



“O CONTO DA FIGUEIRA”: UMA FORMA INOVADORA DE APRENDER A HISTÓRIA DA CIDADE DE PELOTAS-RS

THAISE DE SOUZA PORTO¹; AMANDA DA ROCHA AZEVEDO²; CAROLINA ALVES PERES³ NADIA MIRANDA LESCHKO⁴

¹Universidade Federal de Pelotas – thaiseportodd@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – a.rochazevedo@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – carolinaaperes@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – nadia.ufpel@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Estudar história pode ser algo um tanto complicado, exige leitura, concentração e a capacidade de realizar conexões entre os fatos históricos abordados. Normalmente, nas escolas onde as crianças têm o primeiro contato com a história como uma disciplina, seguem um padrão de ensino que é previamente definido, no qual o aluno lê, ouve, copia e reproduz o conhecimento em uma prova. Partindo dessa premissa, propõe-se uma alternativa para tornar o ensino mais lúdico e interativo.

Denominado “O Conto da Figueira”, este projeto consiste em um jogo para desktop do gênero RPG Eletrônico¹ com elementos de *Adventure Game*², desenvolvido por graduandos do curso de Design Digital da Universidade Federal de Pelotas, na disciplina de Direção de Criação, ministrada pela prof^a Nadia Leschko, com o objetivo disseminar a história, cultura e a tradição da cidade de Pelotas-RS, valorizando as características e os aspectos da cidade, ampliando o conhecimento histórico e qualificando a aprendizagem acerca do assunto.

Esses tipos de jogos, além de se tornarem uma excelente atividade lúdica para crianças, adolescentes, e até adultos, possuem também um potencial educativo repleto de alternativas, para que o conhecimento seja passado com empolgação e prazer. (MARCONDES, 2005)

Apesar da proposta ser a princípio de teor educativo, não se restringe a estudantes, mas pretende também cativar o interesse do público geral que tenha dificuldade em achar materiais interessantes e de qualidade sobre a cidade.

2. METODOLOGIA

Para desenvolvimento do projeto, utilizou-se como base o *Game Design Document*, que assim como BALDWIN (2005) e ROGERS (2010) definem, trata-se de um documento destinado ao desenvolvimento do jogo, no qual deve conter a história do jogo, personagens e demais itens que auxiliarão a equipe de desenvolvimento a elaborar o produto (apud JÚNIOR, 2016). No GDD redigido

¹ *Role-playing game*, em português "jogo de interpretação de personagens", é um gênero de videogames. Consiste em um tipo de jogo no qual os jogadores desempenham o papel de um personagem em um cenário fictício.

² São jogos onde o protagonista é conduzido em uma história, esses jogos normalmente incentivam o uso do raciocínio lógico na solução de puzzles ou quebra-cabeças, e exploratório para encontrar objetos específicos, costumam ser bem focados no enredo.



pela equipe, descrevemos detalhadamente algumas questões como a visão geral do jogo, o cenário, os recursos técnicos necessários, as definições dos personagens e a interface.

O embasamento teórico utilizado na criação do roteiro das fases foi feito a partir de um levantamento bibliográfico e documental acerca da história da cidade de Pelotas.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O Conto da Figueira utiliza na sua mecânica *puzzles*³, com elementos de caça ao tesouro, onde o jogador precisa encontrar objetos para avançar no enredo, utiliza mecânicas simples de RPG, como o uso do sistema de forja, prática comum no mundo RPG para criação de equipamentos e armas, entretanto, essa mecânica será implementada no projeto na criação de doces da cidade, usando os ingredientes encontrados pelos cenários.

O usuário controla a personagem Joana, uma jovem cuja mãe trabalha na conservação e restauração de prédios antigos em Pelotas, juntamente a Joana, estará um menino, caracterizado como um personagem não jogável (do inglês: *non-player character* ou NPC) que a acompanhará durante as fases, ajudando a decifrar os segredos e servindo de guia para a menina. Os cenários escolhidos contam com o exterior e interior da Charqueada São João no ano de 1810, Casarão 2 (1830), Teatro Sete de Abril (1831), Biblioteca Municipal (1875) e Casarão 8 (1878), o jogo contém 6 fases que foram selecionadas a partir do ano de construção de cada patrimônio, criando uma ordem cronológica para o enredo. A narrativa inicia-se nas charqueadas, onde também inicia-se a história da cidade, e dentro desse universo, o jogador poderá explorar estes cenários e descobrir objetos que irão tanto revelar detalhes do enredo referente à protagonista, inseridos na história, assim como receber conteúdos em suas plataformas pessoais, como recompensas do jogo.

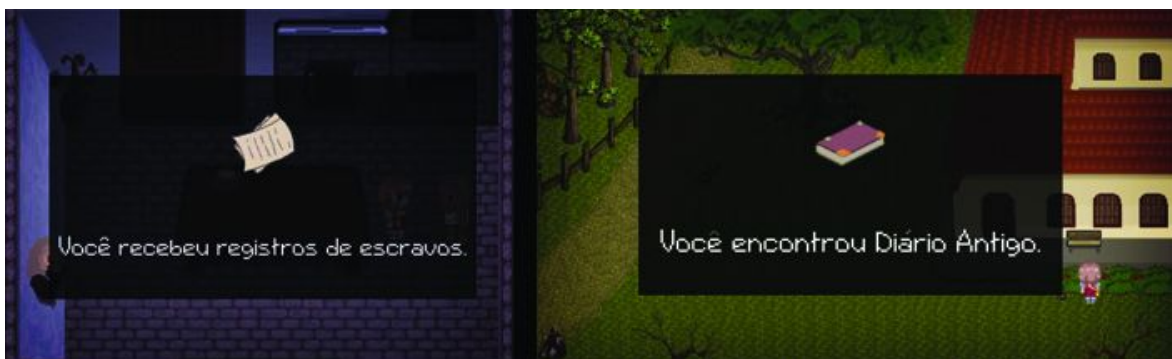


Figura 1: interfaces do jogo “O Conto da Figueira”. Fonte: elaborada pelos autores.

Como o caráter do jogo também é educativo, houve uma preocupação e cuidado para não ocasionar a frustração do usuário com uma possível falha resultando no abandono da partida antes do término, portanto, definiu-se que não há como perder o jogo e, em caso de falha ao realizar algum desafio, o jogador terá apenas que recomeça-lo até obter êxito. Esse mecanismo também auxilia na aprendizagem do conteúdo, uma vez que o jogador só pode concluir o desafio

³ Puzzles, em português: quebra-cabeças, um jogo no qual o jogador deve resolver um problema proposto, neste tipo de jogo o raciocínio é bem mais importante que a agilidade e força física.



quando tenta executá-lo novamente. E, ainda considerando a necessidade de garantir que o usuário compreenda de fato o conteúdo, utilizou-se como estratégia não limitar o progresso do jogador à apenas resolver quebra-cabeças, mas também tornar obrigatório que o usuário explore o cenário em busca de documentos e fragmentos, que serão responsáveis por revelar a história de cada local e da cidade, assim como, a história da protagonista, e somente após a coleta de todos os elementos a próxima fase é desbloqueada.

O jogo encontra-se atualmente em sua fase projetual. O desenvolvimento inicial do GDD auxiliou na elaboração da ideia e na concepção do conceito do jogo. Para dar continuidade nas pesquisas é necessário realizar entrevistas com possíveis usuários para definir e redigir o roteiro detalhado de todas as fases, estabelecer quais pontos e particularidades da história são indispensáveis, construção de *puzzles*, e a partir disso elaborar por completo o design visual de itens, cenários, e enfim, a programação do sistema do jogo.

4. CONCLUSÕES

Através deste projeto buscou-se desenvolver um novo sistema para disseminar a história da cidade de Pelotas, além de incentivar as diversas possibilidades com que podemos abordar o ensino. Utilizando o Design de Jogos na articulação de histórias e processos que facilitam o aprendizado, evidenciou-se a importância do papel do designer como um colaborador na construção de propostas concisas. Visto como uma oportunidade de promover acesso à referências históricas, O Conto da Figueira pretende representar uma fonte de informação estimulante ao público interessado, atrelando momentos de lazer e aprender, utilizando o jogo como uma forma de expandir o conhecimento qualificado para um público maior.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- JÚNIOR, I. G. A Unificação dos Game Design Document: A Hora do Jogo. **Fasci-Tech**, São Caetano do Sul, v.1, n.10, p. 6-18, 2016.
- MARCONDES, C. G. **O livro das lendas – Aventuras didáticas**. São Paulo: Zouk, 2005.
- MAREK, B. **What are adventure games?**. Adventure Gamers, 12 fev. 2012. Acessado em 17 out. 2017. Online. Disponível em: <https://adventuregamers.com/articles/view/17547>
- SCHMIT, W. L. **RPG E EDUCAÇÃO: alguns apontamentos teóricos**. 2008. Dissertação (Mestrado em Educação) - Curso de Pós-graduação em Educação, Universidade Estadual de Londrina.