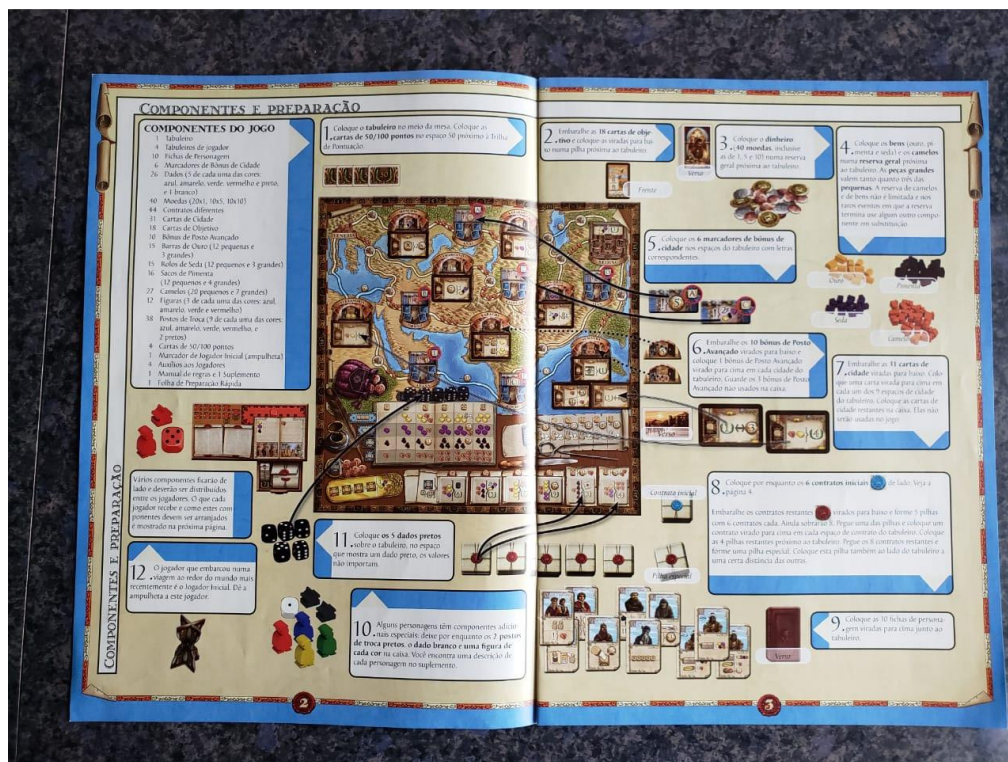
Figura 50 – Livro de regras do jogo 7 Wonders



Fonte: o autor (2019)

Nos analisados, os livros de regras possuem exemplos de situações de jogo, mostrando casos em que, possivelmente, os jogadores serão submetidos, assim dando um exemplo prático do funcionamento das mecânicas. Também foi possível perceber que, nas primeiras páginas são apresentados os componentes.

Figura 51 – Componentes no Livro de regras do jogo As Viagens de Marco Polo



Fonte: o autor (2019)

Os livros de regras podem ser encontrados também em formato digital, dando acessibilidade a outros formatos de leitura e diversificando a maneira de consultas de regras durante o jogo.

#### 4.2.3.4.4 Meeples e Marcadores

Os *meeples* são utilizados para representar o jogador no tabuleiro. São usados para demarcar a área que o jogador ocupa e se movimenta de acordo com o seu desejo e os marcadores para marcar pontuações e situações específicas. Nos analisados, em que estão presentes, os *meeples* e marcadores são feitos de madeira com cortes a laser e pintadas com tinta especial para o material. No jogo *King of New York* o material utilizado é semelhante ao das embalagens, já citado anteriormente neste trabalho.

Figura 52 – Meeples dos jogos As Viagens de Marco Polo e *King of New York*



Fonte: o autor (2019)

A função dos *meeples* e dos marcadores podem ser exercidas pelas miniaturas, assunto que será abordado no próximo passo.

#### 4.2.3.4.5 Miniaturas

Para compreendermos as miniaturas, analisaremos em especial o jogo *Mansions of Madness*, que é composto por 32 miniaturas, sendo 24 de monstros e oito de personagens.

Figura 53 – Miniaturas do jogo *Mansions of Madness*

Fonte: o autor (2019)

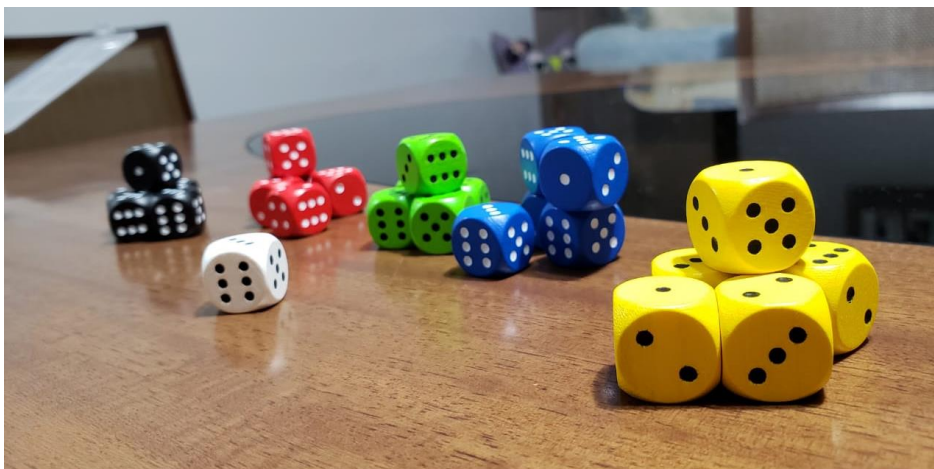
As miniaturas, primeiramente são concebidas em softwares de modelagem 3D. O material utilizado é o polímero, desenvolvidas pelo processo de corte e injeção. As bases das diferem de tamanho e são feitas do mesmo material e processo. As miniaturas chamam muito a atenção, não apenas dos jogadores, mas pessoas que observam o jogo de fora também se sentem atraídas e são um ingrediente valioso para a ludicidade.

#### 4.2.3.4.6 Dados

Os dados são itens característicos dos jogos de tabuleiros, apesar de algumas categorias não utilizarem mais este recurso, ele ainda é presente em muitos, porém, nem sempre tem a forma e as faces habituais.

Nesta análise, contemplaremos os analisados que possuem dados. Os dados do *As Viagens de Marco Polo*, contém 26 dados, sendo 5 de cada cor, mais um branco. São dados de seis faces, feitos de madeira usinada e pintados com tinta própria para o material.

Figura 54 – Dados do jogo As Viagens de Marco Polo



Fonte: o autor (2019)

O *Mansions of Madness* e *King of New York*, possuem dados que não são convencionais e são exclusivos do jogo. Ambos são feitos de polímero injetado e pintados com tinta própria para o material em suas figuras de baixo relevo. A diferença principal entre eles é que os do *Mansions* possuem quatro faces e o do *King of New York* possuem seis faces.

Figura 55 – Dados do jogo *Mansions of Madness* e *King of New York*

Fonte: o autor (2019)

Os dados podem ser soluções para mecânicas de jogo e customizados de acordo com a necessidade do projeto, assim o tornando exclusivo.

#### 4.2.3.5 Análise de marcas

Esta fase do projeto tem como objetivo estudar as marcas dos produtos semelhantes para uma compreensão das características a serem levadas em conta. Utilizando a metodologia de Lupton (2012), a autora orienta o início das análises de marca com o intuito de explorar conceitos que envolvem os atributos de produtos similares para embasar a criação posterior. Seguindo esta metodologia, foram analisadas as marcas dos jogos de tabuleiro selecionados, onde os resultados serão apresentados em uma tabela para uma compreensão objetiva.

Os aspectos a serem analisados serão a tipografia, para um estudo das características dos tipos utilizados nas marcas dos jogos, o símbolo, para averiguação da presença deste aspecto e suas individualidades, a forma para análise da configuração estrutural, as cores predominantes e aplicações, onde será verificado onde a marca é usada nos elementos do produto.

Figura 56 – Análise de marcas dos jogos de tabuleiro selecionados

				
Tipografia	Com serifa Caixa Alta Kern baixo Fantasia	Cursiva Caixa Alta e Baixa Kern baixo Fantasia	Sem serifa Peso Bold Caixa Alta Kern baixo Display	Com serifa Caixa Alta Kern baixo Fantasia
Simbolo	Não possui	Não possui	Não possui	Não possui
Forma	Retangular Horizontal	Retangular Horizontal	Côncava Impressão de movimento	Retangular Horizontal
Cores Predominantes	Amarelo escuro Preto Branco	Branco Tons terrosos	Laranja Amarelo Preto	Preto Branco
Aplicações	Livros de Regras, Embalagem	Livros de Regras, Embalagem	Livros de Regras, Embalagem, Tabuleiro	Livros de Regras, Embalagem

Fonte: Elaborado pelo autor (2019)

É possível perceber a grande distinção entre as características das marcas, não apenas dos analisados, mas de todos os jogos que foram jogados. Isso ocorre pela ligação direta que ocorre entre a marca e os temas. A imersão no jogo é buscada em todos os âmbitos e a marca tem grande influência sobre isso, visto que essa

carrega o nome do produto, o qual oferece uma interpretação do tema e as características da marca que fomentam esta interpretação.

Ainda sobre análise de marcas, serão analisadas algumas das principais editoras responsáveis por lançamentos de jogos. Futuramente, sob a necessidade de desenvolver uma editora para a concepção do produto, será criada uma marca para a mesma.

Figura 57 – Análise de marcas de editoras de jogos de tabuleiro

			
Tipografia	Moderna Com serifa Caixa Alta Kern baixo	Sem serifa Peso bold e light Caixa Alta e Baixa Kern baixo Display	Sem serifa Peso Bold Caixa Alta Kern baixo Display
Simbolo	Possui Iniciais da marca que formam um quadrado	Não possui	Possui Quadrado de pontas arredondados e silhueta de uma iguana marinha
Forma	Retangular Horizontal	Retangular Horizontal	Retangular Horizontal
Cores Predominantes	Azul Preto Branco	Branco Preto	Laranja Branco Preto
Aplicações	Livros de Regras, Embalagem	Livros de Regras, Embalagem	Livros de Regras, Embalagem

Fonte: Elaborado pelo autor (2019)

As marcas das editoras são fundamentais na identificação dos seus produtos e para registro de procedência, presente em todos os analisados. Salienta-se que as editoras que possuem símbolos em sua marca, em alguns casos, aplicam apenas este nas embalagens dos jogos que produzem.

### 4.3 RUMO

Nesta etapa, o projeto será idealizado e desenvolvido com base nas informações adquiridas. Receberá essa nomenclatura inspirada na relação com a terceira etapa de progressão do ramo escoteiro, a qual a União dos Escoteiros do Brasil (2013, p. 224) explica: “Nosso caminho se alarga e sabemos exatamente por onde vamos prosseguir para chegar ao propósito que fixamos. Definimos um Rumo”.

Serão abordadas as oportunidades, estruturas, soluções, identificação de temas com base na interpretação dos dados obtidos durante as fases Pista e Trilha para a criação das soluções convenientes ao projeto.

Importante ressaltar que, a partir desta fase, para atender de maneira mais eficaz as possíveis necessidades relacionadas aos serviços, será criado além do jogo, uma editora. Os assuntos referentes a editora e ao jogo serão devidamente discriminados ao longo das etapas a seguir.

#### 4.3.1 O caminho se alarga

Através de troca de ideias e conversas com participantes do movimento escoteiro, o conceito do jogo foi determinado como cooperativo. Vygotsky (1998) indica a relevância do cooperativismo e da interação social para um maior e melhor desenvolvimento intelectual. A interação vem do aprendizado que ocorre entre as pessoas, assim as conquistas viabilizadas pela cooperação podem levar o indivíduo à liberdade de pensamento e ação, possível apenas quando exercida no coletivo, com o coletivo e pelo coletivo. Além disso, por se tratar em um primeiro momento de um jogo para jovens do ramo escoteiro em estágio introdutório, ou seja, que estão entrando no movimento escoteiro e/ou que estejam vindo do ramo Lobinho, os cooperativos tendem a criar uma maior socialização dos indivíduos em prol de um único objetivo comum. Diferente dos competitivos, que podem causar rupturas afetivas, visto que neste caso os jogadores podem ser pessoas que não se conhecem bem, gerando uma experiência desagradável.

Em um consenso com os participantes, foi constatado que além de o jogo estimular a aprendizagem do método educativo escoteiro, seria ideal que o tema do fosse algo relacionado com situações reais de atividades realizadas no ramo, para

que os participantes se familiarizem com o plano de fundo e proporcione uma maior facilidade na imersão.

Com o objetivo de aprimorar a experiência, o jogo proporcionará diversas situações, com regras e mecânicas claras, mas ações não estabelecidas, cabendo totalmente aos jogadores as decisões a serem tomadas e o engajamento da equipe.

#### 4.3.2 O propósito que fixamos

Alcançar a experiência que se deseja proporcionar aos jogadores é fator determinante para o projeto. Nesta etapa, serão apresentadas fases propostas por Selinker (2011) que complementarão o desenvolvimento do jogo: Desenvolva a ideia, (Re)Construa um protótipo, Teste, teste, teste!.

##### 4.3.2.1 Desenvolvendo a ideia

Esta etapa tem como objetivo desenvolver e descrever a ideia do jogo. Selinker (2011, apud Andrew Looney) explica esse processo com uma analogia, em que o compara a fazer uma sopa ou um ensopado, colocando a situação em que se está mexendo uma panela fervendo e adicionando ingredientes, com o objetivo de que todos na mesa gostem do resultado.

O jogo terá como plano de fundo um acampamento, este que é uma das principais atividades exercidas pelo ramo escoteiro. Durante os acampamentos, as patrulhas delimitam seus campos de patrulha, é exatamente neste ambiente em que o jogo será situado.

Os jogadores assumirão o papel de personagens, que terão encargos de patrulha e seu objetivo será construir pioneirias para marcar pontos suficientes, dentro do limite de rodadas para alcançarem a vitória. Para construí-las os participantes terão de coletar recursos nos campos específicos, em que para gera-los, terão de passar por desafios, respondendo perguntas ou cumprindo tarefas relacionadas ao método educativo escoteiro. Além da geração de recursos e construção de pioneirias, os jogadores terão de gerenciar a estabilidade de dispositivos do acampamento, esses serão os responsáveis pela parte punitiva do jogo.

#### 4.3.2.1.1 Mecânica

As principais mecânicas são: Gestão de Recursos, Jogadores com Diferentes Habilidades, Alocação, Pegar e Entregar, Rolagem de Dados. De forma a seguir o conceito de jogo cooperativo, todos os participantes jogam com o mesmo objetivo, a vitória ou derrota é coletiva.

O jogo propõe a movimentação do participante no tabuleiro, optando por diferentes caminhos e ações. Existem quatro tipos de espaços: os espaços comuns, onde o jogador pode usá-lo apenas para movimentação, sem a realização de ações, os espaços de construção de pioneiria, que também são espaços comuns, os espaços de gerenciamento de dispositivos, onde os jogadores podem parar para ativar os dispositivos que estejam desativados e os espaços de geração de recurso, onde os jogadores rolarão um dado de faces customizadas, em que cada face acarreta em uma consequência, como, desafios, adversidades e desativação de dispositivos. Todas as faces geram pelo menos uma unidade de recurso, exceto as de desafio, que em caso do não cumprimento do mesmo, acarreta na ausência de geração de recursos. As faces dos dados serão melhor explicadas na fase 4.3.2.1.2.

Os recursos existentes são: madeira, água, energia e materiais, e são gerados respectivamente em: canto do lenhador, fonte d'água, cozinha e caixa da patrulha. Cada personagem tem vantagem em um dos locais de geração de recurso, de acordo com o seu encargo de patrulha. Os jogadores podem se encontrar em espaços e realizar a troca de recursos.

Existem quatro dispositivos a serem administrados: a barraca, a lona, a fogueira e o lampião. Os dispositivos são fichas de dois lados, onde um lado representa que o dispositivo está ativado e o outro que está desativado. Na rolagem de dados, existem faces que desativam os dispositivos e faces que representam adversidades. Caso seja rolado a face de adversidade, o jogador pega uma carta de adversidade, o texto indicará um dos dispositivos, se este estiver desativado o jogador ou os jogadores sofrerão uma penalidade.

A partir dos recursos coletados, os jogadores podem individualmente ou coletivamente construir pioneirias nos espaços disponíveis. Cada pioneiria tem um custo em recursos e gera um certo número de pontos. Para vencerem, os jogadores têm de somar 10 pontos de pioneirias, dentro de 15 rodadas. O jogo termina assim

que os 10 pontos forem atingidos, ou ao completar as 15 rodadas, causando assim, respectivamente, a vitória ou a derrota do grupo.

#### *4.3.2.1.2 Regras*

Nesta parte serão consideradas de forma específica as regras do jogo e serão apresentadas algumas imagens para uma melhor compreensão. As imagens e suas definições completas estarão em sua devida etapa, seguindo assim as fases projetuais definidas.

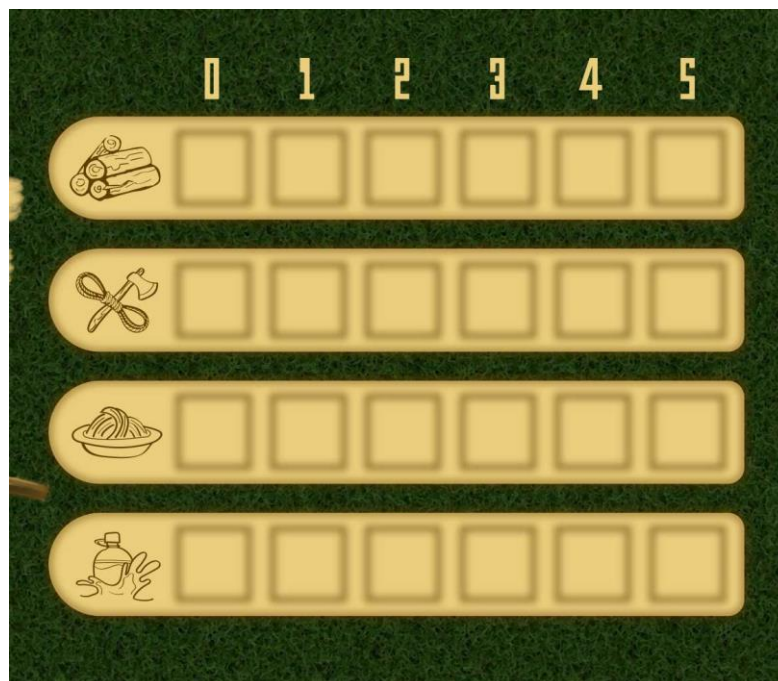
Para Huizinga (1971), as regras de um jogo são obrigatórias e esclarecem dúvidas dos jogadores. Tem como função a imposição de limites que obrigam o jogador a tomar caminhos e decisões específicas, alcançando seus objetivos apenas com as funções disponíveis estipuladas pelas regras.

O jogo pode ser jogado por 1 a 4 jogadores, com duração média de 20 a 40 minutos por partida, indicado para pessoas com mais de nove anos e não recomendável para crianças menores de três anos por conter peças pequenas e gerar acidentes.

Durante a preparação, o tabuleiro deve ser aberto sobre o alcance de todos os jogadores. Colocam-se as quatro fichas de dispositivo aleatoriamente nos locais disponíveis. Separam-se os três tipos de cartas: Pioneirias, Desafios e Adversidades. Embaralha-se cada um dos baralhos e são colocados próximos ao tabuleiro. Abrem-se três cartas de pioneiria, uma ao lado da outra, essas serão as três pioneirias iniciais disponíveis para construção.

Cada jogador escolhe um personagem entre os quatro disponíveis, recebe o seu tabuleiro individual e quatro cubos de recurso que devem ser posicionados na posição "0" do tabuleiro individual. Os jogadores devem escolher um indivíduo para ser o monitor da patrulha, este recebe o tabuleiro de monitor que deve ser acoplado no de seu personagem e um cubo extra. O monitor é o jogador inicial e é responsável pela contagem das rodadas.

Figura 58 – Parte do tabuleiro individual com as marcações de recurso



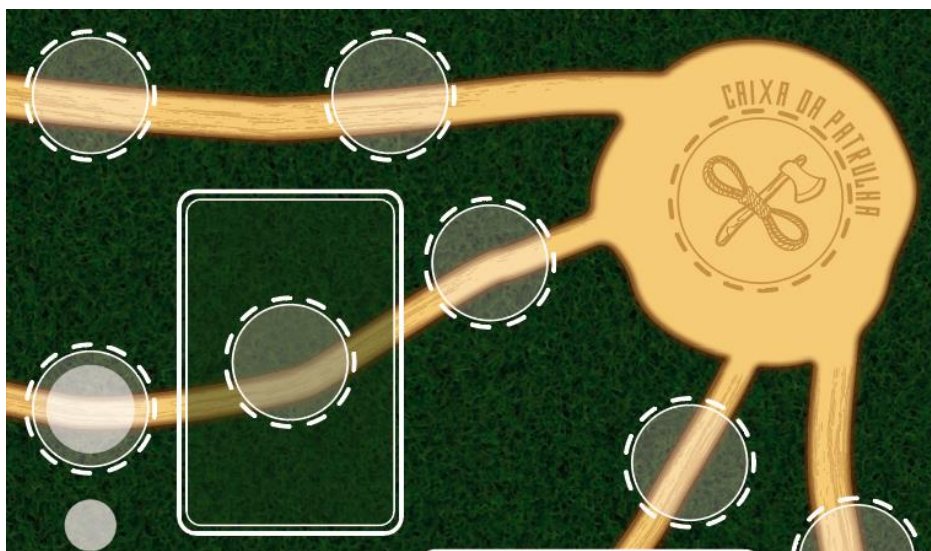
Fonte: o autor (2019)

Cada jogador inicia no espaço de geração de recurso equivalente ao seu encargo de patrulha: Lenhadora no Canto do Lenhador, Almojarife na Caixa da Patrulha, Cozinheiro na Cozinha e Aguadeiro na Fonte d'Água.

Sobre a movimentação, o jogador pode se mover até quatro espaços em sua rodada, caso o lugar que ele pare permita a realização de uma ação, ele pode executá-la. O mesmo espaço pode ser ocupado por mais de um jogador. Todas as rodadas, inclusive na primeira, o jogador é obrigado a se movimentar antes de realizar uma ação. A movimentação pode ser feita em qualquer sentido, porém, para cada rodada, o jogador deve escolher apenas um dos sentidos e respeitar os caminhos delimitados no tabuleiro.

Quanto aos espaços, existem quatro tipos de espaços: espaços comuns, espaços de dispositivos, espaço de construção de pioneirias e espaços de geração de recurso.

Figura 59 – Parte do tabuleiro principal com tipos de espaço



Fonte: o autor (2019)

Os espaços comuns, servem apenas para a contagem durante a movimentação e não permitem a realização de nenhum tipo de ação.

Caso o jogador pare sobre um espaço de dispositivo, ele pode ativar um que esteja desativado. Caso o dispositivo esteja ativado, o jogador não tem ação disponível para realizar neste espaço.

No espaço de construção de pioneiria, a única ação possível é a construção de uma das cartas abertas no início do jogo. Para construí-las, deve ser pago o custo em recursos descrito na carta. Posicione a carta no espaço de construção. Um espaço em que há uma pioneiria construída, não é contado durante a movimentação.

Os espaços de geração de recursos são caracterizados pelo Canto do Lenhador onde é gerado o recurso Madeira, Caixa da Patrulha onde é gerado o recurso Material, Fonte d'Água onde é gerado o recurso Água e Cozinha onde é gerado o recurso Energia. Ao parar em um destes espaços o jogador rola o dado de seis faces onde existem cinco possibilidades: desafio, desafio com ação especial, desafio com adversidade, desativar dispositivo (duas faces) e adversidade.

Se a face virada para cima for a que representa “desafio”, o jogador deve pegar uma carta de desafio. Se concluir com sucesso o desafio, ganha duas unidades de recurso gerado por aquele espaço, andado dois espaços para esquerda na sua trilha do recurso em seu tabuleiro individual. Caso venha a não concluir o desafio, o jogador não recebe recursos. A face que representa “desafio com ação especial”, tem a

mesma função do “desafio”, a diferença é que, em caso de sucesso, o jogador pode realizar a ação especial descrita em seu tabuleiro individual. Na face “desafio com adversidade”, o jogador segue os mesmos passos da face “desafio”, porém, em caso de falha, o jogador deve pegar uma carta de adversidade e acatar os passos do texto da carta. As faces do dado que representam “desativar dispositivos”, fazem com que o jogador desative dois dispositivos que estejam ativados e receba uma unidade de recurso gerado por aquele espaço. Caso haja apenas um dispositivo ativado, o jogador deve desativa-lo. Se todos estiverem desativados, o jogador não ganha recursos e perde uma unidade de recurso a sua escolha. Os dispositivos são fichas de frente e verso, cada lado corresponde a ativado e desativado.

Figura 60 – Ficha de dispositivo ativado e desativado, neste caso a lona



Fonte: o autor (2019)

Na face que representa “adversidade”, o jogador deve pegar uma carta de adversidade, acatar o seu texto e receber uma unidade de recurso gerado por aquele espaço.

Quando gerar recurso no espaço equivalente ao seu personagem, o jogador deve somar mais uma unidade de recurso ao seu resultado, exceto quando não concluir o desafio, neste caso o jogado não recebe recursos.

Jogadores que ocuparem o mesmo espaço ao final de uma movimentação, podem trocar recursos diferentes, desde que entregados e recebidos na mesma quantidade.

A disposição das cartas de pioneiria disponíveis para a construção pode ser refeita, desde que cada jogador pague uma unidade de recurso a sua escolha. Feito

isso, as três cartas são repostas no baralho, este é embaralhado novamente e abrem-se três cartas. Os jogadores podem repetir o processo quantas vezes quiserem, desde que os recursos sejam pagos cada vez que a reposição seja feita.

#### 4.3.2.1.3 *Digital*

O jogo de tabuleiro analógico será aliado ao viés digital e tecnológico através de um aplicativo desenvolvido para funcionarem em conjunto. Além de ser um diferencial que pode atrair usuários não alcançados por jogos de tabuleiro, o aplicativo pode ampliar a rejogabilidade, trazer outras formas de imersão que podem ser proporcionadas por meios digitais, possibilitar a moldagem da ênfase na aprendizagem e abrir outros caminhos quanto ao modelo de serviço e de negócio da editora.

A fusão das tecnologias analógica e digital reflete o hibridismo que vivemos atualmente, resgatando o contato com o próximo, discussões presenciais aliado aos recursos digitais, o uso de celulares por exemplo, que podem atrair o público de perfil jovem e colaborar para a imersão e participação do grupo no jogo.

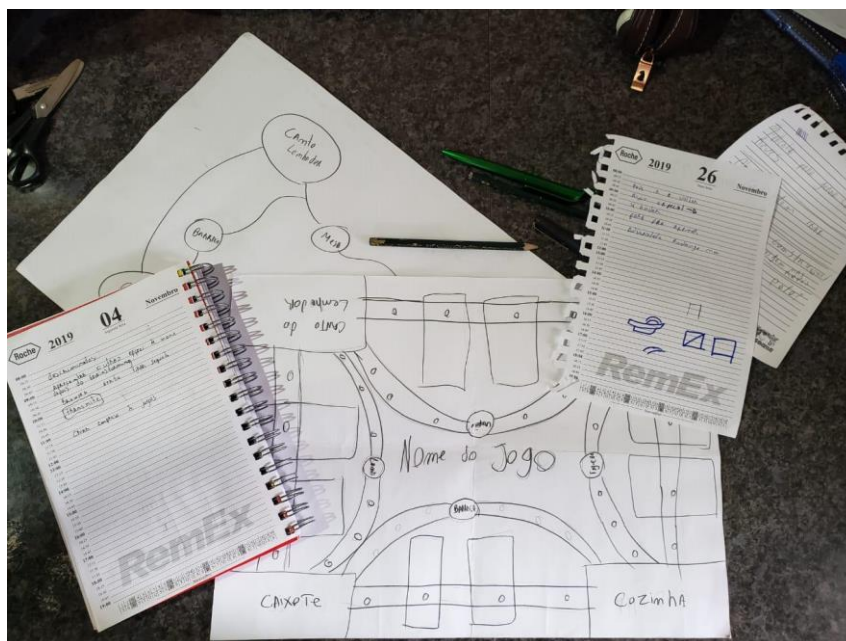
#### 4.3.2.2 Construindo o protótipo

Após o desenvolvimento e definição das ideias, iniciou-se o processo de geração de alternativas e prototipagem do jogo. Selinker (2011, apud Andrew Looney) afirma que, até que as partes físicas não existam, o jogo é apenas uma ideia. Nesta etapa, serão criadas soluções projetuais para as necessidades geradas a partir das etapas anteriores e das melhorias necessárias para o bom funcionamento do jogo de tabuleiro.

Em um primeiro momento, foram geradas alternativas de construção do tabuleiro principal, visto que é nele onde as principais mecânicas serão desencadeadas. As mecânicas e regras foram pensadas para um tabuleiro circular, sem início e fim. Nas alternativas geradas, foram obtidas formas de caminhos orgânicos e simétricos, anotando e levando em consideração as necessidades propostas pela funcionalidade do jogo. Para estas alternativas, foram usadas folhas

canson A3 e lápis HB e 6B para as marcações.

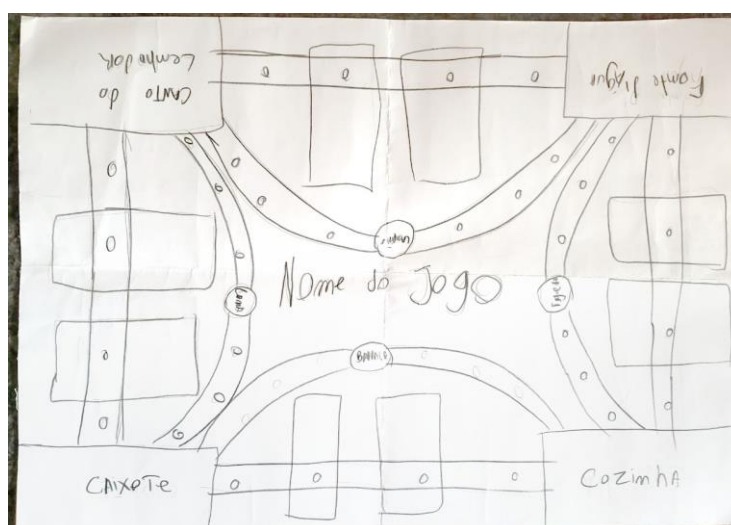
Figura 61 – Geração de alternativas do tabuleiro



Fonte: o autor (2019)

Para simplificar a movimentação e a compreensão das mecânicas e regras, foi optado pelo tabuleiro com características simétricas. Neste formato os caminhos e espaços ficam mais claros, sua construção e distribuição de conteúdo fica explícito e permite explorar as soluções de forma melhorada.

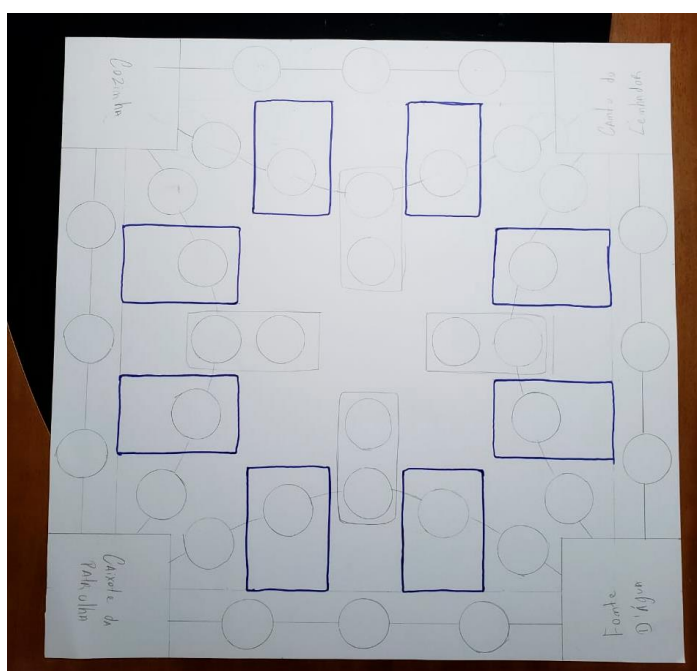
Figura 62 – Alternativa escolhida



Fonte: o autor (2019)

Com a alternativa definida, foi desenvolvido um protótipo em cartolina branca, utilizando lápis e caneta hidrográfica para as marcações. Este protótipo teve como objetivo aperfeiçoar a alternativa, definindo as dimensões do tabuleiro, considerando o tamanho real dos componentes que irão interagir com ele, ou seja, cartas, fichas, marcadores e miniaturas. Além disso, este foi desenvolvido para serem realizados os testes previstos na metodologia.

Figura 63 – Protótipo com aprimoramento das dimensões



Fonte: o autor (2019)

Também foram geradas as fichas de dispositivo, para verificação de dimensões e para uso durante os testes. Para este material foi usado papel branco alcalino 75g/m<sup>2</sup> e papelão.

Figura 64 – Protótipo das fichas de dispositivo e aplicação ao tabuleiro



Fonte: o autor (2019)

Foi desenvolvido também um protótipo para o tabuleiro individual. A alternativa foi gerada com papel branco alcalino 75g/m<sup>2</sup> e caneta nankin, posteriormente aprimorada em *softwares* juntamente com as alternativas de personagens e então impressa. Os tabuleiros individuais receberão a marcação de recurso através de uma trilha onde serão alocados os cubos. Este método de marcação economiza materiais como cartas para recursos ou miniaturas. Nele se encontrarão as personagens com características de seu encargo de patrulha.

Figura 65 – Tabuleiro alternativa/protótipo



Fonte: o autor (2019)

Com estes elementos, o teste do jogo pode ser feito. Ele se faz necessário para a validação de mecânicas e regras e para verificar a ligação dos componentes com as mesmas.

#### 4.3.2.3 Testando!

A partir da construção do protótipo, valendo-se das mecânicas e regras propostas, se fez necessário o teste. Selinker (2011, apud Andrew Looney) coloca que, um jogo de sucesso deve ser jogado muitas vezes antes para se ter certeza de que funciona.

Para o teste, além dos componentes construídos na fase anterior, foram utilizadas peças de outros jogos para que a jogabilidade proporcionada pelo protótipo se aproxime da experiência apresentada na alternativa final. Para representar os jogadores no espaço do tabuleiro, foram utilizados os *meebles* do As Viagens de Marco Polo, sendo um de cada cor. Para representar as cartas de pioneiria, foram utilizadas as cartas do Capital Lux, essas possuem a mesma dimensão das cartas que serão propostas pelo jogo. O dado do *King of New York* foi utilizado para o teste, pois também possui faces customizadas. Em uma folha foram escritas legendas de cada símbolo impresso na face, para que todos os jogadores pudessem recordar o que a face significa.

Figura 66 – Componentes de outros jogos utilizados durante o teste



Fonte: o autor (2019)

Além do autor, foram convidados mais três participantes ativos do movimento escoteiro, ambos como escotistas, para testar. Um dos convidados, além de estar ligado ao escotismo, também costuma jogar com frequência jogos de tabuleiro. Antes do teste, foi solicitado que os participantes tivessem empatia e se colocassem no lugar do jovem ao jogar o e tentar entender o que estes esperariam de um jogo de tabuleiro.

O jogo então foi preparado e as regras foram explicadas com clareza a todos os participantes, as dúvidas que surgiram conforme a explicação foram anotadas para serem enfatizadas durante a formulação do livro de regras. Cada jogador escolheu

um personagem e foi eleito o monitor, assim o grupo estava pronto para iniciar a partida.

Figura 67 – Preparação do jogo



Fonte: o autor (2019)

A primeira partida serviu para o refinamento de algumas regras e mecânicas que mostraram oportunidades de serem aprimoradas. A principal delas, foi a retirada do dado numérico para a movimentação dos jogadores. Com essas melhorias, o jogo ficou mais enérgico, rápido e cooperativo. Para validar as mudanças foram jogadas mais três partidas completas sem a mudança de regras.

Figura 68 – Teste do jogo



Fonte: o autor (2019)

O teste ajudou a balancear a monetização das pioneirias e equilibrar a dificuldade do jogo com o número de rodadas. Foram jogadas três partidas completas, em duas os jogadores foram vitoriosos e em uma foram derrotados, o que mostra um balanceamento satisfatório com a dificuldade.

Vale ressaltar que, apesar dos desafios e do estímulo de aprendizagem, através da observação, foi possível notar que os jogadores trabalharam a parte estratégica do jogo, socializaram, agiram em grupo e combinaram ações, mas acima de tudo, se divertiram.

#### 4.3.3 Marca

Esta etapa tem como objetivo a criação de marcas para a editora e para o jogo, a qual será guiada pelo método de Lupton (2012). Segundo a autora, o processo de design é o resultado de aplicações conscientes de determinadas técnicas, assim o início da pesquisa de marca começou com as análises já realizadas anteriormente, onde foram analisadas as marcas de diferentes jogos e editoras relacionadas.

O desafio para a concepção da marca do é desenvolver uma identidade que consiga representar o movimento escoteiro e ser atrativa ao público alvo, sem perder a característica das marcas de jogos de tabuleiro e considerar que a marca exerça a função de ferramenta para despertar o interesse de pessoas pelo movimento.

Para a marca da editora, será preciso encontrar caminhos para que, através da identidade, possa ser retratada a essência e as raízes da editora, que a marca possa contar sua história.

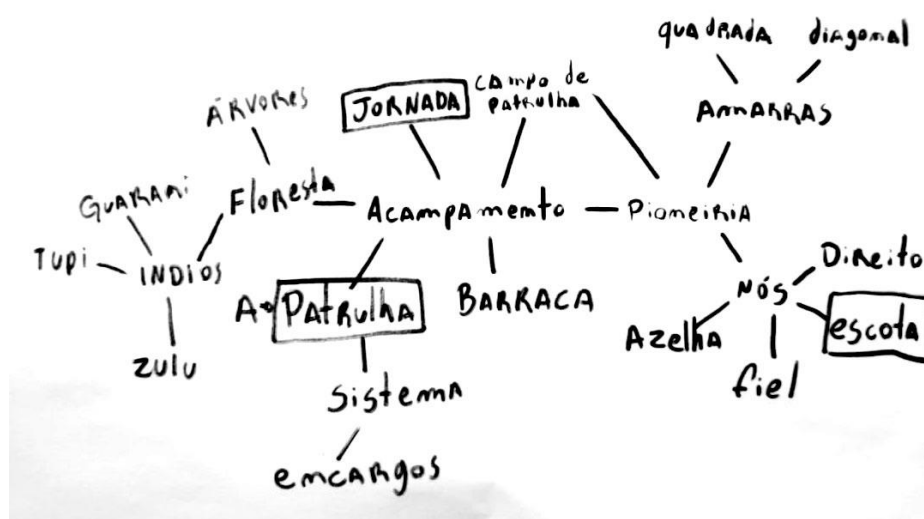
Lupton (2012) aponta que para o sucesso da marca, o processo deve ser levado a grupos, onde a comunicação e a troca de informações é sinônimo de conquista na criação de uma marca. Desta forma, o desenvolvimento do *naming* e da marca foram trabalhados em conjunto com participantes do movimento escoteiro e com jogadores de tabuleiro afim de encontrar a melhor alternativa possível.

Os processos relacionados a criação das marcas do jogo e da editora serão descritos juntamente durante as etapas a seguir e discriminados de acordo com o desenvolvimento de cada uma.

### 4.3.3.1 Naming

O *naming* se trata do processo de criação do nome para a marca. Este foi iniciado com um *brainstorming* para cada marca. No caso do jogo, foram levadas em consideração palavras e termos utilizados no meio escoteiro, principalmente em acampamentos, visto que este é o plano de fundo. A partir do *brainstorming*, foi gerado um mapa mental com as palavras, para criar uma visão mais definida das ramificações que caracterizam o projeto.

Figura 69 – Mapa mental gerado a partir do *brainstorming* para o *naming* do jogo



Fonte: o autor (2019)

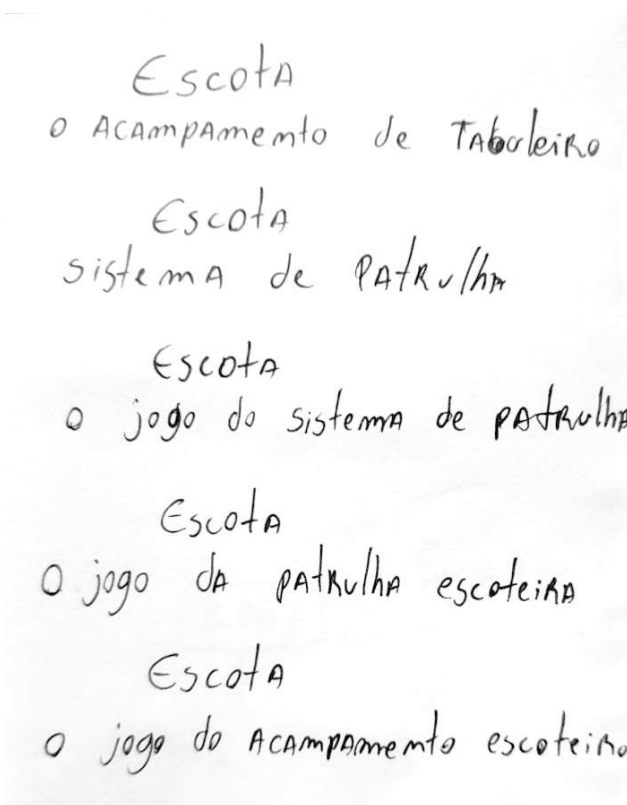
Após a pesquisa de palavras e conceitos estabelecida pela criação do mapa mental, foram expostos termos e nomenclaturas relevantes no meio do movimento escoteiro, porém, algumas alternativas, do ponto de vista de pessoas que não estão ligadas ao movimento, podem ser ligadas a outros assuntos que não possuem relação com o objetivo do jogo. Foram obtidos também, nomes de nós e amarras, elementos fundamentais não apenas em acampamentos, mas em grande parte das atividades escoteiras. O nome Escota, intitula um dos nós mais importantes dentre os usados. Ele tem a função de unir duas cordas de diâmetros diferentes com firmeza, sem comprometer o ato de desata-lo, tornando essa tarefa fácil. Tomando um ponto de vista, de certa forma lúdico, a função do jogo de tabuleiro e do movimento escoteiro são muito parecidos com o do nó de escota. Eles têm como objetivo unir pessoas

diferentes em qualquer aspecto e que, na necessidade de afastamento, esse processo ocorra levemente e não seja um “adeus” e sim um “até logo”.

A palavra Escota foi apresentada associada ao seu conceito, juntamente com outras alternativas, à participantes do movimento escoteiro que puderam opinar sobre as opções apresentadas e sugerirem outros nomes. A escolha pelo nome Escota ficou muito próxima da unanimidade, visto que o seu conceito está muito ligado ao produto e ao seu propósito, além de ter uma boa sonoridade, fácil dicção e pode ser relacionado ao termo “escotismo” e derivados.

Foram geradas alternativas de *taglines* que podem compor o nome do produto.

Figura 70 – Geração de alternativas de *taglines*



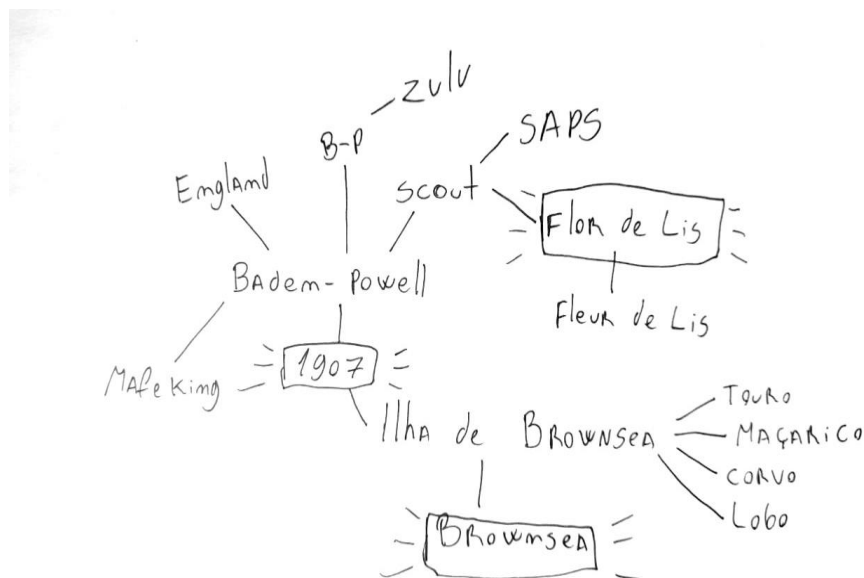
Fonte: o autor (2019)

A alternativa escolhida para a *tagline* foi “O jogo da patrulha escoteira”, por transmitir o tema do jogo que é escoteiro e por citar a patrulha, que é o sistema fundamental para o sucesso dos dos jogadores.

O  *naming* para a marca da editora recebeu o mesmo processo da marca do jogo. Em um primeiro momento foi construído um mapa mental através de palavras obtidas em um *brainstorming* relacionadas diretamente com as origens do movimento

escoteiro.

Figura 71 – Mapa mental gerado a partir do *brainstorming* para o *namings* da editora



Fonte: o autor (2019)

Os três nomes em destaque foram cogitados para representarem o nome da marca por carregarem traços muito fortes sobre a origem da editora. Porém, o termo Brownsea, além dessa característica, ainda tem um caráter lúdico, fácil dicção e é uma palavra em inglês, o que facilita a universalização da marca. Foi esse o nome e conceito que mais agradaram os participantes do movimento envolvidos no processo. Este é o nome da ilha inglesa em que ocorreu a primeira atividade escoteira, lugar onde surgiu o movimento escoteiro. A relação da marca e da ilha é dada pela origem de ambas. A editora tem seu marco inicial na criação de um jogo de tabuleiro temático do movimento escoteiro. O movimento escoteiro tem como seu berço a ilha de Brownsea. Logo, o nome exerce a ligação dos princípios da editora e do escotismo.

Antes de iniciar a criação da marca, foi realizada uma consulta ao site do INPI (Instituto Nacional de Propriedade Intelectual), para verificar a disponibilidade de registro do *namings* da editora e do jogo.

Figura 72 – Consulta ao site do INPI para registro da marca Escota

The screenshot shows the INPI website interface. At the top, there is a navigation bar with the Brazilian flag and the text 'BRASIL', followed by 'Acesso à informação', 'Participe', 'Serviços', 'Legislação', and 'Canais'. Below this is a blue header with the text 'Instituto Nacional da Propriedade Industrial' and 'Ministério da Economia'. The main content area is titled 'Consulta à Base de Dados do INPI' and includes a search result for 'Escota'. The search result indicates that no results were found for the query. A warning message states that users should not conclude that a brand can be registered based on search results. The page also includes a footer with the address 'Rua Mayrink Veiga, 9 - Centro - RJ - CEP: 20090-910' and the logo 'Fale conosco'.

BRASIL Acesso à informação Participe Serviços Legislação Canais

Instituto Nacional da  
**Propriedade Industrial**  
Ministério da Economia

Consulta à Base de Dados do INPI [ Início | Ajuda? ]

» Consultar por: Pesquisa Básica | Marca | Titular | Cód. Figura ]


**RESULTADO DA PESQUISA** (14/11/2019 às 19:36:38)

**Marca:** Escota

- Nenhum resultado foi encontrado para a sua pesquisa. Para efetuar outra pesquisa, pressione o botão de VOLTAR.

**AVISO:** Depois de fazer uma busca no banco de dados do INPI, ainda que os resultados possam parecer satisfatórios, não se deve concluir que a marca poderá ser registrada. O INPI no momento do exame do pedido de registro realizará nova busca que será submetida ao exame técnico que decidirá a respeito da registrabilidade do sinal.

Dados atualizados até 12/11/2019 - Nº da Revista:

Rua Mayrink Veiga, 9 - Centro - RJ - CEP: 20090-910 

Fonte: INPI (2019)

Figura 73 – Consulta ao site do INPI para registro da marca Brownsea

The screenshot shows the INPI website interface. At the top, there is a navigation bar with the Brazilian flag and the text 'BRASIL', followed by 'Acesso à informação', 'Participe', 'Serviços', 'Legislação', and 'Canais'. Below this is a blue header with the text 'Instituto Nacional da Propriedade Industrial' and 'Ministério da Economia'. The main content area is titled 'Consulta à Base de Dados do INPI' and includes a search result for 'Brownsea'. The search result indicates that no results were found for the query. A warning message states that users should not conclude that a brand can be registered based on search results. The page also includes a footer with the address 'Rua Mayrink Veiga, 9 - Centro - RJ - CEP: 20090-910' and the logo 'Fale conosco'.

BRASIL Acesso à informação Participe Serviços Legislação Canais

Instituto Nacional da  
**Propriedade Industrial**  
Ministério da Economia

Consulta à Base de Dados do INPI [ Início | Ajuda? ]

» Consultar por: Pesquisa Básica | Marca | Titular | Cód. Figura ]

**RESULTADO DA PESQUISA** (14/11/2019 às 19:37:55)

**Marca:** brownsea

- Nenhum resultado foi encontrado para a sua pesquisa. Para efetuar outra pesquisa, pressione o botão de VOLTAR.

**AVISO:** Depois de fazer uma busca no banco de dados do INPI, ainda que os resultados possam parecer satisfatórios, não se deve concluir que a marca poderá ser registrada. O INPI no momento do exame do pedido de registro realizará nova busca que será submetida ao exame técnico que decidirá a respeito da registrabilidade do sinal.

Dados atualizados até 12/11/2019 - Nº da Revista:

Rua Mayrink Veiga, 9 - Centro - RJ - CEP: 20090-910 

Fonte: INPI (2019)

#### 4.3.3.2 Criação de formas

A etapa de criação das formas, segundo Lupton (2012), é onde a ideia da marca será expressada visualmente. Inicialmente será feito um estudo da tipografia para a marca, que como pode ser visto nas análises de marcas de jogos, é constante o uso de tipografias fantasiosas. A partir dessa observação foram geradas alternativas para

a tipografia, baseando-se em ideias lúdicas, mas que não comprometam a boa legibilidade da marca.

Figura 74 – Geração de tipografias para a marca do jogo



Fonte: o autor (2019)

A partir da análise das tipografias geradas, optou-se por uma que tivesse forma rústica, característica essa herdada dos acampamentos, forte e que não comprometa a boa legibilidade. Além de combinar facilmente com características futuras dos componentes e demais materiais.

Lupton (2012, p.88) afirma que, “os designers podem utilizar a semiótica para gerar formas significativas”. A marca pode conter símbolos que incorporem conceitos e identidade, tanto para o jogo como para a editora, além de aprimorar o reconhecimento das marcas pelo público.

Figura 75 – Definição da marca do jogo



Fonte: o autor (2019)

Seguindo os aspectos apontados, a marca possui uma tipografia forte e legível, tem fácil aplicação em qualquer superfície por ser monocromática e suas características ficam ligadas ao público alvo. Foi elencado à marca a flor de lis, que é o símbolo mundial do movimento escoteiro, possibilitando assim a associação universal ao movimento. Também foram construídos padrões inspirados nas pinturas feitas nos corpos da tribo Zulu, a qual Baden-Powell tanto mencionava em suas histórias. Esses padrões podem ser usados posteriormente nos componentes do jogo.

Para a tipografia da editora, durante a geração de alternativas, foram levadas em consideração tipografias que apresentassem equilíbrio entre a fantasia e solidez, representando a parte divertida e lúdica buscada pela marca, mas também o comprometimento e a seriedade da editora.

Figura 76 – Geração de tipografias para a marca da editora



Fonte: o autor (2019)

A tipografia selecionada é uma tipografia forte, que alcança o equilíbrio desejado e que possibilitará uma boa legibilidade mesmo em pequenas escalas.

O símbolo associado a marca, busca uma associação rápida e instintiva do público alvo em relação a editora. Ele foi inspirado nos sinais de pista, recurso utilizado pelos escoteiros para a comunicação em trilhas de florestas e campos.

Figura 77 – Sinais de pista



Fonte: União dos Escoteiros do Brasil (2013)

O símbolo aplicado a marca é inspirado no sinal de pista “Guerra – O jogo começou”, que representa o início de um jogo proposto. Este é quem constrói o conceito da marca juntamente com o seu nome. Ao ser apresentada, a marca propõe que o jogo comece.

Figura 78 – Definição da marca da editora



Fonte: o autor (2019)

A composição da marca transmite muito bem o seu conceito e origens, mesmo que de forma subjetiva. O símbolo foi adaptado para seguir o *grid* e para correlacionar com as características visuais da tipografia.

#### 4.3.4 Produto final

Após a definição de regras e mecânicas, do aprimoramento das alternativas propostas e do teste do produto, foi desenvolvida a versão final do jogo. Esta etapa apresentará de modo específico os componentes retratados.

Figura 79 – Jogo de tabuleiro Escota



Fonte: o autor (2019)

#### 4.3.4.1 Tabuleiro Principal

O tabuleiro possui forma quadrada, permitindo que todos os jogadores fiquem na mesma distância. A sua estética remete a um campo visto de cima, utilizando ilustrações de grama e caminhos de terra, por onde os jogadores movimentarão seus personagens. Cada tipo de espaço pode ser distinguido graficamente pelo seu símbolo, evitando assim o uso de longos textos e facilitando a representação no livro de regras. Os espaços de geração de recurso receberam ícones referentes ao recurso gerado, estes também aparecerão no tabuleiro do jogador e serão expostos em breve.

O tabuleiro recebeu cortes e vincos que permitem sua dobra em três partes, reduzindo seu tamanho, possibilitando a economia de espaço quando guardado e um melhor aproveitamento das dimensões da embalagem.

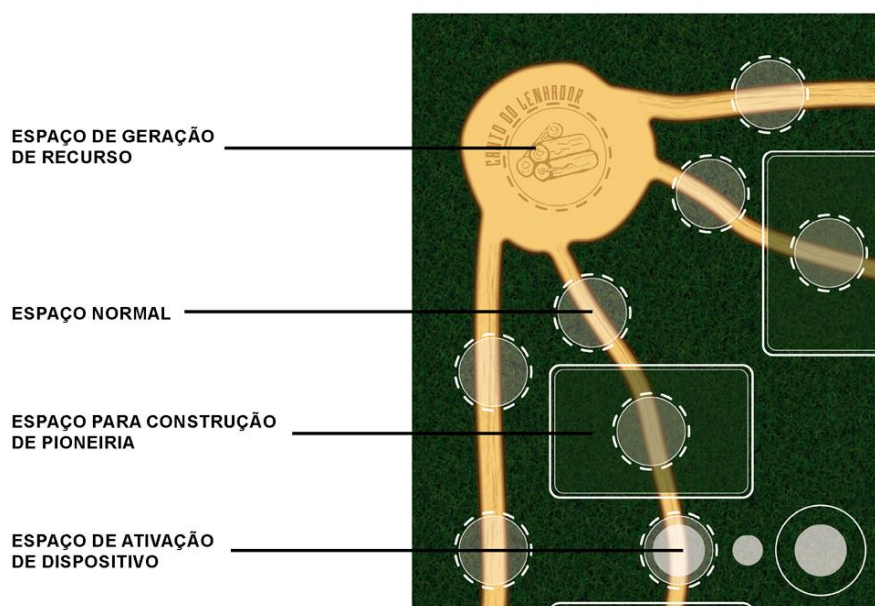
Figura 80 – Tabuleiro aberto



Fonte: o autor (2019)

O tabuleiro é simétrico, possuindo o mesmo número de caminhos e espaços em todos os seus lados. Próximo as suas pontas estão os pontos de geração de recursos e na área central encontram-se os dispositivos, perto de seus locais de ativação. Entre os espaços de geração de recurso e o de dispositivos, encontram-se os de construção de pioneiria, caracterizado pelo contorno do tamanho das cartas.

Figura 81 – Espaços especiais do tabuleiro



Fonte: o autor (2019)

A estrutura do tabuleiro é construída com papel cartão de 2082g/m<sup>2</sup> e utiliza corte eletrônico. O seu revestimento é feito em impressão offset 4x0 e laminação fosca, que contribuirá para a proteção e prolongamento da vida útil do tabuleiro. O verso recebe um revestimento em papel cartão 250g/m<sup>2</sup> de coloração preta, para fins de acabamento e sustentação das dobras.

#### 4.3.4.2 Tabuleiro do Jogador

O tabuleiro do jogador e o do monitor seguem a mesma identidade visual proposta no modelo principal. Neste componente, os jogadores administrarão as rodadas e recursos que irão ganhar, perder ou gastar durante a partida, além de identificar seu personagem e suas ações especiais.

Figura 82 – Tabuleiros dos jogadores



Fonte: o autor (2019)

Ao lado esquerdo do tabuleiro encontra-se a ilustração e o encargo de patrulha do personagem. As ilustrações buscam retratar o maior número de estereótipos possível, dentro da limitação numérica de personagens, essa que pode ser ampliada com futuras expansões. Os desenhos levaram isso em consideração para que todas

as pessoas se sintam representadas no jogo e se identifiquem com características das ilustrações.

Existem quatro trilhas referentes a cada tipo de recurso, é nelas que o jogador administrará o que possui através de um cubo, que deve ser encaixado nos espaços, de acordo com o número de recursos que o jogador possui.

Figura 83 – Marcação na trilha de recursos com o cubo



Fonte: o autor (2019)

Acima das trilhas, está especificado o espaço equivalente ao encargo de patrulha e ação especial do personagem, a qual é representada pelo ícone de uma estrela para facilitar a identificação, visto que a face do dado em que ela ocorre também possuirá este ícone.

O tabuleiro do jogador foi concebido da mesma forma, sua função é auxiliar o jogador responsável pela contagem de rodadas. Seu recorte permite que ele seja acoplado ao tabuleiro do jogador.

Figura 84 – Tabuleiro do jogador com tabuleiro do monitor



Fonte: o autor (2019)

O material utilizado neste tabuleiro é o papel cartão de 2082g/m<sup>2</sup> com recorte eletrônico em duas camadas, para possibilitar os encaixes dos cubos. O revestimento é feito com impressão offset 4x0 em papel adesivo e laminação fosca.

#### 4.3.4.3 Fichas de dispositivo

As fichas de dispositivo representam instrumentos que devem ser gerenciados pelos jogadores durante a partida, são eles: Barraca, Lona, Fogueira e Lampião. São coisas que são comumente usadas em acampamentos por escoteiros e tem ligação total com o tema do jogo. Quando os dispositivos estão desativados (desmontados, apagados) os jogadores estão sujeitos as penalidades recorrentes nas cartas de adversidades, por isso devem tentar mantê-los sempre ativados (montados, acesos).

São peças redondas em papel cartão 2082g/m<sup>2</sup> com impressão em papel adesivo e laminação fosca aplicados em ambos os lados do papel cartão. Cada lado representa o dispositivo ativado e desativado, o lado em que o dispositivo está ativado, possui uma marca d'água com um "X", mesmo símbolo que está aplicado ao dado

quando a ação é desativar dispositivos.

Figura 85 – Fichas de dispositivo

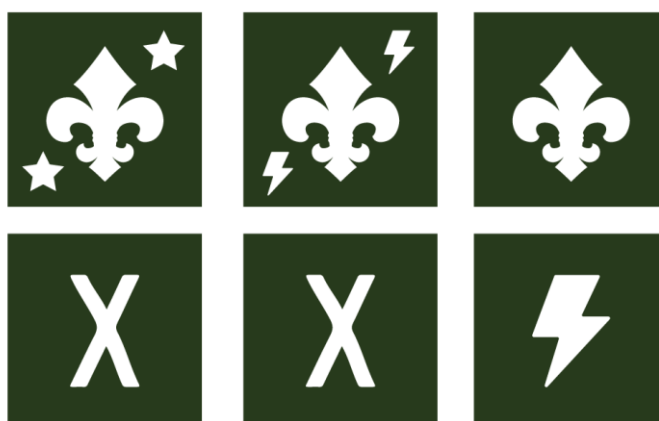


Fonte: o autor (2019)

#### 4.3.4.4 Dado

Ao parar em um espaço de geração de recursos o jogador então rola o dado. O dado possui seis faces e possui cinco símbolos diferentes, cada um representando uma ação a ser tomada. As ações de cada face podem ser consultadas no livro de regras encontrado no apêndice A.

Figura 86 – Faces do dado



Fonte: o autor (2019)

O dado possui iconografias que se relacionam com os demais componentes, tornando o jogo praticamente independente de linguagem, facilitando a aprendizagem das regras e a mecânica mais fluida.

Figura 87 – Dado do jogo Escota



Fonte: o autor (2019)

O material utilizado para a construção é o polímero ABS<sup>5</sup> injetado, com pintura em tinta acrílica e acabamento em verniz brilho. O material e o acabamento proporcionam melhor resistência a impactos.

#### 4.3.4.5 Cartas

Existem três tipos de cartas no jogo, as cartas de pioneiria, desafio e adversidade, cada uma é utilizada em situações específicas. Para serem distinguidas, em seus versos possuem cores diferentes e o nome do tipo de carta descrito. A textura utilizada no verso é a mesma que se encontra na embalagem.

---

<sup>5</sup> Resina termoplástica derivada do petróleo.

Figura 88 – Cartas do jogo Escota



Fonte: o autor (2019)

O tamanho das cartas segue um padrão denominado “Chimera”, deste modo, se o jogador desejar adquirir *sleeves* para as suas cartas, poderá encontrar facilmente em lojas especializadas.

Figura 89 – Cartas com *sleeve* Chimera

Fonte: o autor (2019)

O material utilizado para a impressão das cartas é o papel couché 200g/m<sup>2</sup> em impressão offset 4x4, com laminação fosca.

#### 4.3.4.6 Miniaturas

Responsáveis por representar a posição do jogador no tabuleiro, as miniaturas foram construídas inspiradas nas ilustrações, assim o jogador pode distinguir a sua miniatura pelo seu personagem.

As miniaturas é um diferencial e são de grande importância quanto a ludicidade do jogo, dando forma aos personagens e explorando a sensorialidade dos jogadores.

Figura 90 – Miniaturas do jogo Escota



Fonte: o autor (2019)

O desenvolvimento dessas peças é feito, primeiramente, através de modelagem em *softwares* digitais e então fabricadas em polímero injetado. Seguindo o padrão dos jogos analisados, as peças não são pintadas, podendo ser feito pelo usuário conforme seu desejo.

#### 4.3.4.7 Livro de Regras

O componente responsável pela organização, explanação de regras e componentes do jogo é o livro de regras. Nele consta todas as informações necessárias para jogar partidas. O livro de regras impressão offset 4x4 em papel couché fosco 150g/m<sup>2</sup> encontra-se no interior da embalagem, mas a editora disponibiliza a versão digital do manual em seu site e no aplicativo.

Figura 91 – Livro de regras do jogo Escota



Fonte: o autor (2019)

Com o intuito de agradar o jovem, o livro de regras foi escrito com vocabulário fácil e não cansativa sem comprometer a fidelidade para com as regras e mecânicas do jogo.

#### 4.3.4.8 Embalagem

A embalagem segue a identidade visual proposta pelo conjunto de componentes e é o instrumento de apresentação mais importante, é ela que vai atrair novos jogadores e direcionar o público alvo. O formato segue o padrão de jogos de tabuleiro, pode ser facilmente adaptada a coleções e suas dimensões compactas permitem o fácil transporte.

Figura 92 – Embalagem do jogo



Fonte: o autor (2019)

Em ambas as faces, a embalagem apresenta a marca do jogo, a marca da editora e informações relevantes como o número de jogadores, idade indicada e tempo médio de partida. Na face superior da tampa da embalagem, a marca do jogo tem destaque, assim como os personagens, transmitindo a sua ideia e identidade. Em cada lateral da tampa, é apresentado o logo e um dos personagens, possibilitando que em qualquer posição que seja guardado, ele possa ser identificado. Uma das laterais recebeu a aplicação de impressão em orientação vertical, para caso o usuário prefira guardar o jogo desta forma, a orientação das imagens e de leitura permaneçam corretas.

Figura 93 – Faces da embalagem



Fonte: o autor (2019)

A face inferior da caixa possui informações sobre o jogo, componentes e selos de regulamentação técnica necessárias. Nela também se encontra um breve texto com o intuito de atrair o jovem.

Figura 94 – Face inferior da embalagem



Fonte: o autor (2019)

O interior da embalagem conta com um organizador de componentes, que além de proteger as peças e possibilita uma organização mais adequada, diminui o tempo de preparação do jogo, visto que todas as peças têm fácil acesso. O material utilizado no organizador é polipropileno injetado e posteriormente polido.

Figura 95 – Interior da caixa com organizador



Fonte: o autor (2019)

#### 4.3.4.9 Aplicativo

A editora disponibilizará dois aplicativos para o jogo, eles serão explanados nesta etapa individualmente.

O primeiro aplicativo a ser abordado, receberá o mesmo nome do jogo, será uma ferramenta que agregará e trará mais possibilidade e imersão. Sua função básica é a substituição de cartas de adversidade e desafio, proporcionando mais aleatoriedade e constantes atualizações para as ações não serem repetitivas. Além disso, as adversidades contarão com áudios relacionados com o seu texto. O aplicativo contará com um dado virtual que pode ser usado em caso de perda do dado físico ou mesmo por preferência dos jogadores.

Figura 96 – Área de jogo do aplicativo Escota



Fonte: o autor (2019)

Existem atalhos para *downloads* dos materiais oficiais da UEB, tutoriais do jogo e de técnicas escoteiras. Em forma de vídeos, estarão hospedados no canal da editora em um site de plataforma para este tipo de mídia.

O segundo aplicativo, se chamará Escota Alceado, este é o nome de uma variação do nó Escota. Este aplicativo será destinado aos escotistas e através dele, os facilitadores poderão criar cartas de desafios com ênfase no que desejam trabalhar com sua tropa. O direcionamento dos desafios criados irá diretamente para o aplicativo dos jovens de sua tropa, devido a sincronização de banco de dados feito pelos números de registros da UEB. Desta forma, além de o jogo ser uma ferramenta facilitadora na aprendizagem do método escoteiro, os escotistas poderão utilizá-lo para aplicar tópicos específicos que desejam tratar com sua tropa.

O Fluxograma completo do aplicativo pode ser conferido no apêndice B.

## 4.4 TRAVESSIA

Nesta etapa serão abordados os meios de implementação relacionados à comunicação da marca, modelo de serviços e de negócios. Esta etapa será chamada de Travessia pela relação com a quarta e última etapa de progressão do ramo escoteiro, a qual a União dos Escoteiros do Brasil explica:

Daí o homem ou a mulher sentem o chamado para seguir, continuamente na exploração de novas terras. A busca nunca termina e sua missão nunca se conclui mesmo que deva enfrentar as montanhas mais altas, atravessar o deserto mais inóspito ou cruzar os mares, atrás de novas experiências e aprendizagens, tentando sempre superar a si mesmo e fazendo a tão sonhada TRAVESSIA. (UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, 2013, p. 223).

### 4.4.1 Pontos de contato

Os pontos de contatos são responsáveis pelas aplicações físicas da marca, ampliando o potencial de comunicação com o público. Dessa maneira foram propostas aplicações institucionais, digitais e promocionais, as quais podem ser conferidas a seguir. Os pontos de contato serão apresentados através de *mockups*, como indicado pela metodologia de Lupton (2012). As especificações dos pontos de contato podem ser encontradas no Manual de Identidade Visual no apêndice C.

Figura 97 – *Mockup* de envelopes e folha timbrada



Fonte: o autor (2019)

Figura 98 – *Mockup* de cartão de visita

Fonte: o autor (2019)

Os envelopes, folha timbrada e cartão de visitas fazem parte da papelaria da marca e são materiais que auxiliam atividades durante o expediente.

Figura 99 – *Mockup* de promocionais

Fonte: o autor (2019)

Os materiais promocionais, além do que comumente é produzido pelas

marcas, a Brownsea oferece produtos relacionados a jogos, como a bandeja para rolagem de dados, por exemplo.

Figura 100 – *Mockup* de embalagem de transporte



Fonte: o autor (2019)

A embalagem de transporte, juntamente com plástico bolha é responsável por manter os produtos seguros contra impactos e eventuais danos durante os deslocamentos, mas também comunicar e representar a marca seguindo a sua identidade comunicativa.

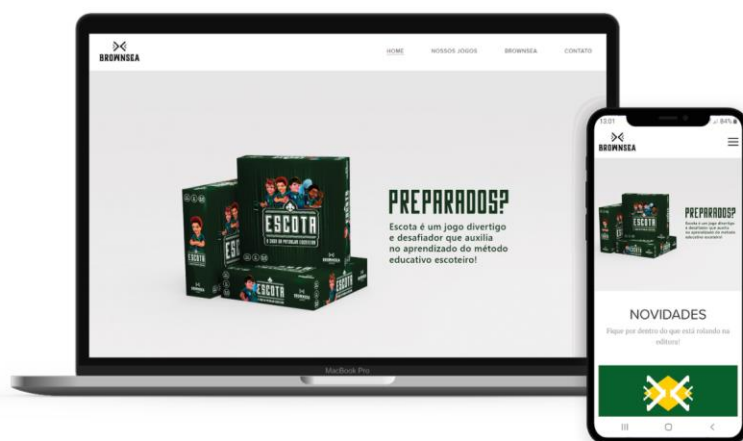
Figura 101 – *Mockup* redes sociais



Fonte: o autor (2019)

As redes sociais terão papel fundamental para a comunicação da editora com seu público. Nelas os clientes terão fácil acesso as informações sobre promoções, lançamentos, divulgações, novidades, entre outros assuntos relacionados à editora para criar maior engajamento com o usuário dos produtos. Em um primeiro momento as redes sociais utilizadas pela Brownsea serão o Twitter, Instagram e Facebook.

Figura 102 – *Mockup* do site



Fonte: o autor (2019)

O site busca seguir a mesma identidade proposta pela marca, disponibilizando as informações com facilidade para o usuário e proporcionando uma navegação objetiva. Ele tem papel fundamental no serviço da empresa, sendo o principal mediador de contato inicial entre o futuro cliente, o qual será abordado em breve.

#### 4.4.2 Serviços

Nesta etapa serão explanados primeiramente, os serviços relacionados à editora e em seguida o serviço relacionado ao jogo.

Para a visualização de atividades de oferta de produtos e serviços da organização foi elaborado o Quadro de Modelo de Negócios, ferramenta desenvolvida por Osterwalder e Yves Pigneur (2011). Esta ferramenta usa os conceitos do design thinking e permite a visualização de forma clara e direta em apenas uma tabela, apresentando os aspectos necessários de todo o sistema de negócios.

Figura 103 – Quadro de modelo de negócios

<b>Principais Parceiros:</b> - Instituições do movimento escoteiro; - Instituições educativas não-formais; - Investidores; - <i>Game designers</i> ; - Editoras Internacionais; - Distribuidoras e Lojas de games; - Gráficas; - Designers.	<b>Atividades-chave:</b> - Desenvolvimento e atualização de jogos; - Edições de jogos internacionais; - Vendas; - Workshops; - Vídeos.	<b>Propostas de valor:</b> - Socialização; - Experiências lúdicas; - Diversão e aprendizado; - Design; - Analógico e digital somados.	<b>Relacionamento com clientes:</b> - Redes sociais; - Site; - SAC; - E-mail; - Fóruns online; - Eventos.	<b>Segmento de clientes:</b> - Crianças, adolescentes e adultos; - Jovens e escotistas do movimento escoteiro; - Instituições educativas.
	<b>Recursos:</b> - Matéria-prima; - Equipamentos; - Recursos humanos.		<b>Canais:</b> - Redes sociais; - Site; - Aplicativo; - Venda Online; - Lojas Parceiras; - Instituições; - Plataformas de vídeo.	
<b>Estrutura de Custos:</b> - Custos fixos; - Fornecedores de matéria-prima; - Gráficas; - Recursos humanos; - <i>Royalties</i> ; - Geração de conteúdo.		<b>Fontes de Receitas:</b> - Venda de jogos próprios; - Venda de jogos editados; - Workshops; - Eventos; - Monetização de plataformas de vídeo.		

Fonte: adaptado pelo autor (2019)

A segmentação de clientes é a indicação do público alvo a ser alcançado com o projeto. Esse alcance possui extensa faixa etária atingida, devido ao conteúdo e objetivos dos jogos, principalmente no âmbito dos educativos, assegurando a pouca restrição de idade.

A proposta de valor busca estimular diversos pontos que resultam na solução de problemas propostos pelo trabalho, como: socialização, experiências lúdicas e diversão e aprendizagem.

Os canais são meios de comunicação e da entrega do valor ao cliente. Estes podem facilitar o relacionamento com os mesmos desde a pré-venda até a pós-venda. Com as facilidades disponibilizadas pela internet, boa parte destes canais acabam sendo integrados com este recurso.

As fontes de receita resultam principalmente da venda dos jogos próprios, seguidos dos jogos editados, ressaltando as plataformas de vídeo que, com conteúdo de qualidade, podem ser uma fonte de receita importante.

Os recursos mais importantes para o funcionamento da empresa são funcionários e colaboradores, matéria-prima e equipamentos para a fabricação dos

componentes.

As atividades-chave informam as principais ações da empresa para o bom funcionamento. Nesse caso, destacamos o desenvolvimento, edição e atualização de jogos, juntamente com a venda dos mesmos.

A estrutura de custos podemos destacar os custos fixos (água, luz, matérias de expediente, equipamentos), recursos humanos, gráficas e os royalties dos jogos a serem editados.

#### 4.4.2.1 Edição de jogos

Além do desenvolvimento de jogos, a editora fará edições de produtos internacionais no Brasil. Esta será uma atividade importante para gerar variabilidade de produtos disponíveis para o mercado.

Esta atividade acontecerá através de parcerias com empresas desenvolvedoras internacionais. Os jogos serão traduzidos e adaptados para o mercado brasileiro e estarão disponíveis no acervo de compra da editora, ainda assim, garantindo todos os direitos reservados à empresa desenvolvedora.

O objetivo da editora com este serviço, é dar aos clientes uma ampla gama de jogos e opções para compra, mas também expandir o alcance de seus próprios produtos, visto que os desenvolvidos pela editora podem ser moedas de troca para edição de internacionais. Desta forma, outras editoras internacionais poderiam lançar jogos da Brownsea em seus devidos países.

#### 4.4.2.2 Jogos personalizados

Em uma das páginas do site, a editora disponibiliza um campo para a solicitação de projetos personalizados. Com o seu princípio de que jogar é um modo enérgico de aprendizagem, a Brownsea dispõe de um serviço para o desenvolvimento de jogos específicos para um público ou instituição. O caso do Escota é um exemplo de que este é um tipo de ferramenta que pode ser utilizado em diversos campos da área de educação, desde que um jogo com temática efetiva sobre este campo seja cuidadosamente desenvolvido por profissionais.

Figura 104 – Área de solicitação de projeto no site



Fonte: o autor (2019)

De acordo com a necessidade do solicitante, a Brownsea inicia um projeto afim de propor uma solução através de jogos analógicos ou mistos. Ao se concluir, é gerado um número de produtos, também relacionados à necessidade do cliente, através de gráficas e empresas parceiras.

#### 4.4.2.3 Aplicativo Escota

Além dos recursos para auxiliar e tornar o jogo mais variável, o aplicativo fornece atalhos para recursos oficiais da UEB digitais e materiais licenciados. Desta forma os usuários podem encontrar este material de forma intuitiva e sem se desligar do aplicativo ou do jogo, o usando como método de pesquisa para a resolução dos desafios. Contará também com um canal em uma plataforma online de vídeos, onde o conteúdo poderá ser encontrado de acordo com o interesse dentro do aplicativo. Os vídeos não serão resumidos apenas ao jogo ou a editora, mas sim a técnicas escoteiras, comida mateira, entre outros tópicos que envolvem o movimento escoteiro e podem contribuir com a aprendizagem do método e de práticas.

Figura 105 – Vídeos disponíveis sobre comida mateira no aplicativo



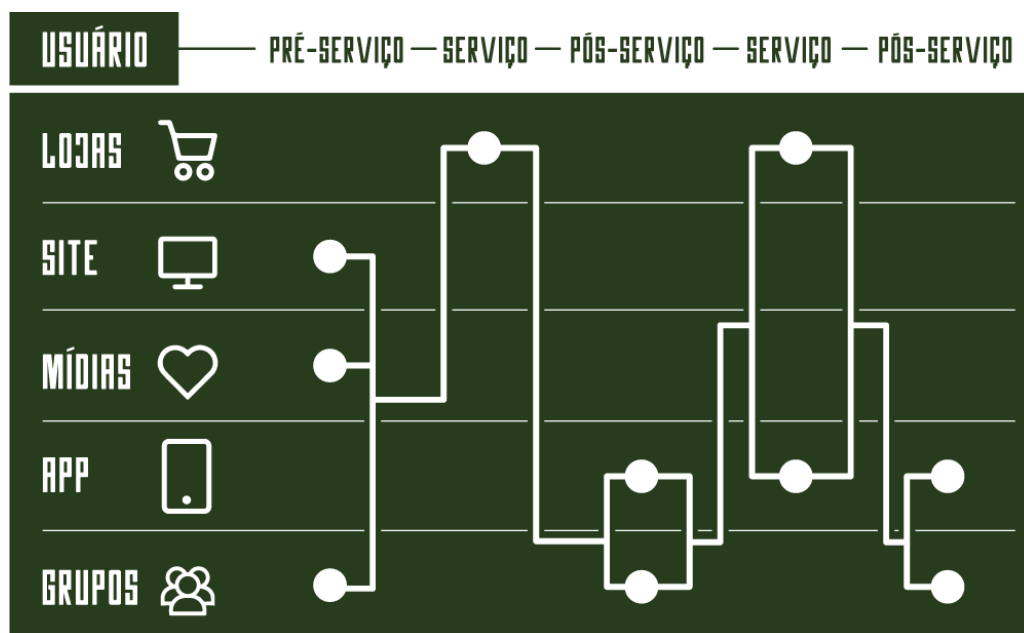
Fonte: o autor (2019)

O aplicativo se torna mais um recurso de aprendizado além do jogo, que desta forma, pode ser usada de forma independente do tabuleiro. As visualizações do canal na plataforma de vídeo são monetizadas e esse é uma via importante para o modelo de negócio da editora.

#### 4.4.2.4 Jornada do consumidor

Para a melhor compreensão da interação dos usuários com o serviço, pontos de contato e o produto, foi utilizada a ferramenta de mapa de jornada do usuário, apresentado por Stickdorn e Schneider (2014). O mapa demonstra a interação do cliente com o jogo e as plataformas, busca por informações, atualizações e possíveis expansões à serem lançadas posteriormente.

Figura 106 – Mapa de jornada do consumidor



Fonte: adaptado pelo autor (2019)

O primeiro contato do usuário com o jogo pode acontecer através de conteúdo das mídias sociais, da exploração do site, conversas ou até mesmo jogando-o pela primeira vez com alguém que já o possua. Em seguida, temos o ponto de aquisição em que o indivíduo pode comprar o produto em lojas físicas ou *onlines*. A terceira experiência, finalmente é a de jogar, que se dá em grupos e com o aplicativo integrado ao jogo. O usuário ainda pode voltar a consultar expansões que podem vir a ser lançadas e também utilizar o aplicativo para aprender sobre técnicas escoteiras de maneiras mais atrativas, como os vídeos. Com o jogo aprimorado com expansões e elementos que podem ser adquiridos no aplicativo, o jogador pode voltar a jogar com um grupo de pessoas para ter experiências diferentes.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

*“Muitas pessoas devem a grandeza de suas vidas aos problemas que tiveram de vencer.*

(BADEN-POWELL)

Associar os pilares do Design com os ideais do movimento escoteiro é um desejo antigo. Há tempos, nota-se que essa aproximação mostra algumas semelhanças de objetivos para um mundo melhor, a complementação de ambos pode conceber resultados positivos para a mudança da sociedade.

As pesquisas realizadas para a fundamentação, permitiram um aprofundamento e compreensão desde as raízes do escotismo, até os materiais atualizados. Foi fundamental entender as mudanças que ocorrem no movimento e assimilar que elas acontecem devido ao jovem, que está em constante adaptação ao seu meio.

Estas pesquisas, tiveram caráter fundamental no direcionamento do projeto, pois só assim pode-se vislumbrar os caminhos possíveis, um deles levava aos jogos. Os levantamentos de dados, assim como experiências pessoais, mostraram o quanto presente esta atividade está na vida do ser humano. Huizinga (1999) contribui com este pensamento, apresentando que o jogo não é apenas uma brincadeira, mas uma espécie de treino para a vida real, um aprendizado com potenciais a serem explorados em diversas áreas.

Desta forma, o que veio a guiar o projeto por este caminho foi o Design Thinking, que, de uma forma interessante, expôs que o trabalho não necessariamente flui de forma linear, mas sim moldando-se às necessidades, dando abertura para outras ferramentas e recapitulação de etapas e análises. A metodologia levou a entrevistas direcionadas, intensificando a relação e empatia para com o público ao qual o projeto abrange, trazendo informações valiosas do ponto de vista e realidade destes indivíduos.

Com as informações coletadas, foi possível entender a potencialidade do jogo como ferramenta de aprendizagem, atribuído pelo interesse dos jovens em jogar com produtos e atividades que lhe atraíam. Assim o projeto tomou esta direção, mais especificamente, para os jogos de tabuleiro, uma forma de atividade que visa a

socialização e interação entre os jogadores de forma presencial, com componentes físicos e identidade de acordo com seu tema.

O projeto se desenvolveu com o intuito de atrair a atenção do jovem para algo com que ele pudesse aprender. Logo, toda a identidade do produto foi voltada para algo que adolescentes, principalmente escoteiros se identifiquem e sintam vontade de conhecer, aqui vale ressaltar a importância das pesquisas e análises feitos para que esta etapa ocorresse com êxito. As fases sugeridas por Lupton foram imprescindíveis para a construção de uma marca e embalagem eficaz, que transmitissem os valores do *board game*. O guia de Selinker foi de extrema importância, as etapas sugeridas, foram motivos de *insights* valiosos para a concepção do produto final, principalmente no aspecto de regras e mecânicas.

Ao chegar nesta parte do projeto, a reflexão que se tem, é de quanto o design, aliado a metodologias e ferramentas, pode guiar por caminhos tão desafiadores e no final do processo existirem soluções, as quais só é possível almejar devido aos passos que se foi trilhado.

O final do presente Trabalho de Conclusão de Curso, não representa o fim do projeto. Novas ideias como expansões, aprimoramentos e novos componentes podem ser somados. O produto apresenta potencial comercial, principalmente no movimento escoteiro e pode ser vinculado como material oficial, assim não apenas se restringindo a região onde foi desenvolvido, mas todo o país. Vale ressaltar que o objetivo principal deste trabalho não é a comercialização, mas sim a capacidade de aprendizagem que o produto pode fornecer aos jovens escoteiros de maneira mais atrativa. A ideia de jogos educativos não se limita apenas ao movimento, podem ser desenvolvidos para outras áreas, inclusive escolares e empresariais.

## REFERÊNCIAS

- ADAMS, Ernest, 2010. **Fundamentals of Game Design**. Second Edition. Berkeley: New Riders.
- BADEN-POWELL, Robert. **Educacion in love in place of fear**. JAMBOREE: The World-wide Scout Journal, Genebra, n.9, p. 5, janeiro, 1923.
- BRATHWAITE, B; SCHREIBER, I. **Challenges for game designers**. Boston: Course Technology, 2008.
- BROUGERE, G. **Jogo e educação**. Porto alegre: Artes Medicas, 1998.
- BROWN, T. **Design Thinking: uma metodologia poderosa para para decretar o fim das velhas ideias**. 11ª reimpressão. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- CAILLOIS, R. **Los Juegos Y Los Hombres - Lá máscara y el vértigo**. México: Fondo da Cultura Económica, 1994.
- CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. v. 1, 6 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CARNEIRO, Maria. **A magnífica história dos jogos**. 2014. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/educacao/a-magnifica-historia-dos-jogos%E2%80%A8/>. Acesso em: 05 set. 2019.
- DINELLO, R. **Os jogos e as ludotecas**. Santa Maria: Pallotti, 2004
- ELKONIN, D. B. **Psicologia do jogo**. Sao Paulo: Martins Fontes, 1998.
- ESCOTEIROS DO BRASIL. **Escoteiros do Brasil**. Disponível em: <https://www.escoteiros.org.br/escoteiros-do-brasil/>. Acesso em: 26 ago. 2019.
- FORMANSKI, F. N. **Aplicabilidade da gamificação no contexto empresarial**. Dissertação (mestrado) – Centro Tecnológico, Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.
- FERREIRA, Vanja. **Educação Física, recreação, jogos e desportos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.
- GRÜBEL, J. M.; BEZ, M. R. **Jogos Educativos**. Revista de Novas Tecnologias na Educação. UFRGS. Porto Alegre, v. 4, n. 2, 2006.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4.ed. Sao Paulo: Perspectiva, 1999.
- KAPP, K.M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortês, 1994

\_\_\_\_\_. **O Brincar e Suas Teorias**. São Paulo (SP): Pioneira. 1998.

KLOCK, A. C. T.; CARVALHO, B. E. R.; GASPARINI, I. **Análise das técnicas de Gamificação em Ambientes Virtuais de Aprendizagem**. RENOTE: Novas Tecnologias na Educação. V. 12, n. 2, 2014. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/53496>. Acesso em 12 set. 2019.

LÖBACH, Bernd. **Design industrial**: bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Blucher, 2001.

MARQUES, Pablo. **Mercado de games no Brasil deve faturar US\$ 803 milhões em 2022**. Tecnologia e Ciência, 2018. Disponível em: <https://noticias.r7.com/tecnologia-e-ciencia/mercado-de-games-no-brasil-deve-faturar-us-803-milhoes-em-2022-21092018>. Acesso em 07 ago. 2019.

MELO, Veríssimo. **Folclore Infantil**. Rio de Janeiro: Cátedra, 1981.

MURRAY, H.; J., R. **A history of board-games other than chess**. Londres: Oxford University Press, 1952.

NEGRÃO, Celso; CAMARGO, Eleida. **Design de embalagem**. São Paulo: Novatec, 2008.

OSTERWALDER, Alexander. PIGNCUR, Yves. **Business Model Generation - Inovação em Modelos de Negócios: um manual para visionários, inovadores e revolucionários**. Rio de Janeiro. Alta Books, 2011.

PENNAFORT, Roberta. **Indústria de games no Brasil cresce 30% e já chega a quase mil títulos**. O Globo, 2019. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/industria-de-games-no-brasil-cresce-30-ja-chega-quase-mil-titulos-23676660>. Acesso em 07 ago. 2019.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. Sao Paulo: Editora Senac Sao Paulo, 2012.

SATO, A. K. O. **Game design e prototipagem: conceitos e aplicações ao longo do processo projetual**. Proceedings do SBGames 2010, 74-84

SELINKER, Mike. **The Kobold Guide to Board Game Design**. Kirkland: Open Design, 2011.

SHELL, Jesse, 2008. **The Art of Game Design – A Book of Lenses**. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers.

SÜFFERT, Rubem. **Compreendendo os fundamentos do escotismo**. Ouro Branco: [s.n.], 1995.

Schuytema, P. **Design de games: uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

Silva, Tiago Barros Pontes e. **Reflexões Sobre Game Design: o Planejamento e a Experiência De Jogo**. Gameplay: Ensaios Sobre Estudo e Desenvolvimento De Jogos, CIESPAL, 2016.

STICKDORN, Marc. **Isto é design thinking de serviços: fundamentos, ferramentas, casos**. Porto Alegre: Bookman, 2014

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL. **Apostila Curso Básico**. Curitiba, 2014a.

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL. **Apostila Curso Preliminar**. Curitiba, 2014b.

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL. **Cartilha do Escotismo Mundial**. Curitiba, 2009.

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL. **Escotistas em ação – Ramo Escoteiro**. Curitiba, 2015a.

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL. **Escotistas em ação – Ramo Lobinho**. Curitiba, 2016.

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL. **Escotistas em ação – Ramo Sênior**. Curitiba, 2015b.

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL. **Guia da Aventura Escoteira – Etapas Pistas e Trilha**. Curitiba, 2010.

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL. **Manual do Escotista – Ramo Escoteiro**. Curitiba, 2013.

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL – REGIÃO DO RIO GRANDE DO SUL. **Guia Escoteiro**. Porto Alegre, 2003.

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL. **POR - Princípios, Organização e Regras**. Curitiba, 2013b.

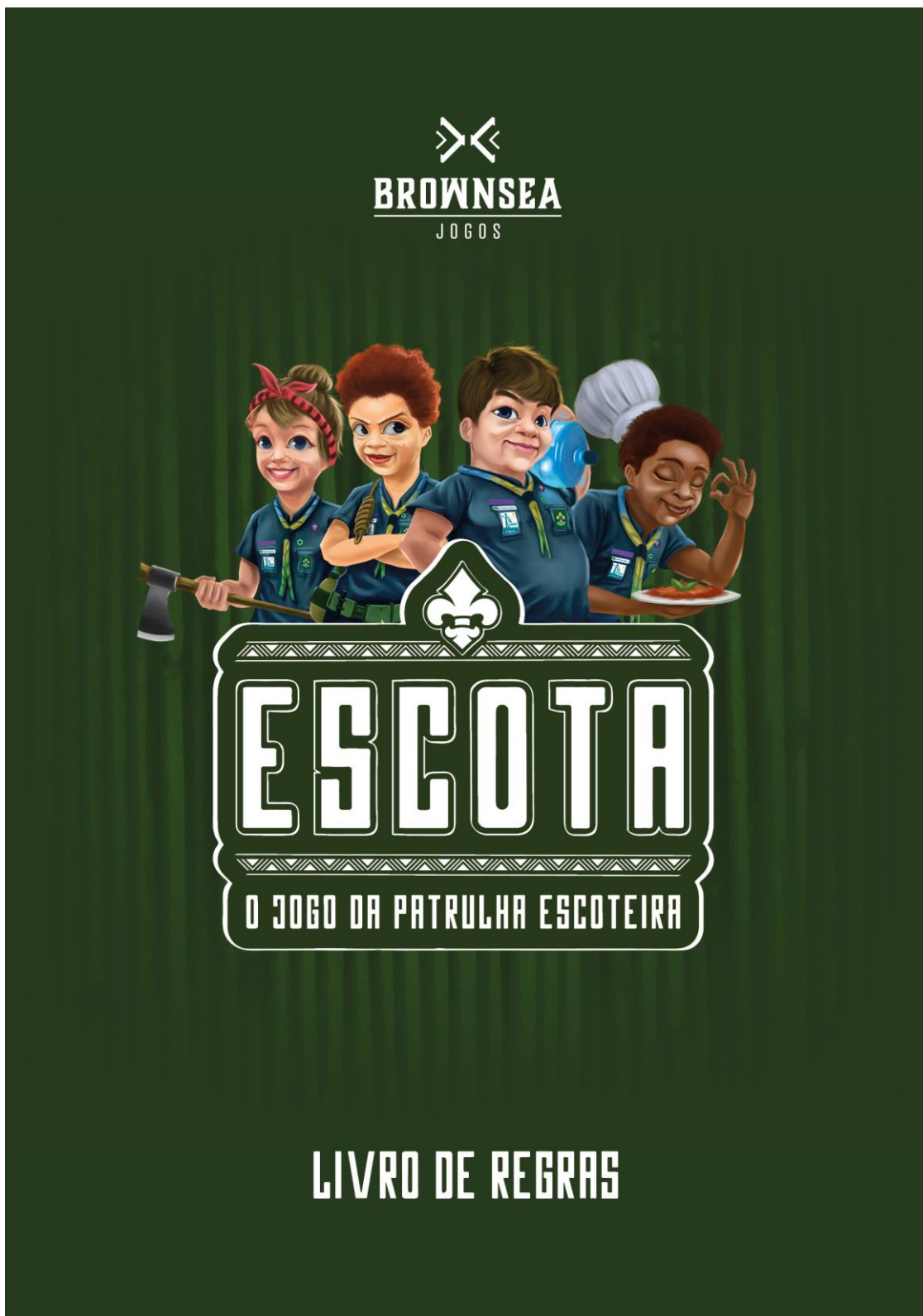
VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. Sao Paulo: Martins Fontes, 1998.

WORLD SCOUTING. [Site institucional]. Disponível em: <https://www.scout.org/>. Acesso em: 26 ago. 2019.

ZICHERMANN, G. **The Gamification Revolution**. O'Reilly Media, 2013.

ZOTTI, A. I; BUENO, T. C. D'A. **Gamificação para o fortalecimento da cidadania.**  
In: 42 JAIIO – SIMPOSIO SOBRE LA SOCIEDADE DE LA INFORMACION, 2013.  
Anales. Mar del Plata, 2013, p. 341-364.

APÊNDICE A – LIVRO DE REGRAS



**ESCOTA** é um jogo cooperativo, direcionado para o movimento escoteiro com ênfase no período introdutório do Ramo Escoteiro. Pode ser jogado de 1 a 4 jogadores, nele você assume o papel de um personagem com um encargo de patrulha estabelecido. Você e sua patrulha terão de superar desafios para montar o campo ideal e vencer o jogo.

### RESUMO E OBJETIVO

Nos espaços de geração de recurso, você irá gerar madeira, água, energia e materiais. Com esses recursos, você e sua patrulha poderão construir pioneirias no campo para vencer o jogo. Mas não será tão fácil, para gerar os recursos você terá que passar por desafios e além disso, manter os dispositivos do campo ativados para não ser pego de surpresa pelas adversidades.

Para ganhar o jogo, sua patrulha terá que somar 10 pontos de pioneirias em até 15 rodadas. Ao concluir a décima quinta rodada, se a soma de pioneirias não chegar a 10 pontos, todos os jogadores perdem o jogo.

### COMPONENTES

#### 01 TABULEIRO PRINCIPAL



#### 04 TABULEIROS DE JOGADOR



#### 04 MINIATURAS DE PERSONAGEM



#### 01 DADO



#### 20 CUBOS



#### 01 TABULEIRO DE MONITOR



#### 04 FICHAS DE DISPOSITIVO



#### 40 CARTAS



11 Adversidades  
14 Desafios  
12 Pioneirias

## PREPARAÇÃO

1. Cada jogador escolhe um personagem e pega o tabuleiro e miniatura correspondente. Recebe também 4 cubos e os coloca nos espaços de recurso equivalentes "0" em seu tabuleiro de jogador.

2. Coloque o tabuleiro principal e o dado na superfície, ao alcance de todos os jogadores.

3. Coloque as fichas de dispositivo DESATIVADOS em seus devidos lugares, aleatoriamente.

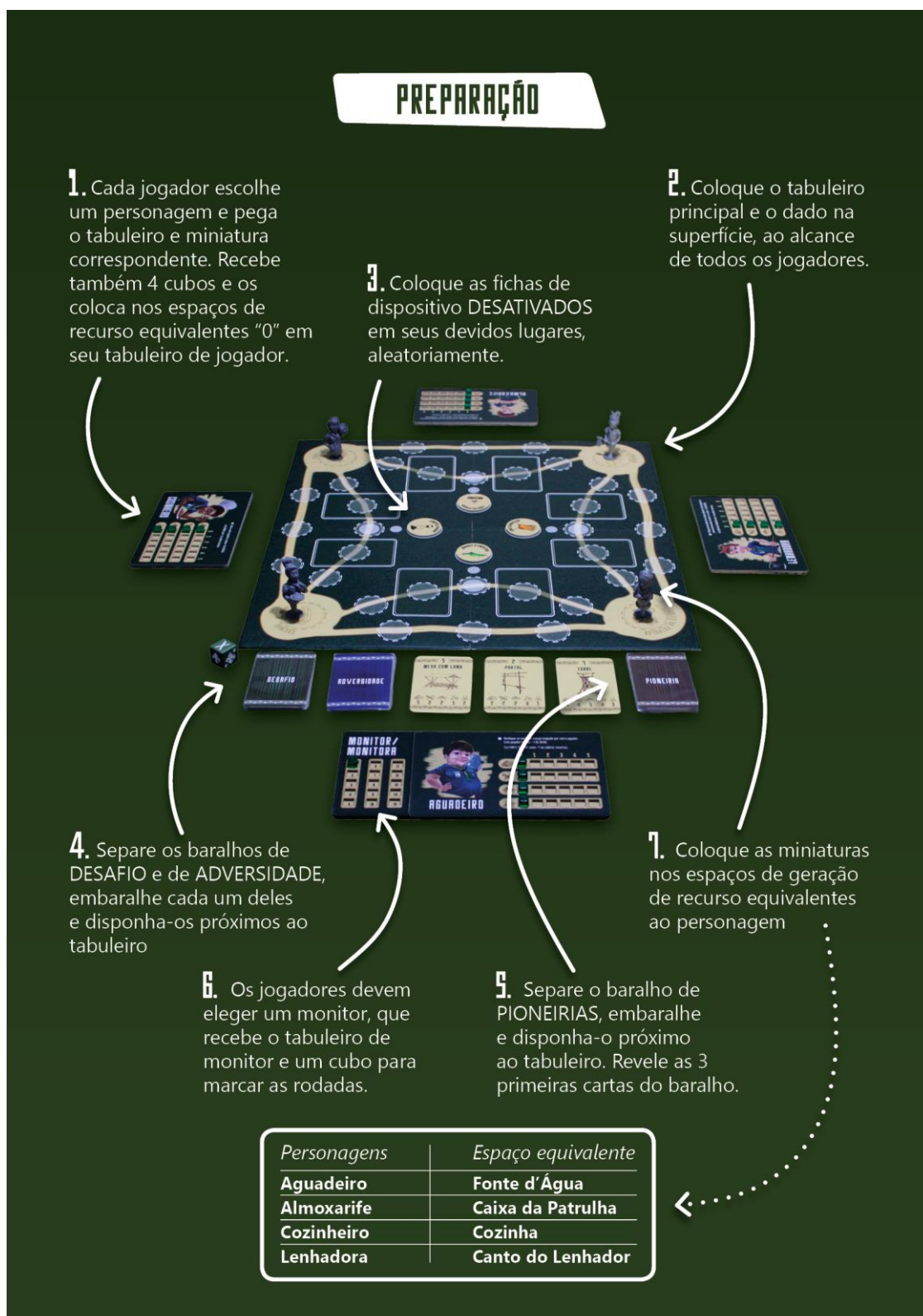
4. Separe os baralhos de DESAFIO e de ADVERSIDADE, embaralhe cada um deles e disponha-os próximos ao tabuleiro

7. Coloque as miniaturas nos espaços de geração de recurso equivalentes ao personagem

6. Os jogadores devem eleger um monitor, que recebe o tabuleiro de monitor e um cubo para marcar as rodadas.

5. Separe o baralho de PIONEIRIAS, embaralhe e disponha-o próximo ao tabuleiro. Revele as 3 primeiras cartas do baralho.

<i>Personagens</i>	<i>Espaço equivalente</i>
<b>Aguadeiro</b>	<b>Fonte d'Água</b>
<b>Almoxarife</b>	<b>Caixa da Patrulha</b>
<b>Cozinheiro</b>	<b>Cozinha</b>
<b>Lenhadora</b>	<b>Canto do Lenhador</b>



O jogo segue no sentido horário. Em seu turno, o jogador é obrigado a, ao menos, se movimentar de um espaço a outro no tabuleiro. O jogador inicial é o monitor.

## RESUMO DO TURNO

1. *Mova-se no tabuleiro*
2. *Execute a ação do espaço*
3. *Fim do turno, passe a vez*

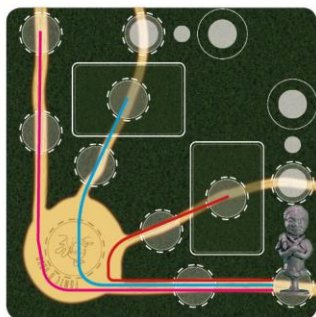
## MOVA-SE

No início do seu turno, você é obrigado(a) a se movimentar no tabuleiro, ou seja, ir para um espaço diferente do que se encontra. Você pode se movimentar **até quatro espaços** adjacentes em sentido horário ou anti-horário, porém, em apenas um dos sentidos por turno.

Você pode parar em um espaço onde outro(s) jogador(es) já se encontrem.

Durante a movimentação, não é permitido que os jogadores "pulem" caminhos, os quatro espaços devem seguir o caminho estipulado pelo tabuleiro.

## EXEMPLO



O jogador utilizado no exemplo pode seguir os três caminhos apresentados pelas linhas coloridas, podendo parar em qualquer espaço que a linha atinja. O jogador tem mais três diferentes opções se decidir andar no sentido contrário.

## ESPAÇOS

As ações do jogo são executadas em espaços específicos do tabuleiro. O jogador deve **parar** sobre o espaço para exercer a ação. Para compreendermos essas ações, precisamos diferenciar os tipos de espaços.

### Espaço comum



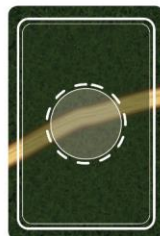
Este espaço serve apenas para contagem da movimentação e não possui ações. Se você parar sobre este espaço, termine seu turno e passe a vez.

### Espaço de ativação de dispositivo



Caso você venha a parar neste espaço, você pode ativar um dispositivo que esteja desativado. O jogador não pode desativar nenhum dispositivo.

### Espaço de construção de pioneiria



Estes são os espaços disponíveis para a construção de pioneirias, de acordo com seu custo, um ou mais jogadores devem parar sobre este lugar para construí-la.

### Espaço de geração de recursos



Aqui os jogadores poderão gerar recursos necessários para a construção de pioneirias. Cada lugar deste tipo gera um recurso diferente.

## EXECUTAR AÇÃO

Agora que conhecemos os espaços do tabuleiro, podemos falar sobre suas ações.

### Ativar dispositivo

Os dispositivos são representados por fichas de frente e verso, cada lado representa ele ativado ou desativado. Quando o(s) dispositivo(s) estiverem desativados, sua patrulha está sujeita a sofrer com as consequências das adversidades, então é importante mantê-los ativados. Para ativá-los, basta parar em um espaço de ativação e desvirar a ficha.

### EXEMPLO

Ficha de Dispositivo: LONA



ATIVADO



DESATIVADO

### Gerar Recursos

Primeiramente, vamos entender que tipo de recurso cada lugar no tabuleiro gera.

Espaço	Recurso
Fonte d'Água	Água
Caixa da Patrulha	Materiais
Cozinha	Energia
Canto do Lenhador	Madeira

### Símbolos de Recurso



Água



Materiais



Energia



Madeira

A geração de recursos se dá através da rolagem do dado. O jogador só pode rolar caso esteja em um espaço específico para esta ação.

O dado possui seis faces e cinco símbolos distintos, os quais tem significados e consequências diferentes.

Apresentaremos agora os cinco símbolos e explanaremos o que cada um significa.



**Desafio:** Esta face, significa que para ganhar os recursos gerados por aquele espaço você tem que responder a um desafio. Saque uma carta do baralho de desafios, se você acertar, ganhe duas unidades de recurso. Se errar, você não ganha nenhum recurso.



**Desativar dispositivos:** Ao rolar esta face, o jogador ganha uma unidade do recurso gerado pelo espaço e escolhe dois dispositivos ATIVADOS para DESATIVAR. Caso haja apenas um dispositivo ativo, desative apenas este. Se não houver dispositivos ativados, você não ganha o recurso.



**Adversidade:** Quando esta face for rolada, o jogador ganha uma unidade do recurso gerado e em seguida, deve abrir uma carta de ADVERSIDADE e obedecer o seu texto.



**Desafio + Ação Especial:** Tem os mesmos efeitos da face **Desafio**, porém, caso o jogador conclua o desafio, além das duas unidades de recurso, ele executa a ação especial de seu personagem, encontrada no topo de seu tabuleiro.

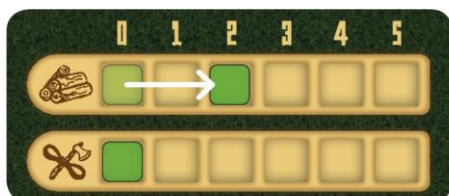


**Desafio + Adversidade:** Tem os mesmos efeitos da face **Desafio**, porém, caso o jogador não conclua o desafio, além de não ganhar recursos, abre uma carta de ADVERSIDADE.

## OBSERVAÇÃO

Personagens que geraram recursos em seu espaço equivalente, sempre devem somar +1 unidade de recurso ao seu resultado final. Exceto quando o jogador, por algum motivo não receberá recursos.

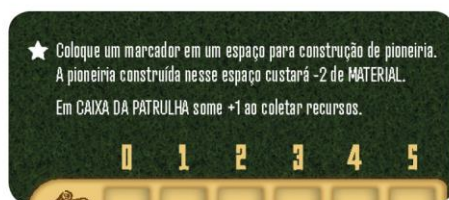
O gerenciamento dos seus recursos é feito através do seu tabuleiro individual. Quando ganhar recursos, mova o seu cubo de marcação para a direita, ajustando a quantidade total que você possui.



Quando perder ou gastar recursos, mova os cubos equivalentes ao tipo e quantidade de recurso que você está usando, para a esquerda.



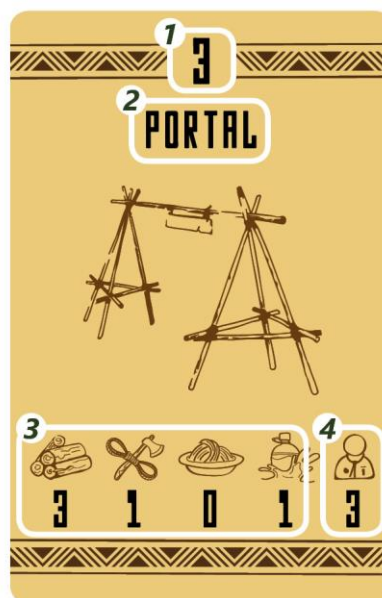
Note que no topo de seu tabuleiro, você encontra a sua ação especial representada pelo símbolo ★ e a indicação do espaço equivalente ao seu personagem.



O limite de cada recurso é de cinco unidades.

## Construir Pioneirias

As pioneirias disponíveis para construção, são as três que foram abertas durante a preparação do jogo. Caso os jogadores entrem em um consenso, é possível selecionar novas cartas. Para isso, cada jogador deve pagar um recurso a sua escolha, então o monitor recolhe as três cartas colocando-as de volta ao baralho, embaralha novamente e abre três cartas. O processo pode ser repetido, desde que os custos sejam pagos a cada vez. Agora vamos conhecer a estrutura das cartas de pioneiria:



**1** Pontos de construção. Este é o número para você somar de pioneirias construídas. Lembre-se que quando a soma atingir 10 pontos, sua patrulha vence o jogo.

**2** Nome da Pioneiria.

**3** Custos que devem ser pagos para a construção da pioneiria. Lembrando que o pagamento de recursos pode ser de mais de um jogador em conjunto, desde que estejam no mesmo espaço de construção.

**4** Número mínimo de jogadores que precisam estar no espaço de construção para erguer a pioneiria.

Quando você construir uma pioneiria, pegue a carta que representa ela e coloque no espaço onde você está. Permaneça no mesmo espaço até o seu próximo turno. A partir do momento em que existe uma pioneiria neste espaço, ele não entra mais na contagem durante a movimentação, ou seja, você pode passar pela pioneiria sem gastar um de seus quatro movimentos.

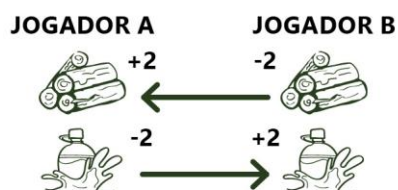
## TROCAR RECURSOS

Durante a partida, é possível que os participantes troquem recursos entre si. Para ocorrer a troca existem algumas regras:

- Os jogadores DEVEM estar ocupando o mesmo espaço no tabuleiro.
- Para cada uma unidade de recurso que o jogador envia, ele deve receber do outro jogador com quem está trocando, uma unidade de recurso diferente.

## EXEMPLO

Os jogadores **A** e **B** querem trocar recursos para seguirem com sua estratégia. O jogador **A** vai até o espaço ocupado pelo jogador **B** (que está dentro de seu alcance de movimentação). Ele precisa de MADEIRA, recurso este que o jogador **B** tem de sobra. Então o jogador **B** subtrai duas unidades em sua trilha de MADEIRA e o jogador **A** aumenta em duas na sua trilha. Para receber as madeiras, o jogador **A** teve de enviar duas unidades de ÁGUA para o jogador **B**, gerenciando a sua trilha da mesma forma. O jogador **A** perde duas ÁGUAS e o **B**, ganha duas.



## FIM DO TURNO

Depois de se movimentar e de completar sua ação, o turno do jogador acaba, passando para o próximo participante a sua esquerda. Lembre-se de que se você for o monitor, no início de cada turno seu, mova o cubo na sua trilha de rodadas.

## FIM DO JOGO

O jogo termina se:

### A patrulha somou 10 pontos

Parabéns! Se a sua patrulha somou 10 pontos vocês venceram o jogo. Comemore muito, pois este desafio não é para qualquer um! Que tal um grito de patrulha?

### Feharem as 15 rodadas

Poxa, não foi dessa vez! Se a sua patrulha não chegou aos 10 pontos em 15 rodadas vocês perdem o jogo. **Mas não desanime!** Não é uma tarefa fácil e na próxima com certeza vocês irão melhorar. Não esqueça de anotar quantos pontos sua patrulha fez para comparar com as próximas partidas.

JOGUE COM O APP!



*Dado virtual, alta variabilidade de cartas de desafio e adversidade, desafios relacionados com seu ciclo de programa e muito mais imersão!*

BAIXE AGORA!

 GET IT ON Google Play
  Download on the App Store

Saiba mais em:

[brownsea.com.br/escota](http://brownsea.com.br/escota)



# CURTIU?

*Então conheça os nossos serviços e outros jogos!*  
[www.brownsea.com.br](http://www.brownsea.com.br)

*Aah! E segue a gente nas nossas redes sociais :)*  
[@brownseajogos](https://www.instagram.com/brownseajogos)

*SAPS!*



**BROWNSEA**  
JOGOS

## APÊNDICE B – FLUXOGRAMA DO APLICATIVO ESCOTA

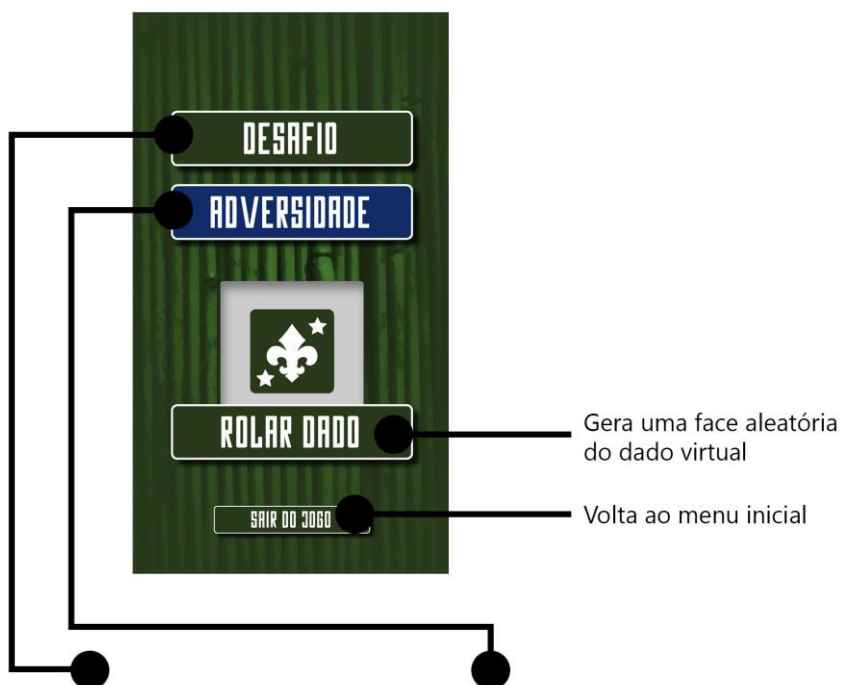
### PRIMEIRO ACESSO



### ACESSO NORMAL



## JOGAR!

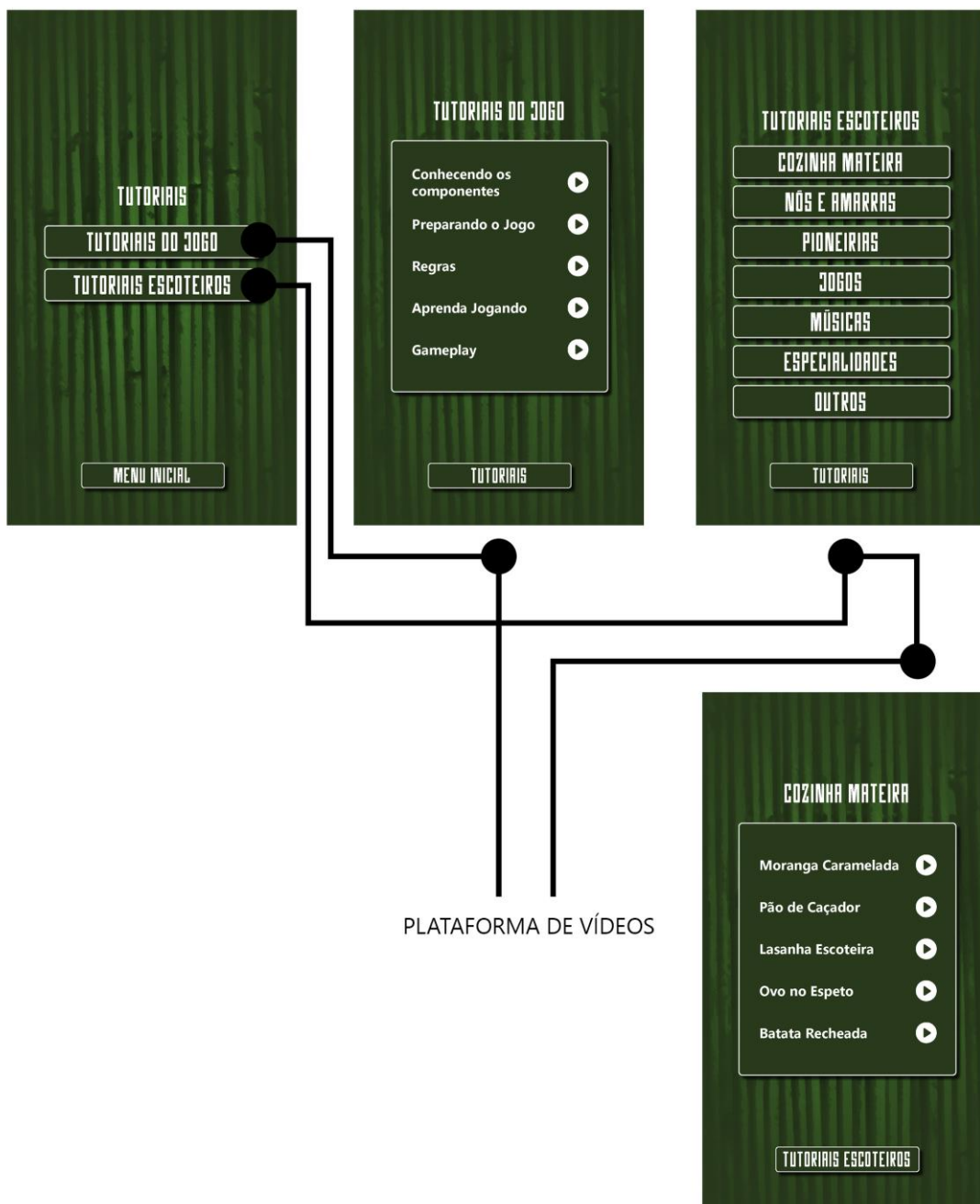


Gera um desafio do banco de dados do jogo ou um criado pelo escotista da tropa que o jovem pertence



Gera uma adversidade do banco de dados do jogo

# TUTORIAIS



## DOWNLOADS



ÁREAS DE DOWNLOAD  
OFICIAL DA UEB  
[escoteiros.org.br](http://escoteiros.org.br)

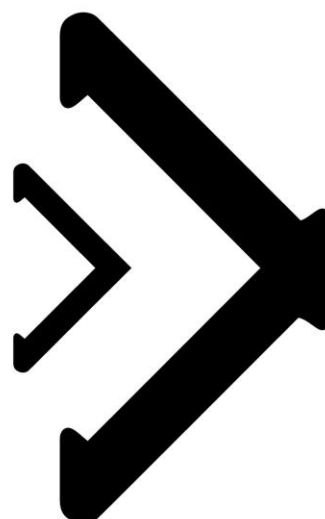
## LOJA

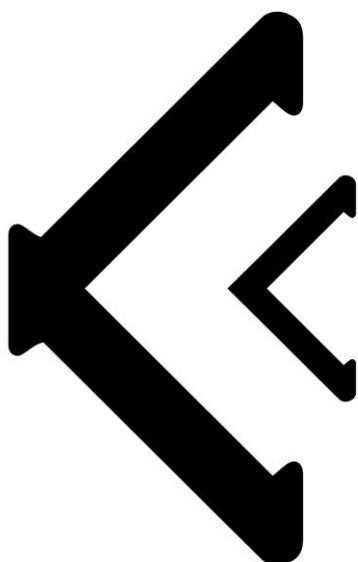


APÊNDICE C – MANUAL DE IDENTIDADE VISUAL DA MARCA BROWNSEA



O JOGO COMEÇOU





## ÍNDICE

Apresentação	4	Área de Proteção e Redução Máxima	11
Conceito	5	Aplicações	12
Assinaturas	6	Jogos	13
Cores	7	Papelaria	14
Tipografia	8	Promocionais	16
Tipografias Auxiliares	9	Embalagem de Transporte	17
Malha Construtiva e Kerning	10	Online	18

## APRESENTAÇÃO

Olá, nós somos a **Browsea**, uma marca brasileira de design e edição de jogos analógicos.

Este manual explica como usar a nossa marca e identidade visual. Ele deve ser seguido de maneira rigorosa para que a essência da Browsea seja apresentada corretamente em todos os tipos de comunicação, afim de reforçar nossas origens e valores.

## CONCEITO

Brownsea é o nome de uma ilha inglesa, localizada no Canal da Mancha. Foi este o local onde ocorreu a primeira atividade escoteira e a fundação do movimento escoteiro.

A relação da marca e da ilha é dada pela origem de ambas.

A editora nasceu da ideia da criação de um jogo de tabuleiro temático do movimento escoteiro, o Escota.

Logo, a marca exerce a ligação entre os princípios da editora e do escotismo.

O nosso símbolo é inspirado nos sinais de pista, recurso utilizado pelos escoteiros para a comunicação em trilhas de florestas e campos. Existe um sinal que tem como significado "o jogo começou!", "começo do jogo" este, ilustrado em harmonia com nossa tipografia, tornou-se nosso símbolo.

5

## ASSINATURAS

A marca pode ser apresentada de três formas diferentes; com e sem tagline e ainda sem a tipografia, utilizando apenas o símbolo.

versão 1



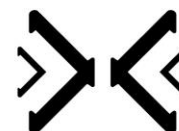
marca com tagline

versão 2



marca sem tagline

versão 3



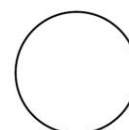
utilização apenas do símbolo

6

## CORES

A marca foi construída para ser usada apenas como negativa ou positiva, ou seja, utilizando apenas preto ou branco.

A utilização de outras cores pode ser estudada de acordo com a necessidade de utilização para materiais relacionados a novos jogos. É expressamente proibida a aplicação de outras cores na marca sem a autorização da editora.



PANTONE P 179-16 C  
C 0 M 0 Y 0 K 100  
R 45 G 42 B 41  
HEX/HTML #2D2A29

BRANCO  
C 0 M 0 Y 0 K 0  
R 255 G 255 B 255  
HEX/HTML #ffffff

7

## TIPOGRAFIA

A tipografia selecionada para a marca, foi a Boucherie Block Bold. É uma fonte forte, com características lúdicas, mas ainda assim possui solidez. A fonte passou por alterações e refinamentos para se alcançar o resultado desejado.

### **BOUCHERIE BLOCK BOLD**

**A B C D E F G H I J K L M  
N O P Q R S T U V W X Y Z**

**A B C D E F G H I J K L M  
N O P Q R S T U V W X Y Z**

**0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

Original

**BROWNSEA**

Redesenho

**BROWNSEA**

8

## TIPOGRAFIAS AUXILIARES

A tipografia utilizada na tagline, títulos e slogans é a Atrament Light.

A tipografia auxiliar para materiais institucionais, papelaria e documentos é a Segoe UI.

Atrament Light

abcdefghijklm  
nopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ

0123456789

Segoe UI Light

abcdefghijklm  
nopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ

0123456789

Segoe UI Regular

abcdefghijklm  
nopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ

0123456789

Segoe UI Bold

**abcdefghijklm  
nopqrstuvwxyz**

**ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ**

**0123456789**

9

## MALHA CONSTRUTIVA E KERNING

A malha construtiva tem como objetivo criar um módulo para garantir a proporção da marca e sua correta construção. Para parâmetro do módulo, foi utilizado a espessura da tipografia.

O kerning mantém todas as letras com o mesmo espaçamento, note que ele funciona como grid para todos os elementos da marca, deslocando o símbolo para que as extremidades deste se alinhem com as letras "W" e "N".

Malha Construtiva



Kerning



10

## ÁREA DE PROTEÇÃO E REDUÇÃO MÁXIMA

A área de proteção da marca usa como parâmetro a largura da letra "O".

A redução em excesso causa dificuldade de leitura e perda de características da marca. Recomenda-se como limite de redução os parâmetros aqui estabelecidos.

Área de Proteção



### Redução Máxima

versão 1



20mm

versão 2



15mm

versão 3



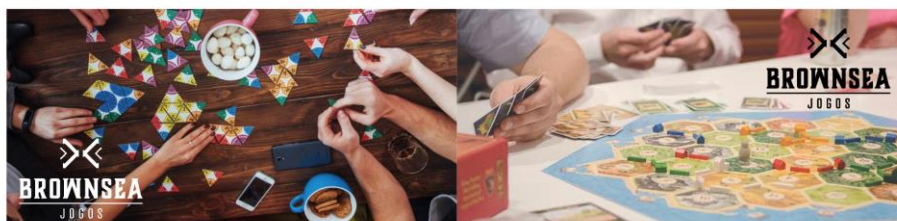
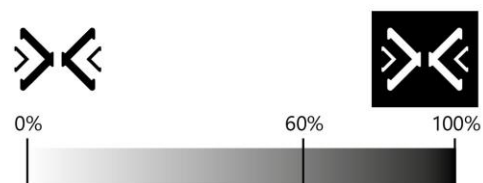
15mm

11

## APLICAÇÕES

Ao aplicar a marca em imagens, a escolha de cor deve garantir contraste e boa legibilidade levando em consideração a tonalidade do fundo. Em imagens claras, aplicar a marca na cor preta, no caso de imagens escuras, aplicar a marca na cor branca.

Utilizar a marca de cor preta em fundos de 0% a 60% de preto. Em outros valores utilizar a versão de cor branca.



12

## JOGOS

Cada jogo possui uma identidade própria de acordo com seu tema. Os materiais de jogos desenvolvidos pela Brownsea terão manuais de bom uso específicos de divulgação e comunicação. Toda geração de conteúdo vinculado ao jogo deve seguir as especificações registradas.

Os jogos editados, seguirão os padrões apontados pelo desenvolvedor.

## SÍNTESE DO JOGO ESCOTA

### MARCA



### CORES



C 80	R 40	C 0	R 255
M 50	G 57	M 0	G 255
Y 95	B 28	Y 0	B 255
K 60		K 0	

### TIPOGRAFIA

#### WHISKEY SOUR SANS

A B C D E F G H I J K L M

N O P Q R S T U V W X Y Z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

### TIPOGRAFIA AUXILIAR

#### Segoe UI

a b c d e f g h i j k l m

n o p q r s t u v w x y z

A B C D E F G H I J K L M

N O P Q R S T U V W X Y Z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

### CORES AUXILIARES



C 0 M 0  
Y 0 K 100



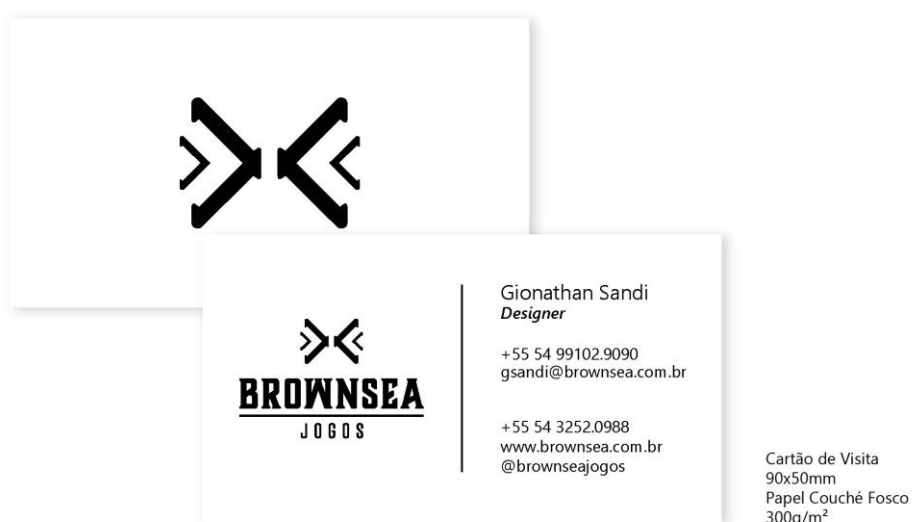
C 10 M 20  
Y 60 K 0



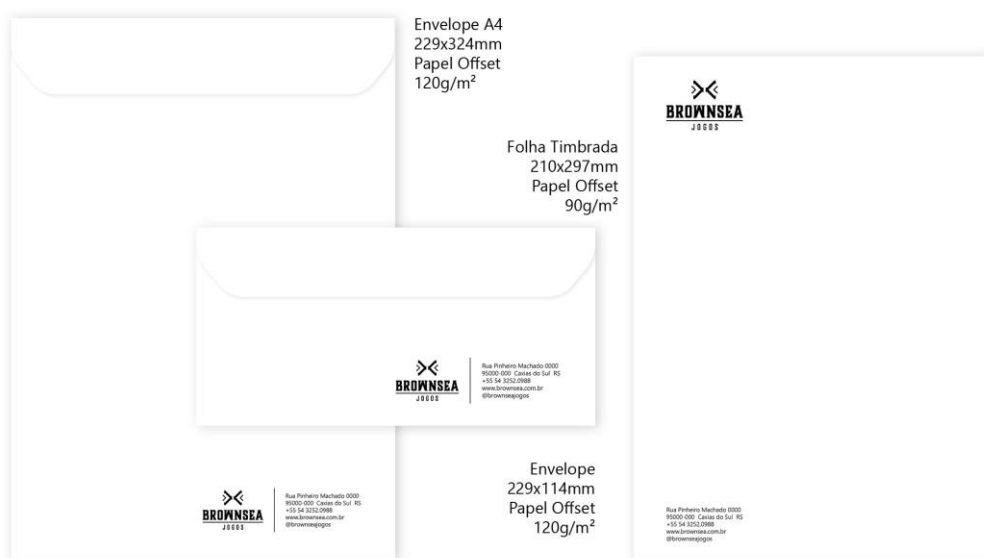
C 40 M 70  
Y 100 K 50

13

## PAPELARIA



PAPELARIA



15

PROMOCIONAIS



16

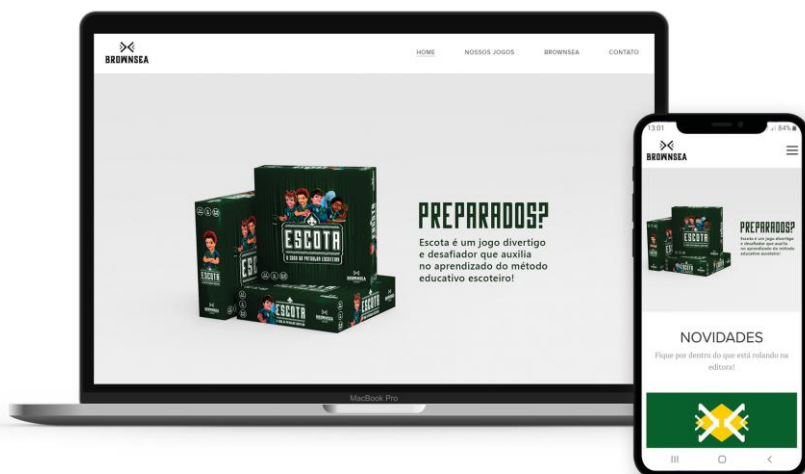
## EMBALAGEM DE TRANSPORTE



Caixa Papelão  
Ondulado  
Semi-kraft 380g/m<sup>2</sup>

17

## ONLINE



18

ONLINE



19

