



# Seminário Saúde em Jogo – o papel dos jogos na saúde

**Maio, 2016**



# Gamebook – uma mídia para crianças com TDAH

Lynn Alves



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA – UNEB**  
**DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA – CAMPUS I**  
**COMUNIDADES VIRTUAIS – CENTRO DE PESQUISA E**  
**DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS**  
**DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO – CAMPUS I**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO E**  
**CONTEMPORANEIDADE**  
**LINHA DE PESQUISA: Jogos eletrônicos e aprendizagem**



<https://www.facebook.com/cvirtuais>



# COMUNIDADES VIRTUAIS – CENTRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS

- Situado na UNEB – Campus I, cadastrado no Diretório do CNPq desde 2002 e afiliado a ABRAGAMES.

## •Objetivos:

- Desenvolver mídias digitais voltadas para os espaços de aprendizagem escolares e empresariais.
- Analisar as relações entre as interfaces comunicacionais e os espaços de aprendizagem escolares e não escolares.
- Produzir novos conhecimentos relacionados com as comunidades virtuais e suas interfaces e mídias.



- Tecnologia e aprendizagem: para além de uma perspectiva instrumental
- Construindo uma trilha de criação

# O Caso – Gamebook – Guardiões da Floresta

## Financiadores



## Realizadores



# Gamebook – mídia híbrida

Concepção – entre os games e os APPBooks

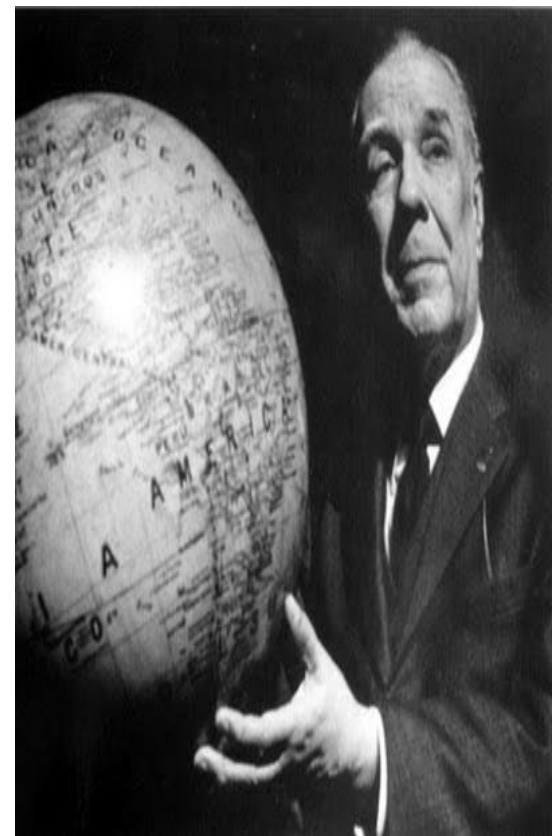
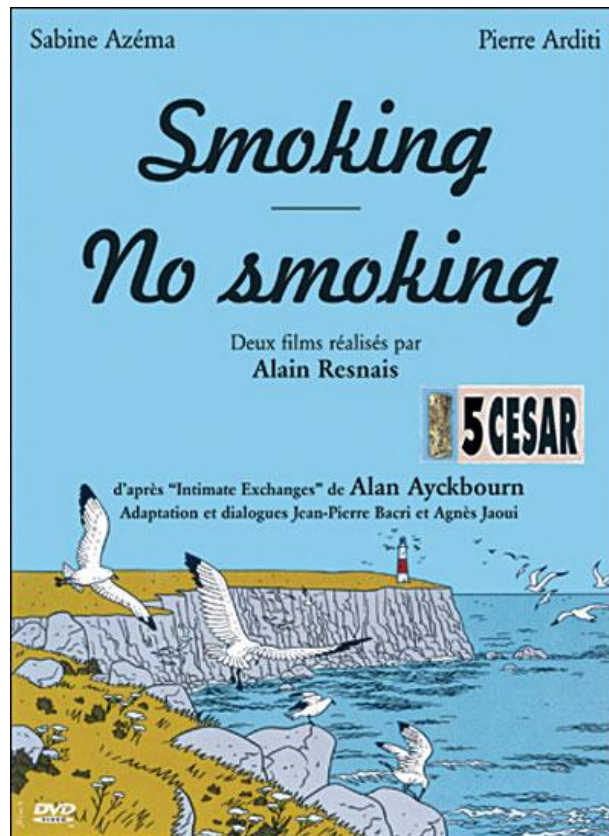
- ✓ Foco na experiência do usuário;
- ✓ A narrativa nem sempre tem origem no livro impresso.
- ✓ Como os aplicativos de leitura, os appbooks também podem fazer uso de estratégias de simulação da brochura;
- ✓ Frequentemente utilizados como canais alternativos para narrativas transmídia (Bittencourt, 2014)

# Partindo da narrativa do Guardiões da Floresta



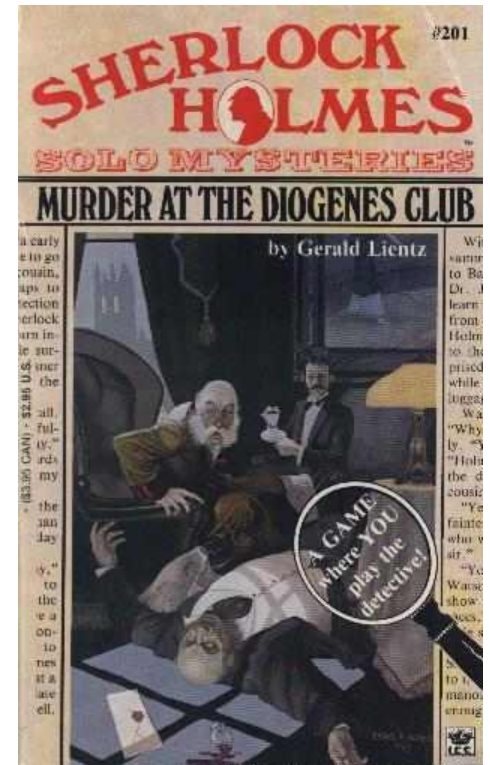


# Na construção de uma narrativa bifurcada



# No universo dos similares: literatura, cinema e games

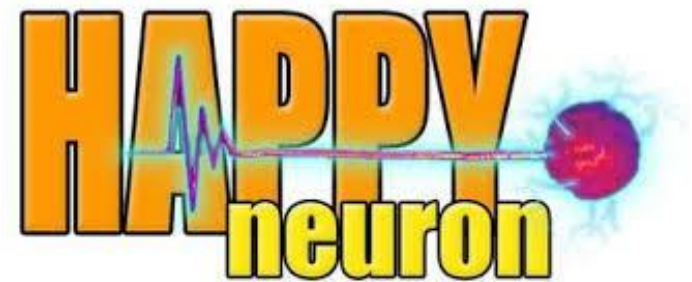




# “Neurociência” e games



PEAK



# Games, processos cognitivos e educação



# Funções executivas estimuladas no gamebook:

- ✓ **Controle inibitório**
- ✓ **Planejamento**
- ✓ **Flexibilidade cognitiva**
- ✓ **Categorização**
- ✓ **Memória de trabalho**
- ✓ **Atenção seletiva**

# Do in game para o out game

- ✓ Para além da fruição
- ✓ Locus para potencializar as funções executivas
- ✓ Jogos digitais: espaços de aprendizagem



# GUARDIÕES DA FLORESTA

G A M E B O O K







# A FORÇA DA NATUREZA!



GUARDIÕES  
DA FLORESTA  
UNIVERSIDADE



# DESCONFIE DO VENTO!



GUARDIÕES DA FLORESTA

# DAS CINZAS RENASCERÁ!



GUARDIÕES  
DA FLORESTA

# O PODER REFLETIDO NA ÁGUA!



GUARDIÕES  
DA FLORESTA  
GAMEBOOK

# CORAGEM TEM TAMANHO!



GUARDIÕES DA FLORESTA



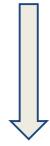








Game + Appbook



GAMEBOOK



# Mídia híbrida que une aspectos de Appbook e Game



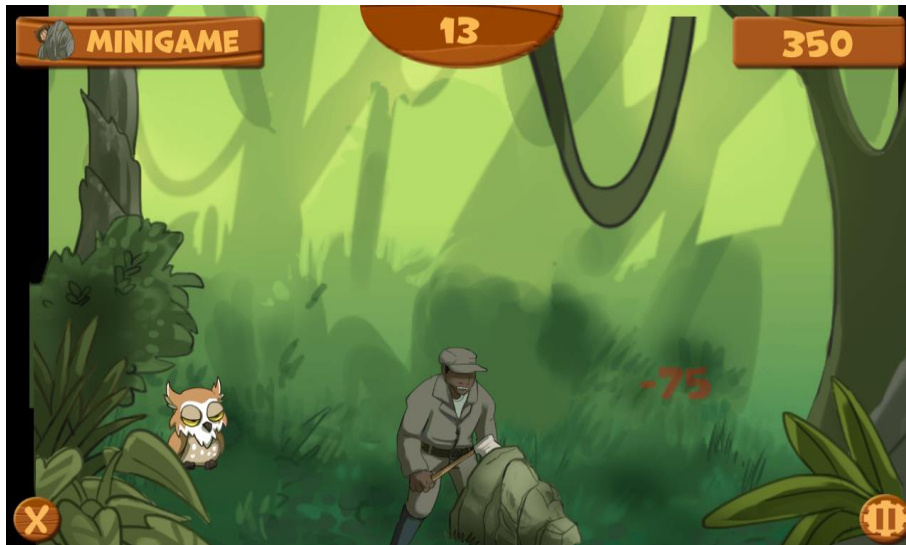
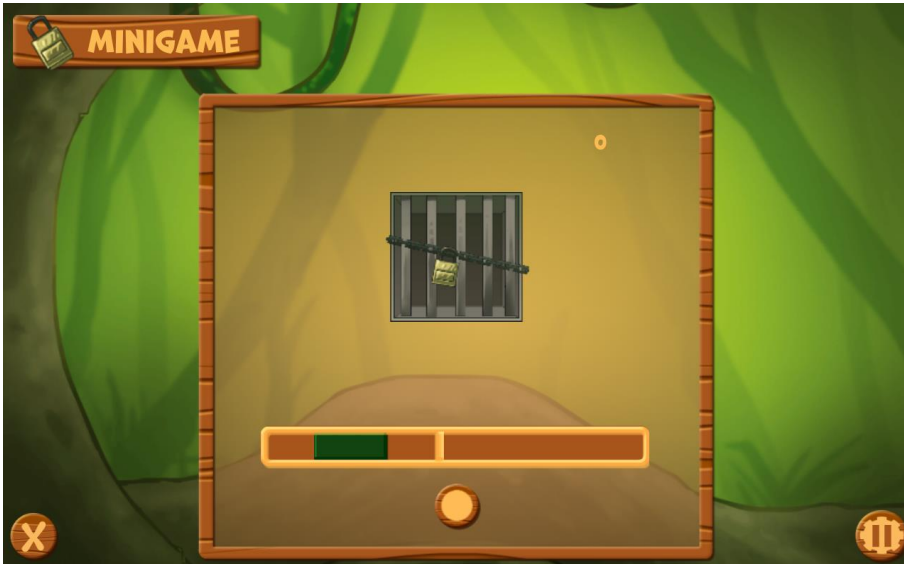
**E NÃO TERÍAMOS CONSEGUIDO SEM A AJUDA DA LYU!**



# Estrutura:

- Narrativa
- 8 Missões
- 8 Minigames
- Tenda do queixão





# Sistema de avaliação

## Interno

- Gráfico de área

## Externo

- Arquivo de texto



ID	Nome	Minigame	Nível	Variavel	Valor	Max	Data	Hora
1	jesse	1	0	estrela	0	3		
2	jesse	1	1	estrela	0	3		
3	filipe	2	2	tempo	0	30		
4	filipe	2	2	tempo	0	30		



## Desempenho



## Funções executivas

- |                                              |                                                      |                                                  |
|----------------------------------------------|------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Controle inibitório | <input checked="" type="checkbox"/> Categorização    | <input checked="" type="checkbox"/> Planejamento |
| <input type="checkbox"/> Memória de trabalho | <input checked="" type="checkbox"/> Atenção seletiva | <input type="checkbox"/> Flex. cognitiva         |

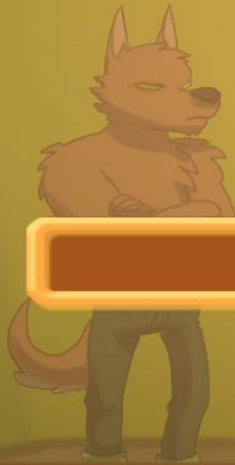








# MINIGAME





# LOJA DO CACO

DENTE DE ONÇA



## ITENS PARA TROCA



1/3



2/3



1/3

TROCAR



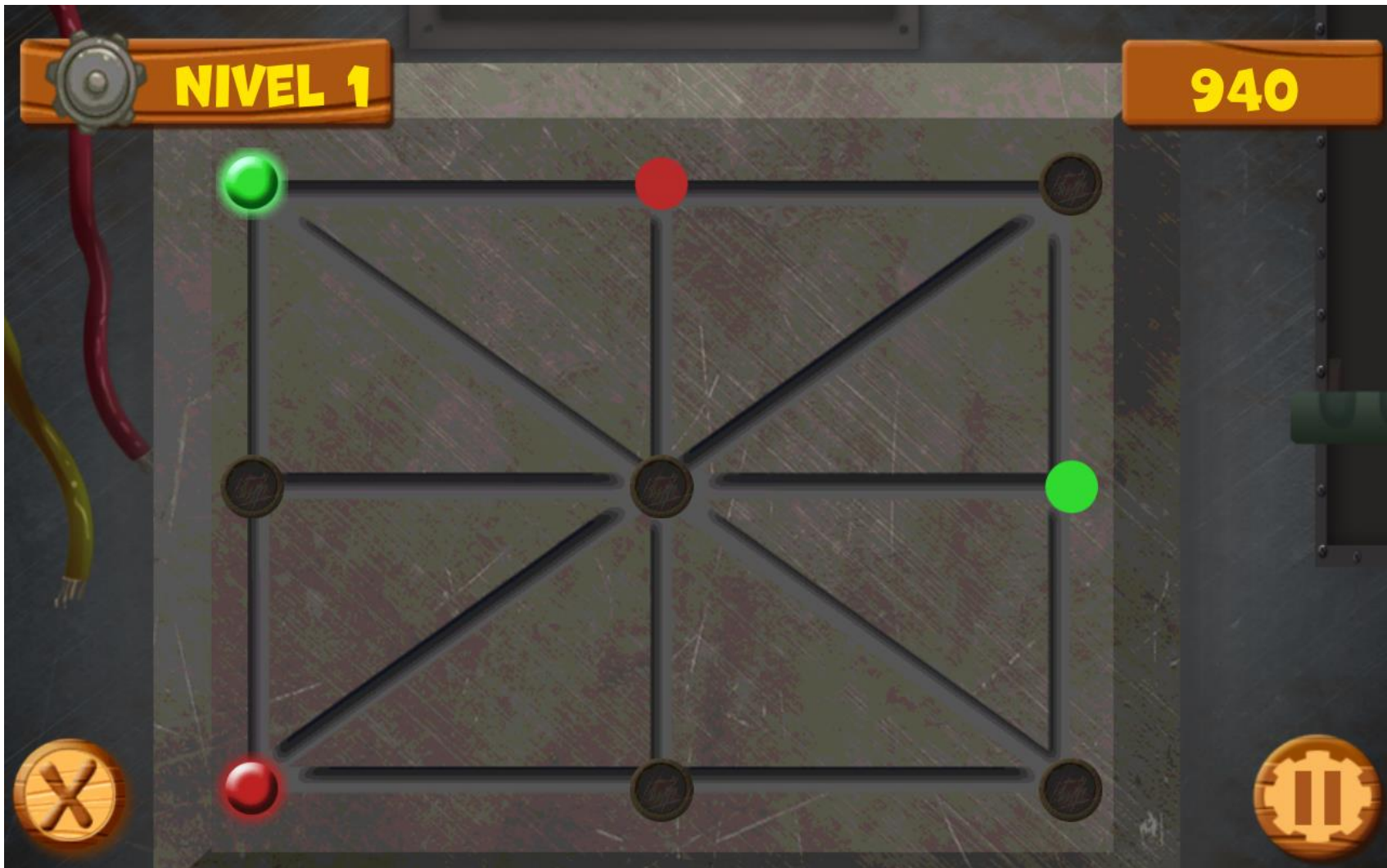
















# Um projeto multireferencial

- ✓ **Envolveu profissionais e pesquisadores da área de neuropsicologia**
- ✓ **Psicopedagogos e pedagogos**
- ✓ **Pesquisador da área de ebooks**
- ✓ **Profissionais das áreas de computação, arte, design de games, roteiristas, música e gamedesign**



# Um projeto multireferencial

- ✓ **Bolsistas de Psicologia e pedagogia**
- ✓ **Crianças na faixa etária de 08 a 10 anos**

## **Equipe de Desenvolvimento do Gamebook Guardiões da Floresta**

**COORDENAÇÃO GERAL**  
Lynn Alves

**GAME DESIGN, PRODUÇÃO E GERENCIAMENTO DE PROJETO**  
Filipe Pereira

**DIREÇÃO DE ARTE E DESIGN GRÁFICO**  
Danilo Dias

**ARTE**  
Danilo Dias  
André Laws  
Mária Scárdua  
Italo Coslop  
Caê Almeida

**DESIGN GRÁFICO**  
Italo Coslop  
Maryana Sant.

**PROGRAMAÇÃO**  
Jesse Nery  
Laiza Camurugy

**ROTEIRO**  
Gustavo Andrade

**ASSESSORIA TÉCNICA (ROTEIRO) E VOZ DE ARAM**  
Victor Cayres

**TRILHAS E EFEITOS SONOROS**  
Aldemar Macedo

**BOLSISTAS (APOIO PEDAGÓGICO)**  
Lygia Fuentes  
Jéssica Guimarães  
Nathália Carneiro

**BOLSISTAS (APOIO PEDAGÓGICO)**  
Lygia Fuentes  
Jéssica Guimarães  
Nathália Carneiro

**EQUIPE DE TESTES**  
Amanda Tourinho  
Antonete Xavier  
Gustavo Erick  
Inis Leahy  
Isa Coutinho  
Jaime Prazeres  
Jéssica Guimarães  
Jéssica Vieira  
Jessy Nery  
Lygia Fuentes  
Nathalia Carneiro  
Pétala Guimarães  
Victor Cayres  
Windson Fonseca

**ESPECIALISTAS**  
Elias Bittencourt  
Camila Bonfim  
Patrícia Rodrigues

**AGRADECIMENTOS**  
Escola Municipal Antônio Eusébio  
Colégio João Pedro dos Santos  
Clínica Aion  
Serv. de Neuropedriatria e Neuropsicologia - Hospital Univers. (UFBA)  
NEUROCLIC - Laboratório de Neuropsicologia Clínica e Cognitiva - Instituto de Psicologia da UFBA  
Escola TECA de Teatro  
Serviço de Psicologia da UNEB  
Colégio Estadual Roberto Santos

# Um coletivo em movimento



**Obrigado**

**[lynnalves@gmail.com](mailto:lynnalves@gmail.com)**

**<https://www.facebook.com/lynnalves>**