

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA  
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN  
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**DIEGO OLIVEIRA DA SILVA**

**O LIVRO DO MESTRE:  
O ROLE-PLAYING GAME NA EDUCAÇÃO INFANTO-JUVENIL**

**VOLTA REDONDA  
2017**

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA  
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN  
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**O LIVRO DO MESTRE:  
O ROLE-PLAYING GAME NA EDUCAÇÃO INFATO-JUVENIL**

Monografia apresentada ao Curso de Design do UniFOA como requisito à obtenção do título de bacharel em Design.

Aluno:  
Diego Oliveira da Silva

Orientadora:  
Prof.<sup>a</sup> Aline Rodrigues Botelho

**VOLTA REDONDA  
2017**



Fundação Oswaldo Aranha



### FOLHA DE APROVAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso intitulado: O LIVRO DO MESTRE: O ROLE-PLAYING GAME NA EDUCAÇÃO INFANTO-JUVENIL.

Elaborado por DIEGO OLIVEIRA DA SILVA, apresentado publicamente perante a Banca Avaliadora, como parte dos requisitos para conclusão do Curso de Design.

Aprovado em 07 de dezembro de 2017.

Banca Avaliadora:

---

ALINE RODRIGUES BOTELHO – DOUTORA – UNIFOA  
Professor Orientador

---

SILVIO WANDER MACHADO – MESTRE – UNIFOA  
Professor Avaliador

---

BRUNO DE SOUZA CORRÊA – MESTRE – UNIFOA  
Professor Avaliador

## **Agradecimentos**

Pela conclusão deste projeto que levou quase um ano para ficar pronto, eu gostaria de agradecer aos meus pais e minha irmã, por sempre me apoiarem em tudo o que faço desde sempre. À minha orientadora pelo apoio técnico e por não entrar em pânico quando eu sumia perdido em bloqueios criativos. Aos meus colegas de classe por me ajudarem nos “desenrolos” da vida, me dando informações e opiniões sempre que eu solicitava. À Rayssa Mirabet, aluna já formada de Design que produziu as ilustrações do manual e que me incentivou e me motivou a não desistir, garantindo um empenho muito maior por minha parte no projeto. À minha chefe, que não ter reclamado ou se importado com o fato de que mais da metade do meu TCC foi produzido onde eu trabalho, claro que quando o serviço dava um descanso. Ao pessoal do Núcleo de Educação Criativa pela oportunidade de discutir sobre o resultado do projeto com educadores região sul fluminense e pelo *feedback* que me proporcionaram. E por último, mas não menos importante, a Deus, por nunca desistir de mim e por ter me dado a força necessária para levar esse projeto até o final.

## **Resumo**

O Role-Playing Game é um jogo de interpretação onde os jogadores fazem o papel de personagens dentro de uma narrativa que é conduzida por um mestre e criada em tempo real por todos os participantes, que devem interagir com o ambiente a fim de prosseguir com a história. Em meados da década de 90, alguns educadores passaram a enxergar o potencial no RPG para o uso em salas de aula, gerando artigos e pesquisas sobre o assunto. Porém, ainda não existe uma apostila ao alcance das escolas brasileiras para que os professores possam utilizar, de fato, o RPG como ferramenta didática em suas aulas. O projeto propõe a utilização dos princípios do design editorial, com base no método de Design Thinking para criar e diagramar um manual contendo um sistema de RPG adaptado para o uso em escolas.

Palavras-chave: Role-Playing Game; Design Thinking; Design Editorial.

## **Abstract**

Role-Playing Game is an interpretation game where players play characters within a narrative that is led by a master and created in real time by all participants, who must interact with the environment in order to proceed with the history. In the mid-1990s, some educators came to see the potential in RPG for use in classrooms, generating articles and research on the subject. However, there is still no book available within Brazilian schools so that teachers can actually use RPG as a didactic tool in their classes. The project proposes to use the principles of editorial design, based on the Design Thinking method to create and diagram a manual containing an RPG system adapted for use in schools.

Key words: Role-Playing Game; Design Thinking; Editorial Design.

## Sumário

Lista de Figuras	8
Introdução	16
2. Definir	14
2.1 Tema	14
2.2 Problema	14
2.3 Objetivo Geral	14
2.4 Objetivos Operacionais	14
2.5 Justificativa	15
2.6 Método	17
3. Pesquisar	19
3.1 A Importância do Lúdico no Ensino	19
3.2 Design Editorial	23
3.2.1 Cor	24
3.2.2 Tipografia	27
3.2.3 Papéis	33
3.2.4 Acabamentos	39
3.2.5 Formatos	45
3.3 A História do <i>Role-Playing Game</i>	49
3.3.1 Métodos Didáticos que Utilizam o RPG	55
4. Gerar Ideias	70
5. Testar Protótipos	79
6. Selecionar	83
7. Implementar	85
8. Aprender	89
Conclusão	90
Referências	91

## **Lista de Figuras**

Figura 01 Recepção da luz pelo globo ocular. Disponível em:<<http://professorhonda.blog.br/index.php/2014/03/07/como-se-forma-a-imagem-no-olho/>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 02. Síntese aditiva. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 03. Síntese subtrativa. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 04. Reflexão das ondas de luz. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 05. Glifos de uma fonte. Disponível em:<<https://www.chiefdesign.com.br/guia-tipografia-parte-01/>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 06. Anatomia dos glifos. Disponível em:<<https://www.chiefdesign.com.br/guia-tipografia-parte-01/>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 07. Exemplo de fonte humanista. Disponível em:<<https://www.chiefdesign.com.br/guia-tipografia-parte-01/>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 08. Exemplo de fonte transicional. Disponível em:<<https://www.chiefdesign.com.br/guia-tipografia-parte-01/>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 09. Exemplo de fonte moderna. Disponível em:<<https://www.chiefdesign.com.br/guia-tipografia-parte-01/>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 10. Exemplo de fonte mecânica. Disponível em:<<https://www.chiefdesign.com.br/guia-tipografia-parte-01/>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 11. Exemplo de fonte grotasca. Disponível em:<<https://www.chiefdesign.com.br/guia-tipografia-parte-01/>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 12. Exemplo de fonte gothic. Disponível em:<<https://www.chiefdesign.com.br/guia-tipografia-parte-01/>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 13. Exemplo de fonte geométrica. Disponível em:<<https://www.chiefdesign.com.br/guia-tipografia-parte-01/>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 14. Exemplo de fonte cursiva. Disponível em:<<https://www.chiefdesign.com.br/guia-tipografia-parte-01/>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 15. Exemplo de fonte fantasia. Disponível em:<<https://www.chiefdesign.com.br/guia-tipografia-parte-01/>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 16. Exemplo de fonte gótica. Disponível em:<<https://www.chiefdesign.com.br/guia-tipografia-parte-01/>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 17. Exemplo de fonte histórica. Disponível em:<<https://www.chiefdesign.com.br/guia-tipografia-parte-01/>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 18. Proporções dos formatos A, B e C. Disponível em:<<https://personalizeblog.files.wordpress.com/2013/10/tabela.png?w=510&h=410>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 19. Proporções do formato A. Disponível em:<<http://www.arquiteta.com.br/blog/wp-content/uploads/2014/06/tamanhos-formatos-de-papel.png>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 20. Papel offset. Disponível em:<<http://www.grupozona.es/wp-content/uploads/2016/12/Papel-1080x675.jpg>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 21. Papel offset telado. Disponível em:<<http://www.forpal.com.br/wp-content/uploads/2013/10/offset-telado.jpg>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 22. Papel reciclado. Disponível em:<<https://img.elo7.com.br/product/original/C2F5BF/papel-reciclado-120g-125-folhas-no-a3-papel.jpg>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 23. Papel couché brilho. Disponível em:<<http://d26lpennugtm8s.cloudfront.net/stores/120/305/products/sem-titulo-21-2c8c08441d270bd2b714672482807693-480-0.jpg>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 24. Papel couché fosco. Disponível em:<<https://img.elo7.com.br/product/zoom/C27DD6/papel-couche-branco-210g-a4-150folhas-convites.jpg>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 25. Embalagem de papel cartão triplex. Disponível em:<[http://www.belacorembalagens.com.br/imagens/caixaspresente/caixa16\\_g.png](http://www.belacorembalagens.com.br/imagens/caixaspresente/caixa16_g.png)>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 26. Embalagem de papel cartão duplex. Disponível em:<[http://www.graficabh.net/graficas-blog/wp-content/uploads/2015/06/37BA3C85D5\\_O.jpg](http://www.graficabh.net/graficas-blog/wp-content/uploads/2015/06/37BA3C85D5_O.jpg)>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 27. Envelope de papel vergê. Disponível em:<[https://http2.mlstatic.com/papel-verge-a4-180gm2-com-125-folhas-D\\_NQ\\_NP\\_13982-MLB205594481\\_5048-F.jpg](https://http2.mlstatic.com/papel-verge-a4-180gm2-com-125-folhas-D_NQ_NP_13982-MLB205594481_5048-F.jpg)>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 28. Processo de refile. Disponível em:<[http://www.primorcomunicacao.com.br/image/data/BLOG/servicios\\_corte.jpg](http://www.primorcomunicacao.com.br/image/data/BLOG/servicios_corte.jpg)>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 29. Flyer com vinco. Disponível em:<<http://webcriativo.com.br/grafica/media/catalog/product/cache/1/image/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/f/o/folder-1.jpg>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 30. Cartão de visitas com laminação fosca. Disponível em:<[http://www.graficadc.com.br/wp-content/uploads/2014/10/laminacao.fosca\\_.bopp\\_.grafica.sp\\_.graficadc.jpg](http://www.graficadc.com.br/wp-content/uploads/2014/10/laminacao.fosca_.bopp_.grafica.sp_.graficadc.jpg)>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 31. Cartão de visitas com laminação brilhante. Disponível em:<<http://graficavallilo.com.br/images/Processos/bopp.png>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 32. Impresso plastificado. Disponível em:<[http://www.amapex.com.br/\\_/rsrc/1472877350173/plasticacao/Plasticacao1.jpg](http://www.amapex.com.br/_/rsrc/1472877350173/plasticacao/Plasticacao1.jpg)>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 33. Cartões de visitas com verniz localizado. Disponível em:<<http://img.olx.com.br/images/09/096723005212675.jpg>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 34. Cartões de visitas com hot stamping. Disponível em:<<http://graficabase.emdesenvolvimento.net/wp-content/uploads/sites/318/2016/04/Tarjeta-Personal-Hot-Stamping-1.jpg>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 35. Selos com películas holográficas. Disponível em:<[https://http2.mlstatic.com/S\\_21768-MLB20217657356\\_122014-O.jpg](https://http2.mlstatic.com/S_21768-MLB20217657356_122014-O.jpg)>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 36. Exemplo de relevo americano. Disponível em:<<http://graficavallilo.com.br/images/Processos/relevoamericano.png>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 37. Cartões de visitas com relevo seco. Disponível em:<<http://teomenna.com.br/images/trabalhos/49300Univers-1.jpg>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 38. Exemplos de brochura. Disponível em:<<http://www.papeando.com.br/image/cache/data/produtos/brochura%20costurada/ProdutoTeseFoto332-500x500.jpg>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 39. Exemplos de encadernação canoa. Disponível em:<<https://blogartefinal.files.wordpress.com/2016/07/canoa.jpg?w=278&h=185>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 40. Exemplos de encadernação em espiral. Disponível em:<<http://www.luancopiadora.com.br/images/produtosManuais.jpg>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 41. Exemplos de wire-o. Disponível em:<<http://www.kyafasteners.com/uploadfiles/103.224.250.31/webid154/uploadimage/201611/61478830807588.jpg>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 42. Exemplo de encadernação térmica. Disponível em:<<http://www.novageracaoprint.com.br/assets/img/large/11.png>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 43. Tipos de formatos. Disponível em:<[http://ultrdownloads.com.br/conteudo/Luciana/Screenshots\\_Softs/Fotolivro\\_D-book\\_formatos.jpg](http://ultrdownloads.com.br/conteudo/Luciana/Screenshots_Softs/Fotolivro_D-book_formatos.jpg)>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 44. Diagrama de Villard de Honnecourt. Disponível em:<<http://www.brunofalabella.com/img/grids-1.jpg>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 45. Retângulo raiz quadrada por etapas. Disponível em:<<http://design.blog.br/wp-content/uploads/2012/10/construcao-dos-retangulos-dinamicos-01-620x142.jpg>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 46. Tabuleiro de RPG. Disponível em:<<http://www.cogumelando.com.br/wp-content/uploads/Artigo2-1.jpg>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 47. Exemplo de um manual de RPG. Disponível em:<<http://3.bp.blogspot.com/-FJ-ZN2PSjZQ/VBs-pLKzI1I/AAAAAAAAAbtE/RJN1tJzrcBE/s1600/devil%2Bpage.jpg>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 48. Ficha de RPG com um dado de 20 lados. Disponível em:<<http://www.monkeysfightingrobots.com/wp-content/uploads/2016/09/20-sided-d20-dice-1.jpg>>. Acesso em 29 de maio de 2017.

Figura 49. Capa do manual de Tormenta. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 50. Interior do manual de Tormenta. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 51. Capa do manual de Mundo das trevas. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 52. Interior do manual de Mundo das trevas. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 53. Capa do manual de Lenda dos cinco anéis. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 54. Interior do manual de Lenda dos cinco anéis. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 55. Capa do manual de O chamado de Cthulhu. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 56. Interior do manual de O chamado de Cthulhu. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 57. Capa do manual de 3D&T. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 58. Interior do manual de 3D&T. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 59. Capa do manual de Dungeons & Dragons 5.0. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 60. Interior do manual de Dungeons & Dragons 5.0. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 61. Fonte do corpo do texto. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 62. Fonte do título do texto. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 63. Fonte do título da capa. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 64. Painel semântico de capas. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 65. Painel semântico de texturas. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 66. Painel semântico conceitual. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 67. Componentes da matriz morfológica. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 68. Resultados da matriz morfológica. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 69. Páginas somente com texto. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 70. Páginas com uma imagem ocupando parte das colunas. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 71. Páginas com uma imagem ocupando todas as colunas. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 72. Páginas com uma imagem “mesclada” com o texto no canto. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 73. Páginas com uma imagem “mesclada” com o texto ao centro. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 74. Aplicação de texturas nas páginas do miolo. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 75. Testes de traço das ilustrações. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 76. Resultado da votação para a capa. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 77. Resultado da votação para a textura do miolo. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 78. Resultado da votação para o traço da ilustração. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 79. Resultado da votação da pergunta nº1. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 80. Resultado da votação da pergunta nº2. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 81. Resultado da votação da pergunta nº3. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 82. Resultado da votação da pergunta nº4. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 83. Resultado da votação da pergunta nº5. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 84. Alternativas escolhidas pela matriz decisória. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 85. Ficha de personagem e dado de 20 lados. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 86. Versão definitiva da capa. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 87. Exceções da diagramação. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 88. Demais páginas. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 89. Mockup digital da capa. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

Figura 90. Mockup digital do miolo. SILVA, Diego Oliveira da. 2017.

## Introdução

O seguinte projeto tem como objetivo a elaboração de um manual como método didático baseado no jogo comumente conhecido como Role-Playing Game - RPG para utilização em salas de aula de escolas brasileiras, utilizando os princípios do design editorial.

Para atingir os resultados, foi realizada uma pesquisa de cunho bibliográfico sobre a importância do ensino lúdico, princípios do design editorial, a história dos RPG e um apanhado sobre métodos que utilizam o jogo como ferramenta de ensino. Após o levantamento, houve uma análise de manuais de RPG já existentes, finalizando a fase de pesquisa com uma síntese dos dados levantados.

Sequenciando a fase de pesquisa, foram geradas alternativas de capa, diagramação, miolo do manual e ilustrações. Posteriormente foram realizadas pesquisas sobre os aspectos estéticos e conceituais do manual, servindo como critérios para a escolha das alternativas finais, produzindo um modelo físico do manual. Todas estas etapas foram realizadas com base no método “*Design Thinking*”, de Ambrose e Harris (2010).

## **2. Definir**

### **2.1 Tema**

Manual Educativo Baseado em Sistemas de RPG.

### **2.2 Problema**

Como tornar o ensino mais atrativo?

Como utilizar jogos para auxiliar o ensino?

Como o *Role-Playing Game* - RPG pode ser utilizado em sala de aula?

### **2.3 Objetivo Geral**

Elaborar uma apostila didática para utilizar o *Role-Playing Game* - RPG como facilitador do ensino.

### **2.4 Objetivos Operacionais**

- Levantar similares;
- Determinar a faixa etária do público alvo;
- Recolher dados sobre sistemas de RPG;
- Realizar uma pesquisa online com alunos e professores;
- Pesquisar sobre grids, tipografia e elementos gráficos;
- Levantar tipos de papel e encadernação;

## 2.5 Justificativa

O ensino nas escolas brasileiras é frequentemente um alvo de discussões nas redes sociais e nos noticiários, com conclusões diversas. Um levantamento da *Central Connecticut State University*, divulgado pelo site R7 (2016), chegou a um retrato da situação da educação no planeta, tendo o Brasil como 1º lugar em relação à proporção de alunos na escola, mas ficou em 55º em relação à qualidade de ensino. Isso demonstra um cenário preocupante, principalmente quando se leva em consideração que a pesquisa contava com 61 países.

Em um ambiente escolar há vários campos de estudos diferentes nos quais os alunos devem obter notas adequadas às médias da escola ou superiores para que possam ser aprovados e seguirem adiante com sua caminhada. Porém, nem todos os alunos se interessam por todas as matérias da grade curricular, dificultando o aprendizado em certos casos. Um motivo para a ocorrência destas situações pode ser a existência de múltiplas inteligências dentro da raça humana, teoria estudada pelo psicólogo Howard Gardner, observada no texto “A Teoria das Inteligências Múltiplas de Gardner” disponibilizada pelo site Psiconline (2015).

Segundo a teoria de Gardner (2015) existem oito tipos de inteligência<sup>1</sup> que podem ser desenvolvidas pelo ser humano: linguística, lógico-matemática, espacial, musical, corporal-cinestésica, intrapessoal, interpessoal e naturalista. Um aluno com uma inteligência lógico-matemática avançada pode não se interessar tanto por assuntos relacionados às outras inteligências, o que pode interferir em seu aprendizado acadêmico. Nesse contexto, a utilização de jogos acadêmicos atua como facilitador de ensino.

No que diz respeito a jogos, o *Role-Playing Game* - RPG ou jogo de interpretação de personagens é uma das modalidades que têm conquistado bastantes adeptos ao

---

<sup>1</sup> De acordo com o dicionário Aurélio (2017), entende-se por inteligência o “conjunto de todas as faculdades intelectuais (memória, imaginação, juízo, raciocínio, abstração e concepção)”.

redor do mundo. Ele consiste em reunir pessoas para interpretar personagens seguindo uma história em um cenário fictício.

Ainda no que diz respeito ao RPG, existem variações que foram incorporadas para os jogos digitais e aspectos que foram absorvidos por outros gêneros e agora ocupam diversas mídias. Porém, ainda há aqueles que preferem o RPG jogado pessoalmente com um grupo de pessoas, sendo uma delas o mestre ou guia responsável por orientar a aventura e criar o cenário. Cabe aos demais participantes interpretar os protagonistas da aventura que muitas vezes é criada em tempo real, de acordo com as escolhas dos jogadores (FAIRCHILD, 2007).

Por se tratar de uma atividade lúdica onde ocorre a interação social de um grupo de pessoas, contando com a interpretação de personagens e cenários imaginários, o RPG requer imaginação e estimula o raciocínio sempre que os personagens precisam fazer uma escolha. Sendo assim, o fator diversão pode ser um diferencial dentro das salas de aula para instigar o interesse dos alunos, mesmo nas matérias que não lhes interessa muito. Métodos que aplicam o RPG em sala de aula já foram descritos por autores brasileiros como Oliveira, Pierson e Zuin (2009), Fujii (2011), Amaral (2008) e Zuchi (2000).

Neste contexto, este projeto tem como proposta a elaboração de um manual contendo métodos de ensino, baseados no sistema de RPG para que possam ser utilizados em sala de aula, no intuito de auxiliar no ato de educar visto que transmite conhecimento para os alunos. Porém, não basta apenas dispor os métodos um após o outro em uma grande apostila e imprimir este material em larga escala. Para que seu entendimento seja facilitado e seu conteúdo seja interessante para aqueles que o utilizarão, há a necessidade da aplicação do design em sua construção.

Conforme cita Caldwell e Zappaterra (2014), uma publicação pode ter diversas funções, tais como: entreter, informar, educar, instruir, comunicar ou mesclar duas ou mais destas funções e, o papel do design editorial é garantir que a mensagem seja entregue da forma desejada pelo autor. Então, além de reunir diferentes métodos que abrangem as mais variadas disciplinas utilizadas em escolas, o projeto visa aplicar o design editorial na publicação resultante destes métodos, se tornando uma estrutura

para que as informações ali contidas sejam lidas e interpretadas e, principalmente absorvida pelos alunos com dificuldades escolares.

## 2.6 Método

Todo projeto de design se baseia em um método para que se alcance o resultado esperado. Segundo Ambrose e Harris (2010), o design é um processo interativo, uma forma de pensar presente durante todas as etapas de um projeto. De acordo com o dicionário Aurélio (2017), a palavra método é originária do latim *methodus*, que significa “o processo racional para chegar a determinado fim”.

Para escolher a metodologia é preciso analisar o tipo de projeto que será realizado. No caso deste projeto a metodologia escolhida foi a de Design Thinking, proposta por Ambrose e Harris (2010), que engloba a nível geral sete etapas: definição, pesquisa, idealização, prototipação, seleção, implementação e aprendizagem.

Tais estágios podem ser explicados abaixo:

1. Definir - definição do problema, objetivos, público alvo e dos “quês” e “por quês” relacionados a ele;
2. Pesquisar - levantamento do funcionamento de um sistema de RPG, estudo de similares de sistemas de RPG existentes e livros didáticos, levantar dados técnicos sobre papéis, impressões, acabamentos, grids e encadernação;
3. Gerar Ideias - utilizar as informações levantadas para gerar possíveis soluções com o auxílio de ferramentas como matriz morfológica;
4. Testar Protótipos - realização de um “filtro” das ideias geradas na etapa anterior e o teste por meio de questionários sobre as alternativas geradas;
5. Selecionar - avaliação dos resultados dos testes elaborados na etapa anterior e escolha da alternativa mais adequada em termos de aplicação;
6. Implementar - desenvolvimento da solução final, com todos os ajustes implementados, de forma completa, impressa e pronta para ser utilizada;

7. Aprender - observação do resultado atingido pela solução final, a fim de averiguar a necessidade de futuros aprimoramentos e/ou modificações.

### 3. Pesquisar

#### 3.1 A Importância do Lúdico no Ensino

É muito comum observar crianças brincando em parques, escolas e dentro de suas casas. Isso é uma atividade que acompanha o ser humano há séculos e já foi base de inúmeros estudos ao longo do tempo. Para Vygotsky e Leontiev (apud PEDROSO, BARRETO, MALAQUIAS, et al, 2012, p.2) o ato de brincar e os brinquedos estão diretamente ligados com o desenvolvimento infantil, principalmente na fase pré-escolar. A criança utiliza as brincadeiras para compreender melhor o mundo a sua volta, adaptando as informações que são recebidas para que possa entendê-las, desenvolvendo suas habilidades motoras e capacidade de raciocínio.

Uma das práticas mais comuns em brincadeiras infantis é o uso da fantasia, onde elas fingem ser quem não são, sendo que seu referencial pode ser seus pais, um profissional ou até mesmo um personagem de seu programa favorito. Ao fazer isto, as crianças adotam comportamentos fora do costume e isto as ajuda a entender como o mundo funciona (PEDROSO, BARRETO, MALAQUIAS, et al, 2012, p.2). Ao fingirem ser um de seus pais, os filhos agirão como eles, imitando suas ações no intuito de entender o motivo por trás delas.

Segundo os autores Pedroso, Barreto, Malaquias et al (2012, p.2) Vygotsky acredita que o brinquedo possa ser uma ferramenta com a qual a criança aprende a agir em busca de conhecimento, dependendo de motivações internas. É importante para os adultos entenderem que a relação entre a criança e o brinquedo deve ter o mínimo de intervenções possível, uma vez que isso possibilita que a criatividade infantil trabalhe mais tranquilamente. Um dos motivos para reforçar essa falta de intervenções é que as crianças enxergam os objetos de forma diferente que os adultos, podendo usar gravetos como espadas, baquetas, e etc. É por meio desta visão diferenciada que a criança explora o mundo, sempre adaptando os estímulos externos para seu universo, cada uma de sua forma.

Ainda segundo Vygotsky (1998) externado por Pedroso, Barreto, Malaquias et al (2012, p.2), o brinquedo fornece a estrutura básica para as mudanças das

necessidades da consciência. O desenvolvimento da criança é determinado pela ação na esfera imaginativa, pela criança de intenções voluntárias, pela formação de planos da vida real e pelas motivações. É de fácil observação que crianças que não têm oportunidade de brincar, possuem dificuldades em se relacionar com o mundo exterior nas diferentes fases da vida. Sendo assim, o ato de brincar se torna responsável por estabelecer a ligação entre a realidade e a mente da criança, servindo como ponte para um desenvolvimento físico e mental saudável, sendo um momento de auto-expressão e auto-realização.

Atividades mais livres como blocos e peças de encaixe, dramatizações e músicas necessitam que a fantasia seja aplicada, estimulando o desenvolvimento da criatividade. Os brinquedos mais didáticos e organizados que exigem algumas regras geram um desafio ao raciocínio da criança, estimulando sua capacidade de desenvolver escolhas de forma lúdica, sem que a criança se dê conta.

Por meio das brincadeiras, a criança busca novas soluções e alternativas de se fazer as mesmas coisas, desenvolvendo sua capacidade de raciocínio, imaginação e compreensão sobre o mundo de forma natural e fluida. Nas escolas e em espaços públicos, as crianças tendem a realizar atividades em grupo, o que também estimula a socialização e a capacidade de realizar tarefas em equipe, habilidades que se demonstram essenciais para o convívio em sociedade.

Segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (MEC/SEF, 1998), a educação infantil trata das crianças até os cinco anos, com o objetivo de prepará-las para sua entrada no ensino fundamental. É dever dos profissionais de ensino estabelecer atividades que estimulem capacidades como, por exemplo: percepção de suas próprias capacidades e limitações, descobertas a respeito do próprio corpo e interesse em cuidados do próprio bem estar e saúde, fortalecimento dos vínculos e relações sociais entre outras crianças e adultos, estimular a curiosidade e a observação a respeito do meio ambiente, expressar sentimentos e emoções por meio de brincadeiras, uso de linguagens (corporal, oral ou escrita) para estimular a expressividade e a comunicação e o conhecimento a respeito de manifestações culturais a fim de implementar o respeito e a valorização da diversidade.

Deste modo, em relação à faixa etária, há certa prioridade nos cuidados e formas de brincar que varia de acordo com a idade da criança. De 0 a 3 anos de idade, as primeiras brincadeiras são as caretas feitas pelos pais e objetos que fazem sons como chocalhos e mobiles que acabam chamando a atenção das crianças. É importante se atentar a peças pequenas que possam ser engolidas e no manuseio a fim de evitar acidentes. Dos quatro aos nove anos, a criança está mais interessada na locomoção e em explorar o espaço ao seu redor, favorecendo o uso de patins, patinetes e das brincadeiras de faz de conta. É sempre importante que os adultos esclareçam as medidas de segurança para que as crianças saibam como utilizar seus brinquedos sem se ferirem. Dos nove aos 14 anos os aparelhos eletrônicos se sobressaem, assim como jogos de tabuleiro e de mesa, onde pode ser contemplado também o jogo foco deste projeto, estimulando o raciocínio e a socialização. Nesta idade é importante estabelecer limites para proteger as crianças de coisas que poderão afetá-las no futuro como o desgaste visual por muitas horas em frente ao computador e acesso a certos tipos de conteúdo na internet.

Há também uma vasta gama de valores que devem ser trabalhados durante a educação infantil para que os alunos estejam prontos para entrar no ensino fundamental e a ludicidade é uma importante ferramenta para se alcançar tais objetivos de forma natural e fluida. O brincar e o brinquedo, quando utilizados da forma correta, funcionam como mediadores entre as crianças e os profissionais da educação na relação de aprendizado. Crianças utilizam estas formas aparentemente inocentes e sem sentido para se localizar no mundo e transferir suas informações para seu próprio universo, gerando uma compreensão geral em seu próprio ritmo.

Ainda que existam estudos e artigos que defendam a ludicidade aplicada para a educação básica, esta prática ainda é vista com certa desconfiança por parte dos docentes, que podem acabar utilizando estes meios de forma inadequada. Porém, é importante que o educador saiba respeitar a individualidade de seus alunos e o ritmo que cada um tem para conseguir assimilar as informações ao seu redor, tendo em mente que a forma natural das crianças assimilarem o mundo exterior é por meio do brincar. O processo, segundo KAMII (1998, p.15) pode ser dividido em três pontos:

1. **Em relação aos professores:** que as crianças possam ser autônomas e através das brincadeiras que a autoridade do adulto seja reduzida ao máximo possível, já que neste momento todos independente da sua idade passam a ser crianças.
2. **Em relação aos companheiros:** que as crianças aprendam a compartilhar e a se colocar no lugar do próximo para que ela saiba o momento de ouvir e de ser ouvida. Desta forma ela aprende a respeitar a si e aos outros.
3. **Em relação ao aprendizado:** que as crianças sejam alertas, curiosas, críticas e confiantes na sua capacidade de imaginar coisas e dizer o que realmente pensam. E também que elas tenham iniciativa, elaborem ideias perguntas e problemas interessantes e relacionem as coisas umas às outras.

O brinquedo é uma ferramenta vital na relação criança/brincadeira e pode ser dividido em estruturado e não estruturado segundo Kishimoto (2012). Os estruturados seriam os brinquedos industrializados, ou que já chegam prontos às mãos da criança e os não estruturados são objetos simples como paus e pedras que ganham novos sentidos nas mãos das crianças. De acordo com Kishimoto (2012), no contexto da sala de aula, o educador deve utilizar os dois tipos de brinquedo para conduzir as atividades a fim de estimular a criatividade, mesmo que precise de regras e condições para tal.

O autor define ainda que jogo é uma atividade lúdica que sugere uma situação estruturada por suas próprias regras e condições. Este tipo de atividade possibilita uma interação social e troca de informações, dentro de um contexto regrado que possibilita às crianças compreenderem e se acostumarem a estarem em um cenário orientado por regras pré-determinadas, estabelecendo ordem e respeito.

A escolha do brinquedo ideal é uma questão que intriga os profissionais da educação e os pais das crianças e há algumas recomendações de Almeida (2012) para tal decisão. A importância do brinquedo deve ser definida pelo desafio que ele proporciona. O brinquedo mais interessante não é o mais bonito ou mais caro, e sim aquele que tem a capacidade de interessar a criança, fazendo com que ela o utilize para auxiliá-la em suas próprias descobertas, desenvolvendo sua criatividade e exercitando sua imaginação. A faixa etária deve sempre ser levada em consideração na escolha do brinquedo, pois cada idade possui suas necessidades e capacidade de entender os estímulos externos. A versatilidade é importante, pois quanto mais

utilidades o brinquedo possuir, maior será a interação da criança com o objeto. Tendo sempre ciência que a mente infantil é capaz de atribuir significados inimagináveis pelos adultos a objetos simples, uma maior versatilidade estrutural do brinquedo pode estimular este comportamento natural, abrindo um leque ainda maior para que a criatividade da criança possa trabalhar e gerar novos estímulos, descobertas e significados para seu brinquedo e o mundo ao seu redor.

### **3.2 Design Editorial**

O design editorial é, como o próprio nome sugere, uma das demais vertentes do design em geral. “Uma forma simples de definir design editorial é tratá-lo como jornalismo visual, e é isso o que mais facilmente o distingue das outras disciplinas de design gráfico e formatos interativos” (CALDWELL e ZAPPATERRA, 2014, p.6).

Geralmente, os conteúdos editoriais têm como objetivo principal transmitir ideias ou contar histórias através da organização e apresentação de palavras e elementos visuais, sendo que cada um possui uma função específica, podendo variar de acordo com seu formato. Um título pode servir para capturar a atenção do leitor, enquanto os elementos visuais se encarregam de dar apoio ao corpo do texto em mídias impressas, assim como o mesmo título pode servir como um *link* para a navegação dentro do site e da notícia em mídias digitais (CALDWELL e ZAPPATERRA, 2014).

Sendo assim, o design editorial tem a função de dar expressão e personalidade ao conteúdo exposto, atrair a atenção de leitores e estruturar as peças de forma clara e coesa, sendo que estas funções devem conviver em harmonia para garantir que o resultado seja algo agradável, útil ou interativo, onde melhor situação se dá na reunião destes três fatores (CALDWELL e ZAPPATERRA, 2014).

Para a melhor elaboração do design editorial é necessário aprofundar em temas paralelos tais como cor, tipografia, papel, acabamento e formato, que serão abordados a seguir.

### 3.2.1 Cor

A cor é resultado da reflexão da luz nos corpos, captada pelo órgão responsável pela visão, segundo o dicionário Aurélio (2017). Basicamente, se trata de um fenômeno dependente da luz e do comportamento de suas ondas magnéticas, sendo processado pelo cérebro, garantindo a capacidade de distinguir tonalidades, mesmo que limitados pela capacidade do órgão receptor. Esta percepção também varia de acordo com as propriedades do objeto, a origem da luz, as condições do ambiente e do próprio observador (NETTO, 2013).

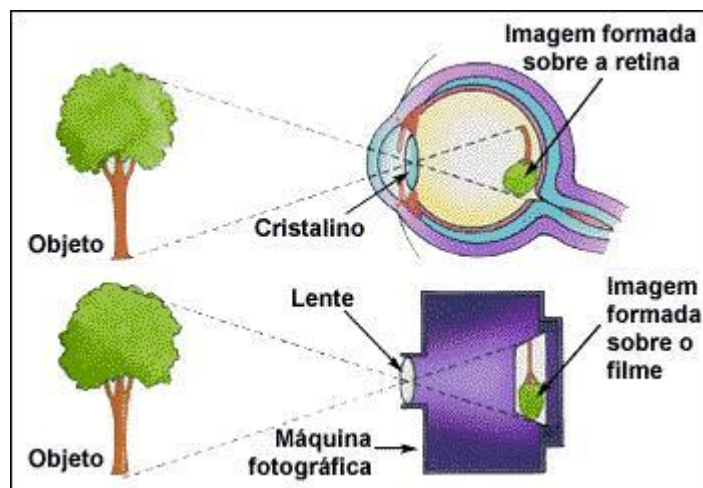


Figura 01 - Recepção da luz pelo globo ocular

Utilizar a cor como um objeto de interpretação e estudo só é possível dentro de um contexto psicológico e cultural, onde fatores como o país de origem, crenças populares, idade, preferências individuais e até mesmo convenções e padronizações são diversificados (NETTO, 2013). Sendo assim, é de vital importância levar o fator “cor” em consideração quando se trata de introduzir um produto novo no mercado, pois isso é capaz de imprimir conceitos pré-determinados para o produto.

Uma análise prévia do público alvo é de extrema importância, pois existem diferenças gritantes entre o significado de certas cores ao redor do mundo, como por exemplo, o vermelho pode representar a paixão, perigo e poder nas culturas ocidentais e celebração, pureza e vida nas orientais; o branco representa pureza e paz no ocidente e está relacionado a temas fúnebres no oriente; o preto geralmente

está relacionado a luto no ocidente e representa confiança e alta qualidade na China (MOTA, 2016).

Os aspectos psicológicos e conceituais não são os únicos fatores a serem considerados em um projeto gráfico, uma vez que de nada adianta utilizar as cores certas na peça se não estão de acordo com os recursos e processos de impressão. O uso de impressoras e/ou monitores descalibrados pode afetar a qualidade final de um impresso, assim como a impressão de um arquivo em máquinas diferentes (NETTO, 2013).

Para diminuir as chances de uma falha técnica, foi estabelecido o *International Color Consortium* (ICC) em 1993. Segundo seu próprio site<sup>2</sup>, ele foi criado para estabelecer um formato multiplataforma capaz de converter os dados de cores criados em um dispositivo no espaço de cores de outro dispositivo, permitindo uma maior flexibilidade para usuários e fornecedores, garantindo a fidelidade das cores dos impressos em relação a seus arquivos originais.

Existem duas principais sínteses cromáticas, a das cores pigmento e das cores luz, sendo a primeira constituída de quatro pigmentos principais: ciano (Cyan), magenta (Magent), amarelo (Yellow) e preto (conhecida como cor chave ou “Key”), e a segunda de três tonalidades derivadas da luz branca: vermelho (Red), verde (Green) e azul (Blue) (NETTO, 2013). Em ambas as sínteses ocorrem a mesclagem de suas cores primárias, a fim de produzir quaisquer outras cores e tonalidades.

A síntese aditiva abriga o padrão RGB e seu uso está relacionado com as propriedades da luz branca. Esta é o somatório de todas as cores do espectro solar, podendo ser dividida em três comprimentos de onda que, somadas parcialmente geram as três luzes primárias do RGB (NETTO, 2013). A síntese aditiva vai desde a ausência de cor (preto) até a soma de todas as cores (branco). “As cores visíveis são

---

<sup>2</sup> **ICC**: International Color Consortium. Disponível em: <<http://www.color.org/abouticc.xalter>>. Acesso em 23 de maio de 2017.

resultado do comportamento do objeto em relação à absorção ou reflexão dessas três luzes (cor luz)” (NETTO, 2013).

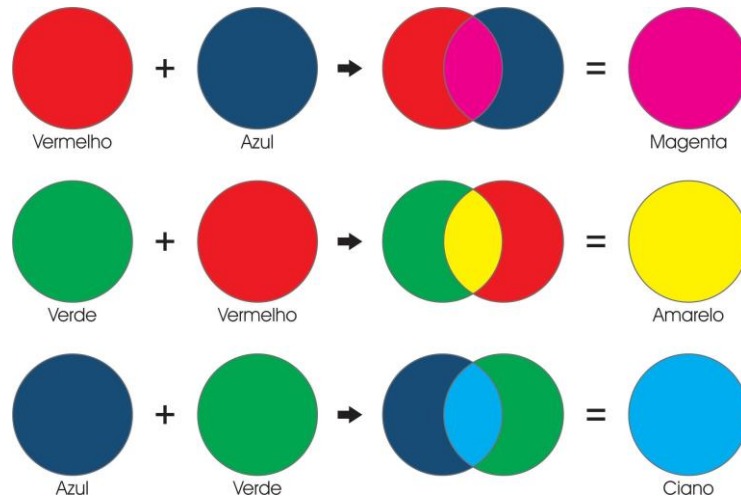


Figura 02 - Síntese aditiva

Como demonstrado acima, a soma das cores primárias da síntese aditiva resulta nas cores primárias da síntese subtrativa.

A síntese subtrativa tem como base três cores pigmentos que absorvem as três luzes do RGB, sendo elas: ciano, magenta e amarelo. O preto é utilizado para realçar as partes mais escuras da impressão e economizar tinta em tons de cinza. O nome “subtrativo” vem do fato de que os pigmentos se mesclam, formando cores secundárias que subtraem dois comprimentos de onda da luz branca, refletindo apenas uma onda (NETTO, 2013).

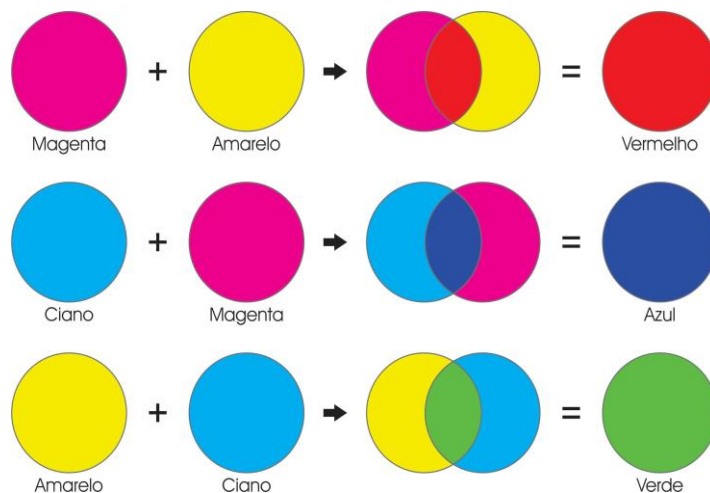


Figura 03 - Síntese subtrativa

A percepção da cor nos objetos se baseia em sua capacidade de absorver ou refletir determinados comprimentos de ondas. Assim, um objeto ciano absorve a luz vermelha e reflete as luzes verde e azul, por exemplo. Considerando a percepção da cor como um fenômeno causado pela incidência da luz em objetos, é possível afirmar que objetos pretos não possuem cor, pois não refletem luz alguma (NETTO, 2013).

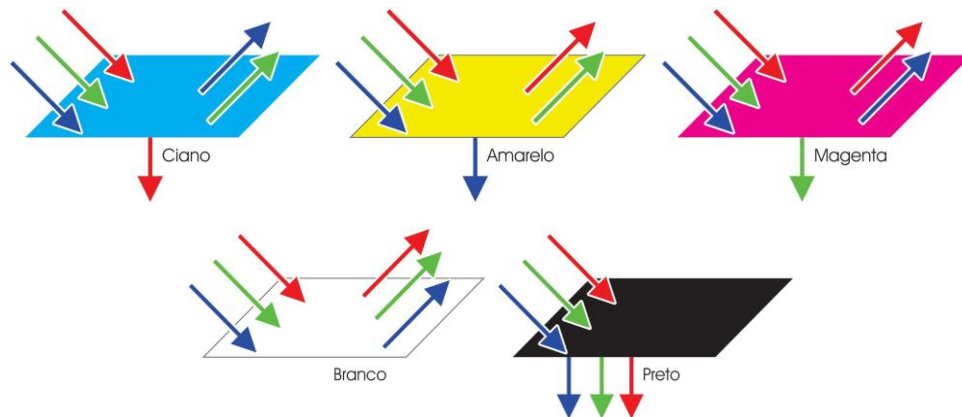


Figura 04 - Reflexão das ondas de luz

### 3.2.2 Tipografia

A tipografia, segundo o dicionário Aurélio (2017) pode ser definida como “um conjunto de procedimentos artísticos e técnicos que abrangem as diversas etapas da produção gráfica (desde a criação dos caracteres até a impressão e acabamento)”. Ou seja, é basicamente uma forma de se mecanizar a escrita para a reprodução de textos em série.

Dentro do design é importante escolher sabiamente a tipografia que será utilizada no texto de uma peça gráfica pelo fato de que o estilo e as formas da tipografia podem contribuir para a criação de uma identidade ou para contribuir para a expressão de certas ideias (NETTO, 2013).

Uma forma de se obter uma compreensão mais profunda a respeito da escolha de uma fonte tipográfica é conhecer a estrutura e os componentes das fontes em geral. Segundo David Arty, no site Chief of Design, glifos são os signos que representam os caracteres a serem reproduzidos mecanicamente. Uma família tipográfica é um conjunto de caracteres que compartilham das mesmas características

de desenho, mesmo em suas variações de peso, inclinação e corpo. Uma fonte é um conjunto de glifos que compartilham da mesma família tipográfica.

A 65	B 66	C 67	D 68	E 69	F 70	G 71	H 72	I 73	J 74	K 75	L 76	M 77
À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Æ	Ç	È	É	Ê	Ë	Ì
N 78	O 79	P 80	Q 81	R 82	S 83	T 84	U 85	V 86	W 87	X 88	Y 89	Z 90
Ñ	Ó	Ô	Õ	Ö	Ø	Ù	Ú	Û	Ü	Ý	ÿ	ƒ
a 97	b 98	c 99	d 100	e 101	f 102	g 103	h 104	i 105	j 106	k 107	l 108	m 109
À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Æ	Ç	È	É	Ê	Ë	Ì
n 110	o 111	p 112	q 113	r 114	s 115	t 116	u 117	v 118	w 119	x 120	y 121	z 122
Ñ	Ó	Ô	Õ	Ö	Ø	Ù	Ú	Û	Ü	Ý	ÿ	ƒ
0 48	1 49	2 50	3 51	4 52	5 53	6 54	7 55	8 56	9 57			
\$ 36	* 42	+ 43	- 44	/ 45	& 46	~ 47	= 48	% 49	" 50	' 51	ÿ 52	# 53
@ 64	_ 65	( 66	) 67	, 68	. 69	; 70	: 71	? 72	! 73	\ 74	75	{ 76
} 125	< 60	> 62	[ 91	] 93	^ 96	^ 94	™ 166	∫ 167	½ 171	¼ 172	μ 230	∅ 157
À 183	Á 181	Â 182	Ã 199	ä 133	å 160	ã 131	ä 198	É 144	Ê 210	Ë 214	Ì 161	Ó 224
ı	ı	—	√	·	,	„	‰	…	À	Æ	Ó	‘
Ô 226	Õ 229	ö 162	ø 147	ó 228	ú 233	û 154	ñ 165	ñ 164	ç 128	ç 135		
’	÷	ı	^	~	€	>	“	Û	«	Ë		

Figura 05 - Glifos de uma fonte

Segundo Arty, além dos atributos que caracterizam um conjunto de glifos como membros da mesma fonte, há também certos aspectos anatômicos que compõem estes glifos, como pode ser observado na imagem abaixo:

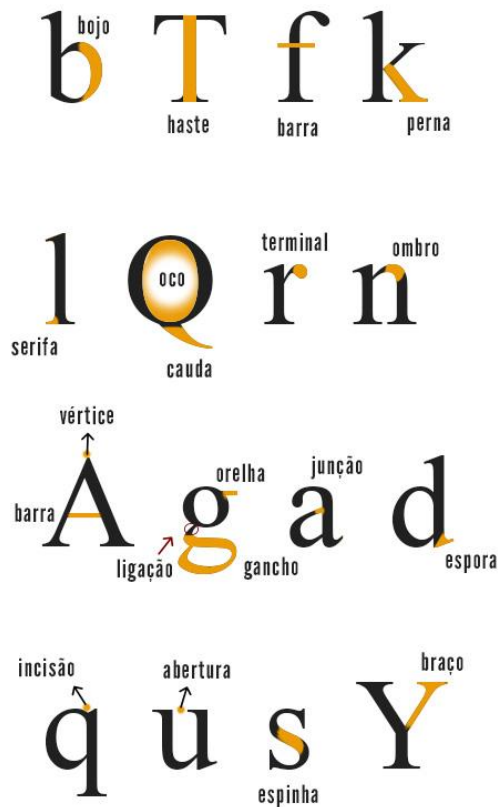


Figura 06 - Anatomia dos glifos

As fontes também podem ser classificadas pelo estilo das características de seus glifos, sendo estas particularidades os aspectos mais determinantes na escolha de uma fonte para uma peça gráfica. Arty diz que as fontes podem ser classificadas em:

Humanistas: “Simulam a caligrafia clássica feita à mão e fazem parte dos primeiros tipos de metal produzidos na Itália e França entre os séculos XV e XVI”.

# Garamond

Figura 07 - Exemplo de fonte humanista

Transicionais: suas serifas são mais agudas e finas, com um acabamento agudo e o eixo vertical levemente inclinado.

# Caslon

Figura 08 - Exemplo de fonte transicional

Modernas: possui o eixo na vertical, com serifas retas e contraste entre as espessuras das hastes.

# Bodoni

Figura 09 - Exemplo de fonte moderna

Mecânicas: “Traço e serifas retangulares. São do século XIX e vieram para uso em propagandas”.

# Clarendon

Figura 10 - Exemplo de fonte mecânica

Grotesco: uma variação sem serifa das fontes mecânicas, originadas no final do século XIX.

# Vectora

Figura 11 - Exemplo de fonte grotesca

Gothic: variação das grotescas, originada nos EUA no final do século XIX com uma leve variação na espessura de seus traços.

# Franklin Gothic

Figura 12 - Exemplo de fonte gothic

Geométrico: não possuem serifas e utilizam formas geométricas como base para sua estrutura.

# Futura

Figura 13 - Exemplo de fonte geométrica

Cursiva: utilizam como base a escrita manual, a fim de reproduzir estas características mecanicamente. Geralmente possuem uma legibilidade complicada.

*Allura*

Figura 14 - Exemplo de fonte cursiva

Fantasia: são tipos diversos com inúmeras inspirações e características, sendo irregulares e possuindo o objetivo de causar um forte impacto visual.

**KILOGRAM**

Figura 15 - Exemplo de fonte fantasia

Gótica: são fontes que procuram reproduzir escritas antigas, como a dos monges copistas e apresentam alta densidade e pouca legibilidade.

Old English

Figura 16 - Exemplo de fonte gótica

Históricos: tipos irregulares e com pouca legibilidade que utilizam como base as escritas greco romanas.

LITHOS PRO

Figura 17 - Exemplo de fonte histórica

Além dos estilos das fontes há algumas recomendações para o uso adequado das mesmas em uma peça gráfica, a legibilidade é um fator de extrema importância, uma vez que textos são feitos para serem lidos, ou seja, não é recomendado utilizar fontes com baixa legibilidade em textos corridos. A hierarquização é um fator utilizado para distinguir a prioridade de leitura dos elementos do texto, diferenciando o corpo do texto do título ou afins e pode ser atingida por separações, variação de cores, tamanhos, pesos e por contraste (ARTY).

É recomendável que os textos possuam seu espaçamento organizado de uma que os caracteres não estejam muito próximos uns dos outros, nem distantes demais, com áreas para respiro entre parágrafos e por isso é importante trabalhar no espaçamento entre linhas e a distância entre os caracteres.

É importante também deixar algumas recomendações de cuidados para não cometer alguns erros na composição de uma peça gráfica. Um ponto que pode

parecer óbvio é evitar a utilização de caracteres muito pequenos, pois podem atrapalhar a legibilidade, prejudicando a transmissão das mensagens do texto. Em contraste com este aspecto, o uso de palavras com todas as letras em caixa alta também não é recomendado, uma vez que textos em caixa alta podem passar a ideia de agressividade. Deve-se evitar, também, o uso de parágrafos com linhas muito grandes ou muito curtas, pois a primeira pode tornar a leitura cansativa e a segunda faz com que os olhos realizem movimentos bruscos e repetitivos, causando desconforto ao leitor. Por último, mas não menos importante, o recomendado é utilizar o máximo de três fontes diferentes na mesma peça gráfica, pois a variação em excesso deixa a peça poluída e quebra a padronização, tornando difícil a criação de uma identidade para a peça (ARTY).

Apesar de todas as recomendações do que fazer e do que não fazer em uma peça gráfica, tudo depende do contexto do projeto, onde é possível que o mais indicado a se fazer seja a quebra das “regras” de bom senso. Ou seja, o mais importante na escolha de uma fonte para um projeto é seu contexto e a mensagem que será transmitida por ele (ARTY).

### **3.2.3 Papéis**

O papel é um fator muito importante dentro de um projeto gráfico, uma vez que mais da metade do custo do projeto provém dele, além do impacto ao meio ambiente causado por sua produção e descarte (NETTO, 2013). Além disso, há uma infinidade de tipos de papel que podem ser utilizados em uma peça gráfica, possuindo diferenças de cores, texturas, espessuras e acabamentos. A escolha do papel certo influencia diretamente no resultado final do projeto.

A gramatura diz respeito ao peso, em gramas, do metro quadrado do papel, variando de 50 a 350 gramas. Quanto maior a gramatura, mais grossa e pesada é sua folha, maior o seu custo e menor é sua opacidade, ou seja, transparência, sendo o contrário para gramaturas menores (NETTO, 2013). Em questão de formatos, os

principais utilizados ao redor do mundo são os A0, B0 e C0 com suas variações decorrentes de metade de seus formatos.

<i>Tamanhos de papel das séries A, B e C da norma ISO 216 (em milímetros):</i>					
série A		série B		série C	
<b>4A0</b>	1682 × 2378	-	-	-	-
<b>2A0</b>	1189 × 1682	-	-	-	-
<b>A0</b>	841 × 1189	<b>B0</b>	1000 × 1414	<b>C0</b>	917 × 1297
<b>A1</b>	594 × 841	<b>B1</b>	707 × 1000	<b>C1</b>	648 × 917
<b>A2</b>	420 × 594	<b>B2</b>	500 × 707	<b>C2</b>	458 × 648
<b>A3</b>	297 × 420	<b>B3</b>	353 × 500	<b>C3</b>	324 × 458
<b>A4</b>	<b>210 × 297</b>	<b>B4</b>	250 × 353	<b>C4</b>	229 × 324
<b>A5</b>	148 × 210	<b>B5</b>	176 × 250	<b>C5</b>	162 × 229
<b>A6</b>	105 × 148	<b>B6</b>	125 × 176	<b>C6</b>	114 × 162
<b>A7</b>	74 × 105	<b>B7</b>	88 × 125	<b>C7</b>	81 × 114
<b>A8</b>	52 × 74	<b>B8</b>	62 × 88	<b>C8</b>	57 × 81
<b>A9</b>	37 × 52	<b>B9</b>	44 × 62	<b>C9</b>	40 × 57
<b>A10</b>	26 × 37	<b>B10</b>	31 × 44	<b>C10</b>	28 × 40

Figura 18 - Proporções dos formatos A, B e C

A nível comercial, o formato A é o mais tradicional no Brasil e o formato B mais comum na indústria gráfica. Segue abaixo as dimensões existentes do formato A, sendo os mais consumidos a variação do A3 ao A5.

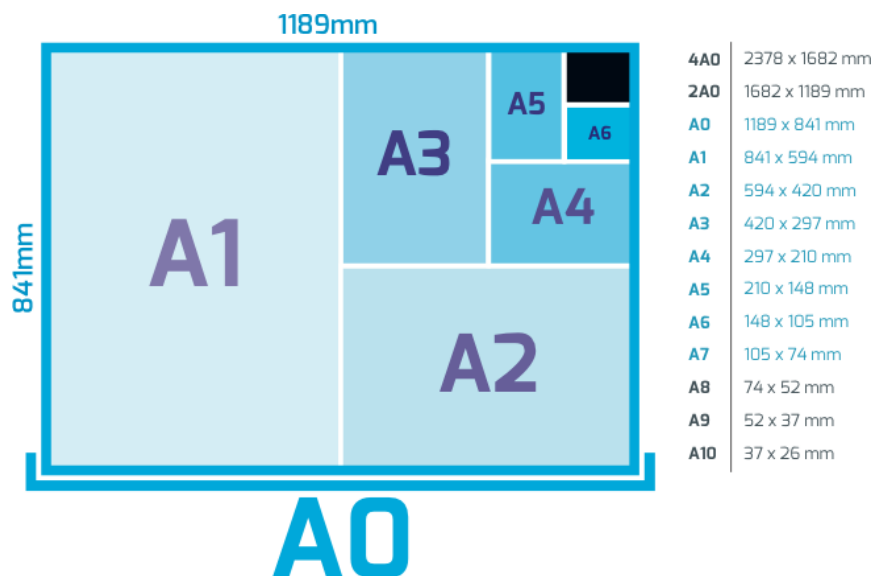


Figura 19 - Proporções do formato A

Dentro do vocabulário gráfico, página se refere a cada face do papel capaz de receber impressão, ou seja, uma folha com duas faces possui duas páginas. Lâmina se refere à folha aberta, antes das dobras e independente da impressão. Ou seja, um folder de tamanho A4 dobrado pode ter quatro páginas de tamanho A5, mas será apenas uma lâmina (NETTO, 2013).

Segundo Netto (2013), papéis em geral são classificados conforme sua gramatura, cor e textura, sendo todos fatores que devem ser considerados para a escolha do papel que será utilizado na peça gráfica, pois todos influenciam no resultado da impressão. Os exemplos abaixo foram estruturados de acordo com os dados levantados por Netto (2013):

Papel Offset: é produzido para ser impresso em grande quantidade, com baixo custo, acabamento liso, branco e lembra o papel sulfite, mas possui uma qualidade superior. É indicado para papel timbrado e peças onde há a necessidade de se escrever algo nelas posteriormente com canetas ou afins.



Figura 20 - Papel offset

Papel Offset Telado: mesmas características do papel offset, porém com textura e gofrado, sendo indicado para calendários, displays, convites, cartões de festas e peças publicitárias.



Figura 21 - Papel offset telado

Papel Reciclado: papel offset produzido com materiais quase 100% recicláveis, com cor parda e maior resistência. Também indicado para papel timbrado e blocos de nota, porém com o diferencial de transmitir o conceito de sustentabilidade.



Figura 22 - Papel reciclado

Papel Couché Brilho: possui um revestimento que garante um melhor comportamento da tinta após a impressão, com um brilho que pode atrapalhar um pouco na legibilidade. É indicado para catálogos, flyers e cartões de visita por sua gramatura e destaque que dá às imagens.

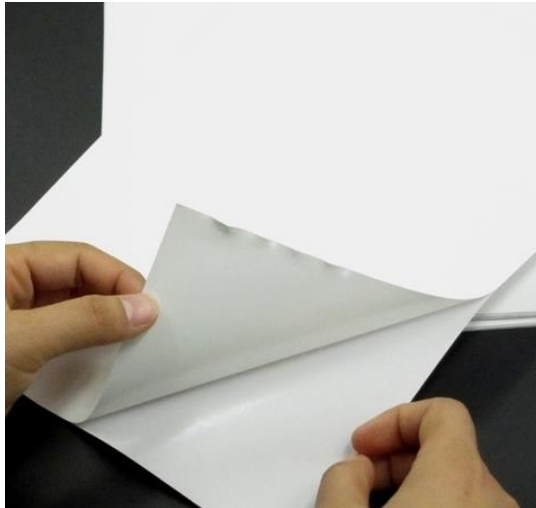


Figura 23 - Papel couché brilho

Papel Couché Fosco: mesmas características do anterior, exceto pelo brilho. Seu acabamento fosco absorve mais luz, deixando a cor mais pura e um ar mais sofisticado, além disso, ele absorve menos marcas de contato. É indicado para cartazes, folders e cartões de visita.



Figura 24 - Papel couché fosco

Papel Cartão Triplex: possui duas camadas de celulose branca, miolo de celulose pré-branqueada e um revestimento de couché em um dos lados. É indicado para capas de livros em geral, embalagens de produtos alimentícios e cosméticos, impressos publicitários e pastas.



Figura 25 - Embalagem de papel cartão triplex

Papel Cartão Duplex: possui duas camadas de celulose pré-branqueada e uma de celulose branca com revestimento de couché. É indicado para capas de livros em geral, cartuchos em geral, embalagens em geral e laminações em micro ondulado.



Figura 26 - Embalagem de papel cartão duplex

Papel Vergê: possui marca d'água, aparência artesanal, folhas homogêneas, resistência das cores à luz e controle colorimétrico. Indicado para impressão offset, papel de carta, envelopes, catálogos, formulários, mala-direta e miolos e guarda de livros.



Figura 27 - Envelope de papel vergê

### 3.2.4 Acabamentos

Acabamentos são, basicamente, processos que garantem alterações físicas no impresso a fim de garantir sua forma final. Eles são utilizados para garantir uma identidade ao impresso, realçar certas características conceituais ou simplesmente para fins estéticos (NETTO, 2013). Sendo assim, segue abaixo a lista de alguns tipos de acabamento, levantados por Netto (2013), para um maior aprofundamento no assunto:

Refile: é o processo de acabamento mais comum, não gerando custos adicionais à produção. Refere-se ao corte do papel para que este atinja o tamanho final da peça gráfica, sendo o responsável por eliminar as margens e marcas de impressão e igualar o tamanho dos impressos.



Figura 28 - Processo de refile

Vinco: é uma marcação realizada no papel, formando um baixo relevo para que a peça possa ser dobrada futuramente pelo cliente, muito utilizado em folders e postais.



Figura 29 - Flyer com vinco

Laminação fosca: é a aplicação de uma película plástica (BOPP), impermeável e fosca, aumentando a resistência do impresso mesmo com a frequência do uso. Minimiza as marcas de gordura ou digitais no impresso e pode disfarçar pequenas falhas em impressões chapadas, mas torna as cores mais opacas e não permite a definição de elementos pequenos e com muitos detalhes.



Figura 30 - Cartão de visitas com laminação fosca

Laminação Brilhante: é a aplicação de uma película (OPP) semelhante à da laminação fosca, porém com um acabamento brilhante.



Figura 31 - Cartão de visitas com laminação brilhante

Plastificação: é a aplicação de duas camadas de plástico, uma em cada face do impresso, com a finalidade principal de aumentar a durabilidade da peça. Sendo mais indicada para papéis com maior durabilidade e não indicada para impressos com cores metálicas, texturas ásperas ou muito chapados.

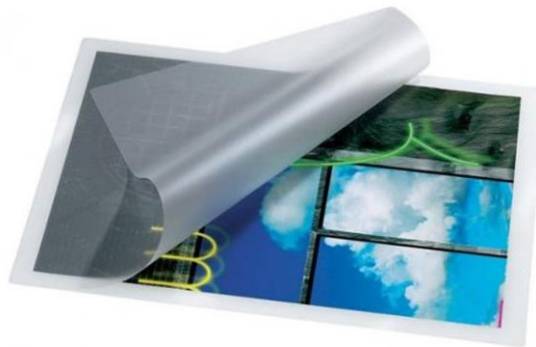


Figura 32 - Impresso plastificado

Verniz: aplicação de uma camada de tinta transparente de alto brilho com fins estéticos, possuindo menor durabilidade do que a laminação. Pode ser feito em toda a superfície do impresso ou em áreas específicas, conhecido como verniz localizado. O processo também é chamado de *coating* e pode ser realizado na própria impressão offset ou em máquinas diferentes, sendo possível sua aplicação em todas as gramaturas.



Figura 33 - Cartões de visitas com verniz localizado

Hot Stamping: tendo como tradução “impressão quente”, consiste na aplicação de películas termo transferíveis de tinta quente, geralmente contendo cores metalizadas, muito utilizado em capas de revistas.



Figura 34 - Cartões de visita com hot stamping

Películas Holográficas: com o mesmo princípio do hot stamping, consiste na aplicação de películas holográficas, geralmente utilizado para selos de órgãos responsáveis por fiscalizações, sendo suas empresas as responsáveis por sua aplicação.



Figura 35 - Selos com películas holográficas

**Relevo Americano:** um processo que adiciona breu à tinta durante a impressão comum. Após isso, o impresso é levado para uma estufa aquecida, onde o breu se expande, criando um relevo com brilho na área impressa.



Figura 36 - Exemplo de relevo americano

**Relevo Seco:** um processo onde o impresso é forçado por uma chapa por pressão, formando um relevo no local desejado do formato da chapa.

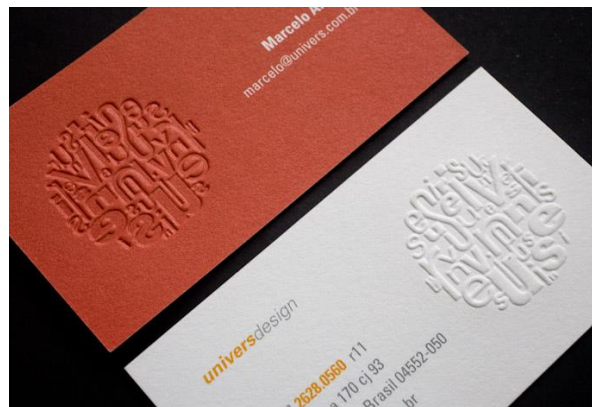


Figura 37 - Cartões de visitas com relevo seco

Encadernação: é um processo que abrange vários métodos com a finalidade de unir várias folhas de um impresso em apenas uma peça, como um livro, revista ou apostila. A brochura (fig.38) é muito utilizada em livros, onde a capa mole é costurada ou colada no miolo através da lombada. A encadernação tipo canoa (fig.39) é a mais utilizada em revistas, onde as folhas são presas através de grampos. A encadernação em espiral (fig.40) é a mais barata e pode ser realizada em papelarias, sendo utilizada em larga escala para trabalhos acadêmicos. A wire-o (fig.41) é a “evolução” da espiral, utilizando arames metálicos ao invés de espirais plásticas. Há também o processo de encadernação térmica (fig.42), onde as folhas são unidas através de colas ativadas por calor, eliminando a necessidade de perfurar os impressos.



Figura 38 - Exemplos de brochura



Figura 39 - Exemplos de encadernação canoa



Figura 40 - Exemplos de encadernação com espiral



Figura 41 - Exemplos de wire-o



Figura 42 - Exemplo de encadernação térmica

### 3.2.5 Formatos

O formato de um impresso é determinado pela relação entre largura e altura da página, podendo ser apresentado de três maneiras: retrato, onde a altura da página é maior do que a largura; paisagem, onde a largura da página é maior do que a altura e quadrado, onde a altura e largura da página possuem o mesmo tamanho (NETTO, 2013). Por questões técnicas, práticas e estéticas, é importante escolher

cuidadosamente o formato da peça gráfica para que este seja conveniente à leitura e ao manuseio, sendo também economicamente viável.



Figura 43 - Tipos de formatos

O formato do livro define as proporções externas; A grade determina suas divisões internas; O layout estabelece a posição a ser ocupada pelos elementos. O uso da grade proporciona consistência ao livro, tornando coerente toda a sua forma (HASLAM, 2007, apud NETTO, 2013, p.100).

Segundo o autor as grades simples definem valores como a largura das margens, as proporções das manchas gráficas, o número, profundidade e comprimento das colunas e o intervalo entre os elementos da composição. Sistemas mais complexos podem conter posições determinadas para títulos, numeração das páginas, notas de rodapé, linhas base para textos, formatos das imagens e etc. Uma boa forma de se alcançar a harmonia entre a mancha e a página é estabelecer a mesma proporção para as duas, o que significa que as larguras das margens não dominam a página de um livro (NETTO, 2013).

Uma boa forma de se começar a decidir os formatos de uma grade é definir e ela será simétrica ou assimétrica. A partir disso, uma das abordagens é a definição de medidas para os elementos da composição, apesar de a maioria dos livros utilizarem formas geométricas como base para a construção da grade. Em geral, há diversas formas de se construir uma grade, mas os principais segundo Haslam (2007) são o diagrama de Villard de Honnecourt que subdivide qualquer formato da página através do traçado das diagonais e o retângulo raiz quadrada que constrói o desenho da grade

com auxílio da interseção entre as diagonais e círculos dispostos no centro da página, utilizando a mesma largura dos retângulos (NETTO, 2013).

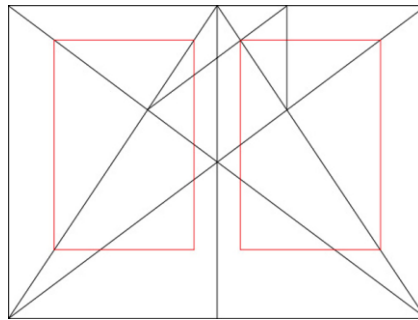


Figura 44 - Diagrama de Villard de Honnecourt

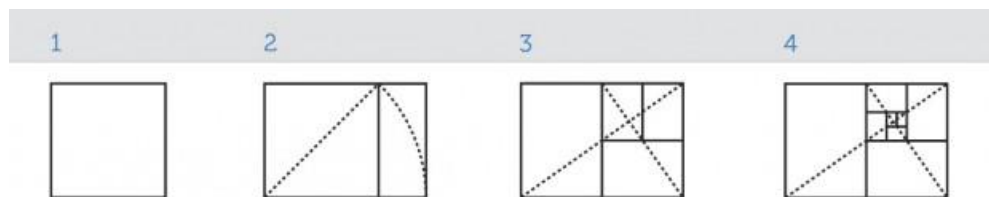


Figura 45 - Retângulo raiz quadrada por etapas

Um dos pontos de destaque em uma grade é sua margem, pois as larguras da margem são responsáveis por posicionar o bloco de texto e os elementos internos em uma posição conveniente ao manuseio, onde o polegar do leitor não atrapalhe sua leitura da peça. Uma de suas principais finalidades é equilibrar a quantidade de texto com o branco do papel, a fim de proporcionar uma leitura agradável (NETTO, 2013). Uma edição econômica de um livro contém 75% de texto e 25% de branco em suas páginas, uma edição normal possui 50% de cada e uma edição de luxo 25% de texto e 75% de branco, pois quanto maior o tamanho das margens, maior o número de páginas e o custo do projeto (COLLARO, 2000; NETTO, 2013).

A medida da margem interna deve ser metade da medida da margem externa, a margem superior deve ter o dobro da medida da margem interna e a margem inferior deve ser mais ou menos o dobro da superior, pois o realce garantido pelas margens é quase o mesmo de uma moldura em um quadro, submetendo-se, assim, às leis de proporções. Sua função é orientar os olhos do leitor através da mancha, desta forma as duas páginas de um livro devem ser posicionadas uma em relação à outra de forma

que o leitor as veja como uma unidade, podendo este princípio ser utilizado em outros tipos de peças gráficas (NETTO, 2013).

Uma imagem deve corresponder ao conteúdo tratado e se adequar ao texto, a fim de transmitir um ou mais significados que serão compreendidos pelo leitor. Imagens não são nada mais do que representações de elementos existentes no mundo real ou conceitos abstratos, que são trazidos à vida por meio das mãos de ilustradores e fotógrafos, sendo complementos essenciais para designers gráficos. Em alguns casos, elas vão além de simples complementos e se tornam um instrumento narrativo para contar histórias apenas com seus recursos visuais, possibilitando leituras abertas e dando margem à imaginação e às interpretações do leitor (NETTO, 2013).

De acordo com Netto (2013), a estruturação de um layout envolve a definição do posicionamento exato de todos os elementos da página, descrevendo o papel de auxílio das grades na montagem do impresso. Dentro dos elementos, se destacam o texto, que deve ser organizado pela ordem de leitura, as imagens, dispostas de acordo com seus significados e representações e os elementos gráficos como linhas, caixas e afins que possuem o objetivo de direcionar os olhos do leitor através da página, ou seja, o layout de uma página é definido por seu conteúdo.

O layout pode ser de texto corrido, muito usado em livros, onde o texto flui de uma coluna à outra, do alto da página esquerda até a base da direita. Seu padrão de leitura é suave, com blocos de textos bem sinalizados logo à primeira vista das páginas, com títulos e cabeçalhos sinalizados ao leitor na virada das páginas (NETTO, 2013).

Layouts que utilizam textos apoiados em imagem são projetados, primeiramente, considerando a ordem natural de leitura do texto, posicionando as imagens posteriormente próximas ao assunto a que fazem referência, pois imagens deslocadas na página eliminam o contexto necessário para que o leitor possa compreendê-las. De acordo com Netto (2013), os recursos visuais atraem mais a atenção do leitor do que o corpo do texto em si, então a posição das imagens é extremamente importante, principalmente pela possibilidade de um diálogo entre as imagens da mesma página.

Algumas peças gráficas utilizam duas ou mais narrativas adicionais em uma mesma página além do texto principal. Estas narrativas geralmente são projetadas em torno da sequência de leitura, padrão que, se usado de forma contínua, habitua o leitor à marginal da página, fazendo com que ele consiga se concentrar em um texto de cada vez, sem distrações (NETTO, 2013).

### 3.3 A História do *Role-Playing Game*

O *Role-Playing Game* - RPG ou jogo de interpretação de papéis é basicamente um jogo onde jogadores criam personagens em um cenário ou tema pré-estabelecido e os interpretam durante toda a atividade, como o próprio nome sugere. Diferente de outros jogos, no RPG não há uma competição, o que resulta em uma experiência sem ganhadores ou perdedores, onde todos os envolvidos trabalham em conjunto para construir uma narrativa, guiados pela trama proposta pelo mestre (PAVÃO, 1999).

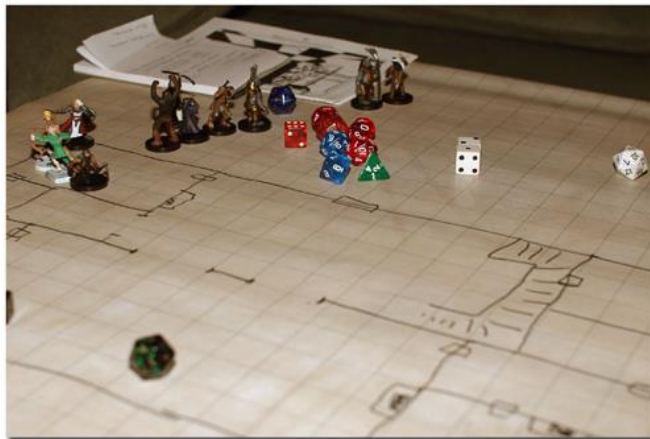


Figura 46 - Tabuleiro de RPG

O jogo pode ser definido como uma narrativa coletiva que é construída enquanto os jogadores se reúnem e interagem entre si, geralmente baseada em sistemas de regras descritas em livros volumosos, contendo também orientações e descrições sobre o universo e as aventuras a serem vivenciadas pelo grupo (PAVÃO, 1999). Porém, o RPG não se limita apenas a aventuras escritas em livros, que são apenas recitadas pelo mestre e seguidas pelos jogadores de forma linear. Não há apenas uma

forma de se jogar, tampouco um sistema de regras e um único cenário. Desde sua criação, o universo do *Role-Playing Game* se expandiu com diversos sistemas de regras, raças, cenários, campanhas e formas próprias de se criar os personagens.

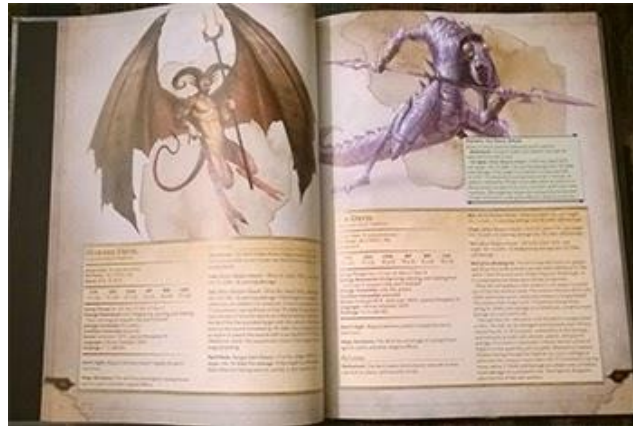


Figura 47 - Exemplo de um manual de RPG

Existem atualmente uma infinidade de sistemas de RPGs, onde muitos são derivados de expansões de sistemas clássicos como *Dungeons and Dragons* ou sistemas criados com a junção de dois ou mais sistemas já existentes. Há aqueles voltados para histórias medievais e fantasiosas (D&D e seus derivados), outros voltados para cenários mais realistas com um foco maior na investigação com toques sobrenaturais (*World of Darkness* e seus derivados), cenários futuristas (3D&T e seus derivados) e até mesmo aqueles que englobam as obras bizarras e surreais de H. P. Lovecraft (*Call of Cthullu* e seus derivados).

Mesmo em um universo de tantas opções como o dos jogos de RPG de mesa, há certas características que os tornam parte do mesmo gênero, e a principal delas é a atuação lúdica dos jogadores que são guiados pelo mestre. Além do aspecto que dá origem ao nome da atividade, a maioria dos sistemas de RPG conta com um mestre, que é o responsável por criar as tramas e descrever o cenário, personagens, inimigos e quaisquer elementos que vierem a interagir com os jogadores ao longo da aventura.

Os jogadores possuem um personagem com equipamentos, atributos e habilidades decididos antes do início da aventura e que variam de acordo com o sistema. Estes personagens adquirem pontos de experiência e dinheiro ao longo das

aventuras para poderem aprimorar seus equipamentos e habilidades, enfrentando desafios cada vez mais difíceis até atingir o ápice da aventura.

Fatores como resultados de combates, danos sofridos ou até mesmo o sucesso de uma ação geralmente são decididos por meio da atuação e da rolagem de dados. Cada sistema de RPG conta com uma quantidade e tipos de dados pré-estabelecidos, podendo se assimilar ou não de seus concorrentes. Todas estas informações, assim como a descrição do cenário e sugestões de aventuras estão presentes nos manuais dos sistemas de RPG, devendo ser lidos por seus participantes antes do começo do jogo.

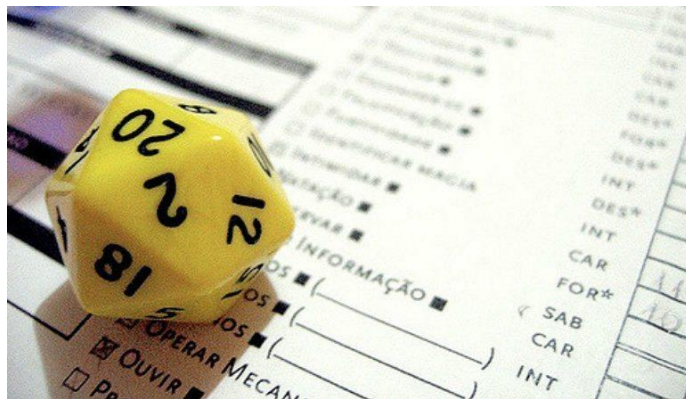


Figura 48 - Ficha de RPG com um dado de 20 lados

Atualmente, há diversas formas de se jogar o RPG, seja presencialmente por meios orais, com interpretação física dos atos ou até mesmo por sites e redes sociais por meio da internet. Porém, como este jogo caminhou do clássico lápis, papel e interpretação e chegou aonde nível atual? Ele não existia até o ano de 1974, onde o mais próximo que as pessoas tinham de um cenário com batalhas imaginárias eram os *wargames*, jogos que utilizavam miniaturas ou tabuleiros e marcadores de papelão para simular batalhas históricas (SHICK, 1991).

O RPG nasceu oficialmente em 1974, tendo como criadores dois fãs de *wargames* e leitores fiéis das histórias fantasiosas de J. R. R. Tolkien chamados Dave Anerson e Gary Gygax. Após muito estudo, os dois conseguiram bolar um sistema incomum para a época que mesclava combates individuais com interpretação (FILHO, 2014). Shick (1991 apud FILHO, 2014, p.37) afirma que Anerson atuava como um árbitro muito dedicado em *Twin Cities*, um *wargame* da época, e que possuía ideias

para algo novo, levando seus jogadores para o passado e explicando como a magia e os elementos daquele universo funcionavam, dando origem a *Blackmoor*, onde os jogadores passariam a ser atores.

Apesar de Anerson e Gygax serem os “pais” do RPG, havia outras pessoas envolvidas neste cenário, como David R. Megarry,

que desenvolveu o jogo de tabuleiro “*Dungeon*”, publicado posteriormente pela *Tactical Studies Rules Inc.* (TSR, a produtora inicial de “*Dungeons and Dragons*”) e relançado pela *Wizard of the Coast* (produtora atual). Tal jogo de tabuleiro fora o que gerou o nome *dungeon* para qualquer desafio, labirinto ou masmorra, sendo eles similares ou não a uma masmorra real. (FILHO, 2014, p. 37).

As ideias de Anerson explodiram o gênero, ainda sem regras pré-determinadas. Ele continuou trabalhando em seu *Blackmoor*, ainda como um árbitro que nem sempre julgava as situações da mesma forma. Em contrapartida, Gary Gygax e Jeff Perren desenvolviam *Chainmail*, um *wargame* com regras simples e de fácil aplicação para ações e combates pessoais, não em tropas. Sua popularidade garantiu uma segunda impressão em 1972 e, graças à popularidade do tema fantasioso incorporado por Anerson, não demorou para que um suplemento de *Chainmail* com o tema fantasioso fosse lançado (SHICK, 1991 apud FILHO, 2014).

Apesar de serem jogados em todos os cantos do mundo, havia revistas que tratavam de *wargames*, onde membros populares eram citados, como Anerson e Gygax, que resolveram juntar as regras simples com a interpretação fantasiosa, estabelecendo de vez o campo para o RPG, onde logo surgiria *Dungeons and Dragons*.

*Dungeons & Dragons* apareceu em janeiro de 1974 em três livretos de regras numa pequena caixa marrom. Ele foi apresentado como um tipo de expansão ao *Chainmail* e continua o subtítulo “Regras para Campanhas Fantásticas Medievais Jogáveis com Papel e Caneta e Miniaturas”. (SCHICK, 1991, p.20, apud FILHO, 2014, p.38).

As regras eram inicialmente complexas e falhas, mas isso acabou motivando os mestres as adaptarem-nas, levando ao surgimento de *Advanced Dungeons and Dragons* e marcando o término da parceria de Anerson e Gygax. O período inicial de

D&D era quase como uma fase de testes, onde havia expansões com regras opcionais, lançadas por Gygax, o que possibilitou as adaptações dos mestres, que acabaram gerando sistemas próprios, inicialmente de formas amadoristas, o que fez a TSR enxergar o potencial econômico de D&D, lançando expansão atrás de expansão (SHICK, 1991 apud FILHO, 2014).

Logo começaram a surgir concorrentes como *Tunnels and Trolls*, de Ken André em 1975, que acabou não se popularizando tanto. Anerson aproveitou a fama de D&D para lançar seu amado *Blackmoor* como um suplemento de *Dungeons* com regras atualizadas e com sua primeira aventura oficial: *Temple of the frog*. Assim como os *wargames*, o mundo do RPG também passou a se comunicar por periódicos, tendo o *Judges Guild Journal* o pioneiro, publicado por Bob Bledsaw em Illinois. Os membros assinantes tinha acesso a novidades, como regras atualizadas, cenários, artigos, aventuras e produtos de difícil acesso como dados poliédricos de várias faces e miniaturas, ainda contando com a permissão de Gygax para a publicação de produtos “aprovados para D&D”. A qualidade dos produtos não era boa, mas o desespero dos jogadores por tais produtos era tanta que eles não se preocupavam com qualidade ou preço (SHICK, 1991 apud FILHO 2014).

Apesar do grande sucesso do clássico D&D, o sistema de combate era muito simples, o que incomodava alguns jogadores e que foi aprimorado com a criação do sistema *Melee (corpo a corpo)*, de Steve Jackson, introduzindo regras para chutes, socos fraturas e afins. A *Fantasy Games Unlimited*, uma empresa rival da TSR, lançou o primeiro RPG de grande escala, *Chivalery & Sorcery* que fez com a história o que *Melee* fez com o combate de D&D, “[...] cobria classes sociais, direitos feudais e obrigações, alquimia, castelos realistas e fortificações, interpretações para invasões sitiadas – todas as nove jardas.” (SCHICK, 1991, p. 24, apud FILHO, 2014).

A próxima etapa evolutiva do gênero de RPG foi a introdução dos temas de ficção científica, devido à popularidade de títulos como *Star Wars* e *Star Trek*, com o lançamento de *Metamorphosis; Alpha*, pela TSR, que basicamente era um suplemento de D&D com elementos futuristas, mas que acabou se mostrando um fracasso de vendas. Porém, o fracasso da TSR impulsionou novos autores neste

cenário, onde *Traveller* de Marc Miller é considerado o primeiro RPG *sci-fi* de sucesso por Shick (1991). O sistema adaptou elementos futuristas simples, o que facilitou a aceitação do público.

Ainda na linhagem evolutiva dos sistemas, o sistema de distribuição de pontos foi incorporado por *Runequest*, o que dava maior liberdade aos jogadores para com seus personagens e que acabou ganhando inúmeros fãs e abrindo muitas portas, como para os primeiros RPGs de heróis da *Champions* e do *Hero System*, também da *Champions* em 1984, utilizado nestes RPGs.

A complexidade dos sistemas estava crescendo cada vez mais e parte dos jogadores sentia saudades dos sistemas mais simples, gerando um desejo saudosista que foi aproveitado pela editora Pacesetter, que publicou *Toons* (jogo baseado em desenhos americanos como Pernalonga e Roger Rabbit) e *Marvel Superheroes* (jogo dos super heróis da *Marvel Comics*) (FILHO, 2014).

O estouro do gênero acabou lançando o RPG para outras mídias, como histórias em quadrinhos e desenhos animados como *Caverna do dragão*, mas o maior impacto ocorreu no mundo dos *video games*. “Alguns jogos iniciais como “*Zork*” eram apenas letras e números numa tela de computador negra, porém outros como “*The Legend of Zelda*” e “*Final Fantasy*” (que traziam imagens de jogo remetendo às aventuras), levariam o RPG ao mundo todo, e o início da discussão entre serem ou não considerados RPGs pela falta do elemento básico do jogo, a interpretação” (FILHO, 2014, p.42). Isso se desenvolveu e se expandiu até chegarmos ao cenário de jogos digitais atuais que costuma aplicar um ou mais elementos de RPG como criação e personalização de personagens, sistema de níveis e distribuição de atributos e outros aspectos, independente do gênero final do jogo.

Desde o papel e um grupo de pessoas com imaginação fértil até os *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPGs), o RPG percorreu um longo caminho, se aprimorando e se adaptando aos desejos de seus jogadores e aos padrões de sua época, sem perder totalmente sua essência. Como o foco deste projeto se trata do RPG de mesa, não há motivos para um aprofundamento na

trajetória do *Role-Play* dentro do mundo dos jogos digitais, pois lá não há a presença tão nítida do principal elemento deste gênero: a interpretação.

### **3.3.1 Métodos Didáticos que Utilizam o RPG**

O RPG tem sido um jogo que rende muito divertimento e horas gastas por pessoas de todo o globo desde a década de 70, como levantado no tópico anterior, mas conforme o tempo se passou, algumas pessoas enxergaram no jogo um potencial para adaptar seu sistema para ser utilizado de forma pedagógica. Com este potencial em mente, alguns artigos foram gerados com o intuito de explorar essa nova possibilidade.

Um grupo de estudantes da UNESP, composto por Ferreira-Costa, Lima, Rodrigues e Galhardo realizou uma pesquisa de campo, com o intuito de aplicar o RPG em salas de aula reais e verificar possíveis mudanças comportamentais e cognitivas nestes alunos. Segundo eles, a aplicação do jogo em sala de aula começou a ser utilizada por alguns educadores nos meados da década de 90.

Utilizavam sua estrutura de jogo, adaptada para viabilizar sua utilização na escola, utilizando-o com os estudantes de modo que as informações adquiridas nas aulas eram necessárias para o prosseguimento da narrativa. Dessa forma o aluno poderia construir conhecimento de maneira lúdica, utilizando na prática os conteúdos transmitidos nas aulas (RIYIS, 2004; MARCATTO, 1996 apud FERREIRA-COSTA, LIMA, RODRIGUES E GALHARDO pg.109).

Estes estudantes reuniram 17 alunos de duas salas da 8ª série do ensino médio, dividindo-os em três grupos, sendo que cada grupo possuía um dos pesquisadores como narrador e supervisor das atividades. O critério de seleção dos alunos foi o interesse e a disponibilidade, mediante a autorização dos pais. Antes do início das campanhas, todos os alunos foram submetidos a testes psicológicos que seriam repetidos ao término da experiência, para averiguar possíveis alterações. Os alunos estudavam em período integral, onde a manhã era dedicada à aplicação comum das matérias e conteúdos escolares e a tarde era reservada para oficinas, onde

aconteciam as sessões de RPG semanalmente com duração de três horas, ao longo de 14 semanas.

Os jogos utilizados durante o experimento foram RPGs para “principiantes”, tendo dois cenários definidos: descobrimento do Brasil e as cruzadas.

Na ambientação do descobrimento do Brasil os alunos podiam interpretar personagens como marujo, timoneiro, padre, degredado, grumete, intérprete, escrivão, fidalgo, soldado, espião, índio ou escravo, além disso, contracenavam com personagens históricos importantes como Pedro Álvares Cabral e Pero Vaz de Caminha. No cenário das Cruzadas os personagens poderiam ser mercenário, arqueiro, cruzado, peregrino, sacerdote, sarraceno, mercador, pregador, paladino ou templário. A escolha do sistema teve como princípio a valorização de aspectos como baixo custo, caso algum aluno viesse a se interessar em adquirir o material, não iria se deparar com algo muito oneroso e distante de suas possibilidades econômicas; e a simplicidade das regras, que são facilmente adaptáveis a qualquer tipo de ambientação (FERREIRA-COSTA, LIMA, RODRIGUES E GALHARDO pg.112).

A partir deste material, foi possível que os grupos explorassem conteúdos históricos, geográficos, mitológicos, culturais, sociais e políticos, sendo possível realizar um paralelo entre passado e presente.

Abordou-se, de acordo com cada cenário, os hábitos alimentares e de higiene, crenças, doenças comuns e suas futuras curas, economia, política, comportamento, descobertas tecnológicas, entre outros aspectos. A partir disso, os alunos eram levados a resgatar essas informações tanto por memória quanto por pesquisa espontânea de Atlas, enciclopédias ou Internet, pois o desenrolar das aventuras dependia do conhecimento dessas informações (FERREIRA-COSTA, LIMA, RODRIGUES E GALHARDO pg.113).

Como resultado, os alunos formaram grupos coesos e quase sem faltas (geralmente apenas por casos de saúde) e demonstraram melhoras significativas na interação, principalmente porque se tratava de alunos que não conviviam no mesmo grupo social, embora fossem das mesmas salas. Os alunos passaram também a demonstrar um comportamento mais assertivo em sala de aula, sendo que o resultado foi mais visível nos alunos tímidos.

Além do artigo voltado apenas para o aprendizado e a verificação dos resultados do ensino por meio do RPG, há outros autores que elaboraram artigos demonstrando

o uso do RPG na administração de certas disciplinas e que valem a pena serem citados.

Ricardo Castro de Oliveira, Alice Helena Campos Pierson e Vânia Gomes Zuin, alunos da Universidade Federal de São Carlos, se uniram em um projeto voltado para o ensino da química através do RPG. Roberto Shiniti Fujii elaborou uma dissertação de mestrado sobre a contribuição do RPG para o ensino da Biologia. Ricardo Ribeiro do Amaral realizou uma dissertação de pós-graduação sobre o uso pedagógico do RPG no ensino da física. Ivanete Zuchi elaborou uma dissertação de mestrado sobre o uso do RPG para o ensino da matemática. Ou seja, o jogo consegue ser adaptado para as mais diversas disciplinas. Estes textos foram apenas citados, pois em geral todos se baseiam no mesmo princípio: utilizar um cenário condizente com o contexto dos conteúdos a serem estudados dentro de um sistema simples de RPG, transformando o conhecimento em provas, buscas ou aventuras para que os alunos aprendam enquanto jogam.

### **3.4 Análise de Similares**

Um livro de RPG é um impresso contendo as regras, o cenário, os detalhes sobre os personagens e às vezes até mesmo exemplos de narrativas para que os jogadores possam seguir durante suas sessões. Ou seja, um livro de RPG voltado para o ensino pedagógico não seria nada além de um livro de RPG, onde suas regras e cenários seriam adaptados para o uso em sala de aula. Dentro deste contexto, um estudo de similares deste tipo de conteúdo deve ser direcionado a livros de RPG já conhecidos no mercado. Para o bom andamento da análise dos similares, serão estipulados alguns critérios de comparação entre os produtos: tipografia, cores, diagramação, formato e conteúdo.

#### **Sistema: Tormenta**

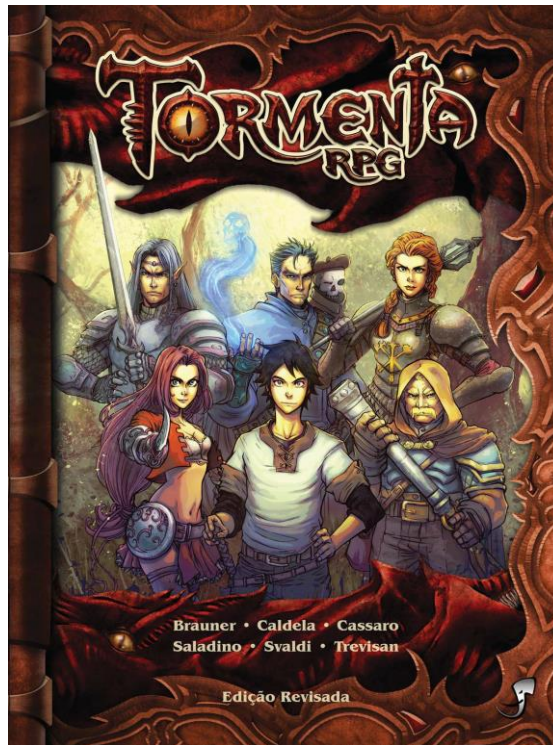


Figura 49 - Capa do manual de Tormenta

9	-1 pontos	15	6 pontos
10	0 ponto	16	8 pontos
11	1 ponto	17	11 pontos
12	2 pontos	18	14 pontos

Após obter seus números usando qualquer dos métodos acima, o jogador escolhe qual associar a cada habilidade — essa escolha depende do tipo de aventureiro que você quer ser. Leia mais adiante sobre raças e classes, para saber quais habilidades são mais importantes.

**Fracassado:** seu personagem é um fracassado caso o total de seus modificadores resulte em 0 ou menos, ou caso sua maior rolagem seja 13 ou menos. Alguém assim não tem aptidão para ser aventureiro. Neste caso, você pode rolar todas as habilidades outra vez.

**Força**  
A Força mede seu poder muscular, sua força física. O modificador de Força será aplicado nas jogadas de ataque corpo-a-corpo ou de ataques corpo-a-corpo ou com armas de arremesso; testes de Atletismo; testes de Força para levantar peso, quebrar objetos e atos similares.

**Destreza**  
A Destreza mede agilidade, reflexos, equilíbrio e coordenação motora. O modificador de Des-

**Sabedoria**  
A Sabedoria representa a percepção e força de vontade, além de seu bom senso, intuição e sentidos. Não é a mesma coisa que Inteligência: enquanto a Inteligência determina sua capacidade de aprendizado e raciocínio, a Sabedoria diz como você percebe o mundo e a si mesmo. Um monge isolado nas Montanhas Sanguinárias, que não sabe ler e nunca teve contato com qualquer cultura, pode ter alta Sab e baixa Int — enquanto um pesquisador arcano muito distraído teria alta Int e baixa Sab.

O modificador de Sabedoria será aplicado a testes de Vontade; testes de Cura, Intuição, Percepção e Sobrevivência.

**Carisma**  
Carisma mede sua força de personalidade, magnetismo pessoal, charme, simpatia, capacidade de persuasão e beleza física. Seu modificador de Carisma será aplicado em testes de Adertrar Animais, Atuação, Diplomacia, Enganação, Intimidar e Obter Informação; qualquer teste envolvendo influenciar outras pessoas ou criaturas.

**Mudando Valores**

plano 1: Habilidades

Figura 50 - Interior do manual de Tormenta

Conteúdo: cenário e sua história, regras, mecânicas, conteúdo para criação de personagens, instruções para o mestre, itens, inimigos e ficha de criação de personagem.

Diagramação: uso de duas colunas de texto com imagens em abundância, que se mesclam ao texto, fazendo com que eu alinhamento “contorne-as”. Uso de elementos gráficos em todas as laterais e caixas e afins para destacar textos e tabelas.

Tipografia: o título apresenta uma fonte fantasia que se remete a elementos medievais; o texto corrido e os títulos internos utilizam uma fonte com serifa e glifos irregulares, variando para negrito e itálico em trechos (mesmo extensos) onde há a necessidade de um destaque em seu conteúdo.

Cores: uso de cores vibrantes, com tons avermelhados e amarronzados em abundância nas primeiras 16 páginas e na capa, passando a ser totalmente em preto e branco a partir daí.

Preço: R\$ 68,00 na Amazon.

Número de Páginas: 320 páginas.

Tamanho: 20,8 x 27,4 cm.

### **Sistema: Mundo das Trevas**

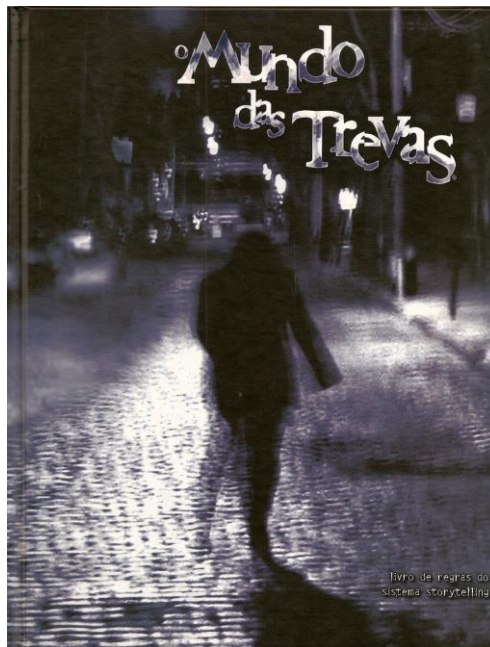


Figura 51 - Capa do manual de Mundo das Trevas



Figura 52 - Interior do manual de Mundo das Trevas

**Conteúdo:** cenário e sua história, regras, mecânicas, conteúdo para criação de personagens, informações sobre o sistema de narrativa, itens, glossário e ficha de criação de personagem.

**Diagramação:** oscila entre o uso de duas colunas de texto e apenas uma em uma página com a predominância da primeira. Há imagens em abundância, assim como elementos gráficos para destacar partes do texto.

**Tipografia:** o título da capa utiliza uma fonte serifada, editada para parecer distorcida ou quebrada. O corpo do texto varia entre uma fonte sem serifa em negrito e uma fonte serifada sem negrito. Os títulos utilizam uma fonte fantasia distorcida que reproduz a ideia de tinta escorrendo.

**Cores:** o manual é inteiramente em preto e branco, com exceção da capa e dos fundos que possuem uma mistura de azul escuro com o preto. Isso realça o teor “assustador” e sobrenatural para o qual o sistema se volta.

**Preço:** R\$ 71,63 na Amazon.

**Número de Páginas:** 224 páginas.

**Tamanho:** 21 cm x 27,5 cm.

## Sistema: Lenda dos Cinco Anéis



Figura 53 - Capa do manual de Lenda dos cinco anéis

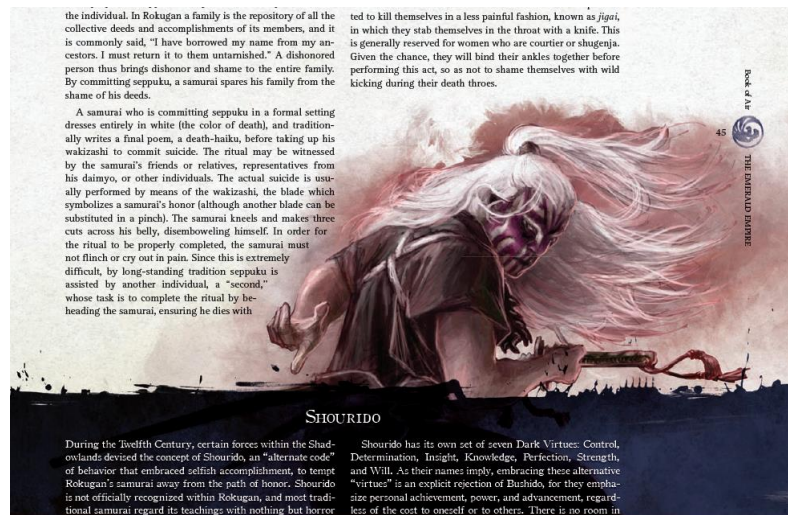


Figura 54 - Interior do manual de Lenda dos cinco anéis

Conteúdo: cenário e sua história, regras, mecânicas, conteúdo para criação de personagens, instruções para o mestre e jogadores, itens e ficha de criação de personagem.

Diagramação: uso de duas colunas de texto em todo o manual, exceto pelo sumário, onde há a presença de três colunas. Há inúmeras imagens e elementos gráficos que complementam o texto, onde em alguns trechos o texto acaba por se alinhar, "contornando" as imagens. O fundo de todas as páginas apresenta texturas

que mudam de acordo com o capítulo, sendo a mais abundante a que se remete a um papiro.

**Tipografia:** os títulos da capa e dos capítulos do manual utilizam fontes manuscritas que geram a ideia de pinceladas fortes e irregulares na formação dos glifos, remetendo também a uma tipografia mais oriental. O corpo do texto utiliza uma fonte simples com serifa, variando para o itálico em trechos destacados. Os títulos das sessões dentro dos capítulos utilizam uma fonte mais trabalhada, sem serifas e com um toque que remete a fontes antigas japonesas.

**Cores:** há cores em abundância em todo o manual, sendo uma obra extremamente bonita por seus traços e paleta que lembram o oriente. Há uma forte presença de tons azulados e avermelhados, principalmente os azulados.

Preço: R\$ 129,90 no Submarino.

Número de Páginas: 404 páginas.

Tamanho: 21,5 x 29,9 cm.

### **Sistema: O Chamado de Cthulhu**

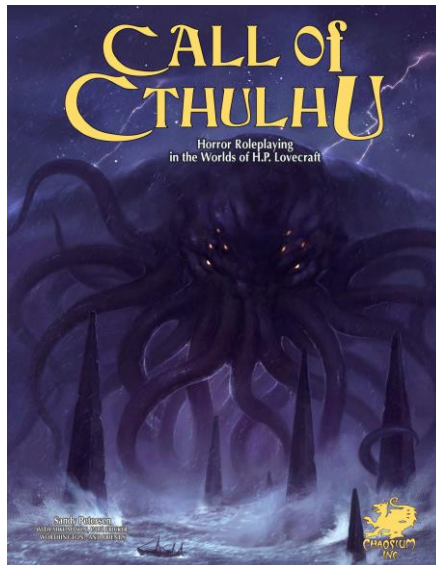


Figura 55 - Capa do manual de O chamado de Cthulhu

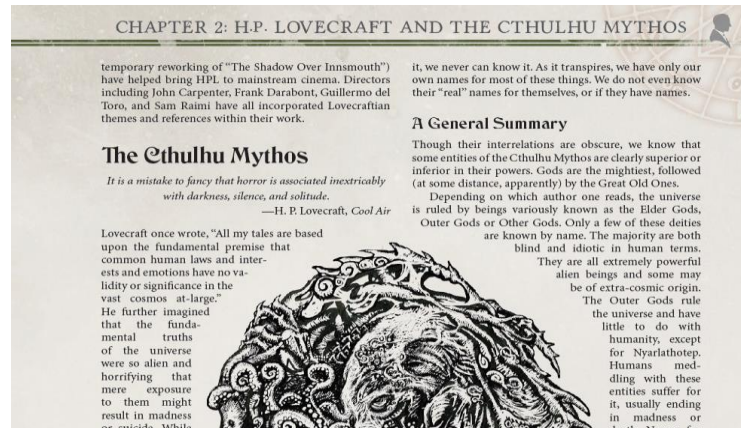


Figura 56 - Interior do manual de O chamado de Cthulhu

Conteúdo: cenário e sua história, regras, mecânicas, conteúdo para criação de personagens, instruções sobre o sistema, itens e ficha de criação de personagem.

Diagramação: uso de duas colunas de texto em todo o manual. Imagens em abundância, se mesclando com o texto em diversas partes. Muitos elementos gráficos para o destaque de partes do texto, e um padrão no cabeçalho de todas as páginas.

Tipografia: a fonte da capa apresenta um estilo irregular, semelhante a fontes antigas greco romanas. O corpo do texto utiliza uma fonte simples serifada que varia para o itálico em trechos destacados. Os títulos são constituídos de uma fonte serifada e distorcida, com várias partes de seus glifos retorcidas, formando espirais e "tentáculos", se remetendo aos temas dos livros de Lovecraft. Há também a presença de fontes manuscritas com a finalidade de simular bilhetes escritos à mão, tudo dentro do contexto do assunto tratado.

Cores: há uma predominância de tons esverdeados e amarelados, porém as cores são bem apagadas nas imagens comuns e utilizam amarelos e verdes fortes em ilustrações mais elaboradas, mantendo o clima investigativo e sobrenatural do sistema.

Preço: R\$ 149,90 na Amazon.

Número de Páginas: 438 páginas.

Tamanho: 21,4 x 27,6 cm.

## Sistema: 3D&T

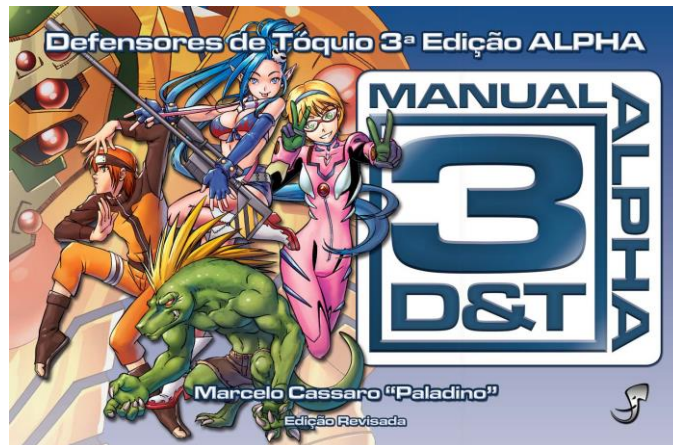


Figura 57 - Capa do manual de 3D&T

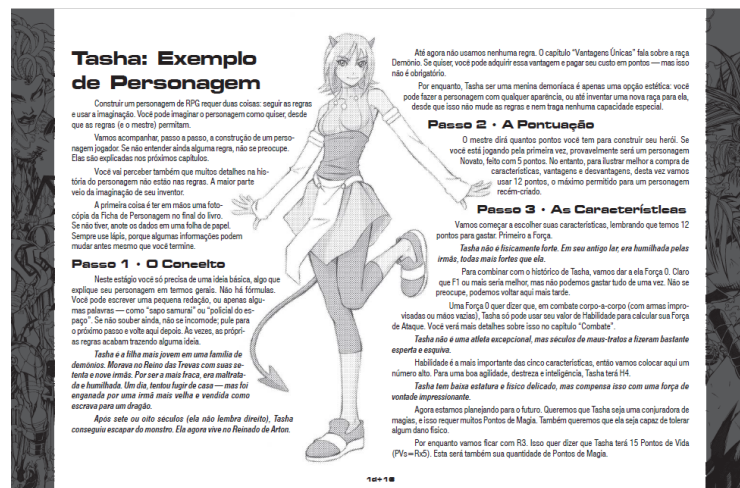


Figura 58 - Interior do manual de 3D&T

Conteúdo: glossário, regras, mecânicas, conteúdo para criação de personagens, instruções para o mestre, itens e ficha de criação de personagem.

Diagramação: o texto alterna entre uma, duas e três colunas ao longo do manual, sendo que a primeira sempre ocupa apenas metade da página, compartilhando seu espaço com imagens e a terceira é utilizada quando há muitas informações a serem transmitidas. Uso de muitas imagens que se mesclam ao texto em algumas partes e elementos gráficos para o destaque de alguns textos, assim como duas margens laterais que permanecem iguais em todas as páginas.

Tipografia: a fonte utilizada na capa é uma fonte mais moderna e sem serifas nem distorções em seus glifos. O corpo do texto utiliza uma fonte simples e sem serifas variando entre negrito e itálico em trechos com destaque. Os títulos utilizam fontes sem serifas e um pouco cartunescas, reforçando a ideia de heróis e futurismo do sistema.

Cores: apenas a capa do manual possui cor, sendo seu miolo inteiramente em preto e branco.

Preço: R\$ 22,80 no Submarino.

Número de Páginas: 144 páginas.

Tamanho: 26 x 16,8 cm.

### Sistema: Dungeons & Dragons 5.0

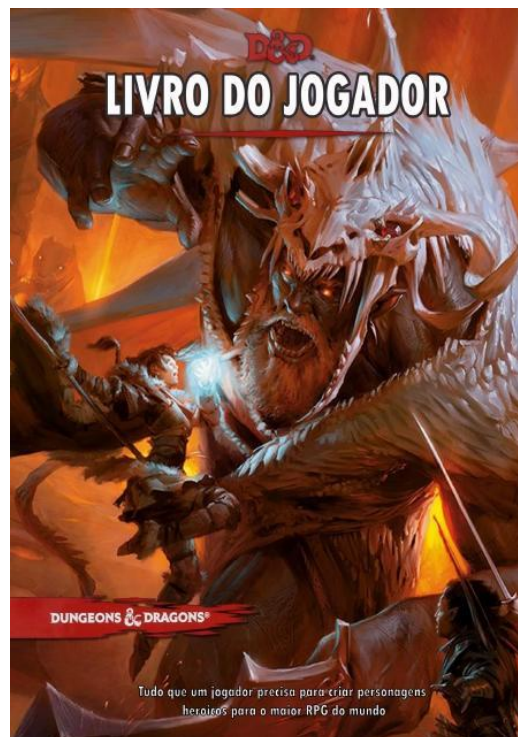


Figura 59 - Capa do manual de Dungeons & Dragons 5.0



Figura 60 - Interior do manual de Dungeons & Dragons 5.0

Conteúdo: cenário e sua história, regras, mecânicas, conteúdo para criação de personagens, instruções sobre o sistema, itens e ficha de criação de personagem.

Diagramação: o texto é disposto em duas colunas durante todo o manual, com uso abundante de imagens que se mesclam com o texto e elementos gráficos.

Tipografia: a fonte utilizada não possui serifa, nem qualquer elemento incomum, parecendo uma fonte bem sólida e sóbria. O corpo do texto possui uma fonte com serifas sutis, quase imperceptíveis, variando entre o negrito e o itálico para dar destaques em alguns trechos. A fonte dos títulos possui uma serifa mais acentuada do que a do corpo do texto, com corpo ligeiramente achatado nas laterais, com uma aparência que se remete a escritas antigas.

Cores: usadas em grande escala, com muitos tons de vermelho e amarelo. O fundo possui uma textura avermelhada que faz referência a pergaminhos antigos.

Preço: R\$ 141,00 na Amazon.

Número de Páginas: 320 páginas.

Tamanho: 21,8 x 28,4 cm.

Em geral, os manuais apresentam conteúdos e formas de apresentação semelhantes, com cores e fontes variando de acordo com a temática do sistema. Para uma análise mais rápida de todos os manuais analisados, foi realizada a construção de uma tabela contendo os elementos presentes nos manuais, de forma mais direta, sem muitos detalhes, pois a análise detalhada foi realizada anteriormente. A presença da tabela tem como objetivo uma leitura mais rápida e uma análise ampla, dispondo os manuais e suas características lado a lado.

### 3.5 Síntese

Com todos os dados importantes para o bom andamento do projeto levantados e os manuais de RPG devidamente analisados, a próxima etapa a se seguir é a síntese. De acordo com o site Significados, síntese é um substantivo originado da palavra grega *synthesis*, que indica uma composição ou arranjo.

Na filosofia, a síntese é uma composição ou reunião das diversas partes de um todo em uma unidade: "unificação". Para Kant, consiste na união do que é dado empiricamente com a experiência objetiva. Para Hegel, é o assumir de entidades opostas (tese e antítese) numa unidade superior (dialética). A síntese filosófica é um processo que procede do simples para o composto, dos elementos para o todo, das causas para as consequências. Quando relacionada com a dialética, a síntese tem como objetivo defender uma tese ou ideia através da argumentação (SIGNIFICADOS).

No contexto do projeto atual, a síntese será um apanhado dos aspectos mais relevantes das informações levantadas e analisadas, a fim de guiar o processo criativo das próximas etapas para que atinja um resultado satisfatório.

O objetivo geral é a elaboração de um manual contendo um método que utiliza o RPG como ferramenta de ensino nas salas de aula brasileiras que será elaborado com base nos artigos recolhidos como material de apoio. À primeira vista, não existiria uma faixa etária específica para a utilização do manual, dependendo apenas da criatividade e da disposição dos professores que o utilizariam. Porém, o método utilizado pelos alunos da Unesp e que foi citado como fonte principal de inspiração

para o projeto, restringe seu público alvo para alunos da oitava série, tornando esse o público alvo do projeto.

Optamos em trabalhar com alunos da 8ª série devido à experiência adquirida em trabalhos anteriores, em que observamos que participantes de séries mais baixas possuíam maior dificuldade de entender a dinâmica do jogo. Este fato deve-se, provavelmente à grande necessidade de abstração no jogo de RPG, esta capacidade de lidar com o abstrato não está muito bem desenvolvida em crianças com pouca idade, por serem muito concretas, apresentam dificuldade em trabalhar com conceitos imaginários (PIAGET, 1993 apud FERREIRA-COSTA, LIMA, RODRIGUES E GALHARDO pg.111).

Em termos de cores, as capas dos manuais analisados apresentam variações na quantidade e nos tons utilizados, dependendo do conceito utilizado em seus sistemas. Tormenta, Dungeons & Dragons e 3D&T são exemplos de sistemas mais tradicionais, abrangendo temas medievais e aventuras futuristas em geral, mais simples. Os outros manuais, por possuírem sistemas e cenários mais complexos e/ou sombrios, possuem menos cores. E termos de imagens, apenas a “Lenda dos cinco anéis” e o D&D 5.0 utilizam imagens coloridas. Por se tratar de um manual voltado para o uso por jovens, é recomendado o uso de cores na capa. Por questão de vitória da maioria, também se torna recomendado o uso de imagens ao longo do manual, sendo que a presença ou não de cores nelas será decidida após geração de alternativas.

As fontes utilizadas nas capas são “únicas”, fazendo parte da identidade do sistema, buscando se adaptar ao cenário utilizado. Em geral, as fontes do texto são simples e serifadas, salvo a de “O chamado de Cthulhu”, que não apresenta serifa. Neste caso, será realizado o uso de uma fonte serifada com alta legibilidade no corpo do texto, deixando em aberto quais fontes que serão utilizadas nos títulos internos e na capa, com a condição de estarem ligados ao conceito do sistema.

É importante ressaltar que o produto final deve ser distribuído em escolas brasileiras, o que significa que o orçamento final não deve ser muito alto. Uma observação dentro dos similares, que possuem cópias em pdf disponíveis na internet para download, é que apenas o manual da “Lenda dos cinco anéis” utiliza uma textura em todas as suas páginas. Isso significa que é possível utilizar o papel offset, além do

formato A4, por seu baixo custo e sua ampla utilização para impressos, sem que haja perda de valor estético ou conceitual no manual.

Em relação a acabamentos, o projeto se torna um pouco limitado à quantidade e tipos que poderiam ser utilizados. Porém, ainda há a possibilidade de utilizar pequenos detalhes na capa e na encadernação. Manuais de RPG geralmente são extensos, então a encadernação pode ser por espirais ou wire-o quando impresso da versão disponível online ou por brochuras, para que o resultado pareça mais com um livro. Há também a possibilidade da aplicação de verniz localizado em alguns trechos da capa.

Os similares contavam, em sua maioria, com duas colunas de texto em seu miolo, o que pode ser utilizado como um ponto de referência para a produção do material final. Em relação à posição das imagens, os manuais geralmente as mesclam junto do texto, fazendo com que as linhas “contornem” as imagens, gerando algumas colunas de texto irregulares. Este é um aspecto a ser analisado melhor por meio de testes durante a geração de grids para averiguar se vale a pena ou não utilizá-lo.

#### 4. Gerar Ideias

Após todo o levantamento e análise dos dados, é possível, enfim, começar a elaboração de alternativas para a solução final do projeto. Para isso, primeiramente foram levantadas as fontes que serão utilizadas no corpo do texto, títulos internos e capa. Seguindo o resultado da síntese, o corpo do texto utilizará uma fonte serifada de fácil legibilidade, para manter a identidade de livros de RPG, sem prejudicar a leitura, levando à escolha da fonte “*Timeless*”, por suas características e possuir assentos e negrito, para poder destacar trechos importantes.

Timeless  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

Figura 61 - Fonte do corpo do texto

Os similares analisados possuem fontes diferentes no texto corrido e no título interno do corpo do texto, então este tipo de característica será mantida. Estes títulos geralmente são mais trabalhados, podendo usar letras distorcidas, ainda que mantendo a legibilidade. Por ser uma fonte de boa legibilidade com glifos ligeiramente irregulares, a fonte “*Old Style*” foi a escolhida para essa posição.

Old Style  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Figura 62 - Fonte do título do texto

A capa simulará livros antigos, fantasiosos para que possa transmitir o conceito básico do RPG, que está interligado com histórias e universos de fantasia medieval. A fonte “*Immortal*” consegue simular estes conceitos, com seus glifos serifados que lembram o estilo de textos antigos e seus pequenos detalhes que se assemelham a

rachaduras ou falhas, o que pode dar a alusão de que o livro é antigo e que sua impressão foi gasta.

Immortal  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Figura 63 - Fonte do título da capa

Antes de elaborar as alternativas de capas, foi realizado um estudo de elementos de referência, originando três painéis semânticos diferentes, como pode ser observado a seguir:



Figura 64 - Painel semântico de capas

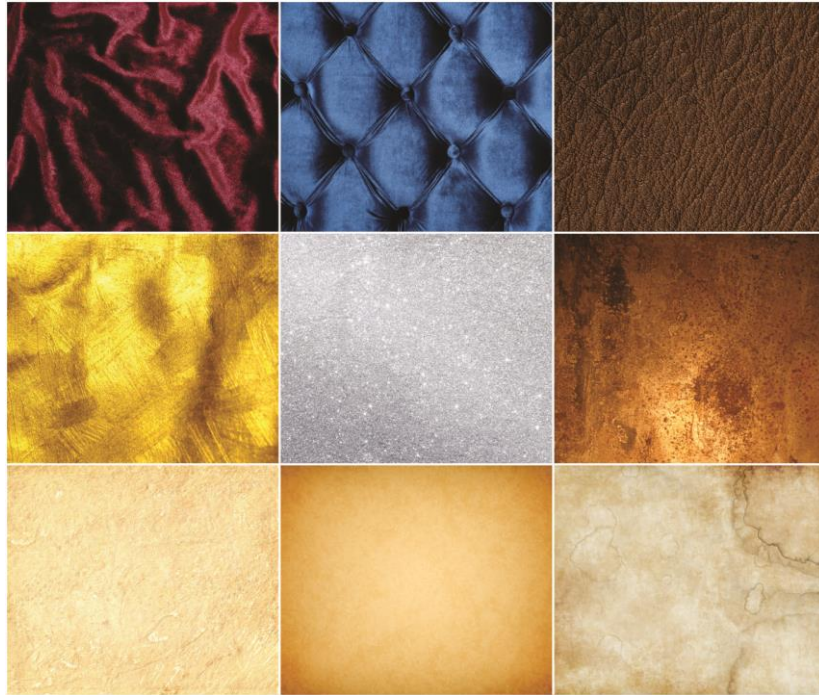


Figura 65 - Painei semântico de texturas



Figura 66 - Painei semântico conceitual

O primeiro painel (imagem 64) resultou de um apanhado de imagens de capas de livros da idade medieval e livros que reproduzem este estilo mais antigo, com capas duras e a forte presença de arabescos, assim como da cor dourada. Seguindo os resultados do primeiro painel, o segundo (imagem 66) conta com texturas a serem utilizadas na capa, nos detalhes da capa e nas folhas internas do manual, respectivamente. O último painel (imagem 67) conta com três pinturas de nobres da época medieval e três imagens de feiticeiros e magos de ilustrações de histórias de fantasia. Este último levantamento foi para capturar as cores predominantes em ambos os cenários: nobreza e magia. Assim, pôde ser notada a predominância de tons avermelhados e do ouro nas vestes da nobreza da época medieval, assim como na ligação da cor azul com a magia elemental.

Seguindo o resultado dos painéis semânticos, o próximo passo foi a produção de elementos isolados para que pudesse ser realizada uma matriz morfológica. Esta ferramenta consiste na criação de possíveis soluções a partir da combinação de alternativas de componentes, formas, cores, texturas, funções e etc, a fim de gerar algo novo (PAZMINO, 2015). Assim, foram elaborados dois tipos de padrões de arabescos e uma disposição do título, ambos os elementos organizados de forma a simular capas de livros antigos, como observado no painel de capas (imagem 64), assim como três tipos de texturas levantados no painel de texturas (imagem 65).



Figura 67 - Componentes da matriz morfológica

Após a definição dos elementos que seriam utilizados na matriz morfológica, restou apenas realizar as combinações possíveis, gerando seis resultados:



Figura 68 - Resultados da matriz morfológica

Foi aplicada uma textura dourada sobre os arabescos para atribuir um aspecto de nobreza à capa, como se o livro em questão fosse um pertence de uma família nobre da idade medieval. O branco na fonte e no título em geral foi escolhido para contrastar com os fundos texturizados de cores fortes, contribuindo para uma melhor legibilidade. O amarelo e o dourado foram cogitados para a aplicação no título, mas

isso acabaria com o contraste, e acabaria mesclando o título aos arabescos, principalmente nas três primeiras alternativas.

Em relação ao *grid*, foi necessário levar a posição das imagens em consideração. Livros de RPG são ricamente ilustrados, mas isso não significa que todas as páginas possuem ilustrações, ou seja, existirão páginas apenas com texto corrido. Neste caso, os *grids* foram elaborados em simetria, onde a margem superior e a direita possuem 2 cm e a inferior e esquerda possuem 3 cm, invertendo os valores nas laterais em suas páginas espelhadas. Estes valores foram decididos para que exista um respiro entre o texto e os extremos do manual, evitando que o ato de trocar de página desgaste a tinta do texto, assim como as partes inferiores servirão para a numeração das páginas. Assim, seguindo os modelos dos similares, as opções de grid foram divididas entre páginas com duas colunas e páginas com três colunas de texto, todas separadas por 0,5 cm de distância umas das outras, como pode ser conferido a seguir, onde os objetos em cinza representam a posição das imagens e as colunas em branco, o corpo do texto:

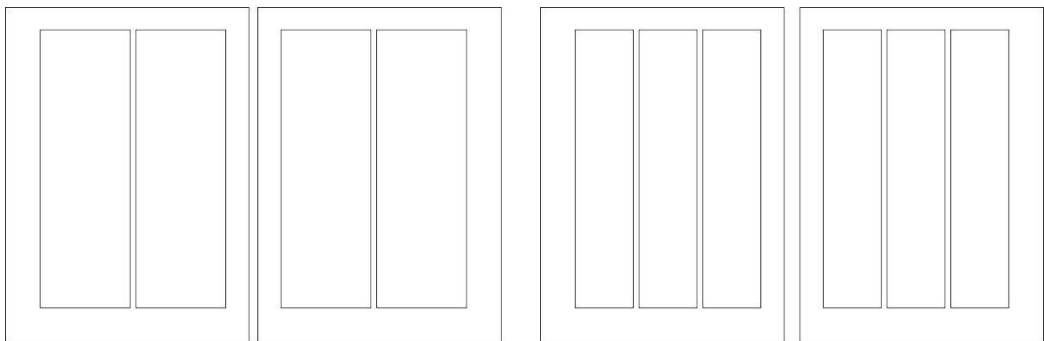


Figura 69 - Páginas somente com texto

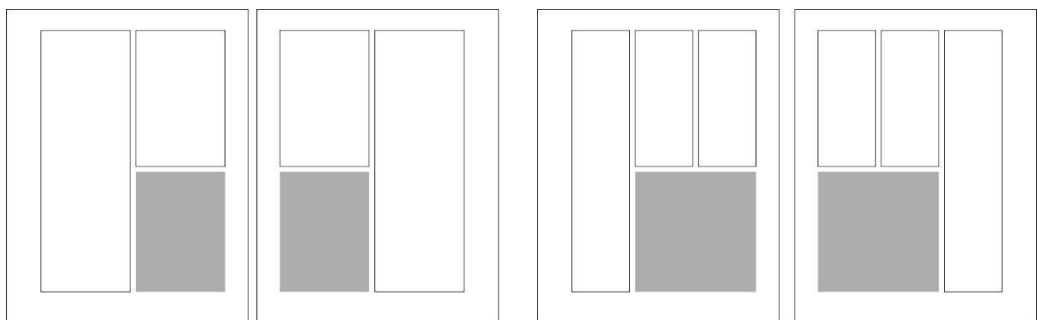


Figura 70 - Páginas com uma imagem ocupando parte das colunas

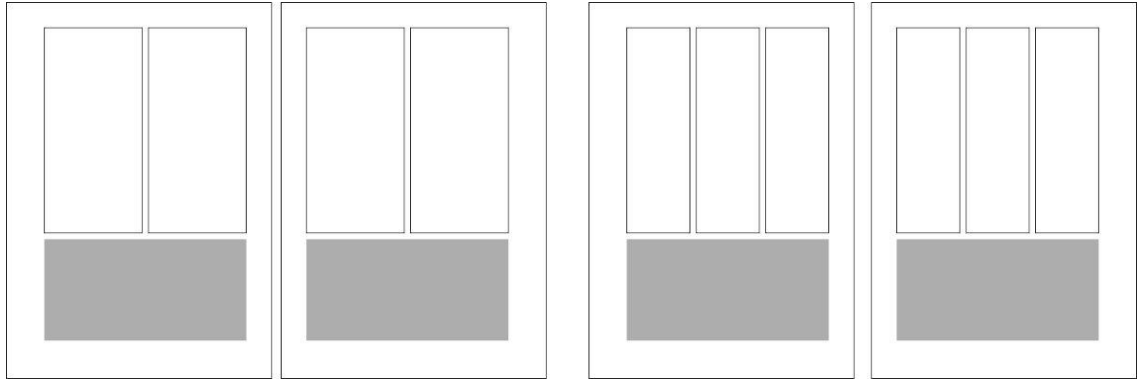


Figura 71 - Páginas com uma imagem ocupando todas as colunas

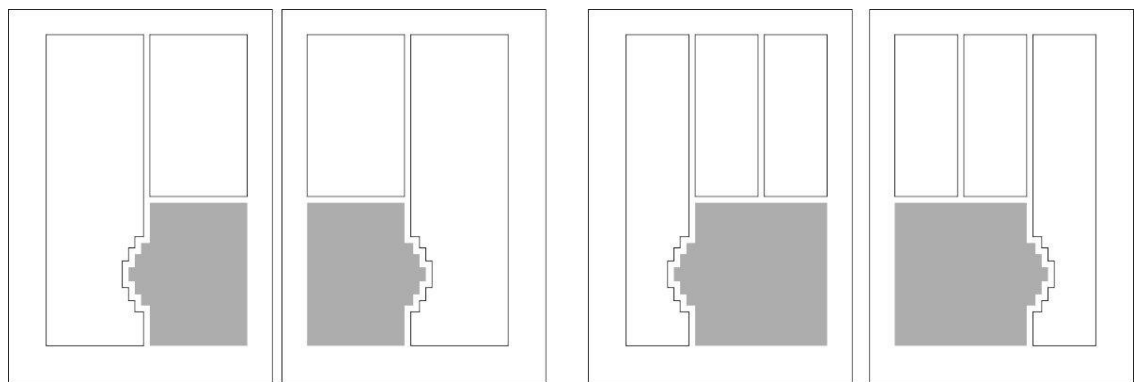


Figura 72 - Páginas com uma imagem “mesclada” com o texto no canto

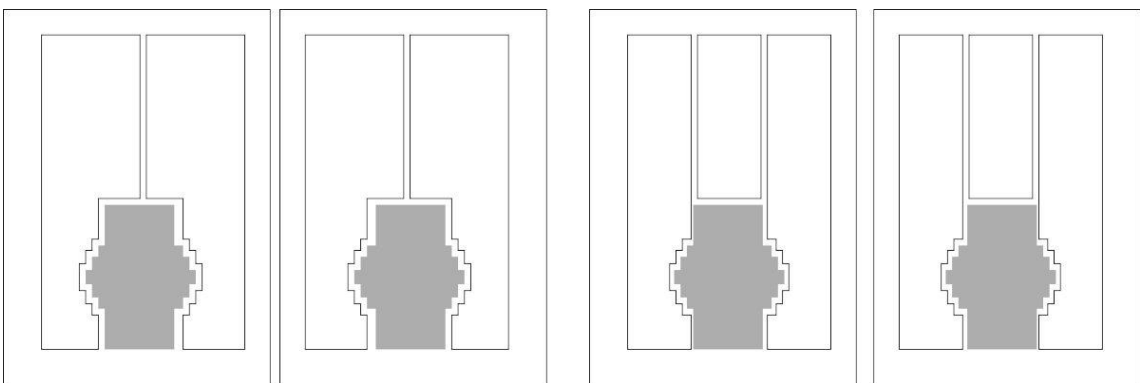


Figura 73 - Páginas com uma imagem “mesclada” com o texto ao centro

A estética geral do livro está baseada no conceito de fantasia medieval, simulando aspectos antigos na capa e nas fontes utilizadas no texto. Neste contexto, seria coerente que as páginas do miolo também respeitassem esse conceito, transmitindo a ideia de que são folhas velhas e gastas pelo tempo. Assim, utilizando as texturas levantadas no painel de texturas (imagem 65), foi possível

elaborar um teste da aplicação das mesmas no interior do manual, utilizando lorem ipsum como texto e uma imagem meramente ilustrativa apenas para ocupar o espaço de uma ilustração do manual definitivo:



Figura 74 - Aplicação de texturas nas páginas do miolo

Um livro de RPG geralmente conta com várias imagens que ilustram os personagens dentro do contexto do sistema, o que não poderia ser diferente para o Livro do Mestre. Assim, foi solicitado para que a ilustradora que seria responsável pelas imagens do manual produzisse dois tipos de traço (um mais oriental e outro mais ocidental) em um mesmo contexto para serem futuramente avaliados.



Figura 75 - Testes de traço das ilustrações

Assim, todos os elementos necessários para realizar a diagramação do manual foram gerados, a fim de passar por uma etapa de testes para definir de vez quais seriam os componentes da sua versão final.

## 5. Testar Protótipos

Uma vez que a etapa de geração de ideias foi concluída, era necessário filtrar estes resultados de algum modo para que o melhor resultado final fosse alcançado. Para isso, foram realizados testes sobre as alternativas gráficas geradas e sobre a recepção de alunos e professores sobre o tema do projeto, assim como algumas especificações.

Primeiramente, as alternativas referentes à capa, à textura interna do miolo e às ilustrações foram testadas por meio de uma matriz decisória, que consiste em estabelecer critérios de avaliação, cada um com um peso, para uma alternativa e a disponibilizar para o público, para que possam dar notas de um a cinco (PAZMINO, 2015).

Assim, os critérios foram definidos como: uso das cores, composição, estética, legibilidade, destaque e fidelidade para as seis alternativas de capa uso das cores, estética, legibilidade, destaque e fidelidade para as três alternativas de textura para o miolo uso das cores, estética, destaque e influência cultural para as duas alternativas de traço para as ilustrações do manual.

Com os critérios definidos, foi criado um questionário em formato de formulário do *google* e seu *link* foi disponibilizado por uma semana e meia, contemplando 32 resultados, onde era possível deixar comentários escritos em cada etapa (capa, miolo e ilustrações), onde os resultados podem ser conferidos a seguir:

Capa 1		Capa 2		Capa 3	
Uso das cores	103	Uso das cores	115	Uso das cores	104
Composição	214	Composição	232	Composição	224
Estética	224	Estética	236	Estética	230
Legibilidade	232	Legibilidade	242	Legibilidade	242
Destaque	333	Destaque	351	Destaque	357
Fidelidade	244	Fidelidade	248	Fidelidade	230
Total	1350	Total	1424	Total	1387

Capa 4		Capa 5		Capa 6	
Uso das cores	103	Uso das cores	115	Uso das cores	103
Composição	210	Composição	218	Composição	208
Estética	188	Estética	208	Estética	206
Legibilidade	244	Legibilidade	256	Legibilidade	248
Destaque	279	Destaque	339	Destaque	306
Fidelidade	226	Fidelidade	244	Fidelidade	220
Total	1250	Total	1380	Total	1291

Figura 76 - Resultado da votação para a capa

Textura 1		Textura 2		Textura 3	
Uso das cores	102	Uso das cores	98	Uso das cores	103
Estética	100	Estética	100	Estética	107
Legibilidade	327	Legibilidade	303	Legibilidade	321
Destaque	100	Destaque	100	Destaque	104
Fidelidade	220	Fidelidade	202	Fidelidade	216
Total	849	Total	803	Total	851

Figura 77 - Resultado da votação para a textura do miolo

Traço 1		Traço 2	
Uso das cores	226	Uso das cores	214
Estética	318	Estética	318
Destaque	109	Destaque	105
Influência Cult	108	Influência Cult	106
Total	761	Total	743

Figura 78 - Resultado da votação para o traço da ilustração

Além dos aspectos referentes ao design editorial envolvido na criação do manual, há também o impacto que ele poderia ou não causar entre alunos e professores de salas de aula de verdade. Para isso, foram realizados dois questionários utilizando os formulários do *google* com perguntas semelhantes, mas um deles era direcionado a professores e o outro a alunos.

Cada formulário contava com cinco perguntas, onde foram recolhidas quarenta e duas resposta de alunos e oito resposta de professores, como pode ser observado a seguir:

Qual formato de preferência para a impressão do manual?

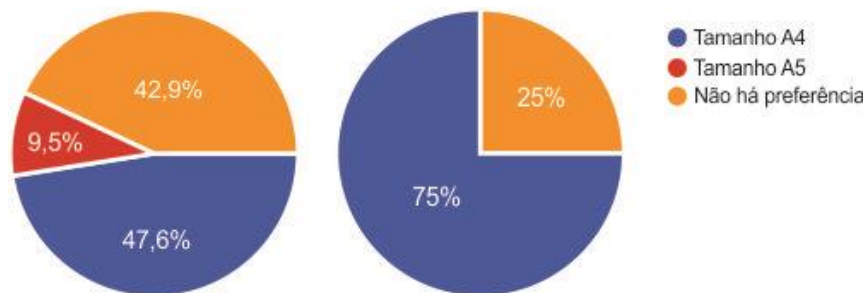


Figura 79 - Resultado da votação da pergunta nº 1

Acredita que o ensino lúdico é eficaz?



Figura 80 - Resultado da votação da pergunta nº 2

Acha que seria interessante a utilização d RPG em sala de aula?

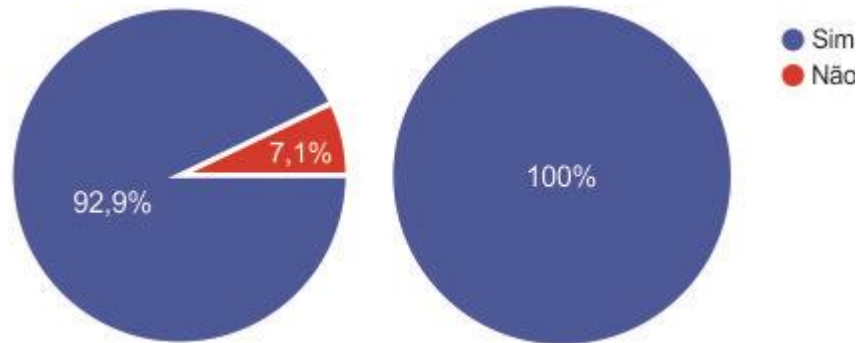


Figura 81 - Resultado da votação da pergunta nº 3

Gostaria de utilizar o manual em suas aulas?

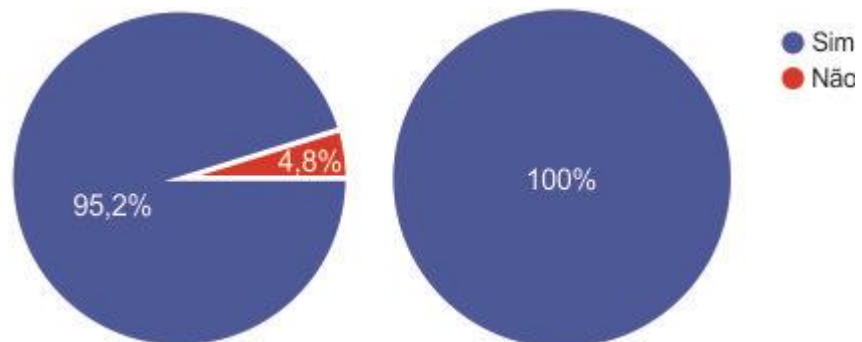


Figura 82 - Resultado da votação da pergunta nº 4

Acha que o manual deveria estar em posse apenas do professor ou também dos alunos?



Figura 83 - Resultado da votação da pergunta nº 5

As pesquisas realizadas coletaram dados suficientes para atestar a relevância do projeto e para definir a combinação mais adequada de componentes para serem mesclados e formarem a alternativa final. Os testes foram realizados desta forma para que o público pudesse ter uma participação significativa dentro da produção do manual. Isto se torna um aspecto interessante, pois a finalidade do projeto é melhor atender este público.

### 6. Selecionar

O recolhimento de dados da etapa de testes foi essencial para a seleção de uma alternativa adequada para atender as necessidades de alunos e professores das escolas brasileiras. Neste contexto, os critérios utilizados para a escolha e aprimoramento das alternativas dos componentes do projeto foram as pesquisas realizadas na etapa anterior, levando em consideração os comentários dos participantes.

Sendo assim, as alternativas escolhidas por meio da matriz decisória nas categorias de capa, textura do miolo e traço das ilustrações foram as seguintes:

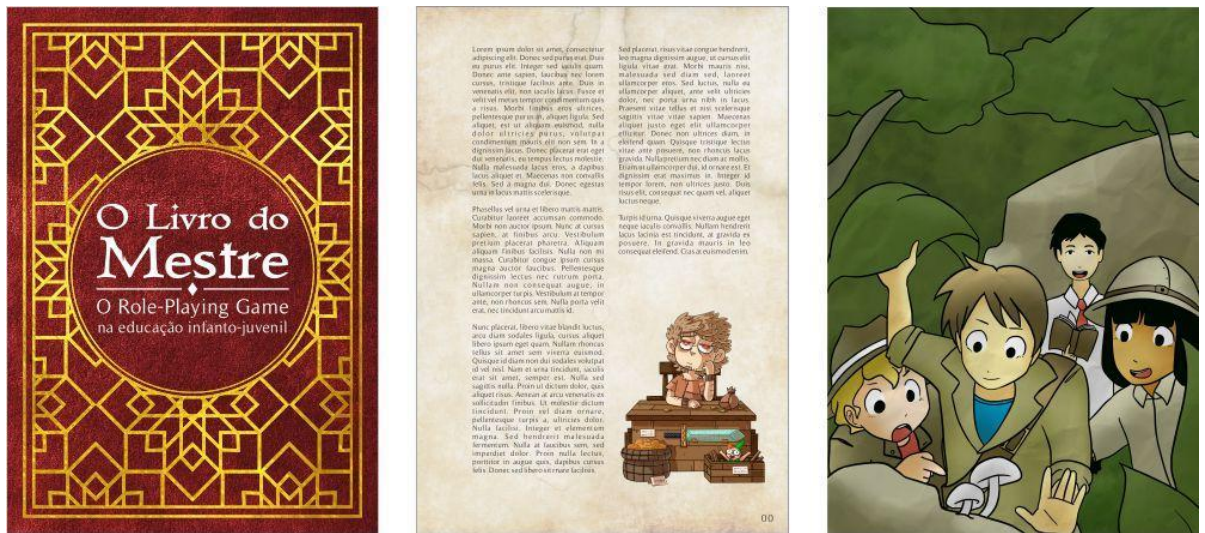


Figura 84 - Alternativas escolhidas pela matriz decisória

Alguns dos comentários dos participantes envolviam a legibilidade do título da capa e do texto do miolo, onde sugeriram a aplicação de uma borda nas letras do título, assim como que ele fosse diminuído para aumentar a área de respiro entre ele

e o círculo dourado ao seu redor. Em relação ao miolo, sugeriram que sua transparência fosse aumentada, a fim de garantir que a legibilidade do texto não seria prejudicada pela textura, mas sem que seu efeito fosse perdido.

Em relação às ilustrações, foi discutido sua aplicação dentro do manual com a ilustradora sobre o uso das cores em todo o manual. Voltando à análise de similares nota-se três casos em relação a esta situação: uso de cor em todas as ilustrações, uso de cor em apenas algumas ou a total ausência de cores. A fim de respeitar o conceito de que o manual seria um antigo livro da época medieval, foi decidido que apenas duas ilustrações seriam totalmente coloridas, deixando as demais em tons de sépia para combinar com a textura.

Ainda com base no resultado das pesquisas realizadas, foi possível definir o formato A4 para o manual, pois foi a preferência de alunos e professores. A escolha é compreensível, pois as escolas costumam adotar este formato para a produção de suas apostilas. Outro aspecto importante levantado foi a preferência quase que unânime de que o material deveria estar em porte não apenas do professor, mas de todos os alunos envolvidos na atividade. Assim, com todas as alternativas escolhidas, resta apenas implementar as modificações e produzir o manual.

## 7. Implementar

As alternativas foram escolhidas, restando apenas algumas modificações a serem implementadas, assim como a diagramação do conteúdo e sua finalização para a impressão de um mock up definitivo.

No total, o conteúdo do manual ficou com trinta e três páginas contendo informações sobre o RPG e a relevância de seu uso como ferramenta pedagógica, instruções de como se joga e como se cria um personagem, assim como detalhes sobre as classes e todos os elementos que compõem o sistema e suas regras, contendo, também, duas sugestões de cenários e como iniciar aventuras neles para mestres iniciantes.

Como definido pela pesquisa, o manual deveria estar à disposição de todos os alunos das salas que fossem utilizá-lo. Porém, a versão final possui capa dura e páginas coloridas, o que, segundo uma pesquisa de orçamento, poderia lhe render o preço de cerca de trinta reais por manual. O valor pode não ser alto para alguma escolas, mas para facilitar ainda mais sua implementação, será disponibilizado em conjunto com a versão de capa dura, uma versão em pdf para que as escolas ou os alunos possam imprimir da forma que acharem mais adequada, assim como um pdf com a ficha de personagem e um dado de vinte lados com a recomendação de que o último seja impresso em um papel de maior gramatura que o sulfite comum, para que possa ser montado com mais facilidade.



Figura 85 - Ficha de personagem e dado de 20 lados

As especificações técnicas foram definidas e as mudanças, implementadas. As sugestões dos comentários foram acatadas, garantindo maior legibilidade ao projeto. Com a capa definida, a lombada e a contra capa foram produzidas com base no mesmo conceito de todo o restante do livro, onde a lombada utilizou parte dos arabescos dourados da capa com o nome do livro ao centro; e a contra capa utilizou apenas as molduras externas douradas da capa, não contendo nenhum texto para simular um livro antigo, como pode ser observado a seguir:

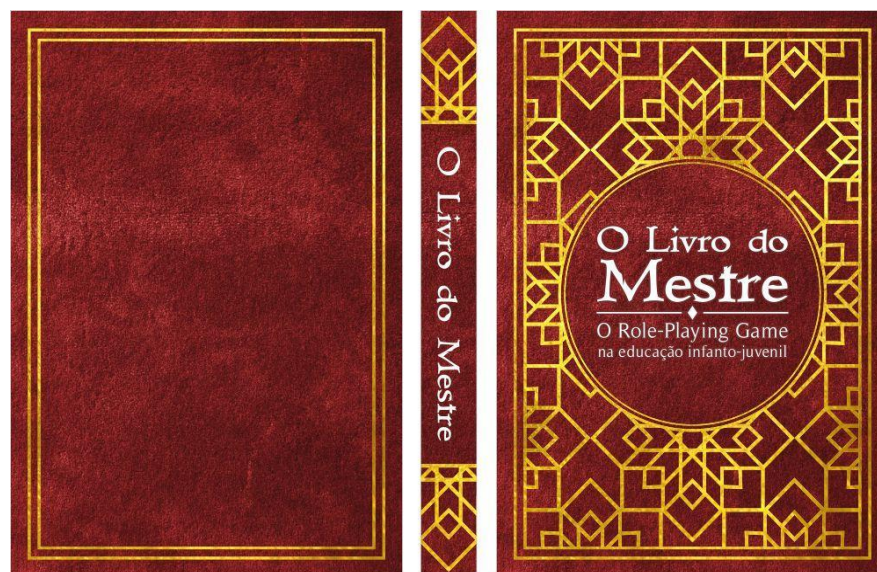


Figura 86 - Versão definitiva da capa

Em relação à diagramação do livro, foi utilizado o modelo de duas colunas, com a preferência para o uso da imagem na parte inferior direita da página, salvo em casos específicos como nos cenários, no sumário e na lista de equipamentos.



Figura 87 - Exceções da diagramação



Figura 88 - Demais páginas

Assim, restava apenas finalizar o arquivo e enviá-lo para a produção do mockup final. Um orçamento foi realizado com uma gráfica online, onde a partir de cinco mil unidades, o modelo poderia ser feito pela quantia de vinte e quatro reais, aproximadamente. Sendo que as especificações seriam capa dura e colorida com

laminação fosca, miolo colorido impresso no papel offset 90 gramas com entrega para todo o país, pronta para ser utilizada em escolas que se interessarem pela proposta.

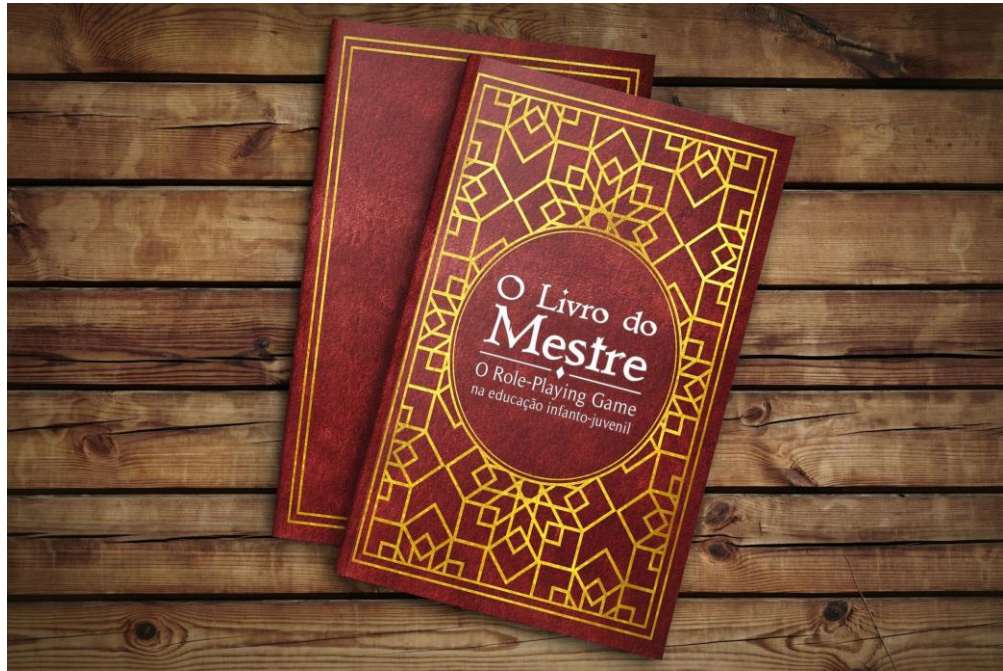


Figura 89 - Mockup digital da capa



Figura 90 - Mockup digital do miolo

## 8. Aprender

Após o término da criação e implementação de um projeto, o método *Design Thinking* de Harris e Ambrose (2010) ainda contempla uma última etapa que trata da verificação do resultado final. Para este projeto específico, o ideal seria um teste aplicado em uma sala de aula de verdade.

Professores de Itatiaia, Volta Redonda e Resende foram informados sobre o conteúdo do manual e sobre a intenção do projeto, assim como tiveram acesso ao material em sua forma final digital e mostraram interesse na iniciativa. Porém, segundo eles não seria possível testar devido ao final do ano letivo ser corrido e muito atarefado para eles.

Porém, no dia 18 de novembro houve o Primeiro *Meet Up* do Núcleo Sul Fluminense da Rede de Aprendizagem Criativa, um evento de professores para pessoas interessadas na educação brasileira e com a mente aberta para métodos mais criativos de se lecionar. Foi possível comparecer a este evento, onde não era possível expor o projeto na forma de uma apresentação formal.

Com um manual impresso em preto e branco e encadernado em mãos apenas para fins de demonstração, foi possível conversar de maneira informal com parte destes professores sobre o projeto. Todos demonstraram interesse e deram sugestões sobre o futuro do manual.

As sugestões seriam focar na distribuição comercial, registrando o manual na Fundação Biblioteca Nacional e revisando-o com um profissional especializado em linguística a fim de eliminar todas as chances de um professor de português encontrar erros de digitação, semântica ou gramática no texto. Outra sugestão foi a de que ele poderia ser um substituto para deveres de casa de alguma forma, o que levaria a profundas mudanças no conteúdo.

Por se tratarem de opiniões de profissionais da educação, todas as sugestões são válidas e serão levadas em consideração em uma possível segunda edição do Livro do Mestre.

## Conclusão

Este projeto tinha como objetivo principal a elaboração de uma apostila didática baseada em métodos de RPG, o que acabou gerando “O Livro do Mestre: o Role-Playing Game na educação infanto-juvenil”, um manual de RPG com um sistema simples e classes adaptadas para o uso didático.

Para alcançar este objetivo foi necessário cumprir todos os demais objetivos operacionais, realizando uma pesquisa bibliográfica sobre design editorial, informações sobre impressão e acabamentos e um levantamento de manuais de RPG como similares.

Utilizando artigos sobre o uso do RPG em salas de aula como base, foi possível definir o público alvo como alunos da oitava série em diante e ter parâmetros para a produção do texto do manual.

Outro ponto importante para a definição da alternativa final foi a realização e pesquisas com alunos e professores para reforçar a relevância do projeto e definir fatores estéticos e técnicos da solução. Solução esta, que foi apresentada em uma conversa informal com professores no primeiro *Meet Up* do Núcleo Sul Fluminense da Rede de Aprendizagem Criativa, recebendo sugestões e reforçando que todos estes objetivos foram concretizados.

## Referências

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Design Thinking**. 2010.

ALMEIDA, Marcos T.P. **O brincar na educação Infantil**. Disponível em:<<http://efartigos.atspace.org/efescolar/artigo39.html>>. Acesso em 07 de maio de 2017.

AMARAL, Ricardo Ribeiro do. **Uso do RPG pedagógico para o ensino de física**. 2008. 170 f. Dissertação (pós-graduação). Universidade Federal Rural de Pernambuco. 2008.

AMARAL, Ricardo Ribeiro do; BASTOS, Heloisa Flora Brasil Nóbrega. **O Roleplaying Game na sala de aula: uma maneira de desenvolver atividades diferentes simultaneamente**. 2011. 20 f. Artigo. Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências. 2011.

ARTY, David. **Tipografia: guia sobre tipos – escolhendo a fonte certa parte 1**. Disponível em:<<https://www.chiefofdesign.com.br/guia-tipografia-parte-01/>>. Acesso em 26 de maio de 2017.

ARTY, David. **Tipografia: guia sobre tipos – escolhendo a fonte certa parte 2**. Disponível em:<<https://www.chiefofdesign.com.br/guia-tipografia-parte-02/>>. Acesso em 28 de maio de 2017.

ARTY, David. **Tipografia: guia sobre tipos – escolhendo a fonte certa parte 3**. Disponível em:<<https://www.chiefofdesign.com.br/guia-tipografia-parte-03/>>. Acesso em 28 de maio de 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretrizes Curriculares Nacionais para a educação infantil /Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB, 2010. Acesso em 07 de maio de 2017. BRASIL.

**Dicionário do Aurélio.** Disponível em:<<https://dicionariodoaurelio.com/>>. Acesso em 15 de maio de 2017.

FAIRCHILD, Thomas Massao. Leitura de impressos de RPG no Brasil: o satânico e o secular. 2007. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

FERREIRA, Juliana de Freitas *et al.* **A importância do lúdico no processo de aprendizagem.** 10 f. Artigo. PIBID.

FERREIRA-COSTA, R *et al.* **O role playing game (RPG) como ferramenta de aprendizagem no ensino fundamental e médio.** 13 f. UNESP.

FILHO, Ricardo Alves José. **O Livro de Role-playing game:** uma análise das ferramentas da obra de RPG, o hipertexto e a interpretação. 2014. Monografia (bacharel). 126 f. UNIRIO. 2014.

FUJII, Roberto Shiniti. **O RPG como ferramenta de ensino:** as contribuições do RPG para a argumentação no ensino de Biologia. 2011. 17 f. Tese (mestrado). Universidade Federal do Paraná. 2011.

GODINHO, Eliane Bettocchi. **Role Playing Game:** Um jogo de representação visual de gênero. 2002. 155 p. Dissertação (Mestrado em Design) - Faculdade de Artes e Design, PUCRJ, 2002.

GOUSSINSKY, Eugenio. **Brasil é o país com mais alunos na escola, mas péssima qualidade no ensino, segundo ranking norte-americano.** Disponível em:<<http://noticias.r7.com/educacao/brasil-e-o-pais-com-mais-alunos-na-escola-mas-pessima-qualidade-no-ensino-segundo-ranking-norte-americano-15032016>>. Acesso em 07 de março de 2017.

Graff Rio. **Conheça os diferentes tipos de encadernação**. Disponível em:<<http://graffrio.com.br/site/index.php/2016/08/25/conheca-os-diferentes-tipos-de-encadernacao/>>. Acesso em 28 de maio de 2017.

GYGAX, Gary. **30 years of adventure**: a celebration of Dungeons & Dragons. Estados Unidos: Wizards of the Coast, 2004.

ICC - International Color Consortium. Disponível em:<<http://www.color.org/abouticc.xalter>>. Acesso em 23 de maio de 2017.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998. 3v.: il. Acesso em 07 de maio de 2017.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** 2003. 33 f. Monografia (bacharel). UNIRIO. 2003.

MOTA, Gustavo. **Saiba qual é o significado das cores ao redor do mundo**. Disponível em:<<http://blog.wedologos.com.br/identidade-visual/qual-e-o-significado-das-cores/>>. Acesso em 23 de maio de 2017.

NETTO, Thaianie Gabriele Oliveira. Guia básico de produção gráfica para universitários. 2013. Monografia (bacharel). UNIFOA. 2013.

OLIVEIRA, Ricardo Castro de; PERSON, Alice Helena Campos; ZUIN, Vânia Gomes. **O uso do role playing game (RPG) como estratégia de avaliação da aprendizagem no ensino de química**. 2009. 11 f. Artigo. VII Enpec. 2009.

PAVÃO, Andréia.. **A aventura da leitura e da escrita entre mestres de roleplaying games (RPG)**. Disponível em:<<http://23reuniao.anped.org.br/textos/1003t.PDF>>. Acesso em 01 de maio de 2017.

PAZMINO, Ana Verônica. **Como se cria**. 2015.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 2. e., Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

ROLOFF, Eleana Margarete. **Importância do lúdico em sala de aula**. Disponível em: <<http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Eleana-Margarete-Roloff.pdf>>. Acesso em 21 de fevereiro de 2017.

SALDANHA, Ana Alayde; BATISTA, José Roniere Moraes. **A concepção do role-playing game (RPG) em jogadores sistemáticos**. 2009. 18 f. Artigo. Psicologia Ciência e profissão, 2009.

SANTOS, Élia Amaral do Carmo; JESUS, Basiliano do Carmo. **O lúdico no processo ensino-aprendizagem**. 2010. 8 f. EMEB. 2010.

SANTOS, Emanuela Vanessa Batista dos. **O lúdico na educação infantil: o brincar como ferramenta pedagógica**. 2015. 24 f. Monografia (licenciatura). UEPB. 2015.

SCHICK, Lawrence. **The History of Role-Playing Games**. Heroic Worlds. New York: Prometheus Books, 1991.

SCHMIT, Luiz Wagner; MARTINS, João Batista, FERREIRA, Thales. **Role-playing games and education in Brazil: how we do it**. 2009.

Significados. **Significado de síntese**. Disponível em:<<https://www.significados.com.br/sintese/>>. Acesso em 01 de junho de 2017.

SILVA, Denise da *et al.* **A importância do brinquedo como ferramenta de ensino na educação básica.** Disponível em: <[https://www.inesul.edu.br/revista/arquivos/arq-idvol\\_\\_1380818468.pdf](https://www.inesul.edu.br/revista/arquivos/arq-idvol__1380818468.pdf)>. Acesso em 07 de maio de 2017.

SOUZA, Taiz de. **A teoria das inteligências múltiplas de Gardner.** Disponível em: <<http://www.psiconline.com/2015/05/teoria-das-inteligencias-multiplas-de-gardner.html>>. Acesso em 07 de março de 2017.

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (role playing game) na educação escolar.** 2008. 180 f. Dissertação (pós-graduação). UNESP. 2008.

Vygotsky, L. S. (1997). **Fundamentos de Defectologia.** Obras Completas, tomo cinco (2a reimp.). Cuba: Editorial Pueblo y Educación.

VYGOTSKY, L. S. **O papel do brinquedo no desenvolvimento:** a formação social da mente. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente.** 6. ed., São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L.S. et al. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Ícone, 1998a.

ZAPATERRA, Yolanda e CALDWELL, Cath, **Design Editorial.** 2014.

ZUCHI, Ivanete. **O desenvolvimento de um protótipo de sistema especialista baseado em técnicas de RPG para o ensino da Matemática.** 2000. 136 f. Dissertação (mestrado). UFSC. 2000.