

Jéssica Monique Barreto

Orientadora: Prof^a Dra. Adriana Yumi Sato Duarte

Caminho da Salvação

Jogo de Cartas

BAURU - SP

2024

Jéssica Monique Barreto

**Caminho da Salvação
Jogo de Cartas**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e
Design (FAAC), da Universidade Estadual Paulista
"Júlio de Mesquita Filho", como requisito para a
obtenção do título de Bacharel em Design de Produtos.

Orientadora: Prof^a Dra. Adriana Yumi Sato Duarte

Jéssica Monique Barreto
jessica.barreto@unesp.br

BAURU - SP

2024

B273c

Barreto, Jéssica Monique

Caminho da Salvação : Jogo de Cartas / Jéssica Monique Barreto. --
Bauru, 2024

32 p.

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Design) -
Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura,
Artes, Comunicação e Design, Bauru

Orientadora: Prof^a Dra. Adriana Yumi Sato Duarte

1. Jogo de Cartas. 2. Jogabilidade. 3. Religioso. 4. Salvação. 5.
Catequese. I. Título.

Resumo

O seguinte trabalho apresenta as etapas da criação do jogo de cartas "Caminho da Salvação", que tem como objetivo ser utilizado como ferramenta lúdica e educativa para transmitir os ensinamentos da fé cristã de forma dinâmica e atrativa. Desde as pesquisas iniciais, metodologia utilizada, desenvolvimento da parte visual e a dinâmica de jogabilidade. Ao final, são mostrados os resultados do jogo e a versão de cada tipo de carta, incluindo os textos criados e a explicação da jogabilidade desenvolvida.

Palavras-chave: Jogo de cartas. Jogabilidade. Religioso. Salvação. Catequese.

Abstract

The following work presents the stages of creating the card game "Caminho da Salvação", which aims to be used as a playful and educational tool to transmit the teachings of the Christian faith in a dynamic and attractive way. From initial research, methodology used, development of the visual part and gameplay dynamics. At the end, the results of the game and the version of each type of card are shown, including the texts created and the explanation of the gameplay developed.

Keywords: Card game. Gameplay. Religious. Salvation. Catechesis.

Lista de figuras

Figura 1: Participantes da pesquisa durante momento de interação	10
Figura 2: Moodboard e geração de ideias	11
Figura 3: Desenvolvimento das primeiras ideias	12
Figura 4: Primeiro protótipo impresso para teste	13
Figura 5: Atitudes positivas e negativas na vida cristã	14
Figura 6: Grupos de possíveis direções de caminhos	15
Figura 7: Geração dos caminhos com as cores e direções estabelecidas	15
Figura 8: Primeiro teste do segundo protótipo	16
Figura 9: Segundo teste do segundo protótipo	16
Figura 10: Terceiro teste do segundo protótipo com alteração de regras	17
Figura 11: Quarto teste do segundo protótipo com regras iniciais	17
Figura 12: Jogo da Vida	18
Figura 13: Carcassonne, the Card Game	19
Figura 14: A Jornada do Peregrino	19
Figura 15: Representação do espaçamento e posicionamento das cartas	21
Figura 16: Exemplo da forma que a carta deve ser jogada	22
Figura 17: Paleta de cores e cartas de caminho	24
Figura 18: Símbolos utilizados nas cartas de ação e no verso	24
Figura 19: Cartas de tentações e de virtudes	25
Figura 20: Cartas "Resgate" e "Mudança de Rumo"	26
Figura 21: Cartas de cores	26
Figura 22: Mockups das cartas	27
Figura 23: Mockups das cartas	28
Figura 24: Manual do Jogo	30
Figura 25: Jogo impresso	31

Sumário

1. Introdução	7
2. Objetivo geral	7
3. Público de interesse	8
4. Resultados esperados	8
5. Procedimentos metodológicos	9
6. Análise de similares	18
7. Regras e mecânicas do jogo	20
7.1. Cartas de Caminho	22
7.2. Cartas de Virtudes e Tentações	23
8. Identidade e design do projeto	23
9. Mockups	27
10. Conclusão	29
11. Resultado	30
12. Referências	32

1. Introdução

O projeto de criação de um jogo de cartas para jovens da catequese tem como base a utilização de uma ferramenta lúdica e educativa para transmitir os ensinamentos da fé cristã de forma dinâmica e atrativa. A catequese é um momento importante na vida das crianças, onde elas buscam compreender e vivenciar os princípios da religião, e a utilização de um jogo de cartas pode ser uma forma inovadora de engajar os participantes nesse processo de aprendizado.

A Primeira Eucaristia é um sacramento da Igreja Católica e consiste no primeiro momento em que as crianças e jovens recebem o Corpo e o Sangue de Cristo. As aulas de catequese proporcionam às crianças o conhecimento e a compreensão necessários sobre a Igreja, para que elas tenham a dimensão do que significa receber a comunhão.

O jogo de cartas será desenvolvido com base nos conteúdos e valores da catequese, abordando temas como a importância da oração, a prática da caridade, a vivência dos sacramentos e a compreensão dos ensinamentos de Jesus Cristo. Através de desafios ou situações inspiradas na fé, as crianças serão incentivadas a refletir e aprofundar o seu conhecimento sobre a religião, ao mesmo tempo em que se divertem e interagem com os colegas.

A adesão de jovens a jogos de cartas com temática religiosa pode variar de acordo com diversos fatores, como a idade dos participantes, o contexto social e cultural em que estão inseridos e o grau de interesse e envolvimento com a religião. No entanto, pode-se afirmar que muitas crianças têm interesse em atividades lúdicas e interativas que possam contribuir para o seu desenvolvimento pessoal e espiritual.

Além disso, o uso de jogos de cartas como ferramenta para o aprendizado tem se mostrado eficaz em diversos contextos educacionais, pois permite a aplicação de conceitos teóricos de forma prática e dinâmica, favorecendo a compreensão e a fixação do conhecimento. Nesse sentido, é possível que elas se sintam atraídas pela proposta de um jogo de cartas que aborde temas relacionados à religião e à espiritualidade, especialmente se a dinâmica do jogo for desafiadora e estimulante.

Por fim, é importante ressaltar que a aprovação das crianças a um jogo de cartas com temática religiosa não deve ser vista como uma medida isolada, mas sim como parte de um processo mais amplo de formação e acompanhamento, que envolve o diálogo aberto e a construção de vínculos de confiança entre os participantes e os líderes religiosos.

2. Objetivo geral

O objetivo principal do projeto é criar um jogo para proporcionar uma experiência que representa o caminho de fé e busca espiritual dos participantes. Ao criar um "caminho simbólico" até a salvação, o jogo busca simular os desafios que os indivíduos enfrentam ao longo de suas vidas, refletindo os ensinamentos e os valores da religião católica.

Os participantes serão desafiados a superar obstáculos e tomar decisões baseadas nos princípios da fé cristã. Isso pode envolver situações que exigem compaixão, perdão, solidariedade, entre outros valores cristãos. À medida que avançam no jogo, os participantes estarão mais próximos de alcançar a "meta final", que representa a plenitude da fé e a comunhão com Deus.

Dessa forma, o jogo de cartas se torna uma ferramenta complementar e motivadora para o processo de catequese, contribuindo para a formação espiritual e a integração das crianças na comunidade religiosa. Através da dinâmica do jogo, os participantes podem internalizar e compreender de forma prática os ensinamentos religiosos, promovendo a vivência e a aplicação desses valores no cotidiano.

3. Público de interesse

Este jogo de cartas educativo com temática religiosa foi destinado para crianças de 9 a 12 anos da catequese. Estas crianças estão em uma fase de transição entre a infância e a adolescência, uma etapa em que elas estão abertas a aprender sobre valores e princípios importantes, o que torna esse público, um grupo específico e interessante.

Essas crianças participam da catequese, um ambiente onde elas aprendem sobre a religião, com foco em ensinamentos bíblicos, valores cristãos e hábitos de vida relacionados à fé. Elas tendem a gostar de jogos e atividades que sejam interativas e divertidas, buscando maneiras de aprender enquanto se divertem. Um pouco de competição saudável também pode ser algo que as atraia.

É essencial que o jogo tenha um conteúdo adequado para a idade delas, usando uma linguagem simples e clara. Os temas devem ser tratados de forma que incentivem a reflexão e o aprendizado, sem serem muito complicados. Além disso, é importante que o jogo seja inclusivo, respeitando a diversidade cultural e social das crianças, considerando as diferentes formas de entender a mesma religião.

Por fim, é importante que tanto os pais quanto os catequistas vejam o jogo como uma ferramenta que reforça os ensinamentos religiosos, possibilitando a troca de ideias e promovendo a convivência social entre as crianças. Dessa forma, o jogo de cartas pode se tornar uma experiência enriquecedora, ensinando sobre a fé e os valores cristãos enquanto proporciona momentos de diversão e interação entre os participantes.

4. Resultados esperados

O resultado esperado com o projeto é desenvolver um jogo que tenha um impacto positivo no desenvolvimento espiritual dos jovens da catequese. Espera-se identificar de que forma a participação em atividades lúdicas com essa temática pode contribuir para o amadurecimento, o fortalecimento da fé e a integração na comunidade religiosa.

Além disso, o projeto visa fornecer percepções sobre como adaptar e desenvolver jogos de forma a torná-los mais eficazes para promover o desenvolvimento das crianças. Espera-se que os resultados contribuam para a criação de estratégias e recursos que possam ser utilizados por instituições religiosas e educadores interessados em promover o progresso de jovens por meio de atividades lúdicas.

Espera-se também que os resultados do projeto possam ser compartilhados com a comunidade acadêmica e religiosa, contribuindo para o avanço do conhecimento sobre a relação entre atividades lúdicas, espiritualidade e desenvolvimento humano. A divulgação dos resultados pode beneficiar outras instituições e profissionais que trabalham com jovens em contextos religiosos, oferecendo novas perspectivas e abordagens para promover esse desenvolvimento.

5. Procedimentos metodológicos

O projeto tem como objetivo a criação de um jogo de cartas com temática religiosa que transmita os ensinamentos da fé cristã de forma dinâmica e atrativa, auxiliando no desenvolvimento dos participantes. A pesquisa teve como foco responder à pergunta: "Como o jogo de cartas com temática religiosa pode contribuir para o desenvolvimento espiritual das crianças?".

Para a realização da pesquisa, foi estabelecida uma parceria com a instituição religiosa Paróquia Universitária do Sagrado Coração de Jesus, localizada em Bauru, que atende crianças da faixa etária determinada. Foi necessário também obter a autorização dos pais, garantindo a ética e a segurança dos envolvidos.

A coleta de dados empíricos foi realizada por meio de um formulário com perguntas relacionadas a jogos para entender como o público de interesse se sente jogando um jogo de cartas com temática religiosa e por atividades de interação com as crianças.

O formulário foi composto por dez perguntas, contendo quatro dissertativas e seis de múltipla escolha, sendo elas:

- Quantos anos você tem?
- Você já jogou algum jogo de cartas com temática religiosa? Se sim, qual jogo você jogou?
- O que você mais gostou no jogo de cartas?
- O jogo de cartas te ajudou a aprender algo novo sobre a sua fé? Se sim, o que você aprendeu?
- Como você se sente quando joga jogos com temas religiosos?
- Você acredita que jogar esses jogos pode te ajudar a se conectar mais com Deus ou com sua religião?
- Quais lições ou coisas boas que você aprendeu com o jogo são importantes para você crescer como pessoa?
- O jogo de cartas estimulou alguma conversa sobre religião com amigos ou familiares?
- Você gostaria de jogar mais jogos de cartas com temas religiosos?
- Há algo que você mudaria no jogo de cartas para torná-lo mais educativo ou divertido?

A pesquisa foi respondida por crianças da catequese, escolhidas de forma aleatória, somente selecionando as idades de nove a doze anos. Com os resultados das questões dissertativas foi possível identificar que a maioria das crianças que responderam às perguntas, já tiveram algum contato com um jogo de temática religiosa e relataram ter aprendido através deles ensinamentos da Igreja Católica, histórias da vida dos santos e a amar mais a Deus, por meio das suas escolhas.

Já o resultado das questões de múltipla escolha, mostraram que a maioria deles, ao jogar, se sentem felizes, calmos e pensativos. A pesquisa também mostrou, que a maioria absoluta das crianças, acreditam que jogar esse tipo de jogo as aproxima de Deus.

Para o momento de interação com as crianças, foram utilizados jogos com temas religiosos, principalmente os de cartas, que foram adaptados para atender aos objetivos propostos.

Figura 1: Participantes da pesquisa durante momento de interação



Fonte: Acervo pessoal

Com os dados coletados e analisados de forma indutiva, considerando as perspectivas dos participantes e os efeitos observados durante as atividades, o jogo começou a ser desenvolvido. Essa abordagem permitiu compreender o impacto do jogo para o desenvolvimento espiritual e também identificar aspectos relevantes para a ideação e criação do jogo, em relação à jogabilidade, interatividade e atratividade.

Para a produção do jogo, foi levado em consideração algumas características dos jogos levados para as crianças que mais geraram interesse nelas. Como formatos das cartas, cores vibrantes e mecanismos. A partir dessa base foram desenvolvidas as mecânicas de jogabilidade, que de forma prévia se trataria de um jogo que combinaria interatividade, estratégias e reflexões sobre moralidade e a vida cristã.

O jogo envolve a construção de um caminho simbólico por meio de cartas, enquanto os jogadores lidam com tentações e virtudes que refletem a jornada cristã.

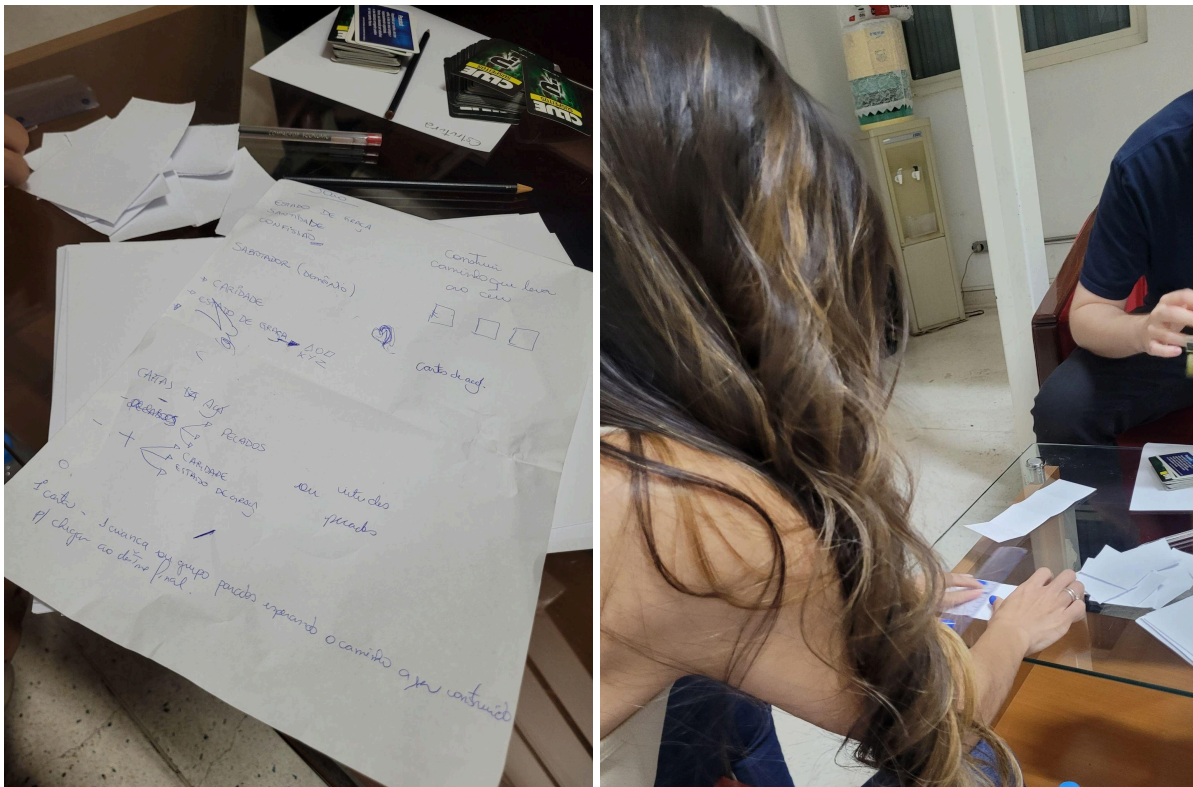
Figura 2: Moodboard e geração de ideias



Fonte: Acervo pessoal

Inicialmente, o fim do caminho seria composto por três cartas com uma porta em cada uma, e somente uma delas seria a porta certa, que retrataria o Céu. Assim, além da construção do caminho, os participantes também deveriam se preocupar com a dúvida de estarem construindo o caminho para o lugar certo ou não. Mas durante o processo de desenvolvimento, foi reduzido para somente uma carta de objetivo final, já que os jogadores deveriam passar por "tentações" no percorrer do caminho e o jogo acabaria ficando com o grau de dificuldade um pouco elevado para a faixa etária proposta.

Figura 3: Desenvolvimento das primeiras ideias



Fonte: Acervo pessoal

Tendo em vista a mecânica do jogo já estabelecida, foi produzido o primeiro protótipo, somente com pedaços de caminhos e símbolos, para ilustrar a ideia e testar a jogabilidade. Os símbolos com sinal negativo representam as "tentações" e com o sinal positivo, as "virtudes".

Figura 4: Primeiro protótipo impresso para teste



Fonte: Acervo pessoal

Com a alteração do objetivo final sendo reduzida para uma única porta, a partida do jogo acabou ficando mais rápida para ser solucionada. Como meio de resolver isso e deixar o jogo mais interessante, foram acrescentadas cores nas cartas de caminho. Cada carta então, passa a conter três caminhos diferentes, distinguidos por três cores. O participante terá uma cor estabelecida no início da partida e ele deve construir o caminho designado por esta cor.

Definindo como ficarão as cartas de caminho, a próxima etapa foi pensar nas cartas de tentações e de virtudes. Estas cartas têm como objetivo deixar o jogo mais dinâmico, uma vez que elas irão, em certos momentos, bloquear os participantes de se movimentarem no jogo. Elas também servirão para evangelizar, ilustrando exemplos de atitudes que ferem ou que agradam o coração de Deus. Para desenvolvê-las, elas foram separadas em três grupos de "condições para viver bem uma vida cristã", que são:

- Estado de Graça: é uma condição espiritual em que uma pessoa está em estado de amizade com Deus, livre de pecado mortal e receptiva à ação da graça divina. Esse estado é fundamental para a vida cristã, pois significa que a pessoa está em harmonia com os ensinamentos da Igreja e vive de acordo com a vontade de Deus.
- Vida de Oração: é a prática contínua e profunda de se comunicar com Deus por meio da oração. Permite um diálogo que pode incluir adoração, súplicas e intercessões. A vida de oração abrange tanto orações pessoais quanto aquelas realizadas em comunidade, como as Missas e outras celebrações litúrgicas.
- Caridade: é entendida como uma virtude teologal (virtude dada por Deus) que representa o amor de Deus e o amor ao próximo. A caridade é o amor que se manifesta através das ações, visando o bem do próximo sem esperar nada em troca. Ela envolve não apenas a ajuda material, mas também o cuidado emocional e espiritual, promovendo o respeito e a dignidade humana.

Pensando nelas, foram listadas algumas atitudes que ferem ou restauram essas condições. Esses são alguns exemplos:

Figura 5: Atitudes positivas e negativas na vida cristã

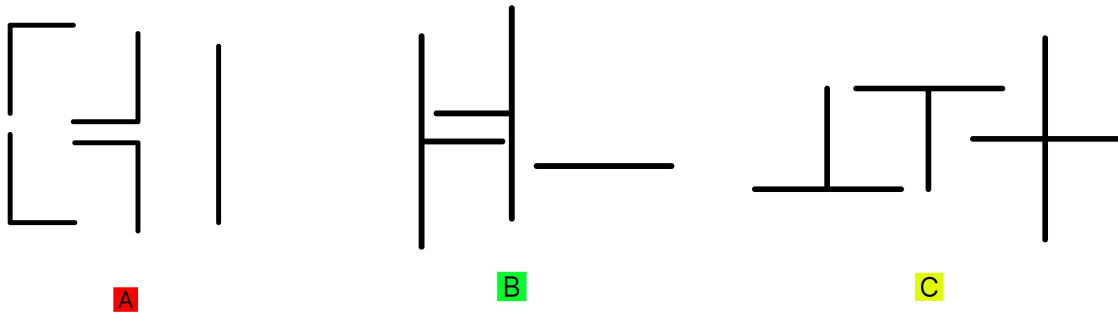
Estado de Graça		Vida de Oração		Caridade	
Peguei dinheiro escondido	Arrependimento	Não quis ir na Igreja para ficar brincando	Jejum	Bati em um colega na escola	Dei esmola
Desobedeci meus pais	Confissão	Durante o momento de oração fiquei rindo e atrapalhando	Missa	Não dividi o brinquedo e deixei o meu amigo triste	Consolei um amigo
Meu amigo ganhou um celular novo e eu fiquei com inveja	Penitência	Preferi mexer no celular ao invés de rezar	Oração	Um colega caiu na minha frente e eu fiquei rindo	Doei uma peça de roupa
	Ato Penitencial		Terço		
	Atrição				

Fonte: Acervo pessoal

Dentre as opções, foram estipuladas três atitudes que ferem e três atitudes que restauram cada uma das condições para a confecção das cartas. Além destas cartas, o jogo também contará com cartas de virtudes que restauram duas tentações ao mesmo tempo, cartas de virtudes que poderão ajudar outros participantes que estejam "tentados" e cartas de movimentação de caminhos.

Por fim, a partir das criações no desenvolvimento foi feito outro protótipo das cartas, agora com cores, para testar a nova versão das mecânicas de jogabilidade. Para isso, os caminhos foram separados em três grupos:

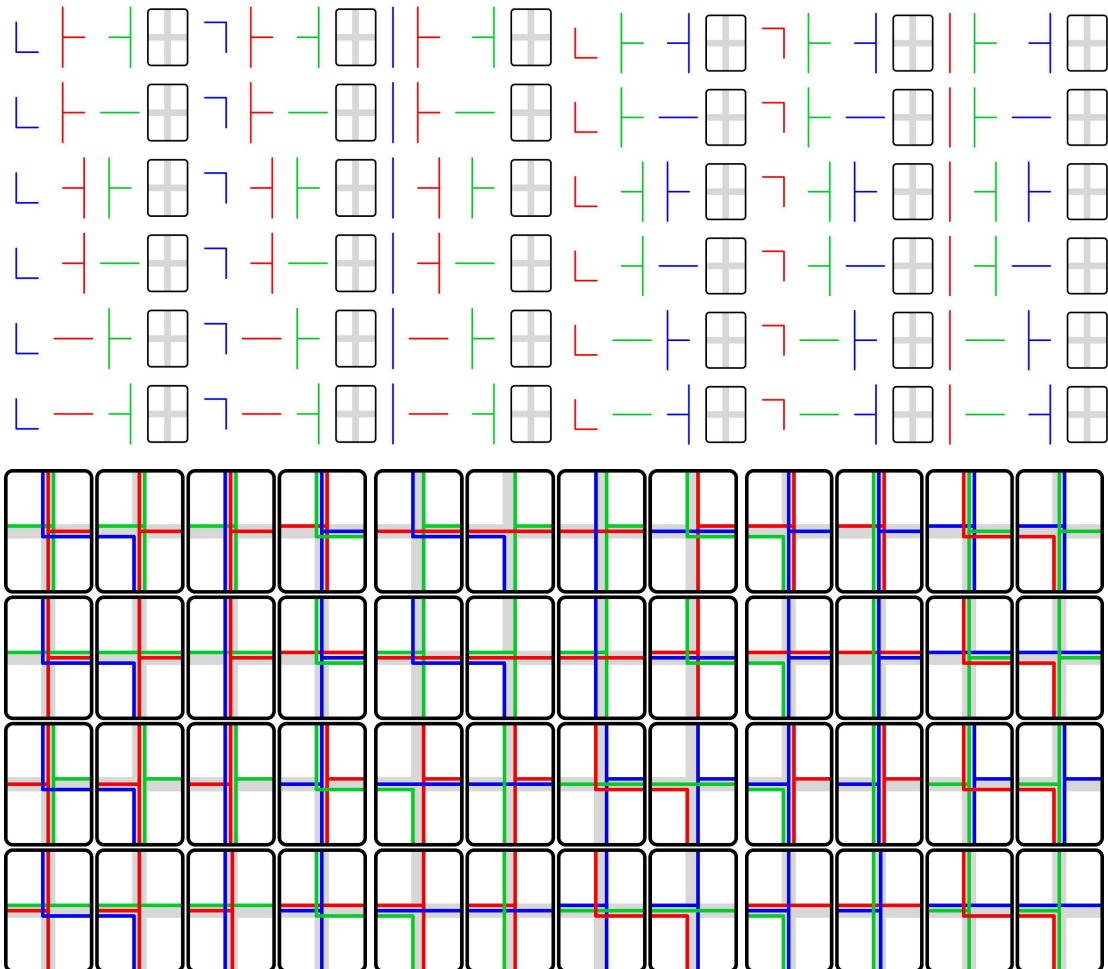
Figura 6: Grupos de possíveis direções de caminhos



Fonte: Acervo pessoal

Para selecionar quais caminhos poderiam ser utilizados, foi considerado o nível de dificuldade. Caminhos que levam o jogador "direto" para frente, em direção ao objetivo, foi dado com muito fácil e por isso foram reduzidos para deixar o jogo mais dinâmico. Desta forma, o grupo "C" foi retirado e as cartas foram formadas por combinações dos caminhos dos grupos "A" e "B".

Figura 7: Geração dos caminhos com as cores e direções estabelecidas



Fonte: Acervo pessoal

Com o segundo protótipo pronto, foi possível fazer mais testes de jogabilidade e trabalhar mais na mecânica do jogo. Estas rodadas teste foram jogadas com 3 participantes.

A primeira rodada teste levou cerca de 16 minutos para ser finalizada. Imagina-se que durou este tempo porque os jogadores estavam se adaptando às regras.

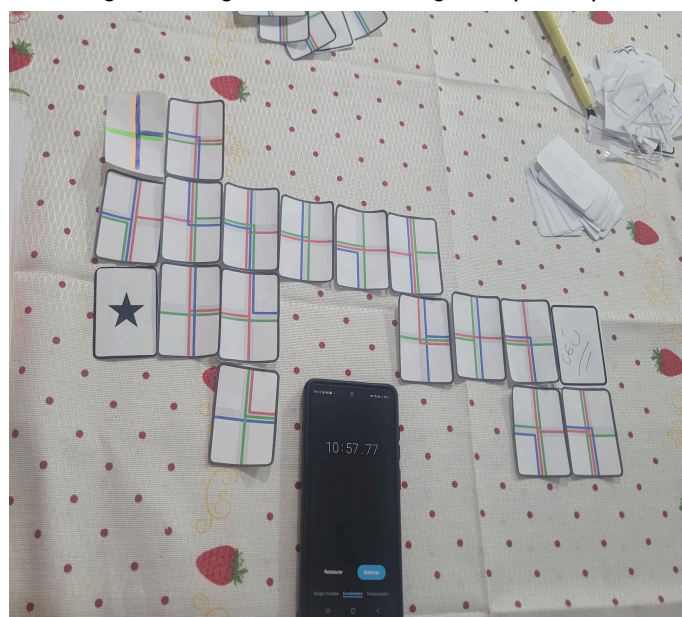
Figura 8: Primeiro teste do segundo protótipo



Fonte: Acervo pessoal

A segunda rodada teve um tempo aproximado de 11 minutos.

Figura 9: Segundo teste do segundo protótipo



Fonte: Acervo pessoal

Para a terceira rodada, foi dada a sugestão de algumas alterações na funcionalidade de algumas cartas, porém com as alterações, o jogo levou quase 22 minutos para ser finalizado. Foi necessário pensar com mais atenção em estratégias e compreende-se que este tempo é muito longo para uma partida com crianças.

Figura 10: Terceiro teste do segundo protótipo com alteração de regras



Fonte: Acervo pessoal

Com isso, foram retomadas as regras e mecânicas iniciais e foi feita outra rodada teste, que durou cerca de 15 minutos. Estipulando assim, que a média do tempo de uma partida é entre 10 e 15 minutos.

Figura 11: Quarto teste do segundo protótipo com regras iniciais



Fonte: Acervo pessoal

6. Análise de similares

Para o desenvolvimento do jogo, foram analisados alguns jogos que tratam de construções de caminhos e de escolhas ao longo da vida e as consequências dessas escolhas, que podem promover reflexões sobre moralidade e ética.

- O Jogo da Vida: jogo de tabuleiro onde os jogadores percorrem um tabuleiro representando a vida, tomando decisões e enfrentando eventos que simulam diferentes aspectos da vida, como educação, carreira, família e finanças. O objetivo do jogo é acumular o maior número de riqueza e realizar conquistas ao longo da vida. As decisões tomadas no jogo buscam refletir a complexidade e a incerteza da vida, incentivando a interação social entre os jogadores enquanto competem por objetivos comuns. O jogo é apreciado por sua simplicidade, acessibilidade e pela mistura de sorte e estratégia em suas decisões, tornando-o um entretenimento clássico para famílias e amigos.

Figura 12: Jogo da Vida



Fonte: <https://www.estrela.com.br/jogo-da-vida-com-aplicativo-estrela/p>

- Carcassonne: The Card Game: adaptação em formato de cartas do popular jogo de tabuleiro "Carcassonne". A mecânica fundamental do jogo se concentra na criação e expansão de paisagens, utilizando cartas que representam diferentes tipos de terrenos. É um jogo estratégico e acessível, focado na construção e controle de territórios, e oferece uma jogabilidade envolvente tanto para iniciantes quanto para jogadores experientes.

Figura 13: Carcassonne, the Card Game



Fonte: <https://devir.com.br>

- A Jornada do Peregrino: jogo de tabuleiro baseado na obra clássica "A Progresso do Peregrino", escrita por John Bunyan. O jogo proporciona uma experiência de aventura onde os jogadores assumem o papel de peregrinos que buscam alcançar a Cidade Celestial. A mecânica do jogo é centrada em temas de crescimento espiritual, superação de desafios e interação entre os jogadores. O jogo promove a reflexão sobre a jornada espiritual, ao mesmo tempo que oferece uma mecânica divertida e interativa. Os jogadores experimentam a narrativa do livro de forma lúdica, fazendo escolhas que refletem os temas de fé e perseverança presentes na obra de Bunyan. É apropriado para várias idades e proporciona uma experiência rica em aprendizado e interação social.

Figura 14: A Jornada do Peregrino



Fonte: <https://www.cpad.com.br/a-jornada-do-peregrino-o-jogo-/p>

7. Regras e mecânicas do jogo

O jogo "Caminho da Salvação" foi desenvolvido para ser jogado de três a nove participantes, entre nove e doze anos.

Ele é composto por 93 cartas, sendo elas:

- 56 cartas de caminho;
- 28 cartas de ação;
- 9 cartas de cores.

No jogo, os jogadores atuam como cristãos em busca da vida eterna, construindo um caminho que os conduza ao Céu. O objetivo deste jogo é proporcionar uma experiência interativa que desenvolve virtudes e permite que os jogadores superem tentações. Por meio de decisões, as ações dos participantes não afetam apenas seus próprios caminhos, mas podem influenciar os caminhos dos outros jogadores. O jogo enfatiza a moralidade, autocontrole, crescimento espiritual, e promove a busca pela santidade e o apoio mútuo.

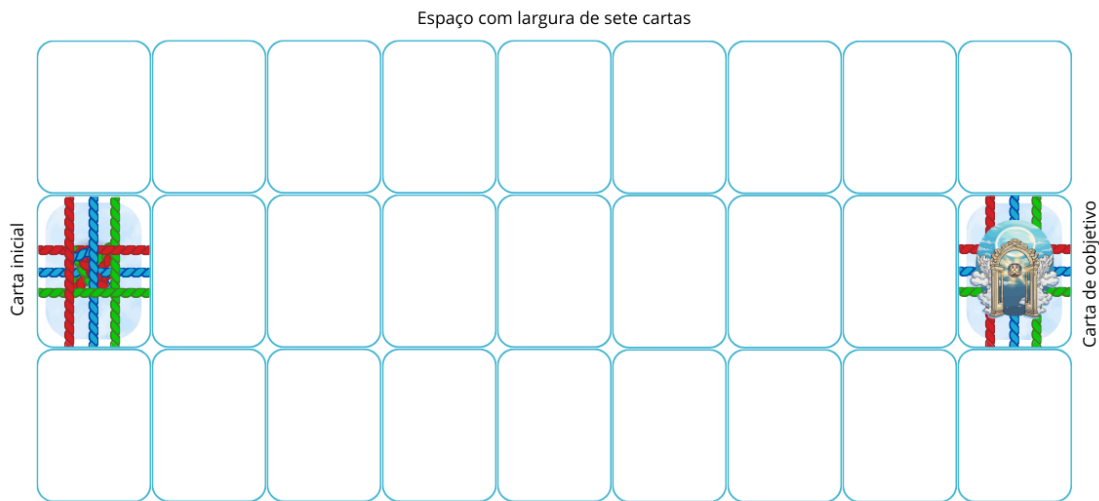
As cartas são organizadas em baralhos distintos: caminhos, virtudes, tentações, ações e cores. A quantidade de cartas de cores depende do número de jogadores, segundo essas regras:

- 3 jogadores: 1 carta de cada cor;
- 4, 5 ou 6 jogadores: 2 cartas de cada cor;
- 7, 8 ou 9 jogadores: todas as cartas de cores.

As cartas de cores restantes podem ser guardadas, elas não serão necessárias para o resto da partida. O número de cartas necessário para o jogo deve ser embaralhado e distribuído uma carta dessa pilha para cada jogador, que a olha e a coloca virada para cima à sua frente. A cor da carta que o jogador receber, será a cor do caminho que ele deverá construir.

Antes de iniciar é preciso encontrar a carta inicial (que mostra as cordas todas emaranhadas) e a carta de objetivo (que mostra o céu através de uma porta aberta) dentre as 56 cartas de caminho. Elas devem ser colocadas viradas para cima sobre a mesa, como um espaço de 7 cartas de distância entre elas. No decorrer do jogo, um labirinto de caminhos será criado entre a carta inicial e a carta de objetivo. Esses caminhos podem estender-se além dos limites do padrão de 3 por 9 cartas indicado na ilustração, de acordo com a maneira com que as cartas forem jogadas e com a estratégia dos participantes, e isso é permitido.

Figura 15: Representação do espaçamento e posicionamento das cartas



Fonte: Acervo pessoal

Todas as cartas de virtudes e tentações e as de ação devem ser unidas às 54 cartas de caminho que sobraram e embaralhadas juntas para formar uma pilha de compras. A quantidade de cartas para cada jogador, novamente depende do número de jogadores na partida:

- 3 a 6 jogadores: cada jogador recebe 5 cartas;
- 7 a 9 jogadores: cada jogador recebe 4 cartas.

O restante do baralho pode ser colocado próximo a carta de objetivo, de forma que fique fácil comprar as cartas e que não atrapalhe a construção do labirinto.

A ordem de início da partida segue como padrão o jogador mais novo sendo o primeiro a jogar e o jogo seguindo no sentido horário. Na rodada seguinte, o participante que foi o segundo a jogar, pode ser o primeiro, para que fique mais dinâmico e que não seja sempre o mesmo a iniciar, evitando a criação de vantagem sobre os outros.

Em sua vez, o jogador deve primeiro comprar a carta do topo do baralho e juntar com as cartas que já estão na mão, e depois decidir sua ação na rodada, que pode ser:

- Colocar uma carta de tentação à sua frente;
- Adicionar uma carta de caminho ao labirinto;
- Passar, colocando uma carta virada para baixo na pilha de descarte.

Com esta ação, o turno se encerra e o jogador deve estar com 5 cartas na mão. Assim, a partida segue com o próximo jogador. Quando o baralho de compras se esgotar e os jogadores não tiverem mais cartas para comprar, um turno então consistirá apenas em jogar uma carta.

O jogo termina quando um jogador conecta uma carta de caminho à carta objetivo formando um caminho ininterrupto ou quando as cartas do baralho de compras se esgotam e nenhum jogador possui mais cartas na mão. Além disso, vale ressaltar que o jogador pode anexar uma carta de caminho em qualquer um dos 4 lados da carta objetivo.

7.1. Cartas de Caminho

As cartas de caminho são usadas para construir um caminho da carta inicial até a carta de objetivo. Esses caminhos são representados por cordas como uma metáfora para a ideia de permanecer no Estado de Graça na catequese. A corda pode simbolizar valores espirituais que ajudam a manter o cristão no "caminho certo", sustentado pela Graça de Deus.

É possível visualizar essa metáfora de diversas maneiras. Em um primeiro cenário, imaginar uma criança ou uma pessoa enfrentando um caminho íngreme e desafiador, com uma corda estendida à sua frente, suspensa entre dois pontos. Ao segurá-la, a pessoa é guiada e se sente segura para caminhar. Aqui, a corda representa a Graça Divina, que sustenta e orienta cada um em sua trajetória pela vida, ajudando a permanecer firme na fé.

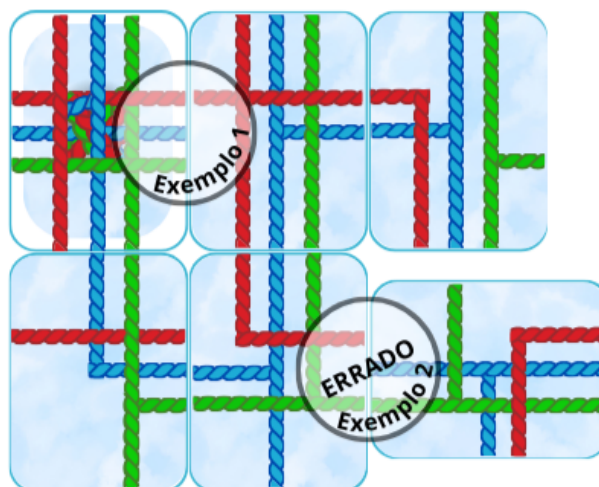
Outra ilustração poderia ser a de um caminho estreito e sinuoso, iluminado por uma suave e quente luz simbolizando a presença de Deus. Ao longo desse caminho, a corda se estende, permitindo que a pessoa siga confiante. Nesta visão, a corda simboliza a conexão com Deus, um vínculo que, embora simples, proporciona consolo e segurança na jornada espiritual.

Nesses exemplos, a corda se revela como uma representação da Graça de Deus, funcionando como um suporte que permite que a pessoa permaneça no "caminho certo" mesmo diante das adversidades. Transmitindo a mensagem de que, apesar dos desafios da vida, Deus oferece um amparo constante, tornando a caminhada mais segura.

No jogo, essas cartas só podem ser jogadas caso possam ser ligadas a uma carta de caminho que já esteja na mesa (incluindo a carta inicial). O caminho da nova carta deve se conectar com a cor do jogador que está jogando nas outras cartas em jogo, mesmo que não encaixe com as outras cores. O objetivo dele é construir seu próprio caminho, mesmo que bloqueie o caminho dos outros jogadores (veja o exemplo 1), e elas nunca podem ser jogadas deitadas (veja o exemplo 2).

As cartas devem estar conectadas a pelo menos uma carta já jogada, mantendo um caminho ininterrupto da carta inicial até a carta objetivo.

Figura 16: Exemplo da forma que a carta deve ser jogada



Fonte: Acervo pessoal

7.2. Cartas de Virtudes e Tentações

As cartas de tentações são sempre jogadas viradas para cima à sua frente. Essas cartas ferem as condições necessárias para o jogador seguir o caminho para o céu. As condições consistem em: Estado de Graça (representada por uma vela acesa), Caridade (representada por duas mãos unidas formando um coração) e Vida de Oração (representada por duas mãos juntas, tradicional "mão de oração"). O jogador com alguma dessas condições feridas, fica impedido de jogar cartas de caminho, até que essa condição seja restaurada. Caso possua uma delas em sua mão inicial, deve colocá-la à sua frente como primeiro movimento do turno, comprar outra carta e passar a sua vez. Caso o jogador a compre durante os turnos, deve jogá-la à sua frente imediatamente após comprar e passar a sua vez. Se, por acaso, o jogador possuir em sua mão inicial mais de uma carta de tentação, ele deve colocar todas à frente e comprar cartas até completar 5 em sua mão, e depois, passar a vez. Um jogador só pode voltar a adicionar cartas de caminho se não estiver com nenhuma condição ferida à sua frente no começo do seu turno.

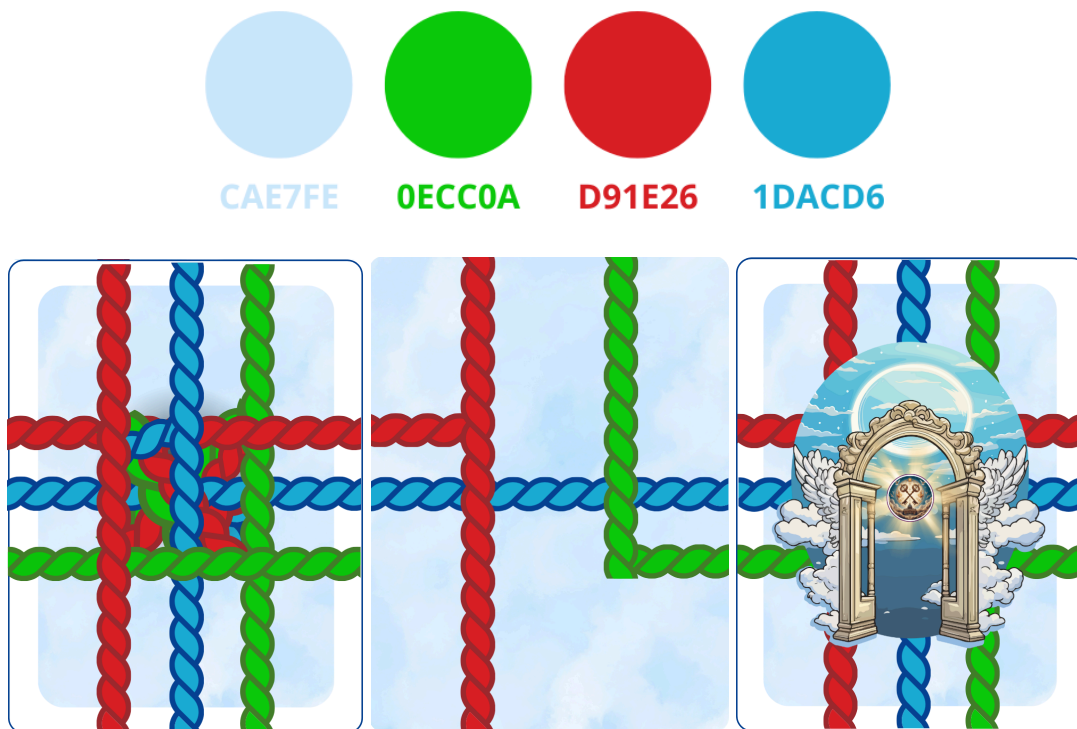
As cartas de virtudes servem para restaurar a condição que foi perdida por meio da carta de tentação, ou seja, remover a carta de tentação que está à sua frente. Ela deve ser jogada em si mesmo como uma ação no seu turno. Se você possuir uma carta de virtude que corresponda à tentação que foi ferida em sua mão, você compra uma carta, joga a carta de virtude correspondente sobre a carta de tentação para se restaurar e assim fechar o turno (estas cartas podem ser colocadas na pilha de descarte).

Além das cartas de tentações e virtudes, o jogo também possuirá duas cartas especiais, sendo elas: a carta "Resgate", que possibilitará que um jogador restaure a tentação de um outro jogador. E, a carta "Mudança de Rumo", que dará ao jogador, o poder de substituir uma carta de caminho que já esteja no labirinto, por uma carta que esteja na sua mão.

8. Identidade e design do projeto

Para a identidade visual do projeto, foram definidos pontos que refletem as pesquisas iniciais e a troca de ideias entre as crianças. As cartas do jogo foram desenvolvidas para simular um caminho formado por cordas de forma lúdica e interativa. Optou-se por um formato retangular, medindo 8 x 6 cm, um pouco menor do que o padrão para cartas de baralho, pensando em facilitar a ação das crianças estarem sempre com 5 cartas em mãos. A cor predominante nas cartas é o azul claro com branco, remetendo ao céu. As cartas de ações possuem cores mais vibrantes, de acordo com cada grupo, e as cordas dos caminhos são azuis, verdes e vermelhas, simbolizando diferentes aspectos da caminhada espiritual. O azul é associado à paz, serenidade, sabedoria e espiritualidade, que pode representar a busca por clareza mental, tranquilidade e conexão com o divino. O vermelho é associado à paixão, intensidade, força de vontade e poder, que pode representar a força interior, a coragem para enfrentar desafios e a paixão por buscar a verdade. O verde é associado à natureza, crescimento, renovação e equilíbrio, que pode simbolizar o crescimento pessoal e a cura emocional.

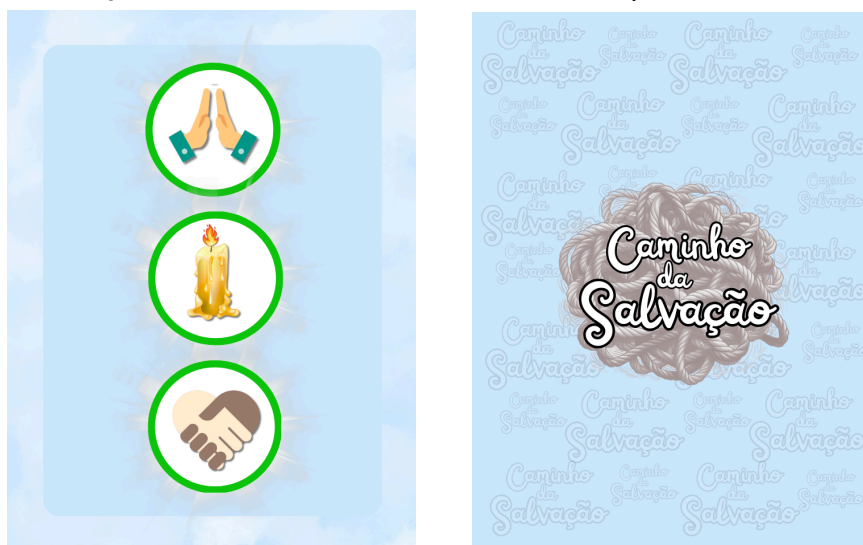
Figura 17: Paleta de cores e cartas de caminho



Fonte: Acervo pessoal

Na criação dos símbolos, buscou-se uma linguagem visual simples que facilitasse a identificação das cartas, se inspirando em ícones religiosos como: velas, mãos em posição de oração e formando um coração. No verso da carta, um padrão se forma com a frase "Caminho da Salvação" em baixa opacidade e no centro, a mesma frase com destaque na frente de um emaranhado de linhas (essa ilustração também será utilizada para o design da embalagem).

Figura 18: Símbolos utilizados nas cartas de ação e no verso



Fonte: Acervo pessoal

As cartas de virtudes e de tentações são as cartas que devem dar dinâmica para o jogo e educar as crianças na fé cristã. Essas cartas exibem um símbolo que corresponde a uma das três condições necessárias para "viver bem uma vida cristã". Nas cartas de virtudes, esses símbolos aparecem dentro de um círculo verde, representando algo positivo. Já nas cartas de tentações, eles aparecem dentro de um círculo vermelho riscado, representando algo negativo. A diagramação dessas cartas inclui um texto descrevendo alguma atitude boa ou ruim do dia a dia de uma criança e uma imagem que ilustra essa atitude. As ilustrações são de banco de imagens. Para esses textos, a fonte escolhida foi a "Arturo" por ter seus contornos bem definidos e traços limpos, proporcionando boa legibilidade e um toque artístico. Isso também oferece um visual sofisticado e um equilíbrio entre formalidade e criatividade.

Figura 19: Cartas de tentações e de virtudes



Fonte: Acervo pessoal

Para facilitar o entendimento, a carta "Resgate", foi projetada com o título na parte superior, a descrição: "Resgate o seu amigo" na parte inferior, abaixo da descrição o nome de duas das três condições mencionadas, e no centro, os símbolos que as representam. Essas cartas possuem a cor verde, como forma de retratar que é uma carta positiva no jogo. Já na carta "Mudança de Rumo", a composição foi o título e o símbolo de troca, para expressar a ideia do poder que ela possui, que seria o de trocar uma carta que está no labirinto por uma carta que está em sua mão. A cor escolhida foi o laranja, para diferenciá-la das outras cartas e expor a ideia de ser uma carta "cinga".

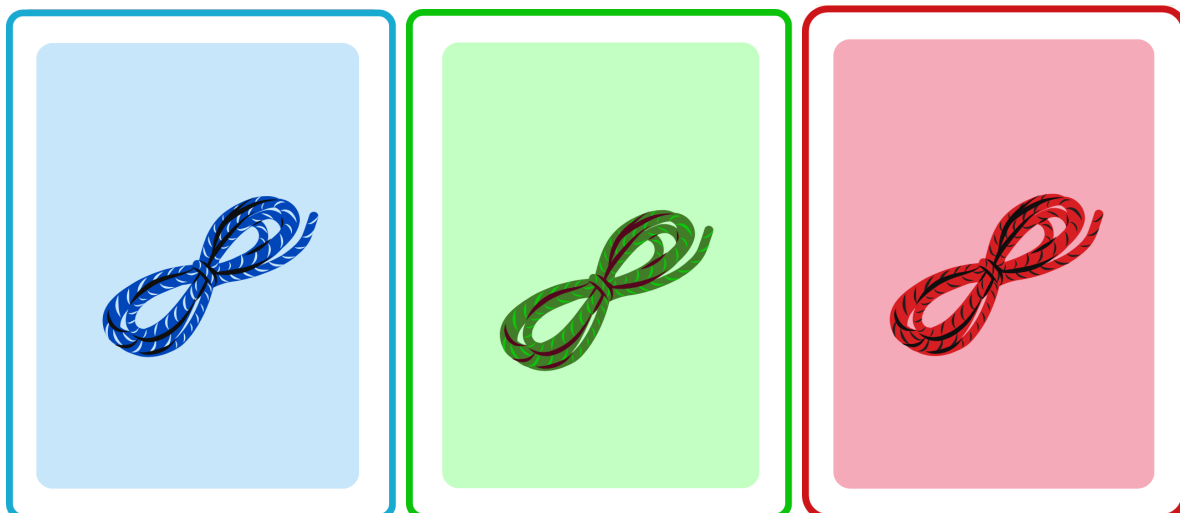
Figura 20: Cartas "Resgate" e "Mudança de Rumo"



Fonte: Acervo pessoal

Por fim, o último tipo de carta são as cartas de cores, que foram elaboradas para definir, no início do jogo, a cor do caminho que o participante vai construir durante a partida. O interior de cada uma foi feito com a cor usada nas cordas para representar os caminhos, ou seja, são três modelos: vermelha, azul e verde. No centro da carta foi ilustrado um laço com essas cordas, da mesma cor que o fundo da carta.

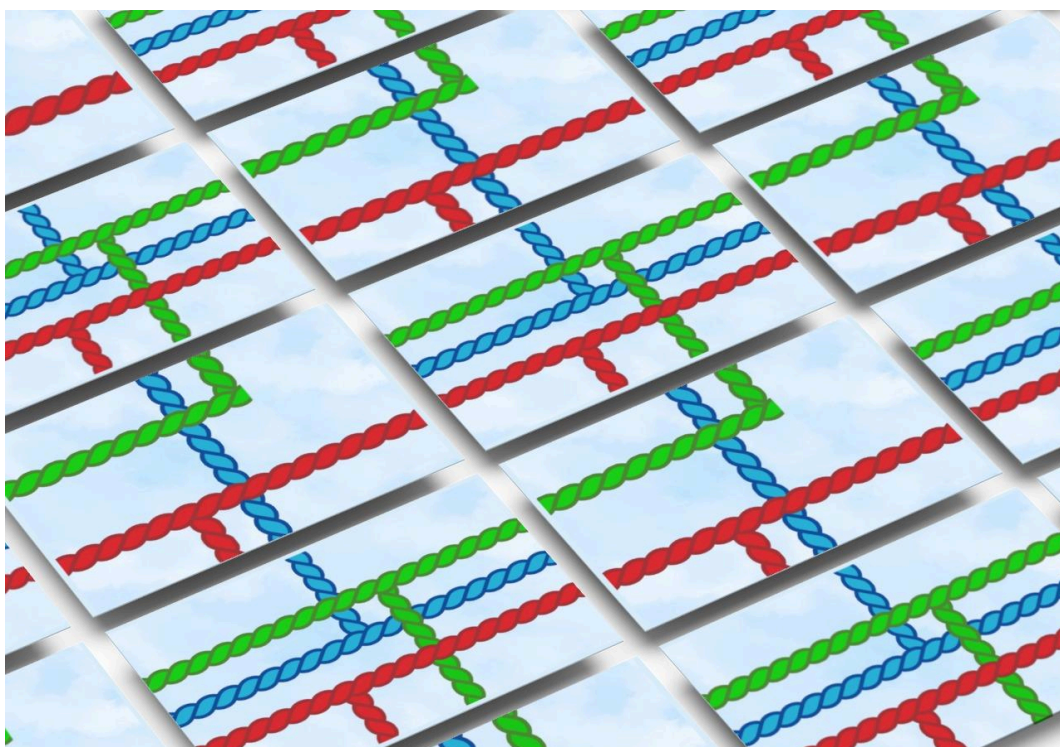
Figura 21: Cartas de cores



Fonte: Acervo pessoal

9. Mockups

Figura 22: Mockups das cartas



Fonte: Acervo pessoal

Figura 23: Mockups das cartas



Fonte: Acervo pessoal

10. Conclusão

Este relatório apresentou a criação do jogo "Caminho da Salvação" que foi desenvolvido para ser uma ferramenta de fortalecimento espiritual para as crianças da catequese. Ao longo do processo, identificou-se que a imersão em ambientes de aprendizado recreativo não apenas facilita a interação social entre as crianças, mas também oferece um espaço seguro para a reflexão e o aprofundamento da fé, contribuindo assim para seu desenvolvimento.


Os resultados obtidos mostraram que jogos bem estruturados e adaptados às necessidades específicas das crianças podem desempenhar um papel importante na formação da identidade religiosa, e evidenciou a relevância das atividades lúdicas na formação do amadurecimento emocional e espiritual dos participantes.

Para chegar nesses resultados, o desenvolvimento do jogo foi pensado através das informações coletadas diretamente das crianças, que expressaram suas preferências em relação a aspectos visuais e mecânicos do jogo. Elas destacaram, por exemplo, a preferência por cores vibrantes, formatos das cartas e dinâmicas interativas que mantivessem o interesse ao longo da partida. Essa colaboração foi essencial, já que garantiu que o produto não só atendesse às expectativas das crianças, mas também oferecesse uma experiência de aprendizado imersiva e interessante.

Futuramente, espera-se que sejam feitas melhorias e que o jogo seja utilizado por instituições educacionais e religiosas e, que a partir dele, outras práticas lúdicas sejam incorporadas no cotidiano, promovendo um ambiente mais dinâmico e atrativo para as crianças. Algumas alterações sugeridas são na diagramação do Manual do Jogo e na seleção de cores, que dependendo da necessidade da criança, pode ficar difícil diferenciar uma carta da outra.

11. Resultado

Figura 24: Manual do Jogo



JOGO DE CARTAS

3 - 9 jogadores
aproximadamente 15 minutos
9 - 12 anos

Componentes

- 56 cartas de caminho
- 9 cartas de cores
- 28 cartas de ação (9 cartas de tentações, 12 cartas de virtudes, 3 cartas "Resgate" e 4 cartas "Mudança de Rumo")

Objetivo

Nada faz o coração de um cristão acelerar tanto quanto a promessa da vida eterna, e com dedicação, ele busca percorrer o caminho que o conduz até o céu.

Os jogadores são cristãos trilhando sua jornada ao longo da vida cristã, em busca do maior tesouro: o Céu. Os participantes devem construir seu próprio caminho rumo à glória celestial, mas não podem se esquecer que suas decisões podem interferir diretamente no caminho do outro! O jogo deve proporcionar uma experiência interativa onde os jogadores desenvolvem virtudes e superam tentações. Ao traçar o caminho, eles aprendem a importância da moralidade, do autocontrole e do crescimento espiritual. O jogo incentiva a reflexão sobre ações e decisões, promovendo a busca pela santidade e pela melhoria pessoal. Os jogadores precisam colaborar e se apoiar mutuamente, criando um ambiente de amizade e aprendizado.

Preparação

Separe as cartas em baralhos de caminho, virtudes e tentações, ação e cores.

A quantidade de cartas de cores a serem utilizadas, depende do número de jogadores, conforme a seguinte regra:

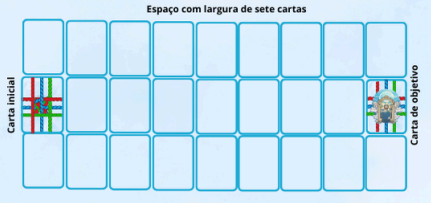
- 3 jogadores: 1 carta de cada cor
- 4, 5 ou 6 jogadores: 2 cartas de cada cor
- 7, 8 ou 9 jogadores: todas as cartas de cores

Coloque as cartas de cores restantes de volta na caixa, elas não serão necessárias para o resto da partida. Embaralhe o número necessário de cartas e distribua uma carta dessa pilha para cada jogador, que a olha e a coloca virada para cima à sua frente. A cor da carta que o jogador receber, será a cor do caminho que ele deverá construir.

Encontre a carta inicial (que mostra as cordas todas emaranhadas) e a carta de objetivo (que mostra o céu através de uma porta aberta) dentre as 56 cartas de caminho. Coloque-as sobre a mesa, como mostrado na ilustração abaixo, com uma distância entre elas de 7 cartas.

No decorrer do jogo, um labirinto de caminhos será criado entre a carta inicial e a carta de objetivo. Esses caminhos podem estender-se além dos limites indicados na ilustração e isso é permitido.

Espaço com largura de sete cartas



Junte todas as cartas de virtudes, tentações e ações às 54 cartas de caminho que sobraram e embaralhe tudo para formar uma pilha de compras. Distribua uma quantidade de cartas para cada jogador, novamente dependendo do número de jogadores na partida:

- 3 a 6 jogadores: cada jogador recebe 5 cartas
- 7 a 9 jogadores: cada jogador recebe 4 cartas

Coloque o restante do baralho próximo a carta de objetivo.
O jogador mais novo é o primeiro a jogar e o jogo segue no sentido horário.

Como jogar

Em sua vez, um jogador deve primeiro comprar a carta do topo do baralho e colocá-la em sua mão. Após comprar a carta, deve executar sua ação no jogo. Isto significa:

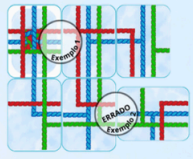
- Colocar uma carta de tentação à sua frente ou
- Adicionar uma carta de caminho ao labirinto ou
- Passar a vez, colocando uma carta virada para baixo na pilha de descarte.

Com esta ação, o turno se encerra e o jogador deve estar com 5 cartas na mão. Assim, a partida segue com o próximo jogador.

Nota: Quando o baralho de compras se esgotar, os jogadores não compram mais cartas, um turno então consistirá apenas em jogar ou descartar uma carta.

Jogando uma carta de caminho

As cartas de caminho são usadas para construir um caminho da carta inicial até a carta de objetivo. Elas só podem ser jogadas caso possam ser ligadas a uma carta de caminho que já esteja na mesa (incluindo a carta inicial). O caminho da nova carta deve se conectar com a cor do jogador que está jogando nas outras cartas em jogo, mesmo que não encaixe com as outras cores. O objetivo é construir seu próprio caminho, mesmo que bloqueie o caminho dos outros jogadores (veja o exemplo 1), e elas nunca podem ser jogadas deitadas (veja o exemplo 2).



Importante: As cartas devem estar conectadas a pelo menos uma carta já jogada, mantendo um caminho ininterrupto da carta inicial até a carta objetivo.

Cartas de virtudes, tentações e ação

Cartas de tentações são sempre jogadas viradas para cima à sua frente. Essas cartas ferem as condições necessárias para o jogador seguir o caminho para o céu. As condições consistem em: Estado de Graça (representada por uma vela acesa), Caridade (representada por duas mãos unidas formando um coração) e Vida de Oração (representada por duas mãos juntas, tradicional "mão de oração"). O jogador com alguma dessas condições feridas, fica impedido de jogar cartas de caminho, até que essa condição seja restaurada. Caso possua uma delas em sua mão inicial, coloque-a à sua frente como primeiro movimento do turno. Compre outra carta e passe a sua vez. Caso você compre-a durante os turnos, jogue-a à sua frente imediatamente após comprar e passe a sua vez. Se, por acaso, o jogador possuir em sua mão inicial mais de uma carta de tentação, ele deve colocar todas à frente e comprar cartas até completar 5 em sua mão, e depois, passar a vez. Um jogador só pode voltar a adicionar cartas de caminho se não estiver com nenhuma condição ferida à sua frente no começo do seu turno.

Cartas de virtudes servem para restaurar a condição que foi perdida por meio da carta de tentação, ou seja, remover a carta de tentação que está à sua frente. Ela deve ser jogada em si mesmo como uma ação no seu turno. Se você possuir uma carta de virtude que corresponda à tentação que foi ferida em sua mão, você compra uma carta, joga a carta de virtude correspondente sobre a carta de tentação para se restaurar e assim fechar seu turno (estas cartas podem ser colocadas na pilha de descarte).

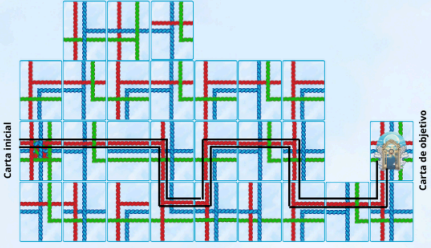
Além das cartas de tentações e virtudes, o jogo também possui duas cartas especiais, sendo elas: a carta "Resgate", que possibilitará que um jogador restaure a tentação de um outro jogador. E, a carta "Mudança de Rumo", que dará ao jogador, o poder de substituir uma carta de caminho que já esteja no labirinto, por uma carta que esteja na sua mão.

Passando a vez

Se um jogador não puder ou não quiser jogar uma carta, ele deve passar a sua vez, colocando uma carta da sua mão virada para baixo na pilha de descarte. Se os jogadores passarem, haverá cartas viradas para baixo e para cima na pilha de descarte, isto é normal!

Final da partida

Quando um jogador joga uma carta de caminho que encosta na carta de objetivo e cria um caminho sem interrupções a partir da carta inicial, a rodada termina. Dessa forma, caso tenha mais de um jogador construindo o caminho da mesma cor, todos ganham a partida. A rodada também termina se acabarem as cartas do baralho de compras e nenhum jogador tiver mais cartas na mão.



Nota: É permitido colocar uma carta de caminho em qualquer um dos quatro lados da carta de objetivo.

**Criado por
Jéssica Monique Barreto**

Fonte: Acervo pessoal

Figura 25: Jogo impresso



Fonte: Acervo pessoal

12. Referências

A mais sublime forma de caridade é querer bem ao outro!.

<<https://www.cnbb.org.br/a-mais-sublime-forma-de-caridade-e-querer-bem-ao-outro/>>.

Acesso em: 04 novembro 2024.

Dom Redovino Rizzardo. A vida de oração. Disponível em:

<<https://formacao.cancaonova.com/diversos/a-vida-de-oracao/>>. Acesso em: 04 novembro 2024.

CHAGAS, Seminarista Daniel. Ser Santo é viver em Deus, no Deus de Jesus Cristo, 2023.

Disponível em:

<<https://cnbbsul3.org.br/ser-santo-e-viver-em-deus-no-deus-de-jesus-cristo/>>. Acesso em 04 novembro 2024.

Brinquedos e jogos. 100% Cristão. Disponível em:

<<https://www.cemporcentocristao.com.br/infantil/brinquedos-e-jogos>>. Acesso em: 04 novembro 2024.

Catequese – iniciação à Vida Cristã. Paróquia São Sebastião. Disponível em:

<<https://saosebastiaofabriciano.com.br/noticia/catequese/>>. Acesso em: 04 novembro 2024.

GRANDO, Regina Célia. O jogo e a Matemática no contexto da sala de aula. São Paulo: Paulus, 2004. Disponível em: <<https://pnaic.paginas.ufsc.br/files/2019/05/Texto-1.pdf>>.

Acesso em: 04 novembro 2024.

Pe. Paulo Ricardo. O estado de graça e a inabituação trinitária. Abril, 2024. Disponível em:

<<https://padrepauloricardo.org/episodios/o-estado-de-graca-e-a-inabitacao-trinitaria>>.

Acesso em 04 novembro 2024.

ROCHA, Ângela. Querigma das cores. Março, 2016. Disponível em:

<<https://www.catequistasemformacao.com/2016/03/querigma-das-cores-dinamica-para.html>

>. Acesso em 04 novembro 2024.