INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
CURSO DE TURISMO
SARA LOURRAYNE DE SOUSA MAGALHÃES

ENCANTOS DE JUIZ DE FORA: UM RPG DE JORNADA NO TEMPO PARA INTERPRETAÇÃO DA PAISAGEM E ESTUDOS DA HOSPITALIDADE NO TURISMO

JUIZ DE FORA – MG
2026

INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
CURSO DE TURISMO
SARA LOURRAYNE DE SOUSA MAGALHÃES

Encantos de Juiz de Fora

JUIZ DE FORA – MG
2026

INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE TURISMO
SARA LOURRAYNE DE SOUSA MAGALHÃES

ENCANTOS DE JUIZ DE FORA: UM RPG DE JORNADA NO TEMPO PARA INTERPRETAÇÃO DA PAISAGEM E ESTUDOS DA HOSPITALIDADE NO TURISMO

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado à Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para a obtenção do Bacharelado em Turismo.

Orientador: Prof. Dr. Humberto Fois Braga

JUIZ DE FORA – MG
2026

AGRADECIMENTOS

Antes de tudo, sou grata a mim mesma, pela fé em mim, persistência e criatividade que sustentaram todo esse percurso. O caminho até aqui foi extenso e cheio de desafios, mas também marcado por aprendizados e transformações profundas. Este TCC não apenas simboliza o término de uma grande etapa da minha vida, mas também mostra a resiliência e a determinação que obtive em cada fase dessa trajetória.

À minha mãe, Rosana, que sempre me apoiou, pelo amor incondicional, pela ajuda e pelos conselhos quando precisei, agradeço por ser minha força, mesmo na distância, quando as duas queriam estar próximas. Seu apoio foi essencial para a concretização dessa etapa.

Ao meu grande amigo, Matheus, minha eterna gratidão pela paciência, pelo apoio constante e, especialmente, pela presença nos momentos em que a ansiedade se tornou mais intensa. Obrigada por me ajudar a retomar o equilíbrio e por sempre me lembrar do meu potencial. Sou profundamente grata por compartilhar essa conquista com você e por contar com seu suporte em tantos momentos da minha vida.

Sou imensamente grata à minha prima Thais e minha amiga Bruna, que quando eu quase caí, seguraram minhas mãos e me ergueram sempre que precisei. Obrigada por estarem sempre comigo, principalmente me apoiando nessa jornada e nessa conquista.

Também sou feliz e grata pelos amigos distantes que conheci ao longo de onze anos jogando RPG, que me ensinaram, me ajudaram, apoiaram e se tornaram família para mim durante anos e que estiveram comigo em cada etapa dessa fase da minha vida. Nunca poderei demonstrar a imensa gratidão por estarem ao meu lado ao longo desses anos.

Também agradeço aos meus amigos e colegas de curso, aos que conheci ao longo de quatro anos e meio. Aos professores do curso de turismo ao qual eu aprendi muito e graças aos seus ensinamentos, pude me apaixonar pela área turística. Um agradecimento ainda mais enfático para o professor Guilherme que me permitiu e auxiliou em parte do meu TCC.

Sou eternamente grata ao meu orientador, Humberto, que ao longo de um ano, me auxiliou neste trabalho, me ensinou e me ajudou a manter o foco nas coisas importantes. Humberto, você foi mais que um orientador, foi mestre, foi quase um pai e eu nunca esquecerei suas palavras de incentivo e motivação para cada palavra escrita ou ação feita por mim.

E por fim, mas não menos importante, sou grata aos meus deuses e ao universo por ter me dado a oportunidade de estar onde estou hoje e completar mais uma fase, conquistando mais um objetivo e me preparando para a próxima etapa da minha vida.

Resumo

Este trabalho tem como objetivo desenvolver um jogo didático de RPG ambientado em Juiz de Fora (MG), voltado ao ensino dos conteúdos das disciplinas Dimensões da Hospitalidade e Interpretações das Paisagens do curso de Turismo da Universidade Federal de Juiz de Fora. A proposta se justifica pela necessidade de metodologias pedagógicas que integrem teoria e experiência, especialmente em temas simbólicos e sensíveis, como hospitalidade, paisagem e memória, que apresentam limitações quando trabalhados apenas por meio de aulas expositivas. Como método, adotou-se o Design Thinking, estruturado nas etapas de empatia, definição, ideação, prototipagem e teste, permitindo a criação e a avaliação do jogo em ambiente de sala de aula. Como produto final, foi desenvolvido o RPG didático Encantos de Juiz de Fora*,* um jogo narrativo de fantasia e viagem no tempo que transforma a cidade em paisagem educativa, promovendo aprendizagem experiencial, interpretação do território e reflexão crítica no ensino do turismo.

Palavras-chaves: RPG; Juiz de Fora; Curso de Turismo; Dimensões da Hospitalidade; Interpretações da Paisagem.

Abstract

This work aims to develop an educational RPG game set in Juiz de Fora (MG), focused on teaching the content of the subjects Dimensions of Hospitality and Interpretations of Landscapes in the Tourism course at the Federal University of Juiz de Fora. The proposal is justified by the need for pedagogical methodologies that integrate theory and experience, especially in symbolic and sensitive themes such as hospitality, landscape, and memory, which present limitations when worked on only through expository classes. The Design Thinking method was adopted, structured in the stages of empathy, definition, ideation, prototyping, and testing, allowing the creation and evaluation of the game in a classroom environment. As a final product, the educational RPG Encantos de Juiz de Fora was developed, a narrative fantasy and time-travel game that transforms the city into an educational landscape, promoting experiential learning, interpretation of the territory, and critical reflection in tourism education.

Keywords: RPG; Juiz de Fora; Tourism Course; Dimensions of Hospitality; Landscape Interpretations.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 7
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 10
3. METODOLOGIA 14
4. DESIGN THINKING APLICADO À ELABORAÇÃO DO JOGO DE RPG 16
4.1. Empatia 16
4.2. Definição 17
4.3. Ideação 17
4.4. Prototipagem 19
4.5. Teste 22
5. RESULTADOS E ANÁLISES 24
5.1. Atividade em sala 24
5.2. Análise dos resultados da aplicação dos formulários 24
5.3. Proposições de melhorias após o teste 32
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS 35
8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 37
9. ANEXOS 38

1. INTRODUÇÃO

O ensino do turismo, por sua natureza interdisciplinar e vivencial, demanda abordagens pedagógicas que ultrapassem os métodos tradicionais de ensino e consigam dialogar com os múltiplos aspectos que compõem a formação do turismólogo. A experiência turística, por si só, é um fenômeno que envolve hospitalidade, interpretação, emoção, pertencimento, deslocamento e fantasia, elementos que exigem, no processo formativo, estratégias que permitam ao aluno não apenas aprender teoricamente, mas também vivenciar, sentir e refletir criticamente.

O Bacharelado em Turismo da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), vinculado ao Instituto de Ciências Humanas, é um curso presencial com duração média de 3,5 anos (7 semestres). O ingresso é semestral – diurno no primeiro semestre, e noturno no segundo semestre, e conta com 180 vagas por ano, distribuídas igualmente entre ambos os semestres. A estrutura curricular proporciona uma formação interdisciplinar, mesclando disciplinas das áreas de geografia, história, economia, direito, administração, comunicação, artes e cultura. Além disso, os estudantes podem optar por uma das duas ênfases de perfil profissional: Gestão de Empreendimentos Turísticos, voltada à administração e à operação de atividades turísticas; e Patrimônio e Gestão de Destinos Turísticos, que privilegia o planejamento, apoio institucional e valorização cultural do território. O curso reflete um viés técnico-reflexivo, com ênfase na formação crítica, empregabilidade regional e na atuação em diversas frentes da cadeia turística, tanto pública quanto privada (UFJF, 2017).

O Projeto Pedagógico do Curso de Turismo da UFJF (PPC) estabelece diretrizes que buscam um equilíbrio entre formação teórica por pesquisa e prática (extensionista), com ênfase na interdisciplinaridade e no protagonismo discente. O curso está organizado em dois ciclos: o básico (1º ao 4º semestre), que apresenta disciplinas de fundamentos do turismo, tais como hospitalidade, geografia, história, planejamento e políticas públicas; e o profissionalizante (5º ao 7º semestre), que inclui temas operacionais, aprofundamento nas ênfases, Gestão de Empreendimentos Turísticos e Patrimônio e Gestão de Destinos Turísticos, além do estágio e das atividades de TCC. O PPC destaca a importância da integração entre ensino, pesquisa e extensão, estimulando o desenvolvimento de competências como análise crítica, empreendedorismo, sensibilidade cultural e responsabilidade social. Assim, o curso visa formar profissionais reflexivos e capacitados para atuar em diversos setores, públicos, privados e comunitários, com visão humanista e compromisso com o turismo sustentável e valorização do patrimônio (UFJF, 2017).

A disciplina Dimensões da Hospitalidade (TUR 048), integrante obrigatória do segundo ciclo do Bacharelado em Turismo da UFJF, oferece 60 horas-aula dedicadas ao estudo das interações entre viajantes, anfitriões e espaços sociais. Com foco nas premissas da hospitalidade, política e poética do acolhimento, a ementa aborda conceitos como o da dádiva (inspirado em Mauss), mobilidade, hibridização cultural, alteridade e conflitos ligados ao encontro do eu e do outro. Estruturada em até quatro avaliações parciais, a disciplina visa desenvolver no aluno a capacidade de interpretar viagens como fenômenos sociais complexos, refletindo sobre o papel simbólico das trocas, rituais e práticas culturais no processo turístico (UFJF, 2017).

Já a disciplina Interpretações das Paisagens (TUR 106), ofertada a partir do segundo ciclo do Bacharelado em Turismo da UFJF, tem como proposta central aprofundar o olhar crítico e sensível dos estudantes sobre os espaços urbanos e naturais. Com carga de 60 horas-aula, a disciplina articula teorias da geografia, da sociologia e do patrimônio para desvelar a paisagem como expressão cultural e símbolo de memória coletiva. O curso aborda métodos e ferramentas de análise paisagística, como a leitura formal, sensorial, simbólica, afetiva e econômica, estimulando os alunos a compreenderem que cada lugar carrega camadas de significados e histórias. Por meio de estudos de campo, análises documentais e atividades práticas, a disciplina busca fortalecer a capacidade interpretativa dos discentes, posicionando-os como leitores ativos do território, uma competência essencial para a produção de roteiros turísticos, políticas de conservação e projetos de mediação cultural (UFJF, 2017).

As informações relativas ao curso de Turismo da UFJF foram baseadas no Projeto Pedagógico do Curso publicado em 2017 (UFJF, 2017). A estrutura curricular vigente desde 2023, incluindo as disciplinas Dimensões da Hospitalidade (TUR 048) e Interpretações das Paisagens (TUR 106), está disponível no site oficial da UFJF (UFJF, 2023). A ementa específica da disciplina TUR 048, publicada em PDF por volta de 2017–2018, também corrobora seu caráter obrigatório e carga horária de 60h (UFJF, 2017).

Nesse contexto, a proposta deste Trabalho de Conclusão de Curso é desenvolver um jogo de RPG de fantasia ambientado em Juiz de Fora (MG), com ênfase em conteúdo das disciplinas “Dimensões da Hospitalidade” e “Interpretações das Paisagens”, do curso de Turismo da UFJF. O jogo foi estruturado como uma narrativa colaborativa em que os estudantes assumem papéis e atravessam fases inspiradas em territórios reais e simbólicos da cidade, vivenciando dilemas e desafios que remetem ao cotidiano do turismo e às dinâmicas sociais que o envolvem.

Portanto, a presente pesquisa se propõe a refletir sobre as potencialidades pedagógicas do RPG no ensino do turismo, tendo como produto final a criação de um jogo de fantasia, com duração máxima de 03 horas (tempo estimado de aula semanal) a ser usado nas disciplinas Dimensões da Hospitalidade e Interpretações das Paisagens, que dialogue diretamente com os conteúdos programáticos das disciplinas mencionadas, Rituais da Hospitalidade e as Portas das Paisagens, e que possa ser testado, avaliado e, futuramente, aprimorado como recurso didático inovador.

A estrutura do trabalho está organizada em cinco capítulos. No primeiro, a Introdução, apresenta-se o contexto do ensino do turismo, a justificativa da proposta e a problematização que orienta a pesquisa. O segundo capítulo, Fundamentação Teórica, discute os principais conceitos que sustentam o trabalho, como jogos de RPG na educação, mundos possíveis ficcionais, jornada do herói, metodologias ativas, além das noções de hospitalidade e interpretação da paisagem no turismo. O terceiro capítulo, Metodologia, descreve o percurso metodológico adotado, fundamentado no Design Thinking, detalhando suas etapas e sua aplicação no desenvolvimento do jogo. No quarto capítulo, Design Thinking aplicado à elaboração do jogo de RPG, são apresentadas as fases de empatia, definição, ideação, prototipagem e teste, bem como a construção narrativa do RPG, suas fases, personagens e materiais. O quinto capítulo, Resultados e Análises, aborda a aplicação do jogo em sala de aula, a análise dos questionários de avaliação e a interpretação dos resultados obtidos. O sexto capítulo, Produto Final, apresenta o RPG didático Encantos de Juiz de Fora, descrevendo sua concepção, objetivos pedagógicos, possibilidades de aplicação, limitações e perspectivas de uso futuro. No sétimo capítulo, Considerações Finais, são retomados os principais achados do trabalho e refletidas as contribuições do jogo como ferramenta pedagógica no ensino do turismo. O oitavo capítulo reúne as Referências Bibliográficas utilizadas ao longo da pesquisa. E por fim, o nono capítulo apresenta os Anexos, que incluem os materiais complementares do jogo, formulários de avaliação, slides e o livro do mestre. A estrutura do trabalho segue as Normas para a Elaboração de Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC) do Curso de Turismo da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF).

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Os Role-Playing Games (RPGs) são jogos narrativos em que os participantes interpretam personagens dentro de um enredo coletivo, guiado por regras pré-definidas e mediado por um narrador ou mestre. Diferentemente de jogos com finais fixos e competição direta, o RPG se destaca por ser aberto, colaborativo e criativo, permitindo aos jogadores interferir ativamente na construção da história.

Essa abordagem se alinha à visão de James Paul Gee (2003), para quem "muitos jogos bons de computador e videogame… são máquinas de aprendizado" (Gee, 2003, p. 20), ou seja, jogos como o RPG são projetados para promover aprendizagem por meio da ação e experimentação, afinal, "Os jogadores são coautores dos jogos que jogam por meio das escolhas que fazem e da forma como escolhem resolver os problemas, já que o que eles fazem pode afetar o curso e, às vezes, o resultado do jogo" (Gee, 2003, p. 20).

Essa característica torna o RPG uma forma de explorar o que Eco (1984) e Iser (1996) chamam de mundos possíveis ficcionais, em que o participante é ao mesmo tempo leitor e autor. Esses mundos operam como laboratórios imaginativos onde questões éticas, sociais, culturais e políticas podem ser vivenciadas de forma simbólica. Porém, estes mundos ficcionais não são totalmente desprendidos e descolados do nosso, porque como nos diz Eco (1984, p. 89), os "os mundos ficcionais são parasitas do mundo real"; o que Iser (1996, p. 73) complementa ao nos dizer que "o texto ficcional oferece 'pré-orientações' ao seu leitor implícito, estruturando suas expectativas e tornando-o coautor da narrativa". Na educação, isso significa a possibilidade de criar cenários simulados que favorecem o engajamento crítico dos alunos com temas complexos.

Doležel (1998, p. 22) afirma que "mundos possíveis são sistemas semanticamente fechados governados por suas próprias regras internas", mostrando que esses universos ficcionais funcionam como estruturas coerentes, o que dialoga diretamente com a lógica dos jogos de RPG, onde há um sistema, uma ambientação e consequências para as decisões tomadas. Assim, o RPG se revela não apenas como uma brincadeira, mas como uma forma de experimentar realidades alternativas e desenvolver pensamento sistêmico.

A estrutura narrativa em RPG frequentemente se inspira no modelo da Jornada do Herói, sistematizada por Joseph Campbell em O Herói de Mil Faces (1949). Essa jornada compreende etapas clássicas como chamado à aventura, travessia do limiar, desafios, transformação e retorno, compondo um roteiro universal presente em mitos, histórias e jogos.

> Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes (Campbell, 1949/1992, p. 36).

Christopher Vogler (2007), adaptando o trabalho de Campbell, reforça a dimensão emocional da Jornada do Herói, afirmando que “o falso herói é uma metáfora para o que acontece numa história ou na vida humana” (Vogler, 2007, s/p), indicando que a estrutura narrativa não é apenas um molde literário, mas um caminho simbólico de transformação. Ele também descreve o arquétipo do herói como uma figura universal, dizendo ainda: “o arquétipo do Herói representa a busca do ego por identidade e plenitude” (Vogler, 2007, p. 3).

A pedagogia contemporânea tem buscado metodologias que estimulem o protagonismo discente, o pensamento crítico e o aprendizado ativo. Entre essas, os jogos — em especial o RPG, têm ganhado destaque como ferramentas didáticas capazes de integrar teoria e prática, conteúdo e emoção.

Kishimoto (2003, p. 22) destaca que “qualquer jogo empregado pela escola aparece sempre como um recurso para a realização das finalidades educativas e, ao mesmo tempo, um elemento indispensável ao desenvolvimento infantil”. Ainda segundo a autora, mesmo quando o jogo assume a função de brinquedo, sua potencialidade educativa permanece latente, dependendo da mediação pedagógica intencional: “quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa” (Kishimoto, 2011, p. 41). Essas passagens reforçam a ideia de que o jogo, como estratégia educacional, possibilita a mediação do conhecimento de forma lúdica, sem superficialidade, e exige análise, criatividade, cooperação e tomada de decisão, competências fundamentais para a formação do profissional de turismo.

Autores como Gomes et al. (2022, p. 15) relatam experiências positivas com o uso de RPGs na educação superior, destacando que "o RPG enquanto ferramenta pedagógica pode desenvolver habilidades críticas, criativas e colaborativas nos estudantes". Além disso, Amorim & Costa (2022, p. 07) observam que "professores e estudantes perceberam o RPG como uma estratégia que fortaleceu a mediação, a colaboração e a narração coletiva facilitada por um enredo compartilhado". Os resultados apontam para maior engajamento, melhor assimilação de conteúdo e desenvolvimento de habilidades socioemocionais dos alunos participantes.

Além disso, o RPG promove a interdisciplinaridade, já que articula elementos da narrativa, da psicologia, da geografia, da ética e da lógica em uma mesma atividade. Essa riqueza conceitual torna o RPG uma ferramenta especialmente relevante para cursos como o de Turismo, onde o olhar transversal e integrador é fundamental. Como afirmam Amorim & Costa (2022, p. 9), "a natureza interdisciplinar do RPG permite que múltiplas áreas do conhecimento sejam integradas de forma orgânica, favorecendo uma aprendizagem significativa e contextualizada".

Os jogos de RPG alinham-se claramente à educação construtivista, que valoriza a participação ativa do aluno no processo de aprendizagem, ao contrário do modelo tradicional chamado de educação bancária, no qual o conhecimento é apenas depositado no estudante. Como ressalta Paulo Freire (1996). Dessa forma, o RPG, ao engajar o aluno em narrativas colaborativas e resolução de problemas, potencializa a construção ativa do saber, favorecendo a autonomia e o pensamento crítico.

> A educação bancária transforma os alunos em recipientes a serem preenchidos pelo professor. A educação libertadora, pelo contrário, é um processo em que o educando é sujeito ativo de sua aprendizagem, construindo o conhecimento em diálogo com o educador (Freire, 1996, p. 53).

O Turismo é um campo de saber que se debruça sobre relações humanas mediadas por espaço, cultura e deslocamento. Nesse sentido, duas categorias centrais no debate acadêmico da área são a hospitalidade e a paisagem. Ambas, quando trabalhadas de forma sensível e contextualizada, ajudam os estudantes a compreenderem o turismo não como mera atividade econômica, mas como fenômeno simbólico e relacional.

Grinover (2007, p. 112) propõe que “os rituais da hospitalidade envolvem processos de acolhimento e negociação do espaço entre o anfitrião e o visitante, incluindo códigos culturais, expectativas e afetos”. Incorporar esses rituais em um jogo de RPG permite que os alunos experimentem simbolicamente os papéis sociais envolvidos na prática turística, refletindo sobre o outro, o estrangeiro, o conhecido e o estranho.

A leitura da paisagem, conforme desenvolvida por Besse (2014), afasta-se de uma compreensão restrita ao campo visual ou à contemplação estética, afirmando-se como uma experiência complexa, situada e relacional. Para o autor, a paisagem não é um objeto dado, mas um modo de relação entre o ser humano e o mundo, constituído pelas práticas, percepções, memórias e valores que se inscrevem no espaço vivido (BESSE, 2014, p. 15). Nesse sentido, a

paisagem deve ser compreendida como uma construção cultural e histórica, resultado da interação contínua entre sujeitos e territórios.

Besse (2014) destaca que a paisagem envolve tanto dimensões materiais quanto simbólicas, sendo simultaneamente forma, experiência e interpretação. Ela é atravessada por representações sociais, mas também por vivências sensoriais e afetivas, o que implica reconhecê-la como um fenômeno que se manifesta no corpo, na memória e na imaginação. Assim, a paisagem não se esgota no que é visto, pois "ela se dá na experiência, no contato, na prática e na maneira como o mundo é habitado" (BESSE, 2014, p. 21).

Essa abordagem se organiza a partir do que o autor denomina "portas da paisagem", entendidas como diferentes modos de acesso teórico e metodológico ao fenômeno paisagístico. As portas propostas por Besse, paisagem como representação, como território habitado, como sistema, como experiência sensível e como projeto, não se excluem, mas se complementam, permitindo uma leitura plural e integrada do espaço (BESSE, 2014, p. 29–31). Cada porta revela uma dimensão específica da paisagem, evidenciando sua complexidade e sua condição de fenômeno vivido.

Ao privilegiar a experiência e o envolvimento sensível com o espaço, Besse (2014) reforça que a paisagem é inseparável das emoções, dos afetos e das narrativas que os sujeitos constroem em relação aos lugares. Dessa forma, a análise da paisagem torna-se uma ferramenta potente para compreender o espaço urbano como cenário de significados, práticas e memórias, permitindo que a cidade seja interpretada não apenas como suporte físico, mas como expressão das relações humanas que nela se desenrolam (BESSE, 2014, p. 37).

Dessa forma, o RPG, ao ser ambientado em Juiz de Fora e inspirado nos conteúdos das disciplinas de Dimensões da Hospitalidade e Interpretações das Paisagens, pode transformar o cotidiano da cidade em narrativa, a sala de aula em palco e o aluno em protagonista de sua própria trajetória de formação. Afinal, "a educação não é a transferência de um conteúdo de um educador para um educando, mas sim a prática da liberdade, na qual o sujeito aprende a agir sobre o mundo e transformá-lo" (Freire, 1996, p. 54).

Nesse sentido, o RPG funciona como uma ferramenta que potencializa o protagonismo estudantil e a aprendizagem significativa, tornando a experiência educacional mais concreta, participativa e contextualizada.

3. METODOLOGIA

Uma vez que nosso trabalho de conclusão de curso tem como objetivo o de desenvolver um produto, no caso um jogo de RPG, nossa metodologia estará estabelecida na execução de tarefas que levem à concretização de um artefato. Deste modo, optamos por seguirmos o método conhecido como “Design Thinking”.

O Design Thinking é uma abordagem centrada no ser humano, utilizada para resolver problemas complexos de forma criativa, colaborativa e empática. Segundo Brown (2009, p.4), "Design Thinking é uma abordagem de inovação que parte das necessidades humanas, combina empatia e criatividade e resulta em soluções que fazem sentido para as pessoas". Já Plattner, Meinel e Leifer (2009, p. 3) definem o método como “uma forma de pensar orientada à inovação que utiliza as ferramentas dos designers para corresponder às necessidades das pessoas com o que é tecnologicamente viável e viável do ponto de vista dos negócios”.

O processo do DT é composto por etapas que visam estruturar a resolução de problemas de forma interativa e aberta: (1) imersão ou empatia, que busca compreender profundamente o contexto e as necessidades dos envolvidos; (2) definição, que organiza e foca as informações coletadas; (3) ideação, em que se propõem soluções inovadoras; (4) prototipagem, que permite materializar ideias para testá-las; e (5) teste, etapa em que as soluções são validadas e aprimoradas. Cada uma dessas fases é essencial para garantir que o produto final atenda às reais necessidades dos usuários e que o processo de aprendizagem ocorra de maneira ativa, significativa e envolvente.

A metodologia Design Thinking foi escolhida para nortear o desenvolvimento deste Trabalho de Conclusão de Curso por sua abordagem centrada no ser humano, colaborativa, interativa e criativa. Essa metodologia é especialmente eficaz em contextos educacionais inovadores, como a criação de um jogo de RPG voltado para o ensino de conteúdo do curso de Turismo. Seu caráter processual e não linear favorece o pensamento crítico, a empatia e a prototipagem de soluções adaptáveis, características essenciais à proposta deste projeto.

As respostas foram sistematizadas em um relatório de avaliação, que orientou os ajustes finais do jogo antes de uma possível versão definitiva ou publicação acadêmica. O relatório também serve de base para reflexões sobre o uso de jogos no ensino superior de Turismo.

Assim, a escolha pelo Design Thinking como metodologia deste TCC representa uma aposta em práticas educacionais inovadoras, alinhadas com a proposta interdisciplinar e crítica do curso de Turismo. Ao articular teoria e prática, conteúdo e narrativa, o projeto busca transformar a experiência educacional em um processo mais dinâmico, afetivo e formativo.

No caso do projeto em questão, as etapas do Design Thinking aplicada ao desenvolvimento do jogo de RPG seguirá a seguinte estrutura:

Tabela 01: Etapas do Design Thinking adaptada à produção de um RPG

Metodologia: Aplicação do Design Thinking no Desenvolvimento do RPG Turístico

Etapa	Descrição	Aplicação no Projeto
1. Empatia	Entender as necessidades, desejos e dificuldades dos usuários (alunos e professores).	Entrevistas e diálogos com alunos, professor-das disciplinas "Dimensões da Hospitalidade' e 'Interpretações da Paisagem' para captar expectativas e desatios no ensino.
2. Definição	Definir claramente o problema a ser reśolvido com o RPG.	Análise dos dados coletados para delimitar o foco do jogo; integrár hospitalidade e paisa-gem, engejando os alunós em uma aprendiz-agem ativa e lúdica.
3. Ideação	Gerar vãrias ideiás e soluções possiveis para o jogo, sem juigamentos.	Brainstorming com equipe, consulta a referências teoricas e analise de jogos semila-res para criar conceitos para o RPG.
4. Prototipagem	Criar versões simplificádas do RPG para testar conceltos e mecânicas.	Desenvolvimento do protótipo inicial do RPG com base nas ideiàs geradás, incorporan-do elementes de hospitalidade e paisagem de Juiz de Fora.
5. Teste	Aplicar o protótipo com usuários reais, coletar feedback e identificar melhorias.	

Fonte: própria autora, adaptada de Plattner, H.; Meinel, C.; Leifer, L. (2009, p. 3).

Dessa forma, o Design Thinking não se configura apenas como um método operacional para a criação do jogo de RPG, mas como uns fundamentos teóricos que orienta todo o processo de construção do conhecimento ao longo deste Trabalho de Conclusão de Curso. Ao priorizar a empatia, a escuta ativa e a experimentação contínua, a metodologia possibilita que o produto desenvolvido emerja das experiências, percepções e necessidades reais dos sujeitos envolvidos, e não de soluções previamente engessadas. No contexto do ensino do Turismo, essa abordagem dialoga diretamente com a formação crítica e sensível exigida do turismólogo, uma vez que valoriza o entendimento do território, das pessoas e das relações simbólicas que constituem as paisagens e práticas turísticas. Assim, o Design Thinking sustenta a coerência entre o processo metodológico e a proposta do jogo, garantindo que o RPG não seja apenas um recurso lúdico, mas um instrumento pedagógico capaz de integrar aprendizagem, criatividade, narrativa e reflexão, reforçando o caráter humanizado, participativo e transformador da experiência educativa.

4. DESIGN THINKING APLICADO À ELABORAÇÃO DO JOGO DE RPG

4.1. Empatia

Esta fase inicial coincidiu com a elaboração deste próprio projeto de trabalho de conclusão de curso. Para tal, foi realizado um levantamento de informações sobre o curso de Turismo da UFJF, o perfil dos alunos, os conteúdos das disciplinas "Dimensões da Hospitalidade" e "Interpretações das Paisagens", além de estudos teóricos sobre RPG, jogos na educação e construção de mundos possíveis. Essa etapa permitiu compreender profundamente o contexto, as necessidades dos estudantes e as oportunidades para integrar conteúdo acadêmico com elementos lúdicos e criativos.

a. Justificativa da escolha das disciplinas

A disciplina Dimensões da Hospitalidade, de caráter temporal, oferece a base para tratar dos encontros, rituais e trocas entre personagens, permitindo explorar a hospitalidade como experiência situada no tempo marcada por ciclos, relações e processos simbólicos. Já Interpretações da Paisagens, de caráter espacial, contribui para a construção dos cenários e atmosferas do jogo, desafiando os participantes a lerem a paisagem urbana e natural como uma narrativa visual, sensorial e afetiva. Assim, o RPG se torna um recurso pedagógico integrador, que conecta tempo e espaço, teoria e prática, emoção e razão, possibilitando que os estudantes experimentem de forma lúdica e crítica os conceitos fundamentais do curso de Turismo. Incorporar o RPG como estratégia didática representa, assim, uma tentativa de romper com a linearidade da aula expositiva, apostando na interação, ludicidade e na narrativa como meios de mediação do conhecimento. A escolha dessas disciplinas se deve à sua relação direta com os conceitos trabalhados no jogo: hospitalidade, paisagem, espaço vivido, rituais simbólicos e leitura interpretativa.

Além disso, as duas disciplinas se localizam em momentos distintos da formação acadêmica dos estudantes. A disciplina de Dimensões da Hospitalidade está presente no início do curso, enquanto Interpretações das Paisagens é ofertada nos períodos finais. Isso gera experiências distintas de jogo, pois os alunos da segunda disciplina possuem uma bagagem teórica e prática mais consolidada. Essa diferença permitiu avaliar como o nível de maturidade acadêmica influencia a interpretação, a tomada de decisão e o engajamento com o jogo.

b. Justificativa de método

O ensino superior em turismo, especialmente em cursos voltados para a formação de bacharéis, enfrenta o desafio constante de transformar conteúdos densos e muitas vezes abstratos em experiências pedagógicas significativas, envolventes e contextualizadas. Disciplinas como “Dimensões da Hospitalidade” e “Interpretações das Paisagens” propõem reflexões profundas sobre o simbólico, o sensível e o social nos fenômenos turísticos. No entanto, essas dimensões nem sempre são facilmente traduzidas em metodologias didáticas tradicionais, o que pode comprometer a absorção e a internalização dos conceitos por parte dos discentes.

Por outro lado, a justificativa deste trabalho também se ancora em uma necessidade institucional: promover metodologias de ensino inovadoras no curso de Turismo da UFJF, especialmente aquelas que favoreçam a interdisciplinaridade, o protagonismo estudantil e a articulação entre teoria e prática. A construção e o uso de um RPG como recurso didático não apenas oferecem uma alternativa metodológica criativa, mas também contribui para uma formação mais completa, crítica e sensível dos futuros profissionais da área.

Por fim, a proposta também responde a tendências contemporâneas da educação superior, que incentivam a adoção de práticas pedagógicas ativas, como o ensino baseado em projetos, em problemas ou em jogos, com foco na aprendizagem significativa. A criação e a aplicação de um RPG no contexto das disciplinas de turismo permitem testar, analisar e aprimorar essas metodologias dentro da sala de aula universitária.

4.2. Definição

A partir das informações coletadas, foram identificados os principais desafios e objetivos do projeto. Esta etapa resultou na formulação do problema central: Como utilizar o RPG como ferramenta pedagógica para abordar os conteúdos das disciplinas escolhidas, promovendo engajamento, reflexão crítica e interdisciplinaridade no curso de Turismo?

a. Objetivo geral

Propor a produção de um jogo de RPG de fantasia ambientado em Juiz de Fora (MG), com temática turística e duração máxima de 3h, a ser utilizado nas aulas das disciplinas “Dimensões da Hospitalidade” (TUR 048) e “Interpretações das Paisagens” (TUR 106), como recurso didático inovador no bacharelado em turismo da Universidade Federal de Juiz de Fora.

4.3. Ideação

Os jogos de interpretação de personagens, conhecidos como RPGs, surgem como ferramentas potentes para a educação, especialmente por sua capacidade de criar mundos possíveis ficcionais, fomentar a colaboração entre participantes, desenvolver narrativas coletivas e preparar para lidar com os imprevistos. Diferente de jogos competitivos e com pontuações fixas, o RPG se apoia na construção de histórias, na mediação do narrador (ou mestre) e no envolvimento dos jogadores como protagonistas de uma jornada. Ao seguir estruturas como a "jornada do herói", uma narrativa universal de aprendizado e superação, os jogadores assumem papéis, enfrentam dilemas, tomam decisões e exploram realidades alternativas que estimulam o pensamento crítico e a criatividade.

A opção pela combinação dos gêneros de ficção científica e fantasia emerge da necessidade de criar um ambiente narrativo que possibilite a exploração do tempo e do espaço de maneira livre, simbólica e didaticamente potente. A ficção científica, especialmente por meio da viagem no tempo, permite tensionar as transformações e permanências das paisagens ao longo dos períodos históricos, enquanto a fantasia amplia o campo da imaginação, favorecendo o envolvimento emocional e a imersão dos jogadores. Essa escolha narrativa possibilita discutir, de forma mais intensa e significativa, as modificações físicas, sociais e simbólicas do território, bem como a permanência de rituais de hospitalidade que atravessam diferentes épocas, reforçando sua centralidade na formação em Turismo.

A escolha por ambientar o jogo de RPG em Juiz de Fora (MG) é uma forma de valorizar o território, sua história, sua paisagem e suas dinâmicas culturais. Ao transformar a cidade em palco de fantasia, repleta de personagens, desafios e lugares simbólicos, o jogo convida os estudantes a observarem Juiz de Fora com outros olhos, compreendendo suas paisagens como construções sociais, simbólicas e sensíveis. Dessa forma, o jogo torna-se também uma prática de leitura e interpretação da cidade, articulando o conteúdo curricular com a vivência local.

O processo de criação deste trabalho consistiu em minha experiência em jogos de RPG interpretativo, onde interpretar um personagem em uma trama, o faz ganhar itens, vidas e prosseguir de fase no jogo. A ideia da criação de cada fase, veio do filme "De Volta Para o Futuro" e "Pequenos Espiões 4", onde a viagem no tempo para recuperar algo perdido é a trama principal. Na fase inicial, a ideia foi trazer o anfitrião do jogo, o fundador da cidade, Henrique Halfeld, para orientar os viajantes pela jornada. A etapa de ideação permitiu alinhar criatividade, narrativa e conteúdo acadêmico, garantindo que o RPG fosse pensado não apenas como um jogo, mas como um recurso pedagógico coerente com os princípios do Design Thinking e com a proposta formativa do curso de Turismo.

4.4. Prototipagem

Nesta fase, foi criado um protótipo do jogo, com esboço das fichas de personagem, roteiros de missão, mapa base do cenário e exemplos de interações. A prototipagem visou traduzir teorias acadêmicas em práticas lúdicas, testáveis e adaptáveis, considerando a aplicação em sala de aula.

a) Material do jogo:

Foram utilizados materiais físicos e digitais que possibilitaram a imersão no universo ficcional do jogo, incluindo:

- Dados de seis faces (D6) para tomadas de decisão e resolução de conflitos narrativos (percepções);
- Slides explicativos para alunos/jogadores sobre o que é um RPG e sobre o jogo, com as fichas dos personagens viajantes;
- Slides de apresentação do jogo com imagens dos NPC's, dos locais visitados pelos personagens e dos itens obtidos juntos com uma pequena descrição desses itens;
- Livro do mestre: manual para ajudar o(a) professor(a)/mestre a narrar o jogo. Contendo todas as informações pertinentes para o jogo, com cenas, descrições dos desafios, fichas, NPC's e respostas para todas as charadas.

O jogo possui três principais estruturas que caracterizam a "jornada do herói": a de início (convocação para o início da aventura), a de desenvolvimento (que constitui as etapas) e a de desfecho (a batalha final e retorno à vida cotidiana dos personagens)

Estrutura do início do jogo:

Convocação dos viajantes → encontro com o personagem NPC guia → explicação da jornada → passagem para a primeira fase.

Estrutura recorrente das etapas:

Chegada dos viajantes no passado → encontro com o personagem NPC anfitrião → conversa em que o enigma é apresentado → resolução do enigma pelo grupo → recebimento da recompensa → passagem de fase.

Estrutura do confronto final segue uma estrutura exclusiva:

Chegada dos viajantes no destino final no presente → encontro com o personagem guia → conversa em que o enigma é apresentado → resolução do enigma pelo grupo → encaminhamento dos viajantes para o confronto → encontro com o vilão → conversa em que os últimos enigmas são apresentados → resolução dos enigmas → recompensa final → derrota do vilão → vida cotidiana dos viajantes no tempo presente.

A estrutura recorrente das etapas apresenta 06 momentos histórico-espaciais, mostra pontos históricos e turísticos de Juiz de Fora, onde até nos dias atuais, se pode visitar os locais. Exceto pelo Caminho Novo, todos os outros pontos turísticos são os mesmos, apenas com a evolução da cidade que foram reformados, o Caminho novo por sua vez, deu origem a uma das maiores avenidas da cidade, a Avenida Brasil. Em algumas cidades da Estrada Real, há totens para marcar o caminho que passavam o ouro e o diamante para o Rio de Janeiro.

Na fase "Caminho Novo", a ajuda de um tropeiro, persona do século VII, traz familiaridade para época, mostrando como era a região antes da construção da atual cidade e como o Ciclo do Ouro foi importante para a área, além disso, a fase conta com a percepção dos viajantes para o teste de lógica. Na fase "Capela de Santo Antônio (Catedral)", não se remete a religião ou a fé, e sim do que está dentro de cada um, sendo sombra ou luz, todos sempre encontram o caminho. Na fase "Estação Ferroviária", a ideia de uma matemática simples para a montagem dos trilhos, além de ter a recepção do maquinista de bom humor, que os instruiu a arrumar o trem que significa a evolução do tempo e da cidade. Na Fase "Mariano Procópio", a tensão é maior e a dificuldade aumenta, o tempo mais corrido para que os viajantes consigam consertar o tempo, faz as obras, quadros, livros, etc, dentro do museu, ser um símbolo de história e mostrar como tudo pode ser ajeitado. Na fase "Praça Cívica", a ideia foi para todos terem conhecimento do ambiente em que estavam e conhecer mais o local, além de ter que analisar os itens que os viajantes viram ao longo do tempo que passaram pelas fases, já que cada item representa a história que estava sendo restaurada. Na fase "Confronto Final", a ideia era mostrar que cada aprendizado ao longo do tempo percorrido, era válido e que a história, mesmo que passada, era algo importante, tanto para aqueles que viveram ela quanto para a cidade de Juiz de Fora. Derrotar Cronos tem a simbologia da derrota de todo preconceito, toda reparação histórica e mostrar que nada deve ser alterado e sempre preservado mesmo que o tempo não pare, porque é exatamente assim que se constrói a história.

Tabela 02: Justificativa das fases

FASES	JUSTIFICATIVA
1. Caminho Novo, 1707	Esse local e época entra no RPG porque ele representa o território antes de virar cidade, quando Juiz de Fora ainda era caminho, passagem e esforço físico. Esse cenário ajuda o jogador a entender que o turismo não nasce do lazer, mas da circulação, do deslocamento e da necessidade de ir de um ponto a outro. A paisagem aqui não acolhe, ela testa, e a hospitalidade é mínima,

	ligada à sobrevivência. Começar por esse momento deixa claro que toda experiência turística começa no movimento, não no destino.
2. Capela Santo Antônio (Catedral), 1866	Aqui, já marca o momento em que o caminho vira lugar. No RPG, essa fase mostra a paisagem ganhando significado simbólico e a hospitalidade deixando de ser improvisada para se tornar ritualizada, ligada à comunidade. É aqui que o jogador percebe que o turismo depende de referências culturais e de vínculos sociais, não só de infraestrutura.
3. Estação Ferroviária,1876	A estação entra no jogo por representar uma virada radical na forma de se deslocar e se relacionar com o tempo. O trem encurta distâncias, acelera o fluxo e coloca Juiz de Fora em rede com outras cidades. No RPG, essa fase permite trabalhar a paisagem como algo funcional e técnico, onde a hospitalidade passa a ser organizada por serviços, horários e estruturas. É o momento em que o território começa a receber mais gente, com mais frequência, exigindo novas formas de organização do espaço.
4. Museu Mariano Procópio, 1922	O museu foi escolhido porque simboliza o instante em que a cidade passa a olhar para si mesma e a valorizar sua memória. Esse cenário permite discutir a paisagem como patrimônio, algo que precisa ser interpretado, preservado e apresentado ao outro. No RPG, a hospitalidade deixa de ser só receber fisicamente e passa a ser também contar histórias, mediar conhecimento e construir narrativas sobre o passado. É quando o turismo se aproxima da educação e da identidade cultural.
5. Parque da Lajinha, 1982	O parque entra no RPG para representar a incorporação da natureza e do lazer ao cotidiano urbano. Esse período combina com a ampliação das preocupações ambientais e com a busca por qualidade de vida nas cidades. No jogo, a paisagem vira espaço de pausa, convivência e cuidado, e a hospitalidade passa a envolver responsabilidade com o uso do espaço e com o bem-estar coletivo. Essa fase amplia o entendimento de turismo para além do patrimônio histórico, incluindo o contato com a natureza.
6. Praça Cívica (UFJF), 2025	Aqui fecha o RPG porque representa o presente e a reflexão crítica sobre tudo o que foi vivido nas fases anteriores. A escolha desse espaço reforça a universidade como lugar de produção de conhecimento, debate e formação de profissionais capazes de pensar o território de forma consciente. No jogo, essa fase funciona como síntese, mostrando que a paisagem não é algo pronto, mas construída, interpretada e transformada pelas escolhas humanas. Aqui, o turismo aparece como campo de responsabilidade, planejamento e visão de futuro.

O RPG teve como execução inicial pesquisas online sobre cada ponto turístico escolhido para montar o roteiro perfeito para o jogo e que a linha do tempo pudesse coincidir com a história e as fases do RPG. Sites oficiais, visitas técnicas, leituras de alguns trechos de obras sobre a história de Juiz de Fora, foram alguns pontos usados para a construção do jogo. A narrativa foi pensada e executada como um RPG de ficção científica e fantasia para a construção da história. O RPG foi desenvolvido para ser executado em até duas horas, devido a sua facilidade e poucas dinâmicas em cada fase.

Além das pesquisas feitas, também teve fotos elaboradas para representar cada fase. Para os personagens NPC's e para os viajantes da jornada do RPG, foi feito buscas online e pesquisas de campo para entender sobre cada local e como era as coisas em cada época. Usando inteligência artificial (Chat GPT e Gemini), pude elaborar as imagens dos personagens e retocar imagens da cidade para cada época e local, além de dispor as imagens em sépia. a Imagens de Henrique Halfeld também foi reformulada através da inteligência artificial para se adequar ao tom do RPG.

Por fim, o RPG foi desenvolvido com material didático digital, tendo slides de apresentação para entregar aos alunos/jogadores, slides de apresentação do jogo e ainda contando com o livro do mestre (um manual do jogo que conta com a história do jogo, as fichas dos personagens, a mostra dos pontos turísticos e dos NPC's a serem utilizados no jogo".

4.5. Teste

A etapa de teste permitirá observar a aplicação do RPG em um ambiente real ou simulado, colher feedback dos estudantes e professores, e realizar ajustes necessários. A expectativa é que o jogo funcione como uma experiência significativa de aprendizagem, fortalecendo o conteúdo das disciplinas e desenvolvendo competências como criatividade, empatia, tomada de decisão e trabalho em equipe.

a. Aplicação do jogo nas disciplinas

O RPG será aplicado em duas disciplinas específicas do curso de Turismo:

- Interpretações das Paisagens, no dia 11 de Novembro;
- Dimensões da Hospitalidade, no dia 27 de Novembro;

A diferença de uma semana entre as aplicações foi pensada estrategicamente para permitir a análise dos primeiros resultados obtidos com a turma da disciplina de Dimensões da Hospitalidade, possibilitando ajustes, refinamentos e melhorias antes da aplicação na segunda disciplina, Interpretações das Paisagens. Essa abordagem incremental visa tornar o jogo mais eficiente em sua proposta pedagógica.

b. Coleta de feedback e relatório

Será elaborado um questionário de feedback contendo perguntas objetivas e subjetivas, que será aplicado a todos os participantes após cada sessão de jogo. O objetivo é avaliar aspectos como:

- Clareza das regras;
- Coerência narrativa.
- Envolvimento com os personagens;
- Relação com os conteúdos das disciplinas;
- Percepção de aprendizagem e desenvolvimento de habilidades;

As respostas serão sistematizadas em um relatório de avaliação, que orientará os ajustes finais do jogo antes de uma possível versão definitiva ou publicação acadêmica. O relatório também servirá de base para reflexões sobre o uso de jogos no ensino superior de Turismo.

5. RESULTADOS E ANÁLISES

5.1. Atividade em sala

O jogo foi dado em duas disciplinas do curso superior de Turismo da UFJF. Na disciplina de Interpretações das Paisagens no Turismo, executado no dia 11 de Novembro de 2025 no período noturno, com duração de duas horas. Foram quatro grupos de cinco jogadores cada, contendo a participação de 19 alunos e do professor responsável pela disciplina. A disciplina eletiva teve um desenvolvimento mais dinâmico e mais focado, tendo a duração do jogo dentro do horário programado e com os alunos mais atentos ao que foi narrado ao longo do jogo.

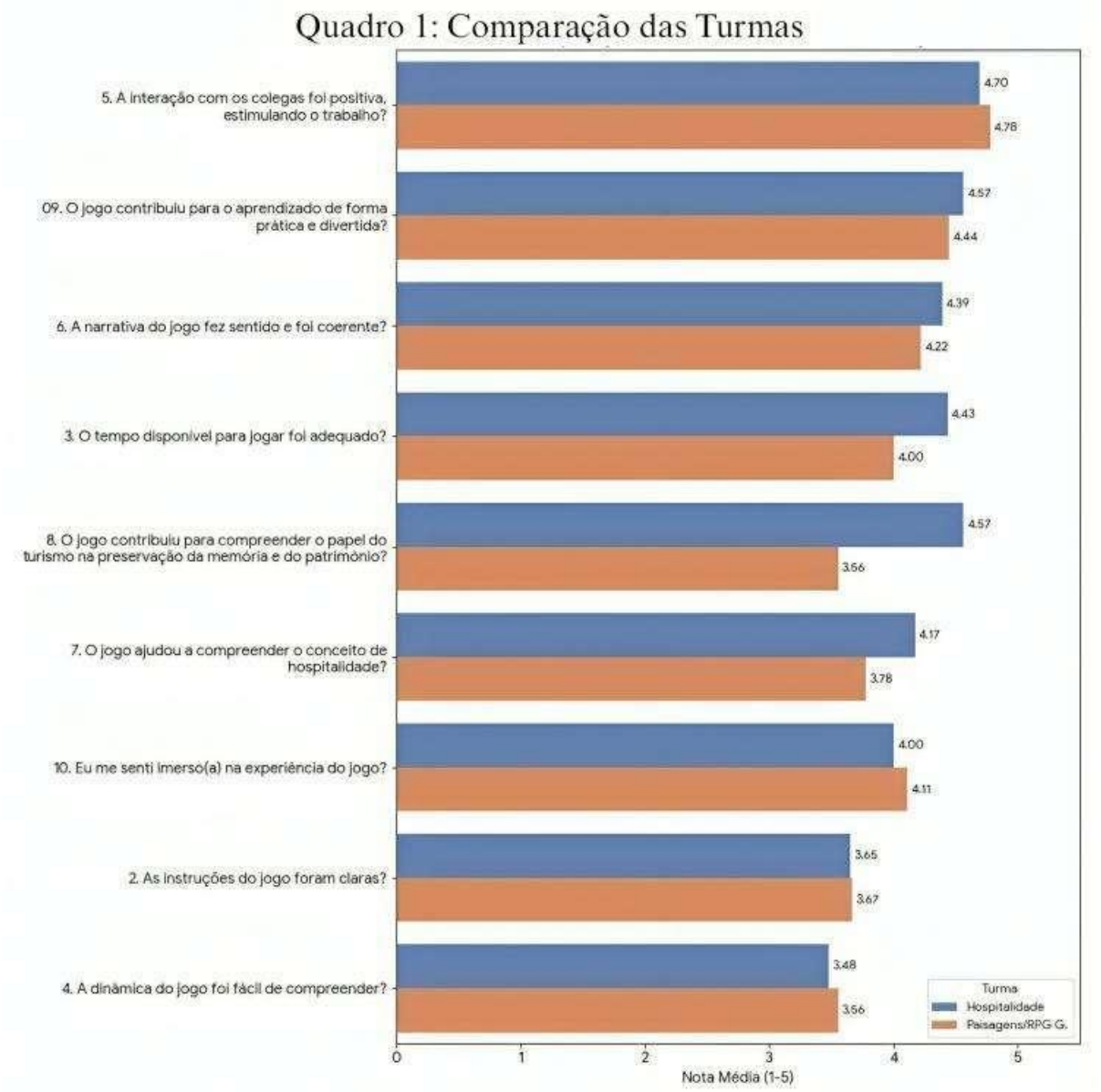
Na disciplina de Dimensões da Hospitalidade no Turismo no dia 27 de Novembro de 2025 no período integral com duração de três horas. Nesta disciplina, foram seis grupos de cinco jogadores cada grupo e teve a participação de 29 alunos matriculados nesta disciplina e uma aluna que demonstrou interesse no jogo. A dinâmica desta turma, porém, foi mais tensa devido a quantidade de pessoas a serem auxiliadas durante o jogo, apesar de ter ajuda de dois alunos mestrandos do professor responsável da disciplina, o mesmo estando analisando toda a execução do jogo dentro de sala.

Uma perspectiva geral da execução do jogo em ambas as disciplinas, é que inicialmente muitos dos alunos tiveram dificuldades a entender a dinâmica do jogo. Logo na primeira fase, houve um prolongamento do jogo para que todos se habituarem com toda a dinâmica. Além disso, percebi que alguns grupos tiveram mais agilidade na lógica e estratégia para o jogo que outros grupos, mesmo não sabendo jogar um RPG. A maioria dos grupos tiveram pessoas que assumiram o papel quase de um líder do grupo, assumindo a frente para falar o que seria preciso ou até mesmo tomando a iniciativa para alguma ação no jogo. Apesar de não saberem jogar, todos os alunos tiveram um bom desempenho ao total em se esforçarem para entender o jogo que tiveram contato pela primeira vez.

5.2. Análise dos resultados da aplicação dos formulários

O jogo também teve como foco o feedback de alguns alunos sobre a execução do mesmo. Apesar do jogo ter tido a participação de 48 alunos somadas das duas turmas, apenas 32 deles responderam o formulário sem identificação para a breve pesquisa. Foram dadas respostas de 9 alunos da disciplina de Interpretações das Paisagens e 23 alunos da disciplina de Dimensões da Hospitalidade.

Quadro 1: Comparação das Turmas



Fonte: dados da própria pesquisa

No Quadro 1, se percebe que, no geral, a experiência dos alunos com o jogo foi bem positiva. As médias ficaram próximas ou acima de 4 numa escala de 1 a 5, o que indica uma avaliação consistente em praticamente todos os aspectos. O que mais se destaca é a interação com os colegas, a sensação de imersão, o nexo da narrativa e a forma como o jogo contribuiu para um aprendizado mais prático e divertido. Na prática, isso mostra que o RPG cumpriu bem o seu papel como ferramenta didática.

Quando se olha para os conceitos ligados ao turismo, como hospitalidade, paisagens e preservação da memória e do patrimônio, os resultados também são altos. Isso reforça que o

jogo não ficou só na diversão, ele realmente ensinou e ajudou a consolidar esses conteúdos de forma aplicada. Já os itens com médias um pouco menores, como a clareza das instruções e a dinâmica do jogo, continuam em uma opinião positiva.

Quadro 2: Relação Com Paisagens



Fonte: dados da própria pesquisa

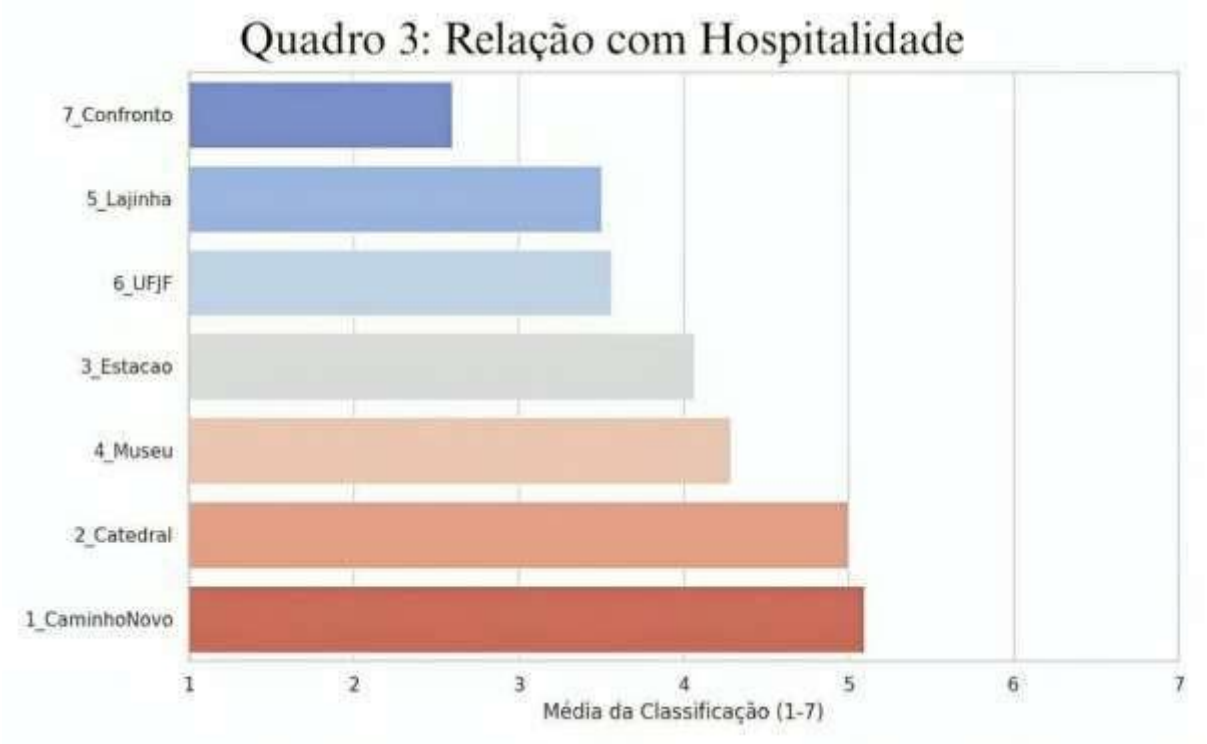
No Quadro 2, dá pra ver claramente em quais fases os alunos sentiram mais a conexão com a disciplina de Interpretações da Paisagem. A Praça Cívica da UFJF e o Parque da Lajinha aparecem no topo do ranking, com as médias mais altas. E isso não é coincidência. São espaços onde a paisagem salta aos olhos, de um lado, a organização do espaço universitário, os usos modernos e a paisagem construída. Do outro, a presença forte da natureza, da memória ambiental e das formas de apropriação ao longo do tempo. Nessas fases, se percebe com mais facilidade o que a disciplina discute na teoria do que aplicado na prática.

As fases intermediárias, como o Caminho Novo, a Capela de Santo Antônio (Catedral) e o Museu Mariano Procópio, também mantêm uma boa relação com a disciplina, mostrando que os alunos reconheceram elementos históricos, simbólicos e culturais da paisagem, mesmo que de forma um pouco menos intensa. Elas funcionam como uma ponte entre o conteúdo conceitual e a experiência do jogo.

Já a Estação Ferroviária foi a fase em que essa relação apareceu de forma mais fraca para a turma. Isso indica que, apesar do peso histórico do lugar, a leitura da paisagem não ficou

tão evidente durante a experiência do jogo. Aqui não é erro grave, é sinal de oportunidade, talvez falte reforçar a mediação, a contextualização ou os elementos narrativos que ajudem os jogadores a ler melhor aquela paisagem específica.

Quadro 3: Relação com Hospitalidade



Fonte: dados da própria pesquisa

No Quadro 3, o resultado é bem didático e fala muito sobre como os jogadores percebem a hospitalidade ao longo do jogo. O Caminho Novo e a Capela de Santo Antônio (Catedral) aparecem com as médias mais altas, liderando a sensação de hospitalidade. Isso mostra que, para eles, a hospitalidade não se resume ao contato humano direto ou a um atendimento formal. Ela aparece também na forma como o lugar te recebe simbolicamente, na narrativa construída e no sentimento de pertencimento que o espaço desperta.

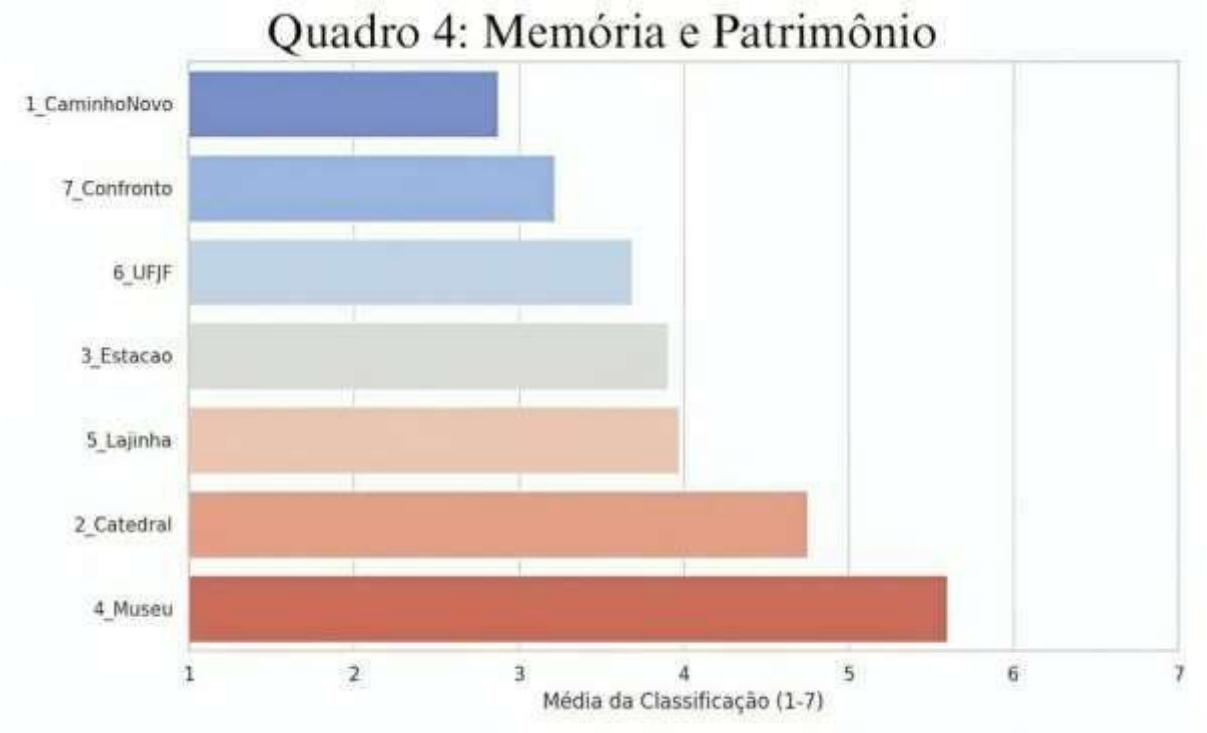
Essas fases funcionam quase como um ritual de entrada, os jogadores são apresentados ao espaço, à sua história e aos seus significados, e isso gera uma sensação clara de acolhimento. Essa leitura dialoga diretamente com a visão mais clássica da hospitalidade no turismo, aquela que entende hospitalidade como relação, experiência e vínculo com o lugar, e não apenas como prestação de serviço.

Já as fases intermediárias, como a Capela de Santo Antônio (Catedral), o Museu e a Estação Ferroviária, ainda mantêm uma boa percepção de hospitalidade, mas de forma mais

equilibrada. Nelas, você reconhece o valor simbólico e histórico do espaço, embora essa sensação de acolhimento seja um pouco menos intensa do que nas fases iniciais.

No outro extremo, o confronto final aparece com a média mais baixa, o que também faz todo sentido dentro da lógica do jogo. Aqui, a proposta não é acolher, mas tensionar, desafiar e romper momentaneamente com a sensação de conforto. Isso reforça que a hospitalidade, dentro da narrativa, é intencionalmente trabalhada, ela aparece com força onde o jogo quer receber e diminui onde o objetivo é gerar conflito.

Quadro 4: Memória e Patrimônio



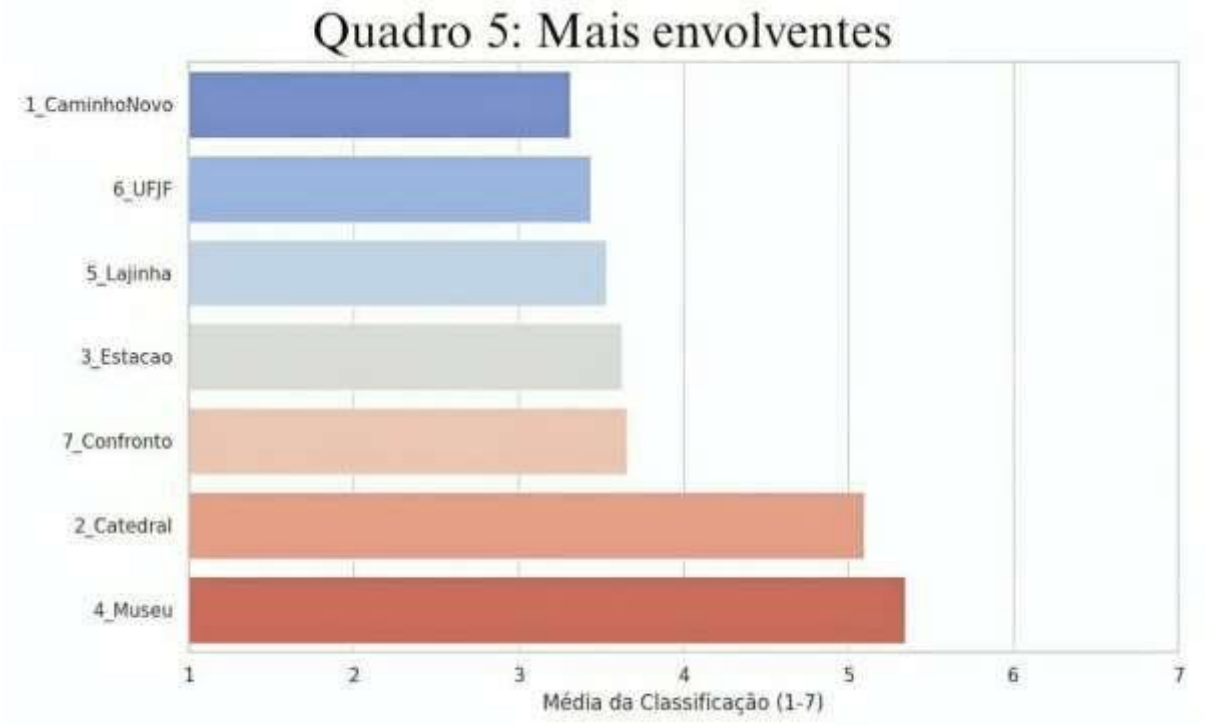
Fonte: dados da própria pesquisa

No Quadro 4, se percebe com clareza que o Museu Mariano Procópio aparece novamente em destaque quando o assunto é memória e patrimônio, seguido de perto pela Capela de Santo Antônio (Catedral). E aqui o resultado fala por si. São espaços onde a memória não precisa ser explicada passo a passo, ela se impõe. A materialidade do lugar, a carga histórica e os símbolos presentes já conduzem os jogadores a uma leitura patrimonial. O jogo soube usar muito bem essa força desses espaços. Em vez de transformar o patrimônio em algo engessado ou muito explicativo, ele te coloca dentro do lugar e deixa que a experiência faça o trabalho. Quem joga, é levado a observar, comparar, lembrar e interpretar, o que estimula reflexão e discussão de forma natural. É o aprendizado que acontece andando, olhando e sentindo, do jeito que o turismo cultural sempre funcionou.

As fases intermediárias, como a Lajinha, a Estação Ferroviária e a UFJF, também apresentam boas médias, mostrando que os alunos reconhecem elementos de memória e patrimônio, ainda que de maneira menos intensa. Já o Caminho Novo aparece com uma média mais baixa, o que indica que a percepção da memória ali depende mais da mediação narrativa do que da presença física do patrimônio.

No conjunto, o gráfico mostra que o jogo conseguiu transformar esses espaços em verdadeiros lugares pedagógicos. Ele ativa a memória, provoca interpretação e abre espaço para debate, exatamente o que se espera de uma atividade criativa em turismo cultural que respeita o passado, mas combina com o presente.

Quadro 5: Mais Envolventes



Fonte: dados da própria pesquisa

No Quadro 5, fica bem claro que os alunos se envolveram mais nas fases com maior densidade histórica e simbólica. O Museu Mariano Procópio aparece no topo, seguido de perto pela Capela Santo Antônio (Catedral). E isso está longe de ser coincidência. São espaços onde a memória, a materialidade e a narrativa caminham juntas, criando uma experiência que puxa os jogadores pra dentro do jogo quase sem esforço.

Nessas fases, os jogadores não estão só “jogando”, estão circulando por lugares que têm história acumulada, camadas de significado e referências que fazem sentido mesmo fora do

jogo. Isso aumenta naturalmente o nível de envolvimento, porque o espaço já carrega uma narrativa própria, e o RPG apenas ativa esse potencial.

As fases intermediárias, como o confronto final, a Estação Ferroviária, o Parque da Lajinha, a UFJF e o Caminho Novo, também geram envolvimento, mas de forma mais equilibrada. Aqui, o engajamento depende mais da dinâmica do jogo e da condução narrativa do que do peso simbólico do lugar em si.

No fim das contas, o gráfico reforça algo que o turismo cultural sabe desde sempre, lugares carregados de história e significado envolvem mais. O jogo acerta ao apostar nesses espaços, porque quando a paisagem já conta uma história, o jogador só precisa escutar, e isso faz toda a diferença na experiência.

Quadro 6: Recomendação do Jogo



Fonte: dados da própria pesquisa

No Quadro 6, o recado é direto: a grande maioria recomendaria o jogo. Quando se soma as respostas “concordo” e “concordo totalmente”, chega a 87,5% de aprovação. Isso mostra que a experiência dos alunos funcionou não só em termos de conteúdo, mas também como vivência. Quem jogou sentiu que valeu a pena e, mais do que isso, que o jogo merece ser indicado para outras pessoas.

A parcela neutra é pequena e sugere mais cautela do que rejeição, algo comum quando a experiência é diferente do formato tradicional de aula. Já a taxa de discordância é mínima, quase residual, o que reforça que a proposta do jogo foi bem aceita pela turma como um todo.

Na prática, esse resultado indica que a criação do jogo conseguiu ser uma ferramenta didática que gera engajamento, aprendizado e vontade de compartilhar. E no turismo, seja em sala de aula ou no mundo real, a recomendação é ouro. Quando alguém recomenda, é porque a experiência deixou marca.

Quadro 7: Avaliação Geral



Fonte: dados da própria pesquisa

No Quadro 7, se percebe que a avaliação geral do jogo se concentra majoritariamente nas notas 4 e 5, o que indica um resultado sólido e consistente. Não aparece nenhuma reação negativa relevante, só a variação natural de percepção que é esperada quando a experiência é participativa e envolve diferentes perfis de jogadores. Cada um sente o jogo de um jeito, e isso é absolutamente normal.

O mais importante é que não há rejeição. As notas mais altas mostram que, pra maioria, o jogo funcionou bem como proposta didática e como experiência lúdica. Ele conseguiu engajar, provocar reflexão e, ao mesmo tempo, manter o interesse de quem estava jogando.

Na prática, esse gráfico reforça que o jogo encontrou um equilíbrio difícil, mas essencial: unir ludicidade e conteúdo sem sacrificar nenhum dos dois. O RPG não vira só brincadeira, nem vira aula disfarçada demais. Ele fica no meio do caminho certo, aquele que ensina, envolve e faz sentido dentro da formação em turismo.

5.3. Proposições de melhorias após o teste

Como todo protótipo, há testes e há execução. O RPG contou com um teste uma semana antes de ser executado em sala de aula. Dentre o teste e a execução, houve alterações para que o RPG fosse mais cabível para jogabilidade didática para leigos ou conhecidos de RPG. Além de alterações feitas após a execução dentro de sala de aula.

- Tempo de Jogabilidade: Inicialmente foi feita a divisão entre 2 horas para execução do jogo e 1 hora para explicações e imprevistos. O que se manteve após o teste e a execução em sala de aula, apenas alterando os slides iniciais da apresentação do jogo em sala.
- Uso de Dados (d6): Inicialmente os dados seriam usados para qualquer ação ou percepção dos jogadores. O teste mostrou como ficou confuso para a jogabilidade. Então para a sala de aula, os dados foram usados apenas para percepções dos personagens diante dos enigmas a serem desvendados. Após a execução, ficou claro que os dados dificultam a jogabilidade dos jogadores, principalmente os leigos, então a retirada deles é uma recomendação e usados apenas caso o(a) mestre do jogo veja necessidade ou utilidade para o jogo.
- Correção de Nomeação: No jogo inicial, a Catedral Metropolitana foi colocada como um dos pontos turísticos na segunda fase, porém após a execução dentro de sala, uma correção por um dos alunos fora feita, e a nomeação da fase dois do jogo, foi alterada para Capela de Santo Antônio.

6. PRODUTO FINAL

Esse trabalho se materializa no RPG didático Encantos de Juiz de Fora, concebido como um jogo narrativo de interpretação de papéis que utiliza a cidade de Juiz de Fora como eixo central da experiência pedagógica. Ao longo do jogo, os jogadores percorrem diferentes momentos históricos do município, articulando passado e presente por meio de desafios, enigmas e rituais simbólicos de hospitalidade. O RPG foi estruturado de modo a transformar espaços urbanos, naturais e institucionais em paisagens educativas, permitindo que a cidade seja lida não apenas como cenário, mas como agente ativo de aprendizagem, memória e pertencimento.

Do ponto de vista pedagógico, o jogo foi desenvolvido com o objetivo de estimular a compreensão crítica da paisagem, da história local e do patrimônio cultural, promovendo uma aprendizagem experiencial baseada na vivência simbólica dos lugares. Ao assumir papéis distintos, como historiador, arquiteta, engenheiro, artista e turismóloga, os jogadores são incentivados a mobilizar diferentes formas de leitura do território, integrando saberes técnicos, sensíveis e narrativos. Além disso, o RPG favorece o desenvolvimento de competências como trabalho em equipe, tomada de decisão coletiva, interpretação espacial e construção de sentido a partir da experiência, reforçando o vínculo entre educação, turismo e cultura.

As possibilidades de aplicação do jogo são amplas e flexíveis. O jogo pode ser utilizado em cursos de graduação em Turismo, especialmente em disciplinas relacionadas à interpretação do patrimônio, planejamento turístico, educação patrimonial e paisagem. Também apresenta potencial para adaptação em contextos de ensino médio, projetos de extensão universitária, oficinas culturais e ações educativas voltadas à valorização da memória urbana. Sua estrutura narrativa permite ajustes de complexidade conforme o público-alvo, mantendo o caráter lúdico sem perder a profundidade conceitual.

Mas é importante reconhecer algumas limitações do produto. A aplicação do RPG demanda tempo adequado para imersão narrativa e a presença de um mediador (mestre) com familiaridade tanto com a dinâmica do jogo quanto com os conteúdos abordados. Além disso, o recorte espacial específico em Juiz de Fora pode restringir sua aplicação direta em outros contextos, exigindo adaptações narrativas e históricas. Tais limitações, contudo, não comprometem a proposta, mas indicam as condições necessárias para que o jogo alcance seus objetivos pedagógicos de forma efetiva.

No que se refere às perspectivas de uso futuro, o RPG apresenta grande potencial de expansão. O jogo pode ser adaptado para outras cidades, mantendo sua estrutura base e incorporando novos contextos históricos e paisagísticos. Há também a possibilidade de

desenvolvimento de versões híbridas ou digitais, ampliando seu alcance e acessibilidade. Além disso, o RPG pode ser aprofundado como ferramenta de educação patrimonial e turística, fortalecendo sua utilização em projetos interdisciplinares que valorizem a memória, a identidade e a experiência do lugar.

Dessa forma, o produto final deste trabalho não se encerra como um resultado estático, mas como uma proposta aberta, capaz de dialogar com diferentes contextos educativos e turísticos. Ao integrar narrativa, paisagem e hospitalidade, o Encantos de Juiz de Fora reafirma o potencial do jogo como instrumento de ensino-aprendizagem e como meio de ressignificação da cidade enquanto espaço vivido, aprendido e compartilhado ao longo do tempo.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste Trabalho de Conclusão de Curso, meu objetivo foi testar, na prática, se um jogo de RPG poderia funcionar como uma ferramenta pedagógica real para o ensino do turismo, especialmente dentro das disciplinas de Dimensões da Hospitalidade e Interpretações das Paisagens. A ideia surgiu da percepção de que esses conteúdos, por serem simbólicos, sensíveis e cheios de camadas, muitas vezes ficam difíceis de apreender quando trabalhados apenas de forma teórica e expositiva.

A criação do RPG Encantos de Juiz de Fora mostrou que é possível transformar a cidade em algo além de cenário, ela vira experiência, narrativa e espaço de aprendizado. Ao atravessar diferentes períodos históricos, os alunos puderam perceber que o turismo não nasce pronto, nem se resume a atrativos ou serviços. Ele se constrói no deslocamento, nas relações humanas, nos rituais de hospitalidade, na memória e na forma como cada paisagem é vivida e interpretada ao longo do tempo.

O uso do Design Thinking foi essencial para organizar esse processo. As etapas ajudaram a transformar uma ideia criativa em um produto viável, testável e ajustável à realidade da sala de aula. Mais do que um método, ele funcionou como um guia para manter o foco nos estudantes, nas suas dificuldades, percepções e formas de aprender. O jogo não nasceu pronto, ele foi sendo moldado, corrigido e aprimorado a partir da escuta e da experiência.

Os resultados da aplicação do RPG em sala foram bastante positivos. Os alunos se envolveram, participaram, discutiram e conseguiram relacionar o jogo com os conteúdos das disciplinas. As respostas dos questionários mostraram que a proposta funcionou tanto como atividade lúdica quanto como ferramenta de aprendizagem. Conceitos como hospitalidade, paisagem, memória e patrimônio apareceram de forma clara nas falas, nas escolhas e nas interpretações feitas durante o jogo.

Também ficou evidente que o RPG não substitui outras metodologias, mas soma. Ele abre espaço para o protagonismo do aluno, para o trabalho em grupo e para a construção coletiva do conhecimento. As dificuldades encontradas, como ajustes na dinâmica, no uso dos dados ou na clareza de algumas instruções, não enfraquecem o projeto. Pelo contrário, mostram que ele é um protótipo vivo, que pode e deve ser aprimorado conforme o contexto e o público.

No fim das contas, concluo que o jogo se mostra uma alternativa viável, criativa e relevante para o ensino do turismo. Ele respeita o passado, valoriza o território e dialoga com práticas pedagógicas mais ativas, algo que o turismo, enquanto área de formação, sempre exigiu. Além disso, o jogo abre possibilidades de adaptação para outras cidades, disciplinas e níveis de ensino, reforçando o potencial do RPG como metodologia educativa.

Encerrar este trabalho é também fechar um ciclo pessoal e acadêmico. Mais do que entregar um produto, saio desse processo com a certeza de que o turismo pode e deve ser ensinado de forma mais sensível, criativa, participativa e conectada com o mundo real. Afinal, turismo sempre foi experiência, encontro e narrativa. Nada mais coerente do que aprender turismo jogando, vivendo e interpretando o território.

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMORIM, Maria; COSTA, Rafael. RPG como ferramenta pedagógica: mediação, colaboração e narração coletiva no ensino superior. Revista Educação e Tecnologias, 2022. Disponível em: https://www.univates.br/revistas/index.php/signos/article/view/3092/2027. Acesso em: 9 jul. 2025.

BESSE, Jean-Marc. O gosto do mundo: Exercícios de paisagem. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2014. p. 11–66. Disponível em: https://eduerj.com/produto/o-gosto-do-mundo-exercicios-de-paisagem/?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 29 dez. 2025.

BROWN, Tim. Design Thinking. Harvard Business Review, 2009. Disponível em: https://hbr.org/2009/06/why-design-thinking. Acesso em: 28 jun. 2025.

CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. Disponível em: https://archive.org/details/josephcampbelltheheroineveryman. Acesso em: 11 jul. 2025.

DOLEŽEL, Lubomír. Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2000. Disponível em: https://www.press.jhu.edu/books/title/1706/heterocosmica. Acesso em: 7 jul. 2025.

D.school - Stanford University. An Introduction to Design Thinking Process Guide. Disponível em: https://dschool.stanford.edu/resources/getting-started-with-design-thinking. Acesso em: 31 jul. 2025.

ECO, Umberto. Os Limites da Interpretação. São Paulo: Perspectiva, 1990. Disponível em: https://livrariapublica.com.br/livros/os-limites-da-interpretacao-estudos-umberto-eco/. Acesso em: 1 ago. 2025.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do Oprimido. Disponível em: https://educacao.estadao.com.br/artigos/paulo-freire-a-pedagogia-do-oprimido-que-inspira-mundo. Acesso em: 24 jun. 2025.

GEE, James Paul. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan, 2003. Disponível em: https://www.academia.edu/4819692/What_Video_Games_Have_to_Teach_Us_About_Learning_and_Literacy. Acesso em: 10 jul. 2025.

ISER, Wolfgang. The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1980. Disponível em: https://archive.org/details/actofreadingtheo0000iser. Acesso em: 6 jul. 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos e Educação: o jogo como recurso pedagógico. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3898549/mod_resource/content/1/Kishimoto%20-%20Jogo%20e%20Educa%C3%A7%C3%A3o.pdf. Acesso em: 4 jul. 2025.

UFJF – Universidade Federal de Juiz de Fora. Grade Curricular do Curso de Turismo (2023). Disponível em: https://www.ufjf.br/turismo/grade-curricular. Acesso em: 3 jun. 2025.

UFJF – Universidade Federal de Juiz de Fora. Projeto Pedagógico do Curso de Bacharelado em Turismo (2017). Disponível em: https://www.ufjf.br/turismo/ppc. Acesso em: 3 jun. 2025.

VOGELER, Christopher. A Jornada do Escritor. Disponível em: https://www.scriptmag.com/features/the-writer-s-journey. Acesso em: 15 jul. 2025.

9. ANEXOS

9.1. ANEXO 01: Formulários de feedback nas disciplinas

9.2. ANEXO 02: Slides de apresentação do jogo para os alunos/jogadores

9.3. ANEXO 03: Slides de apresentação para o jogo em sala de aula

9.4. ANEXO 04: Livro do Mestre: Manual do jogo

FORMULÁRIOS DE AVALIAÇÃO DO JOGO PARA OS ALUNOS

Formulário Qualitativo - RPG Encantos de JF

Este questionário tem como objetivo avaliar a experiência dos participantes com o jogo didático, desenvolvido como parte do Trabalho de Conclusão de Curso em Turismo da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), da aluna Sara Lourrayne (Liz Sousa).

O jogo propõe uma vivência interativa baseada nos **rituais da hospitalidade** e na **interpretação das paisagens ao longo do tempo**, explorando a história e o patrimônio de Juiz de Fora por meio da ludicidade e da cooperação em grupo, além de explorar um roteiro turístico pela cidade.

As perguntas abaixo são **todas de múltipla escolha**, voltadas para identificar percepções sobre a jogabilidade, o aprendizado, a relação com o turismo e a aplicação prática dos conteúdos trabalhados. E não há nenhuma confirmação de identidade para esse questionário.

Sua participação é fundamental para aprimorar o jogo e compreender como o uso de metodologias ativas pode contribuir para o ensino do Turismo.

🕐 Tempo estimado de resposta: cerca de 5 minutos.

* Indica uma pergunta obrigatória

1. **1.** Qual disciplina você está cursando? *

   Marcar apenas uma oval.

   - ◯ Dimensões da Hospitalidade
   - ◯ Interpretações das Paisagens

2. **2.** As instruções do jogo foram claras? *

   1 2 3 4 5

   ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

3. **3.** O tempo disponível para jogar foi adequado? *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

4. **4.** A dinâmica do jogo foi fácil de compreender? *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

5. **5.** A interação com os colegas foi positiva, estimulando o trabalho? *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

6. **6.** A narrativa do jogo fez sentido e foi coerente? *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

7. **7.** As paisagens representadas no jogo ajudaram a refletir sobre o tempo e a história de Juiz de Fora? *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

8. **8.** O jogo ajudou a compreender o conceito de hospitalidade? *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

9. **9.** O jogo contribuiu para compreender o papel do turismo na preservação da memória e do patrimônio? *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

10. **10.** O jogo incentivou a pensar na elaboração de roteiros turísticos com base nas paisagens e nos períodos históricos? *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

11. **11.** O jogo contribuiu para o aprendizado de forma prática e divertida? *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

12. **12.** Eu me senti imerso(a) na experiência do jogo? *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

13. **13.** Eu recomendaria o jogo para outras turmas de Turismo. *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Discordo totalmente
- ◯ Discordo
- ◯ Neutro
- ◯ Concordo
- ◯ Concordo totalmente

14. **14.** Avaliação geral do jogo: *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

15. **15. Coloque em ordem crescente, de 01 a 07, as fases do jogo que possuem as histórias mais envolventes e divertidas, sendo o "01" a etapa que você menos gostou, e "07" a que você mais gostou.** *

Importante: o objetivo da questão é de hierarquizar as fases, logo, por exemplo, não poderá haver 02 etapas com o mesmo peso 01 ("menos gostei"), e assim sucessivamente. Isto quer dizer que o sistema de marcação não aceita duas fases/etapas com marcação na mesma coluna (cada coluna/peso só pode pertencer a uma linha/fase).

Marcar apenas uma oval por linha.

	01 (Menos Gostei)	02	03	04	05	06	07 (Mais Gostei)
Fase 1 - Caminho Novo, 1707	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
Fase 2 - Catedral Metropolitana, 1866	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
Fase 3 - Estação Ferroviária,1876	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
Fase 4 - Museu Mariano Procópio, 1922	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
Fase 5 - Parque da Lajinha, 1982	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
Fase 6 - Praça Cívica (UFJF), 2025	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
Confronto Final - Centro de Ciências	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯

16. **16. Coloque em ordem crescente, de 01 a 07, as fases do jogo que melhor apresentaram relação com a disciplina "Dimensões da Hospitalidade", sendo o "01" etapa que você menos percebeu discussões sobre hospitalidade, e "07" a que você mais percebeu.**

Importante: o objetivo da questão é de hierarquizar as fases, logo, por exemplo, não poderá haver 02 etapas com o mesmo peso 01 ("menos gostei"), e assim sucessivamente. Isto quer dizer que o sistema de marcação não aceita duas fases/etapas com marcação na mesma coluna (cada coluna/peso só pode pertencer a uma linha/fase).

Marcar apenas uma oval por linha.

	01 (Pouca relação com a disc. Hospitalidade)	02	03	04	05	06	07 (Mui relação cc dis. Hospitalid
Fase 1 - Caminho Novo, 1707	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭
Fase 2 - Catedral Metropolitana, 1866	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭
Fase 3 - Estação Ferroviária,1876	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭
Fase 4 - Museu Mariano Procópio, 1922	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭
Fase 5 - Parque da Lajinha, 1982	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭
Fase 6 - Praça Cívica (UFJF), 2025	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭
Confronto Final - Centro de Ciências	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭

17. **17. Coloque em ordem crescente, de 01 a 07, as fases do jogo que melhor apresentaram relação com a disciplina "Interpretações da Paisagem", sendo o "01" a etapa que você menos percebeu discussões sobre interpretações da paisagem, e "07" a que você mais percebeu.** *

Importante: o objetivo da questão é de hierarquizar as fases, logo, por exemplo, não poderá haver 02 etapas com o mesmo peso 01 ("menos gostei"), e assim sucessivamente. Isto quer dizer que o sistema de marcação não aceita duas fases/etapas com marcação na mesma coluna (cada coluna/peso só pode pertencer a uma linha/fase).

Marcar apenas uma oval por linha.

	01 (Pouca relação com a disc. Interp. Paisagens)	02	03	04	05	06	07 (Muita relação com a dis. Interp. Paisagens)
Fase 1 - Caminho Novo, 1707	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭
Fase 2 - Catedral Metropolitana, 1866	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭
Fase 3 - Estação Ferroviária,1876	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭
Fase 4 - Museu Mariano Procópio, 1922	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭
Fase 5 - Parque da Lajinha, 1982	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭
Fase 6 - Praça Cívica (UFJF), 2025	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭
Confronto Final - Centro de Ciências	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭

18. **18. Coloque em ordem crescente, de 01 a 07, as fases do jogo que foram mais interessantes e que melhor discutiram a memória, a história e os patrimônios de JF , sendo o "01" a etapa que você menos percebeu tais discussões, e "07" a que você mais percebeu.** *

Importante: o objetivo da questão é de hierarquizar as fases, logo, por exemplo, não poderá haver 02 etapas com o mesmo peso 01 ("menos gostei"), e assim sucessivamente. Isto quer dizer que o sistema de marcação não aceita duas fases/etapas com marcação na mesma coluna (cada coluna/peso só pode pertencer a uma linha/fase).

Marcar apenas uma oval por linha.

	01 (Baixa discussão do patrimônio JF)	02	03	04	05	06	07 (Alta discussão do patrimônio JF)
Fase 1 - Caminho Novo, 1707	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
Fase 2 - Catedral Metropolitana, 1866	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
Fase 3 - Estação Ferroviária,1876	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
Fase 4 - Museu Mariano Procópio, 1922	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
Fase 5 - Parque da Lajinha, 1982	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
Fase 6 - Praça Cívica (UFJF), 2025	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
Confronto Final - Centro de Ciências	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯

19. **19.** Caso queira, deixe aqui alguma sugestão ou comentário sobre a execução e formulação do jogo de RPG.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Formulário Qualitativo - RPG Encantos de JF

Este questionário tem como objetivo avaliar a experiência dos participantes com o jogo didático, desenvolvido como parte do Trabalho de Conclusão de Curso em Turismo da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), da aluna Sara Lourrayne (Liz Sousa).

O jogo propõe uma vivência interativa baseada nos **rituais da hospitalidade ao longo do tempo**, explorando a história e o patrimônio de Juiz de Fora por meio da ludicidade e da cooperação em grupo, além de explorar um roteiro turístico pela cidade.

As perguntas abaixo são **todas de múltipla escolha**, voltadas para identificar percepções sobre a jogabilidade, o aprendizado, a relação com o turismo e a aplicação prática dos conteúdos trabalhados.

O questionário solicita identificação do respondente, meramente por questões pedagógicas da disciplina "Dimensões da Hospitalidade": uma vez que a atividade possui cunho didático, e será critério avaliado (pontuado), então, faz-se necessário a informação do nome para que a nota seja lançada.

Ainda é importante mencionar que toda a atividade valerá 10,00 pontos: este questionário vale 2,50 pontos, não havendo certo ou errado - o simples fato de preenchê-lo garante a totalidade da nota. Todavia, pedimos para que sejam o mais sinceros(as) possíveis, pois muito auxiliará nas melhorias da proposta do jogo. Já os 7,50 restantes virão em um outro questionário, com perguntas direcionadas às reflexões conceituais da disciplina "Dimensões da Hospitalidade".

Sua participação é fundamental para aprimorar o jogo e compreender como o uso de metodologias ativas pode contribuir para o ensino do Turismo.

Prazo de resposta: 28 de novembro de 2025, até às 23h59min.

🕐 Tempo estimado de resposta: cerca de 5 minutos.

* Indica uma pergunta obrigatória

1. **Nome completo do(a) discente:** *

2. **1.** Qual disciplina você está cursando? *

   Marcar apenas uma oval.

   - ◯ Dimensões da Hospitalidade
   - ◯ Interpretações das Paisagens

3. **2.** As instruções do jogo foram claras? *

   1 2 3 4 5

   ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

4. **3.** O tempo disponível para jogar foi adequado? *

   1 2 3 4 5

   ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

5. **4.** A dinâmica do jogo foi fácil de compreender? *

   1 2 3 4 5

   ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

6. **5.** A interação com os colegas foi positiva, estimulando o trabalho? *

   1 2 3 4 5

   ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

7. **6.** A narrativa do jogo fez sentido e foi coerente? *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

8. **7.** O jogo ajudou a compreender o conceito de hospitalidade? *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

9. **8.** O jogo contribuiu para compreender o papel do turismo na preservação da memória e do patrimônio? *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

10. **09.** O jogo contribuiu para o aprendizado de forma prática e divertida? *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

11. **10.** Eu me senti imerso(a) na experiência do jogo? *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

12. **11.** Eu recomendaria o jogo para outras turmas de Turismo. *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Discordo totalmente
- ◯ Discordo
- ◯ Neutro
- ◯ Concordo
- ◯ Concordo totalmente

13. **12.** Avaliação geral do jogo: *

1 2 3 4 5

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

14. **13. Coloque em ordem crescente, de 01 a 07, as fases do jogo que possuem as histórias mais envolventes e divertidas, sendo o "01" a etapa que você menos gostou, e "07" a que você mais gostou.** *

Importante: o objetivo da questão é de hierarquizar as fases, logo, por exemplo, não poderá haver 02 etapas com o mesmo peso 01 ("menos gostei"), e assim sucessivamente. Isto quer dizer que o sistema de marcação não aceita duas fases/etapas com marcação na mesma coluna (cada coluna/peso só pode pertencer a uma linha/fase).

Marcar apenas uma oval por linha.

	01 (Menos Gostei)	02	03	04	05	06	07 (Mais Gostei)
Fase 1 - Caminho Novo, 1707	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭
Fase 2 - Catedral Metropolitana, 1866	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭
Fase 3 - Estação Ferroviária,1876	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭
Fase 4 - Museu Mariano Procópio, 1922	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭
Fase 5 - Parque da Lajinha, 1982	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭
Fase 6 - Praça Cívica (UFJF), 2025	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭
Confronto Final - Centro de Ciências	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭

15. **14. Coloque em ordem crescente, de 01 a 07, as fases do jogo que melhor apresentaram relação com a disciplina "Dimensões da Hospitalidade", sendo o "01" etapa que você menos percebeu discussões sobre hospitalidade, e "07" a que você mais percebeu.**

Importante: o objetivo da questão é de hierarquizar as fases, logo, por exemplo, não poderá haver 02 etapas com o mesmo peso 01 ("menos gostei"), e assim sucessivamente. Isto quer dizer que o sistema de marcação não aceita duas fases/etapas com marcação na mesma coluna (cada coluna/peso só pode pertencer a uma linha/fase).

Marcar apenas uma oval por linha.

	01 (Pouca relação com a disc. Hospitalidade)	02	03	04	05	06	07 (Mui relação co dis. Hospitalid
Fase 1 - Caminho Novo, 1707	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭
Fase 2 - Catedral Metropolitana, 1866	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭
Fase 3 - Estação Ferroviária,1876	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭
Fase 4 - Museu Mariano Procópio, 1922	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭
Fase 5 - Parque da Lajinha, 1982	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭
Fase 6 - Praça Cívica (UFJF), 2025	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭
Confronto Final - Centro de Ciências	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭

16. **15. Coloque em ordem crescente, de 01 a 07, as fases do jogo que foram mais interessantes e que melhor discutiram a memória, a história e os patrimônios de JF , sendo o "01" a etapa que você menos percebeu tais discussões, e "07" a que você mais percebeu.** *

Importante: o objetivo da questão é de hierarquizar as fases, logo, por exemplo, não poderá haver 02 etapas com o mesmo peso 01 ("menos gostei"), e assim sucessivamente. Isto quer dizer que o sistema de marcação não aceita duas fases/etapas com marcação na mesma coluna (cada coluna/peso só pode pertencer a uma linha/fase).

Marcar apenas uma oval por linha.

	01 (Baixa discussão do patrimônio JF)	02	03	04	05	06	07 (Alta discussão do patrimônio JF)
Fase 1 - Caminho Novo, 1707	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
Fase 2 - Catedral Metropolitana, 1866	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
Fase 3 - Estação Ferroviária,1876	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
Fase 4 - Museu Mariano Procópio, 1922	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
Fase 5 - Parque da Lajinha, 1982	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
Fase 6 - Praça Cívica (UFJF), 2025	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
Confronto Final - Centro de Ciências	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯

17. **16.** Caso queira, deixe aqui alguma sugestão ou comentário sobre a execução e formulação do jogo de RPG.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

SLIDES DE APRESENTAÇÃO ALUNOS/JOGADORES

APRESENTÇÃO PARA ALUNOS/JOGADORES

ENCANTOS DE

JUIZ DE FORA

Sara Lourrayne de Sousa Magalhães

BREVE INTRODUÇÃO:

Este RPG, além de uma forma de entretenimento, é uma poderosa ferramenta didática. Ao propor experiências interativas e colaborativas, o jogo estimula a criatividade, o pensamento crítico e o trabalho em equipe. No contexto do turismo, ele ganha um valor ainda maior: permite vivenciar práticas simbólicas e rituais da hospitalidade, explorando a forma como o acolhimento, o encontro e o compartilhamento moldam as relações humanas nos espaços visitados.

Por meio da interpretação das paisagens, o jogador não apenas observa, mas sente e representa o lugar, compreendendo seus significados, memórias e transformações. Assim, o RPG se torna um meio de aprendizado sensível e imersivo, no qual o estudante de turismo pode experimentar o território e suas histórias de maneira lúdica e reflexiva.

O QUE É RPG?

A inteligência emocional ajuda você a construir relacionamentos mais fortes, ter sucesso na escola e no trabalho e alcançar sua carreira e objetivos pessoais. Também pode ajudá-lo a se conectar com seus sentimentos, transformar intenção em ação e tomar decisões informadas sobre o que é mais importante para você.



Role-Playing Game (RPG) é tipo brincar de faz de conta, mas com regras e uma história guiada.

Imagina que um grupo de amigos estão numa aventura, pode ser num castelo, numa floresta misteriosa ou até dentro da própria escola! Cada pessoa escolhe um personagem (tipo um arqueólogo curioso, uma maga poderosa ou um mecânico atrapalhado) e diz o que quer fazer.

A diferença é que no RPG existe um mestre da história (às vezes chamado de “mestre do jogo”) que conta o que está acontecendo, faz o mundo reagir e cria os desafios. E pra saber se as ações dos personagens dão certo ou não, o grupo usa dados, que são variados de valor (D6, D10, D20,etc...), é tipo um jogo de sorte misturado com imaginação.

Resumindo: RPG é contar uma história juntos, tomando decisões e vivendo aventuras, como se fosse um filme em que vocês são os protagonistas.

EM UM MODO GERAL DE JOGO DE RPG:

- **Escolher a história:** Primeiro, o grupo decide onde e sobre o quê vai ser a aventura. Pode ser um castelo medieval, uma nave espacial, uma floresta encantada, ou até o pátio da escola. Quem manda na história é o mestre do jogo, ele cria o mundo e os desafios.

- **Criar os personagens:** Cada jogador inventa o seu personagem: nome, aparência, o que ele sabe fazer bem (tipo lutar, correr, decifrar enigmas) e o que ele é ruim (tipo ter medo de altura ou ser meio distraído). Isso pode ser anotado numa ficha, como se fosse o perfil do personagem.

- **O mestre começa a contar:** O mestre descreve o que está acontecendo, tipo: “Vocês acordam numa vila silenciosa, o céu está escuro e há pegadas estranhas na estrada.” E aí os jogadores decidem o que vão fazer.

- **Os jogadores agem:** Cada um fala o que seu personagem vai tentar: “Eu sigo as pegadas!”, “Eu subo num telhado pra ver melhor!”, “Eu pego minha espada!” O mestre diz o que acontece em seguida.

- **Usar os dados pra ver se deu certo:** Se a ação for difícil, tipo pular de um muro ou enganar um guardião, o jogador rola o dado. (Número alto = sucesso. Número baixo = fracasso).

- **A história continua:** O grupo vai explorando, descobrindo segredos, resolvendo problemas e enfrentando perigos. Tudo é decidido por conversa, imaginação e sorte.

- **Final da aventura:** Pode acabar quando o grupo cumpre uma missão (tipo achar um tesouro, salvar alguém ou voltar no tempo) ou quando o mestre decide que é um bom ponto pra encerrar

No fim, todo mundo riu, se divertiu e criou uma história única, daquelas que ninguém mais vai viver igual, nem se tentar repetir. Cada decisão muda o rumo da aventura: uma escolha errada pode colocar o grupo em apuros, e uma ideia genial pode salvar todo mundo no último segundo.

O legal é que não existe um final certo. O que importa é o caminho, as risadas, as brigas bobas entre personagens, as teorias malucas e os momentos em que todo mundo se junta pra resolver um problema.

É como um filme de aventura, mas aqui vocês são os roteiristas, os atores e o público ao mesmo tempo. A história acontece com a força da imaginação de cada um, e quando o jogo termina, o que fica são as memórias, tipo aquelas histórias que viram lenda entre amigos: “Lembra quando o mago tropeçou e salvou a vila sem querer?” ou “Quando achamos o mapa dentro do pão?”

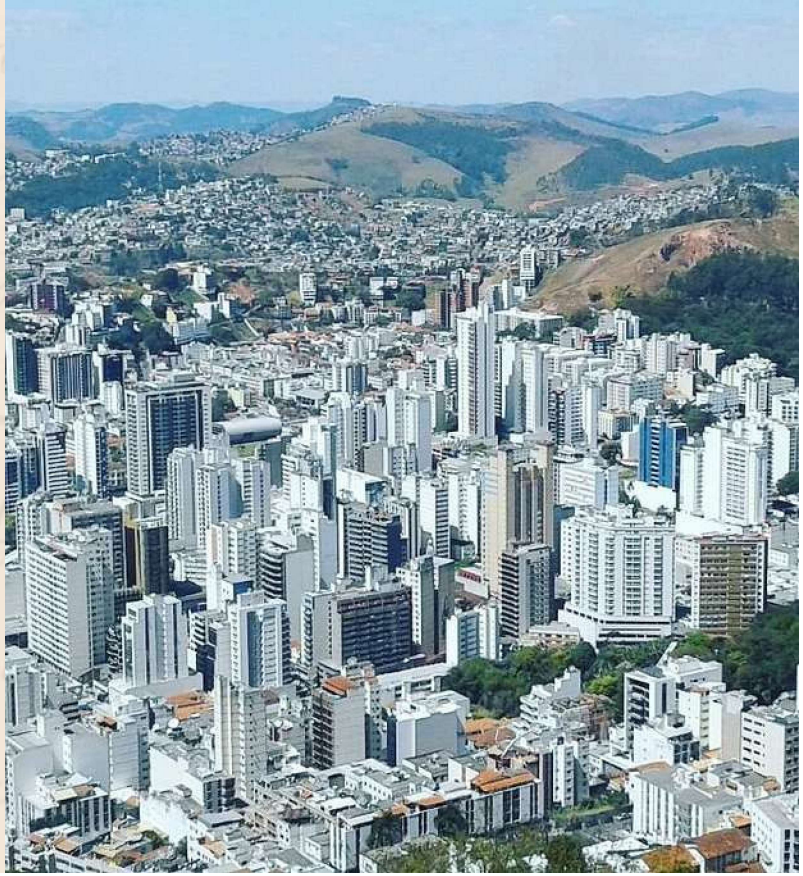
RPG é isso: uma mistura de amizade, criatividade e improviso, onde todo mundo tem o poder de transformar qualquer ideia maluca em uma grande jornada.

SOBRE ENCANTOS DE JUIZ DE FORA

O tempo parou em Juiz de Fora. Cinco viajantes são escolhidos para restaurar o fluxo temporal causado por um cientista maluco.

Guiados por uma figura histórica, eles viajam por diferentes épocas da cidade, resolvendo enigmas e redescobrindo seus significados.

Cada fase revela um pedaço da história e um desafio sobre o verdadeiro valor do tempo. Será que eles vão conseguir deter o vilão?



Visão Geral

- RPG narrativo e cooperativo ambientado em Juiz de Fora, misturando viagem no tempo, história local, hospitalidade e paisagem.
- O grupo é formado por cinco viajantes de áreas diferentes: Historiador, Arquiteta, Engenheiro, Artista e Turismóloga.
- O tempo da cidade foi congelado, e só vocês podem restaurar o fluxo.
- Cada fase acontece em um lugar e época marcante da cidade, revelando suas memórias e significados.
- As decisões e a cooperação entre os jogadores são essenciais, ninguém vence sozinho.

Estrutura da Jornada

- Prólogo: O encontro com uma figura misteriosa no Parque Halfeld marca o início da missão.
- Fases (1 a 5): Cada fase leva o grupo a um período histórico diferente da cidade.
  - Vocês enfrentarão enigmas, puzzles e charadas, sempre ligados ao sentido simbólico e histórico do lugar.
  - A cada etapa, o grupo recebe um objeto especial e aprende algo novo sobre o tempo e a hospitalidade.
- Fase Final: O grupo retorna ao presente para o último desafio, um teste de tudo o que aprenderam na jornada.

Personagens

Cada jogador tem habilidades únicas que influenciam as interações e desafios:

- Historiador: interpreta símbolos, mapas e narrativas antigas.
- Arquiteta: decifra estruturas e lógica espacial.
- Engenheiro: deveria resolver mecanismos e raciocínios técnicos.
- Artista: percebe padrões e conexões estéticas.
- Turismóloga: lê a paisagem e compreende o sentido da hospitalidade.

Dinâmica de Jogo

- O jogo consiste em 3 tipoas de desafios: 1 raciocínio; 1 sorte ou azar; 1 ambos os desafios.
- Cada fase traz uma charada que precisa ser resolvida coletivamente.
- Em alguns momentos, será preciso rolar dados (d6) para testar ações ou interpretações.
- As escolhas moldam o ritmo e a fluidez da história — o tempo reage às ações do grupo.
- Não há competição: o foco é descobrir, interpretar e restaurar.

Tom e Tema

- Mistura de mistério, história e simbolismo.
- A cidade é mais que cenário — é personagem viva, com memórias e afetos.
- O jogo valoriza o acolhimento, o respeito ao passado e a experiência do tempo vivido.

Objetivo

Reconectar o tempo, compreender o papel da memória e preservar os encantos da cidade.

No fim, o que importa não é vencer — é entender o que significa o tempo para Juiz de Fora e para cada viajante.

FICHA DOS PERSONAGENS

O HISTORIADOR

Nome: Rafael Mendonça
Idade: 34 anos
Profissão: Historiador formado pela UFJF
Natural de: São Mateus, Juiz de Fora

- **Personalidade:** Curioso, metódico e apaixonado por arquivos antigos. Gosta de sentir o cheiro de papel envelhecido e não resiste a um mistério.
- **Aparência:** Cabelos castanhos longos presos num coque, óculos redondos e roupas práticas de viagem.
- **Habilidade principal:** “Memória do Tempo” — consegue reconhecer padrões e reconstruir acontecimentos passados a partir de fragmentos (documentos, objetos, símbolos).
- **Habilidade secundária:** “Linha Cronológica” — pode conectar eventos e revelar lacunas no tempo.
- **Especialidade em jogo:** Identificar datas, personagens históricos e corrigir distorções temporais.
- **Fraqueza:** Fica paralisado diante de dilemas morais sobre alterar o passado.



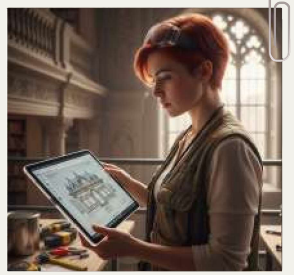
Atributos:

Intelecto: 9
Criatividade: 6
Lógica: 8
Empatia: 7
Resistência: 5
Sorte: 6

A ARQUITETA

Nome: Isabela “Bel” Duarte
Idade: 29 anos
Profissão: Arquiteta e restauradora de patrimônio histórico
Natural de: Centro, Juiz de Fora

- **Personalidade:** Racional, perfeccionista e um pouco mandona — quer que tudo “fique de pé”.
- **Aparência:** Cabelos curtos, ruivos, usa prancheta digital e óculos de proteção pendurados no pescoço.
- **Habilidade principal:** “Olho Estrutural” — detecta fragilidades, passagens secretas e mecanismos ocultos em prédios e ruínas.
- **Habilidade secundária:** “Geometria Sagrada” — ativa estruturas através de proporções, vitrais e simbologia arquitetônica.
- **Especialidade em jogo:** Solucionar enigmas ligados a igrejas, catedrais e construções antigas.
- **Fraqueza:** Tem dificuldade em confiar em soluções “não planejadas”.



Atributos:

Intelecto: 8
Criatividade: 7
Lógica: 9
Empatia: 5
Resistência: 6
Sorte: 5

O ENGENHEIRO MECÂNICO

Nome: João Victor “Joca” Alvim
Idade: 40 anos
Profissão: Engenheiro mecânico formado na UFJF
Natural de: Benfica, Juiz de Fora

- **Personalidade:** Tranquilão, meio enrolado, mas de raciocínio lógico afiado. Vive dizendo que “na prática, tudo dá certo”.
- **Aparência:** Barba por fazer, boné surrado e uma mochila cheia de ferramentas.
- **Habilidade principal:** “Improviso Técnico” — conserta ou adapta qualquer equipamento usando sucata.
- **Habilidade secundária:** “Raciocínio Mecânico” — entende a lógica de mecanismos, inclusive os temporais.
- **Especialidade em jogo:** Ativar ou reparar artefatos (como a máquina do tempo, engrenagens e mecanismos ocultos).
- **Fraqueza:** Falta de foco e procrastinação — tende a “deixar pra depois”.



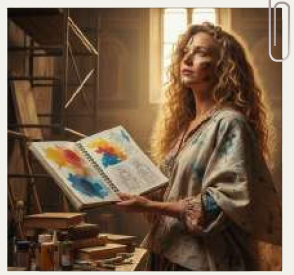
Atributos:

Intelecto: 7
Criatividade: 6
Lógica: 9
Empatia: 5
Resistência: 7
Sorte: 6

A ARTISTA

Nome: Clara Nogueira
Idade: 31 anos
Profissão: Artista plástica e pesquisadora de arte sacra
Natural de: Alto dos Passos, Juiz de Fora

- **Personalidade:** Sensível, intuitiva e um pouco excêntrica. Enxerga beleza onde ninguém vê.
- **Aparência:** Cabelos loiros cacheados, roupas coloridas e um caderno sempre manchado de tinta.
- **Habilidade principal:** “Inspiração Viva” — traduz emoções em formas visuais que revelam mensagens ocultas.
- **Habilidade secundária:** “Sinestesia Artística” — pode ver sons, ouvir cores e sentir símbolos, decifrando mensagens codificadas em obras.
- **Especialidade em jogo:** Ler vitrais, pinturas, esculturas e murais com significados históricos.
- **Fraqueza:** Às vezes se perde em devaneios e não consegue focar em tarefas práticas.



Atributos:

Intelecto: 6
Criatividade: 10
Lógica: 5
Empatia: 8
Resistência: 4
Sorte: 7

A TURISMÓLOGA

Nome: Marina Castro
Idade: 27 anos
Profissão: Turismóloga formada pela UFJF
Natural de: Santa Catarina (bairro de Juiz de Fora)

- **Personalidade:** Comunicativa, estratégica e empática — o elo que mantém o grupo unido.
- **Aparência:** Cabelos pretos longos, mochila de trilha e câmera pendurada no pescoço.
- **Habilidade principal:** “Rota Cultural” — consegue traçar caminhos seguros entre tempos e lugares históricos.
- **Habilidade secundária:** “Hospitalidade Universal” — ativa laços de confiança com personagens de qualquer época, abrindo portas simbólicas e literais.
- **Especialidade em jogo:** Interpretar o contexto das épocas e conectar todos os elementos da narrativa.
- **Fraqueza:** Às vezes tenta agradar todo mundo e demora pra tomar decisões difíceis.



Atributos:

Intelecto: 7
Criatividade: 7
Lógica: 6
Empatia: 10
Resistência: 6
Sorte: 8


Encantos de
Juiz de Fora

SLIDES DE APRESENTAÇÃO DO JOGO

O JOGO

ENCANTOS DE

JUIZ DE FORA

Sara Lourrayne de Sousa Magalhães



Introdução

O "Encantos de Juiz de Fora" é um RPG narrativo e cooperativo que usa viagem no tempo pra contar e vivenciar a história da cidade. A ideia central é simples e poderosa: o tempo de Juiz de Fora foi congelado por um cientista maluco, e só um grupo de cinco viajantes consegue consertar essa bagunça. Cada jogador assume um papel diferente — Historiador, Arquiteta, Engenheiro, Artista e Turismóloga — e cada profissão tem habilidades próprias que fazem diferença real no jogo. Aqui não tem herói solo: ou todo mundo coopera, ou ninguém avança. Clássico, como toda boa jornada coletiva sempre foi.

Encantos de Juiz de Fora

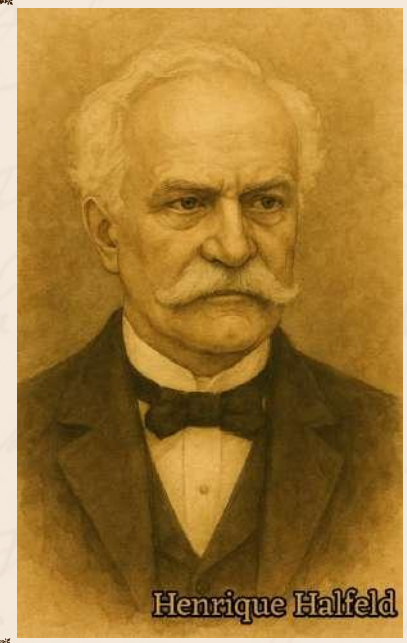
História do RPG

A narrativa começa no Parque Halfeld, com o encontro de uma figura misteriosa, e daí o grupo viaja por épocas e lugares marcantes de Juiz de Fora. Em cada fase, rolam enigmas, puzzles e charadas conectados ao significado histórico, simbólico e afetivo da paisagem. Nada é gratuito: cada lugar ensina algo sobre tempo, memória e hospitalidade.

A dinâmica mistura raciocínio, sorte (com dados d6) e interpretação coletiva. As escolhas dos jogadores moldam o ritmo da história, e o tempo "responde" às ações do grupo. Não existe competição, ranking ou vencedor individual — o objetivo é compreender, restaurar e preservar.

A Convocação – Parque Halfeld, 2025





O coração de Juiz de Fora ainda pulsa no Parque Halfeld. Cercado por histórias antigas e passos apressados do presente, é aqui que o tempo começa a se dobrar. Entre o som das fontes, o eco dos sinos e o movimento da cidade moderna, algo desperta – o portal para uma jornada através da história se abre bem diante dos viajantes.

5 MINUTOS PARA INTERAÇÃO DOS PERSONAGENS

Fase 1 – Caminho Novo, 1707





O chão de terra batida guarda as marcas das mulas e dos tropeiros que abriram caminho entre montanhas e rios. O ar é pesado de poeira e história. Em meio à mata densa e ao som distante dos cascos, nasce o traçado que ligaria o interior ao mar, o Caminho Novo da Estrada Real (Avenida Brasil). Aqui, o tempo é bruto, feito de suor, fé e descobertas. Cada curva revela não só uma trilha, mas o início da própria viagem pelo tempo.

CHARADA 1

“Brilha, mas não é estrela.
Pesa, mas não é fardo.
Move impérios, mas não anda.
Enterrado, não respira.
Quem sou eu?”

CHARADA 1

“Brilha, mas não é estrela.
Pesa, mas não é fardo.
Move impérios, mas não anda.
Enterrado, não respira.
Quem sou eu?”

RESPOSTA: O OURO

Recompensa – Mapa da Cidade

Um mapa dourado que pulsa levemente, revelando ruas antigas e caminhos que só aparecem quando o jogador está pronto para compreendê-los. Representa a memória coletiva e o reconhecimento do território, a hospitalidade como ato de orientação e pertencimento.

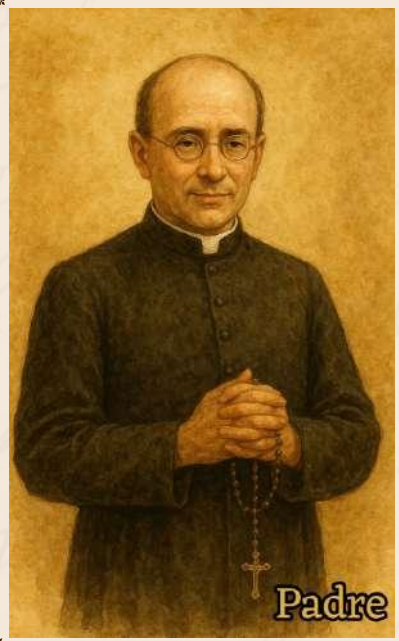




Morro do Santo Antônio –
Antes de Juiz de Fora ser construída

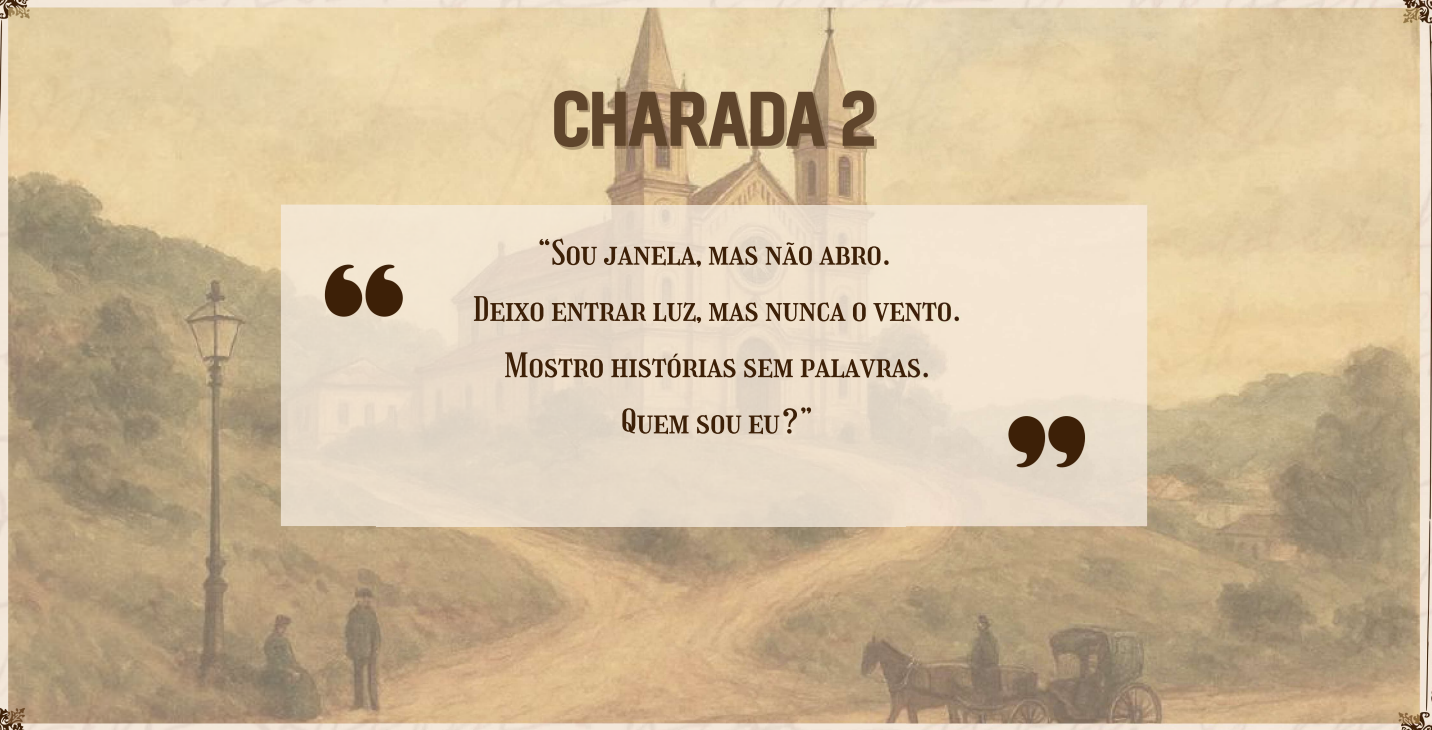
Fase 2 – Capela Santo Antônio, 1866





No coração da cidade em formação, ergue-se a Capela Santo Antônio (Catedral), símbolo da fé e do esforço coletivo. As paredes ainda cheiram a cal úmida, e o som dos sinos ecoa como um chamado à devoção e à esperança. Juiz de Fora começa a ganhar alma urbana, e a igreja se torna o centro espiritual e social dessa nova paisagem. Aqui, a fé não é apenas crença, é cimento que une passado, presente e futuro.

CHARADA 2



“Sou janela, mas não abro.
Deixo entrar luz, mas nunca o vento.
Mostro histórias sem palavras.
Quem sou eu?”

CHARADA 2

“Sou janela, mas não abro.
Deixo entrar luz, mas nunca o vento.
Mostro histórias sem palavras.
Quem sou eu?”

RESPOSTA: OS VITRAIS

Recompensa – Esquadro da Capela

Feito de metal dourado reluzente, o esquadro emite um brilho suave quando usado com sabedoria. Simboliza a harmonia entre estrutura e fé, lembrando que a hospitalidade também se constrói com equilíbrio, respeito e cuidado pelo espaço sagrado e pelo outro.





Altar da Antiga Capela Santo Antônio – Atuial Catedral Metropolitana

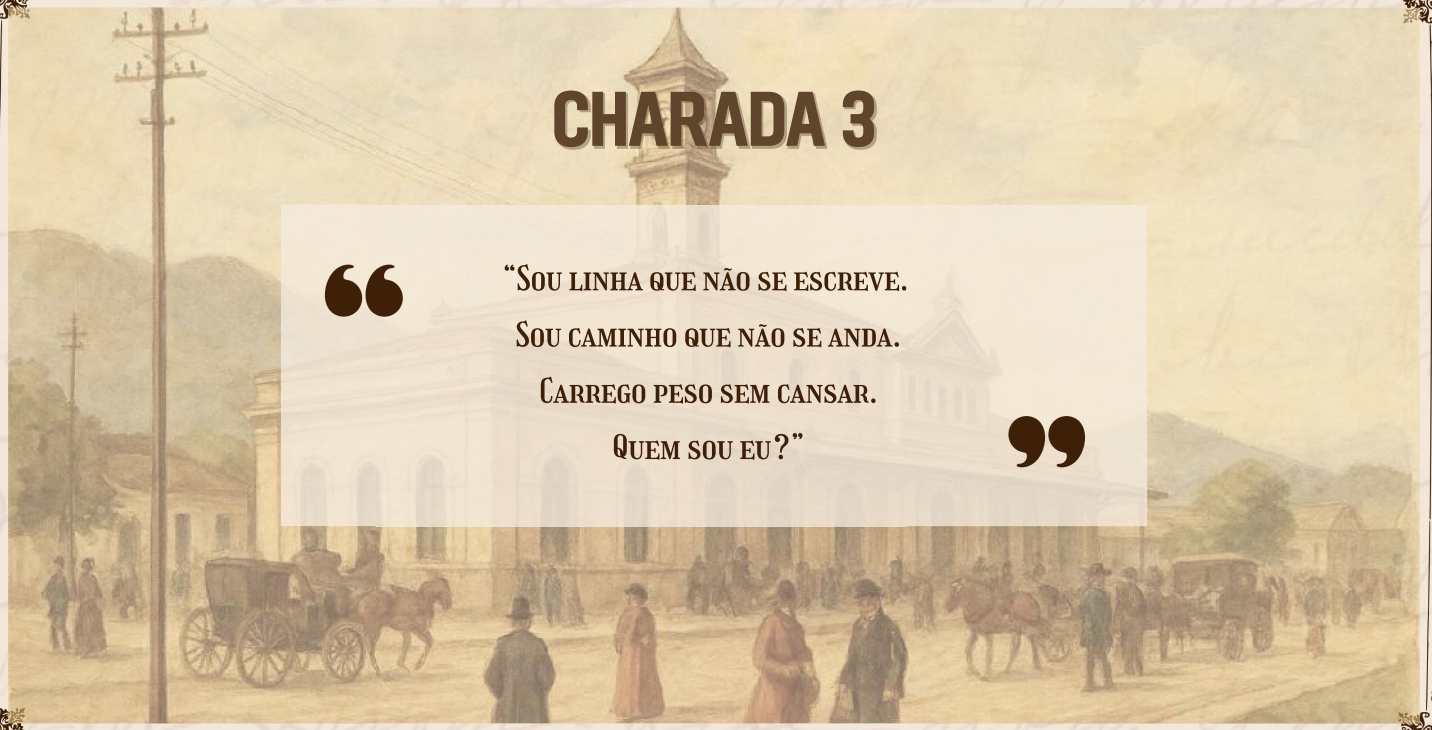
Fase 3 – Estação Ferroviária,1876





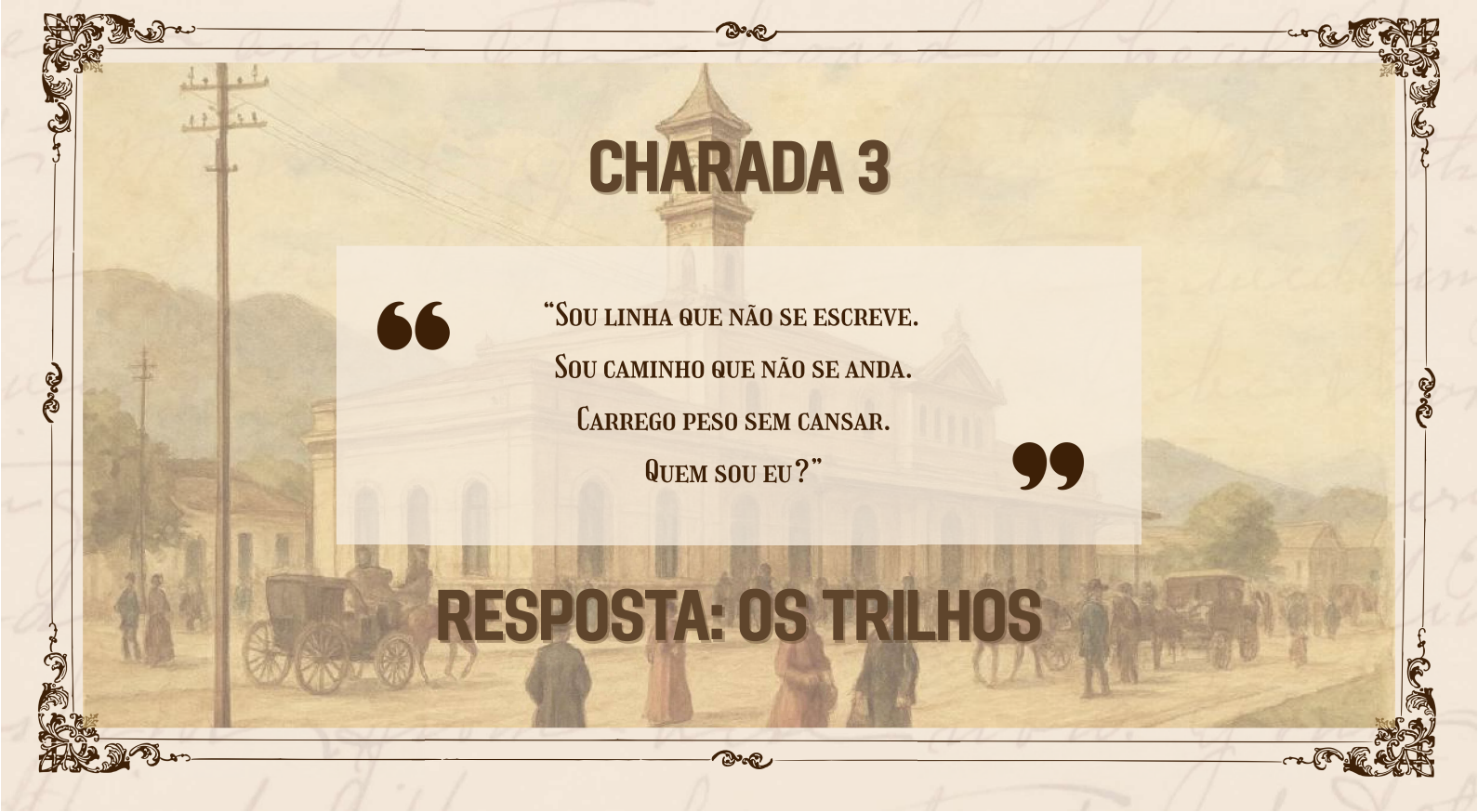
O som da locomotiva corta o ar e anuncia uma nova era. A Estação Ferroviária de Juiz de Fora (Praça da Estação) é o coração pulsante do progresso, onde o vapor, o ferro e o esforço humano moldam o ritmo da cidade. Cada apito simboliza o avanço, cada trilho, uma conexão entre tempos e lugares. Aqui, o movimento nunca é só físico: é o símbolo da transformação, da modernidade que chega soprando fumaça e esperança.

CHARADA 3



“Sou linha que não se escreve.
Sou caminho que não se anda.
Carrego peso sem cansar.
Quem sou eu?”

CHARADA 3



“Sou linha que não se escreve.
Sou caminho que não se anda.
Carrego peso sem cansar.
Quem sou eu?”

RESPOSTA: OS TRILHOS

Recompensa – Engrenagem Ferroviária

Uma pequena engrenagem dourada com inscrições quase invisíveis. Quando girada, faz ecoar um som distante de locomotiva. Representa o movimento e o progresso, a hospitalidade que liga tempos e pessoas, o gesto que faz o mundo continuar girando em sintonia.





Estação Ferroviária Temporária –
Atual Praça da Estação

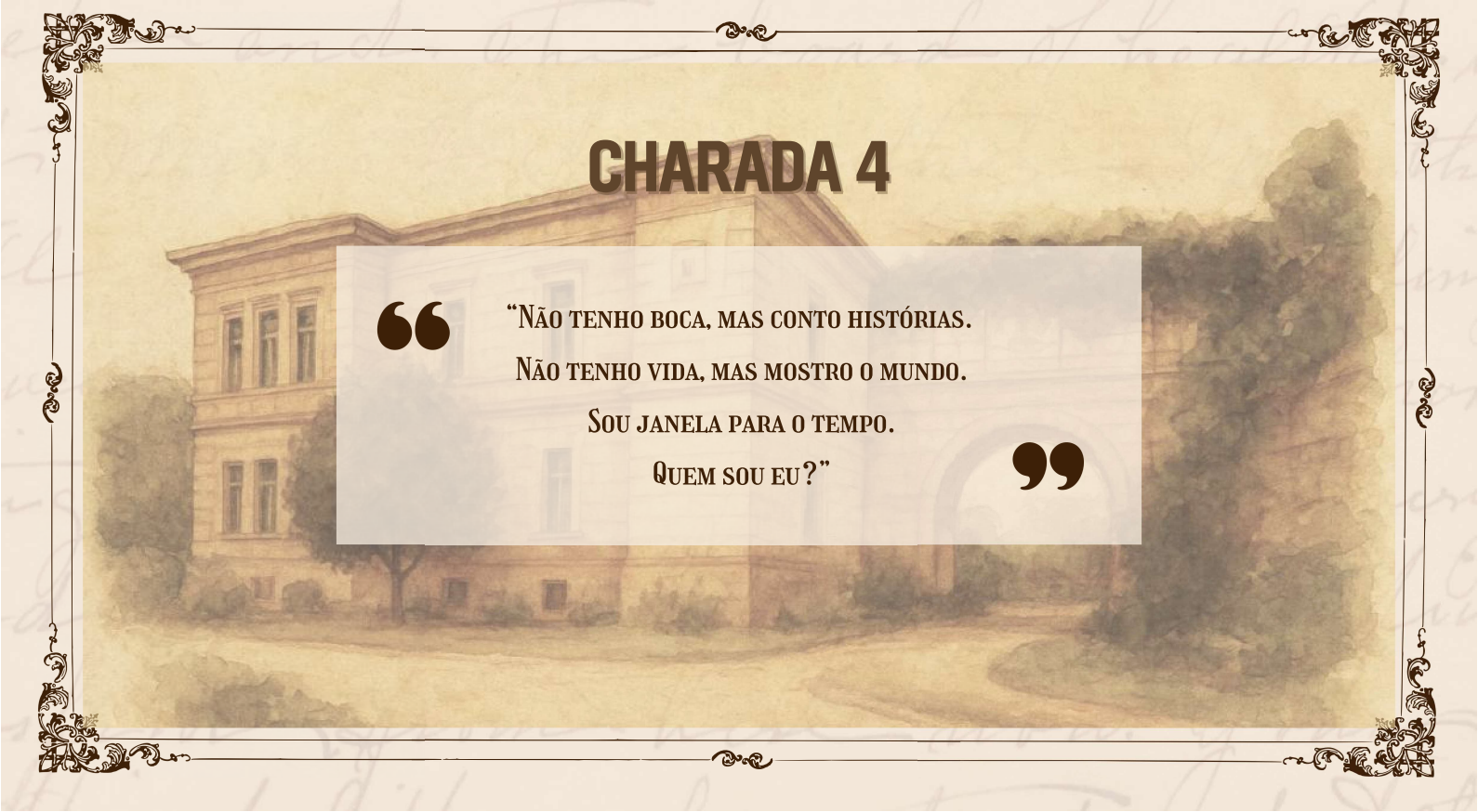
Fase 4 – Museu Mariano Procópio, 1922





Entre jardins elegantes e paredes cheias de história, o Museu Mariano Procópio nasce como guardião da memória de Juiz de Fora. Mais que um espaço expositivo, é um templo da lembrança – onde o passado se preserva e ganha voz. Cada sala, cada obra, carrega fragmentos de tempo, revelando a importância de conhecer e valorizar as histórias que moldam nossa identidade. Aqui, a memória não dorme: ela respira, ensina e acolhe.

CHARADA 4



“Não tenho boca, mas conto histórias.
Não tenho vida, mas mostro o mundo.
Sou janela para o tempo.
Quem sou eu?”

CHARADA 4

“Não tenho boca, mas conto histórias.
Não tenho vida, mas mostro o mundo.
Sou janela para o tempo.
Quem sou eu?”

RESPOSTA: UM LIVRO

Recompensa – Pluma da Crônica

Uma pena dourada que parece escrever sozinha no ar, traçando histórias luminosas. Simboliza a sabedoria e o poder da narrativa, a hospitalidade da memória contada e partilhada, onde o tempo e o espaço se entrelaçam nas vozes de quem viveu.





Livro Antigo em uma sala de exposição – Museu Mariano Procópio

Fase 5 – Parque Da Lajinha, 1982





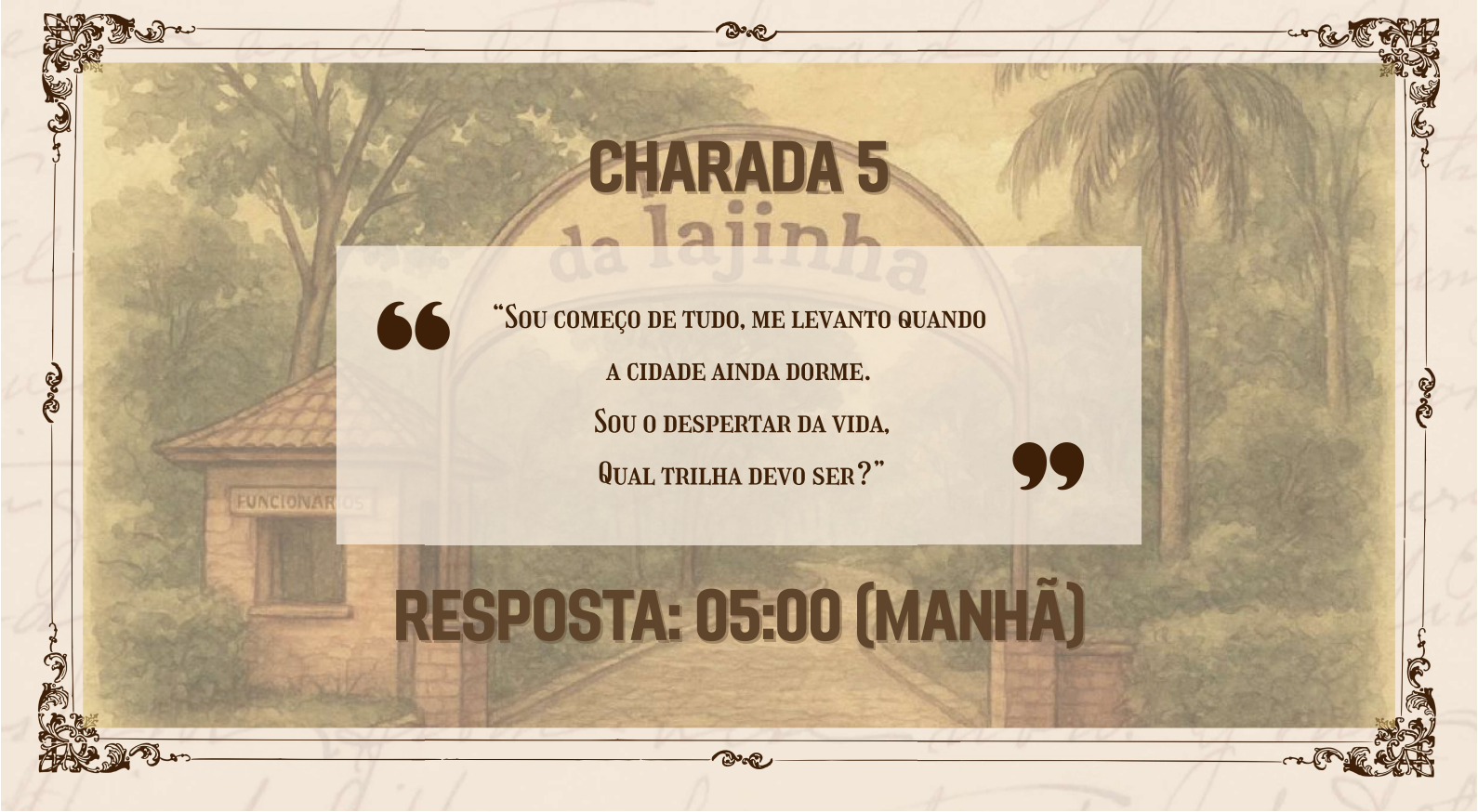
No coração verde da cidade, o Parque da Lajinha surge como um refúgio natural em meio à cidade em crescimento. Criado para preservar a mata atlântica e oferecer um espaço de convivência, ele representa o equilíbrio entre natureza e urbanização. Cada trilha, lago e som da floresta convida à escuta e à contemplação, um lembrete vivo de que a paisagem também é memória e que proteger o ambiente é acolher o futuro.

CHARADA 5

“Sou começo de tudo, me levanto quando
a cidade ainda dorme.
Sou o despertar da vida,
Qual trilha devo ser?”

- Caminho A – 08:00
- Caminho B – 15:00
- Caminho C – 05:00

CHARADA 5



“Sou começo de tudo, me levanto quando
a cidade ainda dorme.
Sou o despertar da vida,
Qual trilha devo ser?”

RESPOSTA: 05:00 (MANHÃ)

Recompensa – Chave da Trilha

Forjada em ouro antigo, a chave vibra suavemente quando se aproxima de portais ou passagens escondidas. Representa a passagem e o acolhimento, a hospitalidade como convite à travessia, abrir portas é o mesmo que abrir o coração ao desconhecido.



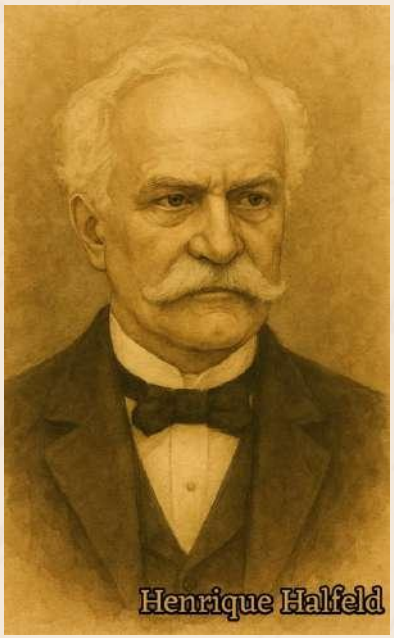


Trilha do Parque da Lajinha

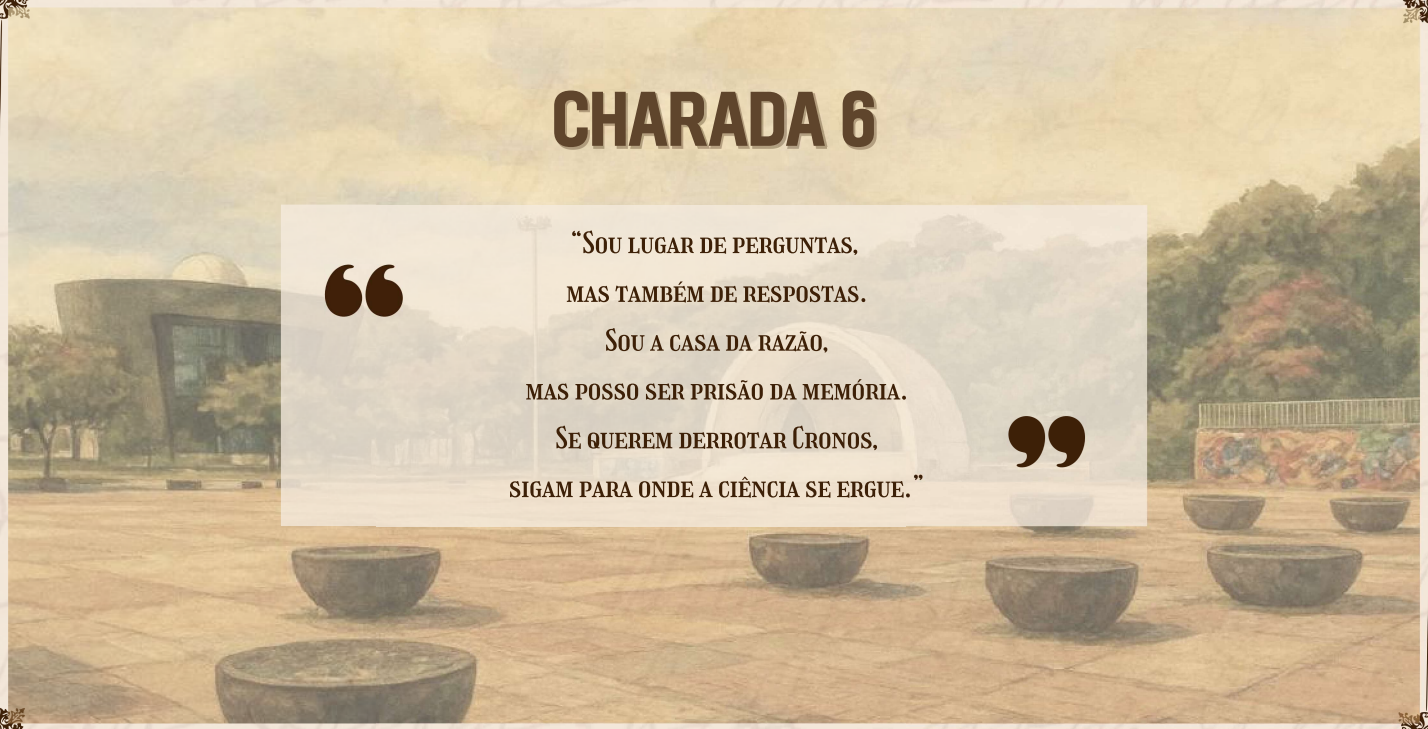
Fase 6 – Praça Cívica (UFJF), 2025



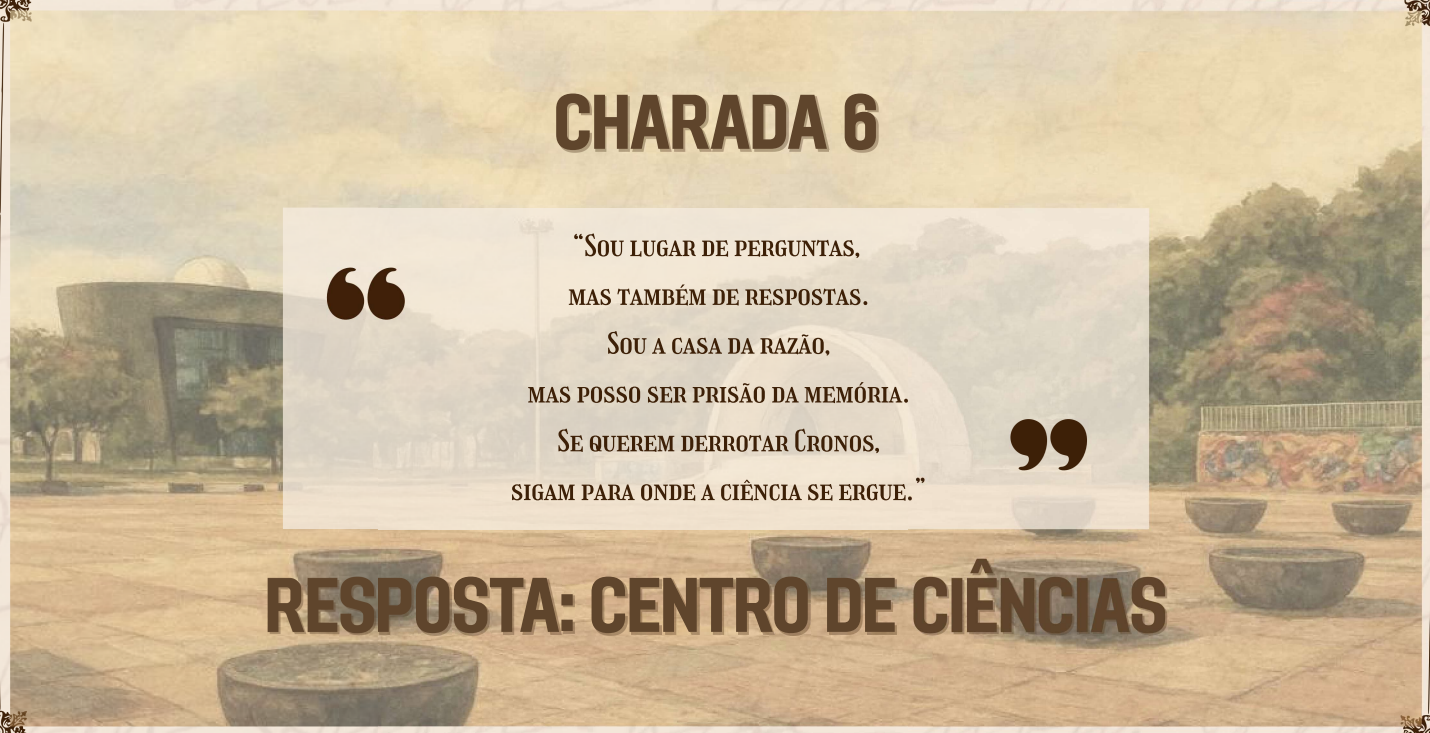
Centro pulsante da vida universitária, a Praça Cívica da UFJF simboliza o encontro entre conhecimento, história e comunidade. Cercada por prédios que representam o saber e a inovação, ela é mais que um espaço físico, é um ponto de convergência entre tempos e ideias. Em 2025, torna-se o elo final da jornada: o lugar onde passado e presente se cruzam, e onde o tempo, finalmente, volta a fluir através da memória viva da cidade e de seus guardiões.



CHARADA 6



"Sou lugar de perguntas,
mas também de respostas.
Sou a casa da razão,
mas posso ser prisão da memória.
Se querem derrotar Cronos,
sigam para onde a ciência se ergue."



CHARADA 6

“Sou lugar de perguntas,
mas também de respostas.
Sou a casa da razão,
mas posso ser prisão da memória.
Se querem derrotar Cronos,
sigam para onde a ciência se ergue.”

RESPOSTA: CENTRO DE CIÊNCIAS

Confronto Final – Centro De Ciências



O Centro de Ciências surge como um farol do conhecimento em meio ao caos temporal. Entre corredores repletos de experimentos, telescópios e maquetes, o ar vibra com a energia da descoberta. Aqui, passado e futuro se encontram pela ciência: o lugar onde a curiosidade humana desafia o tempo. É nesse cenário de mentes inquietas e invenções que o grupo percebe que o verdadeiro poder não está nas máquinas, mas na capacidade de compreender e preservar o que se aprende com o tempo.



ETAPA 1 – A BARREIRA DA MEMÓRIA

“O tempo é feito de instantes,
mas ninguém o segura!
Se querem libertar o fluxo, digam:
o que aprenderam com o passado que não pode ser esquecido?”

RESPOSTA: MEMÓRIAS DE APRENDIZAGEM

ETAPA 2 – A BARREIRA DA ILUSÃO

“Vocês acham que o tempo é progresso,
mas ele é apenas repetição!
Qual é a diferença entre lembrar e
viver?”

RESPOSTA: EXPERIÊNCIAS

ETAPA 3 – A JOGADA FINAL

“Sou feito de instantes, corro sem pernas e nunca descanso.
Dou fim a tudo, mas também começo.
Quem sou eu?”

ETAPA 3 – A JOGADA FINAL

“Sou feito de instantes, corro sem pernas e nunca descanso.
Dou fim a tudo, mas também começo.
Quem sou eu?”

RESPOSTA: O TEMPO

Recompensa – Atlas do Tempo

Uma flecha dourada com um pequeno cronômetro embutido no cabo, cujos ponteiros giram em sentidos opostos. Forjada a partir dos fragmentos da energia de Cronos, é o último artefato obtido após sua derrota. Representa o equilíbrio entre ação e tempo, o poder de agir no instante certo. Diferente dos outros itens, não serve para abrir ou registrar, mas para decidir: a flecha marca o momento exato em que o tempo se estabiliza e Juiz de Fora volta ao fluxo natural.



Interior planetário – UFJF



FLUXO TEMPORAL - JUIZ DE FORA 2025



Encantos de



Juiz de Fora

FIM!

SOUSALIZPESSOAL@GMAIL.COM

SLIDES DO LIVRO DO MESTRE

Encantos de Juiz de Fora

LIVRO DO MESTRE DE RPG

ENCANTOS DE

JUIZ DE FORA

Sara Lourrayne de Sousa Magalhães

Encantos de Juiz de Fora

SUMÁRIO

01 INTRODUÇÃO

02 HISTÓRIA DO RPG

03 LOCIAS DO JOGO

04 PERSONAGENS NPC'S

05 VILÃO DO JOGO

06 PERSONAGENS VIAJANTES

Encantos de Juiz de Fora

SUMÁRIO

07 Itens de Recompensa

08 A Convocação – Parque Halfeld, 2025

09 Fase 1 – Caminho Novo, 1707

10 Fase 2 – Capela Santo Antônio, 1866

11 Fase 3 – Estação Ferroviária,1876

12 Fase 4 – Museu Mariano Procópio, 1922



Sumário

13 Fase 5 – Parque Da Lajinha, 1982

14 Fase 6 – Praça Cívica (UFJF), 2025

15 Confronto Final – Centro De Ciências

16 Desfecho

17 Observações para o jogo



Introdução

O "Encantos de Juiz de Fora" é um RPG narrativo e cooperativo que usa viagem no tempo pra contar e vivenciar a história da cidade. A ideia central é simples e poderosa: o tempo de Juiz de Fora foi congelado por um cientista maluco, e só um grupo de cinco viajantes consegue consertar essa bagunça. Cada jogador assume um papel diferente — Historiador, Arquiteta, Engenheiro, Artista e Turismóloga — e cada profissão tem habilidades próprias que fazem diferença real no jogo. Aqui não tem herói solo: ou todo mundo coopera, ou ninguém avança. Clássico, como toda boa jornada coletiva sempre foi.

Encantos de Juiz de Fora

História do RPG

A narrativa começa no Parque Halfeld, com o encontro de uma figura misteriosa, e daí o grupo viaja por épocas e lugares marcantes de Juiz de Fora. Em cada fase, rolam enigmas, puzzles e charadas conectados ao significado histórico, simbólico e afetivo da paisagem. Nada é gratuito: cada lugar ensina algo sobre tempo, memória e hospitalidade.

A dinâmica mistura raciocínio, sorte (com dados d6) e interpretação coletiva. As escolhas dos jogadores moldam o ritmo da história, e o tempo "responde" às ações do grupo. Não existe competição, ranking ou vencedor individual — o objetivo é compreender, restaurar e preservar.

Locais do Jogo

Parque Halfeld

Localizado no centro da cidade, o Parque Halfeld é um dos espaços públicos mais tradicionais de Juiz de Fora. Desde sua criação, funciona como ponto de encontro, lazer e convivência cotidiana. É cenário de eventos culturais, manifestações sociais e descanso urbano. Sua paisagem reflete diferentes épocas da cidade. Um verdadeiro termômetro da vida urbana juiz-forana.

Caminho Novo

O Caminho Novo foi uma importante rota colonial que ligava Minas Gerais ao Rio de Janeiro. Por ele circularam ouro, mercadorias, viajantes e informações. Foi essencial para o surgimento e crescimento do território que viria a ser Juiz de Fora. Representa a lógica do deslocamento e da ocupação do interior. É a base histórica da formação regional.

Capela Santo Antônio

A antiga Capela de Santo Antônio foi um dos primeiros marcos religiosos da cidade. Além da função espiritual, organizava a vida social e urbana do entorno. O espaço concentrava rituais, encontros e referências comunitárias. Com o tempo, deu lugar à atual Catedral Metropolitana. Permanece como símbolo de fé e centralidade urbana.

Locais do Jogo

Estação Ferroviária

A Estação Ferroviária marcou a chegada da modernidade a Juiz de Fora. A ferrovia impulsionou o crescimento econômico e industrial da cidade. O local se tornou um importante ponto de circulação de pessoas e mercadorias. Também redefiniu o desenho urbano e os fluxos da cidade. Hoje, é símbolo de memória e patrimônio histórico.

Museu Mariano Procópio

O Museu Mariano Procópio é um dos mais importantes conjuntos histórico-culturais da cidade. Abriga acervo artístico, histórico e paisagístico de grande relevância nacional. Seu espaço promove educação, memória e reflexão sobre o passado. O museu integra arquitetura, natureza e história. É referência cultural e turística de Juiz de Fora.

Parque Da Lajinha

O Parque da Lajinha é uma das principais áreas verdes urbanas de Juiz de Fora. Funciona como espaço de lazer, contato com a natureza e educação ambiental. É frequentado por famílias, estudantes e praticantes de atividades ao ar livre. Contribui para o bem-estar e qualidade de vida urbana. Representa o equilíbrio entre cidade e natureza.

Locais do Jogo

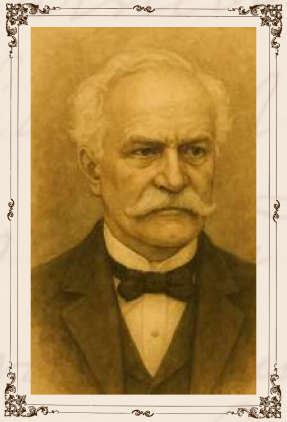
Praça Cívica – UFJF

A Praça Cívica é o principal espaço simbólico da Universidade Federal de Juiz de Fora. Concentra eventos acadêmicos, manifestações culturais e circulação cotidiana. É um local de convivência e construção coletiva. Representa a vida universitária e o exercício da cidadania. Um marco do campus e da cidade.

Centro De Ciências – UFJF

O Centro de Ciências da UFJF é um espaço dedicado à divulgação científica. Promove experiências interativas e educativas para diferentes públicos. Aproxima a universidade da sociedade de forma acessível. Estimula curiosidade, aprendizado e pensamento crítico. É ciência viva em diálogo com o território.

Personagens NPC's



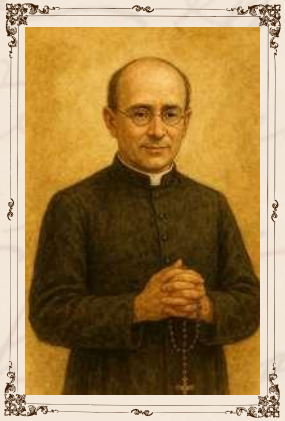
Henrique Halfeld

Engenheiro visionário, olhar sério e presença marcante. Personifica o planejamento, a fundação e a transformação da paisagem juiz-forana.



Tropeiro

Homem calejado pelo Caminho Novo, roupa suja de estrada e olhar cansado de quem vive entrepartidas e chegadas. Carrega mercadorias, histórias e a base do que viria a ser Juiz de Fora.



Padre

Figura serena, de batina preta, rosário nas mãos e olhar bondoso por trás do óculos meia-lua. Representa a fé, a ordem e os rituais de hospitalidade da antiga Capela de Santo Antônio.

Personagens NPC's



Maquinista

Uniforme marcado pelo carvão, sorriso fácil e energia de quem acredita no progresso. É o símbolo do avanço ferroviário e da cidade se conectando ao mundo.



Guia do Museu

Mulher de postura firme, traje elegante da época e fala segura. Media o passado e o presente, apresentando a memória da cidade com respeito e autoridade.



Guarda do Parque

Uniforme moderno, cores da natureza e expressão atenta, mas acolhedora. Representa a virada para o lazer, a preservação ambiental e o turismo urbano.

Vilão do Jogo

Cronos

Cronos é um cientista que entendeu cedo demais como a história se perde. Não por destruição, mas pelo esquecimento. Para impedir isso, decidiu parar o tempo. Cada relógio em seu corpo representa uma era preservada. Ele carrega o passado como um fardo e uma missão. Não é vilão nem herói, é o último guardião. Ao congelar o tempo, salvou a memória. Mas condenou o presente à estagnação.

Seu dilema é simples e cruel. Preservar o passado sem impedir o futuro de existir.



Personagens Viajantes

Rafael Mendonça

Idade: 34
Natural de: São Mateus, Juiz de Fora
Personalidade: Curioso, analítico e ético até demais.
Especialidade: Reconstruir o passado e interpretar documentos antigos.
Habilidades:

- Memória do Tempo: Reconstrói eventos a partir de pistas históricas.
- Linha Cronológica: Conecta fatos e períodos distorcidos.

Atributos:

- Intelecto: 9
- Criatividade: 6
- Lógica: 8
- Empatia: 7
- Resistência: 5
- Sorte: 6

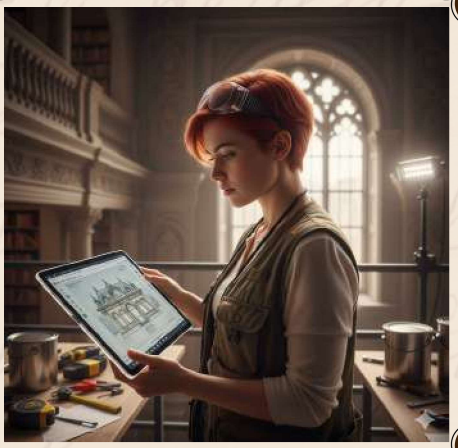
Fraqueza: Hesita diante de dilemas morais, teme “mudar demais” a história.



Historiador – formado pela UFJF

Personagens Viajantes

Isabela "Bel" Duarte



Idade: 29
Natural de: Centro, Juiz de Fora
Personalidade: Pragmática, metódica e perfeccionista.
Especialidade: Analisar estruturas, templos e construções sagradas.
Habilidades:

- Olho Estrutural: Detecta fragilidades, passagens e mecanismos ocultos.
- Geometria Sagrada: Ativa estruturas por meio de proporções e símbolos.

Atributos:

- Intelecto: 8
- Criatividade: 7
- Lógica: 9
- Empatia: 5
- Resistência: 6
- Sorte: 5

Fraqueza: Teimosia, quer que tudo siga o "projeto original".

Arquiteta e restauradora – formado pela UFJF

Personagens Viajantes

João Victor "Joca" Alvim

Idade: 40.
Natural de: Benfica, Juiz de Fora
Personalidade: Preguiçoso, mas genial nas horas críticas.
Especialidade: Mecanismos, engrenagens e artefatos temporais.
Habilidades:

- Improviso Técnico: Conserta ou adapta equipamentos com o que tiver em mãos.
- Raciocínio Mecânico: Entende a lógica por trás de qualquer mecanismo.

Atributos:

- Intelecto: 7
- Criatividade: 6
- Lógica: 9
- Empatia: 5
- Resistência: 7
- Sorte: 6

Fraqueza: Distraído e desorganizado, muitas vezes "dá sorte" em vez de planejar.



Engenheiro mecânico – formado pela UFJF

Personagens Viajantes

Clara Nogueira

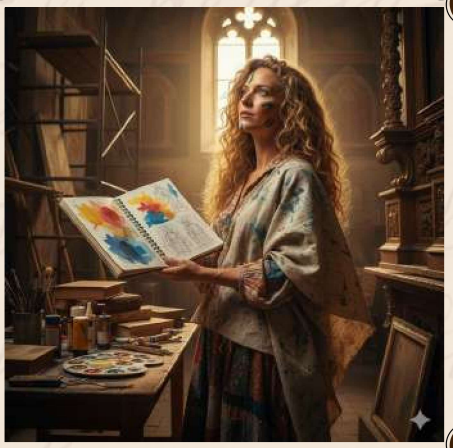
Idade: 31
Natural de: Alto dos Passos, Juiz de Fora
Personalidade: Sonhadora, sensível e mística.
Especialidade: Decifrar mensagens ocultas em obras de arte.
Habilidades:

- Inspiração Viva: Traduz emoções em visões simbólicas.
- Sinestesia Artística: Interpreta sons, cores e formas para revelar segredos.

Atributos:

- Intelecto: 6
- Criatividade: 10
- Lógica: 5
- Empatia: 8
- Resistência: 4
- Sorte: 7

Fraqueza: Tende a se perder no próprio mundo artístico e esquecer da missão.



Artista plástica e pesquisadora de arte sacra – formado pela UFJF

Personagens Viajantes

Marina Castro

Idade: 27
Natural de: Alto dos Passos, Juiz de Fora
Personalidade: Comunicativa, empática e estrategista.
Especialidade: Conectar lugares, tempos e pessoas.
Habilidades:

- Rota Cultural: Traça caminhos seguros e significativos entre eras.
- Hospitalidade Universal: Cria vínculos com pessoas e culturas de qualquer época.

Atributos:

- Intelecto: 7
- Criatividade: 7
- Lógica: 6
- Empatia: 10
- Resistência: 6
- Sorte: 8

Fraqueza: Tenta conciliar tudo e todos, o que às vezes atrasa as decisões.



Turismóloga – formado pela UFJF

Itens de Recompensa



Mapa da Cidade

Um mapa dourado que pulsa levemente, revelando ruas antigas e caminhos que só aparecem quando o jogador está pronto para compreendê-los. Representa a memória coletiva e o reconhecimento do território, a hospitalidade como ato de orientação e pertencimento.



Esquadro da Capela

Feito de metal dourado reluzente, o esquadro emite um brilho suave quando usado com sabedoria. Simboliza a harmonia entre estrutura e fé, lembrando que a hospitalidade também se constrói com equilíbrio, respeito e cuidado pelo espaço sagrado e pelo outro.

Itens de Recompensa



Engrenagem Ferroviária

Uma pequena engrenagem dourada com inscrições quase invisíveis. Quando girada, faz ecoar um som distante de locomotiva. Representa o movimento e o progresso, a hospitalidade que liga tempos e pessoas, o gesto que faz o mundo continuar girando em sintonia.



Pluma da Crônica

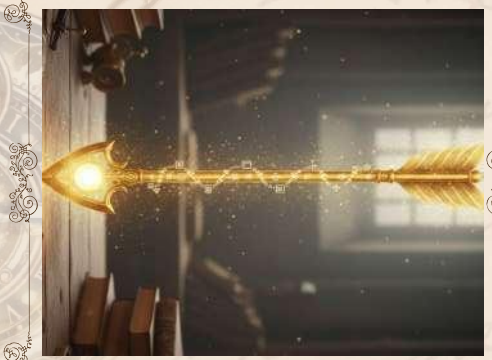
Uma pena dourada que parece escrever sozinha no ar, traçando histórias luminosas. Simboliza a sabedoria e o poder da narrativa, a hospitalidade da memória contada e partilhada, onde o tempo e o espaço se entrelaçam nas vozes de quem viveu.

Itens de Recompensa



Chave da Trilha

Forjada em ouro antigo, a chave vibra suavemente quando se aproxima de portais ou passagens escondidas. Representa a passagem e o acolhimento, a hospitalidade como convite à travessia. Abrir portas é o mesmo que abrir o coração ao desconhecido.



Atlas do Tempo

Uma flecha dourada com um pequeno cronômetro embutido no cabo, cujos ponteiros giram em sentidos opostos. É o último artefato obtido após sua derrota. Representa o equilíbrio entre ação e tempo, o poder de agir no instante certo. Diferente dos outros itens, não serve para abrir ou registrar, mas para decidir: a flecha marca o momento exato em que o tempo se estabiliza e Juiz de Fora volta ao fluxo natural.

A Convocação – Parque Halfeld, 2025



Juiz de Fora vivia mais um dia comum, padarias cheias, ônibus passando, o vai e vem da avenida Rio Branco. Mas de repente, o som se cala. O tempo... para.

Relógios congelam, carros e pássaros ficam imóveis. No meio da cidade suspensa, cinco pessoas desconhecidas continuam conscientes, uma em cada lugar da cidade: um historiador, uma arquiteta, um engenheiro, uma artista e uma turismóloga. Uma luz branca surge e os transporta ao Parque Halfeld, agora envolto em um ar antigo e silencioso.

O espaço respira, e o grupo sente o chão como se tocasse a memória viva da cidade. Surge então uma figura espectral: Henrique Halfeld, o fundador de Juiz de Fora. Sua presença hospitaleira é acolhedora.

"— O tempo foi corrompido. Um homem, um cientista chamado Cronos, decidiu congelar o presente. Ele teme o futuro e quer deter o movimento. Se ele vencer, a cidade e a vida perderão o ritmo. Vocês são os escolhidos para restaurar o fluxo. Em cada época, encontrarão uma chave, um saber, um fragmento. Somente unidos poderão derrotá-lo."

Enquanto fala, o chão do parque se ilumina e uma fenda branca se abre no centro, onde o espaço cotidiano se torna simbólico: o portal da jornada.

Fase 1 – Caminho Novo, 1707



Ao atravessarem a fenda, o ar muda: frio, úmido e puro. As roupas do grupo se adaptam — tecidos rústicos, tons terrosos, botas de couro. Eles estão numa estrada de terra vermelha, cercada pela mata fechada. O cheiro de terra molhada e o som distante de um riacho, o lugar é sentido, vivido.

De repente, galopes ecoam. Uma luz trêmula balança na sela de um tropeiro que se aproxima, desmonta e, com gesto respeitoso, diz:

"— Olá, viajantes! Pela estrada aberta por Garcia Rodrigues Pais, ou Caminho Novo da Estrada Real, em mil setecentos e sete. Muitos seguem por aqui rumo às Minas. Mas cuidado, os mapas escondem mais do que revelam. — ele abre uma trouxa com pão de milho, queijo e cachaça, oferecendo aos viajantes — Comam um pouco, que a noite é longa e a estrada, traiçoeira."

Enquanto comem, o tropeiro entrega três papéis envelhecidos que pareciam peças de um quebra-cabeças: Historiador – coroa / Arquiteta – moeda / Turismóloga – sol.

"— Estradas não são só chão batido. Cada curva guarda segredo. Progresso ou perdição depende do caminho que escolherem, e do que por ele passa."

Fase 1 – Caminho Novo, 1707



Ele monta, acena com o chapéu e desaparece na noite. O grupo fica com os papéis em mãos, sentindo que o Caminho Novo é mais que rota histórica: é o símbolo da travessia entre o passado e o presente.

A primeira chave foi entregue. A jornada começava.

CHARADA 1

"Brilha, mas não é estrela.
Pesa, mas não é fardo.
Move impérios, mas não anda.
Enterrado, não respira.
Quem sou eu?"

- Resposta: O Ouro

Eles interpretam corretamente e no meio da mata, um caminho se abre em uma trilha que leva direto até uma grande rocha no alto de uma montanha com um circulo dourado entalhado na rocha e lá há uma mão entalhada junto com os símbolos antes desenhados no papel. O Historiador deve colocar a mão na pedra, onde terá uma abertura e o mapa dourado se esconde. Historiador recebe o Mapa da Cidade de Juiz de Fora. Um feixe de luz saiu do mapa e de repente, todos estavam juntos na próxima fase. No final, o jogador descobre a habilidade ativa para o mapa.

Fase 2 – Capela Santo Antônio, 1866



Ao atravessarem o portal, o grupo chega a um entardecer dourado. A cidade cresce ao redor, casas de alvenaria e carroças passam, e no centro, a Catedral Metropolitana se ergue imponente. O cheiro de cal úmida e incenso preenche o ar, o chão frio, a claridade do dia, o som dos sinos e a presença da fé fazem o grupo sentir a cidade viva e espiritual.

Dentro, é visível: fiéis se levantam após a missa, o padre permanece um instante em silêncio e então se aproxima do grupo:

"— Filhos, bem-vindos à catedral de Juiz de Fora em mil oitocentos e sessenta e seis. A fé ilumina o caminho. Mas nem sempre a verdade está no óbvio. A luz guarda segredos para quem sabe observar. Entrem. A casa de Deus é abrigo para todos que viajam. Aqui não há alimento para o corpo, apenas para a alma."

Cruzar as portas também é uma passagem espiritual. Dentro, os vitrais projetam feixes coloridos, e a arquitetura acolhe como um abraço. O padre se aproxima da arquiteta, coloca a mão sobre o ombro dela e diz:

"— A fé é luz, mas só para quem sabe ver. As sombras também escondem verdades. Ele mostrará o caminho. Que o saber construa a fé, e que a fé sustente o saber."

Fase 2 – Capela Santo Antônio, 1866

O templo não é só uma construção, é um mapa espiritual, cada sombra parece esconder uma resposta. Ele se afasta e desaparece. O rosário brilha como bússola viva, guiando o grupo até três papéis deixados na igreja, cada um com um símbolo: Cálice (Arquiteta) / Pomba (Engenheiro) / Liivro (Artista)

A Catedral silencia. O som dos sinos que marcava o fim da missa, já havia parado de soar e o início de uma nova etapa da jornada.

A fé, agora, é o mapa e a luz, a chave.



CHARADA 2

"Sou janela, mas não abro.
Deixo entrar luz, mas nunca o vento.
Mostro histórias sem palavras.
Quem sou eu?"

- Resposta: Os vitrais

Cada vitral conta uma história e quando desalinhados, a história fica confusa. Alinhar os feixes faz o brilho do sol bater na mesa de pedra do altar e se abrir. Arquiteta recebe o Esquadro da Catedral pendurado dentro do confessionário e ali, o mesmo se ilumina e os leva para a próxima fase. No final, o jogador descobre a habilidade ativa para o esquadro.

Fase 3 – Estação Ferroviária, 1876



O ar vibra. Um apito longo corta o silêncio e o trem surge entre nuvens de vapor. Quando a névoa se dissipa, o grupo está diante da Estação Provisória de Juiz de Fora (Praça da Estação), tijolos vermelhos, trilhos reluzindo e o cheiro metálico no ar. O calor do ferro, o vapor no rosto e o som do progresso em movimento. Do trem, uma voz ecoa:

"— Saudações, passageiros de Juiz de Fora! O tempo ainda está parado em mil oitocentos e setenta e seis. A máquina é o coração do progresso. Mas o tempo está esgotando. Sem conserto, o trem não parte!"

O maquinista desce — mãos calejadas, rosto coberto de fuligem e sorriso honesto.

"— O vapor traz o futuro, mas o futuro precisa de mãos que saibam consertar o que o tempo tenta quebrar."

Ele tira da marmita um pão de milho com toucinho e o divide. O pão e o suor compartilhados unem viajantes e operários.

"— Comam um pouco. Nenhum trem parte de estômago vazio.

Enquanto comem, o maquinista entrega ao engenheiro um manual antigo, repleto de desenhos e números.

Fase 3 – Estação Ferroviária,1876



"— O trem é mais que ferro e vapor. Ele é ritmo. Entendam o compasso, e o tempo volta a andar. Boa sorte, viajantes. Quando o trem apitar novamente, saberei que venceram o tempo."

Entre as peças espalhadas, o engenheiro reconhece as corretas: barra de aço, dormentes e lastro.

Ele se afasta na neblina, deixando o grupo diante da locomotiva imóvel, um coração esperando despertar. A estação é o símbolo da transição entre o velho e o novo. Consertar o trem é restaurar o próprio movimento do tempo. O vapor cresce, o progresso depende deles agora.

CHARADA 3

"Sou linha que não se escreve.
Sou caminho que não se anda.
Carrego peso sem cansar.
Quem sou eu?"

O engenheiro precisa reformar os trilhos com as peças em destaque após decifrar a charada. Todos montam a ordem correta, o trilho se funde em solda como mágica realizada pelo tempo e o trem apita em sinal de partida. Na mão do engenheiro, aparece a Engrenagem Ferroviária com a partida do trem. A engrenagem gira na mão do engenheiro e os leva para a próxima fase.

- Resposta: Os trilhos

Fase 4 – Museu Mariano Procópio, 1922



A luz branca se dissipa. O chão agora é de mármore, os jardins são geométricos e o ar cheira a flores e história. À frente, ergue-se o Museu Mariano Procópio, recém-inaugurado em 1921. O tempo desacelera, cada som — o eco dos passos, o chiado das portas — revela que o espaço tem alma.

"— Bem-vindos ao primeiro museu de Minas Gerais, em mil novecentos e vinte e dois! — diz um guia, de uniforme impecável e sorriso discreto. Ele abre as portas do museu, os acolhendo não com alimento, mas com conhecimento.

"— Cada objeto aqui guarda uma lembrança. O tempo tenta silenciá-las, mas sempre há quem as escute."

Nos salões, o grupo caminha entre luz e silêncio. O historiador se encanta com os retratos e medalhas; a turismóloga, com o sentimento de casa e a artista com a linguagem visual do lugar.

"— Cada obra fala e o tempo parado tenta impedir que sejam contadas, mas as palavras sempre encontram quem as leia e quem as interprete de forma artística."

Diz o guia, entregando a artista um catálogo de capa bege. Ao folhear, a artista percebe páginas em branco. O museu não é só construção, é símbolo da memória que se apaga e renasce.

Fase 4 – Museu Mariano Procópio, 1922



"— Algumas memórias ainda esperam por quem as reconte. — diz o guia, antes de desaparecer entre as colunas."

Na última página, uma anotação quase invisível:
"A crônica perdida está dividida em três partes. Busquem os fragmentos em três objetos: um jornal antigo, uma vitrine e um quadro."

O ar do museu muda. As obras parecem observá-los — silenciosas, à espera de quem lhes devolva voz. O tempo, mais uma vez, pede hospitalidade. E o museu se torna o lar das memórias que ainda não foram contadas.

CHARADA 4

"Não tenho boca, mas conto histórias.
Não tenho vida, mas mostro o mundo.
Sou janela para o tempo.
Quem sou eu?"

- Resposta: Um Livro

O grupo coleta os fragmentos que se transformam em um pedaço de pergaminho e que contém uma mensagem oculta em pinturas e jornais antigos que leva a um objeto da vitrine. Esse objeto é um livro antigo que conta a história da fundação da cidade em detalhes. ** Eles entendem o título no livro envelhecido como "Encantos de Juiz de Fora" que ao abrir, mostra o mapa da cidade sendo desenhado diante de seus olhos. A artista recebe a Pluma da Crônica após o desenho da cidade ser desenhado nas páginas brancas envelhecidas do livro. A pluma desenha no ar uma porta que se abre e os leva para a penúltima fase. No final, o jogador descobre a habilidade ativa para o pluma.

Fase 5 – Parque Da Lajinha, 1982



O portal se abre em um oásis verde no coração da cidade, o Parque da Lajinha. O chão é úmido, o ar cheira a terra molhada e o silêncio é estranho, galhos imóveis, peixes parados, o tempo suspenso. O grupo sente o espaço vivo, acolhedor e alerta ao mesmo tempo.

Logo, aparece um guarda do parque, sorridente, binóculo ao peito.. Seu gesto de acolher sem palavras, apenas com o respeito à terra.

"— Bem Vindos a mil novecentos e oitenta e dois! Aqui no Parque da Lajinha, a natureza sempre fala. Só quem lê a paisagem encontra o caminho. — a turismóloga entende seu papel: sente a brisa da água, respira o verde, traduz o silêncio em acolhimento — Este parque nasceu para proteger o que é vivo. — diz, entregando-lhe um mapa.

"— Mas o tempo parado ameaça apagá-lo. Sigam as trilhas e escutem: só quem entende a paisagem encontra a saída."

O parque não é só um espaço natural, é símbolo da preservação e da escuta do mundo. O guarda parte por uma trilha, desaparecendo entre as árvores.

Fase 5 – Parque Da Lajinha, 1982



No mapa, a turismóloga encontra três caminhos e uma charada no pé da folha. O vento sopra, os pássaros cantam, e a mata sussurra: observem, escutem, aprendam. A natureza acolhe em silêncio, e o tempo espera ser despertado.

CHARADA 5

"Sou começo de tudo.
Me levanto quando a cidade ainda dorme.
Sou o despertar da vida.
Qual trilha devo ser?"

- Caminho A – 08:00
- Caminho B – 15:00
- Caminho C – 05:00

- Resposta: 05:00 (manhã)

Quando eles decifram a charada e acertam o caminho correto, ao seguirem pela trilha, podem ver um tipo de portal criado pelas copas das árvores, mesmo que apenas simbólico, dava para sentir a magia ali. Ao atravessarem o suposto portal, são transportados para a praça cívica da UFJF. A Turismólogo(a) recebe a Chave da Trilha.

Fase 6 – Praça Cívica (UFJF), 2025



O grupo atravessa a última fenda e retorna ao presente, mas o mundo à sua volta continua parado. O som da cidade desapareceu, deixando apenas o eco do próprio respirar. A universidade, a praça, a vida cotidiana — tudo congelado no tempo. Crianças em pleno salto, jovens caminhando entre árvores, funcionários no meio de tarefas, animais no ar — tudo suspenso como uma fotografia viva.

No centro da praça, Henrique Halfeld flutua suavemente próximo ao palco, como um guardião da memória. O espaço à sua volta parece pulsar com uma luz cálida e difusa, iluminando o grupo e os objetos ao redor. Eles sentem cada textura da praça, o piso frio, a brisa que não se move, a sensação de quietude absoluta. É uma recepção ao mesmo tempo estranha e acolhedora.

"— Que bom, vocês chegaram aqui sãos e salvos. — diz Halfeld, com voz firme e calorosa. — Mas essa jornada ainda não acabou. Vocês precisam derrotar Cronos. Ele está aqui, na UFJF, mas para encontrá-lo, ainda precisam passar por mais um desafio."

Não há comida, nem bebida, mas um acolhimento do espaço e da história. Halfeld os recebe não apenas como viajantes, mas como guardiões do tempo, convidando-os a entrar em contato com tudo o que aprenderam. Ele se afasta lentamente, e uma mesa aparece mágicamente no centro da praça.

Fase 6 – Praça Cívica (UFJF), 2025



Sobre ela estão todos os objetos das fases anteriores: pedras, livros, quadros, catálogos, mapas, folhas, flores, plantas, relógios, cruzes, bíblias. Cada item carregando a energia do seu tempo e da sua história.

"— Todos esses itens têm algo em comum, — continua Halfeld, com um sorriso que transmite confiança e desafio. — Será essencial para vocês derrotarem Cronos. No último desafio, vocês irão encontrá-lo. Onde tudo começa, é onde tudo se desperta e se descobre. Qual é o ponto mais evidente deste campus que os leva à resposta? Usem tudo o que aprenderam e encontrarão!"

O grupo observa a mesa, absorvendo cada detalhe. Cada objeto ressoa com uma memória, uma lição, um ritual:

O pão do tropeiro, a fé do padre, o vapor da locomotiva, a arte do museu, a natureza do parque, tudo é uma hospitalidade do passado, agora incorporada à missão. A praça e os itens não são só cenários, são símbolos do fluxo do tempo, do cuidado e do aprendizado, que conectam todas as fases e servem como armas contra o esquecimento.

Halfeld se afasta, desaparecendo novamente em luz difusa. O silêncio absoluto permanece, mas agora não é vazio, é potencial, é a espera pelo gesto dos viajantes. Estão sozinhos com os itens, mas acompanhados por todas as experiências que viveram: o acolhimento do tropeiro, da fé, da máquina, da arte, da natureza.

Fase 6 – Praça Cívica (UFJF), 2025

Cada lembrança se torna uma arma contra o esquecimento, cada aprendizado, uma chave para derrotar Cronos. O grupo respira fundo, percebe a energia do espaço e sente que, finalmente, o tempo está nas mãos deles. No meio dos objetos há seis papéis espalhados pela mesa, e em cada um deles, há uma frase escrita. O último enigma começa.



CHARADA 6

"Sou lugar de perguntas,
mas também de respostas.
Sou a casa da razão,
mas posso ser prisão da memória.
Se querem derrotar Cronos,
sigam para onde a ciência se ergue."

- Resposta: Centro de Ciências

Os jogadores devem ir juntos para o Centro de Ciências para enfrentar Cronos.

Confronto Final – Centro De Ciências



O grupo chega ao Centro de Ciências, e a atmosfera muda imediatamente. O ar parece vibrar com energia acumulada, como se a própria universidade contivesse o pulso do tempo. Cada passo que dão pelo corredor ecoa, mas não é apenas som, é o eco de todas as eras que atravessaram juntos.

Subindo pelo terraço até o observatório, sentem a força concentrada no topo do prédio. O vento não sopra, mas há uma presença que se impõe. No portão circular do observatório, um homem se revela. Capa escura, máscara dourada que reflete o entardecer, segurando um relógio de bolso antigo, como se fosse o guardião da própria história.

"— Hahahaha! — a voz soa estranha, levemente robótica, rouca, ecoando pelo espaço. — Halfeld fez vocês atravessarem o tempo, mas não compreendem o verdadeiro valor da história. O mundo deve permanecer imóvel, para que nada seja esquecido nem deturpado!"

Ele abre a capa, e o grupo percebe algo perturbador: centenas de relógios pendurados em sua roupa, cada um de uma época diferente: dourado, prateado, de madeira, com ponteiros de vidro, alguns antigos e outros modernos. Mas todos têm algo em comum: estão parados, congelados, assim como o tempo que ele deseja perpetuar.

Confronto Final – Centro De Ciências



"— Vocês pensam que o tempo é para ser vivido, — continua Cronos, a voz vibrando como engrenagens enferrujadas — mas ele é apenas uma ferramenta!"

O grupo sente o peso da verdade. O tempo não é apenas um fluxo: é memória, experiência, aprendizagem. Tudo aquilo que eles preservaram nas jornadas anteriores. Então, como se reagissem à compreensão do enigma final, os objetos que carregam (mapa, esquadro, engrenagem, pluma e chave) começam a emitir um brilho suave e pulsante.

A luz não é apenas física, é a energia acumulada de cada era que viveram. Cada objeto contém as memórias da jornada, e juntas formam uma rede de forças que Cronos não consegue controlar sozinho.

Eles percebem que não se trata apenas de força física, é a consciência do tempo, o respeito pelas histórias e experiências vividas, que enfraquece o vilão. Cada item brilha mais forte, e o observatório inteiro começa a vibrar com energia temporal, como se a própria cidade estivesse segurando a respiração.

Cronos recua, tentando recuperar o controle dos relógios pendurados. Mas cada objeto, cada memória compartilhada, desfaz lentamente o poder da máquina do tempo, e o brilho das lembranças do grupo começa a consumir a escuridão ao redor.

Confronto Final – Centro De Ciências



O tempo, finalmente, parece reagir, não apenas como fluxo mecânico, mas como memória viva, pulsante, que as mãos do grupo agora seguram e guiam. A vitória não é apenas sobre Cronos: é sobre o respeito à história, à vida e à experiência de todos os tempos.

Cronos cria três camadas de defesa, cada uma ligada a um tipo de memória. O grupo precisa usar as experiências e objetos coletados (mapa, esquadro, engrenagem, pluma e chave) para responder e agir, quebrando a barreira.

Ciclo do Confronto – 3 Etapas

Etapa 1 – A Barreira da Memória

Os relógios começam a girar rapidamente, emitindo ecos das fases passadas. Cronos grita:

"— O tempo é feito de instantes, mas ninguém o segura! Se querem libertar o fluxo, digam: o que aprenderam com o passado que não pode ser esquecido?"

- Como jogar:

Cada jogador deve citar uma lição ou lembrança importante de uma fase anterior (ex: o acolhimento do tropeiro, a fé do padre, a cooperação da locomotiva...). Quando todos compartilharem, os relógios diminuem o ritmo e rachaduras de luz aparecem na barreira.

Confronto Final – Centro De Ciências

Ciclo do Confronto – 3 Etapas

Etapa 2 – A Barreira da Ilusão



Cronos se multiplica em reflexos — várias versões dele, cada uma mostrando um tempo diferente.

"— Vocês acham que o tempo é progresso, mas ele é apenas repetição! Qual é a diferença entre lembrar e viver?"

- Como jogar:

O grupo deve associar um objeto que carregam a uma ação viva do presente.

Exemplo:

- A pluma representa a criação e escrita da história viva.
- A chave simboliza o ato de abrir novas possibilidades.
- A engrenagem representa o trabalho coletivo que move o tempo.

Cada associação enfraquece uma ilusão, até que reste apenas o verdadeiro Cronos.

Confronto Final – Centro De Ciências

Ciclo do Confronto – 3 Etapas

Etapa 3 – O Enigma do Tempo



Com raiva, Cronos ergue o relógio de bolso e grita:

"— Sou feito de instantes, corro sem pernas e nunca descanso. Dou fim a tudo, mas também começo. Quem sou eu?"

- Como jogar:

O grupo precisa dizer em voz alta a resposta: "O TEMPO." No instante em que falam, os objetos começam a brilhar, se unem em um único objeto se transformando no Atlas do Tempo, uma flecha mágica que logo segue em direção a Cronos e o observatório inteiro é tomado por uma luz dourada.

Cronos se desfaz em faíscas, os relógios param e o vento volta a soprar. O tempo, antes parado, retoma seu curso.

Desfecho



Halfeld se aproxima, a luz do observatório refletindo em seus olhos tranquilos. Ele estende as mãos em sinal de respeito, não como um guia, mas como um igual.

" — Vocês devolveram o pulso ao tempo... e com ele, devolveram à cidade a memória que ela mesma havia esquecido.

O grupo sente o chão vibrar levemente. As torres da universidade, as praças, os rios e trilhos parecem respirar de novo. Juiz de Fora desperta, viva, em todas as suas eras. O vento carrega ecos de vozes antigas: tropeiros, padres, maquinistas, artistas, guias... todos agradecendo silenciosamente.

O relógio dourado de Cronos cai no chão e se desfaz em poeira de luz. No lugar, surge um símbolo luminoso no ar, o Selo do Tempo Restituído. Ele brilha, marcando o fim da jornada. Cada jogador sente uma calma profunda: a certeza de que a história não é para ser dominada, mas vivida, lembrada e compartilhada. O fluxo temporal está restaurado, e com ele, o elo entre o passado e o futuro de Juiz de Fora. Cada um dos viajantes volta a sua vida normalmente, mas tem em suas memórias aquilo que foi vivenciado durante as eras que passaram e isso será um marco eterno em suas vidas.

Observações para o jogo

01

O jogo tem duração de até duas horas corridas. Além das duas horas, deve somar mais vinte minutos para a breve introdução inicial sobre o jogo e mais quarenta minutos para imprevistos e atrasos.

02

Os dados (D6) devem ser usados para percepções de ações dos jogadores. Caso algum queira usar para tomada de decisão, deve se dar três chances de rodada e de acordo com o número tirado, deve ser narrado o que aconteceu de acordo com a ação dada antes da rolagem. 1 a 3 (falha) / 4 a 6 (sucesso).

Observações para o jogo

03

Caso haja mais que 5 pessoas para jogar, se deve separar em grupos iguais de jogadores. Se caso a divisão não concluir em cinco jogadores por grupo, pode e deve ser retirado um dos personagens, no caso, a artista na qual menos tem impacto histórico para a história do jogo.

04

Na ultima fase (Confronto Final), é ideal que os jogadores compartilhem em voz alta para todos as respostas de cada etapa, e na última, devem responder em coro a resposta " O TEMPO". Assim inclui a experiência de compartilhamento de todos os aprendizados que aprenderam durante a jornada que tiveram.

Encantos de



Juiz de Fora

FIM!

SOUSALIZPESSOAL@GMAIL.COM