

Orientações para a montagem do livro-jogo

Segundo a Wikipédia um **livro-jogo**¹ ou aventura solo é uma obra de ficção, que permite que o leitor participe da história fazendo escolhas, semelhante ao conceito dos *RPG's* (*Role-playing game*, ou jogos de representação). Destaca também algumas desvantagens, como a linearidade das ações, quais são pré-estabelecidas dentro do jogo. Embora se possa fazer múltiplas escolhas durante o jogo, suas opções já estão definidas no livro, pode apenas escolher o que fazer dentro das escolhas que o livro te oferece.

Partimos da criação e resolução de situações-problemas, para a elaboração do livro, tentamos sanar assim uma necessidade de socialização que o livro-jogo, por si só, não sanaria. Além do jogo final, vimos a necessidade de incluirmos, durante o processo de elaboração, uma construção a partir da criação de personagens, visto aqui como possibilidade de se motivar a criança, o que os levou a ter empatia pelo personagem, primordial para se construir uma história. Utilizamos aqui uma ficha com as características do personagem e a ilustração foi individual, idealizada por cada aluno.

Ficha de personagem	
• Nome: <u>Chicauano</u>	
Características físicas	Características básicas
Idade: <u>400.000</u>	Onde vive: <u>Montanha da china</u>
Altura/peso: <u>10m 10 quilos</u>	Família: <u>X</u>
Pele: <u>VERDE ÁGUA</u>	Profissão: <u>Proteger a perola branca</u>
Cabelo: <u>NAO TEM</u>	Amigos: <u>X</u>
Olhos: <u>AMARELO-QUEIMADO</u>	Humor: <u>MIX normalmente: Raiva</u>
Outros: <u>É UM DRAGÃO FILHO DE CHEN LONG</u>	O que gosta de fazer: <u>Gosta de comer as maçãs dos pomares e voar.</u>
Outras observações: <u>Conversar se perde na china</u>	
• Problema: <u>X</u>	

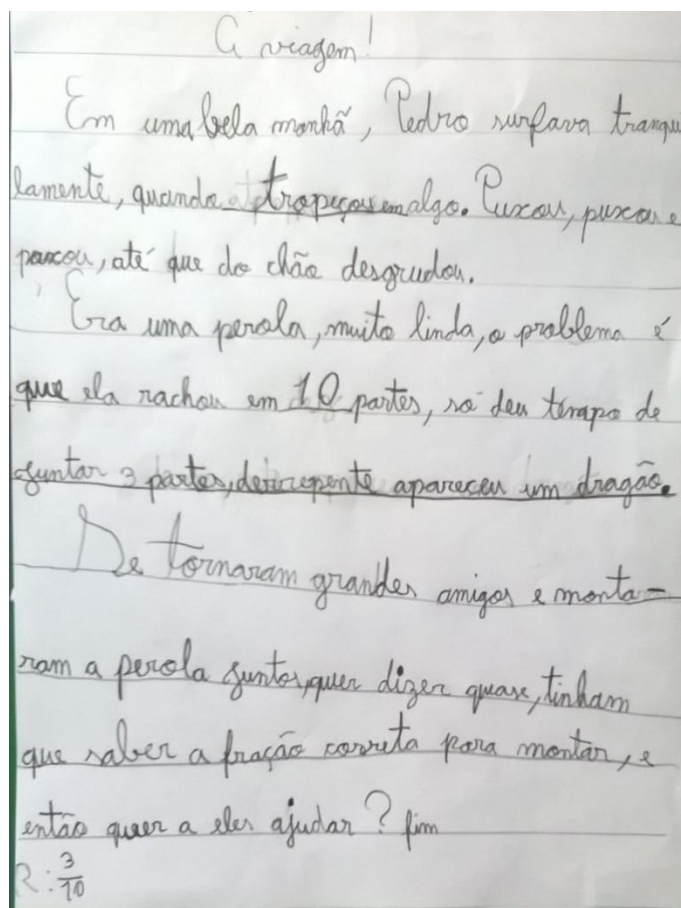
Modelo de ficha de personagem idealizado por aluno

¹Que pode ser acessado em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Livro-jogo> (visualizado em 10/11/2015)



Ilustração do personagem

Com os personagens já prontos, realizamos intervenções em duplas para a construção de histórias e situações-problema com base nos personagens criados.

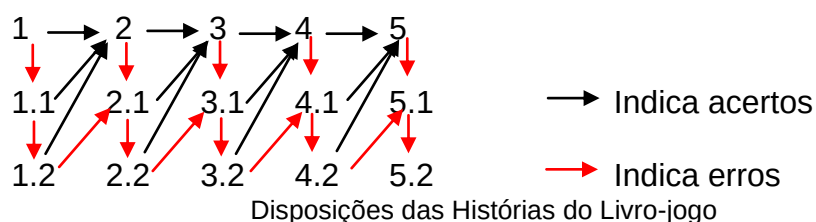


História e situação-problema criada por dupla de alunos

Na perspectiva do grupo, as histórias devem ser dispostas no livro de forma aleatória, onde um leitor desatento que tenta ler as páginas em ordem não encontre as respostas, sendo esta outra característica de um livro-jogo. Ficou decidido também pelo uso contínuo de alternativas para as soluções

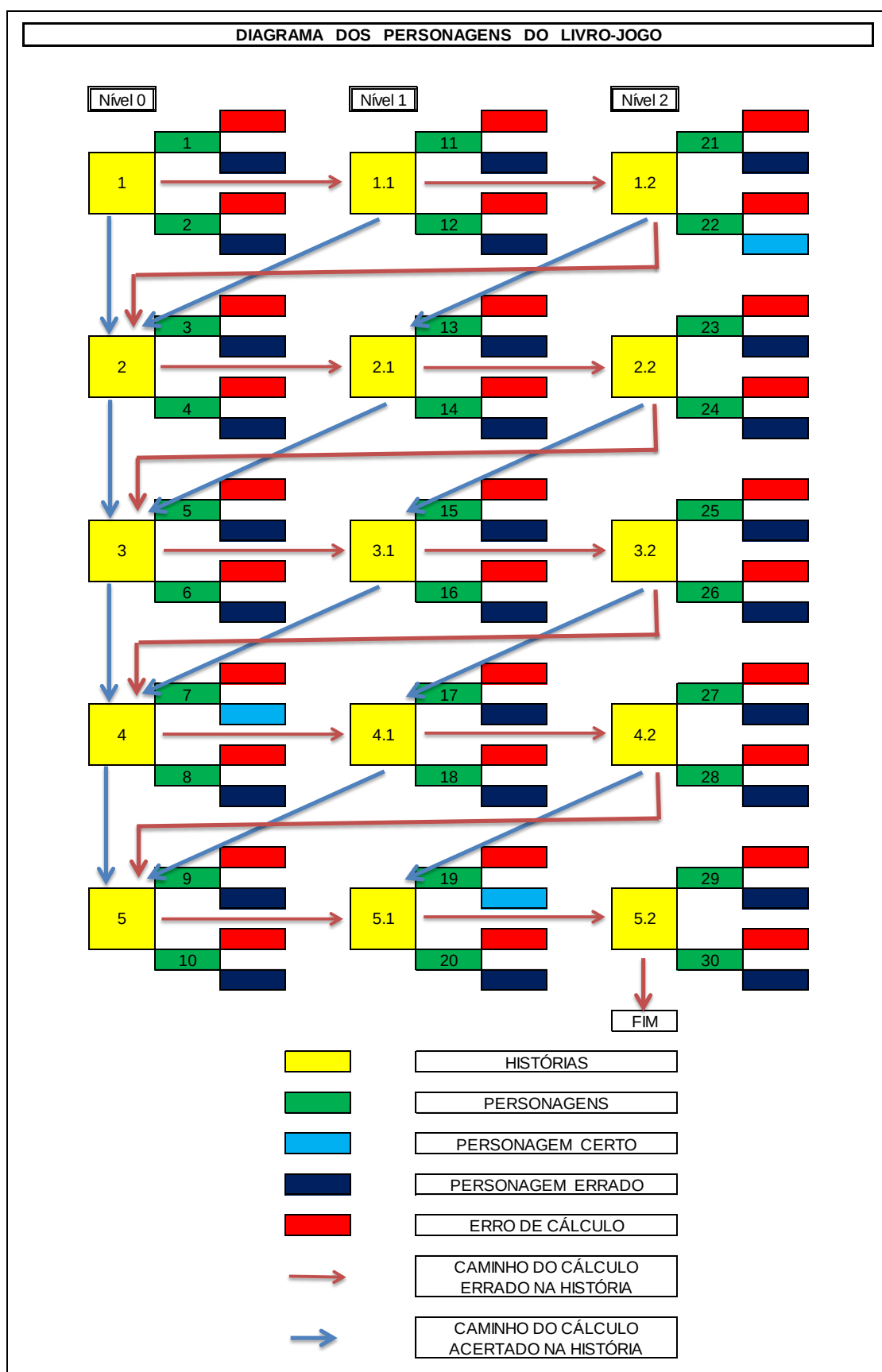
propostas dentro do livro, o que nos fez pensar que a criança poderia se arriscar em qualquer uma das duas alternativas. Porém deixamos claro que só existe uma resposta certa para cada questão, assim definimos distratores para cada alternativa errada. Com isso, ficou claro que os erros deveriam ser levados a outros caminhos dentro do livro. Para melhor organização desenvolvemos um diagrama a ser expresso a seguir.

Entendemos aqui por distratores não como erros por distração ou indução ao erro, mas sim para que possamos identificar possíveis falhas na elaboração de conceitos, ou erros de cálculos e/ou interpretação. A ideia de uso de distratores em situações problemas com alternativas surgiu em discussões com o grupo do SIMP durante suas reuniões. Fomos todos orientados quanto ao uso deste, que ao permitir ao investigador e aqui principalmente ao professor identificar *como*, *em quê* e *por quê* a criança está errando a questão, é possível nos auto avaliar em como poderíamos proceder para corrigir nossas práticas em sala.



As histórias por si só não podem formar o livro como um todo, pois seriam apenas contos, é preciso intervir para que as histórias interajam entre si de forma progressiva. Com isso desenvolvemos um novo problema a que as crianças, leitoras, venham a interagir com o jogo no livro de forma divertida, ao qual optamos pelo roubo das moedas de ouro dos personagens no primeiro conto.

Visando o princípio de escolhas, fazendo com que o leitor participe da história escolhendo os caminhos que quer seguir, neste caso quais personagens quer seguir, pois são a partir das histórias, que terão de encontrar os personagens que mais lhe parecem os suspeitos do roubo. Cada história conta com dois personagens, assim desenvolvemos um novo diagrama para melhor visualização.



Relação de Personagens e Caminhos do Livro-jogo²

² Autoria de Aline Cristina Trevisan

Podemos observar através dos diagramas, que respostas corretas acarretam trajetos menores; e erros se apresentam com novas histórias e um número maior de suspeitos. Com isso, o maior número de histórias lidas serão o total de contos, quinze, e o menor cinco. Porém, precisávamos garantir que houvesse maiores chances de se encontrar o culpado pelo roubo do tesouro, deu-se assim as definições dos três agentes que determinariam a culpa. Primeiramente alguém bem sinistro, de um dos contos elaborados pelas crianças, com uma assassina; depois uma criatura a que ninguém suspeitaria, uma girafa boazinha (mas porque ela se casaria com um dinossauro carnívoro? Talvez não tão boazinha); e por último um dragão que acaba de perder seu tesouro, pois dragões não vivem sem ouro, gemas e pedras preciosas.

Notou-se que nem todos os caminhos levariam aos três responsáveis por roubar o tesouro. Junto a isso, houve indagações de como inserir pistas que os levassem a perceber quem seriam os vilões. Assim, na criação das situações problemas dos personagens inserimos moedas de ouro em valores que juntos se complementaríamos com o valor total do roubo do primeiro roubo, sendo este 529 mil moedas de ouro, ao que ficaram divididos em 29 mil para a primeira ladra, 300 mil para a segunda e 200 mil para o último.

O livro leva em conta contos elaborados pelos alunos, sendo conectados com suas próprias construções, seus personagens e histórias. Para cada história é possível perseguir os seus dois personagens e encontrar novas situações-problema propostas que os levará a concluir o livro e encontrar o culpado para o roubo.

Em um dia ensolarado, navios piratas começaram a invadir o reino atlântico, o reino de Olga – e não chegaram para dar um “oi”, mas para roubar o ouro do reino e, olha só: foram mandados pelo primo de Olga, Fermينو.

Enquanto o Fermينو fazia seus planos para pegar o ouro e pensar o que fazer com ele, Olga tentava impedi-lo, mas sem sucesso.

Então, como podia se transformar em humana, decidiu ir conversar com seu primo Fermينو. Chegando lá, Fermينو falou:

- Ora, ora! Você está aqui! – disse – Você quer guerra? – Continuou.

- Não, mas se você se atrever encostar no meu ouro... – Disse Olga.

- Então que comece a guerra! – Gritou o primo.

Assim sendo, Olga soprou uma concha e vieram homens do reino atlântico. Fermينو estalou os dedos e seus capangas começaram a atacar e se socar. De repente:

- Chega! – gritou Olga – Não é assim que devemos fazer. Vamos dividir o ouro: olha, são 529.000 moedas de ouro, não são? – falou empolgada.

- Ótimo! Vamos buscar logo minhas moedas! – respondeu Fermينو.

Viajaram então pelo fundo do mar e chegando lá...

NÃO ENCONTRARAM NADA!

Olhem só um roubo! Você precisa me ajudar a desvendar esse mistério! Para alcançar a próxima história, responda: Quanto cada um vai ficar com esta divisão?

- a) Se forem 2645 moedas de ouro, vá para a página 39.
- b) Se forem 264.500 moedas de ouro, vá para a página 21.

os números
apareceram
invertidos,
foram
corrigidos para
21 e 39

Desconfia de algum destes personagens?

Para saber mais sobre Firmينو, vá para a página 11.
Para investigar Olga, vá para a página 25.

3

Primeiro conto e situação problema do livro-jogo

Em uma análise, posterior a reprodução e impressão, notamos algumas falhas do projeto e de estrutura do livro-jogo, assim como erros na revisão aos quais puderam ser corrigidos a tempo para a entrega aos alunos.

O erro de estrutura e projeto do livro já era visível a nós, porém queríamos ver se os alunos construiriam este saber e o desvendariam sozinhos.

No momento em que receberam os livros e compreenderam as regras do jogo muitos conseguiram desvendar rapidamente este erro. Por se tratar de um livro-jogo os caminhos já estão pré-determinados, os culpados não

poderiam ser alterados, apesar de se ter escolhas e o caminho possa ser alterado, os culpados (vilões) seriam sempre os mesmos. Ao verem que o vilão teria de se encontrar na página 50, começaram uma busca por personagens que possuiriam a indicação desta página.



Página do culpado no livro-jogo³

³ Página desenvolvida pela pibidiana Jéssica Tomiko.

FICHA DE PERSONAGEM

Chicauno

Criação: Marina S.

Características físicas	Características básicas
Idade: 400.000 anos	Onde vive: Montanha da China
Altura/peso: 10 m/10 quilos	Profissão: Proteger a pérola roxa
Pele: Verde-água	Humor: Mix, normalmente com raiva
Cabelo: Não tem	O que gosta de fazer: Gosta de comer as maçãs dos pomares e voar
Olhos: Amarelo queimado	Amigos: Pedro
Outros: É um dragão, filho de Chen Long	Outras observações: Às vezes se perde na China



Chicauno tem um baú de tesouro, Mas esse baú ainda não está no seu limite máximo que é 10.200Kg. Ele tem 4.000Kg em pérolas e diamantes e quer preencher o resto com moedas de ouro. Cada moeda de ouro pesa 31g, quantas moedas ele precisa para chegar ao limite máximo do baú?

- 200.000 moedas de ouro – vá para a página 50.
- 6.200 moedas de ouro – vá para a página 46.

Apresentação de um dos vilões no livro-jogo

Nossa intervenção neste momento foi em fazê-los pensar sobre os pelos quais o Chicauno poderia ter roubado e em revelar que ‘talvez’ não tivesse apenas um único vilão no jogo, que somente jogando poderiam descobrir e que as situações problemas sempre lhes dariam dicas.