

TÍTULO

Jogo com Roleta Alfabética

ENGENHARIA

AUTORES
Romão Wallisom H.
Zeilmann Augusto G. C.
Maciel Silvio M.
Strey Heitor B.
Dal Ponte Rosemar C.



INTRODUÇÃO

O jogo de Stop é muito comum principalmente entre as crianças, sendo uma ótima forma de divertir os jogadores, além de complementar o vocabulário e estimular a criatividade e raciocínio rápido de quem está jogando. Ele consiste em responder diversos temas com palavras iniciando com uma letra específica, sorteada aleatoriamente. No jogo tradicional quem acerta ganha 10 pontos e assim quem resultar com mais pontos ao final do jogo vence. Levando em consideração os fatos apresentados a equipe decidiu realizar um projeto baseado no jogo de Stop, com algumas regras reformuladas, com o objetivo de realizar um jogo divertido, atrativo e que auxilie no processo de alfabetização das crianças fazendo o uso da "gameificação".

DESENVOLVIMENTO

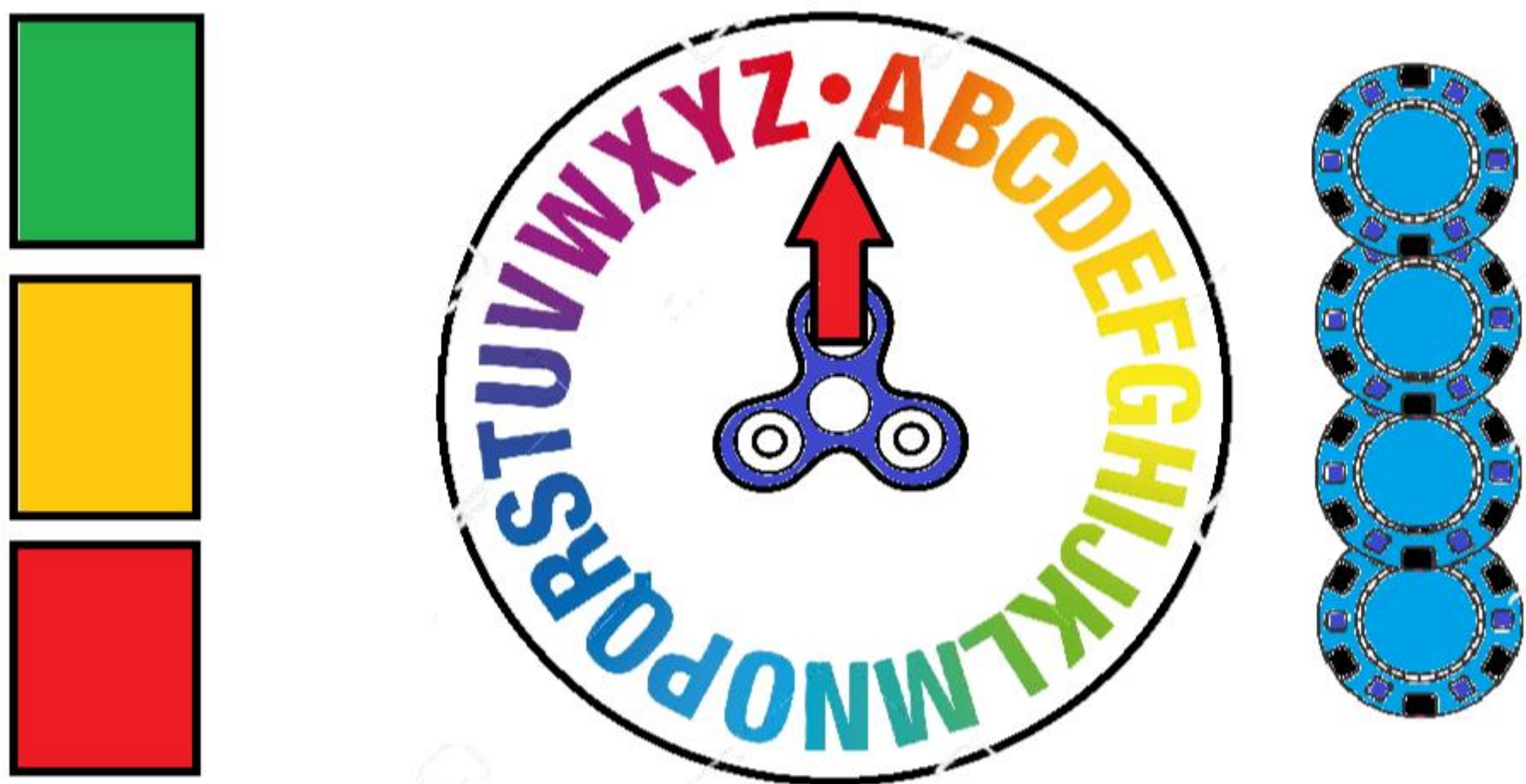
Após decidido o tema do produto foi utilizado uma ferramenta de "brainstorm" para definir a melhor maneira da apresentação do produto final. Várias ideias foram discutidas ao longo dos dias, chegando em um resultado final que agradasse ao grupo e ao cliente final. A ideia realizada foi de um jogo com cartas de três dificuldades, cada uma dividida por cores, sendo elas: Verde (Fácil); Amarelo (Médio); Vermelho (Difícil);

Além disso, há uma roleta com as letras do alfabeto e um "spinner" ao centro, junto de uma seta para sortear a letra. Para a contagem de tempo foram usadas três ampulhetas com tempos de 10, 15 e 20 segundos, sendo a critério dos jogadores o uso de tal. O sistema de pontuação funciona com fichas, sendo divididas igualmente ao início do jogo.

Para jogá-lo, deve-se ter ao menos 2 jogadores e no máximo 5, para uma experiência adequada. Após a letra sorteada, o jogador vira uma das cartas e observa o que se pede. Logo após o jogador responde o que se pede na carta com uma palavra que inicia com letra que foi sorteada. Logo após o jogador coleta fichas dos outros jogadores, ganhando o jogador que coletar todas as fichas, ou o que tiver mais fichas ao decorrer de 10 rodadas.

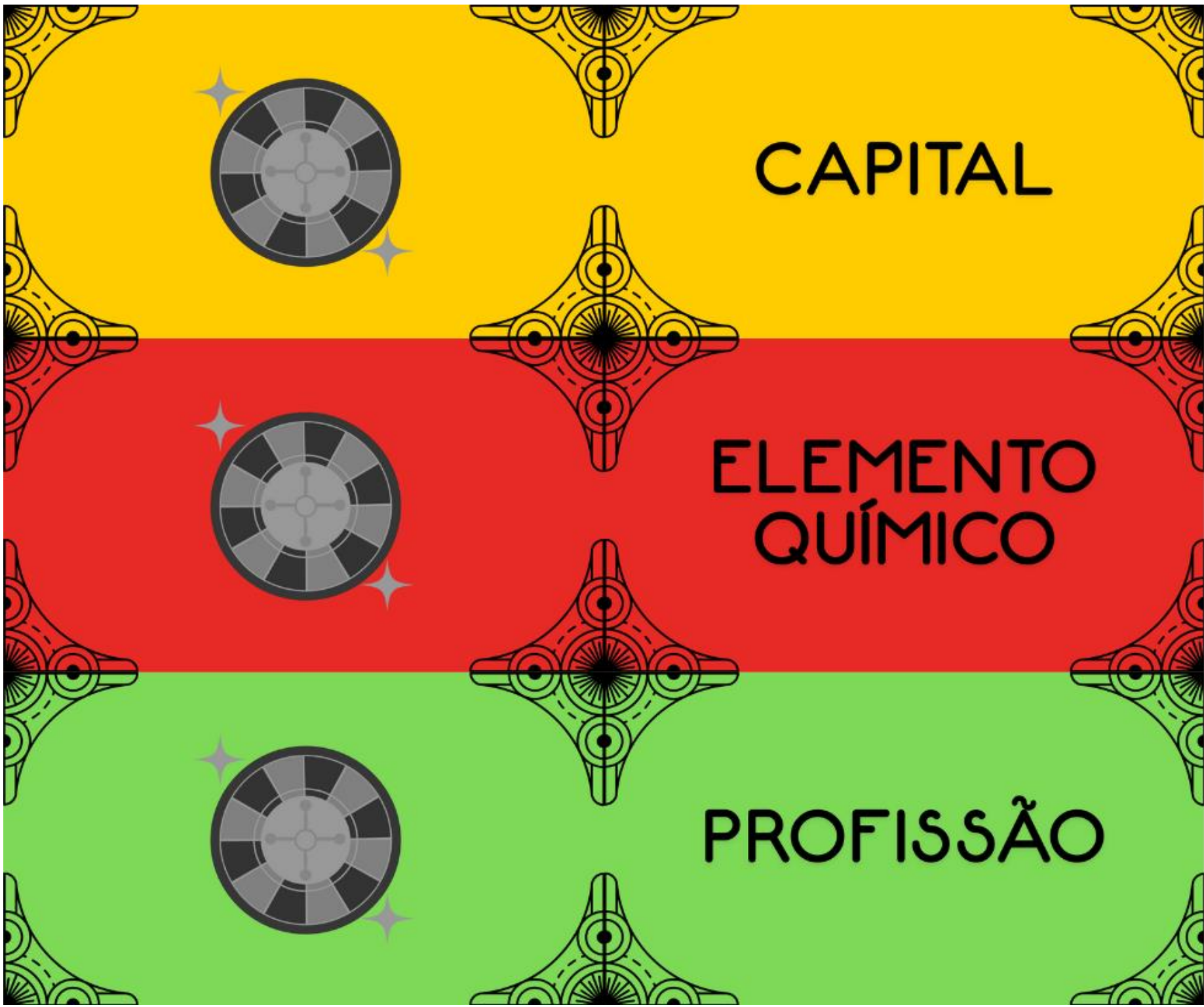
Após feitas as regras, foram divididas as tarefas para comprar e trabalhar com os materiais, a fim de terminar com rapidez. Primeiramente foram decididas as perguntas com os membros do grupo discutindo e testando a fim de selecionar da melhor forma possível. Então as cartas foram impressas, coladas e plastificadas para melhor duração das mesmas. Foi decidido usar uma chapa de acrílico para a base da roleta, a mesma sendo cortada e colada um adesivo com a roleta. Além disso, o "spinner" foi colado na chapa de acrílico, além de adequar corretamente o tempo das ampulhetas.

Figura 1 – Esboço do projeto



Fonte: Dos autores

Figura 2 – Design das cartas (Frente e verso)



Fonte: Dos autores

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisando o que foi feito, o trabalho consegue tanto divertir a criança que estiver jogando, quanto ajudá-la principalmente em relação a alfabetização e raciocínio rápido, tendo em vista que hoje em dia há muitas crianças com TDAH (Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade) e outras condições que dificultam atividades que exigem um esforço mental grande. Além de ser um jogo coletivo, estimulando as interações sociais. O jogo também consegue ajudar aquelas crianças muito agitadas, pois cada jogador deve esperar as rodadas para jogar, também sendo interativo e divertido para quem estiver utilizando o produto.

REFERÊNCIAS

Rihappy. Qual é o objetivo do Stop?; Benefício para as crianças. 2025. Disponível em: <https://modobrancar.rihappy.com.br/jogar-stop/>, acesso em: 17 de abril de 2025.