

As Aventuras de Manuela

Diego D'avila Borges
Ensino Fundamental
 Colégio Agrícola Estadual Daniel de
 Oliveira Paiva
 Cachoeirinha, Brasil
 diegoza44@gmail.com

Guilherme Mendes Freitas
Ensino Fundamental
 Colégio Agrícola Estadual Daniel de
 Oliveira Paiva
 Cachoeirinha, Brasil
 guimendesfreitas2006@gmail.com

Kauan da Rosa Lopes
Ensino Fundamental
 Colégio Agrícola Estadual Daniel de
 Oliveira Paiva
 Cachoeirinha, Brasil
 k.r.l.2001.com@gmail.com

Eduardo Lorini Carneiro
Programa de Pós-Graduação em
Educação
 Universidade La Salle
 Canoas, Brasil
 dudu.carneiro@gmail.com

Douglas Fonseca Campos
Programa de Pós-Graduação em
Educação
 Universidade La Salle
 Canoas, Brasil
 dfc.doudoug@gmail.com

Evandro da Silva Afonso
Jogos Digitais
 UniRitter
 Porto Alegre, Brasil
 evandro0312@gmail.com

Resumo — Neste artigo apresentamos nosso trabalho de desenvolvimento de um gamebook chamado "As Aventuras de Manuela". O projeto partiu da iniciativa, em 2018, de três estudantes do sexto ano do ensino fundamental do Colégio Agrícola Estadual Daniel de Oliveira Paiva, em Cachoeirinha, RS. Na escola, uma disciplina ensinava geografia através de jogos de videogame e dessa curiosidade partiu a ideia de criar um jogo próprio. O gamebook em desenvolvimento é inspirado em um livro infantil chamado "As Mil e Uma Histórias de Manuela", de Marcelo Maluf e nosso objetivo é criar uma narrativa que consiga unir a história do livro com formas de aprender geografia a partir da ludicidade proporcionada pelo artefato. Ele é vinculado ao projeto "Recontextualizar as Ciências e a Contação de Histórias para os Processos de Ensino e de Aprendizagem da Educação Básica à Formação de Professores à nível Internacional" da Universidade La Salle (Canoas – RS). Quando pronto, o gamebook será utilizado por estudantes dos anos iniciais em escolas brasileiras e francesas.

Palavras-chave — desenvolvimento de jogos, gamebook, ensino fundamental.

I. INTRODUÇÃO

A ideia de se criar um jogo teve início no Colégio Agrícola Estadual Daniel de Oliveira Paiva situado em Cachoeirinha, RS. Por se tratar de uma escola que tem o ensino fundamental em turno integral criou-se a possibilidade de realizar diferentes projetos relacionados às disciplinas escolares. O projeto GeoGames (que se refere a junção das disciplinas de Geografia e Games) era um desses e "investiga a apropriação de jogos eletrônicos em sala de aula como forma de construção de conhecimento" [1] no qual jogamos e reconhecemos os espaços e as paisagens dos diferentes jogos utilizados.

No fim do ano letivo de 2018, as turmas envolvidas no GeoGames tiveram como trabalho criar um jogo, ou melhor, a ideia de um jogo baseando-se em todos que aprendemos em sala durante o ano. Uma atividade construída de forma a mobilizar os conhecimentos das disciplinas de Ciências Humanas no ensino fundamental, criando uma narrativa que partisse de eventos históricos e localizações geográficas específicas. Assim, as turmas foram organizadas da seguinte forma:

- Sexto ano: história greco-romana;
- Sétimo ano: período das grandes navegações;

- Oitavo ano: guerra fria a partir de uma perspectiva estadunidense;
- Nono ano: guerra fria a partir de uma perspectiva soviética.

A pesquisa realizada pelos estudantes trouxe conhecimentos acerca das temáticas sugeridas enquanto criavam uma narrativa com personagens, cenários, mapas, itens de jogabilidade etc. Pensar sobre estes personagens e como eles evoluem a partir das histórias que são contadas potencializou a imersão representativa, onde um avatar realiza as ações que são idealizadas pelos estudantes na condição de desenvolvedores [2].

Quando cada turma terminasse, estes roteiros seriam exibidos para a escola toda e estariam abertos para votação. Depois de uma longa manhã de cada turma exibindo e contando detalhes de seu jogo, a votação fechou. Era um grande momento, muito tenso, não se sabia o vencedor, a disputa estava acirrada. Até que, quebrando o silêncio e a tensão, foi anunciado que a turma do nono ano era a vencedora. Foram por quatro votos que a turma do sexto ano não foi campeã, para a felicidade de uns e a tristeza de outros. Os estudantes do sexto ano ficaram tristes, pois haviam se esforçado na criação do jogo em um processo que mobilizou a turma toda trabalhando com um objetivo em comum.

Mas aquilo não acabou ali, tendo toda essa experiência com jogos durante o ano, três garotos dessa turma queriam criar seu próprio jogo. São eles: Guilherme Mendes Freitas, Diego D'avila Borges e Kauan da Rosa Lopes. E juntos com o professor de geografia Eduardo Lorini Carneiro foi iniciado o gamebook "As Aventuras de Manuela", sendo o gamebook "uma mídia híbrida, com elementos de games e de appbook (livro com narrativa interativa)" [3].

II. DESENVOLVIMENTO: QUEM É MANUELA E QUAIS SÃO SUAS AVENTURAS?

O professor inseriu os três garotos no grupo de pesquisa Convivência e Tecnologia Digital na Contemporaneidade (COTEDIC UNILASSALLE/CNPq), a fim de criarem um gamebook para ser utilizado com crianças dos primeiros anos do fundamental do Brasil e da França. A proposta é criar um jogo inspirando-se no livro infantil "As Mil e Uma Histórias de Manuela" de Marcelo Maluf [4], no qual se trata da história de uma pequena menina que adorava comer livros, até que ela virou um enorme livro. Não se

preocupem, ela encontrou um modo de voltar ao seu corpo normal, se quiserem saber como é só ler o seu livro...

A proposta estava na mesa, precisávamos criar um jogo inspirado numa menina comedora de livros. Mas fizemos diferente, a nossa Manuela não virava um livro, e muito menos comia. No controle da personagem, o jogador explora o mundo e conhece cenários visualmente diferentes através de um livro bem especial, um Atlas ganhado de seu avô! Criamos um Game Design Document (GDD) conforme o modelo apresentado pelo professor trazido no livro de Rogers [5] onde descrevemos as primeiras ideias, mecânicas que gostaríamos de inserir e descrição dos cenários.

Muitas dúvidas surgiram durante esse momento inicial de criação: Manuela teria inimigos? Quem seriam os chefões da nossa história? Como trazer um jogo para alunos que ainda não sabem ler? A personagem poderia evoluir de nível? Que elementos ela poderia coletar e montar um inventário?

Nos reunimos com outros participantes do grupo de pesquisa e percebemos que a melhor estratégia era uma abordagem simples, com menos textos para facilitar a compreensão e não trazermos referências à violência ou inimigos. Os itens coletados pela personagem podem ajudar o jogador a aprender mais sobre geografia e os locais onde a narrativa acontece, como bússola e capa de chuva.

Nossa heroína mora em Cachoeirinha (mesma cidade dos três garotos, coincidência não?), e durante as férias de verão ela viajou ao Amazonas para matar a saudade de seu avô. De avião, ela foi até Manaus, para depois ir de barco pelo rio Amazonas até seu destino, que fica no município de Alvarães, AM (fig. 1). Realizamos uma pesquisa e identificamos que esta cidade se aproxima das características que buscamos trazer em nossa narrativa, como a proximidade com a floresta, o rio Amazonas e tribos indígenas. Utilizamos a internet e nosso material de aula para ampliar o conhecimento acerca deste espaço.

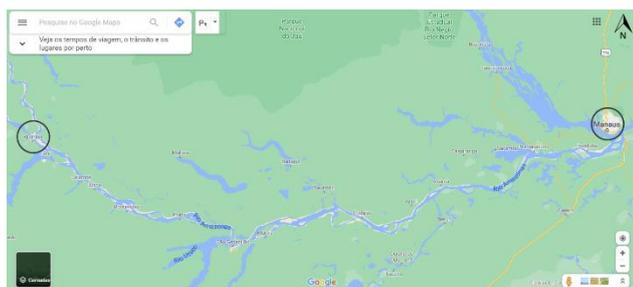


Fig. 1. Localização dos municípios de Manaus, a leste, e Alvarães, a oeste, no estado do Amazonas (Google Maps, 2021).

Ao chegar na casa de seu avô, Manu ganhou um presente, UM ATLAS! Nossa protagonista ficou muito alegre, mas mal sabia ela do que aquele Atlas era capaz. A Amazônia era algo completamente novo para Manu, era muito diferente da sua cidade natal. O clima, assim como a vegetação e os animais que ela encontrava despertaram em nossa menina uma grande vontade de explorar a floresta. Ela foi então, levando seu Atlas na mochila para se aventurar nesse ambiente. Manuela ficou encantada com a floresta, mas além de beleza, a Amazônia tinha muitos perigos e ela terá que lidar com as ervas venenosas e muitos animais típicos da região.

Por não termos inimigos na nossa história, pesquisamos maneiras de trazer algum elemento de jogo que pudesse, de alguma forma, representar algum dano para a personagem. Assim, buscamos referências por plantas da Amazônia que podem ser prejudiciais, como o curare, e o contato com ele no jogo causa lentidão na personagem. Outras plantas, como o guaraná, têm efeito contrário e representam um ganho de energia.

Para ajudar nessa fase, Manuela conhecerá um pouco sobre indígenas quando se deparar com a aldeia da Tribo Miranha, povo presente nas áreas perto do município de Alvarães, AM. A partir desse encontro, a personagem adquire novas habilidades, como pescaria (fig. 2), conhece uma nova cultura, e com o seu Atlas viaja para um novo e desconhecido lugar: a cidade de Paris, sendo esta a segunda fase do gamebook.



Fig. 2. Mini-jogo de pescaria desenvolvido para a primeira fase do gamebook (elaboração dos autores, 2021).

III. FASES PRESENTES NO GAMEBOOK

O jogo terá no total 4 fases a serem exploradas, buscamos trazer para cada fase diferentes características a serem vistas, considerando os dois países envolvidos no projeto, Brasil e França.

- *Fase 1:* Se localiza na Amazônia e tem como característica a floresta, o clima tropical, a cultura indígena, o rio Amazonas e claro, a fauna brasileira.
- *Fase 2:* Se localiza em Paris e tem como característica ser uma fase mais urbanizada, contendo diversos monumentos como a Torre Eiffel, o Arco do Triunfo, a Catedral de Notre-Dame, o Museu do Louvre e a Avenida Champs-Élysées.
- *Fase 3:* Se localiza no Nordeste brasileiro e tem como característica ser uma fase com o clima árido, com seca, mas também se destaca devido às suas praias.
- *Fase 4:* Se localiza em Vallon Pont D'Arc (região de Ardeche) e tem como característica as suas grutas e inscrições rupestres, além de seus rios onde é comum as práticas de caiaque.

Por estar ainda em desenvolvimento, o gamebook compreende atualmente a etapa de programação da Fase 1. Para as fases seguintes, faremos o mesmo trabalho de pesquisa em relação a estes locais com o objetivo de trazer

maior conhecimento sobre eles ao jogador, para que ele possa interagir com estes espaços e aprender sobre eles.

IV. PROGRAMAÇÃO E DIFICULDADES ENFRENTADAS

A programação sem sombra de dúvidas é o maior obstáculo na criação de um jogo, e para nós não foi diferente. Migramos de plataforma algumas vezes até encontrar o suporte ideal para o projeto. Começamos pela Unity, buscando formas de criar cenários e a personagem (fig. 3).



Fig. 3. Pesquisa para elaboração de personagem no Construct 2 (acervo dos autores).

Em 2019 iniciamos as atividades na escola de tecnologia e inovação Happy Code em Canoas, RS junto à Greta Consultoria (fig. 4). Nesta iniciativa, percebemos que o Construct 2 poderia ser mais eficiente no nosso trabalho na criação das animações em 2D, pois o Unity apresentava grandes dificuldades para a programação, movimentação além dos próprios recursos de notebooks que tínhamos a disposição, pois se trata de um programa mais pesado. Assim, partimos para o programa migrado.

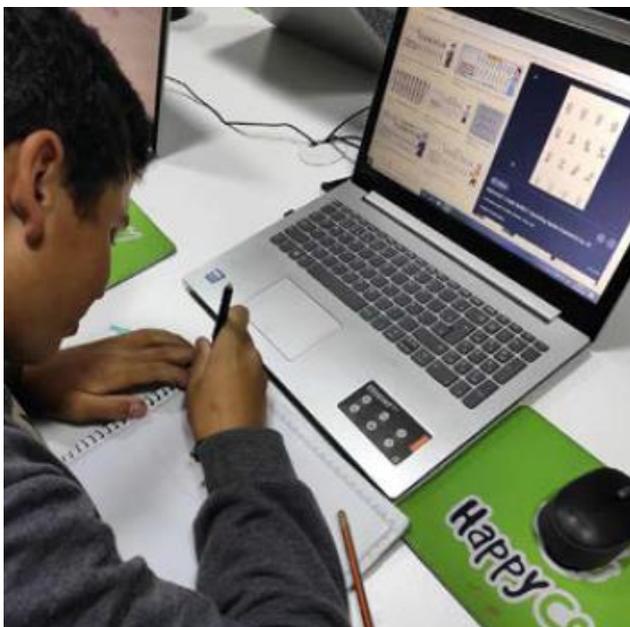


Fig. 4. Pesquisa para elaboração de personagem no Construct 2 (acervo dos autores).

Em 2020, trocamos novamente de plataforma, desta vez para o RPG Maker MV, por este já ter bases prontas de arte, cenários, objetos e personagens que nos auxiliaram no desenvolvimento do gamebook. As atividades foram interrompidas em razão da pandemia, retornando de forma virtual em 2021 (fig. 5).



Fig. 5. Representação da floresta, rio e aldeia indígena no RPG Maker MV (acervo dos autores).

Os encontros ocorrem semanalmente pelo Google Meet com uma hora e trinta minutos de duração. É um momento onde discutimos a partir do que criamos de forma individual nos outros dias da semana e definimos em conjunto a jogabilidade do nosso gamebook.

No momento, estamos trabalhando por esta plataforma, perto da finalização da fase 1, a Fase da Amazônia e já em etapa de pesquisa e criação da narrativa para a fase 2 em Paris.

V. CONSIDERAÇÕES E EXPECTATIVAS

Quando se deu início ao desenvolvimento do jogo tinha-se como objetivo trazer de maneira lúdica, conhecimento às crianças dos primeiros anos escolares. Através de jogos como “Minecraft” [6] e “Assassin’s Creed IV: Black Flag” [7] nós havíamos aprendido muitas coisas sobre Geografia e História durante o ano letivo. Vendo toda a diversão e sabedoria proporcionada nestas aulas, nós queríamos oferecer, a partir de um jogo próprio, o mesmo que os jogos citados nos deram, conhecimento. Por se tratar de um jogo com público-alvo infantil, que em maioria ainda está no processo de aprendizagem da leitura, buscamos diminuir ao máximo possível a utilização de escrita, suprimindo-a com imagens e símbolos. Além disso, temos como objetivo no final do desenvolvimento do jogo inserir áudio nas falas, tanto em português como francês para facilitar a compreensão e aprendizado dos jogadores. Nós esperamos que o jogo sirva como objeto de aprendizagem e que através dele os jogadores sejam instigados a cada vez mais buscarem saber sobre as coisas desse imenso e fantástico mundo.

Concordamos com a concepção de que “quando algum participante está jogando, ele simultaneamente interage com o mundo do jogo e experimenta a si mesmo habitando este mundo” [8]. Aprendemos muito jogando e quando se começa a criar um jogo a aprendizagem não para. A todo momento estamos fazendo pesquisas e descobrindo novas coisas, seja algo relacionado a história da nossa personagem como características de algum local que será explorado ou sobre alguma coisa relacionada a programação. Iniciamos o projeto com o objetivo de trazer conhecimento para outros estudantes, mas percebemos, ao longo de nossa trajetória, que nós também estamos interagindo com esse mundo através de nossas aprendizagens. Mais um conhecimento que os jogos nos proporcionam.

REFERÊNCIAS

- [1] E. L. Carneiro, D. D. Borges, G. M. Freitas and K. R. Lopes. “O processo de desenvolvimento do gamebook As Aventuras de Manuela”, 2021 Disponível em: <<http://gg.gg/w3vu8>> Acesso em 05 ago. 2021. pp. 171-183.

- [2] L. Santaella and M. Feitoza. “Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games”. São Paulo: Cengage Learning, 2009.
- [3] L. Alves. “Guardiões da Floresta: gamebook – orientações pedagógicas”, 2015. Disponível em: <<http://gg.gg/w3vtj>> Acesso em: 05 ago. 2021.
- [4] M. Maluf. “As Mil e Uma Histórias de Manuela”. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.
- [5] S. Rogers. “Level Up! The guide to great video game design”. Chichester, Inglaterra: John Wiley & Sons, 2010.
- [6] Mojang Specifications, “Minecraft”. PlayStation 3, 2009.
- [7] Ubisoft, “Assassin's Creed IV: Black Flag”. PlayStation 3. Montreal: Ubisoft Montreal, 2013.
- [8] R. Kroeff and P. Gavillon. “Oficinando com jogos digitais: experiências de aprendizagem inventiva”. Curitiba: Editora CRV, 2017.