

Desbravadores: Um Jogo Digital sobre a História e a Cultura de uma Cidade do Interior da Bahia

Henderson S. Chalegre, Ícaro V. Alvim, Victor T. Sarinho

Laboratório de Entretenimento Digital Aplicado - LEnDA

Universidade Estadual de Feira de Santana - UEFS

Feira de Santana - Bahia - Brasil

hchalegre@ecomp.uefs.br, icaro.ecomp@gmail.com, vsarinho@uefs.br

Resumo—O desenvolvimento cultural das cidades e suas regiões nem sempre é conhecido pela sua população. Jogos digitais têm se apresentado como uma ferramenta poderosa na disseminação e representação de conteúdos históricos e culturais. Neste sentido, este trabalho apresenta o desenvolvimento e os resultados iniciais obtidos com o Desbravadores, um jogo digital que faz uso da narração de histórias e quiz para disseminar de maneira lúdica a história de Feira de Santana, uma cidade do interior da Bahia.

Keywords-jogos culturais; história regional; quiz digital;

I. INTRODUÇÃO

Jovens e crianças que nasceram e cresceram na era da tecnologia preferem realizar ações rápidas, ativas e de caráter exploratório [1], visto que estão habituados a informações de forma quase instantânea, não lineares e visuais. Em contrapartida, tendem a apresentar déficit de atenção e aprendizado retardado no uso de métodos antigos de ensino [2]. Neste sentido, se faz necessário buscar ferramentas capazes de despertar no aluno um interesse espontâneo, criando nele vínculos afetivos com as situações de aprendizagem vivenciadas [3].

Jogos digitais se apresentam como ferramentas enriquecedoras da prática pedagógica, as quais vem recebendo atenção entre pesquisadores educacionais e professores que defendem o seu uso na aprendizagem. Eles demonstram o potencial de fornecer um ambiente altamente envolvente, com alto nível de interação e feedback [4], além de permitir a livre experimentação de modo a despertar o aprendizado prazeroso, cativante, divertido e engajado [5].

Com relação ao desenvolvimento da cultura das cidades e suas regiões, esta geralmente acontece através das relações sociais entre as pessoas que a habitam em conjunto com acontecimentos locais importantes. Contudo, mesmo entre seus habitantes, é comum o desconhecimento da população com relação a sua história e cultura local, gerando como consequência um cidadão que não se identifica com a sua região em si.

Como possível solução, jogos digitais tem se mostrado um mecanismo muito útil para disseminar conteúdos históricos, visto que são ferramentas muito bem aceitas, não importando a classe social, gênero ou idade do aluno, além de serem em

certos casos mais eficazes do que a simples leitura de textos relacionados [6]. Neste sentido, este trabalho apresenta o Desbravadores, uma proposta de jogo digital, que faz uso da narração de histórias e quiz digital para disseminar, de maneira lúdica, a história e a cultura de uma cidade do interior da Bahia.

II. TRABALHOS RELACIONADOS

Partindo da análise de trabalhos focados na utilização de jogos digitais voltados para a cultura e o desenvolvimento histórico, percebe-se que esta abordagem de ensino vem sendo aplicada por diversos pesquisadores, e que tem ganho força através de diversos projetos brasileiros, dentre os quais baianos. Dito isto, são detalhados a seguir os jogos que foram utilizados como referência e inspiração para o jogo Desbravadores inicialmente proposto.

A partir de uma investigação realizada utilizando o Age of Empires III, um jogo de computador que simula acontecimentos históricos, Arruda [7] chegou a conclusão de que embora não seja completamente possível aprender a história ensinada na escola por meio de um jogo, é possível travar contato com aprendizagens de raciocínios e de ideias históricas que são fundamentais para a compreensão da historiografia e para a posição analítica frente ao passado.

Souza et al. [8] apresenta uma investigação realizada com alunos do 8º e 9º ano do ensino fundamental que interagiram com o Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade, um jogo eletrônico que apresenta um roteiro com ênfase nos conteúdos históricos, mais especificamente, focado no período da revolução francesa. O resultado da investigação aponta algumas preocupações que se deve ter ao desenvolver jogos eletrônicos voltados para o ensino, entre as quais destaca-se a presença de textos que são fundamentais para compreender o contexto histórico evidenciado, mas que provocam desprazer no jogador.

Souza et al. [9] apresenta uma pesquisa exploratória com alunos do 5º ano do ensino fundamental, cujo intuito foi investigar as contribuições para o processo de ensino-aprendizagem obtidas através do jogo eletrônico Búzios: ecos da liberdade, cuja temática é a revolta dos Búzios, que

aconteceu na Bahia no século XVIII. Diante dos resultados da pesquisa, concluiu-se que o referido jogo expressa um significativo potencial enquanto elemento mediador do processo de ensino aprendizagem, porém, deve ser recomendado para os alunos que estão cursando a partir do 7º ano do Ensino Fundamental, já que poderão apresentar um maior nível de letramento, isto é, a apropriação dos códigos, interpretação e compreensão dos textos nas suas distintas modalidades.

Neves et al. [10] mostra uma pesquisa com docentes e graduandos de História, Pedagogia, Letras e Cinema que tiveram oportunidade de interagir com o *History Games*, um conjunto de jogos digitais cujos enredos evidenciam e simulam acontecimentos históricos. A partir dos resultados da pesquisa, concluiu-se que tanto os docentes como os graduandos visualizam a possibilidade de utilização do jogo como aliado no processo de ensino-aprendizagem de História, embora reforcem a premissa de que essa interação com jogos digitais deve ser muito bem controlada para que não resulte em um efeito contrário à aquisição de conhecimentos.

III. METODOLOGIA E RESULTADOS

O objetivo do projeto *Desbravadores* consiste em disseminar a história e a cultura de uma cidade do interior da Bahia através de um jogo digital. Para tal, realizou-se uma pesquisa sobre a respectiva cidade em documentos disponibilizados pelas bibliotecas de uma universidade alocada na mesma. Após a pesquisa, efetuou-se uma análise do conteúdo encontrado com o intuito de catalogar diferentes temas identificados.

Ao perceber a grande quantidade de conteúdos considerados indispensáveis para o projeto, optou-se pelo estilo Perguntas-Respostas (Quiz) para o jogo, dado que esse estilo permitiria abranger a quantidade de conteúdos necessária, sem aumentar de forma escalar a complexidade do jogo, de modo a permitir atingir principalmente um público infanto-juvenil.

Visando abranger vários tipos de jogadores, decidiu-se pela existência de dois modos de jogo, chamados de modo história e modo simples. No modo história, são exibidas inicialmente informações com o intuito de criar uma base de conhecimento sobre a respectiva cidade, onde o jogador poderia utilizar para responder as perguntas que viriam a seguir. No modo simples, não haveria nenhum tipo de informação prévia, de modo que o jogador poderia contar apenas com seu conhecimento corrente sobre a cidade para responder as perguntas.

Objetivando melhorar a interação jogador-jogo no modo história, criou-se uma personagem chamada Vivi (Figura 1). Ela interage com o jogador de diversas formas, sendo a principal delas a apresentação das informações que antecedem as perguntas do quiz.

No modo história, o jogador escolhe um dentre oito temas: Fundação, Personalidades, Política, Esportes, Cidade, Re-

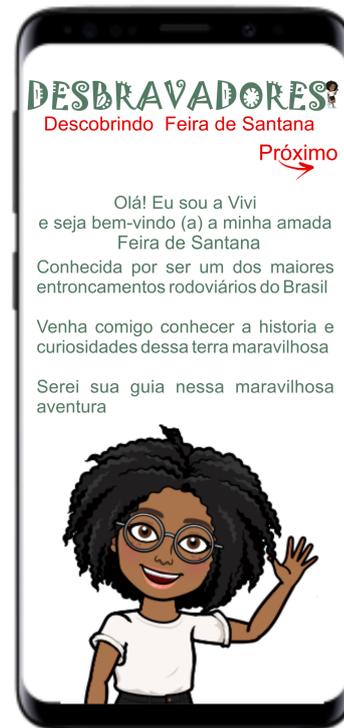


Figura 1. Vivi, personagem do jogo.

gião, Curiosidades e Universidades (Figura 2). Cada vez que o jogador escolhe um tema, o jogo apresenta informações sobre ele (Figura 3), e logo em seguida são apresentadas as perguntas referentes ao respectivo tema. O objetivo é responder corretamente todas as perguntas do tema escolhido e ao conseguir, o jogador vence a partida, podendo voltar ao menu e escolher outro tema para continuar jogando.

No modo simples, o jogador não tem direito de escolha, sendo apresentadas 119 perguntas dentro dos 8 temas identificados e utilizados no modo história. O objetivo é responder corretamente o máximo de perguntas possível de modo a atingir o ranking máximo de pontos no jogo (Figura 4).

Dentre as características comuns a ambos os modos de jogo, tanto as perguntas quanto as alternativas de resposta aparecem em ordem aleatória. Ao responder corretamente uma pergunta, a alternativa correta é marcada com a cor verde (Figura 5) e o jogador pode passar para a próxima pergunta. Ao responder de forma incorreta, a alternativa errada escolhida é marcada com a cor vermelha, enquanto que a alternativa correta é marcada de verde. Ao perder a partida, o jogador pode voltar ao menu para jogar novamente no modo que desejar.

Além disso, nos dois modos de jogo, o jogador também tem direito a recursos de auxílio, tais como *Pular* e *Ajuda*. O recurso *Pular* permite ao jogador descartar a pergunta atual e sortear outra pergunta para substituí-la. Trata-se de um



Figura 2. Temas do modo história.



Figura 4. Ranking do modo simples.

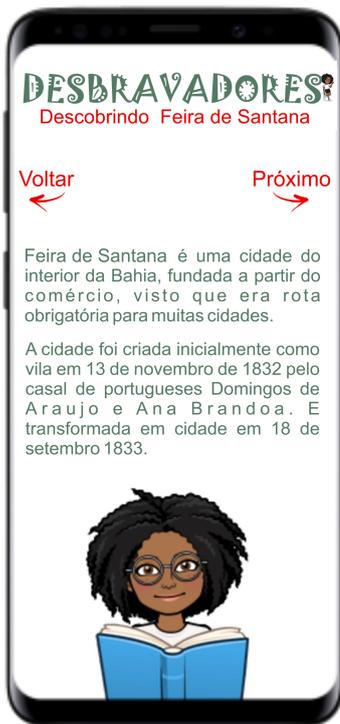


Figura 3. Informações sobre o tema escolhido.



Figura 5. Acertando uma pergunta.

recurso que só pode ser utilizado apenas 3 vezes durante uma partida. Já o recurso *Ajuda*, este permite ao jogador aumentar suas chances de responder corretamente a pergunta atual, descartando uma ou duas alternativas incorretas da mesma. O número de alternativas descartadas é escolhido aleatoriamente, e esse recurso pode ser utilizado apenas 2 vezes durante uma partida.

Como resultado, além de treinar a atenção dos jogadores através da aleatoriedade na ordem das perguntas e das alternativas de respostas, *Desbravadores* consegue apresentar ao jogador fatos importantes em relação a história de uma cidade do interior da Bahia, permitindo assim a disseminação de informações da cultura local relacionadas a personagens e acontecimentos históricos da região.

IV. CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS

Este trabalho apresentou o *Desbravadores*, uma proposta de jogo digital que faz uso da narração de histórias para trabalhar, de maneira lúdica, o conhecimento da história local de uma cidade do interior da Bahia.

Com relação ao status atual de produção do jogo, este se encontra na sua primeira versão ainda em fase de testes. Novas ações de produção também já foram planejadas para próximas versões do jogo, tais como: melhorar a animação da personagem, adicionando recurso de voz nas falas; criar sistema de vidas, dando ao jogador mais chances de continuar no jogo; criar o modo desafio para que jogadores possam competir por quem pontua mais; além de criar um sistema de contribuições para adicionar novas perguntas e assim abranger mais conteúdos sobre a cidade.

Também se espera, a partir dessa experiência, explorar a possibilidade de trabalhar a história de outros locais, incluindo-se informações e questões a respeito destes, produzindo assim novos jogos educacionais voltados para o aprendizado de história de municípios diversos.

Ao final da implementação e validação do jogo, este será disponibilizado gratuitamente no Google Play, para que possa ser utilizado livremente pelos cidadãos interessados em aprender e testar seus conhecimentos de história e de cultura da cidade em questão.

AGRADECIMENTOS

Os autores gostariam de agradecer ao Museu Casa do Sertão por ceder materiais necessários para a realização da pesquisa.

REFERÊNCIAS

- [1] J. Kirriemuir and A. McFarlane, “Literature review in games and learning,” 2004.
- [2] J. Mattar, “Games em educação: como os nativos digitais aprendem,” 2010.
- [3] L. M. S. Barbosa, “Projeto de trabalho: uma forma de atuação psicopedagógica,” *Curitiba: Mont*, 1998.
- [4] R. Machado, “Fator diversão na produção de um jogo eletrônico educativo,” *Anais do SBGames*, vol. 2014, 2014.
- [5] F. Bueno, “Jogo educacional para ensino de Estatística,” *Proceedings do SBGames 2010*, 2010.
- [6] R. P. Dubiela and A. L. Battaiola, “A utilização de dispositivos móveis como plataformas para aplicações educacionais gamificadas,” 2014.
- [7] E. P. Arruda, “Jogos digitais e aprendizagens: o jogo Age of Empires III desenvolve idéias e raciocínios históricos de jovens jogadores?” 2009.
- [8] A. Souza, L. Alves, G. Fraga, I. Neves, J. Martins, J. Moura, T. Paz, and V. Rios, “Games e História: construindo trilhas pedagógicas,” 2009.
- [9] I. SOUZA, V. RIOS, and L. ALVES, “Games e cultura: Búzios: ecos da liberdade—uma leitura da história da Bahia,” in *VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment. Rio de Janeiro: SBGames*, vol. 1, 2010, pp. 95–103.
- [10] I. B. d. C. Neves, L. Alves, L. d. S. Fuentes, and G. V. Flores, “História e Jogos Digitais: possíveis diálogos com o passado através da simulação,” 2010.