

ÍNDICE

CAPÍTULO I – Introdução

1.1. Contexto da Investigação	10
1.2. Motivação da Pesquisa	11
1.3. Objetivos dos Resultados Esperados	12
1.4. Desafios	13
1.5. Metodologia	14
1.6. Estrutura do Estudo	15

CAPÍTULO II – O Universo do Lúdico

2.1. O Universo do Lúdico	17
2.2. Jogar e Brincar: Análise e Tentativa de Posicionamento	19
2.2.1. Brincar	20
2.2.2. Jogar	22
2.2.3. Brincar e Jogar: Tentativa de Posicionamento	26
2.3. Brincar e Jogar: Tipos e Formas	28
2.4. A Importância do Brincar e do Jogar no Processo de Construção do Ser Humano	32
2.5. <i>Serious Games</i> : O que são; Princípios Formais; O que os difere dos outros tipos de Jogos	35
2.5.1. Taxonomia dos <i>Serious Games</i>	37
2.5.2. <i>Game Thinking</i>	41

CAPÍTULO III – Sensibilização e Ações de Sensibilização

3.1. Sensibilização e Ações de Sensibilização: Princípios e Significados	44
3.2. Sensibilização Ambiental: Importância e Significado; Relação com a Educação Ambiental	44
3.3. Princípios Fundamentais para a Aplicação de uma Ação de Sensibilização	45
3.4. O Ilustrador e as Causas Sociais	49
3.5. A Mensagem Ambiental e a sua Aplicação	51
3.6. Conteúdos de Referência para o Desenvolvimento do Projeto	54

CAPÍTULO IV – Desenvolvimento Prático da Atividade

4.1. Introdução	58
4.2. Processo de Interpretação	59
4.2.1. A Narrativa	59
4.3. O Processo de Design	60

4.3.1. A Mecânica: Processo de Desenvolvimento	60
4.3.2. Processo do Jogo	66
4.3.3. Sistema de Regras e Modos de Jogo	67
4.3.4. Características da Atividade	69
4.4. Desenvolvimento dos Componentes da Atividade	69
4.4.1. Os Dados: Desenvolvimento da Iconografia	69
4.4.2. As Peças: Processo de Desenvolvimento	72
4.4.3. Personagens Finais: Desenvolvimento Ilustrativo	78
4.4.4. Co-relação com o Processo de Animação	82
4.5. A Ficha de Documentação	85
4.6. O Protótipo Final	86
CAPÍTULO V – Considerações Finais	
5.1. Conclusões.....	88
5.2. Perspetivas Futuras	89
Referências Bibliográficas	90
Lista de Figuras	94
Anexos	96