

Cenários goianienses: a criação de uma aventura solo como meio de valorização cultural

Goianian scenarios: the creation of a solo adventure as a means of cultural appreciation

AUTORIA

Giselle Santos Almeida

UFG, Brasil

snt.gisaa@gmail.com

Luiz Henrique Arantes Araújo Olivieri

UFG, Brasil

luizolivieri@ufg.br

PALAVRAS-CHAVE

Aventura solo;

Narrativa interativa

Valorização cultural;

Goiânia;

Design Thinking;

RESUMO

Este artigo apresenta o desenvolvimento de uma aventura solo interativa ambientada na cidade de Goiânia, com foco no público infantil. Por meio da metodologia do Design Thinking, o projeto integra elementos históricos, culturais e ecológicos da cidade, visando promover a valorização do patrimônio local e estimular a consciência socioambiental desde a infância. A pesquisa dialoga com autores como Ezio Manzini para refletir sobre o papel do design como vetor da inovação social. O material final, foi estruturado no formato de livro-jogo e testado com um grupo reduzido de leitores, demonstrando potencial formativo e possibilidade de aplicação em contextos educacionais. A proposta destaca-se por unir ludicidade, cultura regional e sustentabilidade, contribuindo para preencher lacunas no campo do design e na produção de livros-jogos com temáticas locais.

KEYWORDS

*Solo Adventure;
Interactive Narrative;
Cultural Appreciation;
Goiânia;
Design Thinking;*

ABSTRACT

This article presents the development of an interactive solo adventure set in the city of Goiânia, designed for a young audience. Using the Design Thinking methodology, the project incorporates historical, cultural, and ecological elements of the city to promote local heritage appreciation and foster socio-environmental awareness from an early age. The research engages with authors such as Ezio Manzini to explore the role of design as a driver of social innovation. The final material was structured as a gamebook and tested with a small group of readers, demonstrating educational potential and applicability in learning environments. The proposal stands out for combining playfulness, regional culture, and sustainability, helping to bridge gaps in the fields of design and gamebook production with local themes.

1. Introdução

Este artigo aborda o desenvolvimento de uma aventura solo interativa ambientada na cidade de Goiânia. Por meio de escolhas criativas que visam engajar o público infantil com os aspectos históricos e sociais da região, e com o uso de metodologias de Design Thinking, a proposta investiga como elementos narrativos podem servir não apenas ao entretenimento, mas também à formação da consciência patrimonial. Assim, o texto evidencia o potencial do design como vetor de inovação social, ao promover soluções centradas na comunidade e comprometidas com a sustentabilidade. A pesquisa abrange desde a fundamentação teórica em autores como Ezio Manzini até a elaboração prática de um protótipo da aventura solo.

A fim de fundamentar o valor cultural da cidade de Goiânia, que constitui o pano de fundo da narrativa, apresentaremos, inicialmente, um apanhado histórico que descreve a origem e o crescimento da cidade. A proposta é evidenciar que, no jogo desenvolvido, o usuário vivencia aspectos autênticos relacionados à construção histórica e social de cada cenário escolhido.

2. Contexto histórico

Goiânia é filha do sertão, em uma época em que se iniciava a Era Vargas e o nacionalismo ganhava força, carregou consigo o idealismo da Marcha para o Oeste, representação dos anos 30. A capital planejada, por vezes cresceu com o “capim em meio ao concreto (...) desordenadamente por entre bairros e vilas, luz neon em contraste com o entardecer” (Chaul, 2009, p. 100).

Nem a falta de verba e nem os embates políticos com os grandes proprietários da época fizeram Pedro Ludovico Teixeira desistir da mudança do centro administrativo, pois era necessária uma capital moderna, sinônimo de progresso, filha do Estado Novo (CHAUL, 2009). Antiga capital do estado, Goiás, era tradicional, mas fechada política e geograficamente. O local próximo ao povoado de Campinas era ideal: com água em abundância, bom clima, e próximo à estrada de ferro. Esta última característica trazia

consigo mais um motivo para a mudança da capital: localizar Goiás no cenário nacional, unindo o Centro-Oeste com o Sul do país.

Em 24 de outubro de 1933, Pedro Ludovico Teixeira, na época interventor estadual nomeado por Getúlio Vargas, torna oficial a cidade por ele idealizada. Goiânia, inicialmente planejada para 50 mil habitantes, ultrapassou esse número já nas primeiras décadas. De acordo com o IBGE (2022) estima-se que no ano de 2024 a cidade possui quase 1,5 milhão de habitantes.

De acordo com a Agência Municipal de Turismo, Eventos e Lazer de Goiânia (AGETUL), a capital possui um dos maiores acervos Art Déco do mundo. Da mesma forma também é conhecida como cidade das flores, do cerrado, das praças e da beleza ecológica. Por esses e outros motivos, hoje Goiânia é respeitada por sua importância no cenário nacional. Em uma área de 729.298 km² (IBGE, 2022) a capital possui uma diversidade complexa, características tantas que Chaul (2009) cita:

Goiânia viva, country, countrypira, sertaneja, carnavalesca, nenhum rótulo é maior que sua dimensão histórica, permeada de heterogêneas faces de um mesmo rosto. Qualquer rótulo será mera expressão de um mero pedaço de seu todo, de suas mesclagens culturais, de suas simbioses geradoras de talentos de sua gente. Goiânia tem útero macunaímico, formação geral entre o urbano e o rural, art déco, berrante samplado em múltiplos tons (Chaul, 2009, p. 110).

A intenção deste trabalho é mostrar as histórias, a arquitetura, a cultura local, as belezas ecológicas e tantas outras faces da cidade que comprovam o atrativo turístico da capital. Dar luz à Goiânia fluida e pacata, mas também à Goiânia da Art Déco, feiras livres e demais locais e características que representam e compõem o cotidiano da capital goiana e que estão no coração do goianiense.

3. Livro-jogo ou aventura solo?

As diferenças entre um livro-jogo e uma aventura solo podem não ser tão evidentes. Por isso, apresentamos particularidades e características de cada um desses tipos de jogos, a fim de que possamos fomentar a discussão quanto a esse tipo de classificação. Segundo Silva (2022), a principal distinção reside na extensão narrativa: enquanto a aventura solo possui textos mais simples e curtos, com poucas referências, o livro-jogo apresenta textos mais longos e detalhados, sendo o texto o elemento central da

experiência. Além disso, a presença (ou não) de um sistema de regras no estilo RPG (Role-Playing Game) também pode ser considerada uma característica determinante para classificar uma narrativa interativa não linear como livro-jogo, em vez de aventura solo.

Diante disso, inicialmente entendemos o projeto descrito e analisado a seguir como uma aventura solo regional, uma vez que se caracteriza como uma ficção interativa curta, que mantém apenas a leitura não sequencial, sem utilizar elementos de RPG, e possui 30 referências em 19 páginas. Todavia, nem sempre tais diferenças são evidentes. Conforme pontuado por Silva (2022), realizar essa classificação pode ser uma tarefa complexa, pois os textos são fluidos e únicos em suas características, regras e extensões. Dessa maneira, os conceitos acabam por se misturar, e muitas obras podem ser pensadas de forma híbrida.

Talvez por essa razão o mercado editorial de livros-jogos e aventuras solo no Brasil tenda a não se aprofundar nessa distinção. Como destaca Santos (2024, p. 173):

Livros como os da série Choose your own adventure [...] não podem ser considerados livros-jogos, mas sim aventuras-solo. Isso porque não há sistema para a resolução de desafios e há a condução do leitor para caminhos predeterminados, em vez de alternativas à disposição do jogador. (Santos 2024, p. 173)

Dessa forma, adotaremos os termos livro-jogo e aventura solo como equivalentes neste projeto, conforme a justificativa dada por Santos (2024, p. 174):

Queremos também alertar o leitor que, a partir deste ponto, quando usamos o termo 'livro-jogo' ou 'aventura-solo', nos referimos a todas as possibilidades do artefato [...] não sendo o objetivo desta seção diferenciá-los conceitualmente. (Santos 2024, p. 174)

Silva (2019) também contribui para essa discussão ao abordar a temática no contexto brasileiro. Segundo o autor, houve uma transferência cultural — fomentada pelos franceses — entre a Inglaterra e o Brasil, sendo os primeiros títulos consumidos no país de origem britânica. Ele aponta que a primeira obra produzida no Brasil foi *O Herói da Copa* (1994), de Alex Vides (1973–2022), com 108 referências. Considerada teórica e narrativamente simples, a obra retrata a trajetória de um jogador de futebol, permitindo ao leitor tomar decisões sobre sua carreira, dando o pontapé inicial para os livros-jogos nacionais com temáticas locais.

Outros títulos foram lançados após *O Herói da Copa*, marcando o início do que Silva (2019) classifica como *eras dos livros-jogos nacionais*. Essas obras incluem desde releituras do folclore brasileiro até textos inspirados em filmes nacionais, universos fictícios inéditos e a criação de livros-jogos canônicos.

A existência de livros-jogos distribuídos pelo MEC como ferramenta alternativa de ensino também é abordada por Silva, como no caso do encarte-jogo *A travessia do Liso do Suçuarão: uma aventura pelo grande sertão de João Guimarães Rosa*, inspirado em um clássico da literatura brasileira. Há ainda os livros no estilo *Tutortext*, com fins exclusivamente pedagógicos, que ensinam ao leitor conteúdos específicos por meio de uma narrativa ramificada (SILVA, 2019).

Embora o público-alvo geral dos livros-jogos seja o infante juvenil, há também títulos voltados para o público infantil que serviram de referência para este projeto, como a coleção *Minha primeira aventura* (Roméo Hennion), *Kuala* (Shuky) e *Inimigo Digital* (Athos Beuren), sendo os dois últimos obras nacionais.

Mesmo com o crescimento das publicações nacionais e o fortalecimento de temáticas locais, é importante ressaltar que, segundo Silva (2019), no cenário mundial o Brasil ainda “engatinha” no desenvolvimento de livros-jogos. No entanto, o autor vislumbra um futuro promissor:

Ainda ausente de uma cultura de livro-jogo, o Brasil se mostra um bom exemplo de país entusiasta do gênero, pois ao menos procura traduzir poucos títulos estrangeiros e lança outros poucos livros-jogo nacionais graças a editoras que apostam em baixas tiragens e valorizam seu (específico) público. (SILVA, 2019, p. 101)

Conforme reforça Santos (2024, p. 179):

Ao nos debruçarmos sobre as publicações de pesquisadores brasileiros acerca de narrativas interativas do tipo livro-jogo e aventura-solo, ficou claro [...] que há uma comunidade pequena que investiga esses artefatos [...] O número de artigos, dissertações e teses [...] evidencia a baixa utilização de um instrumento mediador de tamanha potencialidade. (Santos 2024, p. 179)

Diante das sobreposições conceituais e da fluidez das definições encontradas na literatura, optamos metodologicamente por utilizar, ao longo deste trabalho, os termos “livro-jogo” e “aventura solo” de forma intercambiável. Essa escolha não ignora as distinções apontadas por autores da área, mas reconhece que, no contexto do projeto aqui desenvolvido, os limites entre uma categoria e outra se mostram menos relevantes do que a proposta narrativa e educativa em si. Assim, o uso indistinto dos

termos constitui uma decisão consciente, fundamentada na natureza híbrida do artefato criado e no desejo de ampliar a compreensão e o alcance da experiência interativa proposta.

Dessa forma, a problemática aqui apresentada evidencia a necessidade de fomento ao mercado nacional de livros-jogos e aventuras solo, especialmente aqueles com temáticas regionais. Para isso, propõe-se a criação de uma aventura solo com temática voltada para a cidade de Goiânia. O objetivo do projeto é contribuir com novos exemplares para o campo e fomentar o debate sobre a importância do aumento da produção nacional desse tipo de obra.

Silva (2019) aborda sobre a temática em solos brasileiros, apresentando que houve uma transferência cultural, fomentada pelos franceses, entre a Inglaterra e o Brasil, uma vez que os primeiros títulos consumidos no país são de origem britânica. Apresenta, ainda, que a primeira literatura do ramo no Brasil foi *O Herói da Copa* (1994) por Alex Vides (1973 - 2022) possuindo 108 referências. Considerado em teoria simples e pequeno, o título retrata a trajetória de um jogador de futebol onde o leitor pode tomar as decisões de sua carreira, dando o pontapé inicial para os livros-jogos nacionais e às temáticas locais.

Outros tantos títulos foram lançados após *O Herói da Copa*, dando início ao o que o autor classifica como as eras dos livros-jogos nacionais, nelas se encontram desde releituras de folclore, textos inspirados em filmes nacionais, universos inexistentes e criação de livro-jogo canônico.

A existência de livros-jogos que foram distribuídos pelo MEC como forma de ferramenta alternativa de ensino, também são pautados no artigo, como o caso do encarte-jogo *A travessia do Liso do Suçuarão: uma aventura pelo grande sertão de João Guimarães Rosa*, o primeiro e único texto da área inspirado em um clássico da Literatura Brasileira. Há ainda as escritas em estilo *Tutortext*, com fins exclusivamente pedagógicos e que ensinam ao leitor conhecimentos específicos sobre um assunto no formato de narrativa ramificada (SILVA, 2019).

Apesar do público-alvo geral dos livros-jogos ser infanto-juvenil, há títulos infantis publicados que serviram como referência para o presente projeto, como a coleção *Minha primeira aventura* (Roméo Hennion); *Kuala* (Shuky) e *Inimigo Digital* (Athos Beuren), sendo os dois últimos obras nacionais.

Mesmo com tantas publicações nacionais e com temáticas locais é importante ressaltar que, como Silva (2019) diz, dentro do cenário mundial o Brasil ainda “engatinha” no desenvolvimento de livros-jogos. Entretanto, enxerga o país com potencial perante o tema:

Ainda ausente de uma cultura de livro-jogo, o Brasil se mostra um bom exemplo de país entusiasta do gênero, pois ao menos procura traduzir poucos títulos estrangeiros e lança outros poucos livros-jogo nacionais graças a editoras que apostam em baixas tiragens e valorizam seu (específico) público. (Silva, 2019, p. 101).

Dessa forma, a problemática aqui trabalhada adentra na necessidade de fomentação do mercado de livros-jogos nacionais, especialmente aqueles com temáticas regionais. Para isso, propõem-se a criação de uma aventura solo com a temática voltada para a cidade de Goiânia. O objetivo com o projeto é realizar a criação de novos exemplares e trazer em discussão a necessidade do aumento de obras com esse foco.

Justifica-se o estudo uma vez que Manzini (2008) considera a valorização cultural um meio sustentável de crescimento, assim sendo, trabalhar livros-jogos com estas temáticas auxiliaria a crescente do mercado nessa área. O escritor acredita ainda ser função do *designer* propor soluções inovadoras perante os problemas da comunidade, soluções estas que devem vir de dentro da própria sociedade.

Nessa perspectiva, os *designers* podem ser parte da solução, justamente por serem os atores sociais que, mais do que quaisquer outros, lidam com as interações cotidianas dos seres humanos com seus artefatos. São precisamente tais interações, junto com as expectativas de bem-estar a elas associadas, que devem necessariamente mudar durante a transição rumo à sustentabilidade. (Manzini, 2008, p.16)

Assim sendo, para trabalhar as questões apontadas, a metodologia de investigação adotada no projeto explora livros e trabalhos acadêmicos da área. No que se diz respeito a metodologia de criação utilizou-se o livro *Design Thinking*, metodologia criada por Paul Harris e Gavin Ambrose (2011), com leves alterações que englobam os livros de Pazmino (2015) *Como se faz* e o livro dos autores Salen e Zimmerman (2004) *Regras do Jogo*.

4. Design, Valorização Cultural e Inovação Social

Justifica-se o presente estudo com base na perspectiva de Manzini (2008), que considera a valorização cultural um meio sustentável de crescimento. Assim, trabalhar livros-jogos, aventuras solos ou jogos de tabuleiro com essas temáticas pode contribuir tanto para o fortalecimento do mercado quanto para a promoção de uma cultura de sustentabilidade. Segundo o autor, é função do designer propor soluções inovadoras para os problemas da comunidade — soluções que devem emergir de dentro da própria sociedade.

Nessa perspectiva, os designers podem ser parte ativa da solução, justamente por estarem entre os atores sociais que mais intensamente lidam com as interações cotidianas dos seres humanos com os artefatos. São precisamente tais interações, junto com as expectativas de bem-estar a elas associadas, que devem necessariamente mudar durante a transição rumo à sustentabilidade (Manzini, 2008, p. 16).

A proposta deste projeto, portanto, parte da ideia de que a criação de novos produtos ou serviços pode se enquadrar em um processo de inovação social. Ou seja, a aventura interativa desenvolvida busca ir além da inovação puramente tecnológica ou de mercado, ressaltando a relevância de soluções que enriqueçam o tecido social (MANZINI, 2008), com a valorização cultural de diversas regiões de Goiânia. O designer, nesse contexto, não é apenas alguém que cria “artefatos bonitos”, mas alguém que propõe interações e sistemas de significados.

Sob essa mesma ótica, os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) evidenciam a importância de conectar a dimensão social da sustentabilidade à necessidade de iniciativas que aproximem as comunidades de seu próprio patrimônio cultural. Este projeto busca oferecer uma contribuição do design para causas sociais e ambientais, especialmente no que se refere ao resgate cultural e à criação de narrativas voltadas à sustentabilidade.

O jogo desenvolvido incorpora diversos bens culturais pertencentes ao universo simbólico da cidade. Segundo Manzini (2008, p. 45):

Deve-se basear [...] na qualidade e quantidade dos bens comuns disponíveis e na possibilidade de praticar uma ecologia do tempo, onde o tempo rápido e o tempo lento sejam apropriadamente equilibrados.

Pensar um jogo *para e na* cidade foi uma ação estratégica, orientada pelo papel do design em conduzir transformações sistêmicas enquanto a vida urbana continua em seu ritmo habitual. As pessoas seguem vivendo e produzindo, mas agora em contato com novos paradigmas (MANZINI, 2008).

Refletir sobre design e sustentabilidade implica escolher posturas estratégicas. O jogo discutido neste trabalho, que percorre cenários goianienses, não se limita a criar um produto isolado. Ele visa fomentar o patrimônio cultural a partir da participação ativa do usuário, impulsionando uma “descontinuidade local” no modo de gerar valor cultural na região.

A escolha por uma tamanduá-mirim em como protagonista do jogo também carrega um forte simbolismo. Essa personagem estimula uma reflexão coletiva e convida os públicos envolvidos — alunos, docentes, designers e leitores — a se engajarem em histórias que ressoem socialmente, por meio da colaboração entre designer e sociedade.

Conecta-se diretamente com este projeto o entendimento de que a sustentabilidade implica um olhar ampliado, no qual o design não é apenas um elemento estético ou uma interface funcional, mas um catalisador de inovação social. Nessa perspectiva, cultura, sustentabilidade e engajamento são indissociáveis. Design e inovação social são compreendidos como aliados na busca por soluções sustentáveis e centradas nas culturas locais. O jogo-aventura, nesse sentido, é pensado como um dispositivo capaz de mobilizar a comunidade e promover valores ecológicos, participativos e de valorização cultural.

Para reforçar ainda mais o pilar social da sustentabilidade, é relevante destacar que a educação desempenha um papel fundamental no processo de transformação cultural e ambiental (BORGES; NEVES; ALBERTAZZI, 2024). Nesse sentido, a adoção de uma narrativa interativa neste projeto evidencia o potencial pedagógico da ludicidade como estratégia para engajar a comunidade. Ao articular conteúdos locais com experiências participativas, o jogo desenvolvido não apenas dissemina o valor cultural da cidade de Goiânia, como também fomenta atitudes sustentáveis, alinhando-se aos princípios do design socialmente comprometido e culturalmente enraizado.

Para abordar essas questões, a metodologia de investigação adotada neste projeto inclui a leitura e análise de livros e trabalhos acadêmicos da área. No que se refere à metodologia de criação, utilizou-se como base o livro *Design Thinking*, de Paul Harris e Gavin Ambrose (2011), com adaptações inspiradas nas obras *Como se faz* (Pazmino, 2015) e *Regras do Jogo* (Salen e Zimmerman, 2004).

5. Métodos e materiais

Como já citado, utilizou-se a metodologia do livro *Design Thinking* de Ambrose e Harris (2011), deixando livre possíveis adaptações, uma vez que metodologias são fluidas e cada designer as adapta para o seu projeto. O processo de criação foi, então, dividido em sete etapas: definir, pesquisar, gerar ideias, testar protótipos, selecionar, implementar e aprender.

A primeira etapa, definir, consiste na realização do *briefing*. Nessa etapa se traz as necessidades que deverão ser atendidas no projeto, como público alvo, finalidade, cores, prazo entre outras demandas (AMBROSE; HARRIS, 2011). Porém antes de demonstrar essa etapa, é importante salientar que este trabalho teve início em uma disciplina de graduação, dessa maneira, alguns pré-requisitos foram estipulados externamente, enquanto outros são fruto de desejos internos. Assim sendo criou-se uma lista com as demandas necessárias no projeto:

Briefing

- Livro-jogo ou aventura solo com cerca de 30 referências;
- Relação de valorização cultural da cidade de Goiânia;
- Utilização da personagem Tamires, Santos (2024);
- Público infantil: crianças de 6 a 8 anos;
- Natureza informativa educacional;
- Possuir ilustrações.

Assim, com o briefing definido, iniciou-se o processo de pesquisa. Essa é uma etapa fundamental uma vez que nela se encontram as bases teóricas e práticas necessárias para poder dar prosseguimento ao projeto (AMBROSE; HARRIS, 2011). Nesse caso, pesquisou-se inicialmente referências do estilo textual com livros, artigos, publicações, sites e eventos. Uma vez decidido o público alvo inclinou-se a pesquisa para materiais voltados para esse público, encontrando dessa forma os livros já citados.

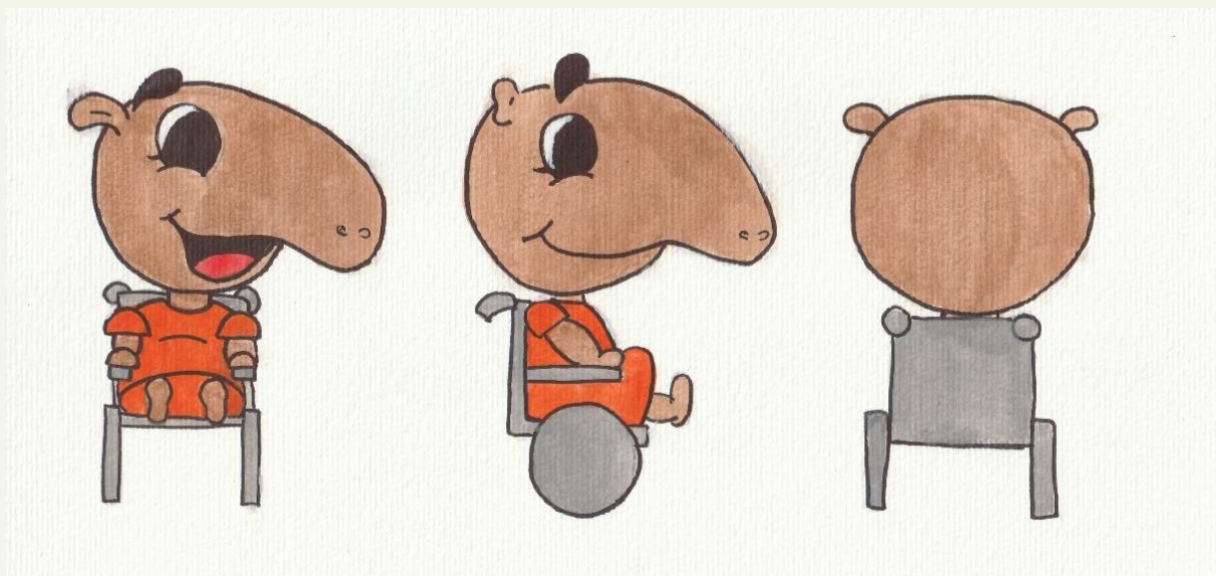
Com a decisão de trabalhar a personagem Tamires realizou-se uma busca por materiais que contassem a história dela como o próprio artigo. Criou-se então uma base da sua narrativa segundo Santos (2024):

Tamires foi um tamanduá-mirim filhote que no ano de 2023 foi atropelada nas rodovias do estado de Goiás, seu resgate iniciou-se com o IPEVIS, mas o caso foi encaminhado para o Hospital Veterinário da UNIUBE (HVU) de Uberaba, uma vez que o seu quadro era bastante delicado. Ao chegar ao hospital estava com muitas infecções, parasitas e lesões nos cotovelos e na coluna, o que a impossibilitava de andar. Inicialmente o hospital realizou transfusões de sangue de um tamanduá-bandeira para poder auxiliar o quadro de Tamires além dos diversos tratamentos.

A veterinária responsável, Dr^a Ananda Costa juntamente com outros profissionais, criaram uma cadeira de rodas com canos PVC para que Tata, assim apelidada, pudesse ter mais conforto e mobilidade. O principal objetivo dos médicos responsáveis eram realizar tratamento com medula óssea para que ela pudesse voltar a andar, porém, infelizmente, Tatá faleceu em fevereiro de 2024 devido a gravidade das infecções e parasitas.

Cabe aqui explicar que decidiu-se utilizar a personagem Tamires, de Santos (2024) (figura 1), uma vez que o foco do projeto não era a criação de um novo personagem, mas o desenvolvimento da narrativa e do produto final. Entretanto, durante a geração de ideias, resolveu-se modificar o final da história da personagem. Em publicação original, Tamires não consegue realizar o tratamento com células tronco e permanece em cadeira de rodas. Para o presente projeto optou-se por ela conseguir o tratamento adequado com células tronco e se recuperar completamente, voltando assim a andar.

Figura 1. Personagem Tamires de Santos (2024).



Fonte: Santos (2024).

Realizou-se também pesquisas em relação as ferramentas necessárias para a construção da aventura solo, como sites, esquemas em notas autoadesivas e aplicativos. Buscando compreender quais são os locais da cidade, investigaram-se suas histórias, características e significados intrínsecos, por meio de artigos e publicações, bem como por pesquisas de campo (Figura 2).

Figura 2. Pesquisa de campo realizada no Centro Cultural Mercado Popular da 74 Marília Mendonça.



Fonte: Arquivo pessoal.

Com as pesquisas finalizadas encaminha-se para a terceira etapa da metodologia que consiste na geração de ideias. Neste momento da metodologia se cria soluções que atendem o briefing, mas de maneira livre sem se preocupar com todos os pontos futuros (AMBROSE; HARRIS, 2011).

Para isso realizou-se diversos textos que abordaram as necessidades, características, formatos e narrativas possíveis para o projeto. Entre as escritas foram feitas diversas modificações de ideias e propostas, visto que o princípio dessa etapa é justamente criar o máximo de possibilidades possíveis, sem se importar com os limites pré estabelecidos ou as formas de produção dessa ideia (AMBROSE; HARRIS, 2011). Realizou-se também várias variações do estudo de personagem (Figura 3).

Figura 3. Pesquisa de campo realizada no Centro Cultural Mercado Popular da 74 Marília Mendonça.



Fonte: Arquivo pessoal

Com essa etapa finalizada, reúne-se todos os materiais já produzidos e parte para uma pré-seleção. Nessa fase é analisada quais ideias são ou não passíveis de gerar protótipos, quais solucionam melhor o briefing ou solucionam melhor a problemática apontada. Nesse projeto, o critério de seleção foi baseado nessas análises nas estratégias de aplicação e melhor interação com o público alvo.

Após a geração e pré seleção de ideias inicia-se a produção de protótipos, onde começa-se a colocar em prática as ideias (AMBROSE; HARRIS, 2011). Para esse projeto utilizou-se como base estrutural o Twine, uma ferramenta online, gratuita, de código aberto, capaz de produzir narrativas não lineares de maneira simplificada. Nele foi possível realizar as ramificações e ligações necessárias de maneira rápida e visual. Dentro dessa ferramenta também é possível realizar as testagens das hierarquias obtendo uma visualização final destas.

Com os protótipos estruturados na ferramenta *Twine* passou-se para a etapa de seleção. Esse processo visa escolher, dentro das opções já pré-selecionadas, o melhor protótipo realizado. Escolheu-se então a seguinte narrativa para o projeto:

Tatá é uma tamanduá-mirim que foi atropelada em Goiás e encaminhada para o Hospital Veterinário da Uniube em Uberaba. Devido o ocorrido ficou temporariamente paraplégica, porém depois de meses de tratamento ela conseguiu uma doação de medula óssea o que possibilitou que pudesse voltar a andar e brincar como sempre gostou.

Agora ela deseja visitar vários locais e conhecer seus encantos. Sua primeira parada é Goiânia, a capital de Goiás, conhecida pela arquitetura, culinária típica e por diversos parques e belezas naturais. O objetivo é guiar Tatá pela cidade conhecendo, ao lado dela, os seus encantos.

O projeto possui 30 referências que representam os locais de Goiânia. Cada local possui um breve texto com sua história e principais características, posteriormente é dado ao leitor opções de como ele gostaria de seguir o caminho.

Essa narrativa demonstra o interesse do projeto na valorização da cultura local por meio da temática goianiense, da mesma forma, trabalha a ludicidade com o público alvo desejado oferecendo informações e conhecimento de forma leve, atendendo assim às necessidades especificadas no briefing.

Durante o processo de geração de ideias definiu-se as 30 referências (Quadro 1) utilizadas na aventura solo para a proposta selecionada, nelas incluíram, principalmente, locais de Goiânia, além de ações e outras cidades.

Quadro 1. Quadro de referências selecionadas.

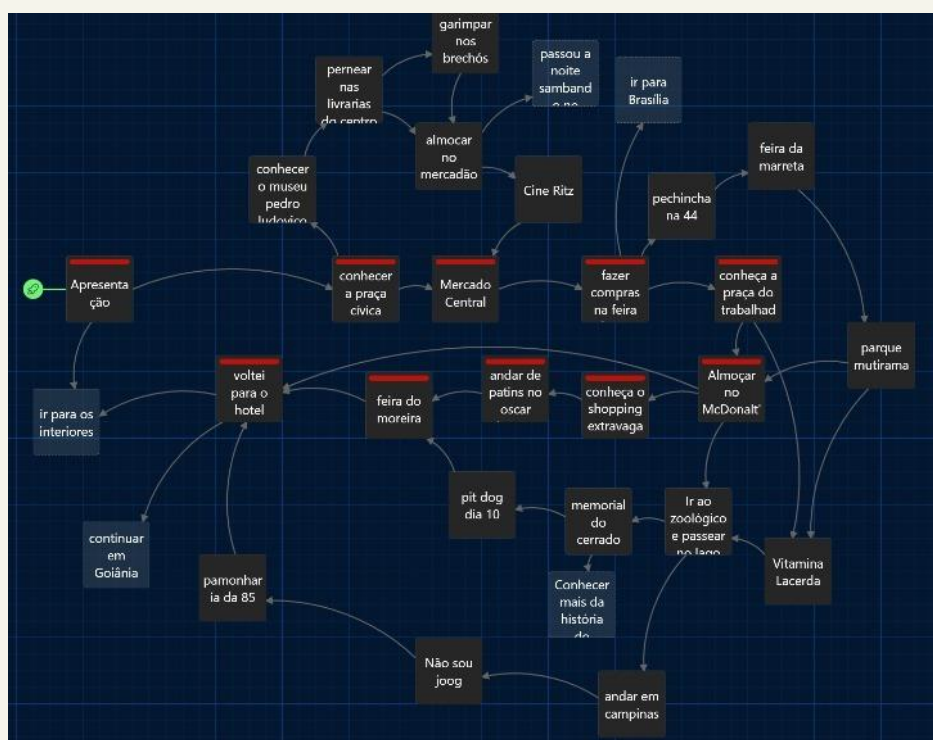
Lista de referências selecionadas				
Início	Shopping Flamboyant	Brasília	Pit Dog	Interior
Lago das Rosas	Mercado da 74	Hotel	Mc Donald's	Mercado Central
Estudar o Cerrado	Museu	Parque Mutirama	Brechós	Memorial do Cerrado
44	Pamonharia Goiana	Sambar a noite toda	Patins no Oscar	Estádio Antônio Accioly
Livrarias	Feira da Marreta	Campinas	Cine Ritz	Feira do Moreira
Ficar em Goiânia	Vitamina Lacerda	Praça do Trabalhador	Feira Hippie	Praça Cívica

Fonte: Arquivo pessoal.

A definição dos locais selecionados ocorreu de forma bastante livre. Analisou-se juntamente com moradores locais quais seriam os ambientes que representassem as características do povo goiano. Chegou-se então a alguns nomes como a Feira da Marreta, o Pit Dog e a Vitamina Lacerda. Outros locais foram escolhidos devido a sua importância dentro do cenário cultural local como a Praça Cívica, Campinas e a Feira Hippie.

Apresenta-se abaixo a estrutura hierárquica definida com base nos locais selecionados e na narrativa apresentada (Figura 4). Salienta-se a necessidade dessa estrutura para posteriormente servir como base para a diagramação do projeto, dessa forma, as escritas que estão nas referências são apenas indicações.

Figura 4. Estrutura hierárquica definida realizada no site *Twine*



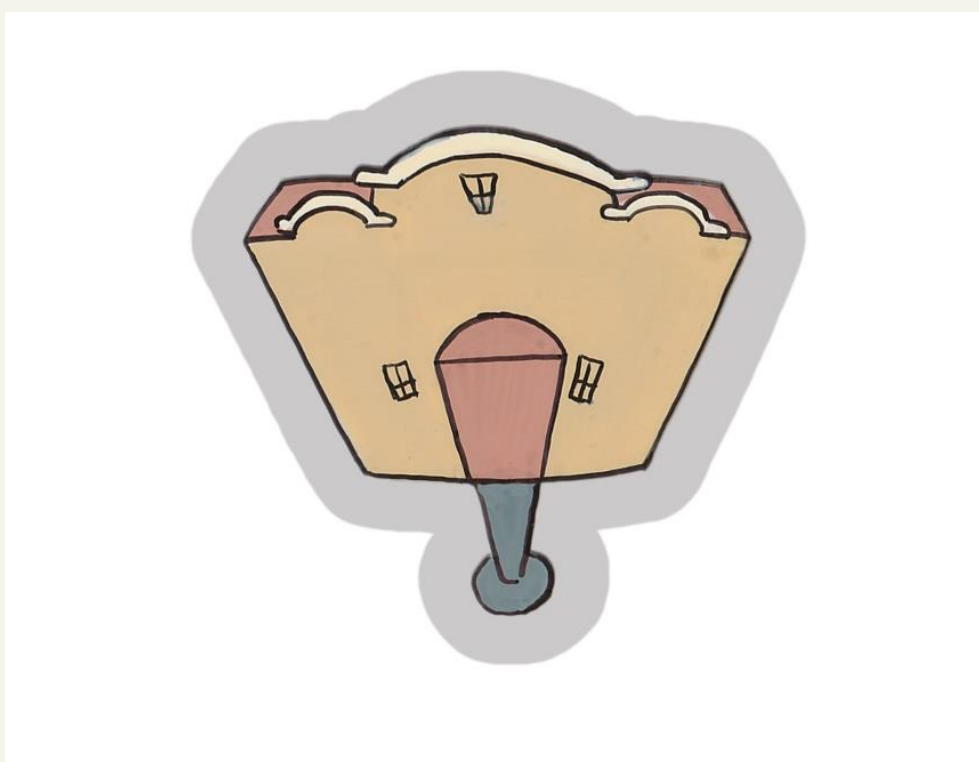
Fonte: Arquivo pessoal.

Cada quadrado representa uma referência onde está contido o seu nome, as setas que saem dessas referências representam as opções que os jogadores podem escolher a partir daquele local. As marcações vermelhas na parte superior do quadrado representam os 10 locais centrais da narrativa, isso funciona

para que, no processo de criação, o autor não se perca. A nave ligada a uma referência simboliza que este é o local onde se inicia a narrativa. As referências em azul são os pontos onde a narrativa chega ao fim.

Com a estrutura e locais selecionados, iniciou-se o processo de transformação da estrutura planejada na diagramação da aventura solo. Realizou-se algumas ilustrações de locais selecionados para compor as páginas, ilustrações da capa e da própria personagem já adaptada (Figura 5), para esse processo utilizou-se caneta acrílica.

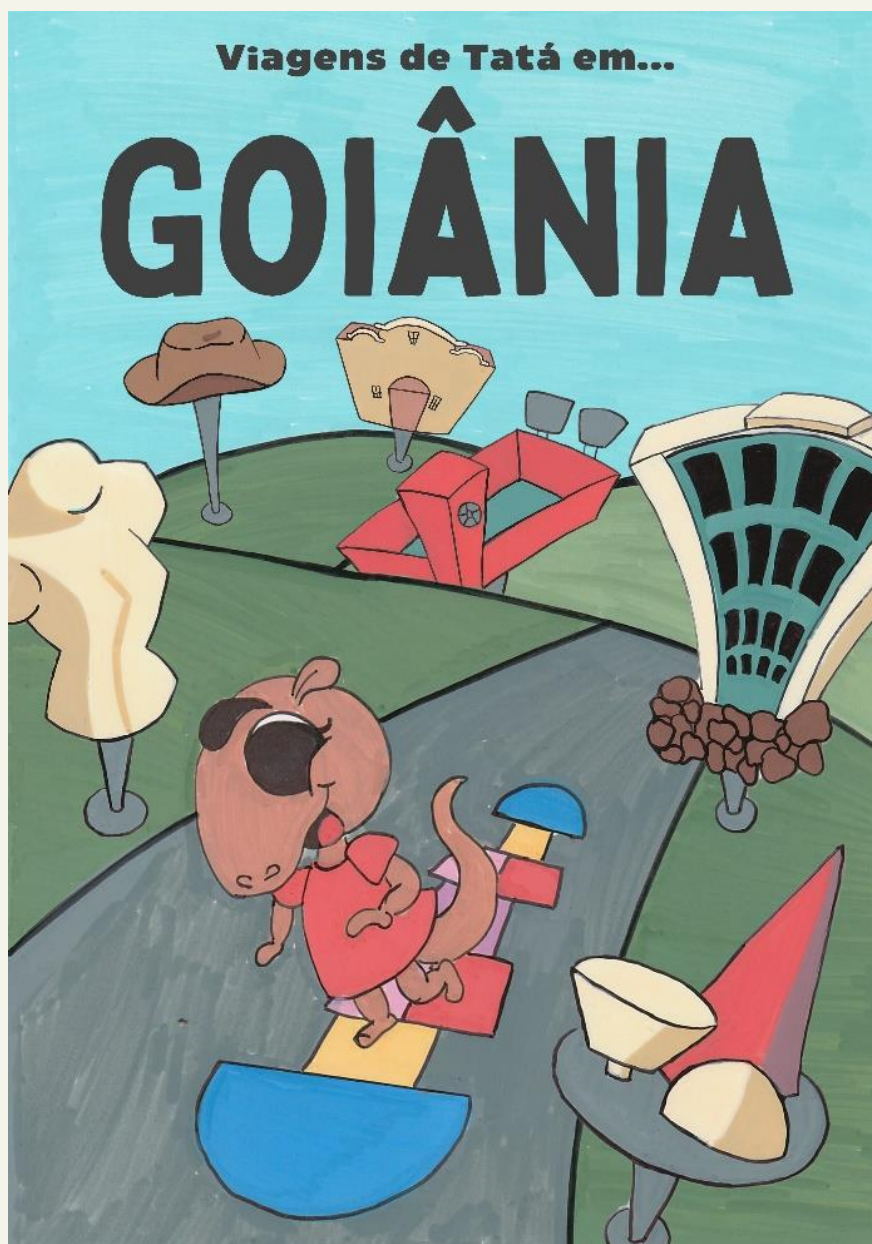
Figura 5. Ilustração de local utilizada para compor as páginas.



Fonte: Arquivo pessoal.

Chegou-se então ao resultado do protótipo demonstrados nas figuras 6 a 8.

Figura 6. Capa do projeto.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 7. Página de apresentação.

Apresentação

TAMIRES É UMA TAMANDUÁ-MIRIM QUE, AINDA FILHOTE, FOI ATROPELADA NAS RODOVIAS DO ESTADO DE GOIÁS E QUE NÃO CONSEGUIA ANDAR DESDE ENTÃO. DEPOIS DE MUITO TEMPO EM TRATAMENTO A EQUIPE DO HOSPITAL VETERINÁRIO DA UNIUBE EM MINAS GERAIS CONSEGUIU REALIZAR UM PROCEDIMENTO HISTÓRICO E QUE SALVOU A VIDA DE TATÁ: O TRANSPLANTE DE CÉLULAS TRONCO.

DEPOIS DESSE DIFÍCIL PROCEDIMENTO E UM LONGO TEMPO DE RECUPERAÇÃO, TATÁ AGORA PODE VOLTAR A ANDAR E COMEÇAR A REALIZAR SEU SONHO DE CONHECER AS CIDADES GOIANAS APROVEITANDO CADA DETALHE DELAS.

COM ARQUITETURA CONHECIDA NACIONALMENTE E SENDO REFERÊNCIA EM ARBORIZAÇÃO NAS CAPITAIS DO PAÍS, A PRIMEIRA PARADA DE TATÁ É NA CAPITAL GOIÂNIA. ELA QUER TURISTAR EM CADA LOCAL DA CIDADE E DEPENDE DE VOCÊ PARA PODER TRAÇAR SEU PERCURSO.

NESTA AVENTURA SOLO VOCÊ DEVERÁ LEVAR TATÁ PARA OS DIFERENTES PONTOS DA CAPITAL CONHECENDO SUAS TRADIÇÕES, HISTÓRIAS E COSTUMES. AO FIM DO PERCURSO VOCÊ PODERÁ DECIDIR QUAL SERÁ A PRÓXIMA AVENTURA DE TATÁ!

SEJA MUITO BEM VINDO A GOIÂNIA E APROVEITE A CIDADE!



5

Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 8. Exemplo de página com referências da aventura solo.

Fonte: Arquivo pessoal.

Após o protótipo finalizado iniciou-se as etapas de implementação e feedbacks que se desenvolveram a partir da distribuição para possíveis consumidores como crianças, pais e leitores do gênero, a fim de buscar análises da narrativa, ilustrações, coerência com os objetivos e o conjunto final

da aventura solo. Participaram cerca de seis pessoas para os testes do protótipo, entre eles homens, mulheres e crianças, com faixa etária de 10 - 52 anos.

Os feedbacks foram obtidos por meio de conversas informais com os participantes, que não seguiram um protocolo estruturado. Essas interações trouxeram a informação que o projeto cumpre a sua função, possui caráter lúdico e uma proposta em que a maioria dos participantes ainda não conhecia. Foi pontuado também a possibilidade de tornar as ilustrações mais atrativas, criando uma interação mais interessante para o público alvo.

Essas são importantes etapas dentro da metodologia de Ambrose e Harris (2011) uma vez que o aprendizado ocorre por meio da experiência e pelo feedback recebido, podendo assim tornar o produto melhor. Nesse ponto ajustaram-se algumas pontuações recebidas, como a inserção de selos e ajustes de textos.

6. Análise dos resultados e considerações finais

O projeto descrito teve como propósito principal a criação de uma aventura solo que, de maneira lúdica e interativa, promovesse a valorização da cultura goianiense. Esse objetivo partiu da constatação de que, embora existam iniciativas de livros-jogos no mercado nacional, são raras as produções que exploram a riqueza cultural e histórica de Goiânia, tanto em termos de conteúdo quanto de abordagem metodológica.

A análise do protótipo final revela que o material atende eficazmente ao seu propósito: valorizar o patrimônio cultural da cidade. Por meio de textos e ilustrações que evocam a arquitetura Art Déco, a gastronomia típica, os espaços públicos e a biodiversidade local, o livro-jogo oferece uma experiência significativa e acessível, especialmente para o público infantil. As 30 referências distribuídas ao longo das 19 páginas compõem um percurso lúdico que aproxima os leitores da identidade goianiense, despertando interesse, curiosidade e vínculos afetivos com a cidade.

A escolha por uma tamanduá-mirim em cadeira de rodas como protagonista reforça a dimensão simbólica e socioambiental da proposta, ampliando seu impacto para além da narrativa interativa. A personagem funciona como elo entre natureza e cultura, convidando o leitor a refletir sobre

acessibilidade, diversidade e pertencimento. Trata-se de uma estratégia narrativa que conecta o design à responsabilidade coletiva, como propõe Manzini (2008), no contexto da inovação social.

Os testes iniciais realizados com um grupo reduzido de crianças indicaram bons níveis de usabilidade, engajamento e compreensão. No entanto, a limitação da amostra aponta para a necessidade de expandir a validação para faixas etárias e contextos socioeconômicos diversos. Testes futuros poderão incluir escolas públicas e privadas, comunidades culturais e projetos educativos, contribuindo para um mapeamento mais robusto do potencial pedagógico e formativo do jogo.

Sob o viés metodológico, o uso do Design Thinking (AMBROSE; HARRIS, 2011) mostrou-se eficaz em todas as etapas do processo — do briefing à prototipagem e aos testes. A adoção dessa metodologia permitiu a escuta ativa do público-alvo, a geração criativa de ideias e a construção de soluções centradas na experiência do usuário. Ao integrar referências locais, interatividade e propósito social, o projeto demonstrou a potência do design como catalisador de inovação cultural e sustentabilidade.

Essa abordagem responde não apenas a um desafio de projeto, mas também a uma lacuna acadêmica. São escassos os estudos que articulam metodologias de design, narrativas interativas e valorização de patrimônios regionais com enfoque na infância. Este trabalho, portanto, contribui de forma relevante ao campo do design ao sistematizar um processo criativo aplicável a outros territórios e temas, além de propor um modelo de replicação que pode beneficiar políticas públicas, educação patrimonial e turismo cultural.

Entre os desafios encontrados, destacam-se as limitações de tempo, recursos e abrangência da testagem. Aspectos como ilustração, diagramação e refinamento narrativo podem ser aprofundados em versões futuras do projeto. Ainda assim, os resultados obtidos demonstram a viabilidade e o potencial do livro-jogo como ferramenta educacional, cultural e afetiva.

A experiência também abre caminhos para futuras pesquisas, como:

- A análise do impacto da aventura solo em contextos escolares;
- A digitalização do conteúdo para dispositivos móveis;
- Estudos comparativos com outras regiões brasileiras;
- E a integração com políticas públicas de incentivo à cultura e ao turismo educativo.

Por fim, a principal inovação deste projeto reside em articular três dimensões nem sempre integradas: (1) a preservação e difusão do patrimônio cultural, (2) a ludicidade por meio da narrativa interativa, e (3) a sustentabilidade social. O projeto mostra-se exemplar ao ilustrar como o design pode mediar relações entre comunidade, patrimônio e inovação, contribuindo para o fortalecimento da identidade local e o desenvolvimento de soluções culturais criativas.

Almeja-se que esta proposta inspire educadores, pesquisadores, designers e gestores a investirem em experiências semelhantes, capazes de transformar a percepção das cidades, valorizar seus bens simbólicos e cultivar, desde cedo, uma consciência crítica e sensível em relação à cultura e ao meio ambiente.

Referências

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Design Thinking**. Lausanne: AVA Publishing, 2011.

BORGES, Rita Knobel; NEVES, Carla Arcoverde de Aguiar; ALBERTAZZI, Deise Albertazzi Gonçalves Tomelin. Caminho Iterativo para a Sustentabilidade: desenvolvimento de um RPG sobre os ODSs por meio de Teste de jogo. In: **15º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, Manaus, 2024. Anais [...]. Manaus: [s.n.], 2024.

CHAUL, Nasr Fayad. *Goiânia: a capital do sertão*. **Revista UFG**, Goiânia, v. 11, n. 6, p. 100-104, jun. 2009.

GODINHO, Rangel Gomes; ORSI, Mariana de Lima. Turismo em Goiânia (GO): patrimônio arquitetônico e cenários ecológicos como elementos do espaço urbano para prática turística. 2010. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/315368477>. Acesso em: 4 fev. 2025.

GOIÂNIA TUR. **Roteiros turísticos**. Prefeitura de Goiânia, [s.d.]. Disponível em: <https://www.goiania.go.gov.br/goianiatur/turismo/roteiros-turisticos>. Acesso em: 4 fev. 2025.

IBGE. **Panorama de Goiânia – GO**. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, [s.d.]. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/go/goiania/panorama>. Acesso em: 4 fev. 2025.

LUDOPEDIA. **Journey to Ochre Land**. *Ludopedia*, [s.d.]. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/journey-to-ochre-land>. Acesso em: 4 fev. 2025.

LUDOPEDIA. **O Inimigo Digital**. *Ludopedia*, [s.d.]. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/o-inimigo-digital>. Acesso em: 4 fev. 2025.

LUDOPEDIA. **The Crusoe Crew**. *Ludopedia*, [s.d.]. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/the-crusoe-crew>. Acesso em: 4 fev. 2025.

MANZINI, Ezio. **Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais**. São Paulo: Editora SENAC, 2008.

PAZMIÑO, Ana Veronica. **Como se cria: 40 métodos para design de produtos**. São Paulo: Blucher, 2022

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos. Volume 1**. São Paulo: Blucher, 2012.

SANTOS, Giselle. **Design de personagem com deficiência física como forma de preservação de biomas brasileiros: a criação de Tamires**. Biomas do Brasil: Diversidade, Saberes e Tecnologias Sociais - Goiânia: 2024. Página única. Disponível em: <https://anaisconpeex.ciar.ufg.br/edicoes/21/index.html> . Acesso em: 09 de dez. de 2024.

SILVA, Pedro Panhoca da. **O livro-jogo e suas séries fundadoras**. 2019 a. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências e Letras, Assis, 2019

SILVA, Pedro Panhoca da. **Literatura e livros-jogos: adaptação literária e seus benefícios**. 2022 b. Tese (Doutorado em Letras) – Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2022.