



Programa aprovado pelo Conselho Superior de Ensino e Pesquisa da UFPA –
Resolução 2545/98. Reconhecido nos termos das Portarias N°. 84 de 22.12.94 da
Presidente da Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior –
CAPES e No. 694 de 13.06.95 do Ministério da Educação e do
Desporto. Doutorado autorizado em 1999.

**Construção do RPG de mesa “*Social Heroes*” enquanto tecnologia educativa para
desenvolver habilidades sociais em crianças**

Sarah Carolinne Vasconcelos Barrozo



Programa aprovado pelo Conselho Superior de Ensino e Pesquisa da UFPA –
Resolução 2545/98. Reconhecido nos termos das Portarias N°. 84 de 22.12.94 da
Presidente da Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior –
CAPES e No. 694 de 13.06.95 do Ministério da Educação e do
Desporto. Doutorado autorizado em 1999.

**Construção do RPG de mesa “*Social Heroes*” enquanto tecnologia educativa para
desenvolver habilidades sociais em crianças**

Sarah Carolinne Vasconcelos Barrozo

Dissertação de Mestrado apresentada ao
Programa de Pós-Graduação em Teoria e
Pesquisa do Comportamento da Universidade
Federal do Pará como requisito parcial para
obtenção do título de Mestre.

Orientadora: Prof^a Dr^a. Aline Beckmann de
Castro Menezes

Co-orientador: Prof^o Dr^o Paulo Elias
Gotardelo Audebert Delage

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
UFPA/Núcleo de Teoria e Pesquisa do Comportamento/Biblioteca

- S278c Barrozo, Sarah Carolinne Vasconcelos, 1995-
Construção do RPG de mesa "Social Heroes" enquanto tecnologia
educativa para desenvolver habilidades sociais em crianças / Sarah
Carolinne Vasconcelos Barrozo. — 2021.
- 117f.: il
- Orientador: Aline Beckmann de Castro Menezes
Coorientador: Paulo Elias Gotardelo Audebert Delage
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Pará, Programa
de Pós-Graduação em Teoria e Pesquisa do Comportamento, Núcleo
de Teoria e Pesquisa do Comportamento, Belém, 2021.
1. Psicologia: análise do comportamento. 2. Psicologia: pesquisa
experimental. 3. Jogo de Interpretação de papéis (RPG). 4.
Habilidades sociais infantis (amizades). 5. Respeito mútuo
(habilidades). I. Título.

CDD - 23. ed. — 150.724

Catalogação na fonte: Maria Célia Santana da Silva- CRB-2/780



O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Finance Code 001.

Sarah Carolinne Vasconcelos Barrozo, Programa de Pós-Graduação em Teoria e Pesquisa do Comportamento, Universidade Federal do Pará, Belém-PA, Brasil.

Contato: Sarah Carolinne Vasconcelos Barrozo.

Mail: svasconcelospsi@gmail.com



Programa aprovado pelo Conselho Superior de Ensino e Pesquisa da UFPA – Resolução 2545/98. Reconhecido nos termos das Portarias Nº. 84 de 22.12.94 da Presidente da Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES e No. 694 de 13.06.95 do Ministério da Educação e do Desporto. Doutorado autorizado em 1999.

Dissertação de Mestrado

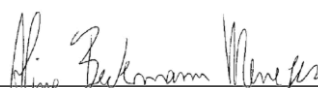
“Construção do RPG de Mesa "Social Heroes" Enquanto Tecnologia Educativa para Desenvolver Habilidades Sociais em Crianças.”

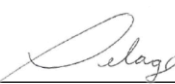
Aluna: Sarah Carolinne Vasconcelos Barrozo.

Data da Defesa: 10 de setembro de 2021.

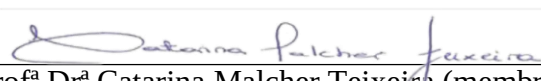
Resultado: Aprovada.

Banca Examinadora:


Profª Drª Aline Beckmann Menezes (orientadora – UFPA).


Profº Drº Paulo Elias Gotardelo Audebert Delage (coorientador – UEPA).


Profª Drª Silvia Regina de Souza Arrabal Gil (membro 1 – Universidade Estadual de Londrina).


Profª Drª Catarina Malcher Teixeira (membro 2 – UFMA).

(Essa folha, depois de assinada, deverá ficar com a aluna.)



PPGTPC

Programa de Pós-Graduação em
Teoria e Pesquisa do Comportamento UFPA



Termo de Autorização e Declaração de Distribuição não exclusiva para Publicação Digital no
Repositório Institucional da UFPA

IDENTIFICAÇÃO DO AUTOR E DA OBRA

Autor*: **Sarah Carolinne Vasconcelos Barrozo**

RG: **3.395.416** CPF: **058.973.913-19** E-mail: **svasconcelospsi@gmail.com**

Fone: **(86) 99985-3830**

Vínculo com a UFPA: **Discente** Unidade: **Núcleo de Teoria e Pesquisa do Comportamento**

Tipo do documento: () Tese (**X**) Dissertação () Livro () Capítulo de Livro () Artigo de Periódico () Trabalho de Evento () Outro. Especifique: _____

Título do Trabalho: **Construção do RPG de mesa "Social Heroes" enquanto tecnologia educativa para desenvolver habilidades sociais em crianças**

Se Tese ou Dissertação: Data da Defesa: **09 / 10 / 2021** Área do Conhecimento: **Psicologia Experimental**

Agência de Fomento: **Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)**

Programa de Pós-Graduação em: **Teoria e Pesquisa do Comportamento**

*Para cada autor, uma autorização preenchida e assinada.

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO EXCLUSIVA

A referida autora:

a) Declara que o documento entregue é seu trabalho original, e que detém o direito de conceder os direitos contidos nesta licença. Declara também que a entrega do documento não infringe, tanto quanto lhe é possível saber, os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade.

b) Se o documento entregue contém material do qual não detém os direitos de autor, declara que obteve autorização do detentor dos direitos de autor para conceder à Universidade Federal do Pará os direitos requeridos por esta licença, e que esse material cujos direitos são de terceiros, está claramente identificado e reconhecido no texto ou conteúdo entregue.

Se o documento entregue é baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não a Universidade Federal do Pará, declara que cumpriu quaisquer obrigações exigidas pelo respectivo contrato ou acordo.

TERMO DE AUTORIZAÇÃO

Na qualidade de titular dos direitos de autor da publicação, autorizo a UFPA a disponibilizar de acordo com a licença pública *Creative Commons* Licença 3.0 *Unported*, e de acordo com a Lei nº 9610/98, o texto integral da obra citada, conforme permissões abaixo por mim assinaladas, para fins de leitura, impressão e/ou *download*, a partir desta data.

Permitir o uso comercial da obra?

(**X**) Sim

() Não

Permitir modificações em sua obra?

(**X**) Sim, contanto que compartilhem pela mesma licença

() Não

O documento está sujeito ao registro de patente?

() Sim

(**X**) Não

A obra continua protegida conforme a Lei de Direito Autoral.

Belém(PA), 03/12/2021

Sarah Carolinne Vasconcelos Barrozo
Assinatura do Autor e/ou Detentor dos Direitos do Autor

Em memória de minha *abuelita*, Maria do Carmo. Cada palavra escrita aqui só foi possível porque você continua presente em tudo, absolutamente tudo o que faço.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer, primeiramente, à minha família que, apesar de todas as dificuldades, segue acreditando (e investindo) no poder transformador da educação.

Agradeço também aos meus amigos por todo o apoio, companheirismo, compreensão e paciência frente às minhas ausências nos últimos meses.

À minha primeira terapeuta, Cristiane Matos, por ter me ensinado a valiosa importância de me expor e operar sempre.

Agradeço imensamente aos meus anjos-orientadores, Aline e Delage, que me guiaram com muita competência, sem nunca perderem a ternura. Sinto que ganhei na loteria, duas vezes, por tê-los ao meu lado.

Sou grata a Táhcita e Tatu por me oferecerem a oportunidade de aprender junto com elas. Nas páginas dessa dissertação tem um pouco de vocês também.

Agradeço aos colegas de mestrado (Soraya, Gabi, Rhayssa, Ravi, Íris e Renan) e aos membros do grupo G.A.M.E.S. Em especial aos voluntários que contribuíram diretamente para a construção de parte da aventura (Aline, Lauro, Kamila e Saulo).

Agradeço a CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), pela concessão da bolsa durante todo o período de realização deste mestrado e também por continuar resistindo, mesmo depois das contínuas tentativas de sucateamento da mesma.

Agradeço a UFPA e as pessoas que a fazem. Viva as potencialidades das instituições públicas!

Agradeço à Alexandra Asanovna Elbakyan, idealizadora e criadora do site *Sci-hub*, e também aos responsáveis anônimos do *Zlibrary*, por romperem barreiras e possibilitarem um acesso mais democrático ao conhecimento.

Por fim, sou grata a todos que contribuíram, direta e indiretamente, para a conclusão desse mestrado.

BARROZO, S. C. V. (2021). *Construção do RPG de mesa “Social Heroes” enquanto tecnologia educativa para desenvolver habilidades sociais em crianças*. [Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em Teoria e Pesquisa do Comportamento. Universidade Federal do Pará].

RESUMO

As habilidades sociais (HS) referem-se ao conjunto de comportamentos emitidos em contextos interpessoais, que possibilitam maiores ganhos e menores perdas de reforçadores nas interações sociais. Aprendidas desde a infância, principalmente com familiares e na escola, são essenciais para garantir uma convivência social mais agradável. A dificuldade de interação com pares, por exemplo, pode resultar em déficits no desenvolvimento psicossocial, como maior tendência a episódios de depressão e baixa autoestima. Jogos cooperativos, como os do gênero o *role-playing game* (RPG) de mesa, têm sido apontados como promissoras ferramentas de intervenção para desenvolver HS em crianças. Sendo assim, a presente pesquisa objetivou a construção de um RPG de mesa, para aplicação por terceiros, com uma narrativa que traz situações voltadas para o desenvolvimento de comportamentos pertencentes a subclasse de habilidades sociais infantis de fazer amizade. São elas: cumprimentar, oferecer ajuda, elogiar, fazer perguntas pessoais, iniciar e manter conversação. Na narrativa, cada uma dessas habilidades é representada por 1) uma cidade; 2) um item mágico (jóia); e 3) um monstro. O planejamento das contingências foi baseado nos princípios e procedimentos da análise do comportamento, tais como reforçamento diferencial, modelagem e modelação. Ademais, para auxiliar a condução da narrativa, todo o jogo traz tópicos voltados diretamente ao narrador/mestre. São eles: *background* da cena, hora do desafio, hora de rolar os dados, dica de mestragem, lembrete ao mestre e situação de contingência planejada. Os resultados apontam que, além dos comportamentos-alvo, a narrativa também traz situações que favorecem o desenvolvimento de outras habilidades importantes como resolução de problemas, empatia e cooperação. As limitações do estudo referem-se à impossibilidade, devido ao contexto de distanciamento social relacionado à pandemia da COVID-19, de aplicação experimental do manual desenvolvido afim de verificar seus efeitos práticos.

Palavras-Chave: análise do comportamento, habilidades sociais, infância, fazer amizades, role-playing game.

BARROZO, S. C. V. (2021). *Construction of “Social Heroes”: tabletop RPG as an educational technology to development of social skills in children*. [Master's Degree Thesis, Postgraduate Program in Theory and Research of Behavior. Federal University of Pará].

ABSTRACT

Social skills (HS) are related to the set of emitted in interpersonal contexts, which enable greater gains and lesser losses of reinforcers in social interactions. Learned from childhood, especially from family members and at school, they are essential to ensure a more pleasant social life. Difficulty in interacting with peers, for example, can result in deficits in psychosocial development, such as a greater tendency to episodes of depression and low self-esteem. Cooperative games, such as the role-playing game (RPG) of the table, have been identified as promising intervention tools to develop SH in children. Thus, this research aimed to build a tabletop RPG, to be applied by third parties, with a narrative that brings situations aimed at the development of children's social skills to make friends. They are: greeting, offering help, praising, asking personal questions, starting and maintaining a conversation. In the narrative, each of these skills is represented by 1) a city; 2) a magic item (gem); and 3) a monster. The contingency planning was based on behavioral science principles and procedures, such as differential reinforcement, modeling and modeling. Furthermore, to help guide the narrative, the entire game is aimed directly at the narrator/master. They are: scene background, challenge time, dice roll time, GMing tip, GM reminder and planned contingency situation. The results show that, in addition to target behaviors, the narrative also brings situations that favor the development of other important skills such as problem solving, empathy and cooperation. The limitations of the study point to the impossibility, due to the context of social distancing related to the COVID-19 pandemic, of experimentally applying the manual developed in order to verify its practical effects.

Keywords: behavior analysis, social skills, childhood, making friends, role-playing game.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Fluxograma das etapas para a construção da tecnologia educativa facilitadora do “fazer amizades”	30
---	----

LISTA DE TABELAS

Tabela 1. Tabela de classes e subclasses de habilidades propostas como relevantes na infância (Del Prette & Del Prette, 2013)	14
Tabela 2. Relação entre os comportamentos-alvo e o conjunto de elementos de jogos correspondentes a cada um deles	35

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	MÉTODO	26
3	RESULTADOS E DISCUSSÃO	30
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	49
	REFERÊNCIAS	51
	APÊNDICE	59

1 INTRODUÇÃO

O presente estudo consiste no desenvolvimento de um jogo, aqui especificamente do gênero *role-playing game* (RPG) de mesa, como tecnologia educativa para auxiliar a aquisição e manutenção de habilidades sociais infantis.

De acordo com Bolsoni-Silva e Carrara (2010) as habilidades sociais podem ser definidas como um conjunto de comportamentos emitidos em contextos interpessoais que possibilitam maiores ganhos (reforçadores sociais) e menores perdas nas interações sociais, sendo que cada população apresenta necessidades interpessoais singulares. Os autores apontam ainda que comportamentos socialmente habilidosos estão relacionados a contingências de reforçamento positivo e fuga ou esquiva de situações aversivas (Bolsoni-Silva & Carrara, 2010). Por exemplo, suponha-se uma criança que tenha tido pouco contato com pares antes de ingressar na escola, mas já nas primeiras tentativas de cumprimentar os colegas (habilidade social de comunicação) tenha recebido um cumprimento de volta (reforçamento positivo). Em uma outra ocasião e em um outro ambiente (parque), encontra com outras crianças e reproduz o cumprimento aprendido na escola (generalização das habilidades sociais de comunicação por reforçamento positivo). Agora vamos imaginar a mesma criança mais velha e em um cenário no qual está em uma pequena discussão com um colega sobre qual será a próxima brincadeira. Após sugerir uma alternância entre as duas brincadeiras (tentativa de resolução de conflitos) e receber uma resposta negativa do colega (dita em tom alto e acompanhada por um franzir de testa), a criança resolve ceder à sugestão do colega (fuga frente ao estímulo aversivo “tom alto e testa franzida do colega”), logo, nessa situação específica, a criança resolveu o conflito ao emitir um comportamento socialmente passivo.

As habilidades sociais têm-se mostrado um campo de interesse para pesquisadores que procuram compreender mais acuradamente as dinâmicas envolvidas nesses relacionamentos interpessoais. Por serem estabelecidas e mantidas desde a infância, Del Prette e Del Prette

(2013) apontam que se tem exigido das crianças um repertório cada vez mais sofisticado de habilidades sociais. Na infância, tal repertório tem reflexo tanto nas relações interpessoais com os pares quanto com adultos. Saber a melhor forma de se comunicar e se expressar em diferentes situações garante uma maior probabilidade de obtenção de reforçadores sociais positivos. Engajar-se em interações sociais através do reforçamento positivo está relacionado, mesmo que indiretamente, com um bom rendimento acadêmico, maior senso de responsabilidade e independência das crianças (Del Prette & Del Prette, 2013).

Embora agrupem uma ampla gama de classes de respostas, Del Prette e Del Prette (2013) propuseram uma classificação do repertório de habilidades sociais na infância. O sistema sugerido pelos autores é composto por sete classes de habilidades sociais: autocontrole e expressividade emocional; civilidade; empatia; assertividade; fazer amizades; solução de problemas interpessoais; e habilidades sociais acadêmicas. Cada uma dessas classes possui algumas subclasses principais (Tabela 1).

Tabela 1

Tabela de classes e subclasses de habilidades propostas como relevantes na infância (Del Prette & Del Prette, 2013)

Classes	Principais subclasses
Autocontrole e expressividade emocional	Reconhecer e nomear as emoções próprias e dos outros, controlar a ansiedade, falar sobre emoções e sentimentos, acalmar-se, lidar com os próprios sentimentos, controlar o humor, tolerar frustrações, mostrar espírito esportivo, expressar as emoções positivas e negativas.
Civilidade	Cumprimentar pessoas, despedir-se, usar locuções como: por favor, obrigado, desculpe; com licença, aguardar a vez para falar, fazer e aceitar elogios, seguir regras ou instruções, fazer perguntas, responder perguntas, chamar o outro pelo nome.
Empatia	Observar, prestar atenção, ouvir e demonstrar interesse pelo outro, reconhecer/inferir sentimentos do interlocutor, compreender a situação (assumir perspectiva), demonstrar

	respeito às diferenças, expressar compreensão pelo sentimento ou experiência ao outro, oferecer ajuda/compartilhar.
Assertividade	Expressar sentimentos negativos (raiva e desagrado), falar sobre as próprias qualidades ou defeitos, concordar ou discordar de opiniões, fazer e recusar pedidos, lidar com críticas e gozações, pedir mudança de comportamento, negociar interesses conflitantes, defender os próprios direitos, resistir à pressão de colegas.
Fazer amizades	Fazer perguntas pessoais; responder perguntas, oferecendo informação livre (auto-revelação); aproveitar as informações livres oferecidas pelo interlocutor; sugerir atividade; cumprimentar, apresentar-se; elogiar, aceitar elogios; oferecer ajuda, cooperar; iniciar e manter conversação ("enturmar-se"); identificar e usar jargões apropriados.
Solução de problemas interpessoais	Acalmar-se diante de uma situação-problema; pensar antes de tomar decisões, reconhecer e nomear diferentes tipos de problemas; identificar e avaliar possíveis alternativas de solução; escolher, implementar e avaliar uma alternativa; avaliar o processo de tomada de decisão.
Habilidades sociais acadêmicas	Seguir regras ou instruções orais, observar, prestar atenção, ignorar interrupções dos colegas, imitar comportamentos socialmente competentes, aguardar a vez para falar, fazer e responder perguntas, oferecer, solicitar e agradecer ajuda, buscar aprovação por desempenho realizado, elogiar e agradecer elogios, reconhecer a qualidade do desempenho do outro, atender pedidos, cooperar e participar de discussões.

Durante os primeiros anos da infância, os contextos nos quais o amplo repertório de habilidades sociais é emitido e modelado, no geral, são o ambiente familiar e escolar. Enquanto a família constitui o primeiro núcleo de convívio social das crianças, a escola é uma das primeiras instituições não-familiares à qual as crianças são expostas ao contato interpessoal com outros adultos e pares. Borsa (2007) indica que a escola desempenha papel fundamental para o desenvolvimento cognitivo e social infantil, e as interações entre crianças é um dos pilares desse avanço. É nas relações com os iguais que as crianças aprendem a compreender

características dos outros e de si mesmas, desenvolvem relações afetivas para além do núcleo familiar, dentre outros ganhos no que se refere ao processo de socialização. Em uma tentativa de explicar os resultados da socialização extrafamiliar em termos analítico-comportamentais, podemos dizer que o ambiente escolar e as relações entre pares possibilitam a exposição das crianças a novas contingências de interação social, possibilitando assim a ampliação de vários repertórios comportamentais como autoconhecimento e habilidades sociais.

Sendo assim, a dificuldade em interagir, estreitar laços e fazer amizades com outras crianças pode resultar em déficits no desenvolvimento psicossocial desses sujeitos. Dentre os motivos pelos quais as relações de amizade são importantes, Del Prette e Del Prette (2013) destacam a criação de contextos de cooperação, reciprocidade e manejo de conflitos; por constituírem uma forma de aprender sobre si e sobre o mundo através da cooperação, colaboração e instruções, e outros. Os autores ainda apontam que algumas subclasses presentes no “fazer amizades” (Tabela 1), estão presentes em outras classes de habilidades sociais como civilidade e empatia, já que “comportam alguma sobreposição de seus componentes, bem como relações complementares entre si” (p. 48).

Os pesquisadores brasileiros Garcia e Pereira (2008), com o objetivo de contribuir para a compreensão dos diferentes aspectos da amizade, realizaram uma entrevista com 40 crianças com idade entre 7 a 10 anos. A entrevista era composta por 40 itens que avaliavam fatores afetivos, cognitivos e comportamentais, buscando dados relativos à rede de amigos e quando e onde se encontram, atividades e comunicação com os amigos, processos psicossociais (apoio social, competição, reconciliação), processos cognitivos e afetivos (percepção dos amigos e do relacionamento e emoções). Os dados foram analisados qualitativamente com ênfases em como esses fatores se integram. Em linhas gerais, dentre os pontos de similaridade encontrados é possível enfatizar que: 1) a rede de amigos é geralmente formada pelo mesmo gênero, com idades próximas e que frequentam os mesmos locais; 2) a escola como principal ambiente onde

os amigos se encontram quase diariamente; 3) dentre as atividades em comum predominam brincadeiras em grupo; 4) as crianças costumam perceber os amigos de forma especial focando mais em qualidades positivas que em defeitos e; 5) por serem atividades carregadas de emoção (e.g. alegria, raiva, medo, etc.) e significados trocados, o início, a manutenção e o fim das amizades se relaciona intimamente a processos de percepção e memória, além de auxiliar no desenvolvimento da maturação emocional.

Um estudo longitudinal mais recente, conduzido por Pizato, Marturano e Fontaine (2012), buscou averiguar correlações entre o desenvolvimento psicossocial de crianças durante a educação infantil e a presença de problemas de comportamento no ensino fundamental. Participaram do estudo 294 alunos de ensino fundamental (acompanhados durante o 3º, 4º e 5º ano) em cinco escolas públicas. Também participaram da pesquisa, ao todo, 37 professores, que avaliaram as crianças utilizando o *Social Skills Rating System (SSRS-Br)*. Os resultados encontrados apontaram que o acesso à educação infantil foi associado a menos problemas internalizantes (e. g. depressão, isolamento e ansiedade) e, de modo mais intenso, ao desenvolvimento das habilidades sociais nas meninas.

Seguindo uma linha de investigação semelhante e trazendo dados que corroboram com o estudo citado anteriormente, Casali-Robalinho, Del Prette e Del Prette (2015) avaliaram o impacto preditor das habilidades sociais em problemas de comportamentos apresentado por escolares. O estudo contou com a participação de 220 crianças e seus respectivos pais ou responsáveis, que responderam ao *Social Skills Rating System (SSRS-Br)*. A amostra foi composta por alunos que cursavam do 3º ao 6º ano do Ensino Fundamental em escolas públicas e particulares de uma cidade do estado de São Paulo. De forma geral, os resultados encontrados apontaram correspondências entre o repertório de habilidades sociais como circunstância preventiva de problemas de comportamento e, conseqüentemente, importantes para o desenvolvimento socioemocional infantil. Ou seja, a dificuldade em fazer e/ou manter amigos

pode estar relacionada a déficits em habilidades sociais assertivas e empáticas, sendo expressa através de comportamentos agressivos e do isolamento (Del Prette & Del Prette, 2013). Para os autores o desenvolvimento das habilidades sociais de fazer amizade mostra-se importante por proporcionar “contextos de cooperação, reciprocidade e manejo de conflitos” (Del Prette & Del Prette, 2013, p. 220), ser fonte de aprendizagem sobre si e sobre o mundo, além de ser recurso emocional e cognitivo para o enfrentamento de situações de conflito.

Ao se referir aos déficits no desempenho social e à promoção de interações sociais mais satisfatórias, Bolsoni-Silva (2002) afirma que é possível desenvolvê-los através de procedimentos clínicos e educativos, frisando ainda que o indivíduo é um agente ativo na busca de relações sociais e interpessoais mais adequadas. Para tanto, deve-se identificar as dificuldades quanto à inadequação social, realizar uma análise funcional para identificar quais déficits impedem de comportar-se adequadamente para, por fim, realizar um treino de habilidades deficitárias. Vale salientar que, enquanto analistas do comportamento, devemos estar sob o controle de que a noção de “comportamentos socialmente adequados” varia de acordo com a comunidade na qual estamos inseridos.

Um estudo realizado por Bolsoni-Silva (2002) apresenta uma análise crítica das técnicas de intervenção utilizadas no treinamento de habilidades sociais infantis. Segundo a autora, a depender das habilidades sociais a serem desenvolvidas, as intervenções podem ser individuais (1:1) ou em grupo, sendo que, o treinamento individual mostra-se vantajoso por a) possibilitar avaliações contínuas do desempenho; b) maior disponibilidade do terapeuta para modelar habilidades sociais específicas; e c) modificação imediata de procedimentos que não estejam sendo efetivos. Por sua vez, o treinamento grupal, tem como vantagem a) o favorecimento de um ambiente social mais complexo e uma maior variedade de modelos; b) maior número de situações-problema e maior suporte para as soluções; e c) permite similaridade com as situações interpessoais vivenciadas em ambiente naturais. Em ambos os

tipos de intervenção, algumas das técnicas a serem utilizadas são *role-playing* (ensaio comportamental), reforçamento, modelagem, modelação, *feedback*, relaxamento, dessensibilização sistemática (Bolsoni-Silva, 2002).

Um relato de experiência em treinamento em habilidades sociais infantis, publicado por Roballo e Toledo (2003) visou destacar a relevância das intervenções em grupo. De acordo com as autoras, o grupo é um elemento que acelera o desenvolvimento de comportamentos sociais, funcionando, muitas vezes, como coterapeuta, e influenciando diretamente a modificação de alguns comportamentos. Deste modo, foram realizadas sessões de intervenção, com duração média de uma hora e meia, com grupos formados por quatro crianças, com idade entre cinco e oito anos. Os materiais utilizados podem ser divididos em dois grandes grupos: brincadeiras (atividades projetiva e brinquedos diversos) e jogos (jogos de vitalização, cognitivos e de competição). A criança escolhida como sujeito para o relato de caso, a qual chamaremos de Goku¹, apresentava, nas queixas iniciais, comportamentos de agressividade e birras, tanto em casa quanto na escola. Dentre os procedimentos comportamentais adotados, estão o reforçamento positivo, a modelação e a extinção. A partir da décima sessão de intervenção, algumas mudanças no repertório de habilidades sociais infantis foram observadas: João começou a falar com mais segurança ao expressar opinião ou realizar solicitações, apresentava-se mais afetivo e se engajava em brincadeiras de forma funcional. Segundo Roballo e Toledo (2003), tais mudanças comportamentais sinalizam um aumento no repertório das habilidades sociais infantis de João após as intervenções. Partindo desse ponto, de acordo com as autoras, o treinamento de habilidades sociais infantis, quando realizado em grupo, apresenta como vantagens: melhor relação custo/eficácia, visto que o terapeuta pode trabalhar com vários pacientes ao mesmo tempo; alguns exercícios podem ser capazes de produzir certas

¹ Nome fictício adotado apenas no presente trabalho.

experiências emocionais, que podem ser mediadas durante as sessões; e os membros do grupo podem ajudar-se mutuamente, facilitando a aquisição de repertórios de cooperação.

Os jogos e brincadeiras, tal como utilizados por Roballo e Toledo (2003), têm despertado a curiosidade de outros pesquisadores sobre o uso de recursos lúdicos, na terapia comportamental infantil, como facilitadores da aquisição e manutenção de comportamentos. Isso acontece porque, nos dias atuais, sabemos mais sobre as necessidades das crianças, assim como sobre a importância das brincadeiras para o seu desenvolvimento sensorial, motor, emocional e comportamental (Gadelha & Menezes, 2004).

Embora comumente trazidos como díade essencial para a clínica infantil, há diferenças conceituais entre o que configura um jogo e uma brincadeira. Enquanto os jogos são “sistemas de regras que definem o que é e o que não é do jogo, ou seja, o permitido e o proibido” (Brougere, 1998, p. 11), as brincadeiras são atividades que “supõem contextos sociais e culturais a partir dos quais a criança recria a realidade através da utilização de sistemas simbólicos próprios (...) procurando compreender o mundo e as ações humanas nas quais se inserem cotidianamente” (Wajskop, 2001, p. 28). Ou seja, enquanto os jogos estão envoltos de regras que determinam seu início, meio e fim, as brincadeiras se estabelecem de forma menos ordenada. Apesar da disparidade conceitual, ambos podem ser agrupados como “atos de brincar” (Bertoldo & Ruschel, 2011).

Os jogos e brinquedos como estratégia lúdica são ferramentas essenciais para modificações comportamentais de sucesso na terapia infantil, uma vez que o brincar funciona como uma oportunidade de aprender a se comportar adequadamente frente a determinados estímulos. Os jogos de fantasia, por exemplo, são úteis para identificar “variáveis das quais um certo comportamento é função” (Gadelha & Menezes, 2004, p. 62), ao mesmo tempo em que tornam possível “modelar descrições apropriadas dos sentimentos e respostas adequadas a situações extraterapêuticas similares” (Gadelha & Menezes, 2004, p. 62).

Em relação às intervenções em habilidades sociais, os jogos podem funcionar como contextos que favorecem a sociabilidade, devido ao fato de que muitos deles requerem vários participantes, muitas vezes organizados em grupos ou equipes (Limberger & Silva, 2014). Interessados no uso de jogos para desenvolver comportamentos empáticos, habilidade social popular no *setting* da psicoterapia comportamental infantil, Mandelli e Tonetto (2019) realizaram uma investigação teórica visando descobrir quais designs de jogos e brincadeiras são capazes de facilitar os comportamentos empáticos, como oferecer ajuda a outras pessoas. Segundo os autores, a empatia desponta como habilidade essencial para o desenvolvimento socioemocional das crianças, influenciando, posteriormente, relações sociais como as de amizade e as de trabalho. A revisão teórica encontrou como resultados nove diretrizes que potencializam a estimulação jogos e brincadeiras no desenvolvimento de habilidades empáticas. São elas: histórias que ilustram diferentes emoções e situações empáticas; brincadeiras dramáticas (de representação); brincadeiras que abordem um mundo de “faz de contas”; contextos nos quais as crianças podem assumir a perspectiva de diferentes personagens; contextos que favoreçam a interação social entre pares; possibilitar o compartilhamento de brinquedos; brinquedos com potencial metafórico; atividades que mostrem cuidado e interesse para com o outro; e brincadeiras a partir de artefatos já existentes.

Além do uso jogos, o *role-playing*, ou ensaio comportamental, aponta como uma das técnicas mais populares no treinamento de habilidades sociais infantis. Originado no psicodrama, é hoje utilizado amplamente na clínica analítico-comportamental. Empregado para uma grande variedade de demandas e contextos clínicos, em atendimentos individuais ou em grupo, o *role-playing* caracteriza-se como uma “representação teatral que simula situações reais da vida da pessoa nas quais ela apresenta algum grau de dificuldade” (Otero, 2004, p. 207), ou seja, trata-se de uma técnica na qual são estruturadas contingências semelhantes às

vivenciadas em ambiente natural pelos clientes e nas quais eles apresentam déficits no repertório comportamental para lidar de uma forma assertiva (no caso de demandas relativas às habilidades sociais). As principais vantagens desse tipo de procedimento residem na maior facilidade de o profissional modelar, durante as sessões, os repertórios comportamentais dos clientes, através do reforçamento diferencial e modelação, garantindo um aumento na probabilidade de sucesso no processo terapêutico. De acordo com Del Prette e Del Prette (2001) a primeira etapa do *role-playing* é a identificação e descrição acurada da situação-problema. Em seguida, deve-se elencar a sequência comportamental a ser trabalhada de forma hierárquica de acordo com a dificuldade; arranjar contingências análogas às demandas dos clientes; promover o desempenho do cliente na situação estruturada; e, por último, dar o *feedback*.

Uma ferramenta semelhante ao *role-playing* que vem sendo utilizada tanto para desenvolver habilidades diversas quanto no processo de ensino-aprendizagem é o *Role-Playing Game* (RPG). O RPG, ou “jogo de interpretação de papéis”, como poderia ser traduzido para o português, é um tipo de jogo narrativo no qual os jogadores assumem a conduta de desempenhar o papel de um personagem, ao tomar decisões por ele ao longo do jogo. Segundo Schmit (2008), os jogos de RPG apresentam como característica a contação de histórias interativas e episódicas com quantificação de atributos, habilidades e características aos personagens, nas quais existem regras que determinam como se dá a resolução da interação entre esses personagens. Existem diversas modalidades de RPG: “RPG de mesa, live-action, aventuras solo, RPG eletrônico solo e os *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG)” (Schmit, 2008, p. 49).

O RPG de mesa, por exemplo, uma das modalidades mais tradicionais e que exige menos recursos materiais, vem sendo amplamente utilizado como ferramenta pedagógica tanto na educação básica (Amaral & Bastos, 2011; Barros & Trevisan, 2021; Kurutz et al., 2020; Moreira & Silva, 2020; Pessotti, 2018; Pool, 2016; Riyis, 2017) quanto no ensino superior

(Soares et al., 2015). Cabe destacar que, para além dos conteúdos educacionais, as pesquisas supracitadas apontaram as influências do RPG de mesa na aprendizagem de comportamentos socialmente relevantes, como a cooperação, resolução de conflitos e desenvolvimento da oralidade.

Tomando como base os estudos conduzidos por Bolsoni-Silva e Carrara (2010), Del Prette e Del Prette (2013), Otero (2004) e Smitch (2008), em consonância com o uso do RPG no contexto acadêmico, podemos afirmar que o uso de RPG como ferramenta de intervenção para desenvolver habilidades, incluindo HS, pode mostrar-se útil por conter elementos lúdicos e possibilidades de um ambiente mais naturalístico de ensino para os jogadores envolvidos.

Também como enfoque em intervenções terapêuticas, mas com demandas relacionadas ao uso de drogas, Araújo et al. (2011) desenvolveram um RPG próprio para abordar a temática. Como base para o desenvolvimento do jogo em questão, foram utilizadas estratégias como grupos focais, observação e questionários aplicados com adolescentes de ambos os sexos: quatro internados por dependência química e quatro estudantes do ensino médio. Os instrumentos utilizados pelos pesquisadores foram a) o RPG Desafios; b) uma entrevista estruturada; e c) escalas análogo-visuais. Em relação ao RPG Desafios, os adolescentes representaram personagens com diferentes perfis e o “mestre” foi o terapeuta. O jogo é composto por cartas de personagem que tinham pontos de coragem, inteligência, saúde, força, charme e simpatia; cartas de desafios (“ser colocado na lista dos dez mais ridículos da turma”; cartas de estratégias simples (“fazer relaxamento respiratório”); cartas de estratégias perigosas (poções mágicas representando substâncias psicoativas) e prêmios de diferentes valores. Após a escolha dos personagens, era sorteada uma carta de desafios e uma carta de estratégia, onde o sucesso ou fracasso da tentativa de solucionar um desafio se devia aos pontos prévios do personagem (coragem, inteligência, etc.) em junção com a carta de estratégia (se a mesma fosse adequada para a situação). Os resultados do estudo apontaram que o jogo funcionou como

contexto terapêutico facilitador de discussões sobre o uso de substâncias psicoativas, possibilitando o “treinamento das habilidades ... para o enfrentamento de situações-problema presentes em suas vidas e mudança da crença de que o uso de uma substância psicoativa pode ser uma boa estratégia na tentativa de ser feliz” (Araújo et al., 2011).

Atentos às potencialidades do RPG de mesa enquanto instrumento de intervenção para o desenvolvimento de habilidades sociais, Andrade et al. (2021), realizaram intervenções em *setting* terapêutico voltadas para a ampliação de repertórios comportamentais empáticos e assertivos. Uma das intervenções descritas por eles visou desenvolver habilidades como falar em público e empatia. Para tanto, as seguintes contingências foram criadas para facilitar a aquisição e manutenção de tais comportamentos: os participantes, adolescentes com diagnóstico de TEA, com idade variando entre 13 e 16 anos, deveriam vender, através da interpretação de seus personagens, itens variados, mas com pouca utilidade (e.g. adaga enferrujada). Cada participante teve de argumentar a favor da venda de seu item (falar em público) para o restante do grupo e, durante a exposição, o próprio grupo emitiu comportamentos empáticos (e.g. “tá indo bem” ou “calma”). Como resultado, alguns dos participantes relataram que o treino pôde auxiliá-los na apresentação de seminários na escola.

Gallo et al. (2021) realizaram um treinamento em habilidades sociais, com enfoque na generalização dessas habilidades, em grupos de crianças e adolescentes com faixa etária entre 8 e 16 anos. Além disso, dentro outros objetivos, a intervenção buscou aumentar de adesão ao tratamento, diminuir comportamentos inadequados, ensinar comportamentos sociais adequados e treinar outros comportamentos fora do consultório. Quatro terapeutas se dividiram em duplas para acompanhar os grupos (dois ao todo, divididos por faixa etária) em um da cultura *geek*, realizado na cidade de São Paulo. Os comportamentos clinicamente relevantes, estabelecidos de acordo com objetivos terapêuticos individuais ou de grupo, tiveram como consequência imediata a entrega de *tokens* que poderiam, posteriormente, serem trocados por

itens especiais para seus personagens do RPG. Por exemplo, um dos participantes enfrentou atraso no pedido de refeição, reagindo de forma agressiva com os outros integrantes do grupo. Foi sinalizado, então, a entrega do *token* caso ele se comportasse de forma mais assertiva. Em seguida, o participante informou realizou um exercício de respiração, chamou o garçom e informou o atraso no pedido. Cumprida a exigência, o terapeuta lhe entregou o *token*. Como resultados secundários das intervenções, os autores relatam interação social positiva (e.g. convite para saídas) entre os participantes, mesmo dias após o fim do evento.

Visando verificar o uso de um jogo para aumentar a aderência de crianças renais crônicas (DRC) aos cuidados necessários durante a hemodiálise e como isso reflete em sua qualidade de vida (QVRS), Costa (2019), idealizou um RPG de mesa de nome Nefro Hero, no qual foram retratadas analogicamente situações vivenciadas por esses pacientes durante o tratamento. Participaram do estudo 8 crianças e adolescentes, com idade entre 8 e 16 anos, que realizavam tratamento hemodialítico em um hospital localizado em Belém/PA. O desenvolvimento do jogo teve início com o levantamento de literatura sobre as dificuldades enfrentadas por crianças e adolescentes com DRC e os impactos dessas dificuldades na QVRS. Posteriormente foram definidos os elementos de jogos a serem utilizados na intervenção e quais pontos do tratamento da hemodiálise deveriam ser relacionadas ao cenário fictício do jogo. Por fim, ficou definido que as aventuras aconteceriam em 7 reinos e uma vila, sendo que, cada um desses reinos fazia analogia uma dificuldade enfrentada por pacientes jovens com DRC e onde os participantes se defrontavam com situações semelhantes às vivenciadas cotidianamente em sua realidade. Por exemplo, o Reino do Deserto, relacionava-se à restrição hídrica desses pacientes e buscou ilustrar de forma lúdica a importância do controle de ingesta hídrica e estratégias para lidar com essa dificuldade. Em suma, os resultados alcançados pela intervenção mostraram uma melhora na QVRS desses pacientes, em especial nas dimensões de independência e emocional.

Como abordado ao longo do texto, pode-se considerar que existem variados métodos e técnicas de intervenção que objetivam desenvolver repertórios de habilidades sociais em crianças. Isso se justifica pelo fato de que as habilidades sociais, necessárias para um bom relacionamento interpessoal nos mais diversos contextos, desempenham papel fundamental no processo de desenvolvimento infantil. Ou seja, estudos que procurem averiguar com maior afinco as nuances que permeiam o desenvolvimento de habilidades sociais são de extrema relevância. Do outro lado, estão as pesquisas que utilizaram o RPG como instrumento de intervenção, que enfatizaram o potencial de engajamento do jogo e o alcance de resultados positivos. Dessa forma, existe a necessidade de se realizar pesquisas voltadas para o desenvolvimento de tecnologias e ferramentas que auxiliem o ensino de habilidades, como as sociais, de forma mais lúdica e análoga ao ambiente natural dos sujeitos das intervenções. Frente a isso, a pesquisa visou a construção de um RPG de mesa (*Social Heroes*) como ferramenta para desenvolver habilidades sociais em crianças, aqui especificamente, comportamentos pertencentes a subclasse de fazer amizades.

2 MÉTODO

A presente pesquisa caracteriza-se como uma pesquisa metodológica, voltada para a construção de tecnologia educativa em formato de jogo analógico do gênero RPG de mesa. De acordo com Teixeira (2020), as tecnologias educativas podem ser produzidas a partir do levantamento de dados em diferentes contextos, como por exemplo entrevistas com o público-alvo ou revisões de literatura. Sendo assim, a pesquisa em questão foi produzida a partir de revisões de literatura em duas linhas temáticas distintas: (1) o uso do RPG de mesa como instrumento e/ou metodologia para desenvolver habilidades; e (2) habilidades sociais infantis. Primeiramente foi realizada uma busca por materiais sobre o uso de role-playing game para desenvolver habilidades no Portal de Periódicos da CAPES, tendo como palavras-chave,

“*tabletop*” OR “*role-playing game*”, “*role-playing game*” AND “*social skills*” e “*role-playing game*” AND “habilidades sociais”, “uso de jogos” AND “habilidades sociais”. Vale ressaltar que a combinação de palavras-chave em inglês e português foi utilizada pois não existe correspondentes à “*role-playing game*” em língua portuguesa. Também foram utilizados como crivos de pesquisa: palavras-chave entre aspas; apenas artigos; publicações entre os anos de 2009 e 2019; somente periódicos revisados por pares; busca refinada por área de estudo (*education, psychology, educational technology, teaching methods, educational games, tabletop*). Já os critérios de seleção de artigos para análise foram: artigos em português, inglês e espanhol; artigos empíricos. Os artigos selecionados e utilizados como base para a presente pesquisa trouxeram o uso de *role-playing game* ou como instrumento ou como metodologia da pesquisa.

Em seguida foi realizada uma busca por materiais relevantes sobre habilidades sociais em periódicos nacionais de análise do comportamento (Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva/RBTCC, Revista Perspectivas em Análise do Comportamento/PERSPECTIVAS e Revista Brasileira de Análise do Comportamento/REBAC) e através do site de buscas Google. Nos periódicos, a palavra-chave utilizada foi “habilidades sociais”, enquanto no Google as palavras-chave da busca foram “habilidades sociais” e “habilidades sociais infantis”. Os critérios de seleção dos materiais para análise foram: artigos científicos de análise do comportamento, artigos teóricos-conceituais ou empíricos, artigos que continham em seu resumo o enfoque no desenvolvimento de habilidades sociais e artigos que continham em seu resumo o enfoque no desenvolvimento de habilidades sociais infantis. Além do levantamento da literatura disponível online, também foram utilizados livros de referência sobre a temática.

Uma vez lidos na íntegra os materiais selecionados através das buscas por temática, os comportamentos da subclasse de habilidade social infantil de fazer amizades (Del Prette &

Del Prette, 2013) foram escolhidos como comportamentos-alvo de intervenção (VD). São eles: cumprimentar, pedir ajuda, elogiar, fazer perguntas pessoais e iniciar e manter conversação. O aprendizado desses comportamentos pode contribuir com o repertório geral das crianças, podendo ser classificado como uma cúspide comportamental (*behavioral cusp*) que, por sua vez, aumentam a probabilidade de exposição a “novos ambientes, especialmente novos reforçadores e punidores, novas contingências, novas respostas, novos controles de estímulos e novas comunidades de manutenção ou contingências destrutivas” (Rosales-Ruiz & Baer, 1997, p. 534).

Já o instrumento de intervenção (VI) escolhido para ser desenvolvido foi uma aventura de RPG de mesa que tem como enredo uma fantasia medieval. Os cenários fantasiosos que remetem a tempos distantes, semelhantes aos encontrados em bestsellers como Senhor do Anéis® e Guerra dos Tronos®, podem favorecer o engajamento graças aos elementos lúdicos. Além disso, são contextos sem exposição prévia, longínquos em relação à realidade, logo apresentam uma menor probabilidade de serem associados à estimulação aversiva.

Dessa forma, deu-se início ao planejamento da inserção de mecânicas de jogos tal qual descrito por Schell (2011) em consonância com as características definidoras do RPG de mesa. São elas: espaço do jogo (narrativa conduzida por um mestre e na qual os jogadores podem tomar decisões abertas de forma a alterar o desenrolar da aventura), objetos (tudo que pode ser visto e gerenciado no jogo, por exemplo, personagens e itens), atributos (características dos personagens e/ou itens que podem ser estáticas ou dinâmicas, por exemplo, *skins*²), estados (características adicionais e momentâneas dos personagens e/ou itens, por exemplo, o efeito de um monstro no personagem), ações (possibilidades de decisão e ações disponíveis para os personagens), habilidades exigidas dos jogadores (habilidades de

² Modificações estéticas nos personagens de um jogo (Ramos et al., 2017)

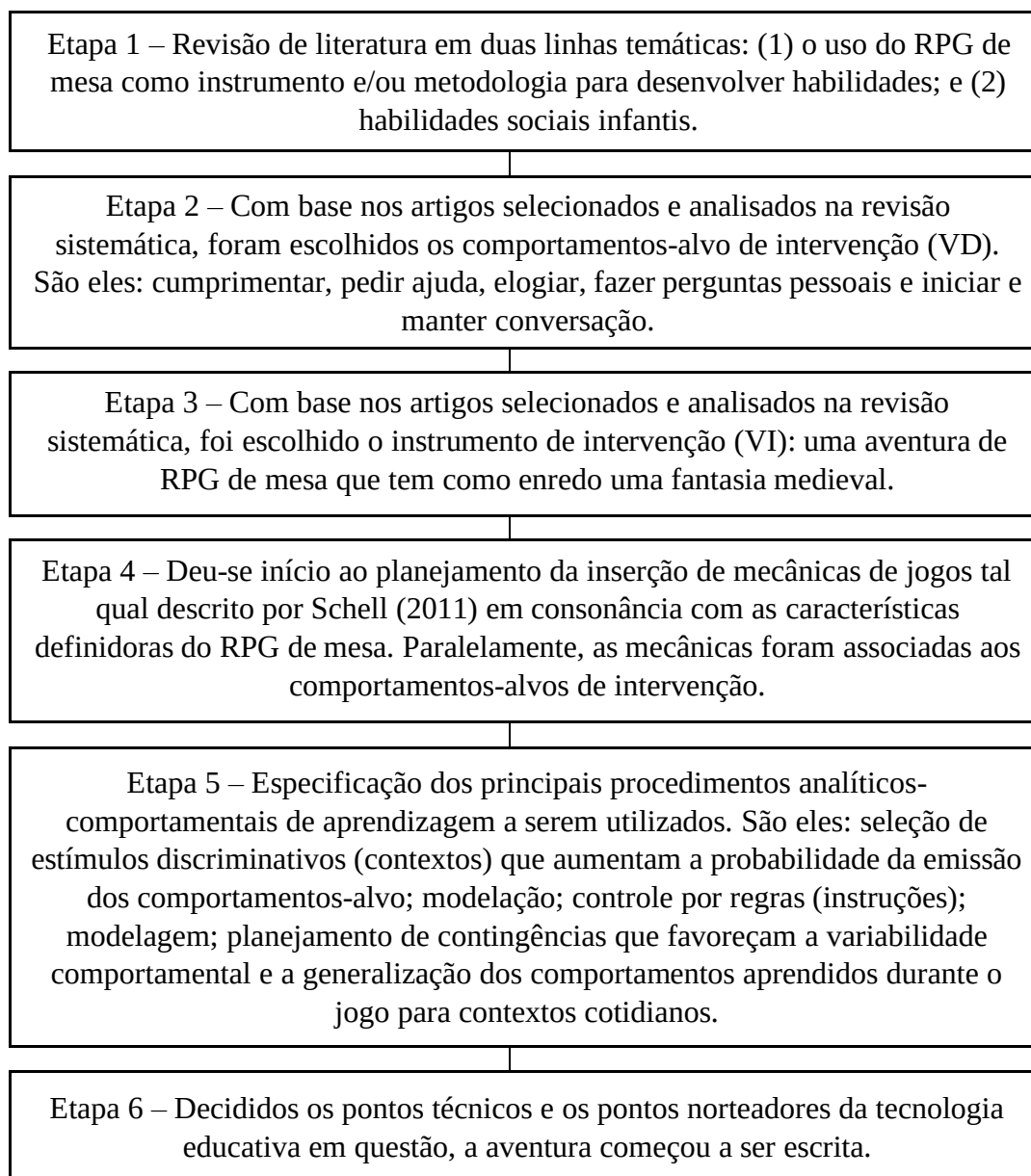
cognição e sociais), regras (o que pode ou não pode ser feito dentro do jogo) e a probabilidade (elemento relacionado à incerteza, logo à surpresa também). Paralelamente, as mecânicas foram associadas aos comportamentos-alvos de intervenção.

Ademais, foram elencados os principais procedimentos analíticos-comportamentais de aprendizagem a serem utilizados. São eles: seleção de estímulos discriminativos (contextos) que aumentam a probabilidade da emissão dos comportamentos-alvo; modelação; controle por regras (instruções); aumento gradual e hierárquico do grau de complexidade dos comportamentos-alvo a serem emitidos em conjunto com contingências de reforçamento diferencial (modelagem); planejamento de contingências que favoreçam a variabilidade comportamental; e planejamento de contingências que favoreçam a generalização dos comportamentos aprendidos durante o jogo para contextos cotidianos.

Decididos os pontos técnicos e os pontos norteadores da tecnologia educativa em questão, a aventura começou a ser escrita. Para uma melhor visualização do processo de construção do jogo, observe o fluxograma a seguir (Figura 1).

Figura 1

Fluxograma das etapas para a construção da tecnologia educativa facilitadora do “fazer amizades”.



3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo recebeu o nome “*Social Heroes: conquistando afetos e derrotando monstros*” (HS-RPG), em alusão tanto aos objetivos do HS-RPG quanto ao teor dos desafios lúdicos a serem enfrentados dentro do jogo. O título remete ao objetivo geral do jogo: desenvolver habilidades sociais, enquanto a primeira parte do subtítulo faz referência a dimensão afetiva

das relações interpessoais. Tal dimensão está intrinsicamente relacionada a maiores habilidades de socialização, inclusive com adultos, e resolução de conflitos (Garcia & Pereira, 2008), além de contribuir para o desenvolvimento de autoconceito e autoestima positivos (Capelinha, 2013), e para uma maior dedicação às atividades escolares (Kingery et al., 2011). Já a segunda parte do subtítulo faz menção aos RPGs de fantasia medieval que tradicionalmente trazem embates entre heróis e monstros como um dos pontos centrais dos jogos (C. E. K. Pereira, 2004).

O HS-RPG é um jogo-manual em formato de livro, onde constam, primeiramente, informações sobre os públicos-alvo (mestres e jogadores), os objetivos do jogo e as bases teóricas comportamentais utilizadas em seu desenvolvimento (Ver Apêndice A). O público-alvo de mestres são professores, psicólogos, psicopedagogos ou quaisquer outros profissionais que tenham interesse em favorecer o desenvolvimento de habilidades sociais facilitadores do “fazer amizade” em crianças com idade entre 9 e 12 anos (público-alvo de jogadores). Em relação a seus objetivos, o HS-RPG visa desenvolver, no público-alvo de jogadores, os comportamentos de i) cumprimentar e se apresentar; ii) elogiar; iii) oferecer ajuda; iv) iniciar e manter conversação; e v) fazer perguntas pessoais. Já as bases teóricas utilizadas foram principalmente àquelas relacionadas ao campo de Habilidades Sociais e os princípios e processos da Análise do Comportamento.

Em seguida, são apontadas informações sobre o que configura um RPG de mesa e como jogar o HS-RPG. Dentre os conteúdos dessas sessões, cabe destacar a Ficha do Personagem. Item essencial para as partidas de RPG de mesa, facilitam a imersão no jogo por possibilitarem o registro de informações importantes como nome do jogador, nome da personagem, características físicas e vestimentas e itens coletados ao longo da aventura. A Ficha do Jogador do HS-RPG traz o nome do jogador (criança), características físicas e vestimentas, como campos a serem preenchidos anteriormente o início da aventura, com o

auxílio do mestre. Já os campos referentes às “Joias da Boa Convivência” e aos “Itens Coletados” devem ser preenchidos no decorrer da aventura.

Também há uma seção introdutória com um breve resumo da narrativa por trás do HS-RPG e de que forma ela se conecta com os objetivos técnicos do jogo (desenvolver habilidades sociais de amizade); assim como uma seção com leituras adicionais recomendadas para aprofundamento nos temas relacionados a idealização e construção do HS-RPG. Todas essas seções foram construídas com linguagem acessível e didática, sem prezar pelo uso constante de termos técnicos, de forma a facilitar o acesso ao jogo-manual por um público mais diverso. Tanto a escolha das seções iniciais quanto o conteúdo das seções, foram colocados considerando-se os seguintes pontos: a) se o comportamento ocorre em função da interação entre indivíduo em ambiente, sendo selecionado pelas suas consequências (Skinner, 1981); b) então a emissão e manutenção de comportamentos habilidosos socialmente por parte das crianças têm relação direta com seus ambientes cotidianos mais comuns, a família e a escola. Segundo B. R. Pereira (2016), a maioria das crianças torna-se socialmente competente frente a experiências que propiciem o aprendizado e a manutenção desses novos comportamentos. Para que isso aconteça, é preciso disponibilizar a elas bons “treinadores”. Sendo assim, facilitar o acesso de professores e/ou quaisquer outros profissionais que tenham interesse pelo tema, a estratégias que visem desenvolver habilidades sociais em crianças de forma sistemática, ao mesmo tempo em que desenvolvem neles (professores e outros) repertórios de discriminação e manejo de contingências vigentes na interação (Alvarenga, Weber & Bolsoni-Silva, 2016), têm impacto positivo no desempenho escolar das crianças (Viecili & Medeiros, 2002; Vila, 2005; Barros, 2008).

Tendo em vista que os adultos com os quais as crianças convivem desempenham um papel essencial no ensino e manutenção de seus comportamentos socialmente competentes

(Del Prette & Del Prette, 2013; B. R. Pereira, 2016) cabe destacar em maiores detalhes, dentre as seções introdutórias, àquela voltada para os mestres do jogo (Ver Apêndice A). Como dito anteriormente, o HS-RPG foi desenvolvido para ser aplicado por terceiros e tem objetivos principalmente educativos. Sendo assim, os mestres, responsáveis por guiar a aventura, também devem ser ensinados a como manejar as contingências de forma a aumentar a probabilidade da aprendizagem de comportamentos pertencentes à classe de habilidade sociais de *amizade* pelas crianças. Para auxiliá-los, tópicos de ajuda foram desenvolvidos pensando no uso do HS-RPG tanto por pessoas com nenhuma ou pouca familiaridade com os RPGs de mesa quanto por mestres experientes. São eles: *background* da cena, situação de contingência planejada, dica de mestragem, lembrete ao mestre e hora do desafio. Devido à grande importância dos tópicos de ajuda, para o alcance dos objetivos educativos do HS-RPG, é extremamente sugerido, que os mestres leiam com atenção todo o jogo-manual, antes da sua primeira experiência como narradores da aventura do HS-RPG. Um outro ponto a ser ressaltado é que, exceto alguns trechos devidamente sinalizados, os tópicos de ajuda ao mestre não devem ser lidos diretamente para as crianças e o conteúdo contido nos mesmos deve ser incorporado pelo mestre na aventura. Por último, em vários momentos do jogo, os tópicos de ajuda são combinados de forma a otimizar a condução da aventura de acordo com os objetivos do HS-RPG.

O primeiro dos tópicos, o *Background* da Cena, contém informações sobre locais e personagens que vão auxiliar o mestre durante as interações com as crianças. Seu conteúdo não deve ser lido para as crianças e sim apresentado de forma envolvente à medida que elas exploram os ambientes e situações.

As Situações de Contingência Planejada foram construídas de acordo com os princípios e procedimentos da análise do comportamento: modelação, modelagem, controle por regras (instruções) e testes de generalização.

As Dicas de Mestragem são sugestões que visam otimizar a experiência da aventura para ambos os públicos-alvo. Já os Lembretes ao Mestre estão relacionados a questões mais técnicas do RPG de mesa e/ou aos objetivos específicos do HS-RPG. Tais tópicos visam, principalmente, modelar o comportamento do mestre enquanto condutor da aventura e facilitador da aprendizagem das habilidades sociais pelas crianças. Sendo assim, no início aparecem com maior frequência e com instruções mais direcionadas (controle por regras), porém, à medida que a aventura vai avançando e espera-se que o mestre aprenda a conduzir a história, a aparição desses tópicos espaça e seu conteúdo permite uma maior liberdade de ação por parte do mestre (generalização).

O último dos tópicos, a Hora do Desafio, caracteriza-se por situações nas quais o elemento sorte (rolagem de dados) é o protagonista. Embora a mecânica de probabilidade (Schell, 2011) apareça em outros momentos jogo, ela se faz necessariamente presente na Hora do Desafio. Dentre os motivos que justificam essa construção, podemos destacar que o objetivo principal da Hora do Desafio é proporcionar momentos próximos a outros RPGs de mesa, de forma lúdica e sem grandes exigências. Apesar de não ser planejada tendo como prioridade a emissão dos comportamentos-alvo, a Hora do Desafio também podem funcionar como contexto discriminativo para a aprendizagem de comportamentos socialmente habilidosos, como os de cooperação. Em outras palavras, na Hora do Desafio, o fator sorte foi combinado com a interdependência dos comportamentos individuais para o sucesso do grupo em superar as adversidades. Por exemplo, na página 17 do manual (Apêndice A), encontra-se a seguinte descrição:

– HORA DO DESAFIO – Aqui as crianças vão jogar com a sorte através da rolagem de dados (d4). Os desafios são momentos de respiro, nos quais não há exigências relacionadas aos comportamentos-alvo a serem desenvolvidos. Mesmo que não existam essas exigências, na Hora do Desafio as crianças dependem umas das outras

para conseguir superar as dificuldades, ou seja, o trabalho em equipe (e a sorte nos dados) é muito importante [habilidade de cooperação].

Posteriormente às seções iniciais, dá-se início ao HS-RPG propriamente dito. A narrativa se desenrola no fantasioso Reino dos Sonhadores, composto por seis cidades distintas: a Cidade do Coração Puro, que é a capital do reino e onde mora a Rainha Aurora; a Cidade do Benquerer; a Cidade da Harmonia; a Cidade da Palavra Gentil; a Cidade do Bom Amigo; e por último, a Cidade dos Guerreiros Corajosos (Ver Tabela 1). Graças às Joias da Boa Convivência (Ver Tabela 1), os habitantes do Reino dos Sonhadores vivem felizes e em harmonia, mas de repente, as Joias da Boa Convivência somem misteriosamente. Guiados pelo objetivo lúdico de recuperar as Joias da Boa Convivência e devolver a tranquilidade ao Reino dos Sonhadores, os jogadores (crianças) passam por desafios repletos de monstros, magia, reviravoltas, conflitos e muitas oportunidades para desenvolver repertórios de interação social positiva.

Como supracitado, o mestre do jogo é responsável tanto por conduzir a aventura quanto por manejar as contingências de aprendizagem dos comportamentos-alvo. Sobre esses comportamentos, cada qual foi correlacionado a um conjunto de elementos lúdicos próprio dos jogos de RPG de mesa de fantasia medieval: uma cidade, uma criatura mágica e um item simbólico. Para melhor visualizar essa combinação, observe a Tabela 2 abaixo.

Tabela 2

Relação entre os comportamentos-alvo e o conjunto de elementos de jogos correspondentes a cada um deles.

Comportamento-alvo	Local (cidade)	Criatura mágica (monstro)	Item simbólico (jóia)
Cumprimentar	Cidade do Bem-querer	Brittum (golem de areia)	Joia da Identificação
Pedir ajuda	Cidade da Harmonia	Ibira (ent)	Joia da Gentileza

Elogiar	Cidade da Palavra Gentil	Vulcano (ciclope)	Joia do Elogio
Fazer perguntas pessoais	Cidade do Bom Amigo	Asba (yeti)	Joia da Curiosidade
Iniciar e manter conversação	Cidade dos Guerreiros Corajosos	Hudushi (serpente marinha)	Joia da Comunicação

A exposição às contingências planejadas de ensino para emissão e manutenção dos comportamentos-alvo foi organizada de acordo com a) semelhanças com a ordem de comportamentos (geralmente) emitidos em interações sociais nos ambientes naturais, b) grau de complexidade e c) visando o aumento da probabilidade de generalização. Sendo assim, o jogo foi dividido em seis capítulos, onde o primeiro capítulo corresponde ao ponto de partida e final da aventura, e cada um dos capítulos restantes (cinco) correspondem a um comportamento-alvo e seu conjunto de elementos. É importante ressaltar, contudo, que, devido à complexidade das relações entre os comportamentos emitidos pelos jogadores durante as partidas e pelo ambiente favorável a variação comportamental dos RPG de mesa, houve contexto, assim como consequências mantenedoras, para a emissão dos diferentes comportamentos-alvo ao longo de toda a aventura (e não apenas em uma ou outra cidade específica).

Para além dos conjuntos de elementos específicos para cada comportamento-alvo a ser desenvolvido, os jogadores (crianças) contam com a ajuda de *non-player characters* (personagens não jogáveis), ou simplesmente NPCs. Nos RPGs de mesa, os NPCs costumam ser todo e qualquer personagem que aparece no desenrolar da aventura e que deve ser interpretado pelo mestre. Tais personagens não jogáveis aparecem ao longo de todo o jogo com papéis variados: ora apresentam modelos de comportamento-alvo (modelação), ora disponibilizam contingências reforçadoras, sejam itens, mantimentos ou abrigo (modelagem), ora através de dicas (controle por regras) sobre o que pode ou deve ser feito.

Dito isso, o Capítulo 1, *Cidade do Coração Puro*, corresponde ao ponto de partida e final da aventura. Primeiramente, o objetivo da *Cidade do Coração Puro* é iniciar a imersão dos jogadores à narrativa do jogo. Ademais, os jogadores (crianças) também são apresentados às mecânicas do RPG de mesa, tal qual propostas por Schell (2011). O retorno à *Cidade do Coração Puro*, ao final da aventura, sinaliza que os objetivos foram alcançados e o jogo foi concluído.

O primeiro comportamento-alvo a ser desenvolvido foi o *cumprimentar*. Descrito como o ato de apresentar-se, trocar saudações e/ou dirigir cumprimentos a alguém (MichaelisOnline, 2021), o *cumprimentar* pode ser entendido, em termos analítico-comportamentais, como uma classe de respostas operantes, verbais (e.g. dizer “Olá” ou “Até logo”) ou não- verbais (e.g. apertar as mãos), que ocorre em contextos nos quais aprendemos socialmente a iniciar ou finalizar a interação com alguém e cuja consequência é o acesso a um potencial reforçador social (e.g. pessoa também emite um cumprimento)³. As situações de contingências planejadas com enfoque no desenvolvimento de tal comportamento se concentraram inicialmente no Cidade do Benquerer (Capítulo 2), contudo contextos evocadores de sua emissão apareceram ao longo de toda a aventura.

Dessa forma, foram inseridos, dentro da narrativa, para desenvolver comportamentos-alvos da classe *cumprimentar*, os procedimentos de modificação comportamental: modelação, modelagem, controle por regras e testes de generalização. Nas contingências de aprendizagem por modelação, também conhecida como aprendizagem por modelo ou aprendizagem por imitação, as crianças são expostas a contextos nos quais um NPC emite um *cumprimento*. Tal cumprimento pode ser seguido tanto pela continuidade de interação com outros NPCs quanto por um estímulo discriminativo verbal que aumenta a probabilidade de

³ Operacionalização desenvolvida pela autora e válida para os fins da presente pesquisa.

emissão de operantes intraverbais que façam parte da classe de respostas de *cumprimentar*. Veja os exemplos a seguir retirados diretamente do HS-RPG (Ver Apêndice A).

“Chani (NPC): Oi, eu sou Chani! [modelo de cumprimento]. Quem são vocês? Comose chamam? [estímulo discriminativo verbal]” (p. 13)

“Chani (NPC): Oi, Lenu! Que felicidade te encontrar! [modelo de cumprimento] Lenu (NPC): Oi, Chani! Eu estava tão assustada! [modelo de cumprimento]” (p. 14)

Um dos grandes atrativos do uso de jogos em processos de ensino-aprendizagem, aqui especificamente, o ensino de habilidades sociais infantis, é o seu potencial engajador. Em termos analítico-comportamentais, podemos dizer então que os jogos podem funcionar como ambientes semelhantes aos encontrados cotidianamente (Sds) e repletos de contingências de reforçamento que garantem o responder com maior frequência e por mais tempo. Segundo Silva (2008) os RPGs de mesa são mais adequados aos objetivos psicoterapêuticos, em comparação a outras modalidades de RPG como os MMORPGs, devido ao fato de que no *role-play* os jogadores tendem a colocar de forma mais presente seus aspectos subjetivos. Em termos analítico-comportamentais, podemos dizer então que os jogos podem funcionar como ambientes semelhantes aos encontrados cotidianamente (Sds) e repletos de contingências de reforçamento que favorecem o responder com maior frequência e por mais tempo. O que, por sua vez, facilitaria a aprendizagem, inclusive, por modelação.

Umas das vantagens da modelação, enquanto um procedimento de ensino para aquisição de novos repertórios comportamentais, é que a aprendizagem por modelo diminui a probabilidade de exposição a contingências aversivas e seus subprodutos. Apesar disso, se comparada com a instrução, o responder estabelecido por modelação se mostra mais sensível quando há mudanças nos esquemas de reforço (Neef et al., 2004). Contudo, apesar do seu potencial de aprendizagem, estudos experimentais demonstraram que o uso do procedimento de modelação em conjunto com a modelagem parece ser mais efetivo para modificar alguns

comportamentos, se comparado com o uso do procedimento de modelação apenas ou modelação e instrução (Sudo, Souza & Costa, 2006).

Assim como no ensino por modelação, os arranjos de contingências de ensino por modelagem trazem estímulos discriminativos com potencial para evocar respostas pertencentes a classe de *cumprimentar*. Uma vez que as crianças são expostas ao contexto evocativo (e.g. ao encontrarem um novo NPC pela primeira vez), respostas concorrentes ou incompatíveis com às de *cumprimentar* (e.g. ir direto ao assunto), passam pelo processo de extinção, enquanto respostas da classe *cumprimentar* são conseqüenciadas com reforço positivo. Abaixo são apresentados dois exemplos do HS-RPG (Ver Apêndice A) que ilustram esses procedimentos.

“No meio da multidão, se destacam algumas pessoas: uma criança (João) e um senhor idoso (José). O que vocês vão fazer?” [contexto evocativo] (p. 15).

“Como consequência pela interação/engajamento dos pequenos, o NPC pode apontar onde fica a casa do Leto ...” [consequência reforçadora positiva] (p. 16)

Segundo Miltenberger et al. (2020), a modelagem pode ser utilizada para gerar um comportamento novo, reestabelecer um comportamento exibido previamente ou mudar uma dimensão de um comportamento existente. Sendo procedimento de modificação de comportamento baseado no reforço diferencial por aproximações sucessivas, onde algumas respostas são reforçadas e outras não (Catania, 1999), no campo do treinamento de habilidades sociais, ela é amplamente empregada (Del Prette & Del Prette, 1999; Caballo, 2002; Vila, 2005; Barros, 2008) com significantes taxas de sucesso caso haja as intervenções sejam cuidadosamente planejadas e executadas (Gresham, 2000). Os testes de generalização dos comportamentos-alvos de *cumprimentar*, aparecem ao longo de toda a aventura, uma vez que as crianças são frequentemente expostas a contextos evocadores dos comportamentos dessa classe (e.g. em todas as cidades elas se deparam com novos NPCs).

O *oferecer ajuda*, segundo comportamento alvo a ser desenvolvido, é comumente associado ao desenvolvimento da empatia. De acordo com Barnett, Thompson e Pfeifer (1992, como citado por Motta et al., 2006), fazer com que a criança tenha a oportunidade de cuidar e ajudar os outros a torna mais inclinada a empatizar com os pares. A empatia é “aprendida, exercitada e consolidada na interação social” (Pavarino, Del Prette & Del Prette, 2005b, p. 216), facilitando assim, o estabelecimento de vínculos interpessoais. Consequente, comportamentos empáticos funcionam como “fator [fundamental] de relações saudáveis e de ajustamentos psicossocial” (Pavarino, Del Prette & Del Prette, 2005a, p.131).

Embora as contingências de ensino planejadas contenham contextos discriminativos evocadores do comportamento de oferecer ajuda ao longo de toda a aventura, é na Cidade da Harminia (Capítulo 3) que tais contingências aparecem em maior quantidade. Dentre os procedimentos comportamentais utilizados para facilitar essa aprendizagem está o reforçamento diferencial dos comportamentos-alvo e a punição positiva de comportamentos concorrentes e/ou incompatíveis. Veja os exemplos a seguir que se encontram tal qual descritos no HS-RPG (Ver Apêndice A).

Caso as crianças emitam o comportamento-alvo de ajudar = a aura dos NPCs vai ficando mais clara (primeiro verde claro, depois esbranquiçada, depois some) [reforçamento diferencial]. (p. 21)

Caso as crianças não emitam o comportamento-alvo de ajudar = a aura vai tomando conta deles também (primeiro esbranquiçada, depois cada vez mais verde) [punição positiva]. (p. 21).

Por serem atividades guiadas por regras (Pereira & Kieckhoefel, 2018), os jogos podem funcionar como contextos capazes de estimular a aprendizagem por meio da experiência de sentimentos negativos (Stahlhöfer, 2020), ou seja, possibilitam o

desenvolvimento de habilidades relacionadas a tolerância a frustração (Monteiro & Delgado, 2014). Ou seja, embora o HS-RPG utilize procedimentos de controle aversivo, tais como a punição positiva, os jogos são ferramentas úteis com apresentam potencial para reduzir a probabilidade de ocorrência dos subprodutos do controle aversivo, tais como fuga e esquivas (Colombo, 2012).

Em relação às consequências selecionadoras e mantenedoras dos comportamentos da classe de repostas *oferecer ajuda*, é necessário ressaltar que, as consequências previstas para tais comportamentos são para o grupo, o que pode influir no desenvolvimento de habilidades de cooperação. Para além das consequências reforçadoras arbitrárias, como itens ou dicas, há também a disponibilidade de reforçadores que se assemelham aos encontrados nos ambientes naturais das crianças, tais quais reforçadores sociais como reconhecimento ou gratidão.

Abaixo podemos observar um exemplo.

... ao receberem sua porção de sopa de legumes e frango, os moradores da floresta devem agradecer: “Obrigada/o”, “Que gentil da parte de vocês!”, etc. [reforçador social] (p. 25)

Estudos que utilizam modelos experimentais, como o Dilema do Prisioneiro, para investigar o fenômeno de cooperação social, destacam o papel fundamental das contingências de reforçamento para o grupo, em especial das condições antecedentes (e.g. situação em que todo o grupo precisa se mobilizar para ajudar alguém) e das consequências (e.g. dica sobre o próximo lugar a ser visitado pelo grupo) na aquisição e manutenção de respostas de cooperação (Fidelis & Faleiros, 2017).

Além do reforçamento diferencial, também existem contingências de ensino por modelação, reforçamento positivo e testes de generalização. Abaixo encontram-se trechos ilustrativos, retirados diretamente do HS-RPG, referente ao uso desses procedimentos. A fim

de exemplificação, abaixo encontram-se alguns trechos retirados diretamente do HS-RPG (Ver Apêndice A).

Antes de falar qualquer outra coisa, a criança [Piatã - NPC ajudado pelas crianças no início do Capítulo 3] para e decide ajudar uma senhora que derrubou, sem querer, uma cesta de frutas no chão. À medida que Piatã vai ajudando a recolher as frutas caídas, a aura esverdeada das pessoas ao redor vai enfraquecendo. [modelação] (p. 24)

Tainara estava caçando um coelho gigante da floresta, mas acabou ficando presa na própria armadilha – uma rede especial feita de aço, tão pesada, mas tão pesada que Tainara não consegue se libertar dela sozinha [estímulo discriminativo evocador do comportamento de ajudar]. Dessa forma, o ideal é que as crianças consigam trabalhar juntas para libertar a elfa da armadilha [comportamento-alvo de ajudar]Depois de horas de agonia, a elfa finalmente está liberta! Tainara, que é dona de uma taverna chamada “Taverna Raio de Tupã”, em agradecimento pela ajuda recebida, oferece estadia e refeições de graça para as crianças [consequência reforçadora positiva]. (p. 23)

No momento, Hel está com uma carga volumosa para enviar à cidade com urgência e encontra-se em um dilema pois o teleférico fecha logo após o pôr do sol e se Hel enviar apenas as crianças atrasa a carga, mas se enviar apenas a carga, as crianças só poderão embarcar no dia seguinte e devem passar a noite espremidos e desconfortáveis na pequena sala de espera do telégrafo. A solução para escapar dessa situação é cada criança levar uma das caixas consigo [teste de generalização]. (p. 35)

Dentre as nove diretrizes encontradas por Mandelli e Tonetto (2019), a partir de sua investigação teórica sobre design de jogos e brincadeiras capazes de devolve comportamentos empáticos, sete delas podem ser encontradas do HS-RPG: histórias que

ilustram diferentes emoções e situações empáticas; brincadeiras dramáticas, que por sua vez são formas do brincar social e simbólico; brincadeiras em um mundo de “faz de conta”; espaços para que as crianças assumam a perspectiva de diferentes personagens; interação social entre pares; brincadeiras com potencial metafórico; e atividades que demonstrem o cuidado e interesse para com o outro.

O comportamento-alvo de *elogiar* obteve um maior enfoque – mas não apenas – na Cidade da Palavra Gentil (Capítulo 4). Procedimentos de modificação comportamental como modelação, reforçamento diferencial e testes de generalização foram utilizados para compor as contingências planejadas de ensino da classe de respostas de *elogiar*. No caso do procedimento de modelação, para o ensino dos comportamentos de *elogiar*, o HS-RPG traz situações que possibilitam a derivação de auto-regras sobre o que *não* deve ser feito pelas crianças, visto que, nas situações-modelo, há consequências aversivas para os comportamentos incompatíveis com o elogiar emitidos pelos NPCs. O trecho a seguir, retirado do HS-RPG (Ver Apêndice A), ilustra o uso desse procedimento.

– Ártemis, eu adorei a sua roupa! Ela está tão HORRÍVEL! – Os olhos da moça ganham cor de fogo ao falar a última palavra, mas logo após aparece em seu rosto uma expressão de confusão e dúvida. Ela tenta novamente: – Desculpa, eu não quis dizer isso! Na verdade, eu achei o seu vestido FEIO! – Ao falar a FEIO, os seus olhos voltam a ganhar a cor de fogo. Por coincidência ou não, o barulho do vulcão parece mais alto e amedrontador nesse momento [consequência aversiva]. (p. 30).

Embora a situação acima funcione como contexto discriminativo para derivação de auto-regras sobre “*não-comportamentos*” (e.g. se ofender alguém então o barulho do vulcão aumenta), faz-se necessário lembrar que, uma das implicações da aprendizagem por modelo é a diminuição da probabilidade de exposição a contingências aversivas e seus subprodutos.

Visto que a modelação, combinada com outros processos comportamentais, como o reforçamento positivo, aumenta a probabilidade de modificação comportamental (Sudo, Souza & Costa), o HS-RPG traz diferentes estímulos discriminativos (S^d) que favorecem a emissão dos comportamentos de *elogiar* em combinação com consequências reforçadoras positivas de diferentes naturezas. Abaixo estão representados alguns exemplos.

Pouco tempo depois, Resu, a garçonete, vai trazendo o pedido de cada um de vocês. A comida chegou rapidinho e está uma delícia! Ao ver que todos acabaram de comer, a garçonete se aproxima e pergunta com olhos ansiosos: – E então? Gostaram? (Dar espaço para que as crianças respondam) [estímulo discriminativo intraverbal]. (p. 31)

Ao elogiarem a comida, os olhos de Resu se enchem com lágrimas de emoção e ela exclama: – “Obrigada! Estou tão feliz por ter escutado isso! [reforçador social]. Outra coisa interessante, é que o barulho do vulcão parece ter diminuído [reforçador arbitrário]. Hã, que coisa, não?”. (p. 31)

Durante a infância, receber elogios interfere na construção do autoconceito e da autoestima das crianças, favorecendo o estabelecimento de relacionamentos sociais mais agradáveis (Zattoni, 2011). De acordo com a análise do comportamento, a autoestima é um sentimento produzido por contingências de reforçamento positivo e de origem social (Guilhardi, 2002). Ou seja, o sentimento de “boa autoestima” é selecionado por contingências de reforçamento social positivas (Hosel, 2015). Sendo assim, estabelecer no repertório a habilidade de elogiar, desde a infância, aumenta a probabilidade de relações interpessoais pautados no reforçamento positivo.

Uma vez que existe a sugestão de que cada capítulo seja ministrado ao longo uma sessão, e que há um intervalo de tempo (aproximadamente sete dias) entre uma sessão e outra, os testes de generalização para a classe de respostas de *elogiar*, apareceram de forma esporádica no restante da aventura. Veja o exemplo a seguir.

Nesse momento é esperado que as crianças iniciem uma interação com Klaus baseada em habilidades desenvolvidas anteriormente (se apresentar, perguntar o nome, oferecer ajuda, elogiar, etc.) [teste de generalização]. (p. 35).

O quarto comportamento-alvo de intervenção é o *fazer perguntas pessoais*, que além de compor a classe de habilidades sociais de *fazer amizade*, também é importante para o desenvolvimento de outras habilidades como autocontrole e expressividade emocional, civilidade e habilidades sociais acadêmicas (Del Prette & Del Prette, 2013). A habilidade de *fazer perguntas pessoais* funciona como ponte para comunicações sociais mais positivas, ou seja, aumentam a probabilidade de interações sociais com consequências reforçadoras individuais e para o grupo.

Dessa forma, o HS-RPG contém contingências de ensino planejadas para facilitar a emissão e manutenção da classe de respostas de *fazer perguntas pessoais*, nas quais foram utilizados procedimentos de controle por regras e contingências de reforçamento positivo. Essas contingências facilitadoras estiveram presentes desde o início da aventura, contudo é na Cidade do Bom Amigo, que elas aparecem de forma mais marcante. A seguir encontram-se exemplos.

... desde que uma nuvem escura [estímulo discriminativo] começou a pairar sobre a cidade, as pessoas têm conversado cada vez menos entre si [resposta]. Como resultado, elas começaram a perder a cor [consequência]. [controle por regras]

(p. 36)

Na mesa ao lado, uma criança que parece estar ficando azul-claro, está sentada sozinha. [contexto evocador] O que vocês querem fazer? [estímulo discriminativo]

.... No final da conversa [comportamento-alvo de fazer perguntas pessoais], Sofi agradece a interação: “Obrigada por terem conversado comigo! Eu senti tanta falta disso!” [consequência reforçadora positiva]. (p. 37)

O último comportamento-alvo da intervenção por intermédio do HS-RPG é o *iniciar e manter conversação*. Por compartilhar de elementos em comum com os outros comportamentos-alvo ensinados anteriormente, as situações com enfoque em tal habilidade trouxeram, principalmente, testes de generalização. Contudo, trabalha-se também com a possibilidade de engajamento em comportamentos concorrentes. Dessa forma, em situações quando nos testes de generalização não acontecer a emissão dos comportamentos-alvo esperados, o mestre é direcionado a emitir regras (dar instruções) que descrevam o que deve ser feito.

Antes de lhes dizer diretamente o que precisa ser feito, pergunte a elas de que forma acreditam que podem derrotar o monstro [teste de generalização].....Caso apresentem alguma dificuldade, você pode descrever o que precisa ser feito (e.g. Crianças, agora vocês precisam mais uma vez deixar seus personagens de lado, conversar entre si e trocar pedidos de ajuda e perguntas pessoais. Digam aos colegas que tipo de ajuda vocês tem precisado no momento e/ou perguntem alguma coisa que vocês sempre quiseram saber sobre a outra pessoa). [instrução]. (p. 45)

Ademais ao desenvolvimento dos comportamentos-alvos pertencentes à classe de habilidades sociais de *fazer amizades*, o HS-RPG também pode funcionar como facilitar para desenvolver outras habilidades.

É relevante apontar que, embora até então não tenham sido citadas contingências planejadas exclusivamente com o objetivo de proporcionar variabilidade comportamental de comportamentos socialmente competentes, elas estão vigentes durante toda a aventura. De acordo com a literatura sobre variabilidade comportamental, quanto há reforçamento contingente à variação, tem sido verificado aumento na variabilidade comportamental, e quando o reforçamento é independente dela, tem-se observado a sua diminuição (Hunziker & Moreno, 2000; Hunziker et al., 2002). O HS-RPG, construído para auxiliar crianças com

déficits nas habilidades sociais, ao longo de todo o desenrolar da aventura, traz contingências que favorecem a variabilidade comportamental, visto que o engajamento em comportamentos incompatíveis e/ou concorrentes com os comportamentos-alvo passam por procedimentos de controle aversivo (punição positiva, punição negativa e extinção), enquanto a emissão dos comportamentos-alvo ocorre, principalmente, em função de esquemas de reforçamento positivo, sem que seja demandada uma topografia específica de resposta. Em relação ao uso de controle aversivo, cabe lembrar que, “como termo técnico utilizado dentro de uma ciência experimental, não é sinônimo de coerção ou opressão, nem implica necessariamente em sofrimento” (Hunziker, 2017, p. 97), sendo referido frequentemente dentro da literatura analítico-comportamental como uma oposição ao controle positivo. Além disso, os mesmos comportamentos-alvo são demandados em momentos diferentes ao longo de toda a aventura, logo, podemos também afirmar que há demanda para emissão de respostas diferentes entre si.

Outro aspecto que não foi planejado como parte dos objetivos do trabalho, mas que pode ser apontado como um dos produtos do HS-RPG refere-se ao repertório de respeitar as diferenças interpessoais. Como dito anteriormente, a ambientação do HS-RPG foi inspirada nos RPGs de mesa de fantasia medieval tradicionais. Dentre as características dessa temática está a presença de criaturas de raças (e.g. elfos, *halflings*, *tieflings*, etc) e classes (e.g. clérigos, druidas, paladinos, etc) muito diferentes entre si. Apesar disso, é comum que os grupos heroicos dos RPGs de mesa sejam composto por personagens de raças e classes diversas. Sendo assim, a convivência harmoniosa entre as criaturas, com características particulares, das fantasias medievais pode funcionar como analogia para a convivência cotidiana das crianças com pessoas diferentes delas – seja no aspecto físico, cultural, religioso ou outro. Pesquisas que utilizaram o RPG como ferramenta para promover reflexão sobre preconceito racial (Peres, 2016) e diversidade religiosa (Costa et al., 2019), por exemplo, relatam sucesso em suas intervenções.

Outros repertórios podem ser também favorecidos pelo HS-RPG, como: oralidade, capacidade de levantar hipóteses explicativas, tomada de decisão, resolução de conflitos por meios não violentos, ampliação do repertório de vocabulário, empatia e cooperação. Isso acontece porque as habilidades sociais englobam uma rede complexa de cúspides comportamentais interrelacionados entre si. De acordo com Fogaça et al. (2019), evidências empíricas tem apontando que, no caso de crianças e adolescentes, os repertórios de habilidades sociais possibilitam o acesso a novos reforçadores, e acabam por competir com outros comportamentos, como padrões antissociais, portanto, se constituem como cúspides comportamentais.

Em relação à oralidade, os jogos do gênero RPG de mesa exigem, tanto de mestres quanto de jogadores, o desenvolvimento de habilidades de oratória (Riyis, 2017), devido a exigência de descrição de personagens, lugares, itens e/ou ações, além da ampliação de vocabulário. A aprendizagem de novas palavras, por parte das crianças, é facilitada porque atividades que envolvam a narração de histórias, influem positivamente no desenvolvimento de habilidades linguísticas nas crianças (Silveira, 2008), sendo uma fonte potencialmente rica para aprendizagem de novas palavras (Scherer, 2012).

Para além disso, o HS-RPG é repleto de contextos discriminativos que permitem a emissão de comportamentos mais complexos que os de descrição, como por exemplo, a exigência de explicações hipotéticas, tomada de decisão e resolução de conflitos por meios não violentos. Alguns desses contextos encontram-se exemplificados a seguir.

Olhando um pouquinho melhor, vocês também conseguem enxergar uma construção que desperta curiosidade. *O que será que faz uma casinha na boca de um vulcão?*

Alguém mora lá? [S^d para comportamentos de explicação hipotética]. (p. 32)

Dentro da caverna, encontram-se pequenas silhuetas amontoadas, que apesar de numerosas, estão tão quietas que o cair de um alfinete no chão poderia ser escutado mesmo de onde vocês estão. *Quem serão essas pessoas?* [S^d para comportamentos de explicação hipotética]. (p. 45)

Na mesa ao lado, uma criança que parece estar ficando azul-claro, está sentada sozinha. *O que vocês querem fazer?* [tomada de decisão] (p. 37)

Ajoelhada, Sofrelia chora compulsivamente, diminuída pela sua derrota. ... –

SITUAÇÃO DE CONTINGÊNCIA PLANEJADA – Como todas as situações de possíveis conflitos ao longo da aventura, o encontro com a bruxa Sofrelia deve ser guiado pelos objetivos do jogo em questão. Ou seja, as crianças devem procurar soluções não violentas para os conflitos, optando preferencialmente por posturas mais empáticas e assertivas [resolução de conflitos por meios não violentos]. (p. 46)

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo desenvolver uma tecnologia educativa, especificamente, um jogo-manual do gênero RPG de mesa, capaz de ensinar comportamentos pertencentes a subclasse de habilidades sociais infantis de fazer amizade. Atividades lúdicas, tais como jogos, funcionam como contextos propícios nos quais as crianças aprendem a interagir socialmente com pares e adultos. Frente a tudo que foi exposto, podemos inferir que o HS-RPG apresenta potencialidade para cumprir seu objetivo.

Além da utilização de técnicas e procedimentos baseados na análise do comportamento, o que aumenta a probabilidade de alcançar seu objetivo último, o HS-RPG também apresenta como vantagem, um baixo custo financeiro, o que pode torná-lo popular e acessível. Há também a grande dinamicidade do HS-RPG que possibilita que o manual-jogo em questão possa ser adaptado de acordo com as necessidades das crianças e as habilidades

criativas e de improviso do mestre – embora tenha sido desenvolvida para crianças entre 9 e 12 anos, a aventura pode também funcionar para crianças em outras faixas etárias, assim como adolescentes. Esse tipo de estudo pode ser o pontapé inicial para a abertura de uma agenda extensa de pesquisas sobre o desenvolvimento de jogos com base nos princípios analítico-comportamentais.

Ainda que o HS-RPG apresente grande capacidade, no que diz respeito ao desenvolvimento de habilidades sociais diversas, é fundamental a atenção a algumas de suas limitações. A primeira delas está relacionada à ausência de dados empíricos sobre os reais impactos da aplicação do HS-RPG, com grupos de mestres e crianças (alfa teste). Apesar dessa etapa ter sido inicialmente prevista, devido às condições adversas impostas pela pandemia da COVID-19, tornou-se inviável a execução de etapas aplicadas e de pesquisa de campo. Sendo assim, sugere-se que pesquisas futuras se debrucem sobre a coleta e análise de dados empíricos provenientes da aplicação do HS-RPG, em especial, com públicos-alvo diversos. A segunda limitação refere-se à possibilidade de rejogabilidade do jogo em questão. Por ser tratar de aventura pronta, o HS-RPG foi construído para ser aplicado uma única vez.

REFERÊNCIAS

- Alvarenga, P., Weber, L. N. D. & Bolsoni-Silva, A. T. (2016). Cuidados parentais e desenvolvimento socioemocional na infância e na adolescência: uma perspectiva analítico-comportamental. *Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva*, 18(1), 4-21.
- Amaral, R.R. & Bastos, H. F.B. (2011). O role-playing game na sala de aula: uma maneira de desenvolver atividades diferentes simultaneamente. *Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências*, 11(1), 103-122.
- Andrade, T., Henning, G., Fuga, R. & Moraes, L. (2021). Desenvolvendo soft skills através do RPG: uma intervenção analítico-comportamental. Em Panhoca, F., Zucolotto, M. & Silva, P. P. da. (orgs.). *Role-playing game: práticas, ressignificações e potencialidades*. Tutóia: Diálogos.
- Araújo, R. B., Oliveira, M. M. A. O. & J. Cemi. (2001). Desenvolvimento de role-playing game para prevenção e tratamento da dependência de drogas na adolescência. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 27(3), 347-356.
- Barros, L. H. S. & Trevisan, M. B. (2021). RPG e ensino de história medieval: repensando os vikings. *Caderno Intersaberes*, 10(25), 145-163.
- Barros, S. K. S. N. (2008). *Treinamento de habilidades sociais para pais de crianças com queixas escolares*. [Dissertação de mestrado, Programa de Pós-graduação em Educação Especial, Universidade Federal de São Carlos].
<https://repositorio.ufscar.br/bitstream/handle/ufscar/2989/1849.pdf?sequence=1>
- Bolsoni-Silva, A. T. & Carrara, K. (2010). Habilidades sociais e análise do comportamento: compatibilidades e dissensões conceituais e metodológicas. *Psicologia em Revista*, 16(2), 330-350.
- Bolsoni-Silva, A. T. (2002). Habilidades sociais: breve análise da teoria e da prática a luz da análise do comportamento. *Interação em Psicologia*, 6(2), 233-242.

- Bolsoni-Silva, A. T., Silveira, F. F. & Marturano, E. M. (2008). Promovendo habilidades sociais educativas parentais na prevenção de problemas de comportamento. *Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva*, 10(2), 125-142.
- Borsa, J. C. (2007). *O papel da escola no processo de socialização infantil*. Recuperado em 15 março, 2020, de <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0351.pdf>
- Brougère, G. (1998). *Jogo e a Educação*. Artes Médicas.
- Capelinha, J. C. C. (2013). *Qualidade das relações de amizade na adolescência e suas implicações ao nível do autoconhecimento e da autoestima*. [Dissertação de Mestrado, Instituto Universitário de Ciências Psicológicas, Sociais e da Vida]. <https://repositorio.ispa.pt/bitstream/10400.12/2524/1/18036.pdf>
- Casali-Robalinho, I. G., Del Prette, Z. A. P. & Del Prette, A. (2015). Habilidades sociais como preditoras de problemas de comportamento em escolares. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 31(3), 321-330.
- Catania, A. C. (1999). *Aprendizagem: comportamento, linguagem e cognição*. Artmed.
- Colombo, B. dos S. (2012). *O estudo do controle aversivo no Brasil com base em teses e dissertações: uma perspectiva histórica*. [Dissertação de Mestrado, Psicologia Experimental: Análise do Comportamento, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo]. <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/16693>
- Comodo, C. N. & Dias, T. P. (2017). Habilidades sociais e competência social: analisando conceitos ao longo das obras Del Prette e Del Prette. *Interação em Psicologia*, 21(2), 97-106.
- Costa, F. N. A. (2019). *Qualidade de vida relacionada à saúde de crianças e adolescentes em hemodiálise: produção e testagem de uma estratégia gamificada*. [Dissertação de Mestrado não publicada, Programa de Pós-graduação em Enfermagem, Universidade Estadual do Pará].

- Costa, P. A., Santos, A. C. S. S., Figueiredo, J. K. R. & Matta, A. E. R. (2019). *Construção de jogos educacionais role-playing game (RPG) digital para o ensino-aprendizagem de convivência entre sujeitos com religião, diversidade e valores culturais diversos: aprendendo a conviver com as diferenças*. Recuperado em 1 agosto, 2021, de http://www.etbces.net.br/images/etbces/anais/2019/linha6_Artigo_ix_etbces_Priscila_Costa_const.pdf
- Del Prette, Z. A. P. & Del Prette, A. (2001). *Psicologia das relações interpessoais: vivências para o trabalho em grupo*. Vozes.
- Del Prette, Z. A. P. & Del Prette, A. (2013). *Psicologia das habilidades sociais na infância: teoria e prática* (6ª ed.). Vozes.
- Del Prette, Z. A. P., Del Prette, A. & Costa, M. Y. O. (1999) Inventário Multimídia de Habilidades Sociais para Crianças. Produto tecnológico em Cd-Rom disponível com os autores.
- Fidelis, D. P. & Faleiros, P. B. (2017). Dilema do prisioneiro na análise experimental do comportamento: uma revisão sistemática da literatura. *Revista Brasileira de Análise do Comportamento*, 13(1), 42-52.
- Fogaça, F. F. S., Tatmatsu, D. I. B., Comodo, C. N., Del Prette, Z. A. P. & Del Prette, A. (2019). O desenvolvimento de habilidades sociais na adolescência como ápice comportamental. *Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva*, 21(2), 217-231.
- Gadelha, Y. A. & Menezes, I. N. (2004). Estratégias lúdicas na relação terapêutica com crianças na terapia comportamental. *Universitas: Ciências da Saúde*, 2(1), 57-68.
- Gallo, R. V., Henning, G., Benevides, R. R. & Oliveira, R. R. de. (2021). Treino de habilidades sociais e generalização: terapia de grupo fora da clínica com uso de RPG e gamificação. Em Panhoca, F., Zucolotto, M. & Silva, P. P. da. (orgs.). *Role-playing game: práticas, ressignificações e potencialidades*. Tutóia: Diálogos.

- Garcia, A. & Pereira, P. C. C. (2008). Amizade na infância: um estudo empírico. *Revista de Psicologia da Vetor Editora*, 9(1), 25-34.
- Gresham, F. M. (2000). Assessment of social skills in students with emotional and behavioral disorders. *Assessment for Effective Intervention*, 26(1), 51-58.
- Guilhardi, H. J. (2002). Autoestima, autoconfiança e responsabilidade. Em: Brandão, M. Z. da S., Conte, F. C. de S., Mezzaroba, S. M. B. (orgs). *Comportamento Humano – Tudo (ou quase tudo) que você precisa saber para viver melhor*. Santo André: ESETec Editores Associados.
- Hosel, G. (2015). *Autoestima: uma análise conceitual na análise do comportamento*. [Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização, Instituto Brasiliense de Análise do Comportamento].
https://ibac.com.br/wpcontent/uploads/2017/08/Monografia_Aluna_Graciela-Hosel.pdf
- Hunziker, M. H. L. & Moreno, R. (2000). Análise da noção de variabilidade comportamental. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 16(2), 135-143.
- Hunziker, M. H. L., Lee, V. P. Q., Ferreira, C. C., Silva, A. P. da. & Caramori, F. C. (2002). Variabilidade comportamental em humanos: efeito de regras e contingências. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 18(2), 139-147.
- Hunziker, M. H. L. (2017). Dogmas sobre o controle aversivo. *Acta Comportamentalia*, 25(1), 85-100.
- Kingery, J. N., Erdley, C. A. & Marshall, K. C. (2011). Peer acceptance and friendship as predictors of early adolescents' adjustment across the middle school transition. *Merrill-Palmer Quarterly*, 57(3), 215-243.
- Kurutz, Y. P. F., Hülse, L. & Bonin, J. C. (2020). Folclore em forma de role-playing game: criação de um jogo para utilização na educação infantil. *Revista Extensão em Foco*, 8(1), 131-151.

- Limberger, L. S. & Silva, J. C. da. (2014). Os role-playing games (RPGs) como uma ferramenta em psicoterapia: um estudo de caso. *Boletim de Psicologia*, 63(139), 193-200.
- Mandelli, R. R. & Tonetto, L. (2019) Design para empatia: brinquedos e brincadeiras como oportunidade para promover o desenvolvimento emocional. *Pesquisas e Práticas Psicossociais*, 14(1), 1-22.
- Michaelis Online. (2021). Cumprimentar. Recuperado em 1 agosto, 2021, de <https://michaelis.uol.com.br/busca?id=25GM>
- Miltenberger, R. G., Miller, B. G., Zerger, H. H. & Novotny, M. A. (2020). Modelagem. Em Hayes, S. C. & Hofmann (orgs.). *Terapia cognitivo-comportamental baseada em processos* (pp. 176-183).
- Monteiro, C. M. V. R. & Delgado, A. C. C. (2014). Crianças, brincar, culturas da infância e cultura lúdica: uma análise dos estudos da infância. *Saber e Educar*, 14, 106-115.
- Moreira, J. C. C. & Silva, S. A. G. (2020). *Role-playing game de mesa e educação física: múltiplas facetas de um aprendizado*. Congresso Internacional de Educação e Tecnologias. São Carlos, SP.
- Motta, D. C., Falcone, E. M. O., Clarck, C. & Manhães, A. C. (2006). Práticas educativas positivas favorecem o desenvolvimento da empatia em crianças. *Psicologia em Estudo*, 11(2), 523-532.
- Neef, N. A., Marckel, J., Ferreri, S., Jung, S., Nist, L., Armstrong, N. (2004). Effects of modeling versus instructions on sensitivity to reinforcement schedules. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 37, 267-281.
- Otero, V.R.L. (2004). Ensaio Comportamental. Em: Abreu, C.N.; Guilhardi, H.J. (orgs.). *Terapia Comportamental e Cognitivo-Comportamental: práticas clínicas* (pp. 205-214). São Paulo: Roca.

- Pavarino, M. G., Del Prette, A. & Del Prette, Z. A. P. (2005a). O desenvolvimento da empatia como prevenção da agressividade na infância. *PSICO*, 36(2), 127-134.
- Pavarino, M. G., Del Prette, A. & Del Prette, Z. A. P. (2005b). Agressividade e empatia na infância: um estudo correlacional com pré-escolares. *Interação em Psicologia*, 9(2), 215-225.
- Pereira, B. R. (2016). *O desenvolvimento de repertório de habilidades sociais infantis sob influência dos repertórios parentais: uma análise sobre o comportamento verbal e o aprendizado contingencial*. [Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização, Instituto Brasiliense de Análise do Comportamento]. <https://ibac.com.br/wp-content/uploads/2017/08/Monografia-TACI-Beatriz-Ramos-Pereira-2016.pdf>
- Pereira, C. E. K. (2004). Construção de personagem e aquisição de linguagem: o desafio do RPG no INES. *Revista Fórum*, 10, 9-17.
- Pereira, K. & Kieckhoefel, T. (2018). Reflexões acerca do uso de jogos no contexto educacional de matemática. *Ensino de Matemática em Debate*, 5(2), 170-185.
- Peres, V. A. (2016). A educação e as questões étnico-raciais: o RPG como ferramenta para a reflexão. [Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização, Instituto de Estudos de Gênero do Centro de Filosofia da Universidade Federal de Santa Catarina]. <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/173757>
- Pessotti, V. B. (2018). *O uso de RPG como ferramenta de ensino de história*. [Dissertação de Mestrado, Faculdade de Ciências Humanas e Sociais da Universidade Fernando Pessoa]. <http://hdl.handle.net/10284/6855>
- Pizato, E. C. G.; Marturano, E. M. & Fontaine, A. M. G. V. (2012). Trajetórias de habilidades sociais e problemas de comportamento no ensino fundamental: influência da educação infantil. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 27(1), 189-197.

- Pool, M. A. P. (2016). *A construção de desafios educacionais criativos utilizando a dinâmica dos jogos de RPG*. Reunião Científica Anual da ANPED. Curitiba, PR.
http://www.anpedsul2016.ufpr.br/portal/wp-content/uploads/2015/11/eixo11_MARIO-AUGUSTO-PIRES-POOL.pdf
- Ramos, C. M., Moraes, I., Silveira, R. A., Marcelino, R. M. A., Sato, S. K. (2017). *O consumo in-game: uma análise comparativa de duas modalidades de compra em MMOs*. 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Curitiba, PR.
<https://docplayer.com.br/57226371-O-consumo-in-game-uma-analise-comparativa-de-duas-modalidades-de-compra-em-mmms-1.html>
- Riyis, M. T. (2017). *SIMPLES – Sistema Inicial para Mestres-Professores Lecionarem através de um Estratégia Motivadora: um manual prático para o uso de jogos cooperativos de representação e RPG na educação*. (2ª ed.). Jogo de Aprender.
- Roballo, S. & Toledo, J. (2003). Trabalhando habilidades sociais sob a ótica da psicoterapia comportamental infantil em grupo. *Universitas: Ciências da Saúde*, 1(1), 19-29.
- Schell, J. (2011). *A arte do game design: o livro original*. Campus.
- Scherer, A. P. (2012). Pais contadores de história, filhos futuros leitores. *Signo*, 37(62), 299-315.
- Schmit, W. L. (2008). *RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos*. [Dissertação de Mestrado, Programa de pós-graduação em Educação, Universidade Estadual de Londrina].
<http://www.bibliotecadigital.uel.br/document/?code=vtls000147706>
- Silva, L. X. de L. e. (2008). *Processos cognitivos em jogos de role-playing: World of Warcraft vs. Dungeons & Dragons*. [Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-graduação em Psicologia Cognitiva, Universidade Federal de Pernambuco].
<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/8206>

- Silveira, B. F. de. (2008). Contação de histórias na sala de aula: um poder mágico. *Revista Prolíngua*, 2(2), 25-33.
- Skinner, B. F. (1981). Selection by Consequences. *Science*, 213(4507), 501-504.
- Soares, A. N., Gazzinelli, M. F., Souza, V. de. & Araújo, L. H. L. (2015). Role-playing game (RPG) como estratégia pedagógica na formação do enfermeiro: relato da experiência de criação do jogo. *Texto & Contexto Enfermagem*, 24(2), 601-608.
- Stahlhöfer, N. (2020). *Lidar com a frustração na infância: um desafio para o design estratégico*. [Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-graduação em Design, Universidade do Vale do rio dos Sinos].
<http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/9175>
- Sudo, C. H., Souza, S. R. & Costa, C. E. (2006). Instrução e modelação no treinamento de mães no auxílio à tarefa escolar. *Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva*, 8(1), 59-72.
- Teixeira, E. (2020). *Desenvolvimento de tecnologias cuidativo-educacionais*. (2ª ed). Moriá.
- Viecili, J. & Medeiros, J. G. (2002). A coerção e suas implicações na relação professor-aluno. *Psico-USF*, 7(2), 229-238.
- Vila, E. M. (2005). *Treinamento de habilidades sociais em grupo com professores de crianças com dificuldades de aprendizagem: uma análise sobre procedimentos e efeitos na intervenção*. [Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-graduação em Educação Especial, Universidade Federal de São Carlos].
<https://repositorio.ufscar.br/bitstream/handle/ufscar/3146/DissEMV.pdf?sequence=1>
- Wajskop, G. (2001). *Brincar na pré-escola*. (2ª ed). Cortez.
- Zattoni, R. S. (2011). *A autoestima em crianças da terceira infância e sua relação com o elogio no contexto educacional*. X Congresso Nacional de Educação – EDUCERE, Curitiba, PR.
https://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/5262_3496.pdf

APÊNDICE



SOCIAL HEROES

Conquistando afetos e
derrotando monstros

HS-RPG



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Barrozo, Sarah Carolinne Vasconcelos
Social Heroes [livro eletrônico] : derrotando
monstro e conquistando afetos / Sarah Carolinne
Vasconcelos Barrozo. -- Teresina, PI : Ed. da Autora,
2021.

PDF

ISBN 978-65-00-35556-7

1. Habilidades sociais 2. Jogos - Aspectos
psicológicos 3. Psicologia comportamental 4.
Role-playing I. Título.

21-91748

CDD-158.1

Índices para catálogo sistemático:

1. Roleplaying games : Jogos : Psicologia
comportamental 158.1

Eliete Marques da Silva - Bibliotecária - CRB-8/9380



Este trabalho está licenciado sob a Licença Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional Creative Commons. Para visualizar uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/> ou mande uma carta para Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

Nota da autora: Além do descreve a licença acima, gostaria de pedir encarecidamente, para o aperfeiçoamento do presente material, que ao utiliza-lo, me seja enviado um feedback sobre a aplicação através do e-mail: svasconcelospsi@gmail.com.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	3
Para quem esse jogo-manual se direciona?	3
Como foi desenvolvido esse manual?	3
O que é Análise do Comportamento?	3
O que são Habilidades Sociais (HS)?	3
Qual a importância das HS na infância?	3
Qual a importância das HS de fazer amizade?	3
Qual o objetivo do jogo?	3
Por que um jogo como instrumento?	3
Por que o RPG de mesa?	4
Como foi pensado o jogo?	4
INTRODUÇÃO	5
O que é um role-playing game (RPG) de mesa?	5
Para quem foi desenvolvido esse jogo?	5
O que é necessário para jogar?	6
Ficha de Personagem	6
ANATOMIA DA AVENTURA – O REINO DOS SONHADORES	7
CAPÍTULO 1: Cidade do Coração Puro	9
CAPÍTULO 2: Cidade do Benquerer	12
CAPÍTULO 3: Cidade da Harmonia	21
CAPÍTULO 4: Cidade da Palavra Gentil	29
CAPÍTULO 5: Cidade do Bom Amigo	35
CAPÍTULO 6: Cidade dos Guerreiros Corajosos	42
PARA SABER MAIS	8
APÊNDICES	49
Ficha de Personagem	49
Mapa Geral do Reino dos Sonhadores	50
Mapa da Cidade do Benquerer	51
Mapa da Cidade da Harmonia	52
Mapa da Cidade da Palavra Gentil	53
Mapa da Cidade do Bom Amigo	54
Mapa da Cidade dos Guerreiros Corajosos	55
Itens que podem ser transformados em adesivos ou desenhados	56

APRESENTAÇÃO

Para quem esse jogo-manual se direciona?

O Social Heroes (HS-RPG) foi pensado para ser um sistema simplificado de role-playing game (RPG) de mesa para a aplicação de professores, psicólogos, psicopedagogos ou quaisquer outros profissionais que tenham interesse em facilitar o desenvolvimento de habilidades sociais em crianças com idade entre 9 e 12 anos.

Como foi desenvolvido esse manual?

O presente manual é resultado de um projeto de mestrado em Análise do Comportamento Aplicada que teve como principal objetivo facilitar o desenvolvimento de habilidades sociais infantis utilizando como meio um RPG de mesa. Para uma melhor compreensão do processo criativo de construção deste manual faz-se necessário abordar brevemente os conceitos de análise do comportamento e habilidades sociais, além de particularidades do gênero de jogo role-playing game (RPG) de mesa.

O que é Análise do Comportamento?

A Análise do Comportamento é um modelo científico que se propõe investigar leis e processos naturais que possam nos ajudar a compreender o comportamento humano. Para tanto, os cientistas comportamentais voltam seus olhares para o que uma pessoa faz (comportamento), em que situações o faz (contexto) e o que acontece ao fazê-lo (consequência). Juntos, esses três campos (contexto-comportamento-consequência) formam o que chamamos de contingência. A coleta e organização das contingências é chamada de avaliação funcional e é a base para a atuação dos analistas do comportamento.

O que são Habilidades Sociais (HS)?

As HS podem ser definidas como os comportamentos envolvidos na expressão de sentimentos, opiniões e desejos, destacando o respeito por si próprio e pelos outros. Consequentemente, aumentam a probabilidade da resolução de problemas interpessoais imediatos e decréscimo da probabilidade de problemas futuros. Alguns estudiosos acrescentam também habilidades não apenas assertivas de comunicação, mas também de cooperação e desempenho nas atividades

profissionais.

Qual a importância das HS na infância?

Por serem estabelecidas e mantidas desde a infância, têm-se exigido das crianças um repertório cada vez mais sofisticado de habilidades sociais. Na infância, tal repertório tem reflexo tanto nas relações interpessoais com os pares quanto com adultos. Saber a melhor forma de se comunicar e se expressar em diferentes situações garante uma maior probabilidade de convivência agradável. Essa última, relaciona-se, mesmo que indiretamente, com o rendimento acadêmico, responsabilidade e independência das crianças.

Qual a importância das HS de fazer amizades?

É nas relações com os iguais que as crianças aprendem a compreender características dos outros e de si mesmas, desenvolvem relações afetivas para além do núcleo familiar, dentre outros ganhos no que se refere ao processo de socialização. O desenvolvimento das habilidades sociais de fazer amizade mostra-se importante por proporcionar contextos de cooperação, reciprocidade e manejo de conflitos; ser fonte de aprendizagem sobre si e sobre o mundo; além de ser recurso emocional e cognitivo para o enfrentamento de situações de conflito.

Frente a tudo isso, qual o objetivo do jogo?

O jogo em questão – um RPG de mesa – tem como objetivo principal apresentar situações que possam facilitar o desenvolvimento de habilidades sociais infantis de fazer amizade. Mais especificamente os comportamentos de a) cumprimentar e se apresentar; b) elogiar; c) oferecer ajuda; d) iniciar e manter conversação; e d) fazer perguntas pessoais.

Por que um jogo como instrumento?

É especialmente através de brincadeiras que as crianças interagem com o mundo e desenvolvem habilidades psicomotoras, cognitivas e sociais. Sendo assim, os jogos com toda a sua ludicidade e dinâmica, podem ser considerados contextos possíveis para o desenvolvimento infantil.

Por que o RPG de mesa?

Primeiramente, o RPG de mesa é um jogo de baixo custo financeiro. Dentre os materiais essenciais para sua execução estão apenas folhas de papel, lápis/caneta esferográfica e dados de várias faces (conhecidos popularmente como d4, d6, d8, d10, d12 e d20 – de modo que o número representa a quantidade de faces do dado). Por ser tradicionalmente um jogo de grupo, o RPG de mesa pode ser construído de forma a possibilitar interações mais próximas dos contextos naturais vivenciados pelos jogadores. Além disso, é um jogo narrativo, que exige participação ativa e interação constante entre jogadores. Tais elementos combinados possibilitam uma maior imersão no contexto do jogo, aumentando a probabilidade de que os jogadores se mantenham engajados na atividade.

Como foi pensado o jogo?

As narrativas dos RPGs de mesa possibilitam aos “mestres” (jogador responsável por narrar e conduzir o jogo) uma grande autonomia para decidir os desdobramentos da aventura. Tal flexibilidade favorece a construção de situações com base em objetivos específicos, como por exemplo, o desenvolvimento de habilidades sociais. Partindo desses pontos, o Social Heroes (HS-RPG) foi criado tendo como pano de fundo, os cenários fantasiosos encontrados em RPGs de mesa populares, como Dungeons & Dragons® e Tormenta®, e a narrativa repleta de situações nas quais as crianças devem se comportar de forma habilidosa socialmente (cumprimentar adequadamente, elogiar, oferecer ajuda, iniciar e manter conversação e fazer perguntas pessoais). Para cada uma dessas situações existem consequências planejadas, de acordo com os princípios da Análise do Comportamento, que possibilitam a emissão e manutenção desses comportamentos.

INTRODUÇÃO

O que é um RPG de mesa?

O RPG de mesa, traduzido livremente como “jogo de interpretação de papéis”, é uma modalidade de jogo que tem como principal característica uma aventura narrativa conduzida por um “mestre”, que desempenha também a função de narrador, e na qual os jogadores assumem o lugar de seus personagens, descrevendo assim o que estes personagens pensam, sentem e fazem. Além de seu status de jogo tradicional, o RPG de mesa apresenta como vantagem, em relação às demais modalidades de RPG (massive multiplayer online role-playing games – MMORPGs, RPGs eletrônicos), uma maior acessibilidade, já que para ser executado necessita apenas de elementos analógicos simples como lápis, papel e dados de faces variadas.

Embora os rumos da aventura sejam decididos em parte pelos jogadores, é o mestre quem dita os caminhos que podem ser tomados. Tanto as escolhas dos jogadores quanto os caminhos ditados pelo mestre estão sob controle das regras presentes nos manuais de RPG. Apesar disso, o RPG de mesa permite que sua narrativa seja facilmente adaptada a depender das habilidades de improviso e da criatividade do mestre e dos jogadores.

Em suma, o RPG de mesa é um jogo que dispõe regras e elementos (mundos, raças, poderes, itens, etc) em comum para as mais diversas aventuras. Entretanto, cada aventura é moldada de acordo com a condução do mestre e as escolhas dos jogadores.

Para quem foi desenvolvido o Social Heroes (HS-RPG)?

O HS-RPG pode ser utilizado por psicólogos, pedagogos, professores ou qualquer outra pessoa que tenha interesse em desenvolver habilidades sociais (fazer amizade) em crianças de 9 a 12 anos. Ter alguma experiência como jogador ou mestre de RPG de mesa pode facilitar bastante a condução da aventura, contudo não se preocupe

caso essa seja a primeira vez que você embarca no fantástico mundo dos RPGs de mesa. Pensando nisso, ao longo da aventura serão apresentados alguns tópicos de auxílio que vão te guiar no decorrer do jogo. São eles: background da cena, situação de contingência planejada, dica de mestragem, lembrete ao mestre e hora do desafio. A seguir, cada um desses tópicos será apresentado com maiores detalhes.

O *background da cena* contém informações sobre locais e personagens que vão auxiliar o mestre durante a interação com as crianças. Os textos contidos nesses espaços devem ser lidos pelo mestre ANTES do início da aventura para que ele já se familiarize com os cenários e situações em que a aventura se desenrolará. Seu conteúdo não deve ser lido para as crianças e sim apresentado de forma envolvente à medida que elas explorem os ambientes e situações. Já as situações de contingência planejada referem-se a situações construídas de acordo com os princípios e processos da ciência comportamental para desenvolver os comportamentos-alvo (modelação¹, modelagem², reforçamento diferencial³, tatos disfarçados de mandos⁴, etc.). Esse conteúdo deve ser lido e compreendido pelo mestre ANTES da aventura, de modo a permiti-lo(a) se preparar para a contingência em questão, mas seu conteúdo específico dependerá da interação com as crianças no momento do jogo.

As *dicas de mestragem* são sugestões que visam otimizar a experiência da aventura tanto para a/o mestre quanto para as crianças, enquanto os tópicos de lembrete ao mestre estão relacionados a questões mais técnicas do RPG de mesa e/ou aos objetivos da aventura em questão. Ambas são direcionadas exclusivamente ao mestre e não devem ser lidas ou apresentadas às crianças. Novamente, é importante que elas sejam lidas e compreendidas ANTES da realização da seção de jogo, de modo que seu conteúdo possa ser incorporado pelo mestre ao longo de todo o jogo.

¹ Também conhecida como “aprendizagem por imitação”, é quando aprendemos a nos comportar de determinada maneira através da observação e tentativa de reprodução do comportamento de outra pessoa. Por exemplo, quando aprendemos a coreografia de uma música observando outra pessoa fazê-la (e.g. Just Dance®).

² Refere-se ao processo de aprendizagem no qual o comportamento-alvo a ser aprendido é subdividido em pequenas etapas de aprendizagem organizadas de forma hierárquica. Por exemplo, para aprendermos a ler, primeiro temos que i) aprender a reconhecer e nomear as letras do alfabeto; ii) aprender que, ao serem unidas, as letras do alfabeto formam sons (sílabas); e iii) aprender que, ao serem unidas, as sílabas dão origem às palavras.

³ Quando ensinamos que um comportamento específico (em detrimento de outros comportamentos) deve ser emitido em um contexto também específico. Por exemplo, quando aprendemos a falar “bom dia” ao encontrar com uma pessoa conhecida durante a manhã ao invés de falar “boa tarde” ou “boa noite”.

⁴ Forma de fazer pedidos/ordenar algo implicitamente. Por exemplo, quando falamos “nossa, que sede” e isso, na verdade, significa “gostaria de/quero beber água”.

Por último, a *hora do desafio* tem como principal objetivo proporcionar momentos mais dinâmicos e leves durante o jogo. Geralmente são situações nas quais as crianças vão contar com a sorte (rolagem de dados) e com espírito de equipe do time para enfrentar algumas situações. Nesses momentos não há planejamento direto de contingências para ensino de habilidades sociais, contudo, existem interações com non-player character (personagem não jogável), ou simplesmente NPC⁵, que devem ser guiadas sempre pelos objetivos do jogo.

O que é necessário para jogar?

Mesmo que você já esteja familiarizado as dinâmicas de jogo do RPG de mesa, devo sugerir fortemente que você leia todo o material antes de mestrar o Social Heroes (HS-RPG) pela primeira vez. Embora seja um recurso repleto de elementos lúdicos, o RPG em questão foi construído com um objetivo específico, que para ser atingido faz necessário o seguimento correto das instruções e sugestões contidas ao longo da narrativa.

Por se tratar de um jogo facilmente adaptável, narradores com diferentes níveis de experiência (novos mestres e mestres com experiência), podem se sentir à vontade para adaptar ou até mesmo criar algumas situações, personagens ou lugares. Ou seja, você tem algum grau de liberdade, mas isso precisa ser feito sem perder a perspectiva do jogo. É importante equilibrar o improviso e os objetivos do jogo. Dito isso, é importante frisar que, para uma melhor condução da aventura e alcance de resultados, é esperado que o mestre do jogo apresente habilidades prévias de resolução de conflitos, criatividade, capacidade de improvisação, sinta-se à vontade para interpretar os trejeitos dos personagens e claro, goste de interagir com crianças. Caso você não saiba realizar alguma dessas coisas, não precisa se preocupar pois assim como as crianças, os mestres também desbloqueiam novas habilidades ao longo da aventura (e à medida que vão mestrando para grupos de crianças diferentes). Por isso, ter flexibilidade e interesse em aprender sempre, é tão importante quanto seguir à risca os tópicos de auxílio trazidos na seção anterior.

Uma vez que você tenha lido esse material por completo e encontrado seus jogadores, antes de

iniciar a aventura, você deve auxiliar as crianças na construção da ficha de personagem. Na ficha vão constar informações como: nome do jogador, nome da personagem, características físicas e vestimentas, itens coletados.

Por último, devo te informar que essa aventura foi prevista para ser aplicada ao longo de 6 sessões, cada sessão correspondendo a um capítulo e com duração máxima de 2 horas.

Ficha de personagem

A ficha de personagem (Ver Apêndice “Ficha de Personagem”) é um dos itens essenciais para que a partida de RPG de mesa aconteça. Por se tratar de uma modalidade de jogo muito mais imaginativa que visual, no RPG de mesa, materiais como a ficha de personagem podem facilitar a imersão no universo do jogo. Isso porque é nela que os jogadores vão registrar informações importantes como: nome do jogador, nome da personagem, características físicas e vestimentas e itens coletados (Jóias da Boa Convivência e itens diversos).

Os campos a serem preenchidos anteriormente ao início do jogo são: nome do jogador (criança), nome da personagem (escolhido pela criança), características físicas e vestimentas da personagem (que a criança deve desenhar a seu gosto). Embora os jogadores devam ter autonomia para preencher esses campos, o mestre da aventura pode oferecer ajuda caso apresentem dificuldade no preenchimento de um desses campos. Por exemplo, caso o(a) jogador(a) não consiga decidir um nome para a personagem, o mestre pode auxiliar com perguntas do tipo “pense num nome que você acha bonito”, “qual nome você gostaria de ter escolhido para si” ou qualquer outra pergunta que possa instigar o(a) jogador(a) a escolher um nome de forma independente. Caso não funcione, o mestre tem o aval para oferecer uma lista com nomes possíveis.

Já os campos referentes às Jóias da Boa Convivência e aos Itens Coletados serão preenchidos com o decorrer da aventura. Sendo assim, cada Joia da Boa Convivência recuperada deve ser colorida⁶ no espaço referente e cada Item Coletado deve ser adesivado ou desenhado também no espaço referente.

⁵ Nos RPGs de mesa, os NPCs costumam ser todo e qualquer personagem que aparece no desenrolar da aventura e que deve ser interpretado pelo(a) mestre.

⁶ É desejável que as Jóias da boa Convivência sejam coloridas de acordo com a cor predominante da cidade onde foram recuperadas (Ver Item 3). Ou seja, amarelo para a Joia 1, verde para a Joia 2, vermelho para a Joia 3, azul para Joia 4 e azul esverdeado para a Joia 5.

ANATOMIA DA AVENTURA

A história do Social Heroes (HS-RPG) acontece no fantástico Reino dos Sonhadores, composto por seis cidades distintas: a Cidade do Coração Puro é a capital do reino e onde mora a Rainha Aurora; a Cidade do Benquerer, uma terra desértica conhecida pela forte atividade comercial; a Cidade da Harmonia, localizada no meio de uma floresta milenar e habitada por humanos e elfos; a Cidade da Palavra Gentil, construída ao redor de um vulcão majestoso; a Cidade do Bom Amigo, famosa por seu clima gélido e por ser moradia dos magos mais famosos de todo o reino; e por último, a Cidade dos Guerreiros Corajosos que é uma cidade turística, repleta de praias de água doce e salgada, sendo o destino de férias preferido da maioria dos habitantes do reino. Graças às Joias da Boa Convivência, os habitantes do Reino dos Sonhadores vivem felizes e em harmonia, mas de repente, uma nuvem escura cobriu todo o território, fazendo com que as pessoas ficassem amarguradas umas com as outras. E para piorar esse cenário, as Joias da Boa Convivência sumiram misteriosamente! Dessa forma, a Rainha Aurora está procurando pessoas corajosas que possam ajudar a devolver a tranquilidade ao Reino dos Sonhadores.

CAPÍTULO 1: O Reino dos Sonhadores

Esse capítulo tem como principal objetivo familiarizar as crianças ao funcionamento do RPG de mesa – jogo narrativo onde os desdobramentos da aventura vão depender das escolhas feitas pelos jogadores – e do Social Heroes (HS-RPG), ao mesmo tempo em que são apresentadas as primeiras situações de interação social e contingências de ensino de habilidades sociais. Aqui as crianças conhecerão a Rainha Aurora, governante do reino, além de descobrir a missão principal de sua aventura: recuperar as Joias da Boa Convivência e devolver a paz aos habitantes do reino.

CAPÍTULO 2: Cidade do Benquerer

A Cidade do Benquerer está repleta de situações nas quais as crianças devem, principalmente, cumprimentar e se apresentar para os personagens não jogáveis (NPCs), interpretados pelo mestre do jogo. Ao mesmo tempo em que são expostas a episódios que facilitem a emissão e consequência mantenedora desses comportamentos, as crianças vão solucionando desafios. O obstáculo último de tal cidade é enfrentar Britum, um golem de areia e recuperar a primeira Joia da Boa Convivência (Joia da Identificação).

CAPÍTULO 3: Cidade da Harmonia

A Cidade da Harmonia traz situações facilitadoras nas quais as crianças devem aprender a oferecer ajuda quando necessário. O desafio final implica em confrontar o ent Ibira e recuperar a Joia da Gentileza (segunda Joia da Boa Convivência).

CAPÍTULO 4: Cidade da Palavra Gentil

Na Cidade da Palavra Gentil, as crianças serão expostas a situações nas quais devem direcionar elogios a algo, a alguém, a um lugar, a um gesto, etc. Por último, enfrentam o ciclope Vulcano, que está levando consigo a Joia do Elogio (terceira Joia da Boa Convivência).

CAPÍTULO 5: Cidade do Bom Amigo

Até então as crianças já vivenciaram situações em que seus personagens tiveram que cumprimentar, elogiar e oferecer ajuda. Na Cidade da Palavra Gentil, as crianças vão passar por situações nas quais devem fazer perguntas pessoais simples (e.g. Qual sua cor favorita?). Ao final, encontram Asba, um yeti (ou Pé Grande) portando a Joia da Curiosidade (quarta Joia da Boa Convivência).

CAPÍTULO 6: Cidade dos Guerreiros Corajosos

Por fim, na Cidade dos Guerreiros Corajosos há uma *quebra da quarta parede*⁷, onde as crianças devem iniciar e manter conversação entre si, ou seja, ao invés de interagir e se comunicar através de seus personagens, as crianças vão se deparar com situações em que vão agir como elas mesmas. Além do encontro com Hudushi, uma serpente marinha que detém a quinta e última Joia da Boa Convivência (Joia da Comunicação), as crianças também descobrirão quem está por trás de todo esse caos e qual foi sua motivação. Solucionado o último desafio e coletada a última Joia da Boa Convivência, as crianças retornam à Cidade do Coração Puro, onde a aventura chegará ao fim.

PARA SABER MAIS

Abaixo separamos uma lista de materiais (artigos, capítulos de livros, dissertações, etc.) que podem te auxiliar, caso você tenha interesse em se aprofundar nos principais temas relacionados a idealização e construção do Social Heroes (HS-RPG).

Silva Alencar, E. T. da. (2007) Análise do comportamento: do que estamos falando? ConScientiae Saúde, 2(6), 261-267.
<https://www.redalyc.org/pdf/929/92960208.pdf>

Hubner, M. M. C., & Moreira, M. B. (2012). Fundamentos da Psicologia: Temas clássicos da Psicologia sob a Ótica da Análise do Comportamento. Editora Guanabara Koogan.

Baer, D.M.; Wolf, M.M.; & Risley, T.R. (1968) Some current dimensions of applied behavior analysis. Journal of Applied Behavior Analysis, 1, 91-97.

Del Prette, Z. A. P., & Del Prette, A. (2012). Psicologia das habilidades sociais: terapia, educação e trabalho (9nd ed.). Editora Vozes.

Del Prette, Z. A. P., & Del Prette, A. (2013). Psicologia das habilidades sociais na infância: teoria e prática (6nd ed.). Editora Vozes.

Schmit, W. L. (2008). RPG e educação: alguns apontamentos teóricos. [Dissertação de Mestrado, Universidade Estadual de Londrina].
<http://www.uel.br/pos/ppedu/images/stories/downloads/dissertacoes/2008/2008%20-%20SCHMIT,%20Wagner%20Luiz.pdf>

Andrade, T.; Henning, G.; Fuga, R.; & Moraes, L. (2021). Desenvolvendo soft skills através do RPG: uma intervenção da psicologia analítico-comportamental. Role-playing game: práticas, ressignificações e potencialidades. Editora Diálogos.

Gallo, R. V.; Henning, G.; Benevides, R. R.; & Oliveira, R. R. de. (2021). Treino de Habilidades Sociais e generalização: terapia de grupo fora da clínica como uso do RPG e gamificação. Role-playing game: práticas, ressignificações e potencialidades. Editora Diálogos.

⁷ Você possivelmente já se deparou com alguma produção artística (filme, série, história em quadrinho, livro, peça de teatro, etc.) em que os personagens parecem interagir diretamente com você (e.g. Dora Aventureira). Isso recebe o nome de “quebra da quarta parede”, um recurso que permite ao público sentir-se incluído na ação dramática (não como um personagem, mas como ele mesmo).

Capítulo 1: Cidade do Coração Puro

Apertem os cintos! A aventura vai começar!

No tranquilo Reino dos Sonhadores, governado pela Rainha Aurora, as pessoas viviam felizes e em harmonia graças às Joias da Boa Convivência. Reza a lenda que tais pedras são tão antigas quanto o mundo e uni-las foi obra de um rei-mago poderoso que viveu há muito, muito tempo atrás.

DICA DE MESTRAGEM

Para tornar a narrativa mais atraente e auxiliar as crianças a embarcarem na aventura, você pode apontar para o espaço a ser preenchido pelas Joias da Boa Convivência.

Cada uma dessas joias é responsável por um pilar que garante a paz entre os habitantes do reino: a Joia do Elogio, que inspira as pessoas a falar coisas boas umas para as outras; a Joia Gentileza, que desperta a disposição de ajudar uns aos outros em caso de necessidade; Joia da Identificação, que nos faz querer conhecer a todos e ser por eles conhecidos; Joia da Curiosidade, que faz com que as pessoas perguntem e contem suas histórias assim se tornando mais próximas; e a Joia da Comunicação, que aflora uma vontade imensa de conversar: sobre o céu, as flores, os bichos, os sonhos, o dia... sobre a vida.

Até que da noite para o dia, uma nuvem escura cobriu todo o território, fazendo com que as pessoas ficassem amarguradas umas com as outras. E para piorar esse cenário, as Joias da Boa Convivência sumiram misteriosamente!

DICA DE MESTRAGEM

Muito do que acontece durante as campanhas do RPG de mesa, requer habilidades de abstração.

Ou seja, os jogadores precisam utilizar a imaginação para acompanhar a aventura. Ajude as crianças nessa tarefa e torne o jogo

mais concreto. Por exemplo, você pode fazer uma mímica para representar as pedras no ar e logo depois estalar de dedos, enquanto faz uma careta de “susto”.

Preocupada com o destino da população, a Rainha Aurora, decidiu convocar seis bravos guerreiros até a Cidade do Coração Puro, capital do Reino dos Sonhadores, para que possam desvendar os mistérios por trás desse caos apocalíptico e devolver a paz ao Reino dos Sonhadores. E então guerreiros, preparados para a aventura?

LEMBRETE AO MESTRE

Depois da pequena introdução ao universo do jogo, esse é o primeiro momento em que as crianças vão poder interagir com você (a/o mestre). Tal interação inicial é importante para que possamos identificar os repertórios de cada criança ao serem expostas a um ambiente novo.

Também é interessante observarmos os comportamentos emitidos aqui (na primeira interação) para compararmos aos comportamentos emitidos durante e no final da aventura.

DICA DE MESTRAGEM

Nos jogos de RPG de mesa, além de serem responsáveis pela narração da aventura, os mestres também devem encenar os NPCs (personagens não jogáveis) para facilitar a

Capítulo 1: Cidade do Coração Puro

O encontro com Pítia

imersão no jogo. Uma das habilidades necessárias para impulsionar tal imersão é a criatividade.

Você pode fazer diversas expressões faciais, mudar a voz e/ou a postura, imitar sotaques, etc.

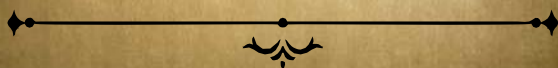
Contudo, é importante estar à vontade nesses momentos e adotar as estratégias que te deixem mais confortável e façam sentido para as crianças.

A primeira interação direta com um NPC acontecerá a seguir com a Rainha Aurora.

Neste momento você pode ficar à vontade para incluir detalhes da personagem e até expandir a narrativa, contudo, é importante prestar atenção

ao BACKGROUND DA CENA, pois sua improvisação não pode incluir elementos incompatíveis com a estrutura das aventuras, deixar de trazer informações importantes,

e – principalmente – fugir do propósito aplicado do jogo.



A Rainha Aurora se vira para vocês e diz: “Pítia, a Oráculo, me visitou alguns dias atrás para informar que recebeu uma nova profecia e que uma tragédia estava prestes a acontecer”.

BACKGROUND DA CENA

Pouco depois das joias terem desaparecido, a Rainha Aurora é avisada que Pítia, A Oráculo, teve uma de suas visões premonitórias.

Aurora não sabe detalhes sobre a premonição de Pítia, então orienta que os jogadores façam uma visita à Oráculo.

SITUAÇÃO DE CONTINGÊNCIA PLANEJADA

Opa, mais uma primeira vez!

Ainda bem que você seguiu a orientação inicial e leu toda a aventura antes de mexer, não é mesmo? ;)

A interação com Pítia é a primeira situação na qual o comportamento das crianças tem contingências de ensino sistematicamente programadas. Aqui você vai encontrar o passo a passo do que vai acontecer no jogo caso as crianças apresentem (ou não) os comportamentos-alvo.

Aqui o objetivo é seguir investigando de que forma as crianças interagem frente a um novo contexto: quem pergunta mais, quem fica mais quieto, o que se fala, como se fala, etc. Contudo, diferente da primeira situação de interação, existem consequências programadas para os tipos de interação (ou mesmo para a não interação) das crianças.

1. O comportamento-alvo desejado é que TODAS as crianças se apresentem e interajam com Pítia. Caso isso aconteça,

Capítulo 1: Cidade do Coração Puro

espontaneamente, Pítia (interpretada por você) corresponde à interação puxando mais assunto.

2. Caso não emitam os comportamentos-alvo desejados, Pítia (interpretada por você) dá o primeiro passo oferecendo modelos de interação.

- Oi! Quem são vocês?

- Ora, ora, vejo que já sabem meu nome!
Como vocês se chamam?

- _____que nome bonito!

- Em que posso ajudá-los?

LEMBRETE AO MESTRE

Lembre-se que as respostas devem estar de acordo com o mundo da aventura e não com informações reais.

Ou seja, se uma criança responder seu nome real, por exemplo, faça com que Pítia reaja dizendo algo como “Hummm... esse não parece ser um nome de alguém desse mundo.

Você tem certeza de que você não tem um outro nome?”, e enquanto isso aponte para o local do nome do personagem na ficha do jogador.

BACKGROUND DA CENA

Pítia deve informá-los que consegue prever o futuro e irá fazê-lo agora em frente às crianças.

Ela consegue enxergar uma bruxa fazendo planos malignos “O Reino dos Sonhadores, a partir de agora deve se chamar Reino dos Pesadelos (MUAHAHAHA)”.

Essa mesma bruxa tem se esforçado para tornar seus planos realidade e espalhou monstros por todo o reino, transformando a vida de seus habitantes em um verdadeiro pesadelo de olhos abertos.

Além do caos, ela também consegue ver guerreiros fortes, mas também muito gentis que tem o poder de derrotar a bruxa e seus aliados.

Ao final da visão Pítia sente-se um pouco tonta, como prestes a desmaiar.

DICA DE MESTRAGEM

Mestre, aqui você pode narrar Pítia tendo uma visão. Por exemplo, ela pode sentar-se na cadeira e ficar imóvel por um tempo ou ela pode elevar-se do chão ao mesmo tempo em que os olhos ficam totalmente brancos e a voz ganha um outro tom.

Após contar aos jogadores sua visão, Pítia pergunta se eles aceitam enfrentar esses desafios e libertar o Reino dos Sonhadores da malvada bruxa (todos devem aceitar, ok?).

Pítia, A Oráculo, grata por vocês terem aceitado ajudar o reino, os entrega alguns itens que podem ser úteis ao longo da aventura: 10 moedas, corda, lanterna, kit médico (ervas e pomadas medicinais), manta, uma garrafa de água, uma lata cheia de biscoitos ultracalóricos (eles te dão muita energia). Vocês também recebem cavalos que vão ser seu meio de transporte até a cidade seguinte.

LEMBRETE AO MESTRE

Os itens descritos encontram-se em forma de adesivos na seção de Apêndices do presente material.

Depois de dois dias do início da viagem, vocês finalmente conseguem perceber ao longe uma muralha. Quanto mais se aproximam da construção, mais vocês têm noção da sua grandeza. Imaginem o prédio mais alto que vocês já viram na vida. Imaginaram? A Grande Muralha de Areia da Cidade do Benquerer é duas vezes maior.

LEMBRETE AO MESTRE

Uma boa aventura de RPG é aquela na qual os jogadores têm a sensação de que estão controlando as próprias escolhas. Mas cá entre nós, muito do que acontece é, na verdade, fruto do planejamento da/o mestre. Contudo, para que essa sensação de escolha apareça entre os jogadores, existem algumas estratégias que podem ser utilizadas. Dessa forma, o Social Heroes (HS-RPG) foi construído pensando em situações nas quais os jogadores podem escolher para onde ir de forma a não alterar o que vai acontecer. Situações como a seguinte acontecerão frequentemente no jogo.

Ao cruzarem os portões da entrada da cidade vocês se deparam com três caminhos possíveis:

COMÉRCIO

**PRAÇA
PRINCIPAL**

**TENDAS
(CASAS)**

Capítulo 2: Cidade do Benquerer

Primeiro local escolhido pelas crianças

Comércio – Após meia hora de caminhada, vocês chegam ao comércio. Imaginem uma coisa que vocês gostariam muito de comprar (um brinquedo? Chocolate? Uma história em quadrinhos? Um jogo?) – possivelmente aqui nessa feira vocês conseguem encontrar. Existem barracas e barracas com as mais variadas coisas para vender.

Praça – Após meia hora de caminhada, vocês chegam à praça. Construída ao redor de uma pequena lagoa, o local tem uma quantidade razoável de árvores (muitas até para um deserto). De um lado da lagoa, vocês veem uma fonte de água – uma fonte dos desejos – do outro lado, vocês veem vários banquinhos e conjuntos de mesas com cadeiras.

Tendas – Após meia hora de caminhada, vocês chegam ao conjunto habitacional da cidade (o lugar onde as pessoas moram). As casas aqui não são de madeira ou tijolo, mas sim de lona (que é tipo um plástico beeem grosso). Algumas construções são circulares outras parecem um grande dado feito de material maleável.

LEMBRETE AO MESTRE

O objetivo do Social Heroes (HS-RPG) é que as crianças sejam expostas a situações nas quais elas consigam interagir com os NPCs e entre si. Para garantir um melhor controle dessas interações, ao longo do andar da aventura, é necessário criar uma contingência que faça com que eles permaneçam sempre juntos. Sendo assim, caso decidam se afastar uns dos outros, primeiramente você aceita a escolha para em seguida, narrar o seguinte: Vocês percebem que à medida que se distanciam uns dos outros, uma linha fina aparentemente feita de névoa, aparece no meio do peito. Junto com a visibilidade dessa linha vocês vão se sentindo mais fracos, falta o ar e um enjoo embrulha o estômago.

O [primeiro local escolhido pelas crianças] está muito movimentado, repleto de pessoas de todas as idades – desde crianças de colo até senhores e senhoras bem velhinhas. No primeiro momento, tudo parece estar funcionando dentro da normalidade, as pessoas se olham e sorriem umas para as outras. Mas aos poucos vocês percebem que tem alguma coisa estranha acontecendo. Depois de trocar algumas poucas palavras, as pessoas assumem uma expressão desorientada e confusa, como se não soubessem o que estavam fazendo ali.

No meio dessa multidão vocês avistam uma mulher muito assustada com os olhos cheios de lágrimas e que, assim como vocês, não parece entender o que está acontecendo. Ela aborda as pessoas que passam, numa voz de choro “Oi, Muriel, você lembra de mim? Estudamos juntas durante todo o período da escola!” ou “Seu Fernando! Sou eu, Chani, faço compras toda semana na sua loja de verduras. Você consegue me reconhecer?”. Mas tudo o que Chani recebe em troca é um “Oi, jovem!”, seguido por uma cara de estranhamento. E então, o que vocês vão fazer?

LEMBRETE AO MESTRE

Situações em que há interação social são essenciais para o desenvolvimento das habilidades sociais das crianças.

O foco em Chani não é por acaso!

As crianças devem interagir com ela.

Caso isso não aconteça espontaneamente, você pode conduzir a aventura pelas rédeas: faça Chani se aproximar deles, pense em uma outra ação de Chani que possa chamar atenção, etc.

Interagindo com Chani

Chani: Oi, eu sou Chani! Quem são vocês? Como vocês se chamam?

- Eu dou o modelo para você, mestre, e você dá o modelo de interação para as crianças, através da sua interpretação da Chani. Não é legal?
- O principal objetivo desse capítulo é ensinar as

Capítulo 2: Cidade do Benquerer

crianças a se cumprimentarem/apresentarem para outras pessoas. Ou seja, todas as crianças devem se apresentar.

LEMBRETE AO MESTRE

Após as crianças se apresentaram, Chani explica a eles o que aconteceu:

“Apareceu uma nuvem escura no céu e desde então parece que todo mundo começou a esquecer os nomes dos parentes, vizinhos e eu sou uma das poucas pessoas que consegue lembrar. Mas acho que estou começando a esquecer também...”

Nesse momento passa ao lado de Chani uma mulher mais velha, com o mesmo tom de pele, mesma cor de cabelo, os mesmos olhos. As duas se encaram por um momento com uma expressão de quem está tentando se lembrar de algo muito importante. Quando de repente, elas arregalam os olhos e abrem um sorriso de felicidade.

Chani: “Mamãe, que bom te encontrar!”

Liet (mãe de Chani): “Filha, como você está?”

Chani: “Estou bem! Estou com tanto medo”

Vocês escutam um grito de dor e raiva vindo de longe, como se um monstro estivesse sendo ferido.

DICA DE MESTRAGEM

As aventuras de RPGs são sabiamente construídas de forma a oferecer uma ilusão de escolha para os jogadores. Isso ajuda na imersão e dinamicidade do jogo.

Por exemplo, na situação acima as crianças podem demonstrar interesse em procurar o monstro.

Contudo, esse encontro está planejado para acontecer posteriormente. Nesses momentos, o mestre então deve criar estratégias que implicitamente guiem as crianças para o

local(situação) desejado(a). Sendo assim, aqui você pode responder que a voz do monstro muda de direção de acordo com o vento e que por isso é impossível identificar a localização exata nesse momento.

- Onde está a sua irmã?

Chani: “Eu não sei. Me sinto tão estranha, tão confusa. Mas acho que devemos procurar por ela!”

- Vamos gritar por ela: Lenu! Lenu!

E as duas saem gritando, procurando por Lenu. O que vocês fazem?

Vocês avistam uma criança de aproximadamente 10 anos de idade, encolhida em um canto, e ela é muito parecida com Chani e sua Liet. O que vocês vão fazer?

LEMBRETE AO MESTRE

Aqui vai mais uma situação-modelo, ok?

Contudo, à medida que a aventura vai avançando você vai ter mais espaço para improvisar durante as interações.

A principal vantagem do improviso é a oportunidade de adequar essas situações de acordo com o seu repertório e com o repertório das crianças.

Chani reencontra a irmã.

- Oi, Lenu! Que felicidade te encontrar! Como você está?

Lenu: Chani, estou tão assustada! Onde você estava?

Chani: Estava próximo a _____ (ao chafariz, a tenda da entrada do bairro, a barraca de frutas – de acordo com a escolha prévia das crianças). De repente ninguém me reconhecia e eu também fui me esquecendo das coisas...

Capítulo 2: Cidade do Benquerer

Mais uma vez vocês escutam o grito de dor e raiva, mas dessa vez ele é seguido de uma pequena rajada de areia. Com isso, Chani, Lenu e sua Liet voltam a ter a expressão confusa no rosto, como se estivessem voltando a esquecer suas memórias. Por um momento, Chani volta a si apenas para alertar: “Procurem Leto, o sábio. Ele tem estudado as lendas sobre Bruxas e poderá ajudar vocês. Eu acho que conseguem encontrá-lo em uma torre ou seria uma casa de dois andares? Eu... eu não sei... mas parece algum lugar bem protegido, alto. Vocês devem ir até... até... (expressão confusa) Oi, quem são vocês?”. Chani esquece tudo o que aconteceu nos últimos minutos, últimas horas, dias. Ela se esquece de si e também de quem ela ama. Triste e confusa, Chani se distancia e começa a vagar por aí. Nesse momento, vocês escutam uma risada alta de felicidade e triunfo. Aparentemente a mesma voz que a momentos atrás lamentava de raiva. O que será? Quem será? Por que será que essa voz estava em sofrimento e agora está em êxtase?

LEMBRETE AO MESTRE

Agora diga a eles que podem escolher o lugar aonde ir (dos dois lugares que restaram).

LEMBRETE AO MESTRE

Como já é sabido, as crianças possuem um repertório invejável de criatividade!

Pode acontecer então, que elas escolham fazer coisas que não foram previstas por esse manual.

Nesse ponto da aventura, por exemplo, elas podem escolher interagir com o cenário

(se estiverem no comércio, podem ir até uma banquinha comprar algo; se estiverem na praça, podem jogar uma moeda no chafariz; se estiverem nas tendas, podem bater em alguma porta e por aí vai). Assim como elas, você vai ter que usar a criatividade e o improviso para mediar essas escolhas tendo sempre como guia os objetivos do jogo, ok? Ou seja, esteja atento e incentive a emissão de comportamentos socialmente habilidosos!

Segundo local escolhido pelas crianças: Onde estará Leto, O Sábio?

A/O [segundo local escolhido pelas crianças] está movimentada/o. No meio da multidão, se destacam algumas pessoas: uma criança (João) e um senhor idoso (José). O que vocês vão fazer?

**INTERAGIR
(conhecer as pessoas)**

**Procurar a Torre
de Leto**

Capítulo 2: Cidade do Benquerer

Conhecendo pessoas

DICA DE MESTRAGEM

Essa situação aqui é como uma “fase secreta”.

Não necessariamente as crianças precisam interagir com esses NPCs, mas fazê-lo vai de acordo com os objetivos do jogo.

Como sou (estou) boazinha (por enquanto), aqui vai mais um modelo de diálogo que você pode seguir caso decidam se aproximar ou iniciar conversa.

Se as crianças não demonstrarem interesse em interagir com essas pessoas e você optar por não insistir nesse contato, você já pode ir para o próximo tópico (Encontrando a Torre de Leto).

1. Caso emitam os comportamentos-alvo de cumprimento e apresentação (e.g. Oi! Tudo bem? Meu nome é Mariazinha. Qual o seu? – e derivados) o NPC responde e devolve a pergunta, dando continuidade à interação.

1.1) Após esse diálogo inicial de apresentação, vocês escutam uma lamúria monstruosa. Esse grito de raiva aparece em alguns momentos, mas em outros não. O que será que está acontecendo? Por que será que esse grito aparece?

DICA DE MESTRAGEM

Talvez as crianças não saibam o que é lamúria e, se isso acontecer, você deve explicar a elas, da forma mais simples possível, o que significa.

Possivelmente isso acontecerá mais vezes ao longo da aventura e o processo deve ser o mesmo. Dessa forma as crianças têm a oportunidade de aprender a tirar dúvidas e ampliar o vocabulário de língua portuguesa.

LEMBRETE AO MESTRE

Uma outra habilidade que pode ser desenvolvida de forma secundária é a observação e investigação do contexto. Você pode estimular essa aprendizagem com perguntas como: O que será que aconteceu aqui? O monstro lamenta sempre que alguém se apresenta. Se as crianças perceberem isso sem o ensino direto é sinal de que essa habilidade está a todo o vapor!

2. Caso as crianças continuem tímidas e com dificuldade para dar o primeiro passo rumo à interação, você pode usar um NPC (João ou José) para dar um empurrãozinho – ou em outras palavras, para puxar o assunto e dar o modelo de interação.

2.1) Aqui também as interações serão seguidas do rugido de raiva do monstro, contudo num volume mais baixo e enfraquecido. Você pode falar: “Opa, parece que algo afetou esse monstro novamente”.

2.2) Como consequência pela interação/engajamento dos pequenos, o NPC pode apontar onde fica a casa do Leto (e.g. Vocês foram tão educados e receptivos comigo! Gostaria de retribuir o favor. Como posso ajudá-los? – além de outras perguntas que possam levá-los a questionar sobre a Torre de Leto). Logo, você pode ir direto para A Torre de Leto.

Encontrando a Torre de Leto

O forte sol do deserto dificulta a visão de vocês. Vocês procuram de um lado, procuram de outro e nada de encontrar uma torre, mas hoje vocês estão com muita sorte (ou será que não?). Um vendedor de bugigangas percebe que vocês estão meio perdidos e se aproxima: “Ora, ora, jovens, posso ajudá-los?”.

Capítulo 2: Cidade do Benquerer

LEMBRETE AO MESTRE

Chegou a hora oficial da improvisação! Ao invés de te dar um modelo do que falar, vou te ajudar com a descrição de um background do personagem que acabou de aparecer na aventura. As informações contidas nessa descrição têm a função de te dar um norte durante a improvisação.

BACKGROUND DA CENA

O vendedor de bugigangas se chama Théo. Dentre as mil e uma variedades que ele leva consigo há um mapa da Cidade do Benquerer. Para ter acesso a esse mapa, as crianças devem fazer uma rolagem de dados e torcer para a sorte estar a seu favor!

HORA DO DESAFIO

Aqui as crianças vão jogar com a sorte através da rolagem de dados (d4 e/ou d10). Os desafios são momentos de respiro, nos quais não há exigências relacionadas aos comportamentos-alvo a serem desenvolvidos. Mesmo que não existam essas exigências,

na Hora do Desafio as crianças dependem umas das outras para conseguir superar as dificuldades, ou seja, o trabalho em equipe (e a sorte nos dados) é muito importante.

Finalmente é chegada a hora de testarmos suas habilidades. Vocês receberam 10 moedas de ouro de Pítia, certo? Bom, agora vocês precisam comprar esse mapa do vendedor. Théo: “Hmmm, esse mapa é bem antigo, raro, então o valor vai ser salgado (caro). Vendo por 15 moedas de ouro.” Vocês podem jogar os dados e tentar um desconto.

DICA DE MESTRAGEM

Antes de tentarem a sorte nos dados, convide as crianças para interpretarem seus personagens pedindo desconto!

A recusa não terá nenhum ônus.

Cada um dos jogadores deve jogar 1d4. O desconto total é a soma dos resultados de todos os jogadores no dado.

A Torre de Leto

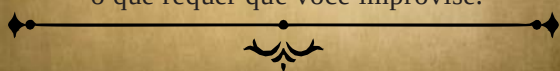
Seguindo a orientação do _____ (NPC ou mapa), vocês encontram facilmente uma modesta torre, bem nos limites do _____ (segundo local escolhido pela criança), meio escondida, meio desgastada, não parece muita coisa, não. Vocês vão fazer o quê?

DICA DE MESTRAGEM

Lembra que falei anteriormente sobre a importância da ilusão de escolha?

Capítulo 2: Cidade do Benquerer

Eis aqui uma outra situação na qual as crianças podem querer investigar o lado de fora da torre, podem querer procurar em outro lugar, etc. Você pode até permitir que elas explorem e se engajem nessas outras ações, contudo sem sucesso: não acham nada de diferente nos entornos da torre e são atraídas pelo letreiro na porta – LABORATÓRIO DO LETO – antes de procurar outro lugar. O objetivo aqui é que elas adentrem na torre de Leto e encontrem-no, o que requer que você improvise.



LEMBRETE AO MESTRE

Ao invés de te dar um modelo do que falar, vou te ajudar com a descrição de um background do personagem que acabou de aparecer na aventura. As informações contidas nessa descrição têm a função de te dar um norte durante a improvisação. Improvisar dá um frio na barriga, né?

Mas por outro lado, você terá a oportunidade de conceber esse espaço de acordo com a sua criatividade!

BACKGROUND DA CENA

Para chegar à sala onde Leto se encontra, as crianças devem subir as escadas íngremes em forma de espiral da torre.

A sala de Leto, propriamente dita, é cheia de livros, ingredientes misteriosos em potes de vidro, béqueres, tubos de

ensaio e muita, muita bagunça. Ao final desta sala, existe um pequeno quarto onde Leto se encontra. De alguma maneira, o feiticeiro está trancado no quarto e usa, em vão, feitiços na tentativa de se libertar. A chave que abre essa porta está em algum lugar da sala de Leto e as crianças devem encontrá-la. Em forma de agradecimento, as crianças receberão uma bússola para guiá-las em direção ao monstro. A bússola então guiará as crianças em direção ao último local de escolha possível.

LEMBRETE AO MESTRE

A Torre de Leto possui paredes muito grossas, o que fez com que o feiticeiro não fosse afetado pelo poder do monstro.

Contudo, caso tente sair da torre, Leto imediatamente começa a esquecer seu nome e o nome de outras pessoas.

Terceiro local escolhido pelas crianças: O Gigante de Areia

Quando vocês chegam no/a _____ (terceiro local escolhido pelas crianças) vocês ficam extremamente preocupados. As pessoas aqui andam catatônicas, como zumbis, não conseguem prestar atenção no ambiente ao redor. Aqui o efeito do monstro é beeeem mais forte.

E ao fundo do lugar vocês enxergam o que parece ser um montão de areia junto. Alto, muito alto, e forte, muito forte. Inicialmente vocês não

Capítulo 2: Cidade do Benquerer

conseguem reconhecer o que seria aquela forma, mas aos poucos os seus olhos vão se acostumando à areia esvoaçante do lugar e vocês percebem um GIGANTE DE AREIA. Vocês conseguem perceber também que no meio da testa do gigante encontra-se um objeto brilhante de cor amarela (O que será que é?). E então? O que vocês querem fazer?

LEMBRETE AO MESTRE

As crianças podem querer fugir ou atacar, mas nenhuma dessas opções está de acordo com os objetivos do jogo, certo?

Sendo assim, nenhum tipo de ataque – seja com feitiços, seja com armas, seja face a face – consegue atingir o monstro pois o mesmo é feito de areia.

SITUAÇÃO DE CONTINGÊNCIA PLANEJADA

O objetivo da cena é que haja interação – entre as crianças (como personagens), entre as crianças e Brittum ou as duas coisas.

As consequências programadas para essas interações estão descritas a seguir:

1ª Interação (pergunta + resposta)

Vocês percebem que o vento muda de direção, indo contra Brittum, e leva a sua mão!

2ª Interação (pergunta + resposta)

Mais uma vez o vento chicoteia o golem de areia e leva um de seus pés. Com isso Brittum perde o equilíbrio e cai no chão. “O que está acontecendo?”

3ª Interação

Pequenos furacões de areia começam a rodear Brittum que está acuado. Um desses furacões se aproxima dele e leva uma perna e um braço inteiro!

4ª Interação

Agora dois furacões se fundiram o formaram um só, maior. O golem começa a ser sugado pela força do vento, perdendo o restante do braço e a perna que lhe restou.

5ª Interação

As furacões se transformaram em um só e começaram a envolver Brittum. Com ventos cada vez mais rápidos, a areia que compõe o monstro vai se desfazendo, se desmanchando, enquanto grita
NÃOOOOOOOOOO!

A areia que compõe o golem vai embora junto com o vento, dando lugar a uma forma humanoide pequena – uma criança.

Vocês vão chegando perto e percebem um menino desacordado com o que parece ser uma pequena joia na mão (Joia da Identificação).

O que vocês querem fazer?

BACKGROUND DA CENA

A criança se chama Luke e desde que brigou com o melhor amigo, começou a se sentir muito sozinho.

Com a solidão vieram a tristeza, a chateação, a raiva. A última lembrança de Luke é uma nuvem escura tomando conta de céu ao mesmo tempo em que

Capítulo 2: Cidade do Benquerer

uma rajada de areia começou a envolvê-lo.

Após conseguir se libertar com a ajuda e a gentileza das crianças, Luke é acolhido por Leto.

Leto: Meu querido menino, eu sinto muito que você tenha passado por tantas coisas mesmo sendo tão novo. Seria uma honra e um prazer muito grande te acolher aqui em nossa cidade. Nós somos um povo muito amoroso e prestativo, cuidamos uns dos outros. Vou te ajudar a fazer as pazes com o seu amigo e de quebra você ainda vai conseguir novas amizades. Garanto que nunca mais vai se sentir sozinho!

Depois da tempestade (de areia) vem a calmaria

Bom, vocês vão até a (primeiro local escolhido pelas crianças), junto com Luke e Leto; e percebem que agora os cidadãos da cidade estão alegres! Várias pessoas se cumprimentando, se abraçando, conversando, sorrindo. Como se estivessem matando a saudade umas das outras. Leto pede a atenção, falando em alto e bom tom: Queridos e queridas habitantes da Cidade Benquerer! Esses últimos dias passamos por momento horríveis com nossos próximos. O mal que assombrou nossa cidade fez com que perdêssemos nossa maior virtude: o cuidado e a preocupação com o outro! Nós acabamos por nos esquecer o nome das pessoas de nossa família, dos nossos amigos, dos nossos vizinhos... de quem está presente conosco todos os dias! Para confirmar que esse pesadelo já passou, vamos agora nos cumprimentar, falar nossos nomes e aproveitar para relembrarmos um dos outros!

BACKGROUND DA CENA

As pessoas estão estendendo a mão umas para as outras e se apresentando.

Oi! Tudo bem? Eu sou a Maria!
Que legal te ver!

Olá, meu nome é João. Tudo bem?

Bom dia! Pode me chamar de Serafina.
E você quem é?
E por aí vai.

Com a multidão se acalmando, mais uma vez Leto pede a palavra: “No mais, gostaria de desejar em nome de todo o povo da Cidade do Benquerer, uma boa sorte no restante dessa jornada!”. Vocês escutam os habitantes da cidade agradecendo, chamando vocês de heróis, olhando com respeito e admiração. Eles também oferecem uma noite de descanso e comida de graça para que vocês possam se preparar para continuar a aventura.

Capítulo 3: Cidade da Harmonia

Após vencer o primeiro desafio da jornada em busca das Joias da Boa Convivência, vocês vão em direção à Cidade da Harmonia, resultado da união entre humanos e elfos. Vocês sabem o que são elfos?

DICA DE MESTRAGEM

Caso alguma das crianças não sabia o que é um “elfo”, você deve então descrevê-lo: Elfos são muito parecidos com os humanos, mas tem como principal diferença as orelhas pontiagudas. São extremamente habilidosos e conseguem se movimentar com muita facilidade em cima das árvores (tipo o Tarzan, um dos Irmãos do Jorel ou o Homem-Aranha – mas sem teias!).

A Cidade da Harmonia foi construída no meio da Floresta Sopro de Luz. É uma floresta com árvores gigantescas e antigas como o tempo, onde até mesmo a luz tem dificuldade em achar caminho por entre as folhagens. Os habitantes da cidade (humanos e elfos) souberam aproveitar muito bem essas árvores, construindo tudo o que precisavam bem abaixo delas: casas, lojas, hospitais, livrarias, escolas, etc.

Quando vocês finalmente começam a encontrar os contornos da cidade, já é início de noite e a maioria dos estabelecimentos estão fechados. Apesar disso, vocês precisam de um lugar para comer e descansar. Poucos metros após os portões da cidade, estão alguns jovens reunidos.

Quebrando um galho (ou remendando um)

São três jovens ao todo, dois meninos e uma menina e vocês podem ficar à vontade para se aproximar deles. Quando vocês chegam perto, percebem que uma das crianças está machucada.

BACKGROUND DA CENA

Os jovens se chamam Cauã, Piatã e Iara.

Têm aproximadamente 10 anos. Durante uma brincadeira, Piatã machucou a perna e precisa de ajuda. Cauã e Iara decidiram não ajudá-lo pois ele “estragou a brincadeira” se machucando. Um detalhe importante: Cauã e Iara tem uma aura (como uma nuvem) verde ao redor de suas cabeças e, quanto mais eles ignoram ajuda ao amigo, mais essa aura parece ficar visível.

SITUAÇÃO DE CONTINGÊNCIA PLANEJADA

Aqui a interação entre os NPCs e as crianças é de responsabilidade sua. Tais momentos de improviso devem ser sempre guiados pelos objetivos do jogo.

1. Caso as crianças emitam o comportamento-alvo de ajudar = a aura dos NPCs vai ficando mais clara (primeiro verde claro, depois esbranquiçada, depois some). Ao passo que essa aura vai sumindo, eles vão se tornando mais gentis e decidem juntar-se às crianças na tentativa de ajudar o colega que está machucado.

1.1) Os comportamentos de ajuda podem ser: dar uma olhada no machucado, demonstrar preocupação, fazer um curativo, se oferecer para encontrar um centro médico, etc.

1.2) Consequência por ajudar: as crianças retribuem o favor e avisam que eles podem encontrar abrigo e alimento em um lugar perto da árvore com folhas vermelhas, mais adentro na cidade.

2. Caso as crianças não emitam o comportamento-alvo de ajudar = a aura vai tomando conta delas também (primeiro esbranquiçada, depois cada vez mais verde), mas ao invés de sentirem raiva, as crianças vão se sentindo cada vez mais fracas.

Capítulo 3: Cidade da Harmonia

estrada, vocês escutam um barulho vindo de dentro da floresta escura e todos ficam atentos.

LEMBRETE AO MESTRE

A consequência do comportamento de ajudar deve ser descrita imediatamente após a emissão do(s) comportamento(s) de ajuda.

2.1) Ao enfraquecerem, caso os jogadores decidam assim ajudar uns aos outros (jogadores), a aura de todos os presentes (incluindo os NPCs) vai se dissipando.

2.2) Caso não saibam ou não queiram se ajudar, eles (os jogadores) vão ficando fracos, a visão vai escurecendo, começam a suar frio.

LEMBRETE AO MESTRE

Embora haja uma contingência programada caso as crianças não queiram/não saibam ajudar, é importante que tal comportamento-alvo seja emitido. Para aumentar a probabilidade da sua ocorrência, você pode estimular as crianças a ajudar os NPCs. Por exemplo, você pode fazer o seguinte comentário: “Olha só, crianças!

Vocês não ajudaram quem estava precisando e ficaram fracos. Será que isso é coincidência? E se vocês tentarem ajudar? O que será que acontece? Vamos descobrir?”.

Um pedido de ajuda

Depois de ajudarem as crianças, vocês decidem seguir caminho. Contudo, com pouco tempo de caminhada, num determinado trecho da

HORA DO DESAFIO

Peça a cada uma das crianças que role 1d4 e depois some todos os resultados. Quanto maior o resultado da soma, maior vai ser a quantidade de informações recebidas.

1.1) > 5 – as crianças conseguem perceber uma movimentação em um dos lados da floresta e escutam um pedido de “socorro”

1.2) De 5 a 10 pontos – além de conseguirem distinguir de onde vem o barulho e perceberem uma movimentação no mesmo lado da floresta, as crianças também conseguem ver uma pequena claridade, como uma tocha acesa.

1.3) $10 <$ – além de conseguirem distinguir de onde vem o barulho e perceberem uma movimentação no mesmo lado da floresta, as crianças também conseguem ver uma pequena claridade, como uma tocha acesa, e no meio dessa claridade enxergam uma pequena elfa presa.

O que será? Quem será? E aí, o que vocês acham, o que vão fazer?

LEMBRETE AO MESTRE

Caso as crianças não queiram ajudar a elfa e decidam se afastar, a aura verde envolve suas cabeças novamente, trazendo consigo a sensação de desmaio. Você pode chamar a atenção das crianças para a similaridade entre as duas situações

Capítulo 3: Cidade da Harmonia

situações (pessoas precisando de ajuda e eles decidem não ajudar).

Ao seguir os rastros que conseguiram observar da beira da estrada, vocês chegam até uma elfa com olhos brilhantes, de um azul embranquecido (aquele azul beeem clarinho). Ela possui longos cabelos cor de lua (cinzas). Apesar dos olhos e cabelos claros, a elfa tem uma pele bronzeada. Ela está presa em uma rede de caça feita um material que parece bem pesado. O que vocês querem fazer?

DICA DE MESTRAGEM

A situação pode ser adequada para que as crianças emitam os comportamentos de cumprimento e apresentação aprendidos na cidade anterior.

BACKGROUND DA CENA

Tainara estava caçando um coelho gigante da floresta, mas acabou ficando presa na própria armadilha – uma rede especial feita de aço, tão pesada, mas tão pesada que Tainara não consegue se libertar dela sozinha. Dessa forma, o ideal é que as crianças consigam trabalhar juntas para libertar a elfa da armadilha.

Primeiramente, dê espaço para que elas possam conversar e tentar chegar a uma solução entre si. Caso isso não aconteça, você pode sugerir que elas tentem, juntas, ajudar Tainara.

Depois de horas de agonia, a elfa finalmente está liberta! Tainara, que é dona de uma taverna chamada “Taverna Raio de Tupã”, em agradecimento pela ajuda recebida, oferece estadia e refeições de graça para as crianças.

Manhã do dia seguinte

Graças à gentileza de Tainara, vocês passaram uma noite aconchegante na Taverna Raio de Tupã. Contudo, a paz durou pouco tempo e na manhã seguinte vocês acordam de supetão, ao escutarem uma risada alta! Aparentemente tem alguém contando piadas muito engraçadas do lado de fora da taverna. Vocês querem fazer alguma coisa? (olhar pela janela, sair da taverna e ver o que está acontecendo, perguntar para alguém, etc. = consequência é descobrir o que está acontecendo)

Ao _____ (ação escolhida pelas crianças para ver o que está acontecendo) vocês descobrem que a risada estrondosa vem de um ent.

LEMBRETE AO MESTRE

Pergunte às crianças se sabem o que é o ent. Caso uma ou mais delas saibam, peça que explique às demais. Caso não saibam, você pode então comentar que *“o ent é uma espécie da árvore falante com braços, pernas e feições humanas.*

Mas não uma árvore pequeninha e frágil, mas uma árvore grande e forte!.”

Ao chegar mais perto vocês percebem que essa árvore está repleta de flores e frutos muito bonitos. Ele se encontra num canto mais afastado, quase camuflado pela floresta.

Além do ent, vocês encontram o vilarejo bastante movimentado. As pessoas não parecem se incomodar ou até mesmo notar a árvore falante que parece estar se divertindo observando a multidão. Existem dois lugares que aparentam ser os mais movimentados: um restaurante e um posto médico. O que vocês querem fazer?

Capítulo 3: Cidade da Harmonia

cesta de frutas no chão. À medida que Piatã vai ajudando a recolher as frutas caídas, a aura esverdeada das pessoas ao redor vai enfraquecendo.

Restaurante

Posto Médico

DICA DE MESTRAGEM

Eis aqui mais uma situação de *ilusão* de escolha! Caso as crianças decidam falar com o *ent* ou ir ao posto médico, no meio do caminho elas devem encontrar Piatã (a criança ajudada no início da aventura), que por sua vez, deve conduzi-las para o restaurante: “Que bom que encontrei vocês! Como se mostraram muito gentis comigo, acredito que possam me ajudar novamente. O restaurante onde sou voluntário está um caos e preciso de ajuda urgente!”. Fique à vontade para utilizar sentenças que possam convencer as crianças a irem ao restaurante. Caso decidam ir ao restaurante logo de cara, narre que elas encontram Piatã no caminho e o mesmo se oferece para acompanhá-las até lá.

Enquanto se deslocam para o restaurante, Piatã, com um tom divertido, mas preocupado, diz: “Âhn, e o que estão achando da experiência de serem observados?” e aponta com a cabeça para o *ent*. Vocês olham e identificam um brilho vindo do meio do peito da árvore falante, que, por conta dos raios de luz, parece estar piscando (o raio de luz bate e ele fica mais forte, o raio de luz sai e ele fica mais fraco).

Piatã então completa: “Eu consegui descobrir algumas coisas sobre o *ent*”. Antes de falar qualquer outra coisa, a criança para e decide ajudar uma senhora que derrubou, sem querer, uma

“Bom, como eu ia dizendo, descobri algumas informações sobre o grandão ali. Ele se chama Ibira e é esperto o suficiente para lançar feitiços (esperto para uma árvore, claro). Ele apareceu na cidade como uma mudinha (do tamanho do Baby Groot de Guardiões da Galáxia), com uma pedra preciosa. Mas com o passar dos dias foi crescendo, crescendo, até ficar aquela monstruosidade ali. As pessoas têm ficado cada vez mais egoístas desde que ele chegou por aqui.” E de repente a voz de Piatã se transformou em um sussurro e ela ficou triste.

O melhor tempero é a fome: o Restaurante Churrassic Park

Chegando ao restaurante vocês escutam as pessoas reclamando “Como assim vocês não vão mais cozinhar nada?”, “Querem nos matar de fome?”, “Vocês não podem fazer isso!”, “Cozinhem logo!”, etc. O que será que está acontecendo aqui?

LEMBRETE AO MESTRE

Perguntas provocadoras como essa possibilitam que as crianças possam a interagir entre si, trocando deduções ou que se decidam por pedir informações. Essas habilidades de comunicação são importantes e estão relacionadas aos comportamentos-alvo a serem desenvolvidos com esse material. Ou seja, é importante ar espaço para que isso aconteça, sem esquecer dos objetivos do jogo e da necessidade de imersão na aventura.

Apesar do caos, os donos do restaurante estão sentados muito tranquilamente em uma das mesas e decididos a não mais cozinhar. A aura envolta de suas cabeças é de um verde muito, muito escuro. Um pouco atrás deles está a cozinha e é

Capítulo 3: Cidade da Harmonia

SITUAÇÃO DE CONTINGÊNCIA PLANEJADA

O objetivo da situação a seguir é que as crianças se ofereçam para preparar as refeições.

Uma vez que elas tenham se disposto a ajudar, você deve explicar que os próprios passos serão decididos através da rolagem de dados, tal como orientado abaixo.

1) Ao chegarem na cozinha, os ingredientes encontrados são ideais para o preparo de uma sopa.

Sendo assim, as crianças devem jogar 1d10s (em ordem alfabética) e a soma dos resultados os leva a completar uma etapa necessária para conclusão da tarefa de ajudar no restaurante.

Os pontos serão acumulativos e a tarefa de ajuda é dividida em 4 etapas.

1.1) Soma dos resultados ≥ 10 = conseguem cortar todos os ingredientes (macarrão, cenoura, beterraba, batata, frango, ervas).

1.2) Soma dos resultados ≥ 20 = conseguem colocar os ingredientes para cozinhar e fazer a sopa.

1.3) Soma dos resultados ≥ 30 = conseguem se dividir para servir os pratos.

1.4) Soma dos resultados ≥ 40 = começam a recolher os pratos e levá-los de volta à cozinha.

1.5) Soma dos resultados ≥ 50 = começam a lavar e organizar os pratos e a cozinha.

LEMBRETE AO MESTRE

Mestre, ao receberem sua porção de sopa de legumes e frango, os moradores

da floresta devem agradecer: “Obrigada/o”, “Que gentil da parte de vocês”, etc. À medida que as pessoas vão sendo alimentadas, a aura ao redor delas (e dos donos do restaurante) vai ficando mais clara.

Além de receber os agradecimentos de quem estava ansioso por uma refeição, os donos do restaurante decidem agradecer entregando marmitas com sopa para vocês: “Bom, não sabíamos como agradecer então separamos um pouco de sopa para que vocês possam comer agora e uma outra porção para levarem de viagem”.

LEMBRETE AO MESTRE

A sopa em questão será útil para derrotar o monstro e deverá ser utilizada em conjunto com o Elixir Benevolente que deverão ganhar ao ajudar a médica Maya no posto médico.

Agora que as pessoas estão todas devidamente alimentadas e sem a terrível aura verde que as deixa amarguradas, vocês podem seguir caminho.

DICA DE MESTRAGEM

Caso as crianças, decidam ir atrás do *ent*, você pode lembrá-las que ainda há pessoas que precisam de ajuda (no posto médico)!

Posto Médico: curando quem precisa

Ao chegar no posto médico vocês escutam uma confusão de vozes vinda do local onde são realizados os atendimentos.

- “Hoje eu não vou atender ninguém! Não quero!”, diz uma voz feminina.

- “Mas Dr^a., meu filho está com muita febre. Você precisa examiná-lo!”, implora quem parece ser o pai de uma criança.

- “Podem ir todos embora!”, a voz feminina decreta apesar do pedido.

Na porta do posto médico, está uma mulher de mais ou menos 45 anos, com um estetoscópio ao redor do pescoço (estetoscópio é aquele negócio que os médicos usam para escutar o nosso coração). A aura esverdeada próximo a ela é tão forte que vocês poderiam facilmente confundi-la com a Mulher-Hulk. E aí, o que vocês querem fazer?

SITUAÇÃO DE CONTINGÊNCIA PLANEJADA

A médica se chama Maya e está extremamente mal-humorada devido ao pior acontecimento da sua vida: as pessoas agora vivem pensando apenas no próprio umbigo. Como que envenenada por tamanho egoísmo, Maya decidiu não mais cuidar dos doentes. O estopim foi encontrar o posto médico completamente bagunçado e não ter recebido oferta de ajuda.

1) Caso as crianças se ofereçam para ajudar organizando a bagunça, a aura de Maya vai ficando mais clara (primeiro verde claro, depois esbranquiçada, depois some) e ela aos poucos atende quem precisa: o menino que está com febre, um senhor que machucou o dedo, um homem que está com dor, uma menina com bastante tosse, etc.

1.1) Utilizando uma rolagem de dados (1d6), as crianças ajudam Maya a encontrar os itens necessários.

– O primeiro jogador a conseguir d6= 1, entrega a Maya um termômetro

– O primeiro jogador a conseguir d6=2, entrega a Maya um antitérmico

– O primeiro jogador a conseguir d6=3, entrega a Maya um analgésico

– O primeiro jogador a conseguir d6=4, entrega a Maya um spray para ferimentos

– O primeiro jogador a conseguir d6=5, entrega a Maya um adesivo para machucado

– O primeiro jogador a conseguir d6=6, entrega a Maya um xarope para tosse

1.2) Consequência por ajudar: Maya lhes entrega um frasco repleto de um líquido poderosíssimo – o Elixir Benevolente.

Caso consumido, o elixir é capaz de amolecer como manteiga até o coração mais duro.

2) Crianças não ajudam: a aura vai tomando conta delas também (primeiro esbranquiçada, depois cada vez mais verde), junto com um sentimento de raiva. Bagunçam ainda mais o local, ao invés de arrumá-lo.

Ao mesmo tempo, escutam comentários vindos de fora “Olhem só! Parece que a árvore falante está ficando mais alta e mais forte!”

Bom, parece que vocês finalmente conseguiram colocar um pouco de ordem no local. Qual o próximo passo?

Descobrimo que árvores falam

Ao chegar perto do ent, vocês percebem que as folhas e frutos antes vivíssimos e cheios de cor, agora possuem um aspecto gasto e sem graça, como se algo tivesse feito a árvore gigante perder um pouco das suas forças. “Ora, ora, se não temos aqui um grupo de crianças enxeridas! O que vocês querem?”, diz a árvore falante. Antes que vocês possam responder, o ent fareja o ar, “Hmmm, que cheirinho delicioso de comida! De onde será que está vindo? Estou com taaaanta fome!”.

Capítulo 3: Cidade da Harmonia

SITUAÇÃO DE CONTINGÊNCIA PLANEJADA

A surpreendente árvore falante se chama Ibira e, como já expressou, está morrendo de fome. Para derrotá-lo, com base nos objetivos do jogo, as crianças devem oferecer ao *ent* a sopa embebida do Elixir Benevolente, sem que Ibira descubra.

- 1) Caso as crianças decidam lutar com Ibira: o monstro consegue formar rapidamente um escudo com seus galhos de madeira e defende-se contra todo e qualquer tipo de ataque. Apesar de sua destreza, o estômago do monstro ronca mais e mais alto, enquanto ele reclama que está “com muita, muita, muita fome”.
- 2) Caso as crianças decidam entregar a Ibira apenas a sopa: o monstro se surpreende com a gentileza, mas depois ri sarcasticamente do gesto.
- 3) Caso as crianças decidam entregar a Ibira apenas o elixir: o monstro sabiamente entende que é uma armadilha e se recusa a beber o líquido poderoso

LEMBRETE AO MESTRE

Se as crianças insistirem em engajar-se nas opções de ação 1, 2 e/ou 3, a NPC Tainara pode aparecer e dar a eles uma dica “Parem! Ele está ficando mais forte! Deve haver outro caminho!”/“Esse não é o caminho! Vocês devem tentar outra coisa! Lembrem dos itens que vocês receberam!” (ou qualquer outra dica que leve as opções de ação 4 e 5).

SITUAÇÃO DE CONTINGÊNCIA PLANEJADA

- 4) Caso as crianças decidam entregar a sopa embebida de elixir a Ibira: a fome é tão grande que o monstro decide aceitar a gentileza, emocionado pelo gesto das crianças. “Não acredito que vocês estão sendo legais comigo! Muito obrigado!”.
- À medida que agradece às crianças, o *ent* vai perdendo frutos, folhas, galhos, e o que era uma árvore monstruosa e assustadora, vai se transformando aos poucos em um menino franzino de cabelos encaracolados, pele negra e olhos cor de mel. Em suas mãos, estão uma pedra preciosa e algumas sementes.

BACKGROUND DA CENA

O jovem se chama Rudá e sua última lembrança é de um amigo ter negado seu pedido de ajuda para guardar alguns brinquedos, o que o deixou magoado e com muita raiva.

Isso aconteceu no mesmo dia em que a nuvem escura tomou conta de todo o Reino dos Sonhadores.

Com a ajuda das crianças, Rudá se lembrou de como é reconfortante receber a gentileza de outras pessoas num momento de necessidade.

Com a Joia da Gentileza recuperada e o monstro derrotado (ou melhor, com uma criança recuperada) vocês seguem de volta para a Taverna Raio de Tupã onde as pessoas estão em festa!

Muitos habitantes se abraçam e comemoram.

Tainara e Cauã se aproximam e os abraçam calorosamente: “Obrigada por tudo que fizeram por mim e pelos outros moradores da cidade! Mesmo não nos conhecendo muito bem, vocês não hesitaram em nos ajudar”, diz Tainara. Então, Cauã, toma a frente para comentar: “Infelizmente, por conta da desordem que se instalou na cidade nas últimas semanas, não temos bens materiais valiosos para lhes oferecer. Mas quero que saibam que vocês têm por aqui amigos fiéis e tenho certeza de que nenhuma moeda ou tesouro poderá substituir isso!”.

Embora vocês não recebam ouro ou prata, os habitantes da Cidade da Harmonia se esforçaram para conseguir ajudá-los com descanso, suprimentos e transporte para a próxima cidade. Tainara os oferece alimentação e hospedagem gratuitamente para que consigam descansar e se recuperar depois de tantos desafios enfrentados. No dia seguinte, antes de partirem, vocês recebem uma pequena sacola cheia de lembas élficas, uma iguaria clássica que, apesar de simples, consegue devolver sua disposição rapidamente. Além disso, vocês também recebem cantis de água e cavalos.

Descansados e com os suprimentos reabastecidos, vocês se despedem de Tainara, Cauã e do restante dos moradores para seguir rumo à Cidade da Palavra Gentil.

DICA DE MESTRAGEM

A origem das lembas élficas são atribuídas ao rei da fantasia, J.R.R. Tolkien.

As lembas, também conhecidas como pães de viagem élficos, são feitas de pão enrolado cuidadosamente em folhas e são utilizadas principalmente como suprimento para grandes viagens.

Capítulo 4: Cidade da Palavra Gentil

Os desafios que vocês enfrentaram até aqui não foram fáceis, mas vocês têm se saído muito bem! Agora vocês estão a caminho da Cidade da Palavra Gentil.

Antes de avistarem qualquer sinal de vida ou civilização, vocês conseguem vislumbrar o soberano Vulcão Kazan. Ao longe, ele parece estar pintado na paisagem. Visto mais de perto, o Vulcão Kazan é de tirar o fôlego. Coberto de nuvens escuras que não nos deixam enxergar com precisão seu cume (topo), constantemente o vulcão expele pequenas explosões de lava junto com fumaça preta.

Apesar do imponente, e por vezes assustador, Vulcão Kazan, a Cidade da Palavra Gentil aparenta ser acolhedora, com suas várias casinhas coloridas, que contrastam com as cores do vulcão (marrom, branco e cinza). Antes de chegar até as casinhas, uma barraca de jogos chama a atenção. Algumas pessoas próximas à barraca parecem estar se divertindo bastante.

Nem tudo é obstáculo

Vocês se aproximam e percebem que um casal está responsável por conduzir as brincadeiras. Existem 2 tipos de jogos diferentes: o jogo da argola e o jogo de pesca. A mulher está organizando os jogos (quem joga, quando joga, o que joga) e o homem está responsável por coletar os pagamentos e entregar as fichas. Duas fichas valem 1 moeda e cada ficha dá o direito de jogar uma vez.

HORA DO DESAFIO

1) Jogo da Argola = Vocês devem jogar 1d10 para tentar acertar a argola dentro dos pinos.

Quanto mais longe vocês estiverem da argola acertada, melhor vai ser o prêmio.

- Jogam o d10

- 1 ou 2 = falham e não ganham nada.

- 3 – 8 = acertam o alvo e ganham uma bugiganga (um chaveiro na forma de árvore)

- 9 ou 10 = ganham uma luva feita artesanalmente do cipó da Floresta Sagrada

e que muda de cor de acordo com o horário do dia: pela manhã é azul, à tarde é laranja e à noite é preta.

2) Jogo da Pesca = Vocês devem jogar um anzol com imã na ponta para tentar pescar um peixe. Cada cor de peixe tem um prêmio diferente.

- Jogam o d10

- 1 ou 2 = falham e não ganham nada (peixe verde)

- 3 – 8 = pescam o peixe (azul) e ganham um bracelete feito de madeira com os escritos – lembrança da Cidade da Palavra Gentil

- 9 ou 10 = pescam o peixe (vermelho) e ganham uma elegante capa verde com os detalhes em dourado.

Como tudo o que é bom dura pouco, está na hora de vocês pegarem seus prêmios e seguirem viagem.

Cidade da Palavra Gentil

Apesar de ser dia, as nuvens que cobrem a cidade e o vulcão deixaram a cidade sombria. Enquanto vocês andam, percebem que em todos os pontos da cidade o poderoso vulcão consegue ser visto e ouvido – o som das erupções é tão forte que chega a dar arrepios. No meio das casinhas, dois locais se destacam: uma taverna feita de tijolos cinzas como pó de fumaça e uma caverna de pedras escuras de origem natural. Um cheiro delicioso de comida chega até vocês e faz com que seus estômagos ronquem tão alto quanto o barulho do vulcão! Aparentemente, o cheiro vem de dentro da caverna.

LEMBRETE AO MESTRE

Caso escolham ir primeiro à taverna,

Capítulo 4: Cidade da Palavra Gentil

lembre-os que estão cansados, mas também estão com bastante fome. O mais adequado seria alimentar-se primeiro para então repousar.

LEMBRETE AO MESTRE

Como já foi dito anteriormente, caso as crianças emitam qualquer habilidade já ensinada (cumprimentar ou oferecer ajuda), tal comportamento desse ser devidamente consequenciado. Na cidade em questão, a consequência é o barulho do vulcão diminuir.

A Caverna do Morcego de Fogo

A Caverna do Morcego de Fogo parece a boca de um vilão. Como se houvesse brotado do chão por conta própria como forma de revolta contra o padrão das casinhas. Ao adentrarem na caverna, vocês percebem que a luz do ambiente é natural e vem ou da entrada da caverna ou de pequenos buracos no teto. Existem algumas mesas dispostas no ambiente e o lugar está completamente lotado. Mas, por sorte, uma dessas mesas está vaga. No balcão principal está um homem com um crachá escrito “Bruto Whey”. O que vocês querem fazer?

DICA DE MESTRAGEM

Caso as crianças não consigam pensar em ações possíveis ou não consigam chegar a um acordo sobre o que fazer, você pode tomar a frente e utilizar o NPC Bruto Whey para auxiliar as crianças e levá-las até a mesa disponível.

Vocês se sentam em uma das mesas e logo em seguida veem uma garçonete com pele escamosa, um par de chifres e rabo, sair de uma portinha carregando uma bandeja repleta de comida. Imediatamente seus estômagos tornam a roncar em sincronia, como se fossem uma banda – parece que a fome apertou com tudo.

BACKGROUND DA CENA

A garçonete se chama Resu e é um tiefling (meio humano, meio dragão). Caso cumprimentem ela corretamente, devem ganhar um petisco de presente (porção de batata, dadinhos de queijo coalho com mel, milk-shake, etc).

Já sobre os pedidos: o cardápio é livre, ou seja, as crianças podem escolher qualquer coisa que quiserem e possam pagar. Tal situação é importante por possivelmente ser análoga a experiências cotidianas das crianças. Atente-se a Jesse detalhe na hora de improvisar na interpretação da NPC, ok?

Enquanto vocês esperam o pedido, uma conversa ao lado chama a atenção. Uma moça começa a falar sinceramente feliz:

DICA DE MESTRAGEM

É a sua interpretação e narrativa que vai transportar a imaginação das crianças para o que está acontecendo durante a aventura. A situação a seguir requer que você se entregue de corpo e alma ao ofício da mestragem, Vai lá e arrasa!

– Ártemis, eu adorei a sua roupa! Ela está tão HORRÍVEL! – Os olhos da moça ganham cor de fogo ao falar a última palavra, mas logo após aparece em seu rosto uma expressão de confusão

Capítulo 4: Cidade da Palavra Gentil

e dúvida. Ela tenta novamente: – Desculpa, eu não quis dizer isso! Na verdade, eu achei o seu vestido FEIO! – Ao falar a FEIO, os seus olhos voltam a ganhar a cor de fogo. Por coincidência ou não, o barulho do vulcão parece mais alto e amedrontador nesse momento.

Pouco tempo depois, Resu, a garçonete, vai trazendo o pedido de cada um de vocês! A comida chegou rapidinho e está uma delícia! Ao ver que todos acabaram de comer, a garçonete se aproxima e pergunta com olhos ansiosos: – E então? Gostaram? (Dar espaço para que as crianças respondam).

DICA DE MESTRAGEM

Você pode ir além do que está previsto na narrativa e descrever com maiores detalhes a entrega dos pratos. Também pode ser bacana pedir às crianças que descrevam o que elas mais gostaram do prato. Para que isso aconteça você deve levar em consideração o repertório das crianças, sua habilidade de improviso, os objetivos da aventura, etc.

Ao elogiarem a comida, os olhos de Resu se enchem com lágrimas de emoção e ela exclama: – “Obrigada! Estou tão feliz por ter escutado isso! Outra coisa interessante, é que o barulho do vulcão parece ter diminuído. Hã, que coisa, não?”

Vocês pagam a Resu e enquanto ela traz a conta, outra conversa chama a atenção: – Mãezinha, esse é o meu lugar favorito da cidade! Essa sopa está perrr.... perrrf... PÉSSIMA! – E os olhos de uma garotinha ganham chamas vermelhas cor de fogo. E mais uma vez as erupções do vulcão parecem ganhar força.

Ao sair da Caverna do Morcego de Fogo vocês se dão conta que o tempo passou rápido demais, já é noite e vocês precisam encontrar um lugar para, finalmente, dormir. Que lugar poderia ser esse?

Dormindo nas nuvens (ou no quase isso)

A primeira coisa que chama atenção na Taverna do Sossego do Lobo é o seu teto alto repleto de luminárias de cristal. As mesas e cadeiras

presentes no local são feitas de pedra vulcânica. Metade dos lugares já está ocupado por pessoas conversando enquanto bebem chá ou comem bolachas. No balcão principal encontra-se uma jovem com um crachá escrito “Aizu”, com o semblante triste e desanimado. O que vocês vão fazer?

DICA DE MESTRAGEM

O ideal é que nessa situação as crianças se prontifiquem para falar com Aizu – se apresentem, puxem assunto e tentem descobrir o que aconteceu para deixá-la tão triste. Para além dessa interação, as crianças devem solicitar um local para passar a noite.

BACKGROUND DA CENA

Aizu trabalha como gerente da taverna há quase um ano. Quando começou no emprego, viajantes de todo o reino comentavam diariamente com ela sobre quão encantadora era a cidade!

Há pouco tempo todos adoravam esse lugar, mas tudo mudou de repente.

Aizu notou que isso vem acontecendo desde quando o vulcão entrou em atividade. Depois da conversa inicial, Aizu parece estranhar e ficar curiosa com o motivo pelo qual as crianças estão na cidade – “Bom, já falei bastante (risos). O que vocês estão fazendo por aqui?

Não lembro de já termos nos encontrado por aí”.

Enquanto vocês estão aguardando Aizu voltar, vocês veem um casal de jovens brigando na mesa ao lado: – Como assim você me acha CHATA? – Diz a mulher com lágrimas nos olhos. – Você sempre foi tão carinh... carinhos... ESTÚPIDO comigo! – Ao maldizer seu companheiro, os olhos

Capítulo 4: Cidade da Palavra Gentil

da mulher se acenderam em chama vermelho-fogo como aconteceu com as pessoas no restaurante e o vulcão parece rir enquanto expele lava a todo vapor.

Pouco tempo depois, Aizu chega com boas notícias: – Consegui o melhor quarto do estabelecimento para vocês! Venham!

O quarto é realmente muito bonito, é espaçoso, a cama é fofinha e confortável, os lençóis têm estampa de nuvem estão limpos e cheirosos. É um lugar muito aconchegante e vocês se sentem muito bem por estarem lá.

SITUAÇÃO DE CONTINGÊNCIA PLANEJADA

Se elogiarem o quarto, Aizu os elogia de volta –

“Vocês são muito gentis!”/

“Vocês são muito educados!”/”

Adorei conhecer vocês. São ótimos hóspedes”,

etc. Dessa forma, o vulcão parece

sossegar junto com a gerente e vai ficando cada

vez mais silencioso. Caso não elogiem o

quarto, Aizu pode perguntar: – “E então?

O que vocês acharam?” Vocês têm uma ótima

noite de sono e acordam revigorados,

como há muito tempo não se sentiam. Alguém

bate na porta e é Aizu carregando consigo uma enorme bandeja com itens para café da manhã:

café, achocolatado, suco, chá, pão,

queijo assado, bolo salgado, bolo doce, laranja,

melancia, melão e tangerina. Vocês podem

montar um café da manhã com até 5 itens.

DICA DE MESTRAGEM

Aqui está mais um momento de interação com o NPC. Aqui as crianças vão precisar emitir comportamentos importantes como escolher um item e fazer um pedido.

Contexto que se assemelha às vivências em ambiente natural.

Bom, vocês dormiram bem e comeram muito bem, e por conta disso, estão muito felizes. Quando terminam, Aizu vem recolher a bandeja e fica aguardando ansiosa alguma coisa, como se esperasse algum comentário (dar espaço para as crianças possam tecer elogios sobre o quarto e a comida).

– Fico tão contente que gostaram, que vou agradecê-los em forma de favor. Lux, a feiticeira da cidade, tem estudado o vulcão há anos e talvez saiba explicar se esse caos todo tem a ver com o comportamento estranho do vulcão. Ela mora nos limites da cidade, numa casa de tijolos vermelhos como fogo.

A Casa da Feiticeira Lux

A caminho da casa de Lux, a feiticeira, vocês olham para a borda do vulcão e percebem algo se movendo, como que caminhando. Mas como isso é possível? Existe algum ser desse mundo que conseguiria andar tão perto do vulcão? Olhando um pouquinho melhor, vocês também conseguem enxergar uma construção que desperta curiosidade. O que será que faz uma casinha na boca de um vulcão? Alguém mora lá?

DICA DE MESTRAGEM

Frente a essas perguntas as crianças podem começar a conversar entre si sobre as possibilidades. Se acontecer, ótimo!

Caso não aconteça, você pode seguir narrando a aventura.

Após alguns minutos de caminhada, afastando-se das casinhas da cidade, vocês chegam à casa de Lux. Chegando mais perto, conseguem perceber que a porta está aberta.

BACKGROUND DA CENA

Lux está presa em um outro cômodo, no final da sala de estar. A feiticeira usou um feitiço para consertar a fechadura,

Capítulo 4: Cidade da Palavra Gentil

mas algo deu errado, e o feitiço, na verdade, fez com que Lux ficasse completamente paralisada. Apesar disso, ela consegue comunicar-se telepaticamente. Depois de tentar vários feitiços, Lux percebeu que apenas um feitiço específico poderá libertá-la. Tal feitiço encontra-se num pergaminho cor de fogo envolto em uma fita preta que está num baú ao lado da cama de Lux (as crianças devem então ajudá-la com isso).

Ao ser libertada, Lux agradece energicamente e fica curiosa a respeito dos motivos para eles estarem ali.

Lux parece escutar com mais atenção quando vocês comentam sobre a casinha na boca do vulcão – que na verdade é um templo – e sobre a forma em movimento que perceberam.

A feiticeira explica que os seus estudos a levaram a crer na existência de um monstro que tem feito as pessoas ficarem más umas com as outras e que tem procurado feitiços desde então para tentar derrotá-lo, mas não encontrou nenhum e não sabe mais o que fazer. “Se as coisas continuarem assim, não sei o que será de nós! Vamos todos ficar amargos como jiló, falando apenas maldades uns para os outros. Estamos perdidos! Se ao menos alguém pudesse nos ajudar!”

LEMBRETE AO MESTRE

Eis aqui mais uma situação na qual as crianças devem oferecer ajuda!

Foca no imprevisto para alcançar esse objetivo!

Como recompensa pela sua bondade e coragem, Lux resolve entregar a eles um bilhete mágico que pode ajudá-los em um momento de dúvida (narrar a mensagem escrita na voz e com os trejeitos de Lux): GENTILEZA GERA GENTILEZA.

Munidos de muita coragem, vocês seguem para o Templo da Deusa Kami.

O templo da Deusa Kami

A temperatura vai aumentando medida que vocês vão se aproximando do templo e da boca do vulcão. Quando finalmente alcançam o Templo da Deusa Kami, vocês estão molhados de suor, tanto por conta do cansaço quanto por conta do calor. Sentado distraidamente nas escadarias do templo enquanto brinca com uma joia nas mãos, está um ciclope muito... elegante.

BACKGROUND DA CENA

Vulcano, o ciclope, parece fugir totalmente do estereótipo desses seres mitológicos. Ele está vestido de smoking, com uma postura invejável e sem uma gota de suor no rosto, mesmo tão próximo ao ardente vulcão. Embora a presença das crianças o tenha surpreendido de início, ele os ignora em seguida e parece falar – reclamar, na verdade – sozinho. Desanimado, ele solta lamentos de forma muito... triste. (Fui ignorado por tanto tempo, mesmo sendo gentil com os outros. Ninguém reconhece as coisas que faço, parecem não gostar. É melhor eu ficar sozinho mesmo, sem ninguém por perto.). Vulcano, diferente do que se

Capítulo 4: Cidade da Palavra Gentil

espera que faça um monstro, está chateado. Sempre que ele solta um comentário negativo sobre si, o bilhete de Lux parece querer ganhar vida no bolso da criança que o carrega.

SITUAÇÃO DE CONTINGÊNCIA PLANEJADA

Mestre, para que consigam recuperar a joia e ajudar os habitantes da cidade, as crianças devem se aproximar de Vulcano de forma a elogiá-lo. Caso o façam espontaneamente, o barulho do vulcão vai diminuindo ao mesmo tempo em que o ciclope se transforma em um jovem adolescente muito simpático e doce. Caso não o façam espontaneamente, você pode lembrá-los tanto do bilhete de Lux quanto do que aconteceu na cidade quando as crianças foram gentis com as pessoas. Depois de ser acolhido pelas crianças, o jovem resolve voltar à cidade para tentar conversar com as pessoas que o magoaram e resolver esse conflito. Concomitantemente a isso, a atividade do vulcão cessa e ele volta a ficar inativo.

seguir viagem pois a aventura ainda está pela metade. Depois de um fim de semana inteiro de descanso, vocês têm de partir para a próxima cidade. Como forma de retribuir o que vocês fizeram, os habitantes da Cidade da Palavra Gentil os oferecem um barco seguro e confortável, e muitos suprimentos de viagem (boa comida, muita água, sucos variados, algumas guloseimas, etc) para que vocês possam chegar da melhor forma até a Cidade do Bom Amigo.

Com o coração acalentado pela sensação de dever cumprido, vocês sobem a bordo do barco e viajam mar adentro.

Por fim, o jovem entrega distraidamente a Joia da Comunicação nas mãos das crianças e se afasta do Templo da Deusa Kami em direção a cidade, “Vamos voltar juntos para a cidade? Preciso resolver alguns assuntos pendentes e dessa vez da forma correta”. Ao retornarem à Cidade da Palavra Gentil, vocês são recebidos com muitos pedidos de agradecimentos e claro, muitos elogios “Obrigada por terem nos ajudado! Vocês foram tão solícitos!”, “Que corajosos!”, “Vocês foram tão legais conosco!”. Passados os momentos de agradecimento, vocês precisam descansar para

Capítulo 5: Cidade do Bom Amigo

A viagem de barco até a Cidade do Bom Amigo durou aproximadamente 3 dias. Localizada nas Montanhas da Neve Azul, é uma cidade predominantemente povoada por magos. Quando os primeiros habitantes chegaram à Cidade do Bom Amigo, eles começaram a estudar magia para sobreviver ao rigoroso clima da região. Aqui as casas e outras construções da cidade são feitas de pedras grossas e madeiras firmes para que as pessoas consigam se proteger do frio intenso. Mas também existem casas feitas totalmente de gelo. Tanto as casas de pedra e madeira quanto as casas de gelo são protegidas do frio através da magia.

Já é quase noite quando vocês finalmente desembarcam no Porto de Niflheim, ficando imediatamente admirados com as extraordinárias Montanhas da Neve Azul que mais parecem um grande morro feito de açúcar. A Cidade do Bom Amigo encontra-se exatamente por trás das Montanhas da Neve Azul e para chegar até ela vocês precisam ir de teleférico até o topo da montanha para então esquiar até a cidade.

Uma aventura de congelar os ossos

Ao chegar no teleférico vocês encontram uma funcionária que parece ser a responsável pelo deslocamento até o topo da montanha. A funcionária tem a pele escura, cachos volumosos e muito bonitos, características que combinam muito bem com seu casaco de neve branco-gelo. Além disso, ela parece ser beeeem pequena (+/- 1,20 de altura) para uma mulher adulta

BACKGROUND DA CENA

A funcionária se chama Hel, é uma halfling, tem aproximadamente 21 anos e trabalha no teleférico há pouco meses. Além de facilitar o transporte de pessoas (que custa 1 moeda por cada uma), Hel também é responsável pelo transporte de itens variados até a Cidade do Bom Amigo. No momento, Hel está com uma carga volumosa para mandar enviar à cidade com urgência e encontra-se em um dilema pois o teleférico fecha logo após o pôr do sol e se Hel enviar apenas as

crianças atrasa a carga, mas se enviar apenas a carga, as crianças só poderão embarcar no dia seguinte e devem passar a noite espremidos e desconfortáveis na pequena sala de espera do telégrafo. A solução para escapar dessa situação é cada criança levar uma das caixas consigo.

SITUAÇÃO DE CONTINGÊNCIA PLANEJADA

Nesse momento é esperado que as crianças iniciem uma interação com Hel baseada nas habilidades desenvolvidas anteriormente (se apresentar, perguntar o nome, oferecer ajuda, elogiar, etc.). Caso o façam, podem conseguir i) subir sem pagar taxa; ou ii) podem ganhar uma poção mágica que os aquece por um tempo. Dê uma atenção especial à habilidade de oferecer ajuda à Hel pois é peça chave da melhor resolução do dilema trazido no background mais recente.

Se as crianças não forem prestativas espontaneamente, você pode interpretar a NPC de forma a dar dicas disfarçadas sobre o ajuda que Hel pode receber.

Dessa forma, vocês finalmente podem pegar o teleférico que leva em direção à Cidade do Bom Amigo.

HORA DO DESAFIO

Devem jogar um d10 para descobrir se acertaram ou não subir no banquinho do telégrafo.
 $\times d10 = 1\sim3$

Capítulo 5: Cidade do Bom Amigo

castanhas, chocolate com creme de avelã, etc. O que vocês querem fazer?

- Primeira vez: Não consegue e passa a tentativa para o próximo.
- Segunda vez: Caso também não consiga, pode rolar um dado novamente.
- Terceira vez: Caso não consiga tirar um número maior (>3), recebe ajuda da Hel.

×

$$\times d10 = 4\sim7$$

- Consegue subir com algum esforço e quase perde a caixa.

$$\times d10 = 8\sim9$$

- Consegue subir com facilidade, apesar do peso da caixa.

$$\times d10 = 10$$

- Sobe no banquinho do telégrafo com um duplo salto mortal para trás como se isso fosse a coisa mais fácil do mundo

Bom, depois de (serem gentis e ajudar Hel com o transporte das caixas/passar uma noite desconfortável na sala de espera do teleférico), vocês chegam à Cidade do Bom Amigo. O local parece ter saído diretamente de uma história de Natal. Repleta de casas feitas de pedra vermelha e madeira ou simplesmente de gelo, bem iluminadas, distribuídas entre pinheiros e neve. Vocês então são atraídos por um cheiro doce delicioso.

Estalagem do Klaus

O cheiro está vindo diretamente do que parece ser uma pousada. Ao passar pelas enormes portas de carvalho da entrada, vocês se deparam com um salão lotado de humanos muito pequenos e parecidos com Hell. Eles se tratam, na verdade, de halflings, que são como seres humanos baixinhos e com orelhas levemente pontudas. No fundo do lugar, encontra-se no balcão um senhor, já velhinho, com cabelos e barba branca, mas com muita energia. Diferente de todas as outras pessoas naquele lugar, ele mede aproximadamente 2 metros de altura (ou seja, ele é muito alto!), tem bochechas coradas e rechonchudas e está vestindo um casaco xadrez vermelho e uma camisa branca. Na parede atrás do balcão está uma máquina de chocolate quente com diversos sabores: chocolate ao leite, chocolate amargo, chocolate branco, chocolate com

BACKGROUND DA CENA

O senhor se chama Klaus e é o dono da pousada. É um humano mago e foi um dos primeiros habitantes da Cidade do Bom Amigo. Gosta muito de receber as pessoas em sua pousada e conversar com elas. Contudo, desde que uma nuvem escura passou a pairar sobre a cidade, as pessoas têm conversado cada vez menos entre si.

Como resultado, elas começaram a perder a cor. Isso mesmo, perder a cor. Primeiro elas adquirem uma tonalidade azul-claro, depois cinza, até que finalmente começam a ficar etéreas (transparentes).

Klaus vem se esforçando bastante para voltar a conversar com as pessoas, mas não têm tido muito sucesso. Atualmente seus braços e pernas encontram-se azuis-claros.

SITUAÇÃO DE CONTINGÊNCIA PLANEJADA

Nesse momento é esperado que as crianças iniciem uma interação com Klaus baseada em habilidades desenvolvidas anteriormente (se apresentar, perguntar o nome, oferecer ajuda, elogiar, etc.). Caso o façam, ganham um chocolate quente de graça.

LEMBRETE AO MESTRE

Depois da interação inicial,

Capítulo 5: Cidade do Bom Amigo

Klaus deve levá-los até uma mesa e anotar seus pedidos. Durante o pedido e a entrega dos chocolates quentes, a interação entre as crianças e Klaus é por conta do mestre.

Depois de finalmente saciarem sua vontade de chocolate, vocês começam a prestar atenção no ambiente ao redor. Apesar de cheio, o lugar é um tanto silencioso. Vocês percebem então que as pessoas estão com cores diferentes: algumas estão quase completamente azuis, outras estão cinzas e outras parecem estar ficando transparentes! Na mesa ao lado, uma criança que parece estar ficando azul-claro, está sentada sozinha. O que vocês querem fazer?

LEMBRETE AO MESTRE

Aqui é desejável que haja interação entre os jogadores e a criança da mesa ao lado. Caso não aconteça de primeiro momento, você deve dar outras pistas como por exemplo “ela está olhando constantemente para vocês como se quisesse comunicar algo” ou dicas mais diretas como “O que acham de conversar com a criança ao lado? Ela parece estar precisando de um ombro amigo”.

BACKGROUND DA CENA

A criança se chama Sofi, tem 9 anos e mora com os pais na casa ao lado da Estalagem de Klaus. Todos os dias ela vem até a estalagem para tomar um

sabor de chocolate quente diferente. No final da conversa, Sofi agradece a interação: “Obrigada por terem conversado comigo! Eu senti tanta falta disso!”

LEMBRETE AO MESTRE

A Cidade do Bom Amigo será repleta de situações nas quais as crianças devem interagir com os NPCs de forma a iniciar e manter conversação. Sendo assim, à medida em que as crianças forem perguntando sobre a vida das pessoas, elas vão voltando às suas tonalidades de pele normais (branca, parda, preta).

Por fim, o cansaço da viagem parece pesar e vocês precisam recuperar as energias. Por sorte, Klaus aparece alguns instantes depois e os acompanha até um dos quartos confortáveis da pousada, onde vocês conseguem tomar banho, se organizar, se distrair e dormir tranquilamente até a manhã seguinte.

...

Ao acordarem vocês resolvem dar uma volta para conhecer a cidade e percebem que o mesmo fenômeno que aconteceu com as pessoas na estalagem também está acontecendo no resto da cidade: apesar de cheia dos pequenos halflings, a cidade está silenciosa demais, falta alguma coisa, falta o calor das conversas! Aqui as pessoas também estão azuis-claros, cinzas ou transparentes. De onde vocês estão, conseguem enxergar dois lugares frequentados aparentemente apenas por outras crianças: de um lado a Escola Secundária Urso Polar, do outro lado o Laboratório Ratos Glaciais.

DICA DE MESTRAGEM

Caso as crianças, em toda a sua criatividade, queiram explorar um outro local além dos citados, você pode criar barreiras impeditivas: o local para onde querem ir encontra-se fechado, o local está muito cheio e não cabe mais ninguém, o caminho para esse local está bloqueado, etc.

Escola Secundária Urso Polar

Vocês estão resolvendo se aproximar da entrada da escola. Uma professora com cara de preocupada está recebendo os alunos cabisbaixos e calados, como se fossem zumbis. Ao bater o olho em vocês, uma lâmpada parece de acender em sua mente e ela acena animada.

LEMBRETE AO MESTRE

A essa altura do campeonato, digo, do jogo, é esperado que as crianças iniciem uma interação com Freya (a professora) baseada em habilidades desenvolvidas anteriormente (se apresentar, perguntar o nome, oferecer ajuda, elogiar, etc.). Caso não o façam, você pode improvisar e facilitar essa conversa com a NPC: faça Freya se aproximar e se apresentar, puxar assunto, pedir ajuda, etc. É importante lembrar também que à medida em que as interações acontecem, as pessoas vão voltando à sua tonalidade de pele normal.

BACKGROUND DA CENA

A professora é uma halfling chamada Freya que, assim como Klaus, o dono da estalagem, está com as mãos cor de gelo (azul-claro). Seus alunos têm aparência e comportamento semelhante às pessoas que estavam na estalagem.

Antes as crianças eram enérgicas e a professora enfrentava dificuldades para acalmá-los durante a aula, contudo o problema agora é o contrário: eles estão quietos demais! O brilho nos olhos de Freya ao ver os jogadores está relacionado à sua ideia de utilizá-los para despertar o interesse das crianças em interagir com outras pessoas e entre si. Para tanto, Freya primeiramente deve convencer os jogadores a participar da aula. Sua ideia é utilizar uma caixa mágica, repleta de perguntas pessoais, para facilitar a interação entre eles (jogadores e NPCs).

SITUAÇÃO DE CONTINGÊNCIA PLANEJADA

As perguntas e as respostas devem ser alternadas entre os jogadores e os NPCs (alunos). À medida que situações de perguntas e respostas vão acontecendo os alunos (NPCs) vão voltando a cor normal de suas peles e começando a interagir entre si. São exemplos de perguntas que podem ser feitas: qual a sua cor preferida? ; qual o nome do dono da estalagem?; descreva a sua roupa (do personagem); qual o nome da professora?;

Capítulo 5: Cidade do Bom Amigo

qual sua comida favorita?; você gosta mais de calor ou frio?; você acha difícil subir no telégrafo?; etc. Ao final, a sala de Freya começa a ter som de conversas paralelas, um som próprio das salas de aula, e as crianças têm sua tonalidade de pele normal (branca, parda, preta, etc.) de volta. Como sinal de gratidão pela imensa ajuda de vocês, Freya os presenteia com luvas e botas antiaderentes ao gelo.

DICA DE MESTRAGEM

Pode acontecer de as crianças responderem as perguntas com informações verídicas, mas isso não é um problema! Nessa situação, o objetivo do jogo (emissão de comportamentos-alvo) deve prevalecer.

Freya então os convida para conhecer, junto da turma, o Monumento Histórico de Gelo, construído em homenagem aos fundadores da Cidade do Bom Amigo. Contudo, essa visita não pode acontecer imediatamente por dois motivos: primeiro que para encontrar o caminho até o monumento é necessária a Poção da Acessibilidade vinda do laboratório, que está com os lotes com entrega atrasada. Segundo que o Monumento está envolto de uma fumaça escura que surgiu junto com as mudanças no comportamento das pessoas da Cidade do Bom Amigo.

Depois dessas informações, Freya os pergunta “Bom, já que vocês foram tão solícitos, será que não podem ajudar a dissipar essa fumaça? Caso aceitem fazer mais essa gentileza por nós, devo lembrá-los que vocês devem ir ao laboratório antes para pegar a poção”. A professora também comenta que os responsáveis pelo laboratório são sempre excepcionais com seus prazos, ou seja, dessa vez pode ter acontecido algo de diferente que fez com que o atraso dos lotes ocorresse. O que será

que aconteceu? O que vocês querem fazer?

Laboratório dos Ratos Glaciais

Por dentro, o laboratório é repleto de salas de pesquisa. Logo na primeira sala vocês encontram Bori, a professora-cientista responsável pelo local. Aparentemente ela acabou de realizar um experimento que não deu muito certo: a sala está uma completa bagunça. Ao chegarem mais perto, vocês escutam Bori resmungar: - “As pessoas pensam que fazer experimentos é fácil, mas não é não! Elas veem o resultado e deduzem que o caminho foi moleza. Unf! Eu só queria que minha profissão fosse reconhecida e valorizada”. Com as mãos na cabeça, ela completa: “Minha Nossa Senhora das Geadas, como é que vou limpar tudo isso sozinha?”.

LEMBRETE AO MESTRE

Lembre-se que as crianças estão no laboratório em busca de uma Poção de Acessibilidade que possa ajudá-las a chegar até o Monumento Histórico, onde o monstro parece estar. Contudo, nesse momento Bori precisa de ajuda para limpar a sala. Caso não se ofereçam para ajudar espontaneamente, você pode dar pistas implícitas: “Uma ajuda seria tão bem-vinda! Mas quem poderia limpar isso comigo?”, etc.

BACKGROUND DA CENA

Bori é uma renomada cientista que nos últimos dias tem se dedicado com afinco para descobrir o porquê das pessoas estarem perdendo a cor. Apesar de ainda não saber com certeza, até agora todas as evidências têm apontado para a misteriosa fumaça escura que passou a rondar a cidade nas últimas semanas.

Após ajudarem Bori a limpar a sala, ela finalmente se acalma e pergunta o que vocês estão fazendo ali (*dar espaço para que as crianças expliquem e cite a Poção da Acessibilidade – lembre-as se necessário*).

Como agradecimento Bori decide fazer uma Poção da Acessibilidade para cada um de vocês. A cientista senta-se em uma das bancadas da sala e puxa um livro de magia (na verdade, um livro de receitas mágicas). “Crianças, me ajudem também com a poção, por favor! Vou falando o passo a passo do que vocês precisam fazer”. Uma das etapas é muito específica e peculiar: uma pergunta diferente precisa ser respondida para que cada ingrediente ative seu potencial de magia

SITUAÇÃO DE CONTINGÊNCIA PLANEJADA

Receita da Poção da Acessibilidade
Serve até 6 pessoas

Ingredientes

- 2 Penas de fênix
- 3 Folhas de pinheiro selvagem
- 1 floco de neve de 100 anos
- 4 Escamas de dragão

Passo 1: As crianças devem rolar 1d4 e cada resultado alcançado deve ser somado com os anteriores. Ao alcançar uma determinada quantidade de pontos, a última criança a rolar o dado consegue executar umas das ações abaixo:

- 1.1) > 4 – Conseguem pegar os ingredientes
- 1.2) 4~8 – Conseguem levar os ingredientes até a bancada onde está Bori
- 1.3) 8~12 – Conseguem separar as quantidades exatas dos ingredientes
- 1.4) 12~16 – Conseguem pegar os recipientes onde a poção vai ser colocada ao final
- 1.5) 16 < – As crianças podem iniciar o próximo passo

Passo 2: Você deve narrar às crianças que elas finalmente se juntam ao redor de Bori para a segunda etapa da receita. Para que os ingredientes ativem sua propriedade mágica, as crianças devem sortear uma pergunta dentro de uma caixa mágica e fazê-la a criança que está ao seu lado direito. Você pode perguntar às crianças que tipo de pergunta elas acham que tem na caixa e, dependendo das respostas, você pode utilizar essa mesma pergunta “Nossa, você acertou! É essa pergunta mesmo! Pode fazê-la para a/o sua/seu colega!”. Uma outra opção é perguntar às crianças que perguntas elas gostariam de encontrar na caixa.

1.1) A cada pergunta feita e resposta dada, os ingredientes vão adquirindo um brilho colorido e Bori os vai adicionando em uma panela com água fervente.

- Pena de fênix: brilho alaranjado
- Folhas de pinheiro: brilho esverdeado
- Floco de neve: brilho embranquecido
- Escamas de dragão: brilho com as cores do arco-íris

Passo 3: Depois de 5 minutos de cozimento, a mistura mágica está pronta para ser armazenada no recipiente de sua preferência.

Bori: “Finalmente a poção está pronta! Obrigada pela ajuda dupla, crianças! Mas, bom, agora que vocês têm a poção e os equipamentos, devem seguir para Ponte de Gelo e então tentar descobrir o que está por trás das perturbações na paz da cidade.”

Depois de beberem a Poção da Acessibilidade e ver com clareza a Ponte de Gelo, vocês iniciam uma travessia mais difícil do que o esperado. Fortes rajadas de vento, atrapalham sua visão e equilíbrio, mas graças aos equipamentos oferecidos pela professora Freya, vocês conseguem

Capítulo 5: Cidade do Bom Amigo

avancar aos poucos e chegar ao Monumento Histórico.

O Monumento Histórico

Localizado no alto de uma montanha, de perto o monumento parece ser tão alto que toca o céu. Os rostos de figuras importantes para a história da Cidade do Bom Amigo, foram estampadas ao longo de toda a construção. Passado o deslumbre pelo Monumento Histórico, vocês percebem pegadas gigantescas no chão. Apesar de numerosas e confusas, tais pegadas parecem ter fim (ou início) em um ponto atrás do monumento. E então? O que querem fazer?

BACKGROUND DA CENA

Asba, um yeti (algo semelhante ao pé-grande), o monstro que está carregando consigo a Joia da Curiosidade, encontra-se atrás do gigantesco monumento. Não se lembra como ou quando foi parar ali, mas desde então tem se sentido muito solitário. Para diminuir um pouco esse sentimento, Asba costuma falar consigo mesmo, contudo isso o traz sentimentos desagradáveis (raiva, chateação, medo, tristeza).

Para recuperar a Joia da Boa Convivência (Joia da Curiosidade) que está em seu poder, as crianças devem encontrar uma forma (fazer perguntas) de deixá-lo menos solitário e convencê-lo a entregar o objeto. Caso as crianças tentem recuperar a joia utilizando a força bruta, Asba consegue se esquivar com facilidade das tentativas utilizando o monumento como escudo.

LEMBRETE AO MESTRE

Para que elas alcancem esse objetivo, você pode se utilizar de dicas sutis, tal quais foram exemplificadas em situações semelhantes a essa.

Assim que a penúltima Joia da Boa Convivência chega em suas mãos, Asba, o solitário yeti, vai se transformando em uma pequena halfling com cabelos brancos e olhos azuis. “Obrigada por terem sido tão acolhedores comigo! Graças a vocês, agora meu coração está sossegado, me sinto compreendida e notada. Finalmente posso voltar para casa!”. Juntos, vocês retornam à Cidade do Bom Amigo onde as coisas parecem ter retornado ao normal. De longe, vocês observam Freya abraçando todos os seus alunos, Bori espalhando feliz aos quatro (ou seis) cantos do mundo: “Viva aos corajosos e esperançosos que acreditam na ciência e no poder da gentileza!”. Klaus, o dono da estalagem se aproxima para agradecer por seus grandes feitos e oferece a vocês descanso e comida em seu estabelecimento. Realizados, mas cansados, vocês aceitam a oferta e aproveitam o pequeno momento de descanso e paz para se preparar para os últimos dos desafios! Avante para a Cidade dos Guerreiros Corajosos!

Capítulo 6: Cidade dos Guerreiros Corajosos

Depois de muitos desafios vivenciados, vocês finalmente estão se encaminhando para a Cidade dos Guerreiros Corajosos, em busca da última joia. A Cidade dos Guerreiros Corajosos possui um número grandioso de lagos e seus habitantes sobrevivem principalmente da pesca e da plantação.

A tempestade imprevista

O porto da cidade já está visível aos olhos, mas de repente uma tempestade começa a se formar. O céu antes levemente nublado, agora está carregado de pesadas nuvens escuras, ventos fortes tornam o mar revolto e fazem o navio ser jogado de um lado para o outro. Vocês, então, são atingidos por uma onda muito forte.

HORA DO DESAFIO

Façam um teste para saber se vocês conseguiram se agarrar a alguma estrutura do barco ou caíram no mar.

1º ROLAGEM

- Ordem de iniciativa de ação (quem escolhe sua ação primeiro): As crianças rolam o d10

e são organizadas de acordo com seus resultados em ordem decrescente (e.g. João tirou 4, Maria tirou 8 e Ana tirou 2, ou seja, a ordem de iniciativa é Maria, João e Ana.)

2º ROLAGEM

- d10 = 1 falha crítica (você perde um item; você cai, se machuca, etc.)
- d10 = 2 – 5 fracasso (você cai no mar, mas consegue se agarrar a um objeto que boia)
- d10 = 6 – 9 sucesso (se agarram ao mastro, na mão do outro, a porta do convés, etc.)
- d10 = 10 acerto crítico! (além de se esquivar majestosamente, você consegue ajudar um colega imediatamente)

LEMBRETE AO MESTRE

As crianças deverão rolar o dado até obterem sucesso ou até que todas estejam seguras. Para garantir que todas as crianças se ajudem(sem preferência), você pode frisar que a cada possibilidade de ajuda uma criança diferente deve ser escolhida (e.g. João ajudou Maria no desafio anterior e agora deve ajudar Ana).

A tempestade então se dispersa com a mesma velocidade com a qual surgiu. Contudo, vocês percebem o vulto de uma cobra gigante se afastando do barco indo em direção à ilha onde se localiza a Cidade dos Guerreiros Corajosos. Passado o susto, o navio finalmente atraca no Porto do Kapi.

Praia Do Gato Preguiçoso

A Cidade dos Guerreiros Corajosos é conhecida com uma cidade de clima tropical, com suas várias praias de água doce e salgada. Por conta disso, é o destino de férias preferido de turistas de todo o reino. Apesar de estarem em missão, vocês estão animados com a possibilidade de conhecer pela primeira vez os paraísos da cidade e se dirigem até a Praia do Gato Preguiçoso. No caminho, vocês percebem que, diferente das outras cidades visitadas, essa está relativamente vazia e silenciosa. Algumas pessoas trocam palavras entre si, mas a conversa não dura muito tempo. Outras pessoas estão completamente caladas e sozinhas. Seguindo placas de orientação, vocês chegam ao que supostamente é, ou melhor era, a Praia do Gato Preguiçoso, um terreno lodoso e marrom. A linda praia de água doce se transformou em um pântano. No meio desse oceano de lama vocês veem uma pessoa atolada até a cintura, com o rosto banhado em lágrimas enquanto tenta inutilmente sair do pântano.

Capítulo 6: Cidade dos Guerreiros Corajosos

LEMBRETE AO MESTRE

A situação a seguir tem como objetivo verificar se as crianças conseguem cumprimentar e oferecer ajuda à NPC, comportamentos ensinados anteriormente na aventura. Sendo assim, aqui não existe consequência programada para a emissão ou não emissão desses comportamentos.

BACKGROUND DA CENA

Alexa é uma guia turística que nasceu e cresceu no Reino dos Guerreiros Corajosos.

Nas últimas semanas, ela viu seu paraíso aquático se transformar em lama ao mesmo tempo em que várias pessoas começaram a desaparecer misteriosamente. Por ser uma

cidade turística, os moradores aqui geralmente são muito amistosos e extrovertidos. Essa informação é de extrema importância pois, antes de desaparecerem, as pessoas emudeceram e não falaram absolutamente nada por pelo menos 1h.

Isso começou a acontecer logo após a chegada de uma nuvem escura que cobriu toda a cidade e trouxe consigo uma terrível serpente marinha. Por duas vezes ao dia, a tal serpente aparece entoando uma vocalização

hipnótica que faz com que as pessoas sigam em direção ao misterioso

Labirinto de Luperco.

Seja no ar ou a água, equilíbrio é fundamental!

Vocês continuam caminhando pela cidade procurando o Labirinto de Luperco.

SITUAÇÃO DE CONTINGÊNCIA PLANEJADA

Caso tenham ajudado Alexa, as crianças recebem indicação da localização do Labirinto de Luperco, achando em apenas 30 minutos, um muro bem alto ostentando uma placa com os dizeres “LABIRINTO DE LUPERCO”.

Caso não ajudem, passam horas e horas caminhando pela cidade – cansados, com fome e sede – até encontrar o muro com a placa.

Ao seguir as instruções da placa, vocês percebem que existem dois caminhos possíveis para chegar até a entrada do labirinto: as Cordas de Pã e os Caiaques de Netuno. Por onde vocês querem ir?

CAIAQUE

CORDAS

LEMBRETE AO MESTRE

Estamos bem próximos ao final da aventura e as crianças já vivenciaram várias situações envolvendo conflitos de escolha.

Vamos ver se elas conseguem dialogar, argumentar e decidir entre si, sem uma intervenção planejada, o caminho a ser seguido? Atente-se apenas ao fato de que elas devem trilhar um caminho JUNTAS (ou ficam enfraquecidas).

Caso não haja acordo, elas podem disputar na sorte (rolam o d10 e quem tirar o maior número escolhe).

Capítulo 6: Cidade dos Guerreiros Corajosos

HORA DO DESAFIO

Cordas de Pã (cordas de arvorísmo)

1º ROLAGEM

- Ordem de iniciativa de ação

2º ROLAGEM

- d10 = 1, falha crítica – Você tenta subir na primeira corda, mas seus pés estão cheios de lama e você escorrega.

 Passe a vez para o próximo jogador.

- d10 = 2 – 5, fracasso –

 Você começa a andar nas cordas, mas está ventando bastante e você tem dificuldade em se equilibrar. Volte ao início utilizando um talabarte (equipamento de segurança).

- d10 = 6 – 9, sucesso – Apesar do vento, você consegue se equilibrar e avançar na trilha da corda.

- d10 = 10, acerto crítico! –

 Homem-Aranha que se cuide pois, para a surpresa de todos (inclusive a sua), você consegue se caminhar na trilha de cordas como se estivesse pisando no chão mais retilíneo de sua vida. Com muito equilíbrio e elegância, você consegue completar a trilha bem rápido. Atravessar a ponte foi tão fácil, mas tão fácil, que você consegue voltar a ajudar um dos seus colegas.

HORA DO DESAFIO

Caiaque de Netuno

1º ROLAGEM

- Ordem de iniciativa de ação

2º ROLAGEM

- d10 = 1 falha crítica – Você vai se aproximando do caiaque, mas pisa em falso e cai na água. Ou seja, precisa dar a vez para outro colega enquanto se seca um pouco para tentar subir no caiaque novamente.

- d10 = 2 – 5 fracasso – Você tenta subir no caiaque, mas o movimento das águas do lago atrapalham teu equilíbrio e você não consegue.

- d10 = 6 – 9 sucesso – No início você apresenta um pouco de dificuldade para avançar com o caiaque, mas com o passar das remadas você vai pegando o jeito e consegue atravessar o lago.

- d10 = 10 acerto crítico! – Por um acaso, você é algum semideus filho de Netuno? Como um(a) competidor(a) olímpica, repleto(a) de aptidão e rapidez você consegue atravessar o lago talentosamente.

O Labirinto de Luperco

Finalmente todos vocês chegam à entrada do Labirinto de Luperco e decidem percorrer o caminho juntos. Vocês viram à direita, viram à esquerda, tentam refazer um caminho anterior, mas nada parece adiantar. É como se o labirinto mudasse de forma, de organização à medida que vocês tentam avançar. Depois de muitas tentativas frustradas, vocês chegam a um corredor sem fim, um beco sem saída, e cansados, decidem sentar-se no chão. De repente, algumas letras parecem brotar

Capítulo 6: Cidade dos Guerreiros Corajosos

de uma das paredes do labirinto, se transformando no que parece ser um enigma: **NADA É MAIS FORTE DO QUE LAÇOS DE AFETO GENUÍNOS.** O que vocês acham que isso significa?

SITUAÇÃO DE CONTINGÊNCIA PLANEJADA

Frente aos objetivos do jogo, ensinar habilidades sociais de forma lúdica visando a emissão desses comportamentos também no cotidiano das crianças, o Labirinto de Luperco parece a ocasião perfeita para utilizar a quebra da quarta parede como uma forma de testar se alcançamos esses objetivos. Dessa forma, explique às crianças que, para que elas consigam se livrar das armadilhas do labirinto, devem fazer entre si, algumas coisas que seus personagens fizeram durante toda a aventura (se apresentar e elogiar). Caso necessário, você pode mediar minimamente a interação de forma a garantir que todas as crianças façam e respondam perguntas (e. g. Para que seus personagens avancem, vocês precisam agir como amigos! Se apresentem e digam coisas que vocês e admiram uns nos outros.).

À medida que vocês foram se conhecendo e se aproximando, construindo assim laços de afeto genuínos, o labirinto foi se transformando em um caminho reto, sem curvas, armadilhas ou becos sem saída. Vocês conseguiram então resolvê-lo.

Ao fim do Labirinto de Luperco vocês encontram um pequeno lago encantado com água fluorescente cor de arco-íris. Isso mesmo! A cor da água alterna constantemente entre todas as cores do arco-íris: primeiro violeta, depois anil, azul, verde, amarelo, laranja e, por fim, vermelha. A água do lago tem propriedades mágicas e é capaz de curar feridas físicas e emocionais. O bem-estar que os invade pode ser semelhante a comer a sobremesa antes do almoço ou passar o dia inteiro brincando com os amigos ou ganhar colo de quem a gente ama

ou acordar tarde no final de semana ou qualquer outra atividade que os façam muito felizes.

Recuperadas as energias graças a água encantada, é chegada a hora de recuperar a última Joia da Boa Convivência. E então, estão prontos?

Embate Final: Hudushi, o Basilisco Marinho

Cheios de energia, muita coragem e sabedoria, como fizeram impecavelmente até então, vocês seguem para confrontar a serpente marinha. Com escamas cintilantes de cor azul esverdeada, o temido monstro está a aproximadamente 25 metros de onde vocês estão, rodeando uma ilha ocupada em sua maioria por uma caverna. Dentro da caverna, encontram-se pequenas silhuetas amontoadas, que apesar de numerosas, estão tão quietas que o cair de um alfinete no chão poderia ser escutado mesmo de onde vocês estão. Quem serão essas pessoas?

BACKGROUND DA CENA

As silhuetas dentro da caverna são as pessoas desaparecidas. Elas estão em silêncio por conta do efeito hipnótico da serpente marinha. Tal efeito é tão forte que, por mais que as crianças tentem chamá-los e conversar com eles, não obtêm sucesso – ninguém responde ou sai do transe hipnótico.

O monstro se chama Hudushi e parece possuir uma escama mais brilhosa que as outras – é a Joia da Comunicação. Para derrotá-lo as crianças devem mais uma vez quebrar a quarta parede e, saindo dos personagens, conversar com os colegas de forma a pedir ajuda e fazer perguntas pessoais.

LEMBRETE AO MESTRE

Antes de lhes dizer diretamente o que precisa ser feito, pergunte a elas

Capítulo 6: Cidade dos Guerreiros Corajosos

de que forma acreditam que podem derrotar o monstro. Caso cheguem à resolução pré-definida sozinhas, você deve elogiá-las energeticamente. Caso apresentem alguma dificuldade, você pode descrever o que precisa ser feito (e.g. Crianças, agora vocês precisam mais uma vez deixar seus personagens de lado, conversar entre si e trocar pedidos de ajuda e perguntas pessoais. Digam aos colegas que tipo de ajuda vocês tem precisado no momento e/ou perguntem alguma coisa que vocês sempre quiseram saber sobre a outra pessoa). Todas as crianças devem fazer e responder ao menos uma pergunta. _____

À medida que vocês foram conversando e interagindo, a serpente marinha diminui de tamanho enquanto se transformava em outra coisa: um pequeno cavalo-marinho de cor azul. A Joia da Comunicação que se encontrava entre as escamas da serpente, chega até o banco de areia onde vocês estão por meio da correnteza! As pessoas na caverna começam a despertar da hipnose e interagir umas com as outras. Os poucos habitantes que não foram afetados pelo efeito do monstro, já estavam organizando barcos de resgate para buscarem as pessoas na caverna.

Que maravilha! Finalmente todas as pessoas do reino estão a salvo e as Joias da Boa Convivência foram recuperadas! Uma vez todas juntas, as joias emitem um brilho intenso. Mas antes que vocês possam comemorar a recuperação da última Joia da Boa Convivência, acima de suas cabeças surge um enorme dragão de cor branco gelo com olhos negros...

O Encontro com a Bruxa Sofrelia

Montada em suas costas está a Bruxa Sofrelia. Do alto ela grita “Não pode serra! Não acredito que deu errado!”. De Sofrelia saem fios de magia negros com bordas arroxeadas, seu poder parece estar fora de controle. Utilizando a magia das Joias da Boa Convivência, vocês aproveitam a

instabilidade de Sofrelia para libertar o dragão dos poderes da bruxa. Assim, com uma manobra de voo, Bahamute derruba a bruxa de suas costas e Sofrelia usa magia para aterrissar no chão com segurança. Ajoelhada, Sofrelia chora compulsivamente, diminuída pela sua derrota.

SITUAÇÃO DE CONTINGÊNCIA PLANEJADA

Como todas as situações de possíveis conflitos ao longo da aventura, o encontro com a bruxa Sofrelia deve ser guiado pelos objetivos do jogo em questão.

Ou seja, as crianças devem procurar soluções não violentas para os conflitos, optando preferencialmente por posturas mais empáticas e assertivas.

1. Caso decidam atacar a bruxa: As joias vão perdendo o brilho e sua magia se rompe, fazendo com que Bahamute volte a ficar sob os domínios de Sofrelia, protegendo-a sempre que ela é atacada.
- a. Caso tentem atacar Sofrelia por mais de 3 (três) vezes, as crianças ouvem ao fundo uma voz misteriosa pedindo para que elas “lembrem do significado das pedras”.
2. Caso decidam acolher ou ajudar Sofrelia:
À medida que as crianças forem se aproximando, conversando e ajudando a bruxa, as Joias da Boa Convivência vão se tornando mais brilhantes, coloridas e tão poderosas que fazem com que as pessoas próximas se sintam bem.

BACKGROUND DA CENA

Quando criança, Sofrelia era amável e adorava ajudar os outros.

Mas durante a sua vida foi encontrando pessoas malvadas que se aproveitaram

Capítulo 6: Cidade dos Guerreiros Corajosos

de seu bom coração para enganá-la.
Com o tempo, ao redor do coração de
Sofrelia foi-se criando uma camada
grossa e dura como pedra e ela virou
uma pessoa amargurada.

Cheia de mágoas não curadas,
a bruxa decidiu arquitetar um plano
maligno para se vingar de todo o
mal que lhe foi feito. No fim,
Sofrelia só está machucada, precisando
de acolhimento, compreensão e de
ter seus sentimentos validados.

Depois do sucesso da nobre atitude de ajudar e acolher Sofrelia, vocês pegam carona em Bahamute e voltam à Cidade dos Guerreiros Corajosos. As pessoas agora, livres dos efeitos do monstro, estão felizes e falantes. Uma mulher (Alexa, caso já tenham interagido com ela anteriormente) se aproxima de vocês com lágrimas de gratidão nos olhos, abraça fortemente a todos e diz: “É preciso muita coragem para ser gentil mesmo em situações difíceis e essas duas virtudes heroicas vocês têm de sobra. Obrigada por sempre terem sido tão bondosos e gentis com todos. Suas atitudes estarão para sempre gravadas nos corações dos moradores da cidade!”.

O prefeito da cidade aparece logo em seguida e, na frente de todos, anuncia: “Em nome de todos os habitantes da Cidade dos Guerreiros Corajosos, gostaria de oferecer aos nossos grandes heróis, um passaporte vitalício para aproveitarem as férias aqui sempre que quiserem, com direito a alimentação, hospedagem e passeios!”.

Além do prefeito, várias outras pessoas vieram os parabenizá-los e agradecê-los pelos grandes feitos. Após um banquete comemorativo, vocês têm uma merecida noite de descanso no hotel cinco estrelas mais famoso da cidade. Na manhã seguinte, sob as costas do Dragão Bahamute, vocês embarcam de volta ao lugar onde essa aventura teve início, a Cidade do Coração Puro, para finalmente devolver as joias à Rainha Aurora.

De volta à Cidade do Coração Puro, capital do Reino dos Sonhadores

Parabéns, aventureiros! Depois de muitas situações difíceis, mas com muito aprendizado, vocês conseguiram juntar novamente as Joias da Boa Convivência. Após vivenciarem a sensação inigualável de atravessar um continente inteiro viajando nas costas de um dragão, vocês chegam à Cidade do Coração Puro, capital do Reino dos Sonhadores, e são recebidos (com razão) como grandes heróis. Há uma grande festa os esperando no castelo da Rainha Aurora.

Os habitantes do Reino dos Sonhadores lotaram o grande salão. No meio delas, vocês conseguem reconhecer vários dos amigos que fizeram ao longo da jornada: (citar os amigos). Eles vieram de tão longe especialmente para comemorar vocês!

Entre gritos eufóricos de alegria e lágrimas sinceras de puro alívio da multidão, a Rainha Aurora surge radiante para agradecê-los. – Meus nobres guerreiros, graças ao trabalho em conjunto de vocês, a bruxa Sofrelia foi salva e poderemos viver em paz novamente! Imagino que toda essa aventura tenha sido difícil para vocês! Estou tão ansiosa para saber o que aconteceu!

- Vamos, contem-me! O que vocês acharam da aventura?

- E o que vocês aprenderam de novo?

- Tem alguma coisa de importante que vocês aprenderam aqui e vão levar para o resto da vida? (validação)

DICA DE MESTRAGEM

Dar espaço para que todas as crianças respondam ao menos uma das perguntas. Mas cuidado para não estender tanto a fala!

– Que maravilha saber de tudo isso! Como prova da minha eterna gratidão pelos seus atos heroicos, preciso premiá-los!

Capítulo 6: Cidade dos Guerreiros Corajosos

LEMBRETE AO MESTRE

Cada uma das crianças vai ganhar uma medalha feita de acrílico personalizada com seu nome e um título

(e.g. João, o Gentil; Maria, a Prestativa; José, o Educado, etc).

Além disso devem ganhar uma carta/pergaminho, semelhante a um certificado, que ateste a participação e contribuição na aventura.

CERTIFICADO DE HONRA HEROICA

Eu Rainha Aurora, líder do Reino dos Sonhadores, atesto para os devidos fins que graças a dedicação de _____ nosso reino se encontra em paz novamente! Obrigada pela coragem, bondade e gentileza. Obrigada por ter ajudado e acolhido quem precisou! Devido a essas virtudes você conseguiu melhorar a vida de várias pessoas!

Que este certificado funcione sempre como um lembrete do quanto você é uma pessoa importante e querida.

Receba meus sinceros agradecimentos em nome de todos os habitantes do Reino dos Sonhadores!



E mais uma vez, graças a um grupo de heróis, uma história teve um final feliz!

APÊNDICES

Ficha de Personagem

SOCIAL HEROES (HS-RPG)

Jogador(a): _____ Personagem: _____ Moedas de Ouro: _____

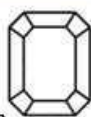
APARÊNCIA DA PERSONAGEM

--

JOIAS DA BOA CONVIVÊNCIA



1



2



3



4



5

ITENS COLETADOS

--

APÊNDICES

Mapa Geral do Reino dos Sonhadores



Mapa da Cidade do Benquerer



Mapa da Cidade da Harmonia



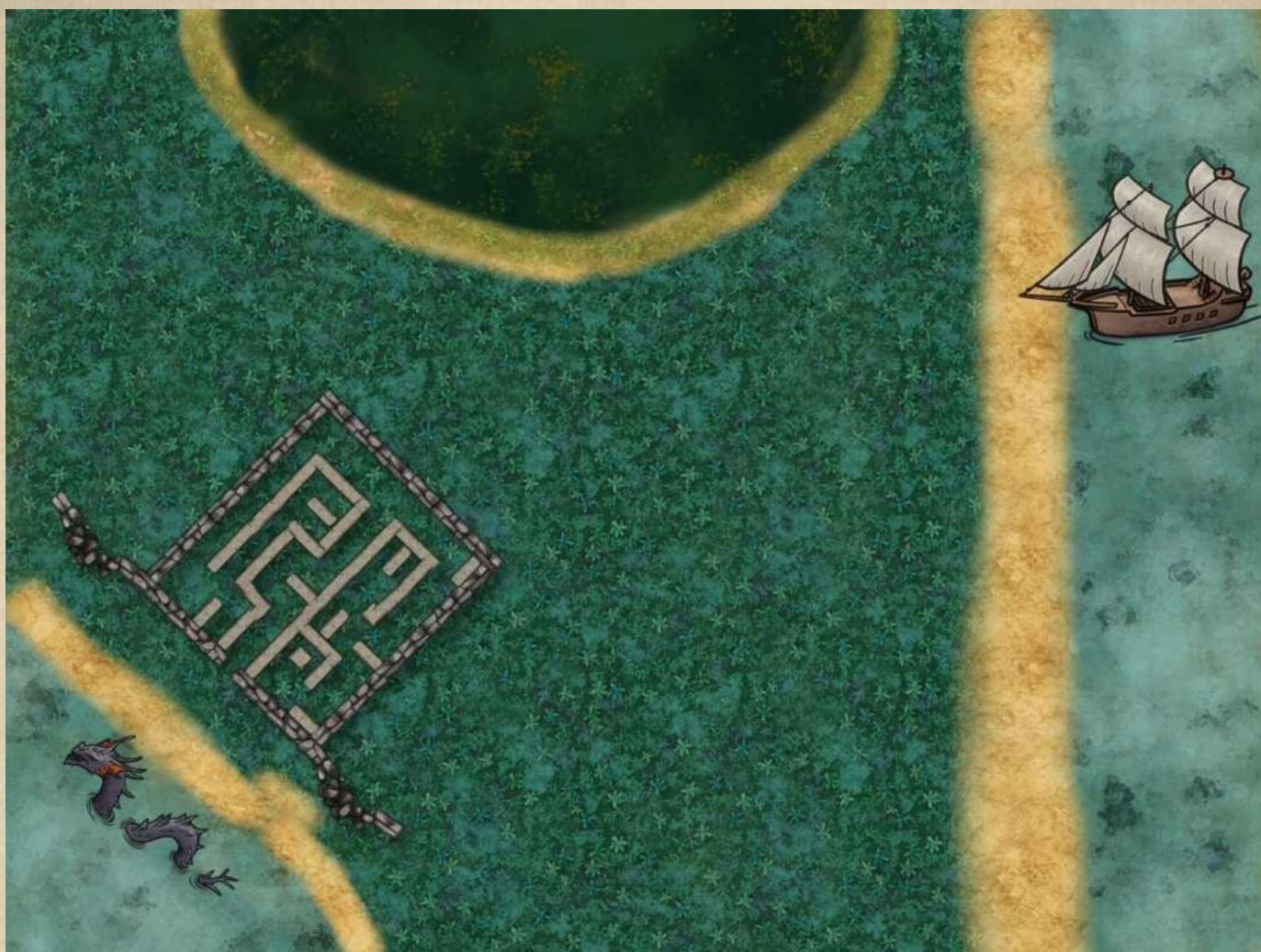
Mapa da Cidade da Palavra Gentil



Mapa da Cidade do Bom Amigo



Mapa dos Guerreiros Corajosos



Itens que podem ser transformados em adesivos ou desenhados

Joia do Elogio
Joia da Gentileza
Joia da Identificação
Joia da Curiosidade
Joia da Comunicação
Moedas de ouro
Kit médico
Lanterna
Lata de biscoito
Cantis de água
Manta
Lanterna
Mapa da Cidade do Benquerer
Bússola
Prato de sopa
Elixir Benevolente
Luva de cipó da Floresta Sagrada
Bracelete de madeira
Bilhete mágico da Lux
Luvas antiaderentes ao gelo
Botas antiaderentes ao gelo
Poção da Acessibilidade feita por Bori

⁸ Caso o mestre da aventura julgue necessário a **impressão** de uma nova remessa de adesivos, favor entre em contato com a autora do jogo através do e-mail: svasconcelospsi@gmail.com.

⁹ Caso o mestre da aventura julgue necessário adquirir peças físicas em 3D que se assemelhem as descritas ao longo da aventura poderá procurar em lojas físicas ou online por peças em acrílico (e.g. cristais de acrílico) ou MDF (e.g. bandeja de dados).