

Lendas do Rio Grande do Norte

Samanta F. Aires Joyce M. de Souza João Vinícius Cruz

Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Brasil



Figure 1: Tela inicial do jogo.



Figure 2: Visão global da primeira fase.

Resumo

O ensino de História e Geografia regional não é muito estimulado nas escolas do ensino básico do nosso país. Geralmente as escolas se concentram no ensino de conteúdos voltados à prova do Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), apesar de concordarmos que é importante conhecermos a história da nossa região. Este artigo tenta contribuir nesta direção apresentando uma proposta de jogo de Role Playing Game (RPG), chamado *Lendas do Rio Grande do Norte*, que visa transmitir conteúdos de História e Geografia do Rio Grande do Norte (RN) para estudantes do Ensino Médio. Esse jogo encontra-se atualmente em versão de protótipo na qual existe uma primeira fase funcional que está sendo testada.

Palavras-chave: História e Geografia, Rio Grande do Norte, Game Design, Jogo Educacional

Contato dos Autores:

{samantaferaires, joyce.mdesouza13, vinicius365}@gmail.com

1. Introdução

Muitas pessoas não têm conhecimento de quais fatos históricos fazem parte da sua cidade, estado ou região. Isso ocorre devido a falta de estímulo no ensino das disciplinas e História e Geografia Regional dentro do ambiente escolar no Brasil. Hodiernamente, as escolas, públicas ou privadas, tendem a direcionar o ensino de conteúdos objetivos que mais são cobrados na prova do Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM); sem se preocupar, todavia, em inserir em sua grade curricular o ensino de matérias voltadas para a cultura local.

Essa situação faz com que as pessoas, principalmente os jovens, não desenvolvam o interesse em estudar sua cultura local. Eles se distanciam cada vez mais do aprendizado sobre os fatos que ocorreram no seu Estado e País, mas tem conhecimento sobre a História e Geografia de outros países. Destarte, ressaltamos a importância em resgatar o interesse dos jovens em estudar sua cultura local, enfatizando fatos relevantes para o desenvolvimento da cultura local e sua repercussão a nível global.

Para atingir o público e transmitir esse conhecimento de forma efetiva, optou-se pela elaboração de um jogo digital do tipo Role Playing Game (RPG) que, através de estudos, mostrou-se ser um dos meios mais atrativos para aprendizagem, devido à sua popularidade entre os jovens [Grando 2008].

Acreditamos que através de um jogo digital, os alunos serão mais estimulados a aprenderem sobre a História e Geografia do RN, pois eles mesmos estarão vivenciando os fatos históricos de todo o estado em suas várias épocas.

2. Jogos Digitais Educacionais

Os jogos tiveram seu início como brincadeiras de crianças, mas com o avanço das tecnologias, mudanças de conteúdo e de geração, os jogos conquistaram adeptos do mundo inteiro, sejam crianças ou adultos.

O número de jogadores em todo mundo vem crescendo todos os anos. Segundo a *Entertainment Software Association*, 69% dos chefes de família dedicam-se aos jogos digitais, e 26% de todos os jogadores tem mais de 50 anos. Mas o número de maior importância para o presente projeto se deu no

fato de que 97% dos jovens da chamada **Geração Z**, dedicam-se em média 13 horas por semana aos jogos digitais. Configurando o público alvo deste projeto.

O jogo digital é uma ferramenta lúdica formada por ações e decisões que resultam numa condição final, a qual indica se o jogador atingiu ou não o objetivo do jogo [Schuytema 2008]. O jogo também é um estímulo ao crescimento, ao desenvolvimento cognitivo e aos desafios do viver [Antunes 1998]. Dessa forma, os adeptos dos jogos digitais buscam no mundo virtual a satisfação que o mundo real não os oferece frequentemente.

Nesse contexto, percebemos que o jogo digital pode ser aplicado na educação, e assim utilizado como ferramenta de auxílio no ensino da História e Geografia do Rio Grande do Norte, por proporcionar estímulo através de elementos de diversão, conteúdos e habilidades presentes nos jogos, apresentando aos alunos diferentes níveis de experiências pessoais e aprendizagem de conceitos de forma lúdica.

3. Metodologia

O processo de elaboração do jogo *Lendas do RN* (ver Figura 1) foi estruturado tomando como base dois questionamentos: “*Como estimular os jovens a aprender mais sobre a História e Geografia do RN?*” e “*Como contar fatos históricos através de um jogo digital?*”. Estes questionamentos possibilitaram a compreensão dos motivos pelos quais os jovens não se sentem estimulados a aprenderem sobre o conteúdo abordado e também possibilitou entendermos como estruturar o jogo da melhor forma possível.

Inicialmente, realizamos pesquisas sobre jogos digitais aplicados na educação, História do RN, Geografia do RN e também sobre jogos já desenvolvidos com o mesmo tema, contudo, não foram encontrados jogos similares. As pesquisas foram essenciais para a caracterização do problema e levantamento dos principais requisitos do jogo. Em seguida, foi desenvolvido o documento de Game Design (GDD) do jogo, especificando seus cenários, personagens principais e narrativas, bem como suas mecânicas e jogabilidade.

Paralelamente, foram realizados estudos sobre as tecnologias para o desenvolvimento do sistema, como tecnologias de *game engines* (ou motores de jogos) e *softwares* para a modelagem dos cenários e personagens. O motor escolhido foi o software para desenvolvimento de jogos de RPG, chamado RPG Maker (<http://www.rpgmakerweb.com/>), em sua versão mais atual o *RPG Maker VX Ace*. Esse motor permite a criação de cenários, personagens e demais elementos aplicados a um jogo de RPG de forma facilitada e de simples entendimento, sem a necessidade do desenvolvedor ter conhecimento de alguma linguagem de programação.

4. Jogo Lendas do RN

Segundo Battaiola [2002], os jogos digitais são compostos de três partes principais: enredo, motor do jogo e interface. O enredo define a narrativa do jogo, levando em consideração o cenário e momento histórico que acontece a trama. O motor refere-se a jogabilidade, isto é, a interação do usuário com o jogo. E a interface refere-se à ambientação, aos cenários, aos personagens, ao estilo visual do jogo em si, é a visão que o jogador terá do jogo.

O universo do jogo *Lendas do RN* envolve diversos cenários, personagens e épocas, conforme exemplo apresentado na Figura 2. O jogo não possui uma passagem de tempo contínua, isto é, o personagem pode vivenciar um fato no ano de 1990 na cidade de Mossoró, e o próximo nível irá levá-lo para cidade de Natal, em outro fato ocorrido no ano de 1975, por exemplo.

4.1 Enredo

Lendas do RN trata-se de um jogo *single-player*, no qual os jogadores interpretarão um estudante, chamado Francisco, em véspera de uma prova de História e Geografia do RN, que se vê desesperado por não saber nada do assunto. Assim, o personagem resolve alugar um livro, no qual ele encontra um anel que o leva de volta ao passado.

Nessa viagem no tempo, Francisco encontra um senhor, chamado Vicente, que o informa também ter viajado no tempo e ficado preso naqueles fatos históricos, os vivenciando diariamente. Vicente também relata que para conseguirem voltar as suas respectivas épocas, eles precisam encontrar seis amuletos que permitem que ambos possam viajar pra qualquer momento na história.

Vicente então se torna o *Guia de Jornada* de Francisco, explicando cada fato histórico acontecido e como concluir as missões para tentar conquistar os amuletos.

Depois de concluídas todas as missões das fases, Francisco e Vicente conseguirão os amuletos e voltarão para as suas respectivas épocas.

4.2 Mecânicas do Jogo

Essencialmente, *Lendas do RN* é um jogo baseado na conclusão de uma série de missões pelo personagem principal, Francisco. Essas missões podem ser grandes, o que o farão conquistar os amuletos; e também existem missões pequenas, que o permitem conquistar objetos, pontos, e outros elementos que serão usados para a execução das missões maiores.

As missões também possuem segmentos de ação e trechos de raciocínio lógico, visando que os jogadores não percebam que trata-se de um jogo educativo, possibilitando a aprendizagem de forma voluntária.

O objetivo principal do jogo é trazer os personagens Francisco e Vicente de volta para as suas respectivas épocas. Para isso, é necessário encontrar e recolher cinco amuletos que estão espalhados pelo estado do RN em seus vários fatos históricos. Quanto ao objetivo pedagógico do jogo, este trata-se de uma estratégia para despertar o interesse dos alunos quanto ao conteúdo abordado.

No que tange à jogabilidade, o jogo se trata de um RPG em terceira pessoa, os comandos básicos de movimentação e interação entre personagens e objetos se dão exclusivamente via teclado. Essa estrutura permite grande variação na realização de missões, além de simplificar o aprendizado do jogo por jogadores iniciantes.

4.3 Fases do Jogo

O jogo atualmente está dividido em duas fases relacionadas a fatos históricos e elementos geográficos do Rio Grande do Norte, como a Invasão Holandesa ao Forte dos Reis Magos e o problema da seca que afeta o Nordeste.

Na primeira fase, o jogador deverá, como missão principal, descobrir uma forma de ajudar a população de uma vila no sertão nordestino, a resolver seu problema de escassez de água. Para isso, o jogador conversará com os personagens da fase para receber dicas e ferramentas, como pás e canos, que irão auxiliá-lo na criação de poços, na construção de canaletas para a captação de água pluvial e na construção de dutos que conduzirão a água de um rio próximo para a vila. Ao final, ao ser concluída a missão, o jogador receberá um colar como recompensa, correspondente a um dos amuletos. A Figura 3 ilustra a interação do personagem principal Francisco com outro personagem da fase que faz parte da missão.



Figure 3: Interação entre os personagens na primeira fase.

Na segunda fase, o jogador terá a missão de ajudar os Portugueses a recuperarem a “fortaleza” tomada pelos Holandeses. O jogador precisará completar

missões pequenas, como ajudar a carregar e recarregar os canhões, mas a missão principal será recuperar o Forte das mãos dos Holandeses, através de uma intensa batalha. Essa batalha terá um tempo para ser concluída, que será marcado pela subida da maré que cerca o forte, assim o jogador precisará completar a missão antes que a maré suba e todos fiquem presos. Ao final, quando concluída a missão, o jogador receberá outro amuleto de viagem no tempo como recompensa, que neste caso é um relógio.

O jogo será composto de outras fases que serão elaboradas no futuro, de forma a estruturar um universo de jogo repleto de missões com o intuito do jogador aprender sobre vários fatos históricos que ocorreram no Rio Grande do Norte. Mas a princípio, o protótipo está sendo desenvolvido baseado apenas nessas duas primeiras fases.

5. Protótipo do Jogo

Inicialmente foi desenvolvido um protótipo sobre a fase da Seca do Nordeste. O protótipo foi implementado utilizando o motor de jogo *RPG Maker*, com o objetivo de demonstrar a jogabilidade e mecânicas do jogo, com o desenrolar do enredo e interações entre todos os personagens, como entre Francisco e Vicente.

O protótipo é iniciado com uma narrativa de introdução à história do jogo, que narra os passos que levam Francisco a encontrar o anel que o leva em uma viagem no tempo, fazendo com que ele encontre seu guia, Vicente. A Figura 4 ilustra a narrativa de introdução ao jogo.



Figure 4: Narrativa de introdução ao jogo.

Após essa narrativa, Francisco é levado para o sertão nordestino, onde encontra Vicente que o informa sobre os cinco amuletos e também lhe convida à participar das missões no sertão para que possam, juntos, conquistarem os amuletos e voltarem para suas épocas.

Francisco aceita participar das missões e é levado para uma vila no sertão. Chegando lá, ele precisa ajudar os nativos a encontrarem uma forma de captar água.

Ao falar com uma nativa, Thaís, ela o informa que é possível cavar um poço, mas que para isso Francisco irá necessitar de uma pá. Na Figura 3, apresentada na sessão anterior, podemos ver a interação do personagem Francisco com a nativa, Thaís. Para conseguir a pá, Francisco precisará ajudar outro nativo, Senhor André, a recuperar suas galinhas que fugiram do galinheiro. A Figura 5 mostra a finalização da missão de recuperação das galinhas.



Figure 5: Finalização da missão de recuperação das galinhas do Senhor André.

O protótipo está implementado nesse primeiro *minigame*, isto é, nessa pequena missão de ajuda ao Senhor André, que faz com que Francisco consiga a pá para completar as outras missões.

Além disso, dentro do cenário da fase, o jogador encontrará curiosidades sobre o sertão, como sobre seu clima e sua vegetação. Isso acontece quando o jogador faz com que Francisco encoste-se a uma planta, fazendo com que abra uma caixa de diálogo explicando algumas curiosidades sobre a planta, por exemplo. A Figura 6 exemplifica essa interação entre o personagem e a planta.



Figure 6: Caixa de diálogo com curiosidades sobre uma planta do sertão.

O intuito da implementação desse protótipo foi apresentar ao usuário a narrativa do jogo, bem como sua jogabilidade, mecânicas e interações.

6. Conclusão

Em virtude do jogo Lendas do RN encontrar-se em fase de design, o processo tem sido focado na elaboração do enredo, mecânica, personagens principais e cenários iniciais do jogo. Além disso, foi desenvolvido um protótipo inicial da primeira fase (seca no sertão nordestino).

A etapa seguinte consiste na elaboração de mais fases para o jogo, baseadas em fatos históricos e geográficos do nordeste, bem como no desenvolvimento de protótipos de tais fases.

Esse projeto não se trata apenas de um projeto acadêmico, visamos também sua produção como produto final para os usuários. E, posteriormente, buscaremos parceiros interessados em juntar-se ao desenvolvimento do projeto.

Agradecimentos

Este trabalho contou com a ajuda e motivação do professor da disciplina na qual o jogo foi iniciado, Charles Madeira.

Também agradecemos a todas as pessoas que nos apoiaram por todo o curso de estudo, elaboração do enredo e desenvolvimento do protótipo do jogo, como Priscila Ferreira da Cunha, grande contribuinte e apoiadora do projeto.

Referências

- MATTAR, J., 2010. Games em Educação: Como os Nativos Digitais Aprendem. *Pearson Prentice Hall*.
- SCHWARTZ, G., 2014. Brinco, logo aprendo: educação, videogames e moralidades pós-modernas. *São Paulo: Paulus*.
- BATTAIOLA, L., 2002. Desenvolvimento de um Software Educacional com Base em Conceitos de Jogos de Computador. In: *Anais do XIII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE)*, São Leopoldo: SBC.
- SCHUYTEMA, P., 2008. Design de games: uma abordagem prática. *São Paulo: Cengage Learning*.
- ANTUNES, C., 1998. Jogos para a estimulação de múltiplas inteligências. *Petrópolis: Vozes*.
- GRANDO, A., 2008. O Uso de Jogos Educacionais do Tipo RPG na Educação. *CINTED: UFRGS*.