

**Catálogo na publicação**  
**Seção de Catalogação e Classificação**

B823j Brasileiro, Mariana de Lacerda Siqueira.  
JOGO ELETRÔNICO PARA INTERAÇÃO ENTRE CRIANÇAS E IDOSOS:  
construindo laços intergeracionais / Mariana de Lacerda  
Siqueira Brasileiro. - João Pessoa, 2019.  
82 f. : il.

Orientação: Dra Maria Adelaide Silva Paredes Moreira.  
Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCS.

1. Idoso. Criança. Relação entre Gerações. Educação. I.  
Moreira, Dra Maria Adelaide Silva Paredes. II. Título.

UFPB/BC

## ANEXO B – APRESENTAÇÃO DO JOGO

Na tela inicial do jogo, os jogadores descobrem quais os tipos de controles poderão ser utilizados. Os personagens podem ser movimentados tanto com um controle genérico USB bem como com o uso do teclado.

Foi definido como *Player 1* o jogador da geração mais nova e *Player 2* o jogador sênior. O controle do jogador 1, no teclado, é realizado com as teclas W (movimentação para cima), A (movimentação para a esquerda), D (movimentação para a direita) e S (movimentação para baixo). O *Player 1* também tem a opção de utilizar a tecla E (tecla de ataque).

Para o controle do jogador 2, além do *gamepad* (controle de vídeo game genérico), também utiliza-se o teclado para a movimentação, as teclas são as setas direcionais, em que a seta para cima movimenta o personagem para cima; a seta para esquerda, move o personagem para a esquerda; a seta para a direita, mobiliza o personagem para a direita e seta para baixo, move o personagem para baixo. Para a tecla de ação, utiliza-se a letra L.



Figura 1 - Tela com o objetivo de ensinar os comandos aos jogadores.

Nesse jogo, os jogadores só conseguirão avançar dessa tela caso estejam conectados. Se um dos jogadores apertar em qualquer tecla do teclado ou qualquer botão do *gamepad*, o jogo vai para a tela da figura 2. Essa tela é denominada Tela Inicial.

Na tela inicial, aparece o nome do jogo na parte superior e o tema envolve a natureza - um bosque. Também aparecem os dois jogadores controlando, cada um, uma pequena caixa, azul para o *player 1* e vermelha para o *player 2*. Existem dois ícones centralizados na tela e, se algum *player* colidir com algum destes e ainda clicar a tecla de ação, será encaminhado para uma outra tela.



Figura 2 - Tela inicial do jogo Uma Aventura Intergeracional

Se qualquer jogador acionar a tecla de ação ao colidir com o botão de Créditos, ele será encaminhado para a tela de Créditos, como mostra a figura 3.

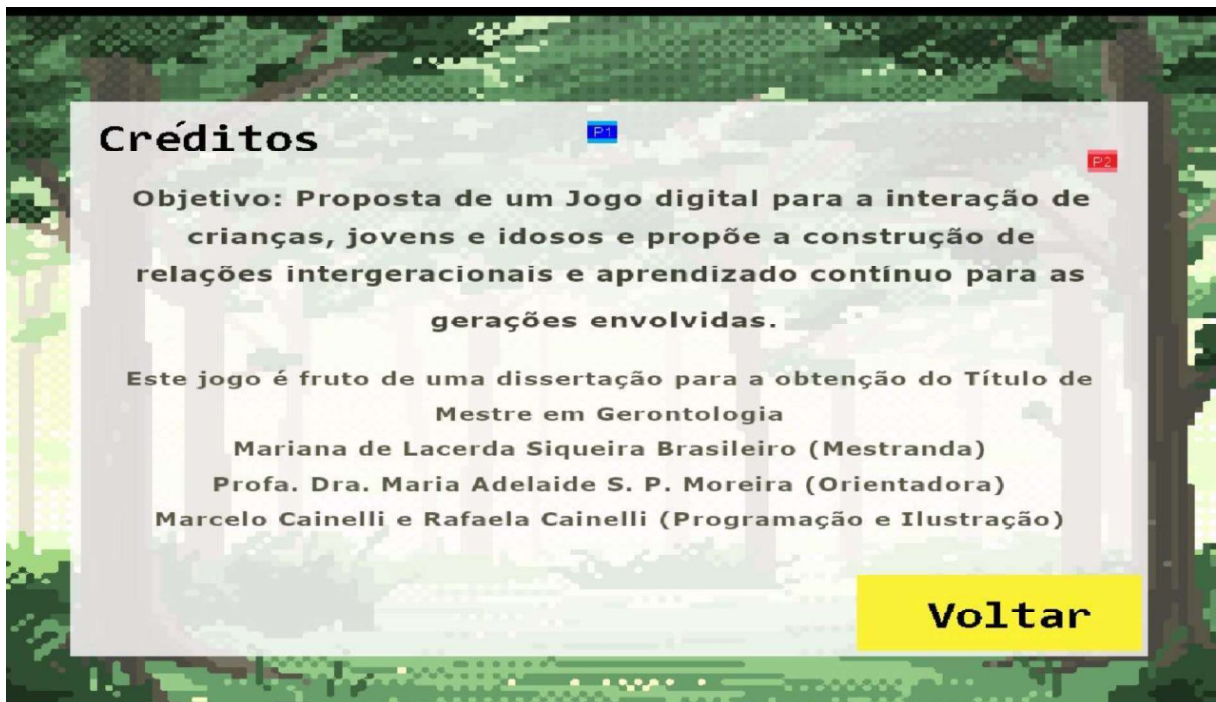


Figura 3 - Tela de créditos

A Tela de Créditos tem o intuito de destacar o objetivo e justificativa para a elaboração do jogo, assim como os responsáveis pela programação, áudio, arte e demais atividades da concepção. Nesta tela, caso qualquer jogador colida com o ícone “Voltar” e acionar a sua tecla de ação, o fluxo do jogo retorna para a tela inicial (Figura 2).

Novamente na tela inicial, quando qualquer *player* colidir com ícone “jogar” e acionar a sua tecla da ação, o fluxo do jogo será desviado para a tela de seleção de personagens como apresentado na figura 4.



Figura 4 - Tela de Seleção de Personagens

Nessa tela, percebemos 4 personagens distintos, dois da geração sênior - um idoso e uma idosa - e duas crianças - um menino e uma menina. O jogador 1 ou *player* 1, controla a caixa seletora 1 e ele pode optar entre o menino e a menina. Quando o *player* seleciona algum personagem, ele muda de cor, como mostra na figura 5.

Na figura 5, percebemos que o *player* 1 escolheu o menino e o *player* 2 escolheu o idoso, bem como, ao centro da tela, uma barra verde começa a se encher, significando o tempo que aquela escolha foi feita. Se um dos *players* decidir por outro personagem, basta clicar novamente no personagem que a barra verde voltará do início.

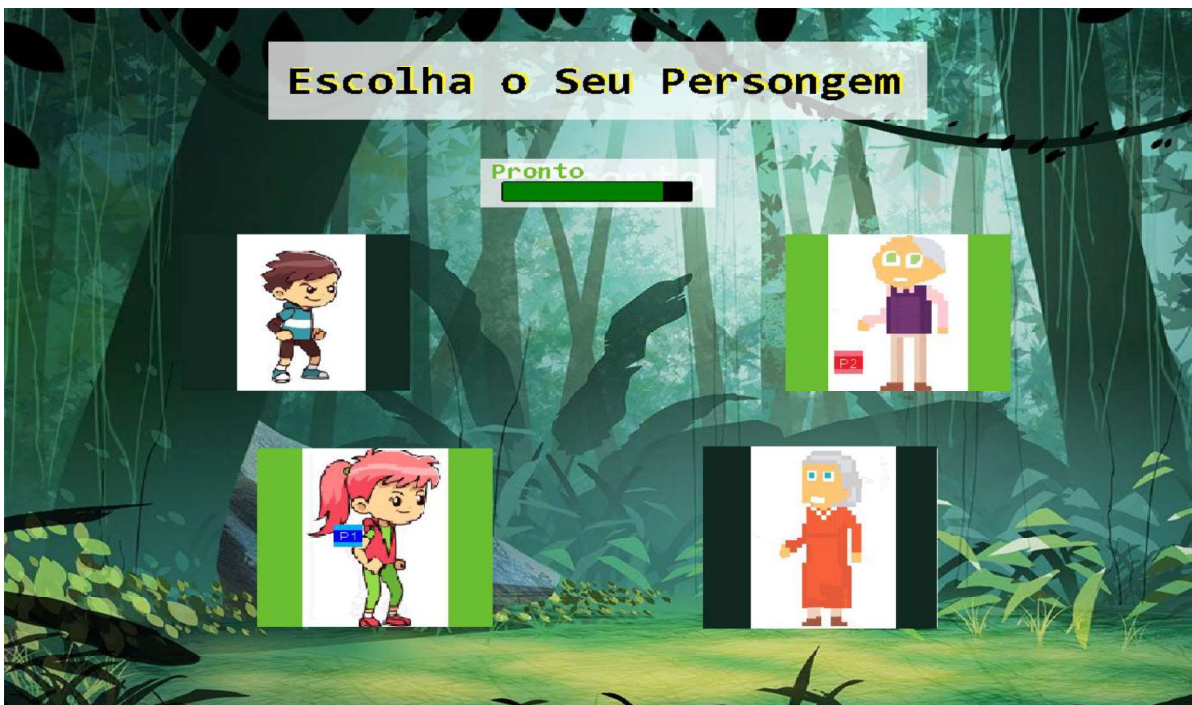


Figura 5 - Tela de seleção com o player 1 selecionando o menino e o player 2 selecionando o idoso. A barrinha verde que controla o tempo da decisão está quase no final.

Quando a decisão é tomada e permanece por 5 segundos, o jogo inicia, passando automaticamente para a tela de apresentação da história e do objetivo da fase, como mostra a figura 6.

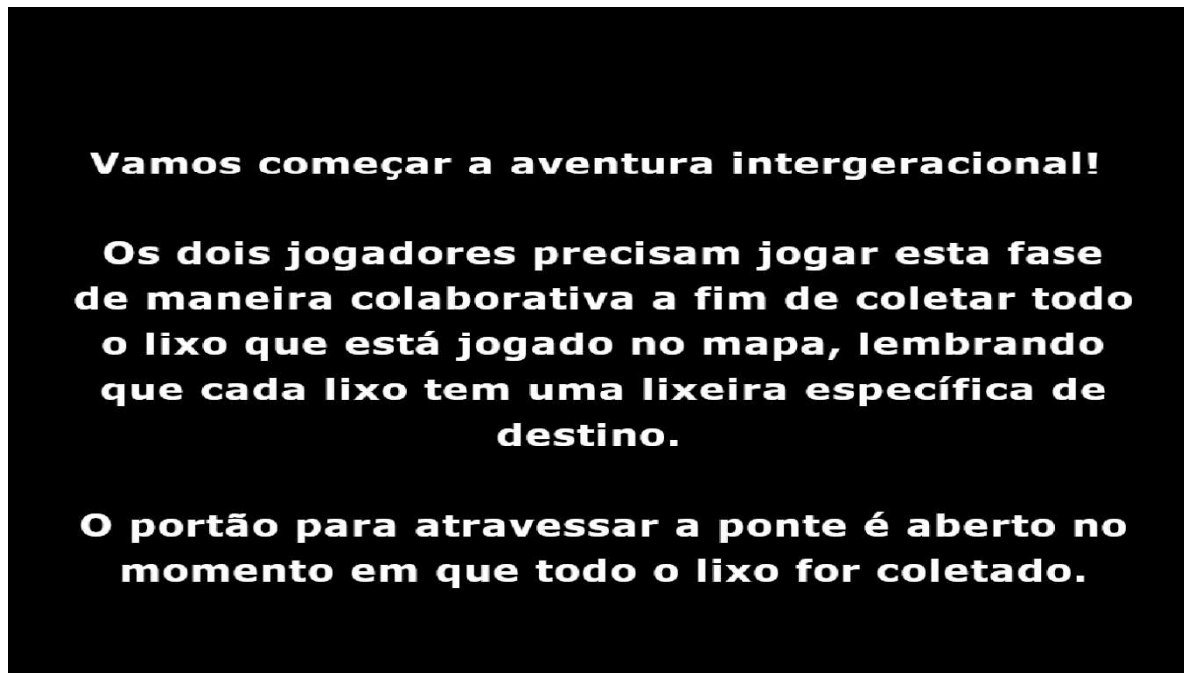


Figura 6- Tela de apresentação da história e do objetivo da fase

Na figura 6, há uma tela que apresenta a história do jogo e os objetivos que aquela fase propõe. A primeira frase do texto evidencia que o objetivo será promover a colaboração entre as gerações, em que, tanto as crianças quanto os jogadores *seniors*, precisarão da ajuda um do outro para conseguir coletar todo lixo espalhado em um parque, como mostraremos na figura 7.

Na figura 7 observa-se um labirinto, onde cada jogador nasce em um local afastado do outro. Também existem 4 lixeiras na parte central inferior da tela: uma lixeira amarela, uma azul, uma vermelha e uma verde. Não existe informação no mapa sobre qual lixo é destinado para cada cor.

Quando o labirinto é inicializado, vários objetos de lixo são lançados pelo mapa. O objetivo é que os dois jogadores colem todo o lixo e destinem aos seus corretos lugares. A seguir, quando a coleta estiver concluída, será aberto um portão que guarda uma ponte em uma área reservada, como mostra a figura 8.



Figura 7 - Tela da fase do labirinto.



Figura 8 – Após todo o lixo coletado e as lixeiras cheias, consequentemente a porta se abrirá.

Quando a porta abre, os jogadores podem encostar em um portal, que fica na parte superior do mapa. Esse portal teletransportará os jogadores que colaboraram muito para concluir o primeiro desafio. A tela que aparecerá será a apresentada na figura 9.

Agora que vocês trabalharam juntos para abrir o portal, precisam descobrir uma maneira de sair da floresta da memória.

**A dica é: alguém tem que vencer!**

Figura 9 - Tela que antecipa a tela da memória, a dica é: alguém tem que vencer!

Depois de um momento de colaboração, os jogadores se deparam com a dica: alguém tem que vencer! Se eles empatarem no jogo da memória, precisarão jogar esta fase novamente.

Quando se clica em qualquer tecla do teclado ou do *gamepad*, entra-se na tela do jogo da memória como apresentado na figura 10.



Figura 10 - Tela do jogo da memória.



Na figura 10 ilustra-se a tela do jogo da memória. É composto por 24 cartas distribuídas aleatoriamente. Existem 6 tipos diferentes de cartas e os jogadores precisam, a cada duas escolhas de imagens, encontrar um par de figuras iguais. O tema das cartas são brincadeiras da infância, como pular corda, jogar pião, soltar pipa, bola de gude e bilboquê. Nessa tela, também existe um elemento de pontuação, e, a cada par certo que o jogador fizer, é contabilizado um ponto.

Esse jogo possibilita ao idoso o resgate de reminiscências a respeito da sua infância, sendo uma oportunidade de aprendizado compartilhado, pois podem passar aos mais jovens o conceito de cada jogo.

Na figura 11, apresenta-se a tela do jogo da memória quase resolvido.



Figura 11 - Tela do jogo da memória quase resolvido.

O jogo da memória sempre começa pelos mais velhos, ou seja, o jogador 2. Ele começa colidindo com as cartas e acionando sua tecla de ação. E, indiretamente, incita-se uma competição entre as gerações, por haver um marcador de pontos. Portanto, o jogo que era colaborativo, agora virou competitivo.

Muito bem! Vimos que vocês também podem competir.

Portanto, o último desafio será uma partida de Pong Game.

Cuidado com os obstáculos e, no final, veremos quem vencerá!

Figura 12 - Tela anterior ao jogo do Pong.

Neste ponto, a narrativa do jogo sugere que a última fase da memória gerou uma disputa e agora será definido o vencedor. Para esta definição, será convocado um jogo clássico, chamado jogo *Pong*, em que cada jogador deve proteger o seu lado, para não deixar o adversário marcar ponto e, conseqüentemente, atacar a região do adversário, como mostrado na figura 13.



Figura 13 - Tela do jogo do Pong. Na tela, vemos a presença dos obstáculos, como a árvore e a pedra, como também a bola.

Nesta fase, há uma característica marcante, pois o *player 2*, o idoso, tem uma vantagem muito grande. Quando a bola está indo em direção ao *player 1*, a velocidade da bola aumenta e quando ela está indo em direção ao *player 2* a velocidade da bola diminui.

O objetivo desta característica é causar uma reflexão, pois o ímpeto competitivo do jovem foi freado por uma limitação técnica de programação, tornando bem mais difícil para os jovens.

Quando qualquer um dos jogadores chegar a 10 pontos primeiro, o fluxo do jogo será desviado para a tela de vitória, apresentada na figura 15, com a mensagem principal. Na verdade, o jogo *Uma Aventura Intergeracional* não se trata de uma competição para definir quem é o melhor no placar quantitativo, mas é um jogo no qual a vitória é daqueles que conseguiram superar suas limitações e chegar até o final.



Figura 14 - Tela de vitória.

Quando qualquer um dos *players* colidir com o ícone “jogar novamente” e apertar a tecla de ação, eles serão redirecionados para a tela inicial.

A mensagem principal do jogo é: “A vitória é de todos”! Com isso, conclui-se a proposta de um jogo digital intergeracional ao se promover uma atividade de diversão entre diferentes gerações. Deste modo, não importa quem vence o jogo, mas que este proporcione interação entre gerações.