10º **ENTEC – Encontro de Tecnologia: 28 de novembro a 3 de dezembro de 2016**

O USO DE JOGOS DE RPG E NARRATIVAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Igor Olympio França[1], Mateus Mariano de Almeida[2], Paulo Eduardo Gonçalves Oliveira[3], Jacqueline Nascimento Alves[4], Paulo Barbosa Botelho[5], Rodolfo Bocardo Palis[6]
[1, 2 ,3 ,4 ,5] *Instituto Federal do Triângulo Mineiro- Campus UPT*
[6] *Instituto Federal do Triângulo Mineiro- Campus Uberaba*
igor -master1999@hotmail.com, rodolfopalis@iftm.edu.br

Resumo
Neste estudo são utilizadas as ferramentas para o incentivo dos alunos, jogos educativos (do tipo RPG). A utilização das narrativas de jogos é uma forma de despertar o interesse de produzirem suas próprias escritas, pois promovem o incentivo de escreverem e consequentemente a melhoria da utilização do português culto e correto. Este trabalho tem como objetivo pesquisar a utilização dos jogos eletrônicos, seu uso pelos jovens na aquisição do conhecimento. A pesquisa consiste em seis etapas. Na primeira etapa da pesquisa, os alunos buscam todas as informações disponíveis sobre o assunto narrativas de games, e fazem suas próprias narrativas. Na segunda etapa escrevem suas estórias utilizando de toda sua imaginação, cada aluno-jogador cria suas próprias narrativas dentro do jogo. Na terceira fase, são definidos os personagens e narrativas escolhidas, passa-se para a quarta fase, a dos desenhos, com a ferramenta *Photoshop CS6* e o *Paint Tool*. A próxima fase é a de programação e inclusão das interfaces do jogo, para que o jogo possa ser iniciado. E finalizando, o próximo passo é fazer em duas partes o desenvolvimento dos cenários e peças que caracterizarão as personagens, conhecida por *Mastercene e Cutscene*. Ao final do estudo espera-se que todos participantes tenham apreendido inúmeros conhecimentos, na escrita e leitura correta e culta da língua portuguesa, como pesquisar, utilizar corretamente artigos, livros e *softwares* educativos, desenvolver o raciocínio.

Palavras-chave: Contextualização do Conhecimento. Ludicidade. Tecnologia da Informação e Comunicação.

1 Introdução

Para Lourenço (2004), o jogo RPG inicia quando os jogadores/personagens saem do cotidiano e são colocados diante de uma situação-problema, ou então, tem início com um objetivo, uma busca, uma pesquisa, um desafio.

No contexto analítico, percebe-se que diferentes enredos e contextos nos jogos causam diferentes reações naqueles que os jogam, quase no mesmo nível de interações humanas no mundo real, e também que, dependendo da abordagem adotada, o progresso nos objetivos definidos pelo jogo se torna mais difícil, mesmo ele sendo relativamente fácil de jogar, pois utiliza, na maioria das vezes, uma folha de papel e dados.

Cabalero e Matta (2007), afirmam que, pode-se ter uma ideia da importância dos jogos de RPG na educação, analisando as possíveis potencialidades dos jogos de RPG na mediação da

aprendizagem no âmbito do ensino presencial e no contexto da educação à distância, principalmente no que se refere à formação de produtores de escrita.

Concorda-se com Vygotsky (1998), quando afirma que o jogo pode funcionar como excelente ferramenta para o desenvolvimento intelectual do sujeito. Entende-se que o jogo é um instrumento que medeia as relações sociais de construção e potencializa a interação entre os sujeitos que, num processo coletivo, constroem a sua existência.

Grando e Tarouco (2008), apresentam os aspectos pedagógicos e os apontamentos que tornam relevante o uso dos jogos como um fator importante, mostrando como ele pode promover o processo de ensino e aprendizado entre os alunos dentro do âmbito escolar, com o uso da sala de aula em conjunto com os laboratórios de informática educativa.

Surge assim o apelo em pesquisar sobre as possíveis aplicações de jogos em contextos sociais, a receptividade dependendo da forma como o mesmo foi estruturado e o efeito dele na criação ou consolidação de novas informações.

Partindo da ideia de utilizar os jogos de RPG na aquisição dos conhecimentos em sala de aula, foi desenvolvido um estudo de como utilizar as regras, as ideias e as narrativas interativas para auxiliar e provocar maior interesse nos estudantes do ensino médio. A base do estudo são as criações das narrativas feitas pelos estudantes, no caso específico estão participando cinco alunos e dois orientadores. Os alunos criaram uma narrativa nomeada de “A sombra de Z” que foi adaptado para "Crônicas de Solracox" uma vez que o jogo deixou de focar apenas na história da personagem principal Zorua, abrangendo uma temática não sequencial podendo ser mudada pelos jogadores. Na estória por eles criada, um mundo com seres mágicos em constante guerra, a partir de uma narrativa inicial, a personagem principal, Zorua, um ser híbrido de duas raças muito poderosas, este personagem é o condutor das vertentes e prorrogação dos fatos e acontecimentos. Estão sendo criadas as continuações de uma narrativa principal, em que os jogadores do *game* farão as escolhas que levarão ao desfecho maligno ou benigno do ser mágico Zorua.

A produção destas narrativas está sendo concebida com uma técnica utilizada na linguística conhecida por retextualização, que pode ser entendida como a passagem da fala para a escrita, e da escrita para o *game*. As narrativas escritas, após as rodas de conversa, são primordiais para a definição dos caminhos que serão seguidos pelos jogadores do RPG que está sendo executado. Nestes encontros utiliza-se do método *Brainstorm*, ou tempestade cerebral, onde cada ideia é bem-vinda, e todos podem opinar nas mudanças da estória, posteriormente feitas as escolhas são passadas para o papel as narrativas. A reescrita e correções são feitas durante todo o trajeto da pesquisa, para que os alunos realmente aprendam o significado de retextualização, e o quanto é importante a escrita acadêmica para suas produções científicas futuras.

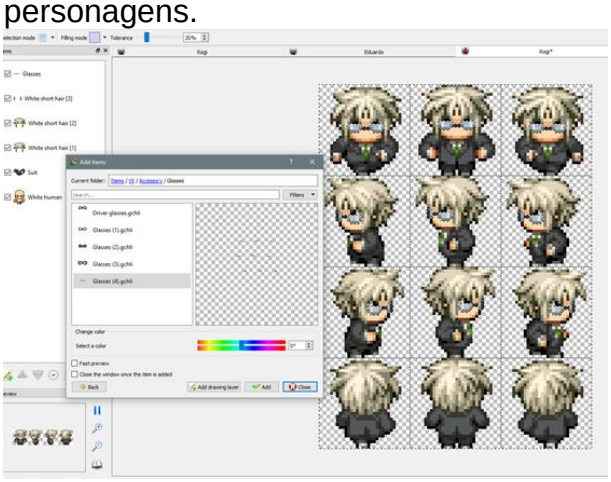
Estas narrativas e suas reescritas são um processo para o aprimoramento das ideias que surgem ou surgiram no decorrer da pesquisa, pois levam os estudantes a pesquisar e fazer suas leituras científicas e acadêmicas para a aquisição dos conhecimentos necessários para o desenvolvimento e evolução satisfatória. O objetivo deste trabalho é mostrar como jogos simples podem atiçar a curiosidade dos alunos a ponto de

querer saber mais sobre determinados assuntos que podem ser apresentados nos jogos.

2 Materiais e Métodos

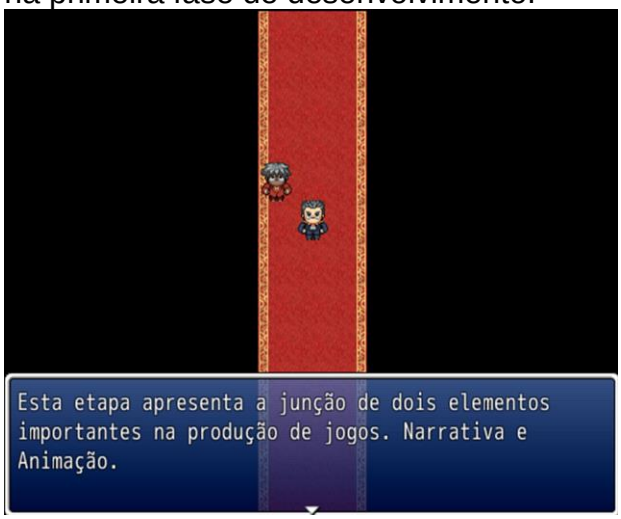
As reuniões com o grupo acontecem frequentemente para que as narrativas dos jogos de RPG possam ser desenvolvidas de acordo com a perspectiva positiva de todos os alunos-orientadores-jogadores. Após varias discussões e muitas ideias escriturais formalizadas e inseridas na investigação, chega-se a ideia de conceber um game nas estruturas do jogo de RPG, onde cada pessoa que o utilizará poderá escolher e traçar o caminho de seus personagens, tornando-se o mestre que conduzirá o jogo. As fases elaboradas são feitas de acordo com a reescrita das ideias obtidas nos encontros do *Brainstorm,* cada parte que existe como uma fase do jogo nas figuras 1, 2, 3 e 4 a seguir, são inseridas o início da ideia de se utilizar o RPG na educação.

Figura 1 –Início do primeiro jogo de RPG desenvolvido. O desenvolvimento das personagens.



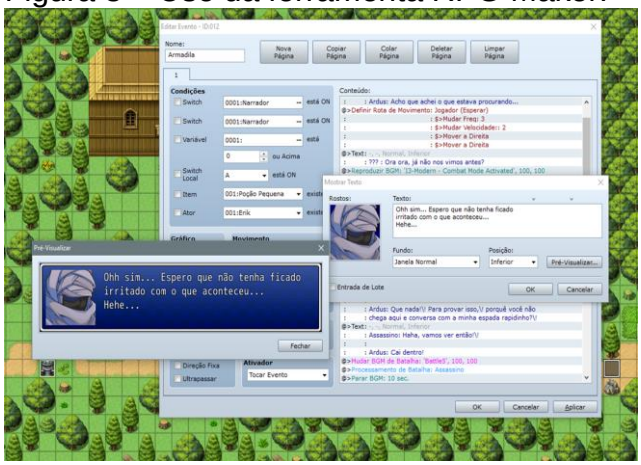
Em um primeiro momento pode-se notar que o jogo figura bem amador e menos acadêmico, ainda não se tem uma ideia realmente interessante e concisa sobre o que e como vai ser desenvolvido o trabalho. São criados os primeiros personagens nas rodas de conversa, o gênero fábula foi o escolhido por todos depois de um consenso. A ideia inicial é, desenvolver várias narrativas e aos poucos construindo as personagens de acordo com que elas vão aparecendo na estória.

Figura 2 – Primeira cena do jogo de RPG, na primeira fase de desenvolvimento.



A figura 2 apresenta os elementos para a produção do jogo, a narrativas digitais que foram produzidas pelos alunos, que serão inseridas no decorrer da programação de todas as cenas, e etapas do jogo, e as animações das personagens criadas pelo grupo. Pretende-se apresentar nesta pesquisa como as ferramentas de desenvolvimento de jogos podem ser facilmente utilizadas para a criação destes, e possam despertar a atenção das pessoas usando o raciocínio baseado em conteúdo didático.

Figura 3 – Uso da ferramenta RPG Maker.



Na figura 3 mostra-se como é utilizado o primeiro recurso de feitura para o concepção das cenas jogáveis, que foi a ferramenta de desenvolvimento de jogos RPG *Maker VX Ace*, baseado nos conhecimentos básicos de programação dos alunos participantes.

Figura 4 – Cena do jogo de RPG “A sombra de Z”



Na figura 4 pode-se observar a primeira parte do jogo na segunda fase da concepção do jogo, A sombra de Z, nela já estão inseridas as primeiras falas que a personagem principal mantém com sua mãe. Assim como ocorre com os jogos de RPG em tabuleiros, os jogadores vão escolhendo o que cada uma das personagens que assumiu seu papel devem fazer, para ter um desfecho final ao longo das sequências jogáveis.

3 Resultados

Foram analisadas as estruturas (mecânicas, jogabilidade, níveis de interatividade e instruções, tipo de programação adotada e expressões linguísticas e imagéticas), os enredos de vários jogos do mercado. Existem alguns mais famosos, e outros provenientes de pequenos e médios estúdios (também conhecidos como *indie games*). As consequências que um bom jogo podem trazer, além do desenvolvido do RPG propriamente dito, em ferramentas como *RPG MAKER MV e Adobe Animate* CC, que tentam aplicar tais efeitos sociais e práticos, fomentando e convencionando informações e raciocínios nos indivíduos convidados para experimentação, além do próprio grupo de pesquisa.

É interessante notar que assim como existem diferentes estruturas de enredo e personagens, também existem diferentes formas de se concatenar tais informações, ou seja, diferentes formas de juntá-las. Na prática, isso se dá com o processo da programação, que é a etapa onde tudo irá conectar-se e tornar-se uno.

A programação em si é feita através de uma estrutura sintática conhecida como linguagem de programação, que nada mais é do que uma ordenação de palavras e símbolos específicos que definem instruções para um dispositivo ou plataforma (computador, *console*, *smartphone*, sistema operacional específico) seguir e executar. A escolha das plataformas de destino influencia muito na escolha da linguagem de programação, pois há a necessidade de adaptação de todo o desenvolvimento,

tanto em pontos de processamento como de interatividade com o jogador.

Também conhecida como código, a linguagem de programação é o mais amplo dos critérios do desenvolvimento, pois existem milhares delas mundo afora (*Objective-C, Java, JavaScript, C++, ActionScript)* para serem exploradas. Logo, há a necessidade de escolha da que melhor atende as expectativas e infraestrutura do desenvolvimento.

4 Discussão

Após um ano de estudos e experimentos a pesquisa continua evoluindo, em um primeiro momento foram feitas algumas narrativas, com uma estória principal e algumas vertentes desta, que levarão à escolha das variadas possibilidades para o desfecho das personagens. As pessoas que jogarão o *game* das narrativas podem fazer as escolhas e jogar de outras formas diferentes, quantas vezes quiser, e sempre escolher uma forma diferenciada de terminar a estória.

Todas as etapas até o momento desenvolvidas foram acompanhadas de perto pelo pesquisador, no que diz respeito à orientação, à produção de todos os escritos e apresentações em seminários e mostras técnicas que os alunos-pesquisadores participaram até o momento.

As correções ortográficas, as técnicas de pesquisas, oratória e desenvolvimento do jogo protótipo, e os passos recebem sempre a atenção participativa de todos os membros da pesquisa, oito alunos do curso de Manutenção e Suporte à Informática, o professor orientador do Mestrado, e o orientando do Mestrado. Existem reuniões frequentes para que não fique nenhuma etapa falha. Pode-se notar um melhoramento muito significativo quanto a percepção dos alunos no que consiste ser uma pesquisa participativa. As fundamentações teóricas são compreendidas a partir das pesquisas nos variados veículos de informação (sites, livros, artigos, filmes, jogos), a grande aquisição de conhecimentos da língua no que tange a ideia de preparar seus escritos para uma apresentação acadêmica, a aquisição da escrita culta e leitura técnica.

5 Conclusão

Kishimoto (1994) ressalta que, quando o educador cria situações lúdicas para estimular a aprendizagem de determinados conceitos, surge a dimensão educativa. As ferramentas de desenvolvimento de jogos são uma grande oportunidade para uma experiência, onde se mistura a interação do aluno com determinada matéria de maneira que ele sinta vontade de querer entender mais do assunto ao longo que adquire estas conquistas.

É fundamental que, ao final do projeto de pesquisa, os sujeitos envolvidos saibam analisar a narrativa dos jogos eletrônicos e também entendam como é usada para cumprir a função de entretenimento. A compreensão dos diferentes gêneros de jogos, o papel da ambientação contextual para o desenvolvimento do roteiro de um jogo eletrônico, a intertextualidade presente nos jogos, cinema e literatura e, principalmente. As potencialidades educacionais que emergem desse tipo de atividade podem ser notadas, e principalmente a aquisição da escrita formal, pesquisa acadêmica e participação em eventos educacionais,

devem ficar evidenciadas ao final das atividades desenvolvidas.

Espera-se encerrar o projeto com um *superávit* de pensamento e de produção de conhecimento. Também despertar ou provocar a curiosidade dos alunos para que se relacionem de forma mais perspicaz com as interfaces dos computadores. Trabalhar as estratégias e armadilhas, e fundamentalmente criar um espaço de ensino-aprendizagem interativo e divertido utilizando suportes teóricos e práticos, dentro do universo mágico e fantástico dos jogos eletrônicos.

O jogo que está sendo elaborado será de suma importância para que outros alunos-jogadores se interessem pelas narrativas e feitura de estórias. A finalidade de cada narrativa é despertar no aluno-jogador o interesse pela aquisição da fala e escrita formal para a utilização nas pesquisas e apresentações. Ao final do estudo espera-se que todos participantes tenham apreendido inúmeros conhecimentos, não apenas na escrita e leitura correta e culta da língua portuguesa, mas também como pesquisar, utilizar corretamente artigos, livros e softwares educativos, desenvolver o raciocínio através da escrita e manipulação dos elementos ortográficos da língua, além do prazer em produzir seus próprios textos, e que estes sejam vistos e lidos por muitas outras pessoas em seminários, conferências, simpósios de educação, e outras apresentações ligadas à educação. Toda a pesquisa tem a finalidade após sua conclusão em despertar essa busca pela educação diferenciada e atualizada das metodologias tradicionais, mediadas pela tecnologia, que se mostra de grande utilidade para despertar o interesse dessa classe de alunos nativos tecnológicos.

Referências

CABALERO, S. da S. X. MATTA, A. E. R. **O jogo RPG Digital e a Educação: Possibilidade de Aplicação no Ensino Presencial e na EAD.** Abed, Curitiba- PR, 24 de mai de 2007. Disponível em<http://www.abed.org.br/congresso2007/tc/524200732253PM.pdf>. Acesso em: 03 de agos. 2016.

GRANDO, A. TAROUCO, L. **O Uso de Jogos Educacionais do Tipo RPG na Educação.** Revista Renote, Rio Grande do Sul, v. 6, n. 1, 2008. Disponível em <http://www.http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14403>. Acesso em: 10 de set. 2016.

LOURENÇO, Carlos E. Anatomia de uma aventura de RPG: o processo de criação passo a passo. In: ZANINI, Maria C. (org.). Simpósio RPG & Educação, 1., 2002, São Paulo. **Anais do I Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: Devir, 2004. p. 20-60.

KISHIMOTO, Tizuco M. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.