



## GDD – JOGO DOS CABRITINHOS

**Descrição:** O jogo dos cabritinhos é um quiz de interpretação de texto voltado para crianças onde haverá perguntas específicas do conto dos cabritinhos para você se divertir testando seus conhecimentos! As perguntas estarão em formato de texto, áudio e visual através de um vídeo em libras com o intuito de inclusão de crianças que possuem alguma deficiência.

**Plataforma:** PC e *mobile*.

**Público Alvo:** Alunos do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental.

### Características Gerais:

O jogo possui uma pergunta com 4 possíveis respostas, onde a pergunta em formato de texto será colocada no centro superior da tela e as 4 possíveis respostas alinhadas à esquerda. Um vídeo com uma criança fazendo a pergunta em libras estará alinhado à direita da tela.

A mecânica do jogo será através do mouse do computador para escolher as possíveis respostas para a pergunta. Setas nos cantos inferiores direito e esquerdo estarão posicionados para que se possa avançar ou voltar a pergunta respectivamente.

O objetivo do jogo é responder a pergunta corretamente, ou seja, clicar na alternativa correta das 4 possíveis respostas. Por se tratar de um jogo de feedback e de assimilação do conteúdo visto em aula, não haverá condição de vitória ou derrota, apenas haverá uma resposta visual quando a alternativa errada for selecionada, movimentando levemente o retângulo da resposta para o jogador entender que está errado.

A tela principal do jogo pode ser conferida na Figura 1, onde há indicado o local da pergunta (**em azul**), das respostas (**em cinza**), do vídeo em libras (**em rosa**) com uma borda bem bonita para destacar, e as setas nos cantos inferiores (**em roxo**) para avançar e recuar. Ainda na Figura 1, pode-se verificar também a resposta do jogo ao selecionar a alternativa correta (**em verde**) e ao selecionar a alternativa errada (**em vermelho**), onde o retângulo é levemente movimentado. Nesta tela, um som alegre e inspirador ficará de fundo e uma resposta sonora irá acontecer ao passar o mouse pelas alternativas. Se o jogador escolher a correta, um som agudo e suave toca, caso contrário, um barulho de tamanco no tablado é emitido.

Na Figura 2 se encontra detalhada a tela inicial do conto que mostrará o tema das perguntas do jogo. O título do conto será posicionado no centro superior (**em azul**), um desenho feito pelas crianças mostrado em um papiro, tipo aqueles que têm em contos de

fada, alinhado à esquerda (**em vermelho**), o vídeo em libras com uma borda bonita estará alinhado à direita da tela (**em verde**), e uma seta posicionada no canto inferior direito indicará para o usuário continuar o jogo quando ele estiver pronto, ou seja, assim que ele ver o vídeo ou analisar o desenho.

Figura 1: Tela principal do Jogo, onde ficará a maior parte do tempo.

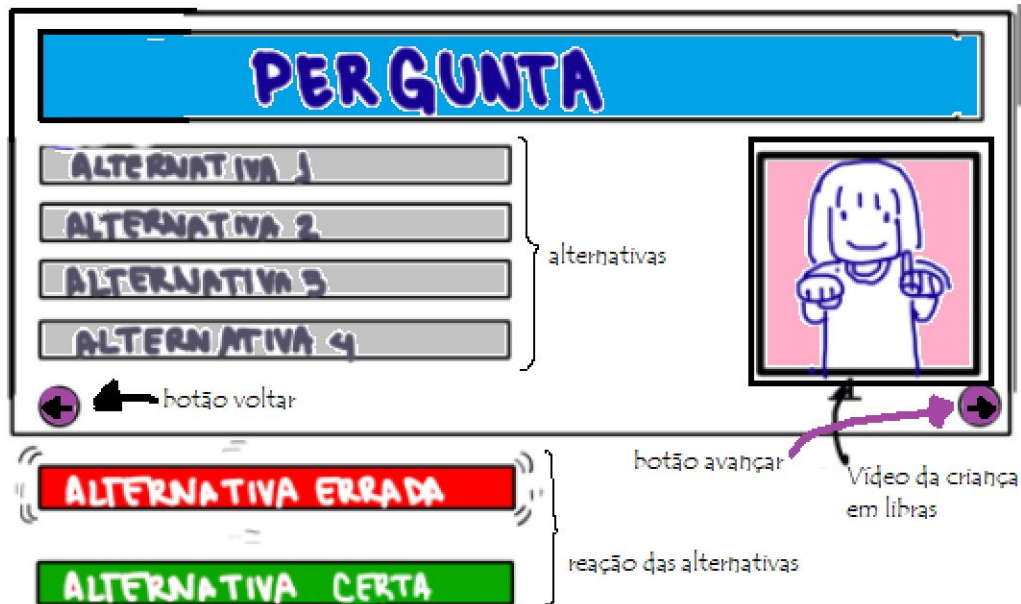
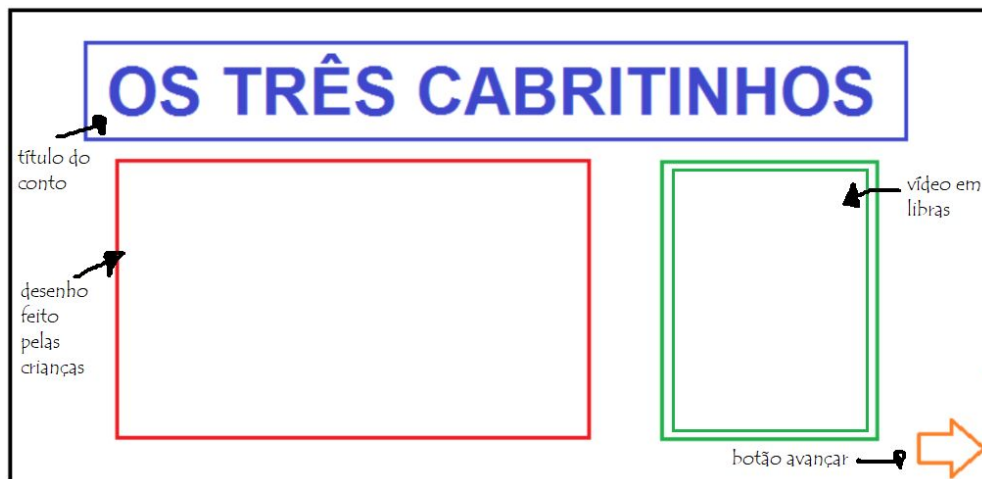


Figura 2: Tela Inicial do Conto que será o Tema das Perguntas da Figura 1.



A tela de créditos descrita na Figura 6 mostrará o nome dos participantes (do lado direito da tela) e do apoio recebido (do lado esquerdo da página) em cada página de um livro de contos de fada que estará aberto na tela, um botão de avançar será posicionado no canto inferior direito para retornar à tela inicial da Figura 3. Um som com trombetas será como tema de música de fundo desta tela. A Figura 3 mostra a tela inicial do jogo, onde terá



uma moldura (em marrom), um botão play para iniciar o jogo (em verde), e um botão para ver os créditos da Figura 6 (em azul).

Após completar o quiz, o jogador terá completado todas as questões corretamente, sendo assim, uma tela de fim de jogo parabenizando o jogador irá aparecer. Essa tela está descrita na Figura 4, sendo que um botão para voltar (em roxo) para a tela da Figura 3 está posicionado no canto inferior direito.

Figura 3: Tela Inicial com os botões para iniciar e ver créditos.

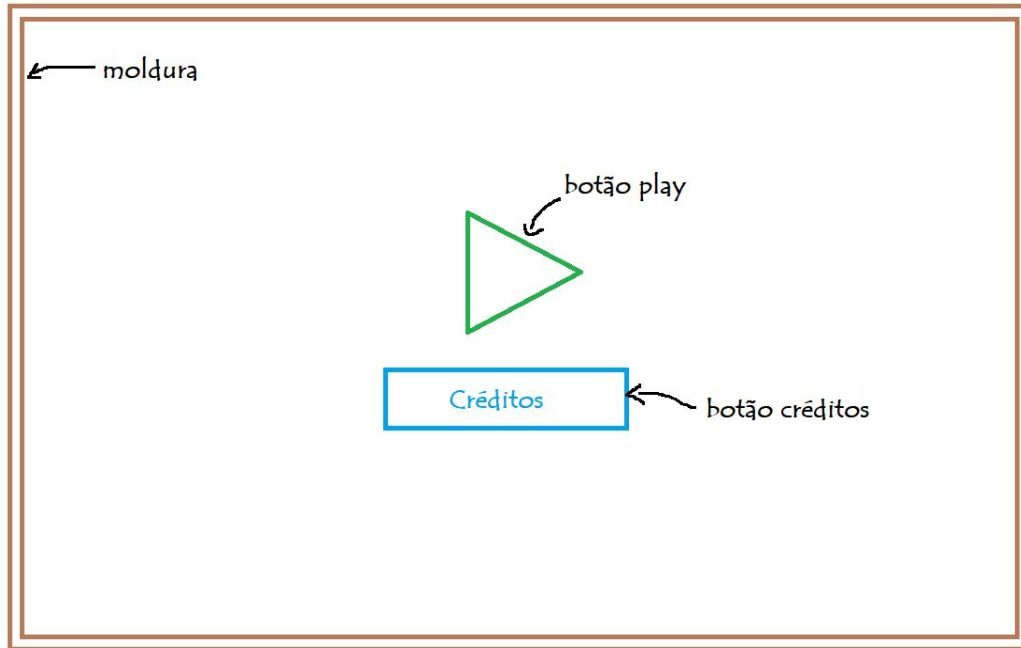


Figura 4: Tela de conclusão do quiz.





O fluxo do jogo seguirá a ordem de telas das Figuras 3 -> 2 -> 1 (loop em 1 caso ainda tenha mais perguntas) -> 4. Essa fluxo pode ser visualizado na Figura 5 através da representação de NFA's.

O jogo tem um cuidado especial quanto a paisagem sonora e a palheta de cores utilizada. Uma música de fundo com melodia infantil meio mística lembrando contos de fadas ficará durante a tela da Figura 1 e 2; um som suave de madeira será emitido ao passar o mouse nas opções que se dá para clicar; som de aplausos ao acertar a pergunta; som de uma tocada oca no tambor para quando a alternativa errada é selecionada; e uma música feliz e animada nos créditos.

Figura 5: Fluxo do jogo.

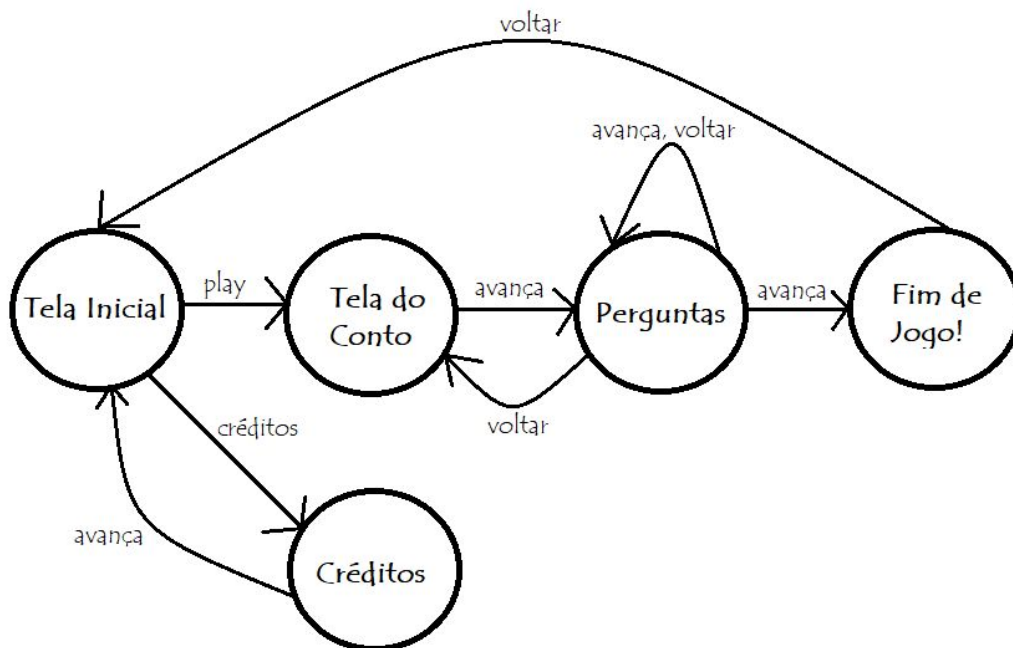
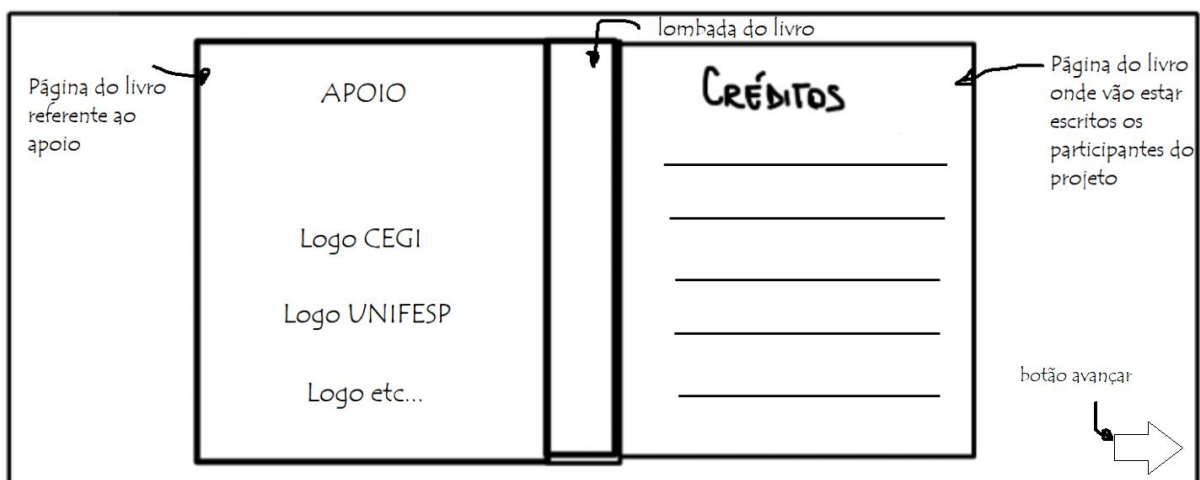


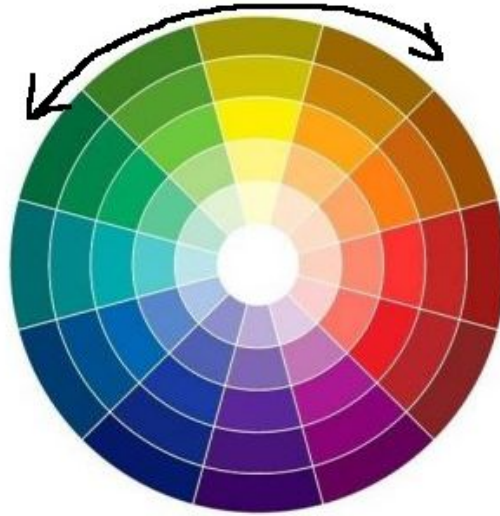
Figura 6: Tela de Créditos do jogo.





As cores utilizadas deverão ter alto contraste para os itens na tela (texto, menus, botões, etc), e o fundo utilizar tons pastel. Uma atenção especial para se utilizar cores análogas do círculo cromático, como por exemplo na Figura 6, onde está destacado os tons de verde, amarelo e laranja, já que estas remetem a criatividade, otimismo e alegria.

Figura 6: Círculo cromático com destaque às cores verde, amarelo e laranja.



Por fim, vale a pena mencionar alguns jogos análogos ao proposto que estão disponíveis gratuitamente na internet:

- Jogo do Racha Cuca - Conto de Fadas:  
<https://rachacuca.com.br/quiz/4437/contos-de-fadas-i/>
- Jogos Educacionais - Quiz de Contos de Fada:  
<http://www.universoneo.com.br/fund/index.php?task=view&id=77>