



# Uma análise crítica do jogo

Integrantes:

Tatiane Martins

Jesse Nery

Ewertton Pontes

Frank Vieira

# Disciplinas

- ▶ Literatura (Lendas folclóricas);
- ▶ Ciências (Flora e Fauna);
- ▶ Geografia (Mapas e direções);
- ▶ Matemática (Ordenação das garrafas);
- ▶ Língua Portuguesa (leitura e interpretação)

## Facilidade de acesso



O jogo não permite que o jogador entre nele ou saia dele com facilidade. Não há uma simples "pausa" para, por exemplo, dar uma parada no jogo e ir ao Google pesquisar algo, como é comum fazer em outros jogos. É necessário salvar e sair da plataforma para depois voltar, passando pela apresentação/créditos.

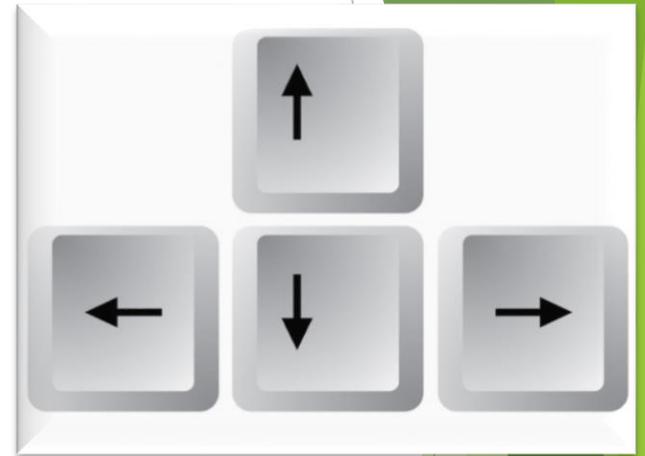
# Orientação espacial



O QUE SIGNIFICA “ANDAR PARA A FRENTE”?

“(...) é a partir das brincadeiras com o próprio corpo que ocorre a análise desse espaço. Momento em que, com ajuda, a criança adquire a consciência do predomínio lateral em seu corpo (direita ou esquerda). Aos poucos, ela adquire a noção de que o seu corpo não é o único referencial e que objetos e pessoas ao seu redor relacionam-se independentemente de sua participação.” (Orientações Pedagógicas, p. 11)

# Orientação espacial



Estando de frente para qualquer lado das duas vias, qual seta deverei usar para Luno **andar** “para frente”?

# Orientação espacial

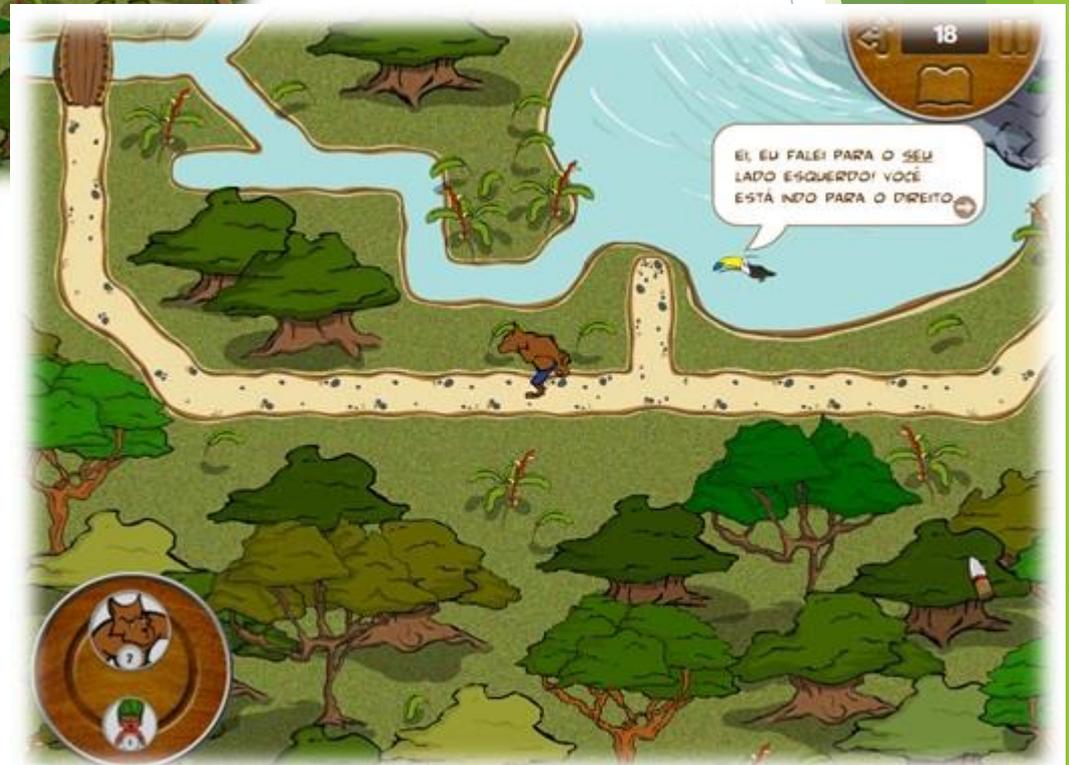


É absurdamente difícil trabalhar a direção com os comandos que foram estipulados. O personagem desce a estrada com a seta que sobe, vira o corpo para a esquerda do jogador com a seta para a direita, vira o corpo para a direita do jogador com a seta para esquerda, isto é, todos os sentidos de direção são invertidos.



Jogador ou personagem?

Direita X esquerda?!



“Guardiões da Floresta aborda as relações espaciais, o conceito de lateralidade e orientação espacial nos desafios que o jogador precisa solucionar.” (Orientações Pedagógicas, p. 12)

“Neste desafio, o conceito de lateralidade é bastante explorado através da movimentação dos personagens” (OP, p. 14)

# Os personagens

## 1. O Movimento:

O andar dos personagens Lara e Luno tem uma única velocidade. Além disso, as passadas não correspondem ao número de vezes que o jogador toca na setinha para que eles andem.

## 2. O valor literário (tradição folclórica)

Segundo as Orientações Pedagógicas, p. 7, “Luno, o lobisomem, é muito temido pelos animais e pelos humanos por sua força desproporcional.” Essa informação, porém, não condiz com a postura do personagem no jogo. Ele se aproxima dos animais sem problema algum. E é ele quem tem de se proteger, por exemplo, dos jacarés.

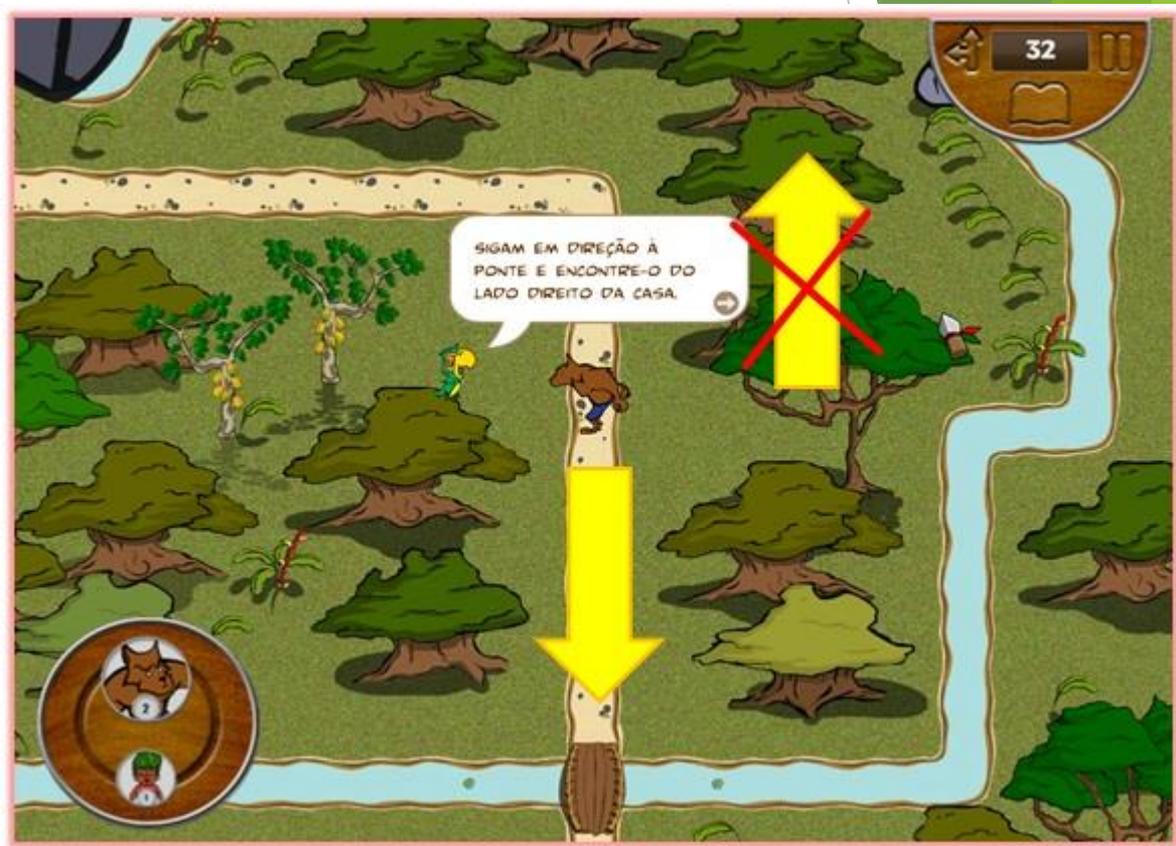
## 3. Personagens lendários mais adequados

Por que não o Curupira ou o Boitatá, segundo a lenda, verdadeiros protetores das florestas?



# Exploração do espaço

O LobisOMEM anda para o lado errado e o comando para de funcionar. Não existe a possibilidade de o jogador passear pelo espaço do jogo e aprender a partir de suas escolhas, mesmo que erradas. O jogador simplesmente é proibido de andar para o lado errado.



# Ser objetivo no que se diz



*Essas* garrafas? Cadê?!  
Que tal colocar *umas* garrafas?

# Dificuldade aleatória

- ▶ Dificuldade incremental durante todo o jogo;
- ▶ Esse mini game poderia ter duas ou três fases, mudando ou os valores ou aumentando a quantidade de garrafas;



## Limitação das ações

Nesta fase, Luno e Iara vão libertar os animais. Ambos têm um caminho quase que totalmente pré-definido para percorrer. Não existe, por exemplo, a possibilidade de a Iara entrar no rio por um lado, nadar até onde deseja e sair do rio em outra posição. Ela tem de pular e nadar exatamente em frente ao guindaste.



# Simplificar os enunciados



# Mudança de mecânica de movimentação

- ▶ Na última fase muda-se a mecânica de giros de  $45^\circ$  para  $90^\circ$

