UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO" – UNESP

FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO - FAAC

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO DO MESTRADO
PROFISSIONAL EM MÍDIA E TECNOLOGIA – PPGMiT

JANAINA LEITE DE AZEVEDO

"NA TRILHA DE MACUNAÍMA", GAME DIDÁTICO
GDD & Roteiro Interativo de jogo digital para Literatura no Ensino Médio

Bauru – SP
2017

Janaina Leite de Azevedo

"NA TRILHA DE MACUNAÍMA", GAME DIDÁTICO
GDD & Roteiro Interativo de jogo digital para Literatura no Ensino Médio

Trabalho de Conclusão de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Mídia e Tecnologia - PPGMiT, da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – FAAC, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" – UNESP, para obtenção do título de Mestre em Mídia e Tecnologia sob a orientação do Prof. Dr. Antônio Francisco Magnoni e co-orientação da Profa. Dra. Maria da Graça Mello Magnoni.

Bauru – SP
2017

Azevedo, Janaina Leite de
"Na Trilha de Macunaíma", Game Didático - GDD & Roteiro Interativo de jogo digital para Literatura no Ensino Médio / Janaina Leite de Azevedo, 2017.

301 f.

Orientador: Antônio Francisco Magnoni

Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, 2017.

1. Game Didático. 2. Game Design Document 3. Roteiro Interativo. 4. Macunaíma. 5. Mário de Andrade. I. Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação. II. Título.

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

Câmpus de Bauru

Fls._____
Proc._____
Rubr._____

ATA DA DEFESA PÚBLICA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE JANAINA LEITE DE AZEVEDO, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÍDIA E TECNOLOGIA, DA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO - CÂMPUS DE BAURU.

Aos 13 dias do mês de março do ano de 2017, às 14:00 horas, no(a) auditório da Seção Técnica de Pós-Graduação da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Unesp - câmpus de Bauru, reuniu-se a Comissão Examinadora da Defesa Pública, composta pelos seguintes membros: Prof. Dr. ANTONIO FRANCISCO MAGNONI - Orientador(a) do(a) Departamento de Comunicação Social / Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicacao de Bauru, Prof. Dr. MARCOS AMERICO do(a) Departamento de Comunicação Social da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação de Bauru / Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicacao de Bauru, Professor Assistente Doutor VICENTE GOSCIOLA do(a) Programa de Pós-Graduação em Comunicação / Universidade Anhembi Morumbi, sob a presidência do primeiro, a fim de proceder a arguição pública da DISSERTAÇÃO DE MESTRADO de JANAINA LEITE DE AZEVEDO, intitulada **"NA TRILHA DE *MACUNAÍMA", GAME DIDÁTICO GDD & Roteiro Interativo de jogo digital para Literatura no Ensino Médio***. Após a exposição, a discente foi arguida oralmente pelos membros da Comissão Examinadora, tendo recebido o conceito final: aprovado. Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que após lida e aprovada, foi assinada pelos membros da Comissão Examinadora.

Prof. Dr. ANTONIO FRANCISCO MAGNONI

Prof. Dr. MARCOS AMERICO

Professor Assistente Doutor VICENTE GOSCIOLA

DEDICATÓRIA

A meus pais, Maria Emília e Sidnei. Obrigada por todo apoio e por me prepararem, mesmo nos momentos mais duros, para a vida.

A meus avós Vitória, Antônio e Maria José (*in memorian*), e a todos os meus ancestrais, que mais do que nunca me mostraram ao longo de toda esta caminhada que eu não ando só.

A Yovenka, Samaya e Rosa. E à Pretinha, minha Yiámizinha, que esteve tantos anos ao meu lado e me deixou nas vésperas de eu apresentar esse trabalho (*in memoriam*).

AGRADECIMENTOS

Agradeço de coração, ao meu orientador, Prof. Dr. Antônio Francisco "Dino" Magnoni, que sempre procura me orientar para esta pesquisa, enquanto tenta me aconselhar para a vida. Obrigada pela sua paciência de conviver com minha alma cigana e de me aceitar como Janaina, Maria Vitória, e com todos pedacinhos dessa colcha de retalhos que fazem de mim uma nômade-cosmopolita, que enquanto estuda para entender o mundo, também sonha em ter um trailer para poder "vagarmundo" e resgatar as minhas tradições errantes. Obrigada por me ajudar a não desistir dos meus sonhos.

Agradeço imensamente à minha co-orientadora, Profa. Dra. Maria da Graça Mello Magnoni, especialmente pelos meses iniciais da minha pesquisa, em que eu trabalhei arduamente sobre a fundamentação do projeto na educação, que me orientou com carinho, e sei que, muito do que o projeto se tornou hoje foi por conta das nossas conversas e do encaminhamento teórico que a senhora me deu. Sem contar que ela é uma das pessoas mais doces e meigas que já conheci, sem deixar de ser forte, muito forte.

Agradeço pelo aprendizado diário que tenho com os professores do PPGMiT – Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia, e em especial, ao Prof. Dr. Juliano Maurício de Carvalho, ao Prof. Dr. Francisco Rolfsen Belda, ao Prof. Dr. Denis Porto Renó, ao Prof. Dr. Tuca Américo, à Profa. Dra. Letícia Passos Affini e à Profa. Dra. Maria Cristina Gobbi, pelo convívio com tantas pessoas que, mesmo nas dificuldades e nos dissabores, se mostraram seres humanos fantásticos.

Também agradeço por todas as oportunidades que esses mesmos professores me deram me integrando a seus projetos, me dando oportunidades de crescer, de fazer parte de seus grupos de trabalho e estudo, de suas vidas.

Tenho um agradecimento especial ao Caio José Ribeiro Chagas e ao Pedro Santoro Zambon. Sem vocês isso aqui não tinha saído. Nem com macumba braba, nem com sigilo, nem com milagre. Caio, obrigada por me emprestar sua arte para dar vida ao meu Macunaíma, e Pedro, obrigada por sua paciência e por me fazer rir das coisas mais tontas, mas também, por me orientar e me ouvir nos tantos momentos que eu precisei. E obrigada também ao Léo. Sem ele... vixe.

Agradeço à Monique Nascimento, à Lúcia Nobuyasu, à Aleta Dreves, ao Juliano Sousa, ao Fernando Prudêncio, ao Danilo Bressan, ao André Luis Lourenço, ao Leyberson Pedrosa e à Angélica Sonaglio, por estarem sempre presentes e por me ajudarem neste caminho. Agradeço também à minha "tchurminha" da Linha de Pesquisa 1 – Gestão Midiática e Tecnológica, por terem aguentado esse caminho (terminamos! uh-hu!): Julia Dantas, Peterson de Santis Silva, Bianca Teixeira Morelli, Lucas Sá Mattosinho e Fernando Anhê Santos.

Agradeço aos meninos do PET RTV – Programa de Educação Tutorial Interdisciplinar em Rádio e TV pelo aprendizado que tive com eles, mas em especial, àqueles que sempre estiveram mais próximos: Sillas, Gabi Montoro, Gabi Fontoura, Leandro, Rosa, Bárbara, Mateus, Karina, Lucas, e todos os outros.

Um agradecimento especial à Seção Técnica de Pós-Graduação, para Camile, Helder Cavalcanti, Helder Gelonezi, Sílvio, Luiz e Élcio. Por último, agradeço à FAAC – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP, Campus de Bauru, pela oportunidade de estar neste mestrado profissional.

Por isso que vim aqui. Me acocorei em riba destas folhas, catei meus carrapatos, ponteei na violinha e em toque rasgado botei a boca no mundo cantando na fala impura as frases e os casos de Macunaíma, herói de nossa gente.

- Mário de Andrade, Macunaíma, o herói sem nenhum caráter

AZEVEDO, Janaina Leite de. **"Na Trilha de Macunaíma", Game Didático – GDD & Roteiro Interativo do jogo digital para Literatura no Ensino Médio**. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia, Mestrado Profissional. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – FAAC, da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" – UNESP, sob a orientação do Professor Doutor Antônio Francisco Magnoni e co-orientação da Professora Doutora Maria da Graça Mello Magnoni, Bauru, 2017.

RESUMO

O objeto desta dissertação consiste de um game didático para utilização em sala de aula como objeto formal de ensino-aprendizagem para a disciplina de Literatura do Ensino Médio da educação básica escolar brasileira, a partir da adaptação interativa da obra "Macunaíma", do escritor modernista Mário de Andrade, dando origem ao game "Na Trilha de Macunaíma". Para tanto, esta pesquisa tem como objetivo constituir um repertório satisfatório acerca dos aspectos teóricos, técnicos e de todos os recursos necessários para a criação e o desenvolvimento de um GDD e de um Roteiro Interativo para games didáticos. Como objetivos específicos, temos em primeiro lugar a constituição dos parâmetros pedagógicos pertinentes ao conceito apresentado para definir e parametrizar um game didático, e em segundo lugar a construção do GDD do game detalhando especialmente os aspectos pertinentes e essenciais ao Ato I (que engloba os três primeiros capítulos e outras partes interativas da narrativa original) de "Na Trilha de Macunaíma", bem como do Roteiro Interativo também do Ato I. A intenção é apresentar uma colaboração para a problemática acerca de quais as etapas e parâmetros essenciais da criação, desenvolvimento e constituição de um GDD e de um Roteiro Interativo adequados no que se refere à criação de games didáticos a partir narrativas complexas, não lineares e multirramificadas. Como metodologia, utilizamos a pesquisa bibliográfica para os capítulos em que se desenvolve a fundamentação teórica e em que apresentamos o estado da arte, dando preferência aos conteúdos próprios ao contexto da educação brasileira e da produção de games no Brasil. Para a criação e desenvolvimento do GDD e do Roteiro Interativo, a apresentação do produto é resultado da produção empírica calcada nos parâmetros levantados. Como resultados, este trabalho oferece tanto ao design de games quanto à educação escolar brasileira a possibilidade de promover a integração e a interdisciplinaridade entre a literatura e outras disciplinas associadas com a tecnologia, formalizando a disposição dos conteúdos pedagógicos pertinentes dentro dos parâmetros legais e pedagógicos necessários para que os games possam ser utilizados em sala de aula, bem repertórios teóricos e técnicos das áreas relacionadas ao processo de criação e desenvolvimento de games didáticos.

Palavras-chave: Game Didático, Game Design Document, Roteiro Interativo, Narrativas Complexas, Narrativas Multirramificadas, Macunaíma, Mário de Andrade

ABSTRACT

This research aims to produce and present a didactic game which might satisfactorily be used in the classroom as a formal object in school learning processes for students in High School, related to the subject of Literature in Brazilian basic education, from the interactive adaptation of "Macunaíma", a novel written by the modernist Mário de Andrade, which is here presented as the game "Na Trilha de Macunaíma" (Macunaíma's Trail). Therefore, this research aims to provide a satisfactory repertoire on the theoretical, technical and all the necessary resources for the creation and development of a GDD and an Interactive Script for didactic games. As our specific objectives, first of all this research aims to produce the pedagogical parameters pertinent to the concept presented to define and parameterize a didactic game, and then the creation and development of the Game's GDD detailing especially the pertinent and essential aspects to Act I (that includes the three first chapters and other interactive parts of the original narrative) of the game, as well as the Interactive Script also concerning the First Act. The intention is to present a collaboration on the problematic about which are the essential stages and parameters of the creation, development and Constitution of an appropriate GDD and Interactive Script regarding to the creation of didactic games from complex, non-linear and multi-stranded narratives. As a methodology, we have used bibliographical research for the chapters in which the theoretical basis is developed and in which we present the state of art, giving preference to the contents proper to the context of Brazilian education and the production of games in Brazil. For the creation and development of the GDD and the Interactive Script, the presentation of the product is a result of the empirical production based on the parameters raised. As results, this work offers both game design and Brazilian school education grounds in which the possibility of promoting integration and interdisciplinarity between literature and other disciplines associated with technology flourish, formalizing the provision of relevant pedagogical contents within the necessary legal and pedagogical parameters So that the games can be used in the classroom, as well as theoretical and technical repertoires of the areas related to the process of creation and development of didactic games.

Keywords: Didactic Game, Game Design Document, Interactive Script, Complex Narratives, Fork-path Narratives, Multi-stranded Narratives, Macunaíma, Mário de Andrade

SUMÁRIO

ABREVIATURAS E SIGLAS 4
INTRODUÇÃO 5
CAPÍTULO 1 – GAMES DIDÁTICOS: CONCEITOS E DEFINIÇÕES 10
1.1. O Jogo: conceitos e caracterizações 10
1.2. O conceito de jogo digital 19
1.2.1. Uma proposta de Classificação dos Games 23
1.2.2. Serious games – conceitos elementares 27
1.3. O Game Didático 28
CAPÍTULO 2 – O GAME NO CONTEXTO EDUCACIONAL BRASILEIRO 34
2.1. Educação e alunos Nativos Digitais no Brasil 35
2.1.1. Nativos digitais no contexto educacional brasileiro 35
2.2. Games na sala de aula: oportunidades e vantagens para docentes e instituições 38
2.2.1. Onde o professor consegue games? – Um panorama da realidade brasileira 40
2.2.2. A obsolescência do sistema educacional tradicional brasileiro 46
2.3. O Game como material didático: velha roupagem, nova ferramenta 50
2.3.1. O material didático na Educação Brasileira 51
2.3.2. Do que um game precisa para se constituir como um material didático? 54
CAPÍTULO 3 – CONSIDERAÇÕES TÉORICAS SOBRE A CONSTITUIÇÃO DO GDD 60
3.1. Templates de GDD: uma escolha ou uma criação? 62
3.1.1. O GDD de Scott Rogers 63
3.1.2. Sobre outros modelos de GDD 68
3.2. O GDD do game didático: perspectivas pedagógicas em face de especificações técnicas 71
3.2.1. Contribuições para além dos campos canônicos de um GDD 72
3.2.1.1. Parâmetros diferenciais para o Game Didático – uma abordagem filosófica 73
3.2.1.2. Das características estritamente pedagógicas do game no GDD 80
3.2.1.3. Construindo o significado e o contexto pedagógico 85
CAPÍTULO 4 – CONSIDERAÇÕES TEÓRICAS SOBRE A CONSTITUIÇÃO DO ROTEIRO INTERATIVO 87
4.1. O Roteiro Interativo do Game Didático 90
4.1.1. A estrutura formal do roteiro interativo para o game didático 92
4.1.2. Integração de Conteúdos Didáticos e Complementares no Roteiro 96
4.2. Trabalhando com a Não-Linearidade 98
4.3. O conceito de Interatividade 101
4.4. Conexões Hipermidiáticas 103
4.5. Narrativas Complexas 104

4.5.1. O conceito de Narrativa Complexa para os games 106
4.6. Narrativas Multirramificadas 113
4.6.1. Visual Novels: histórico, funcionamento e estrutura 118
4.6.2. Adventure Games 122
4.6.3. Um jogo de gênero híbrido para fins didáticos 125
4.7. Um Roteiro Interativo e complexo para Macunaíma 126
O GDD DE "NA TRILHA DE MACUNAÍMA" 141
O ROTEIRO INTERATIVO DE "NA TRILHA DE MACUNAÍMA" 165
CONSIDERAÇÕES FINAIS 247
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 251
BIBLOGRAFIA COMPLEMENTAR 254
GLOSSÁRIO 257
APÊNDICES 262
Apêndice 1 – Uma trajetória na educação e nos games – uma breve biografia 262
Apêndice 2 – Template de GDD para Game Didático 269
NOTAS À VERSÃO DE BANCA DESTA DISSERTAÇÃO 291

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Página de escolha de Acesso - Portal MEC. Acesso em 29/01/2016. 41
Figura 2 - Link de Aplicativos no portal do MEC. Acesso em 29/01/2016. 42
Figura 3 - Acesso ao Portal de Aplicativos. Acesso em 29/01/2016. 42
Figura 4 - Primeira página do GDD de Chris Taylor (1999) 69
Figura 5 - Primeira Página do GDD de Mark Baldwin (2005) 70
Figura 6 - Recorte do GDD, a Filosofia do Game 74
Figura 7 - Recorte do GDD, Razões para Produzir o Game 74
Figura 8 - Recorte do GDD, sobre a plataforma, os veículos e a distribuição 75
Figura 9 - Recorte do GDD, Hardware do Game e Sistemas Operacionais. 75
Figura 10 -Recorte do GDD, Classificação Indicativa / ESRB Ratings. 77
Figura 11 - Classificação Indicativa no Brasil, pelo Ministério da Justiça e Cidadania. 78
Figura 12 - Recorte do GDD, Modelo de Negócio e Localização. 79
Figura 13 - Recorte do GDD, Arte Conceitual 79
Figura 14 - Recorte do GDD, seção do PDP 81
Figura 15 - Recorte do GDD, MAP - Manual de Apoio ao Professor 83
Figura 16 - Imagem ilustrativa de Material de Atividades Complementares, analógico. 83
Figura 17 - Recorte do GDD, MAC - Manual de Atividades Complementares 84

Figura 18 - Recorte do GDD, Conceitos, Contextos e Conteúdo. 85
Figura 19 - Exemplo de narrativa simples, ou de veio narrativo unitário 116
Figura 20 - Exemplo de narrativa complexa multirramificada 117
Figura 21 - Visual Novel "999", questionamentos morais e diversidade. 120
Figura 22 - Capa de Fate Stay Night 120
Figura 23 - Modelo de Tela de jogo - Ever Burst. 121
Figura 24 - Adventure Games da franquia da Lucas Artes, Indiana Jones. 123
Figura 25 - Batman: The Telltale Series 124
Figura 26 - Modelo de Escaleta em Cartolina e Post-its usada em projeto prévio, imagem 1. 133
Figura 27 - Modelo de Escaleta em Cartolina e Post-its usada em projeto prévio, imagem 2. 134

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Elementos do Jogo, segundo Salen & Zimmerman (2004), modificado para englobar uma definição essencial fornecida para cada autor citado. 17
Quadro 2 - Tipologia dos Games e Ecossistemas resultantes do grupamento na IBJD 25
Quadro 3 - Portais privados de Jogos Digitais Educativos 44
Quadro 4 - Estrutura Elementar do Processo de Ensino-aprendizagem de um conteúdo escolar 55
Quadro 5 - Características do Game Didático como Material Didático 57
Quadro 6 - Esquematização dos Conteúdos propostos nas 10 Páginas do GDD de Rogers (2010) 65
Quadro 7 - Quadro comparativo entre jogos analógicos e digitais quanto à complexidade da narrativa. 110
Quadro 8 - Características de um jogo hibridizado entre as Visual Novels os Adventure Games 125
Quadro 9 - Tipos de Adaptação Audiovisual 131

ABREVIATURAS E SIGLAS

IBJD	Indústria Brasileira de Jogos Digitais
GDD	Game Design Document
MAP	Manual de Apoio ao Professor
MAC	Manual de Atividades Complementares
MACT	Manual de Atividades Complementares e Transmidiações
PDP	Parâmetros Didático-Pedagógicos
MMORPG	Massive Multiplayer Online Roleplaying Game

INTRODUÇÃO

Para que o uso dos games em sala de aula se consolide e estes sejam incluídos como acervos didático-pedagógicos regulares para os processos de ensino-aprendizagem brasileiro, entendemos que, independente das contribuições de nossa e de outras pesquisas acadêmicas que almejem estes e outros objetivos similares, ainda é necessário planejar e fazer cumprir uma série de estudos e de etapas que definam parâmetros para amadurecer os conteúdos teóricos e as metodologias de utilização permanente dos jogos digitais como instrumentos didáticos das redes nacionais de ensino escolar.

A vivência, tanto como profissional no mercado de produção de games e de editoração de livros, quanto como professora da área de linguagens nas redes particular e pública[1], nos instigou a trabalhar com o objeto desta dissertação: um game didático (conceito este que definimos a partir da fundamentação teórica aqui apresentada e desenvolvida) para utilização em sala de aula como objeto formal de ensino-aprendizagem para a disciplina de Literatura do Ensino Médio da educação básica escolar brasileira, a partir da adaptação interativa da obra "Macunaíma", do escritor modernista Mário de Andrade, dando origem ao game "Na Trilha de Macunaíma".

Para explorar de forma aprofundada os temas que emergem durante o processo de criação e desenvolvimento de um game didático como este, foi necessário realizar recortes em nosso objeto, visto que o processo de desenvolvimento de um game envolve muitas etapas, e cada uma delas apresenta especificidades e fundamentos técnicos e teóricos próprios. Assim, de modo a promover uma investigação apropriada, restringimos nossas investigações a duas etapas específicas e interdependentes dentro do processo completo de criação, desenvolvimento e constituição do game: o GDD (*Game Design Document* – ou Documento de Desenho do Jogo Digital) e o Roteiro Interativo da obra literária "Macunaíma – o herói sem nenhum caráter", do escritor modernista Mário de Andrade.

Assim, o objetivo principal desta dissertação é constituir um repertório satisfatório acerca dos aspectos teóricos, técnicos e de todos os recursos necessários para a criação e o desenvolvimento de um GDD e de um Roteiro Interativo. Como objetivos específicos, temos em primeiro lugar a constituição dos parâmetros pedagógicos pertinentes ao conceito

[1] Ver Apêndice 1.

apresentado para definir e parametrizar um game didático, e em segundo lugar a construção do GDD do game detalhando especialmente os aspectos pertinentes e essenciais ao Ato I de "Na Trilha de Macunaíma", bem como do Roteiro Interativo também do Ato I.

No que se refere à metodologia, nos capítulos teóricos[2] desta dissertação, utilizamos essencialmente a pesquisa bibliográfica relacionando temas pertinentes às respectivas áreas do conhecimento em que esta pesquisa se desenvolve, ou seja, a interdisciplinaridade entre a educação e os diversos conhecimentos necessários para produção de games. Os conceitos elencados e apresentados nos capítulos que integram as partes 1 e 2 desta dissertação fundamentam a aplicação (o GDD e o Roteiro Interativo) que apresentamos na parte 3, resultados da produção prática calcada nos parâmetros definidos na parte teórica e de pesquisa bibliográfica desta dissertação.

Em primeiro lugar, buscamos conceituar o que entendemos de forma geral, por jogo, ou de modo mais específico, por game, jogo digital ou videogame. Tal detalhamento é o cerne deste trabalho, que também investiga quais as relações que os jogos estabelecem com os seus usuários, e de que maneira eles contribuem para a formação de conceitos e repertórios individuais.

Em seguida, buscamos contextualizar os tipos de jogos que poderão ser entendidos como games ou jogos digitais, e de maneira mais específica, a categoria de game educativo como um produto audiovisual e multimidiático com finalidades didáticas, dentro do conceito de *Serious Games*, de forma a contribuir com o detalhamento e a atualização teórica e conceitual. O conceito de game didático surge da busca para definir parâmetros e normas para que os jogos educativos brasileiros sejam produzidos de acordo com exigências didático-pedagógicas coerentes com as diretrizes da LDB e com os PCNs. É uma exigência fundamental para viabilizar a utilização regular dos games didáticos para a educação escolar contemporânea. Obtivemos uma série de parâmetros que, para além de constituir um repertório específico para a área de Design de Games, estabelece um diálogo adequado com os profissionais de educação, apresentando conceitos que dialogam com as grandes áreas da pedagogia, e das diversas áreas da educação escolar.

Em seguida, discutimos a utilização dos games para a educação escolar, enquanto um recurso de entretenimento com presença constante na vida cotidiana das diversas gerações

[2] A saber, Capítulo 1 – Games Didáticos: Conceitos e Definições; Capítulo 2 – O Game no contexto educacional brasileiro; Capítulo 3 – Considerações teóricas sobre a constituição do GDD e Capítulo 4 – Considerações teóricas sobre a constituição do Roteiro Interativo

de estudantes criadas ou nascidas desde a popularização da internet e de seus dispositivos informáticos (jovens e adolescentes que identificamos neste estudo como Nativos Digitais), detalhando este conceito e também as suas particularidades culturais. Afinal, eles integram as gerações que crescem com domínio espontâneo dos recursos de informática devido a sua exposição e uso recorrente dos novos meios. São gerações que também fazem uso rotineiro dos games, como recursos de entretenimento individual e de interação interpessoal.

A intenção deste trabalho não era discutir alguma solução definitiva para as deficiências ou crises dos sistemas educacionais brasileiros, mas acreditamos que foi possível, a partir da observação de certas características dos sistemas escolares brasileiros, interpretar a situação dos nativos digitais em sala de aula – espaço social onde os games podem se constituir como uma, dentre muitas opções de ferramentas didático-pedagógicas, e talvez as mais compatíveis com os conhecimentos e hábitos culturais destes jovens.

Encerrada a discussão na parte 1 desta dissertação, na parte 2 nós fizemos breves considerações teóricas sobre o GDD – *Game Design Document* e foi possível estabelecer com clareza os propósitos de um documento que registre previamente todo o design e a confecção de um jogo, de modo a expressar da maneira mais fidedigna possível, a visão que temos do game ao mesmo tempo em que descreve os conteúdos e os processos para sua implementação. Ou seja, ao fundamentarmos e estabelecermos parâmetros essenciais para o GDD – *Game Design Document*, abrimos caminho para a construção do Roteiro Interativo.

Sendo nosso intuito o de criar um game cuja base é um roteiro interativo, buscamos uma base sólida de conhecimento sobre o assunto para construir um planejamento antecipado bem consistente, que permita o desenvolvimento do jogo de maneira compatível com os seus objetivos, tanto de criação, quanto de divulgação e comercialização – ou seja, o GDD. A pesquisa bibliográfica, neste sentido teve como resultado a constituição de um repertório atualizado sobre a temática, que pode nortear não só a produção deste como de outros jogos do gênero.

Por fim, dentre as diversas etapas e as exigências necessárias para a produção de um jogo como o que está sendo tratado nesta pesquisa, construir o roteiro e promover a adequada narração por meio de um Roteiro Interativo para um game, no caso de um jogo como "Na Trilha de Macunaíma", é a etapa que exige mais refinamento e tratamentos sucessivos durante da produção e é o momento decisivo da construção de sentido, da definição das sequências interativas. Envolvendo um processo técnico complexo, esta etapa demanda a articulação uma sequência narrativa multirramificada e não-linear, capaz de agregar todo o

ferramental conceitual necessário, os diversos sentidos simbólicos sociais e culturais, além de conseguir cumprir todos os objetivos e pré-requisitos didático-pedagógicos.

Considerando que "Na Trilha de Macunaíma" consiste de um jogo em que o jogador assume o papel do personagem principal do célebre livro "Macunaíma – o herói sem nenhum caráter", do escritor modernista Mário de Andrade, o desenvolvimento do roteiro almejou apresentar uma proposta de sistematização e padronização para os processos de roteirização de narrativas complexas, para gêneros e subgêneros de games narrativos (como *Visual Novels* e *Game / Graphic Adventures*, especialmente, e neste caso, uma hibridização que abarca características de ambos para melhor suprir as necessidades específicas deste game), com integração de diversos tipos de conteúdos didático-pedagógico, para ensino-aprendizagem especialmente em literatura, mas visando a interdisciplinaridade, como também abrindo possibilidades para aplicação em outras disciplinas ou áreas de ensino.

Os resultados e considerações finais, ao término de todo este processo, são fruto dos esforços empreendidos e abrem as portas para a continuidade da pesquisa e, por fim, a produção integral de "Na Trilha de Macunaíma".

PARTE 1 – DOS GAMES E DA EDUCAÇÃO

CAPÍTULO 1 – GAMES DIDÁTICOS: CONCEITOS E DEFINIÇÕES

No que se refere à utilização dos Games em Sala de aula, como ferramentas didático-pedagógicas formais do processo de ensino-aprendizagem, entendemos que no contexto desta pesquisa, antes de partirmos ao trabalho propriamente dito, o de constituir um GDD (*Game Design Document* – ou Documento de Desenho do Jogo Digital) e do Roteiro Interativo, é necessário cumprir uma série de etapas de estudo e delimitação de parâmetros que servirão de base para o objetivo final desta pesquisa.

Assim, buscamos conceituar o que entendemos de forma geral, por jogo, ou de modo mais específico, por game, jogo digital ou videogame. Tal detalhamento é o cerne deste trabalho, que também investiga quais as relações que os jogos estabelecem com os seus usuários, e de que maneira eles contribuem para a formação de conceitos e repertórios individuais. Outro objetivo da pesquisa é contextualizar, e se for possível, também parametrizar os tipos de jogos que poderão ser entendidos como games, e de maneira mais específica, a de game educativo, (Fleury, Cordeiro & Sakuda, 2014) como uma categoria dentro do conceito de *Serious Games* (Abt, 1987). O nosso objetivo é contribuir com o detalhamento e a atualização teórica e conceitual, além de ajudar a definir parâmetros e normas para que os jogos educativos brasileiros sejam produzidos de acordo com exigências didático-pedagógicas coerentes com as diretrizes da LDB e com os PCNs, num contexto de atualização didático-pedagógica, que demonstre o potencial real dos games didáticos para a educação escolar contemporânea.

Para tanto, utilizamos a pesquisa bibliográfica como metodologia e demos preferência aos estudiosos que têm trabalhado com os conceitos e parâmetros supramencionados, especificamente no contexto da educação brasileira e da produção de games no Brasil. Isso por entendermos que a realidade, tanto da educação escolar brasileira, quanto da produção de games no Brasil, se constitui de uma maneira bastante peculiar devido à formação histórica, cultural e linguística do país e de seu contexto político, social e econômico contemporâneo – aspectos que discutiremos mais profundamente ao longo deste capítulo.

1.1. O Jogo: conceitos e caracterizações

A pesquisa da dissertação não apresenta conceitos teóricos pioneiros ou inovadores acerca do que se denomina ou se configura, teoricamente ou popularmente, como jogo; ou

mesmo como *game* ou jogo digital. Contudo, para que pudéssemos construir uma linha de pensamento capaz de explicitar o raciocínio e as estratégias pelas quais constituímos tudo quanto aqui é apresentado, foi necessário estabelecer parâmetros que ajudassem a entender o nosso objeto pesquisado, a caracterizá-lo e apresentá-lo de maneira clara e concisa.

Por isso, antes mesmo de tratar das especificidades do game ou jogo digital, é necessário que entendamos os conceitos epistemológicos que definem de forma geral o que é um jogo, percebendo que se trata, primordialmente, da realização de uma atividade complexa e que trabalha a ludicidade primitiva inerente a nossa natureza enquanto humanos. Por isso, neste subcapítulo abordamos em primeira instância, uma concepção estrutural do que é jogo (buscando defini-lo como objeto a partir de suas características essenciais observáveis geradoras de sentido e significação) utilizando para isso os estudos de Huizinga (2003), em *Homo Ludens*. Em seguida, apresentamos uma concepção comparativa entre o jogo e a linguagem, correlacionando ambos e fazendo emergir o que Wittgenstein (1989) chamou em suas *Investigações Filosóficas*, de Jogos de Linguagem. Por fim, a última definição que apresentamos é a do jogo enquanto sistema lógico, que pode ser artificialmente constituído e, portanto, é passível de reprodutibilidade de modelos, processos e produtos, conforme investigaram Salen & Zimmerman (2004), nos volumes de *Regras do Jogo – Fundamentos do Design de Jogos*.

Assim, começamos pelo fato de que o jogo, como aponta Huizinga (2003), consiste de um comportamento que não é exclusivo do humano. O jogo também pode ser considerado uma ação lúdica precede a existência de civilização e da própria cultura humana. Os jogos instintivos podem ser facilmente observados em outros animais, como um comportamento que promove interação entre os indivíduos ou serve de recurso para ensinar estratégias de caça, de defesa, de ataque, ou seja, para "ensaiar" entre muitas espécies, ações essenciais para a sobrevivência. O autor aponta, por exemplo, que entre os animais, o lúdico serve ao propósito de ensinar e estabelecer dominância e limites de ação aos filhotes. Por exemplo, na medida em que os animais são convidados pelos seus pares a entrar na "brincadeira", demonstram conhecer as regras pré-estabelecidas que devem respeitar, para que as disputas entre eles não sejam reais. Contudo, ao encenar, simulam alusões do real dentro de uma fantasia com limites pré-estabelecidos.

> Os animais brincam tal como os homens. Bastará que observemos cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe de morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem estar zangados e, o que é

> mais importante, eles, em tudo isto, experimentam, evidentemente, imenso prazer e divertimento. Essas brincadeiras entre os cachorrinhos constituem apenas uma das formas mais simples de jogo entre os animais. Existem outras formas muito mais complexas, verdadeiras competições, belas representações destinadas a um público. (HUIZINGA, 2003, p. 3)

Huizinga (2003) também postula que "mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico (...) É uma ação *significante*[3], isto é, encerra um determinado sentido" (HUIZINGA, 2003, p. 3). Assim, tal qual o supramencionado autor, "o objeto do nosso estudo é o jogo como forma específica de atividade, como 'forma significante', como função social. (...) Procuraremos considerar o jogo como fazem os próprios jogadores, isto é, em sua significação primária." (HUIZINGA. 2003, p. 6). E além disso, o próprio conceito de jogo dissocia-se de outros conceitos como da comicidade, da loucura e da disfunção social, entre tantos significados. Para além de tudo isso, o jogo preserva em si características que, ao mesmo tempo em que são mutuamente excludentes, também são inevitavelmente complementares e análogas:

> O jogo não é compreendido pela antítese entre sabedoria e loucura, ou pelas que opõem a verdade e a falsidade, ou o bem e o mal. Embora seja uma atividade não material, não desempenha uma função moral, sendo impossível aplicar-lhe as noções de vício e virtude. (...). Apesar disso, não podemos afirmar que a beleza seja inerente ao jogo enquanto tal. Devemos, portanto, limitarmo-nos ao seguinte: o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos (HUIZINGA, 2003, p. 9-10).

Neste sentido, Huizinga (2003) aponta que constituem o jogo em sua essência uma série de características fundamentais que o delimitam como tal. A primeira de tais características é a liberdade – o jogo é livre e pode ser concebido da maneira como for do desejo de seus jogadores e idealizadores.

A segunda característica é que o jogo não é vida real, ele se caracteriza por uma "evasão da vida 'real' para uma esfera temporária de atividade com orientação própria" (HUIZINGA, 2003, p. 11). Em torno do jogo constitui-se uma realidade própria, ou, como denominamos nesta pesquisa, uma *Realidade de Exceção*[4], em que as regras de funcionamento do próprio universo convergem e se alinham para que no ínterim do jogo, essa nova realidade aceita pelos jogadores, se disponha e crie uma exceção à vida real. Ou seja, quando o jogador decide entrar no jogo, ele toma as regras do jogo – por mais randômicas e irracionais que sejam – como reais e necessárias ao prosseguimento do jogo. Um exemplo bastante comum disto são

[3] Grifo do autor.
[4] Ver Glossário. Definição completa com exemplos.

as brincadeiras do tipo “amarelinha” – se um jogador pisar na linha, por exemplo, ele viola as leis do jogo, e “perde a vez”, isto é, sai de dentro dos limites traçados no chão, numerados de acordo, começando no “inferno” e indo até o “céu”. Oras, o jogador pode, simplesmente, se recusar a fazê-lo, e não aceitar a punição da saída, isto é fato. Mas ele não o faz por que, dentro daquele universo, as regras determinam que tal comportamento não seja realizado e isto é a realidade de exceção do jogo, uma realidade única em que se aplicam as regras delimitadas pelo jogo.

A terceira de tais características definidoras remete aos limites do jogo, especialmente nos conceitos de espaço e tempo – o jogo, para sê-lo, ocorre dentro de um conjunto delimitado de condições de tempo e espaço possuindo um direcionamento que somente pertence àquele ato lúdico. Ou seja, todos os jogos, nas suas mais diversas modalidades, acontecem dentro de um espaço ou localidade (ainda, que, no caso dos jogos digitais, que veremos a seguir, este seja o ciberespaço) e num período de tempo (que senão delimitado pelo tempo próprio, o seja pela linearidade do tempo histórico). E tais características de delimitação no espaço-tempo também são o que inserem o jogo enquanto ocorrência e recorrência da cultura:

> E há, diretamente ligada à sua limitação no tempo, uma outra característica interessante do jogo, a de fixar-se imediatamente como fenômeno cultural. Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, torna-se tradição. Pode ser repetido a qualquer momento, quer seja “jogo infantil” ou jogo de xadrez, ou em períodos determinados (como um mistério. Uma de suas qualidades fundamentais reside nesta capacidade de repetição, que não se aplica apenas ao jogo em geral, mas também à sua estrutura interna. Em quase todas as formas elevadas de jogo, os elementos de repetição e de alternância (como no refrain) constituem como que o fio e a tessitura do objeto. (HUIZINGA, 2003, p. 12-13)

Há uma quarta característica, na qual o jogo consiste, *a priori*, de uma atividade desinteressada que não visa ganhos ou lucro. O próprio jogo em si apresenta-se como uma atividade autônoma, que se realiza com o objetivo de ver satisfeito o desejo que o próprio jogo oferta – e este é o mesmo caso, ainda que consideremos, por exemplo, os jogos de azar em que, pois por mais que haja no ínterim do jogo, uma perda monetária / material, a excitação, o prazer e o risco não poderiam ser encontrados e obtidos em outro espaço, que não o do próprio jogo.

A quinta e última característica do jogo deixa claro que o jogo, em sua essência, consiste de uma atividade que cria e delimita uma ordem própria. Ou seja, outra de suas características, segundo Huizinga (2003) é que o jogo “cria ordem e é ordem”, sendo que, neste sentido, o jogo “(...) introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição

temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta 'estraga o jogo', privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor" (HUIZINGA, 2003, p. 13). E essa ordem, que quando desrespeitada põe o jogo a perder, se delimita por meio de regras – as quais são definitivas para o conceito de jogo como um todo. A desobediência às regras não apenas coloca o jogo a perder, mas perde também todo o processo de exceção da realidade que ele criou e delimitou para que, em seu próprio ordenamento, ele pudesse existir e cumprir sua função para com os jogadores e a sua existência.

> Todo jogo tem suas regras. São elas que determinam aquilo que "vale" dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão. Uma vez, de passagem, Paul Valéry exprimiu a ideia das mais importantes: 'No que diz respeito às regras de um jogo, nenhum ceticismo é possível, pois o princípio no qual elas assentam é uma verdade apresentada como inabalável'. (HUIZINGA, 2003, p. 14)

Não só Huizinga (2003) se debruçou sobre as questões que servem como características definidoras de um jogo: Wittgenstein (1989), em *Philosophical Investigations* (livro póstumo, cujo título fora traduzido para o português como "Investigações Filosóficas") traz suas contribuições para a definição do que entendemos por jogo.

Mas, para além de definir o jogo – estabelecendo parâmetros com os quais posteriormente Huizinga (2003) dialogaria, especialmente no que se refere ao entretenimento, à limitação, à existência de regras e da competição – ele argumenta que os jogos, em sua definição mais essencial não podem ser agrupados, rotulados e amalgamados dentro de um conjunto de 'regrinhas', conceitos fechados e postulados, pois é em sua variedade de características compartilháveis que jazem as definições possíveis.

Para além da discussão sobre o que é um jogo, e para o interesse desta pesquisa, foi Wittgenstein (1989) quem abordou com maior ênfase e direcionamento cunhando o termo e o conceito, os chamados *Jogos de Linguagem*. O conceito tem uma relação direta com a linguística e sua filosofia tratando do significado e de seu uso sob uma perspectiva construída pela escolha, quase lúdica, da enunciação e da atribuição randômica de valores e significantes:

> "Pode-se, para uma grande classe de casos de utilização da palavra 'significação' – se não para 'todos' os casos de sua utilização -, explicá-la assim: a significação de uma palavra é seu uso[5] na linguagem. E a 'significação' de um nome elucida-se muitas vezes apontando para o portador." (WITTGENSTEIN, 1989, p.28).

[5] O terno "uso", conforme disposto pelo autor pode ser associado ao que, na Linguística Geral, entendemos como "significado", contudo, proceder a sua substituição irrestrita pode incorrer em uma distração e, quiçá, perturbação, quanto ao peso que existe no significado em termos de significação.

A partir disso, podemos considerar que a própria configuração social e cultural da linguagem se caracteriza como um ato lúdico, um jogo, por assim dizer, uma vez que não há significados fechados: o "significado" de uma palavra é o que ela "significa", mas isso depende do processo de comunicação que se dá e das escolhas aleatórias que os interlocutores podem realizar. Desta forma, tal qual no jogo, na linguagem cria-se uma Realidade de Exceção, um momento determinado no tempo e no espaço, com regras específicas e que depende da liberdade de criação, com entendimento e acordo entre os seus interlocutores para criar uma ordem especial, que só existe para os participantes daquele momento lúdico e/ou linguístico.

> Na 'práxis' do uso da linguagem, um parceiro enuncia as palavras, o outro age de acordo com elas; na lição de linguagem, porém, encontrar-se-á 'este' processo: o que aprende 'denomina' os objetos. Isto é, fala a palavra (...) Podemos também imaginar que todo o processo do uso das palavras em é um daqueles jogos por meio dos quais as crianças aprendem sua língua materna (...) Pense os vários usos das palavras ao se brincar de roda (...) Chamarei também de "jogos de linguagem" o conjunto da linguagem e das atividades com as quais estão interligadas (WITTGENSTEIN, 1989, p. 12)

Assim, pareando os jogos e a linguagem, Wittgenstein (1989) nos oferece uma possibilidade de entender o próprio ato lúdico, bem como o ato de narrar e contar histórias, como uma atividade autônoma que se perfaz por meio de processos geridos e que gerem um universo próprio combinado por enunciação, motivados e gerados pela liberdade de escolha, promovendo a determinação do contexto, a motivação linguística e, por fim, o ordenamento da comunicação. Tais Jogos de Linguagem, como ocorre com os animais em suas evoluções lúdicas descritas por Huizinga (2003), são os processos pelos quais, nós, humanos aprendemos o uso e a adequação de certas palavras e expressões linguísticas, para a obtenção dos resultados expressivos ou comunicativos que esperamos.

> Considere, por exemplo, os jogos de tabuleiro, com seus múltiplos parentescos. Agora passe para os jogos de cartas: aqui você encontra muitas correspondências com aqueles da primeira classe, mas muitos traços comuns desaparecem e outros surgem (...) Pense agora nos brinquedos de roda: o elemento de divertimento está presente, mas quantos dos outros traços característicos desapareceram! E assim podemos percorrer muitos, muitos outros grupos de jogos e ver semelhanças surgirem e desaparecerem. (WITTGENSTEIN, 1989, pp. 38-9)

Por isso, a relação entre o jogo e a linguagem, em especial para esta pesquisa (que se trata de uma adaptação lúdica de uma obra literária) é essencial para o entendimento não só das escolhas randômicas que se perfazem na língua portuguesa, por meio dos processos aleatórios de atribuição de significação, mas também para a construção de um pensamento lúdico que permeie a literatura, a narração, a contação de histórias brasileiras – delimitando os

fatores, pelos quais tanto a ludicidade se encontra na narrativa inerente[6] ao texto literário ou à narração, quanto nas narrativas emergentes[7] a partir dos mesmos.

Para além de pensar o jogo delimitado por suas características essenciais, ou mesmo em suas relações e interfaces com a linguagem, é necessário entender que o jogo também consiste de um Sistema Lógico encerrado em si mesmo, e norteado pelas regras que o constituem. Mais que isso, Salen & Zimmerman (2012), na obra *Rules of Play* (traduzido para o português como "Regras do Jogo") elaboram o seu conceito de jogo a partir da comparação daquilo que estudaram sobre o assunto, os mais diversos teóricos, incluindo Huizinga (2003) (mas não Wittgenstein), e traçando um quadro comparativo entre as características que todos esses estudiosos do tema percebem como relevantes ao se definir o que é jogo (Ver Quadro 1).

Com isso, Salen & Zimmerman (2012) definem o jogo como um "sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial definido por regras, que implica em um resultado quantificável." (SALEN & ZIMMERMAN, 2012, Vol. 1, p. 95). Esta é uma definição que deriva diretamente do estudo empreendido pelos autores para compreender como estruturalmente o jogo, mas entendê-lo enquanto estrutura faz com que seja perceptível a característica imanente deste enquanto sistema, que os autores definem da seguinte maneira:

> Os jogos são intrinsecamente sistêmicos: todos os jogos podem ser entendidos como sistemas. (...) Como os sistemas, os jogos são contextos de interação que podem ser espaços, objetos ou comportamentos que os jogadores exploram, manipulam e habitam. Os sistemas têm muitas formas, desde sistemas mecânicos e matemáticos até os conceituais e culturais. (...) Em seu livro *Teorias da Comunicação Humana*[8], Stephen W. Littlejohn identifica quatro elementos que constituem um sistema: O primeiro são os *objetos* – as partes, elementos ou variáveis do sistema. Esses podem ser físicos, abstratos ou ambos, dependendo da natureza do sistema. Em segundo lugar, um sistema consiste de *atributos* – as qualidades ou as propriedades do sistema e seus objetos. Em terceiro, um sistema tem *relações internas* entre os seus objetos. Essa característica é um aspecto crucial [dos sistemas]. Quarto, os sistemas também possuem um *ambiente*. Eles não existem no vácuo, mas não são afetados por seu ambiente. (...) Os sistemas que os designers de jogos criam têm muitas qualidades peculiares, mas uma das mais importantes é que eles são interativos, exigem a participação direta na forma de jogar. (SALEN & ZIMMERMAN, 2012, p. 66-70)

[6] Ver Glossário. Definição completa.
[7] Ver Glossário. Definição completa.
[8] Grifo do autor.

Quadro 1 - Elementos do Jogo, segundo Salen & Zimmerman (2004), modificado para englobar uma definição essencial fornecida para cada autor citado.

Elementos para definição de um jogo, segundo os autores abaixo dispostos: →	Regras que limitam os jogadores	Conflito ou Competição	Orientação a Objetivos ou Resultados	Atividade, processo ou evento	Envolve a tomada de decisões	Não é sério, mas é absorvente	Nunca é associado a ganho $$$	Artificial / Seguro / Fora da Vida Real	Cria Grupos Sociais Especiais	Voluntário só se toma parte como tal	Incerto sobre seus resultados ou andamento	Representa-cional / Faz-de-conta	Ineficiente (passar por obstáculos não necessários)	Sistema de Partes / Recursos de Fichas	Uma Forma de Arte
David Parllet "Um jogo formal tem uma dupla estrutura com base em fins e meios: *Fins*. É uma competição para atingir um objetivo. (A palavra grega para o jogo é ***agôn***, que significa competir). Somente um dos concorrentes, sejam eles indivíduos ou equipes, pode atingi-lo, uma vez que seu ato de atingir termina o jogo. Atingir esse objetivo é vencer. Daí um jogo formal, por definição, tem um vencedor; e vencer é o "fim" do jogo em ambos os sentidos da palavra, como término e como objeto. *Meios*. O jogo tem um conjunto acordado de equipamentos e "regras" procedimentais por meio das quais o equipamento é manipulado para produzir uma situação vencedora. (PARLETT, apud, SALEN & ZIMMERMAN, 2012, p.89)														
Clark C. Abt Reduzido a sua essência formal, um jogo é uma *atividade* entre dois ou mais *tomadores de decisão* independentes buscando alcançar seus objetivos em um *contexto limitador*. Uma definição mais convencional seria dizer que um jogo é um contexto com regras entre os adversários tentando conquistar objetivos. ABT, apud, SALEN & ZIMMERMAN, 2012, p. 90)														
Johann Huizinga [O jogo ou a brincadeira é] uma atividade livre, ficando conscientemente tomada como "não séria", exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo, capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro. Ela é praticada dentro de seus próprios limites de tempo e espaço de acordo com regras fixas e de uma maneira ordenada. Promove a formação de agrupamentos sociais, que tendem a se cercar de sigilo e sublinhar a sua diferença em relação ao mundo comum, por disfarce ou outros meios. (HUIZINGA, apud, SALEN & ZIMMERMAN, 2012, p. 91)														
Roger Caillois "Expandindo o trabalho de Huizinga na década de 1960, o sociólogo fracês Roger Caillois publicou *Lex jeux et les hommes*, um livro que é, sob muitos aspectos, uma resposta direta a Homo Ludens. (...) Em *Lex jeux et les hommes*, Caillois inclui, sob a rubrica de interação lúdica, atividades tais como o teatro e o combate informal. Embora essas atividades possam ser consideradas uma interação lúdica, estamos procurando uma definição mais restrita que aborda o caso específico dos jogos" (SALEN & ZIMMERMAN, 2012, p. 91)														
Bernard Suits Interagir em um jogo é engajar-se em uma atividade direcionada para produzir um determinado estado de coisas usando apenas meios permitidos pelas regras, em que as regras proíbem meios mais eficientes em favor dos menos eficientes, e em que tais regras são aceitas apenas por que possibilitam essa atividade. – ou de forma mais sucinta – Também ofereço a seguinte versão mais simples, e por assim dizer, mais portável do que precede: interagir em um jogo é o esforço voluntário de superar os obstáculos desnecessários. (SUITS, apud, SALEN & ZIMMERMAN, 2012, p. 92)														

Elementos para definição de um jogo, segundo os autores abaixo dispostos: →	Regras que limitam os jogadores	Conflito ou Competição	Orientação a Objetivos ou Resultados	Atividade, processo ou evento	Envolve a tomada de decisões	Não é sério, mas é absorvente	Nunca é associado a ganho $$$	Artificial / Seguro / Fora da Vida Real	Cria Grupos Sociais Especiais	Voluntário só se toma parte como tal	Incerto sobre seus resultados ou andamento	Representa-cional / Faz-de-conta	Ineficiente (passar por obstáculos não necessários)	Sistema de Partes / Recursos de Fichas	Uma Forma de Arte
Chris Crawford *Representação*. Um jogo é um sistema fechado formal que representa subjetivamente um subconjunto da realidade. Por "fechado", quero dizer que o jogo é completo e autossuficiente como uma estrutura. O modelo de mundo criado pelo jogo é internamente completo; nenhuma referência precisa ser feita para os agentes fora do jogo. Por formal quero dizer apenas que o jogo tem regras explícitas. Um jogo é uma coleção de partes que interagem entre si, muitas vezes de maneiras complexas. É um sistema. Um jogo cria uma representação subjetiva e deliberadamente simplificada da realidade emocional. *Interação Lúdica:* A coisa mais fascinante sobre a realidade não é o que ela é ou mesmo se ela muda, mas *como* muda, a intrincada teia de causa e efeito, através da qual todas são amarradas. A única maneira de representar adequadamente essa teia é permitir que o público explore seus recônditos, para deixá-lo gerar as causas e observar os efeitos. Os jogos fornecem esse elemento interativo e é um fator crucial do seu apelo. *Conflito.* Um terceiro elemento que aparece em todos os jogos é o conflito. O conflito surge naturalmente da interação em um jogo. O jogador está ativamente buscando algum objetivo. Os obstáculos o impedem de alcançar facilmente esse objetivo. O conflito é um elemento intrínseco de todos os jogos. Ele pode ser direto ou indireto, violento ou não, mas está sempre presente em cada jogo. *Segurança*. Conflito implica perigo; perigo significa risco de dano; dano é indesejável. Portanto um jogo é um artifício usado para fornecer a experiência psicológica de conflito e perigo, excluindo suas realizações físicas. Em suma, um jogo é uma maneira segura de experimentar a realidade. Mais precisamente, os resultados de um jogo sempre são menos adversos dos que as situações que o jogo modela. (CRAWFORD, apud, SALEN & ZIMMERMAN, 2012, p. 93)														
Greg Costikyan Um jogo é uma forma de arte na qual os participantes, denominados jogadores, tomam decisões a fim de gerenciar os recursos por meio das fichas do jogo, em busca de um objetivo. (COSTIKYAN, apud, SALEN & ZIMMERMAN, 2012, p. 94)															
Elliot Avedon & Btrian Sutton-Smith Jogos são um exercício de sistemas de controle voluntário, em que há uma competição entre forças, limitadas por regras, para produzir um desequilíbrio. (AVEDON & SUTTON-SMITH, apud, SALEN & ZIMMEMAN, 2012, p. 94)															

Fonte: Salen & Zimmerman, do livro Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos, página 95. Com modificações feitas pela autora.

Com isto, cremos que conseguimos definir objetivamente os parâmetros pelos quais classificamos e interpretamos os vários sentidos de jogo, especialmente aqueles adequados para os fins desta pesquisa. Ao se definir uma estrutura que descreva as características essenciais do jogo, as suas relações com a Linguagem e a Cultura simbólica, o seu comportamento sistêmico, também se tornou possível conceituar aquilo que nos era imediatamente necessário: a categoria dos Jogos Digitais, os *Games.*

1.2. O conceito de jogo digital

Para ser possível estabelecer um conceito pertinente ao âmbito desta pesquisa: entender e delimitar os sentidos de *game*, ou Jogo Digital, é preciso, em primeiro lugar, posicionar-se quanto à terminologia que será utilizada na descrição conceitual. Assim, os termos jogo digital, *game* ou *videogame,* caracterizam terminologicamente nosso objeto de estudo estabelecendo uma paridade lexicológica entre as três expressões, não havendo prejuízo em qualquer substituição de uma pela outra. Todavia, a expressão Jogo Eletrônico não será utilizada para os fins desta pesquisa, uma vez que ela abrange de maneira ampla, também os jogos eletrônicos não digitais como fliperamas e *árcades*, os quais não fazem parte de nosso escopo.

Tal definição terminológica encontra suporte no conceito apresentado no *Vocabulário Técnico* editado no *I Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais*, editada por Fleury, Cordeiro & Sakuda (2014), e que propôs uma parametrização satisfatória acerca desta terminologia para uso na indústria, no mercado e no meio científico.

> Jogos Digitais [t.en: *Games*] Os Jogos Digitais, segundo a definição adotada pelo MEC e pelo Governo Federal, são traduzidos no Brasil como *videogames*, devido ao seu uso da televisão junto aos Consoles. Em Portugal a tradução de games é videojogo. A decisão do MEC parece ser, apesar de tudo a mais coerente, dado que todos os *games* são necessariamente digitais na sua base computacional. Entretanto não se deve censurar, de modo algum, os usos de *videogame* e mesmo *game* para jogo digital, dado que ambos os termos estão dicionarizados na língua portuguesa (FLEURY, CORDEIRO & SAKUDA, 2014, p. 113)

Uma vez estipulada esta parametrização terminológica, é necessário que entendamos no que se refere a todas as definições epistemológicas do jogo em geral anteriormente apresentadas, quais as especificidades relativas aos games e onde é que essa modalidade de jogo se diferencia das que a precederam, pois é fato que grande parte das reflexões e conceituações feitas por aqueles que se debruçaram sobre esses estudos e foram

citados nesta pesquisa, foram feitas antes do advento dos games – e, para além de seu advento, muito antes que sequer houvesse uma indústria, em franca expansão, como é hoje a de jogos digitais, no Brasil e no mundo.

Entendemos, ainda, que no caso específico dos jogos digitais, que são objetos deste estudo, estes consistem de jogos realizados em interfaces eletrônicas, por meio da execução de programas em plataformas microprocessadas e digitalizadas. A priori, tais programas são caracterizados como um sistema fechado significando que o usuário / jogador não pode alterar ou interferir na implementação do programa do jogo. Começamos neste ponto, citando a parametrização inicial feita por Salen & Zimmerman (2004) acerca da natureza dos jogos digitais enquanto sistemas, da mesma forma que os outros jogos:

> Os jogos digitais são sistemas, assim como todos os outros jogos analisados até agora. O meio físico do computador é um elemento que compõe o sistema do jogo, mas não representa todo o jogo. O hardware e o software do computador são apenas os materiais dos quais o jogo é composto. (SALEN & ZIMMERMAN, 2012, p. 102)

Assim, a forma pela qual o jogador interage com o sistema está diretamente relacionada às configurações e disposições da plataforma para a qual o programa foi executado, obrigando a uma interação possível apenas dentro de um sistema fechado, segundo limitações postuladas e definidas pelo desenvolvedor. Durante o jogo, a atividade de jogar pode ser resumida como um processo contínuo de tomada de decisões pelo jogador, a partir da avaliação de um determinado estado informado pelo programa, até que a atividade seja finalizada por iniciativa do jogador ou pelo programa do jogo.

Todas essas características se atêm ao conceito extraído da obra de Huizinga (2003), e, mais além, ainda configuram novos parâmetros que devemos considerar para a análise dos objetos desta pesquisa. Por exemplo, podemos considerar que o ato de jogar configura-se como apenas um dos componentes de jogo. A experiência de jogar e de exercer a jogabilidade pensada para o jogo digital, é apenas uma das muitas maneiras de perceber e assimilar a ludicidade contida nos games. Os componentes lúdicos podem ser expandidos – fazendo emergir, então, experiências embutidas e inerentes aos jogos, e outras externas, emergentes da própria experiência de jogar, criando um processo de aprendizado / treinamento que varia de jogador para jogador, tornando a experiência de jogo única, compartilhável e expansível. Isto é:

> Confrontado com uma plataforma digital, um designer de jogos precisa entender como aproveitar a tecnologia em um sistema projetado que resulte em uma interação lúdica significativa. Essa ênfase não é exclusiva dos jogos digitais: os materiais que constituem um jogo são sempre fundamentais na concepção de uma experiência. (SALEN & ZIMMERMAN, 2012, p. 103)

Neste sentido, Salen & Zimmerman (2012) apontam para uma série de características dos games que os diferenciam dos demais, oferecendo possibilidades de interação e experiência que outras formas de jogo, especialmente que os precedem, não conseguiriam oferecer, que são:

I. O game oferece uma possibilidade de interatividade imediata (em que as respostas do jogo são automatizadas em função das escolhas do jogador), contudo, o número de respostas dessa interatividade é restrito (pois o computador oferecerá possibilidade pré-programadas, dentro do sistema fechado que o subsidia);
II. O game é um repositório de informações, que ao mesmo tempo em que as armazena, também as manipula e concede acessos limitados e restritos de acordo com sua programação de dados, de acordo com o que se espera do jogador e com o que se deseja conceder como conhecimento a ele;
III. Por isso é que consideramos que os games se constituem enquanto sistemas complexos e automatizados (isto é, não é necessário, por exemplo, que o jogador conheça, necessariamente as regras do jogo digital – o game dispõe dos recursos para ensinar o jogador as regras de forma intuitiva e direcionada, ao mesmo tempo em que restringe e proíbe ações que violam as regras do sistema);
IV. Por fim, o game é uma rede de comunicação mediada digitalmente, com variações que vão desde o bate papo embutido até a formação de comunidades de jogadores que se conectam por sistemas, embutidos ou não no jogo, de áudio e vídeo, redes sociais, entre outros.

Assim, temos que o jogo digital ou game conserva todas as características estruturais de um jogo padrão (conforme descrito em 1.1), mas ainda, diferencia-se dos demais na medida em que possibilita novas formas de interação e , manipulação e uso da informação, comunicação, dentro de um sistema complexo e responsivo.

Ainda, indo além das convenções apresentadas por Salen & Zimmerman (2012), é interessante perceber como o game – enquanto hipermídia - ainda apresenta algumas características peculiares, como a Imersão, a Agência e a Transformação, conceitos estes definidos e delimitados por Murray (2003), em sua obra *Hamlet no Holodeck*, como preceitos estéticos do ambiente hipermidiático digital.

A começar pelo sentido da Imersão, os jogos digitais são pensados para que desejemos nos transportar para a realidade de exceção impressa no universo do jogo que nos é apresentado. Graças à capacidade de imersão o game, acima de tudo, se diferencia das demais modalidades de jogo por que permite que o universo do jogo continue a existir além das

restrições de tempo e espaço, e mais que isso, que possamos revisitar e recriar ações passadas, ou ainda, novos percursos de ação com base nas nossas experiências e no "*reset*" (reinício) do sistema. Contudo, a imersão é motivada por uma combinação de vontade e busca pelo prazer e pela satisfação do jogador, que visa obter mais do que o êxito ou a vitória, mas o regozijo da experimentação lúdica que pode ser revivida, refeita, recolocada no tempo.

> A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado pe prazerosa em si mesma, independente do conteúdo da fantasia. Referimo-nos a esta experiência como imersão. "Imersão é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos pos uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial. Gostamos de sair do nosso mundo familiar, do sentido de vigilância que advém de estarmos nesse lugar novo, e do deleite que é aprendermos a nos movimentar dentro dele. A imersão pode requerer um simples inundar da mente com sensações, a superabundância de estímulos sensoriais experimentada na sala de televisão em Fahrenheit 451, de Bradbury. Muitas pessoas ouvem música desta maneira, como um aprazível afogamento das partes verbais do cérebro. Mas num meio participativo, a imersão implica aprender a nadar, a fazer as coisas que o novo ambiente torna possíveis. (MURRAY, 2003, p. 102)

Já no que se refere à Agência – no sentido do agir, do tomar a ação para si, de ser o agente de sua própria narrativa – isto significa que o jogador, mais do que realizar ações, quer de maneira consciente ou inconsciente, é capaz de internalizar a significação inerente as suas ações. Ora, quanto mais profunda for a imersão, mais o jogador tem a capacidade de perceber com clareza as relações de causa e consequência, que se estabelecem nas ações do game. Isto é, ele está preparado para tomar suas decisões assimilando de forma concreta os princípios que as norteiam, ainda que os conceitos inerentes do game sejam, para além da virtualidade, abstratos.

> Quanto mais bem resolvido o ambiente de imersão, mais ativos desejamos ser dentro dele. Quando as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, experimentamos o segundo prazer característico dos ambientes eletrônicos – o sentido de agência. Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas. Esperamos sentir agência no computador quando damos um duplo clique sobre um arquivo e ele se abre diante de nós, ou quando inserimos números numa planilha eletrônica e observamos os totais serem reajustados. No entanto, normalmente não esperamos vivenciar a agência dentro de um ambiente narrativo. (MURRAY, 2003, p. 127)

Sobre não esperarmos vivenciar a agência dentro de um ambiente narrativo, a narração é normalmente uma transmissão passiva de conhecimento e informação, com pouca ou nenhuma modificação. No entanto, há mais uma faceta do game, que propõe a mudança da narrativa com base na vontade e na decisão do jogador. O game propõe a Transformação e, por

esse fato, possibilita a agência mesmo no ambiente narrativo, que se torna, portanto, e também, interativo.

O poder da transformação dos games é que possibilita uma outra característica pertinente do seu processo: a evolução, e com ela, o aprendizado. O game, em geral, se modifica escalando os níveis de dificuldade para se tornarem mais complexos. Ao aumentar os desafios, também capacitam o jogador para utilizar as suas habilidades e seus atributos, aprenda os processos inerentes que o sistema lhe propõe e, com ele evolua.

> Os computadores oferecem incontáveis maneiras para mudanças de formas. (...) O computador captura processos e, portanto, está sempre nos suger8indo processos, mesmo quando está apenas exibindo informações. Tudo que vemos no formato digital – palavras, números, imagens, animações – torna-se mais plástico, mais suscetível a mudanças. O poder de transformação do computador é particularmente sedutor em ambientes narrativos. Ele nos deixa ávidos pelo uso de máscaras, ávidos por agarrar o joystick e virar um vaqueiro ou um combatente espacial, ávidos por entrar num MUD e assumir a identidade de GarotaElfa ou PunhalNegro. Como os objetos no meio digital podem assumir múltiplas representações, eles trazem à tona nosso prazer pela variedade em si mesma. (...) Nos jogos de computador não tomamos decisões para a vida inteira ou por toda uma civilização; quando as coisas dão errado, ou quando simplesmente queremos uma outra versão da mesma experiência, voltamos para o início e começamos de novo. (MURRAY, 2003, p. 153)

Estas últimas características definidas por Murray (2003), sob as quais se enquadram os games, são decisivas na medida em que definimos o conceito do que é Game ou Jogo Digital. Ao mesmo tempo, nos faz retornar a uma das primeiras definições de Huizinga (2003), em que o jogo, por meio de suas revoluções, treina, capacita e empodera o indivíduo para as suas práticas cotidianas. Ou seja, o *game ensina.*

Justamente por isso é que, é necessário apresentar uma breve classificação dos tipos de games para que possamos, dentre todas as modalidades que temos a nossa disposição, escolher aquelas que melhor atendem os intuitos desta pesquisa.

1.2.1. Uma proposta de Classificação dos Games

Não é a intenção desta pesquisa trabalhar com todo e qualquer tipo de game. Para os fins a que nos propomos, nos interessam os games que possuem conexão com processos de educação e de aprendizado. Por mais que todo game ensine algo aos jogadores, esta não é uma discussão que faremos neste momento da dissertação (a discussão entre a educação tangencial e a educação formal contidas no âmbito dos games, de forma geral, será abordada neste volume, no item 2.1.1, no Capítulo 2, *O Game como material didático*). Contudo, é necessário classificar

os tipos de jogos elencando-os e, dentre eles, elegendo os tipos que aqui nos interessam, e que serão pertinentes ao nosso percurso e objeto científico.

Para tanto, nos valemos da estrutura de classificação de Fleury, Nakano e Cordeiro (2014). Isto por que, mais do que considerar a etimologia e a epistemologia da tipificação, eles o fazem levando em conta seu papel dentro das análises que realizam ao definir a IBJD – Indústria Brasileira de Jogos Digitais.

E mais do que classificar os jogos por gêneros, eles o fazem por "Ecossistemas", que são resultantes de um mapeamento que integrou 9 (nove) tipos de jogos:

- Jogos para Consoles[9].
- Jogos Casuais / Sociais,
- Jogos para Consoles Emergentes,
- Jogos para Dispositivos Móveis (mobile),
- *Cloud Gaming*,
- Jogos por Download,
- Jogos para "PC caixa" (jogos para PCs distribuídos em mídias físicas),
- Jogos para TV Digital, e
- *Serious Games* / Jogos Sérios.

Os ecossistemas resultantes deste processo foram 4 (quatro), como seguem:

a) Jogos web e mobile;
b) Consoles e "PC caixa" (o que inclui os Massive Multiplayer Online Games – MMOs);
c) Jogos com distribuição pela internet e
d) *Serious Games* (Jogos Sérios).

Contudo, é preciso entender a conotação de cada um dos termos aqui utilizados para entender o âmbito desta classificação, especialmente no contexto da produção dos games na IBJD. Para tanto, uma consulta breve do quadro a seguir deve elucidar tanto os meandros dos significados da tipologia empregada, quanto os agrupamentos dela resultantes:

[9] Citado de FLEURY, SAKUDA & CORDEIRO (2014), página 98: "[t.en: Console] Unidade computadorizada e especializada que é dedicada a execução de jogos de uma determinada plataforma (Wii, Xbox, PS3, PS4, etc). " Para uma definição mais ostensiva e completa, ver o Quadro 2.

Quadro 2 - Tipologia dos Games e Ecossistemas resultantes do grupamento na IBJD

Tipologia	**Ecossistema Resultante**
Jogos para Consoles São os jogos desenvolvidos para Consoles. O Console é uma "Unidade computadorizada e especializada que é dedicada a execução de jogos de uma determinada plataforma (Wii, Xbox, PS3, PS4, etc). Os consoles são computadores dedicados e que possuem características próprias, bem como sistema operacional dedicado. Jogos desenvolvidos para um determinado console não são possíveis de serem jogados em outro console, a não ser quando realizada a sua portagem pelos desenvolvedores. (...) O termo inglês console não deve ser traduzido como Caixa, pois ele significa console [de nave, espaçonave], o qual deriva de consola: aparelho concebido para o desfrute de videogames (ver jogo), painel do automóvel ou aeronave a partir do qual ela é controlada. Ambos os termos, console e consola se encontram dicionarizados na língua portuguesa." (FLEURY, SAKUDA & CORDEIRO, 2014, p. 98)	**ECOSSISTEMA DOS GAMES PARA CONSOLES E EM PC-CAIXA**
Jogos para "PC caixa" São chamados PC-Caixa os jogos que são vendidos em caixas, ou seja, embalagens físicas que, normalmente, contém um CD ou drive digital, que realiza a instalação e a realização do jogo no Computador Pessoal / PC.	
Jogos para Consoles Emergentes São chamados Consoles Emergentes aqueles que não pertencem às grandes empresas e corporações como Microsoft, Nintendo ou Sony. Um exemplo deste tipo de console é o OUYA[10] (console de base operacional no sistema Android[11], financiado pelo Kickstarter[12]).	
Jogos para Dispositivos Móveis (mobile) Os Jogos para Dispositivos Móveis, ou Jogos Móveis, são jogos que são produzidos para os chamados dispositivos móveis: celulares, tablets (iPad e Samsung Galaxy e outros). O conceito de dispositivo móvel remonta ao uso do laptop que é capaz de ser transportado para qualquer lugar e implica no conceito de mobilidade. Estes jogos podem ser do tipo Standalone (na minha máquina, mesmo que acessando possibilidades multijogadores). (FLEURY, SAKUDA & CORDEIRO, 2014, p. 114)	**ECOSSISTEMA DOS GAMES PELA WEB E MOBILE**
Jogos Casuais e Sociais Temos que os Jogos Casuais "São jogos que geralmente são atribuídos a jogadores esporádicos. O protótipo dos jogos casuais era o jogo de paciência no Windows. Um jogo casual implica em uma fonte de entretenimento descompromissada para o jogador" (FLEURY, SAKUDA & CORDEIRO, 2014, p. 112). Também, nesta categoria, se encaixam os chamados jogos sociais, que "São jogos nos quais o elemento gregário e aglutinador de interação entre humanos é central, desenvolvidos geralmente para serem	

[10] Ver Glossário.
[11] Ver Glossário.
[12] Ver Glossário.

jogados no interior de redes sociais (social networks)" (FLEURY, SAKUDA & CORDEIRO, 2014, p. 114)	
Jogos por Download e Jogos para TV Digital São os jogos que têm em comum a forma de distribuição: independente do formato que assumem ou da plataforma que utilizam, a sua distribuição é feita por meio da internet e do streaming digital, que consistem de "Método de distribuição de jogo ou de recursos para os jogadores que é processado e gerenciado na Web e, geralmente entregue via download. Exemplo: Steam e Big Fish Games. Vários Estúdios de Desenvolvimento e Desenvolvedores Independentes mais recentemente tem adotado o sistema de venda online de seus jogos em seus próprios sites (pelos sistemas de pagamento via cartão de crédito).)" (FLEURY, SAKUDA & CORDEIRO, 2014, p. 101)	**ECOSSISTEMA DOS GAMES DISTRIBUÍDOS PELA INTERNET OU VIA STREAMING**
Cloud Gaming ou Jogos em Nuvem "Designa um modelo de negócios, também chamado de jogo sob demanda. Este tipo de jogo realiza um cruzamento entre plataformas, podendo ser jogado tanto em dispositivos móveis como em outros que permitam o acesso à nuvem. Trata-se de uma derivação aplicada da chamada *Cloud computing*, operação na qual, não importa em qual dispositivo estejamos, poderemos aceder aos nossos dados na nuvem (Web) e os utilizar" . (FLEURY, SAKUDA & CORDEIRO, 2014, p. 113)	
Serious Games / Jogos Sérios "Jogos Sérios são atualmente jogos que possuem propósitos básicos que são definidos para além do entretenimento. Incialmente, no começo da década de 90, abrangiam os jogos que possuíam qualidades fortemente intelectuais para, com o tempo passarem a definir o conjunto de jogos que se focavam em treinamento, tais treinamentos em defesa, educação, exploração científica, planejamento urbano, saúde, processos de gestão, política, e outros". (FLEURY, SAKUDA & CORDEIRO, 2014, p. 114)	**ECOSSISTEMA DOS GAMES PARA OUTROS FINS QUE NÃO SÓ ENTRETENIMENTO**

Fonte: Fleury, Sakuda & Cordeiro, adaptado e modificado. Vocabulário Técnico. Com esquematizações feitas pela autora.

> Os agrupamentos seguiram o seguinte raciocínio: as três primeiras categorias representam a combinação entre gêneros e formas de distribuição, que determinam a governança em suas cadeias. Os jogos pela web e o mercado mobile tem distribuição feita por portais ou lojas (App Stores, ou lojas de aplicativos), nas quais a governança não tem padrão definido. Já os jogos para console e "PC Caixa", inicialmente distribuídos pelo canal físico, tem governança mais clara dos fabricantes e dos desenvolvedores. Na categoria distribuição pela internet estão os sites de distribuição de jogos hardcore, o Cloud Gaming e os jogos para TV digital. A última categoria, Serious Games, é a dos jogos com finalidade além do entretenimento. (FLEURY, NAKANO & CORDEIRO, 2014, p. 63)

Assim, seguindo classificação anterior, a categoria que almejamos estudar para atender as necessidades desta pesquisa, é a dos *Serious Games*, ou Jogos Sérios, especialmente no que se refere aos Jogos Educativos e aos Jogos de Exploração Científica.

1.2.2. Serious games – conceitos elementares

Nas discussões levantadas por Salen & Zimmerman (2004), acerca das definições históricas concebidas sobre o que é jogo percebemos que algumas delas se aproximam mais que outras daquilo que entendemos por um Jogo Sério. Huizinga (2003), por exemplo, já prevê um aprendizado inerente ao próprio fato de jogar. Também Parlett (apud. Salen & Zimmerman, 2004), faz uma distinção entre o que podemos considerar como jogos formais e jogos informais – e com isso abre as portas inclusive, para a compreensão de como os jogos podem ser utilizados em situações formais (como para a formação na sala de aula, para a capacitação de profissionais). Isto é, os primeiros não são dirigidos à brincadeira, ao lúdico, ao entretenimento puro, e por tal natureza, e se baseando em uma estrutura de meios e fins, que objetivam o derradeiro contexto de alcançar um objetivo pré-determinado e, assim ser "vitorioso" no jogo, ou para si mesmo.

Desta forma, entendemos que um jogo, por definição formal, é aquele que estabelece uma competição, com um vencedor e um objetivo que finaliza o ato de jogar quando alcançado. Os seus meios são os conjuntos de equipamentos e de regras de procedimento, com os quais os jogadores devem agir para conseguirem jogar e vencer. Obviamente, o jogo informal é aquele que se caracteriza em oposição a todas estas características, explorando a ludicidade e o entretenimento como base de interação, pura e simplesmente – e se há algum processo de aprendizado, ele não é intencional, e ensina os conteúdos que pode vir a apresentar por meio da tangencialidade (Ver item 2.1.1). Esta definição é particularmente pertinente ao nosso estudo, por que ela embasa o conceito que conhecemos por *Serious Games* – ou Jogos Sérios – de onde emergem, para alguns teóricos, os chamados Jogos Educativos ou Educacionais.

Neste sentido, ao tratarmos dos *Serious Games* dentro do contexto dos Jogos Digitais, e mais especificamente, dos *Serious Games* que possuem um viés educativo, podemos inferir que eles constituem dispositivos educacionais interativos, que abrangem uma vasta gama de possibilidades de aplicação, e se predispõe à utilização por indivíduos de quaisquer faixas etárias e situações socioculturais. Nesse contexto, a afirmação de Abt (1987), de que estes Jogos Sérios "facilitam a comunicação de conceitos/fatos – devido à dramatização de problemas e motivação – além de contribuírem para o desenvolvimento de estratégias, a tomada de decisão, o desempenho de papéis, dentre outras vantagens, em um ambiente em que o *feedback* é instituído de maneira ágil" (ABT, 1987, p. 35).

De maneira mais geral, Klopfer, Jenkins & Perry (2010) postulam que *Serious Games* constituem-se como quaisquer Jogos Digitais utilizados com uma proposta de

aprendizagem, independentemente de terem sido criados com esta intenção. Dentro deste escopo destacam-se uma infinidade de segmentos, a saber: jogos voltados à educação, à saúde, à formação profissional, à defesa (também chamados de jogos de guerra) e os *Advergames*[13] (jogos que servem à Publicidade e à propaganda), e isso por que, dentro dos *Serious Games*, verificamos uma gama de possibilidades e (...) optou-se por manter uma classificação mais abrangente, onde são destacados os seguintes segmentos: Educação, Saúde, Formação Profissional, Defesa e Advergames. (...). (FLEURY, CORDEIRO & SAKUDA, 2014, p. 71)

Entretanto, nesta etapa, é necessário fazer uma diferenciação entre o que entendemos por g*ame* e o que constitui um simulador. Para isso, recorremos, novamente, à conceituação de Fleury, Cordeiro & Sakuda (2014):

> Nas áreas de educação, saúde, defesa e formação profissional existem os Serious Games e os simuladores. Entretanto, a diferença entre o que é considerado uma simulação e um Serious Game é tênue, e por vezes é impossível fazer a distinção entre eles. Por exemplo, os simuladores permitem livre exploração do ambiente virtual, ao passo que os Serious Games têm objetivos específicos, havendo portanto, uma diferença na aplicação da mecânica do jogo. Um simulador de voo ou um ambiente simulado de cozinha usado como parte do treinamento de hospitalidade possibilita que estudantes explorem por si mesmos o ambiente, pratiquem suas habilidades em um local seguro, de modo a aprender com seus erros por meio de feedback e, eventualmente, dominar determinadas habilidades. Já os Serious Games estão focados em objetivos (ao invés da exploração aberta), havendo elementos como competição, recompensas e um enredo. (FLEURY, CORDEIRO & SAKUDA, 2014, p. 71)

Em nosso trabalho, a intenção é trabalhar com jogos, e não com simuladores, e dentro de um recorte bastante específico: o dos Jogos Educativos / Educacionais. Neste momento, não trataremos detalhadamente das questões sobre os *Serious Games* como um todo, nos restringiremos àquelas destinadas especificamente aos jogos educativos para uso em sala de aula. Entre as possibilidades que se elencam dentre os games que apresentam esta tipologia, apenas uma nos interessa: a dos Games Didáticos[14], conceito que delimitamos a seguir.

1.3. O Game Didático

A princípio, o próprio nome "Game Didático" pode nos levar a crer que se trate de qualquer jogo com uma finalidade educativa – e uma vez que todo jogo ou game nos induz a processos de aprendizagem ou de aquisição de informações por meio da simulação de

[13] O *Advergame* é um "jogo que possui distribuição gratuita, geralmente no formato online, que tem finalidades publicitárias, em relação a produto, ideia, marca ou conceito. O advergame não vende diretamente, mas divulga, com o jogo, a sua proposta" (FLEURY, SAKUDA & CORDEIRO, 2014, p. 93)

[14] Ver Glossário. Definição completa.

atividades e da ludicidade. Se avaliarmos por este viés generalista, então, todo jogo seria didático. Também, é possível afirmar que todo game entretém. Logo, se todo jogo tem a finalidade propiciar sempre o entretenimento – o que diferencia os jogos dos simuladores[15], como os de voo ou para fins médicos? E a partir daí, como definir o conceito de game didático com precisão, de modo a cumprir o objetivo central desta pesquisa?

Entendemos que estabelecer uma definição do que estendemos como Game Didático tem a ver, em especial, com as suas características. Uma das primeiras contribuições que esta pesquisa poderá dar, está justamente na apresentação de uma proposta de conceituação atualizada de Game Didático. A primeira forma possível de conceituação é delimitar primeiramente a tipologia dos games pela intenção de uso com que são criados; em segundo lugar, pela presença de características e configurações autenticamente pedagógicas; em terceiro lugar, pela presença em suas estruturas ou interfaces narrativas, de uma metodologia de aplicação que observe o formato, o conteúdo e a finalidade de ensino-aprendizagem de uma atividade pedagógica escolar; e, por fim, em quarto e último lugar, que apresente uma estrutura complementar que permita avaliar o rendimento didático, tantos dos objetivos de quem ensina, quanto o cumprimento satisfatório das metas estabelecidas para quem aprende.

O que chamamos de Game Didático deve ser, em primeira instância, delimitado precisamente como tal, desde a ideia e os primeiros rascunhos: se a intenção é que ele seja utilizado em sala de aula, um jogo deve ser pensado com suficiência para tanto. Ou seja, o Game Didático deve ser delineado como tal, desde o seu esboço inicial. A partir desse momento, algumas questões importantes devem ser pré-estabelecidas de forma coerente com as finalidades didático-pedagógicas:

- Qual o contexto (lição de casa, atividade principal, atividade complementar, trabalho multidisciplinar, etc.) em que o game pode ser aplicado?
- Ele está sendo pensado como uma atividade para ser acompanhada pelo professor, ou pode ser extraclasse ou lição de casa?
- Quais as restrições estruturais e tecnológicas que esse game vai ter?
- Quais plataformas de acesso ele vai utilizar?
- Tais plataformas dependerão de conexão com a internet?

[15] Simuladores foram anteriormente citados neste mesmo capítulo, como uma categoria de jogos sérios / Serious Games que, em geral, prioriza o treinamento e a simulação para os fins de aprendizado, em detrimento do entretenimento.

- Ele foi pensado para uma determinada faixa etária ou para um determinado conteúdo escolar? Como o ensino fundamental, médio? Primeiro, segundo ou terceiro ano do ciclo?

Estas são apenas algumas das questões que acabam se apresentando no momento em que os desenvolvedores trabalham com o *Game Concept* (conceito do game[16]), e acabam indicando a finalidade do jogo a ser produzido.

Essas intenções, presentes desde o *game concept* vão se traduzir nas configurações e características específicas do processo pedagógico previsto pelas legislações nacionais que regem os sistemas educacionais brasileiros. Isso significa, que os desenvolvedores vão levar em consideração os parâmetros oficiais e questões de ordem pedagógica, tais como:

- Para qual etapa do Ensino escolar o jogo está sendo pensado? E dentro desta etapa, para qual série e disciplina específica?[17]
  - Ensino Infantil
  - Ensino Fundamental (Ciclos I e II)
  - Ensino Médio
  - Ensino Técnico e / ou Profissionalizante
  - Ensino Superior
- Qual a grande área em que esse game pode ser utilizado e em que está contextualizado?
  - Linguagens, Artes e Comunicação
  - Ciências da Natureza e Saúde
  - Ciências Humanas e Ciências Sociais
  - Ciências Exatas e da Terra
  - Educação Física e Esportes
- Quais capacidades e habilidades esse game pretende desenvolver?
  - Um jogo voltado à grande área das Linguagens pode visar, por exemplo, desenvolver a capacidade de leitura e interpretação de textos.

[16] Ver Apêndice 2, sobre o GDD para uma melhor definição técnica do Game Concept.

[17] As disposições deste item são feitas pensando na estrutura escolar brasileira, definida pela LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (cujo link encontra-se no Anexo 2 desta dissertação) e pelos Parâmetros Nacionais Curriculares e pela Base Nacional Comum Curricular (também dispostos no Anexo 2). De forma abrangente, esta pesquisa está sendo pensada para o contexto educacional brasileiro, mas muitos desses parâmetros podem ser adaptados ao contexto educacional de outras realidades nacionais e outros países. Não é a intenção desta pesquisa detalhar e fornecer esta ou aquela interpretação do funcionamento e da estrutura do contexto educacional brasileiro, mas sim, fornecer o ferramental ao desenvolvedor de jogos, seja ele um profissional de educação ou não, que deseje trabalhar com aquilo que aqui dispomos como Game Didático.

    - Um jogo voltado à grande área das Ciências da Terra pode visar, por exemplo, desenvolver a consciência ecológica e conceitos de sustentabilidade, consumo consciente, etc.
    - Um jogo voltado à grande área de Ciências Humanas pode visar, por exemplo, desenvolver a capacidade de interpretar consequências históricas, ou mesmo, refletir sobre conceitos abstratos do convívio social e político, cidadania, etc.
- Como ele se insere no contexto de sala de aula / no ambiente escolar?
    - O jogo é pensado para ser usado em sala de aula padrão
    - O jogo é pensado para *tablet* e / ou celular e pode ser usado em sala de aula padrão
    - O jogo é pensado para sala de informática ou sala temática
    - O jogo é pensado como atividade complementar e pode ou não ser usado em sala de aula
    - O jogo pode ser usado de várias das formas acima apresentadas, e ainda outras, não dispostas aqui.

Uma vez que as características pedagógicas elementares do game estejam dispostas, é necessário pensar na linha pedagógica que norteou sua criação, e numa metodologia de aplicação, além da forma com que ele é apresentado aos professores e na aplicação. Ou seja, é necessário pensar para que tipo de métodos de e sistemas de ensino o jogo vai funcionar.

- Com qual ou quais linhas pedagógicas o jogo se identifica?[18]
    - Linha Freiriana
    - Linha Construtivista
    - Linhas Comportamentalista
    - Linha Montessoriana
    - Linha Tradicional
    - Linha Waldorf
    - Linha Freinetiana
    - Linha de Tendência Democrática
    - Outras Linhas
- Como ele á apresentado aos professores?

[18] Não é a intenção desta pesquisa definir e explicitar as diferenças entre cada uma dessas linhas. Nós as citamos, neste item, a título de exemplo, de forma a demonstrar de que tipo de conteúdo estamos tratando aqui, de modo a que não restem dúvidas. Para aqueles desenvolvedores e designers de jogos / games a quem estes termos possam ser desconhecidos, há, nos anexos, algumas indicações de bibliografia pertinente, de modo a elucidar os termos, orientar leituras e introduzir o profissional neste campo da ciência e da pedagogia. Para tanto, veja o Anexo 2.

    - De forma intuitiva: na medida em que o professor joga – e passa pelos mesmos desafios que os alunos, ele entende o jogo (não há manual ou material direcionado ao professor)
    - De forma objetiva, com uso de manual ou guia do docente: o professor recebe um manual a parte com todas as características essenciais do jogo e de seus materiais complementares.
    - De forma objetiva, com uma versão especial "tutorial" feita para que o docente jogue e, ao mesmo tempo, receba as instruções de aplicação do jogo e de seus materiais complementares.
    - De outras formas.
- Como ele pode ser introduzido e utilizado com os alunos?
    - O aluno só tem acesso por meio da escola.
    - O aluno tem acesso por meio de portais educacionais ou sites específicos.
    - O aluno pode adquirir por lojas digitais ou físicas.
    - O aluno recebe como um complemento didático em um livro.
- Qual a metodologia de aplicação pensada para o jogo?
    - Como tarefa de sala de aula, em grupo.
    - Como tarefa de sala de aula, individual.
    - Como tarefa extraclasse, em grupo.
    - Como tarefa extraclasse, individual.
    - Como trabalho complementar.
    - Outros.

Além disso, é necessário pensar que, no contexto escolar duas questões são essenciais: o desenvolvimento da atividade (complementos didáticos e exercícios) e a avaliação. O Game Didático deve ser capaz de oferecer desdobramentos nesse sentido. Portanto, ele deve ser pensado para responder às seguintes perguntas:

- Que tipo de atividade complementar digital ou analógica o game oferece em seu conjunto?
    - Exercícios para impressão.
    - Quizz / Questionário online / off-line para ser respondido após o jogo.
    - Outros.
- Que tipo de atividade avaliativa digital ou analógica o game oferece em seu conjunto?

- Questões de prova para serem inseridas numa prova impressa padrão.
- Avaliação digital online / off-line.
- Outros.

Dispostos todos esses parâmetros, teremos um game que foi pensado para o contexto escolar desde a sua concepção e portanto, terá um caráter pedagógico e didático inerente a sua natureza lúdica, conservando no processo de seu desenvolvimento, parâmetros e características que efetivamente podem ser compreendidos pelos profissionais e instituições de educação.

★★★★★★★

Para apresentarmos o conceito de game didático com mais precisão, foi necessário estabelecer todos os parâmetros sobre o que consideramos jogo, game, jogo digital, videogame, e sobre as suas classificações, a categoria dos *serious games*, e, mais especificamente a dos jogos educativos. A finalidade nuclear foi dissertar sobre os jogos como instrumentos didático-pedagógicos atualizados, para ensino-aprendizagem regular de literatura brasileira.

O próximo capítulo trata especificamente das questões do uso de jogos na educação e da contribuição que os games podem significar em tal contexto, tomando em consideração três perspectivas – a dos alunos, que hoje mais do que nunca possuem um fortíssimo vínculo com os dispositivos digitais, mas estão distantes, senão privados dela, no contexto escolar; dos professores e instituições, que necessitam de meios com quais dialogar com esses alunos que demandam novas ferramentas de ensino aprendizagem; e da produção de materiais didáticos, para suprir a necessidade de professores e instituições.

CAPÍTULO 2 – O GAME NO CONTEXTO EDUCACIONAL BRASILEIRO

Neste capítulo discutiremos a utilização dos games para a educação escolar, um recurso de entretenimento com presença constante na vida cotidiana das diversas gerações de estudantes criadas ou nascidas desde a popularização da internet e de seus dispositivos informáticos, jovens e adolescentes que identificamos neste estudo como Nativos Digitais[19]. Assim, na primeira etapa deste capítulo detalharemos este conceito, e também as particularidades culturais destes jovens e adolescentes, que já crescem com domínio espontâneo dos recursos de informática devido a sua exposição recorrente aos novos meios, e, especificamente, fazem uso rotineiro dos games, como recursos de entretenimento individual e de interação interpessoal.

Nosso objetivo é fundamentar o uso regular dos jogos digitais no contexto educacional brasileiro, como recurso didático-pedagógico contemporâneo para atualizar os instrumentos de ensino-aprendizagem de literatura brasileira. Portanto, também é necessário e importante destacar que, entre os diversos problemas praticamente crônicos apresentados pelos sistemas, projetos e políticas de educação no Brasil, ainda há a obsolescência dos recursos didático-pedagógicos, que em boa parte, foi decorrente da disseminação cotidiana das mediações entre todas as camadas sociais desde o início do século passado, que torna as atividades de ensino-aprendizagem cada vez mais desinteressante, tanto para as gerações de migrantes digitais[20], quanto e muito mais para os Nativos Digitais. Por isso apontamos que não é a intenção deste trabalho discutir alguma solução para as crises dos sistemas educacionais brasileiro, mas, a partir da observação de certas características de tal sistema, interpretar a situação dos nativos digitais em sala de aula, espaço social onde os games podem constituir-se como uma, dentre muitas, opções de ferramenta didático-pedagógica mais compatíveis com os conhecimentos e hábitos cultuais destes jovens, que já nascem integrados ao uso de recursos e linguagens digitais.

[19] Isto é, crianças e adolescentes que nasceram num ambiente social e familiar em que tiveram ainda nos anos mais tenros de seu desenvolvimento socioeducativo acesso às tecnologias e mídias digitais e, por consequência, possuem maior facilidade quanto ao seu manuseio, além de uma grande integração e adaptabilidade às ferramentas, processos e recursos da internet e das tecnologias da informação e da comunicação

[20] Indivíduos que tiveram uma educação prioritariamente analógica – e tiveram contato com as tecnologias da informação e mídias digitais tardiamente, ou seja, suas capacidades e habilidades cognitivas tiveram de "migrar" e se adaptar ao digital, a partir do analógico. Detalharemos mais este conceito ao longo deste capítulo.

Por fim, traçamos uma análise breve de como os games chegam à sala de aula, para entender como o professor se encaixa neste processo – tanto aquele docente que deseja utilizar os jogos digitais, quanto os educadores que recebem jogos da instituição, que os empregam como recurso didático pretensamente "modernizador" das práticas de ensino-aprendizagem, mas que não verdade, servem mais como eficientes instrumentos de marketing educacional.

2.1. Educação e alunos Nativos Digitais no Brasil

É do nosso entendimento, no âmbito desta pesquisa, que os jogos, de maneira geral, podem contribuir com o processo de ensino-aprendizagem, dialogando com os alunos em uma nova abordagem de conteúdos e linguagens didáticas que complementam as tecnologias utilizadas pelas instituições de ensino. Os formatos audiovisuais, inclusive os games, conseguem aprimorar e exercitar a habilidade mental e a imaginação. Além disso, a atividade lúdica agrada, entretém, faz com que o aluno mantenha o seu foco nas aulas, se empolgue e direcione com maior eficiência a informação, estimulando e trabalhando uma série de competências, sem ser tão maçante como as aulas tradicionais.

2.1.1. Nativos digitais no contexto educacional brasileiro

Ao falarmos do embate travado entre esta escola de processos obsoletos e arcaicos, voltada ao tecnicismo e à preparação ao modelo capitalista de trabalho massificado e repetitivo, com os alunos de hoje, integrados à tecnologia e aos seus saberes, percebemos que a geração de alunos que hoje ocupa os bancos escolares se contrapõe a este sistema, até mais que seus predecessores. Afinal, as crianças e adolescentes enfrentam seríssimos problemas de aprendizagem, ao ser forçada a se adequar ao sistema educacional analógico e anacrônico.

Trata-se de uma geração que já nasce técnica e culturalmente inserida nos diversos usos dos dispositivos e das linguagens digitais. Neste sentido, Prensky (2001) aponta: "*Our students have changed radically. Today's students are no longer the people our educational system was designed to teach*"[21]. Sem dúvidas, essas novas gerações definidas pelo autor, e conhecidas como as gerações dos Nativos digitais, dada a familiaridade e intenso uso cotidiano que eles fazem das tecnologias digitais de comunicação e de entretenimento, precisam de meios de aprendizado mais adequados a sua realidade. Não necessariamente novos meios, mas que

[21] Tradução Livre, autoria própria: "Os alunos de hoje não são mais as pessoas para quem o nosso sistema educacional foi pensado para ensinar. "

sejam pensados para dialogar com as necessidades e propósitos que os nativos digitais exprimem:

> (…) today's students think and process information fundamentally differently from their predecessors. These differences go far further and deeper than most educators suspect or realize. "Different kinds of experiences lead to different brain structures", says Dr. Bruce D. Perry, of Baylor College of Medicine. As we shall see in the next installment, it is very likely that our students' brains have physically changed – and are different from ours – as a result of how they grew up. But whether or not this is literally true, we can say with certainty that their thinking patterns have changed. (PRENSKY, 2001, p. 13)[22]

É com estes alunos que as instituições escolares e os professores, de forma geral, têm grande dificuldade para dialogar efetivamente. Crianças e jovens nativos digitais vivenciam tecnologias, repertórios e linguagens que as escolas não dominam e, quiçá, compreendem (especialmente aqueles dos games e da interação por redes sociais, por exemplo), ou que, ainda, hesitam em adotar, permanecendo arraigados à utilização de instrumentos didático-pedagógicos e métodos de ensino tradicionais, conforme anteriormente disposto, o que está muito distante da realidade dos nativos digitais.

> As crianças e os adolescentes de hoje fazem parte da primeira geração imersa quase que totalmente na tecnologia. Os chamados "nativos digitais" gastam boa parte do seu dia trocando mensagens on-line, navegando na internet, fazendo download de músicas, trocando e-mails, vendo TV; fazem tudo isso simultaneamente. E como se dá o processo de aprendizagem desses nativos digitais no cenário onde as pesquisas escolares estão ao alcance do mouse? (LEMOS, 2009, p. 39)

Esses alunos já crescem incluídos digitalmente e manejam com perfeita familiaridade toda a diversidade de aplicativos embutidos em diversos dispositivos e plataformas binárias. São pessoas habituadas desde a primeira infância ao sincretismo tecnológico, à babel de linguagens expressivas e aos aplicativos utilitários presentes nas redes de informação e na internet como um todo. As novas gerações manejam com naturalidade os programas e os dispositivos de produção e de compartilhamento de mensagens escritas, sonoras e audiovisuais, e também aprendem rapidamente a interpretar e criar novas mesclas expressivas portadoras de vários nexos e sentidos comunicativos e informativos, num fluxo contínuo e incontido.

---

[22] Tradução Livre, autoria própria: "(...) os alunos de hoje pensam e processa a informação de forma fundamentalmente diferente que seus predecessores. Essas diferenças vão muito mais além e são mais profundas que a maioria dos educadores suspeita ou é capaz de perceber. "Diferentes formas de experiência levam a diferentes estruturas cerebrais", diz o Dr. Bruce D. Perry, da Faculdade Baylor de Medicina. Como poderemos notar na próxima seção, é muito provável que os cérebros de nossos estudantes tenham se modificado fisicamente e sejam diferentes dos nossos, como um resultado de como eles cresceram. Mas seja isso literalmente verdade, ou não, nós podemos dizer com certeza que os padrões de pensamento deles se modificaram. "

Sem dúvidas, essas novas gerações, definidas por Prensky (2001), e conhecidas como as gerações dos Nativos Digitais, dada a sua familiaridade e intenso uso cotidiano das tecnologias digitais de comunicação e de entretenimento, precisam de meios de aprendizado mais adequados a sua realidade. Não necessariamente novos meios, mas que sejam pensados para dialogar com as necessidades e propósitos que eles exprimem – e da mesma forma, é necessário que os docentes sejam capazes de adaptar, não só suas ferramentas, mas a si mesmos, modificando seus repertórios de informação e conteúdo e melhorando suas habilidades, pois a forma como processam e entendem o conteúdo se manifesta de forma diferenciada daquilo que a escola tradicional comumente oferece em suas aplicações pedagógicas.

Mattar (2010) dispõe sobre isso: "Nossos alunos (...) são hoje falantes nativos da linguagem digital dos computadores, videogames e Internet". Novos caminhos, em termos de teoria de aprendizagem, se fazem necessários para que a escola e seus representantes deem conta de, ao menos, serem capazes de orientar seus alunos e efetivamente conseguir motivar o aprendizado e a apreensão dos conteúdos escolares. Nesse sentido, o pensamento linear da escola tradicional não está em sintonia com o pensamento hipertextual e transmidiático dos nativos digitais.

A informação dos meios de comunicação eletrônicos analógicos e digitais é fragmentada e majoritariamente voltada para o entretenimento: o ritmo narrativo acelerado, que mescla imagens com muito movimento e cores, trilhas músicas e a reprodução de amplificada de sons e ruídos ambientais tem efeito imersivo quase narcotizante, cuja finalidade é mais a reação nervosa, emocional, do que racional do público. Por essa razão "novas abordagens pedagógicas são necessárias para dar conta das práticas de ensino e aprendizagem em um cenário de ambientes virtuais e redes" (MATTAR, 2013, p. 21).

Enquanto crianças e jovens nativos digitais vivenciam tecnologias, repertórios e linguagens que as escolas e os educadores não compreendem, ou ainda, que hesitam em adotar, ao mesmo tempo em que os sistemas escolares utilizam instrumentos didático-pedagógicos e métodos de ensino obsoletos, que estão muitos distantes da realidade do nativo digital, os alunos já crescem imersos e manejam com perfeita familiaridade todo o sincretismo tecnológico e os tipos de dispositivos para produção e compartilhamento de sentidos comunicativos e de informações, em todas as diversificadas redes disponíveis.

Ou seja, embora estejam plenamente integrados aos novos ecossistemas digitais, os alunos permanecem excluídos deles em ambiente escolar – nos quais as tentativas de uso são consideradas interferências nocivas ao ensino-aprendizado presencial, passíveis, até mesmo, de

repreensão, especialmente por dispositivos móveis, por onde têm, por exemplo, acesso aos chamados Jogos Sociais e aos Jogos Casuais.

2.2. Games na sala de aula: oportunidades e vantagens para docentes e instituições

Os games, de forma mais abrangente, já fazem parte do cotidiano dos alunos, e tentativas de sua integração à educação como instrumento de diálogo já vem sendo empreendidas nos últimos anos em diversos sistemas nacionais de ensino, contudo, de maneira muito incipiente e descompromissada por parte das instituições públicas e privadas.

Há uma variedade de benefícios e vantagens relacionados ao uso dos jogos digitais em sala de aula – e mesmo uma simples comparação com jogos não educativos pode demonstrar esse potencial, uma vez que eles comprovadamente auxiliam no desenvolvimento do raciocínio lógico e na solução de problemas, oferecem interatividade e construção de conceitos e narrativas, estimulam a criatividade (criando interações emergentes que desenvolvem outras tantas habilidades e capacidades do indivíduo), entre outros potenciais atributos didático-pedagógicos.

Os games didáticos, por sua vez, podem oferecer os mesmos benefícios lúdicos que os games de entretenimento, contudo, podem ser didaticamente direcionados para formas específicas de desenvolvimento e transmissão de conteúdos pontuais ou personalizados, estimulando assim, a assimilação pelos alunos em sala de aula, de maneira progressiva, mais lógica. Assim, facilita o estudo e cria dinâmicas de inter e multidisciplinaridade em uma única ferramenta educacional, enquanto propicia a internalização de conceitos e de práticas de aprendizagem implícitas no desenvolvimento da narrativa do jogo educativo.

> Enquanto na sala de aula um aluno pode ficar para trás ao não compreender completamente um conceito enquanto sua sala parte para conceitos mais complexos, em um jogo o aluno precisa compreender necessariamente um conceito antes de avançar para a próxima fase. O aluno pode ainda repetir uma mesma etapa até aprender o que lhe é apresentado. Além disso, jogos dão aos alunos um controle maior sobre seu próprio aprendizado. Tal sentimento é importante na autoestima dos alunos, potencializando seu entusiasmo e engajamento. Outra vantagem é que os JDEs[23] podem abordar mais de um tema inserindo os alunos, de maneira descontraída, em temáticas importantes à sua formação como cidadãos. Jogos Digitais permitem, também, que se rompam preconceitos com matérias como, por exemplo, matemática, inserindo-as em contextos cotidianos. (FLEURY, CORDEIRO & SAKUDA, 2014, p. 74)

[23] Jogos Digitais Educacionais.

Infelizmente, são poucas as ferramentas e linguagens de tecnologia que efetivamente dialogam com os alunos nativos digitais: são raros os jogos que chegam às salas de aula, na maioria cumprem apenas rotinas experimentais (estão em fase de estudo, análise, *playtest* ou implementação) e poucos se tornam efetivamente produtos educativos – quando muito, passam a integrar plataformas de grandes sistemas de ensino, que massivamente os fornecem como partes de "pacotes" de materiais didáticos, sem formação didática ou iniciativas de atualização profissional que efetivamente capacitem o professor para sua utilização e mantenha uma atualização didático-pedagógica contínua. Não há nos sistemas escolares, qualquer direcionamento para o uso contínuo dos jogos ou de outros recursos audiovisuais como instrumentos didático-pedagógicos efetivamente integrados aos diversos campos de conhecimento, inclusive, com foco na interdisciplinaridade e nas diversas rotinas e finalidades de ensino-aprendizagem.

Contudo, entendemos que tanto pela prática docente[24] que antecedeu esta pesquisa, quanto pelos levantamentos bibliográficos e documentais realizados a fim de fundamentar essas questões, que a considerável subutilização dos jogos digitais na educação escolar nacional se dá, especialmente, por conta de obstáculos calcados nas visões pedagógicas tradicionais utilizadas pelas instituições (que já discutimos em 2.1.1, *A obsolescência do sistema educacional tradicional brasileiro*) e no pouco acesso e capacitação que os professores têm, para pesquisar nos repositórios que oferecem esses jogos didáticos ou de entretenimento, entre outros fatores.

Não obstantes estes fatores, não temos uma situação tecnológica padronizada nas escolas do território nacional no que se refere a acesso à Internet, salas de informática e salas de dispositivos informáticos, como computadores à disposição dos alunos e dos professores, ou regras e métodos para os alunos utilizarem em sala de aula, recursos individuais como *tablets, netbooks e smartphones*. Isso dificulta não só a intenção dos professores, de adotar os games como recursos didáticos em sala de aula, como também as tarefas dos desenvolvedores de jogos, que sempre precisam pensar em produtos para as estruturas tecnológicas escolares bastante defasadas, que reduziriam a abrangência dos games (um game que necessite de máquinas de alto desempenho para "rodar", dificilmente será adotado por sistemas educativos que só dispõe de laboratórios de informática com *hardwares* ultrapassados). Para que um game didático seja utilizado como instrumento regular de ensino-aprendizagem, será sempre preciso que o professor analise a infraestrutura de informática disponível em sala de aula.

[24] A mestranda foi professora de Linguagens por 12 anos, dentre os quais utilizou ferramentas de Jogos Convencionais e Digitais em sala de aula, para o ensino e o incentivo à leitura.

Assim, ao tratarmos do novo contexto midiático que permeia as necessidades e tecnologias didáticas no contexto educacional contemporâneo, se faz necessário analisar os sistemas escolares, os seus profissionais e a real capacidade deles de orientar e tutorar os alunos para conseguir efetivamente motivar o aprendizado, quando se trata da utilização de games durante o processo pedagógico. Sempre será preciso assegurar a disponibilidade de recursos ou suportes adequados para a apreensão satisfatória dos conteúdos dispostos pelos sistemas educacionais. Por isso, a discussão deve ir além da mera condição natural dos alunos enquanto nativos digitais, mas é essencial abordar a condição profissional dos professores, para trabalhar satisfatoriamente com essas tecnologias e avaliar os aparatos de ensino-aprendizagem disponíveis nas instituições escolares.

2.2.1. Onde o professor consegue games? – Um panorama da realidade brasileira

Tratando especificamente dos games para a educação, a fim de conhecermos o que está atualmente disponível aos educadores que queiram utilizar estes instrumentos didático-pedagógicos em sala de aula, empreendemos um breve levantamento, que se deu em duas frentes: acerca daquilo que está disponível nas estruturas públicas (MEC, Secretarias Estaduais de Educação, etc.) e iniciativas particulares, como portais de internet com larga divulgação e acesso, que na prática, são sites para divulgação comercial de jogos educativos para os sistemas escolares, para os educadores e também para atrair a atenção de estudantes.

Pensando no professor padrão[25], especialmente das áreas de Linguagens e Ciências Sociais[26] – que comumente não possuem vastos e atualizados conhecimentos acerca da utilização de buscas mais complexas, que não sabem como procurar jogos e ferramentas além dos motores de buscas e que não possuem tanto contato com este universo – traçamos um plano metodológico essencial, tomando as formas mais superficiais de utilização das tecnologias de busca, e de acesso aos sites pertinentes à educação, quer de caráter público ou privado. Ou seja, caso um profissional de educação desejasse instituir por conta própria a utilização dos jogos digitais em suas atividades docentes, essas buscas apresentam o que ele encontraria em primeira

[25] Utilizamos este termo para nos referir ao profissional que tem domínio mediano / suficiente do uso de um computador pessoal ou laptop / notebook, acesso à internet para e-mails, redes sociais e mecanismos de buscas. Ou seja, o profissional que é capaz de estabelecer uma ou duas palavras chaves para fazer uma busca, baixar um arquivo e instalar para teste.

[26] Tomamos estas grandes áreas como parâmetro por que é onde se insere a Literatura, disciplina para a qual o jogo digital almejado nesta pesquisa está sendo pensado.

instância e sem qualquer ajuda especializada, ou a busca avançada por meio de ferramentas complexas.

Começando pelos dispositivos públicos, na primeira etapa do levantamento, acessamos o portal do MEC – Ministério da Educação[27]. Logo no início do aceso, ele pede para que você escolha qual o acesso que deseja, dentre as opções disponíveis:

Figura 1 - Página de escolha de Acesso - Portal MEC. Acesso em 29/01/2016.

Fonte: Screenshot obtido em visita ao website.

Optamos, obviamente, pelo acesso ao Portal do Ministério da Educação, visto que nosso objetivo é o de buscar e, talvez, encontrar conteúdos pertinentes à educação escolar básica e preferencialmente pública (ensino fundamental, ensino médio e educação infantil).

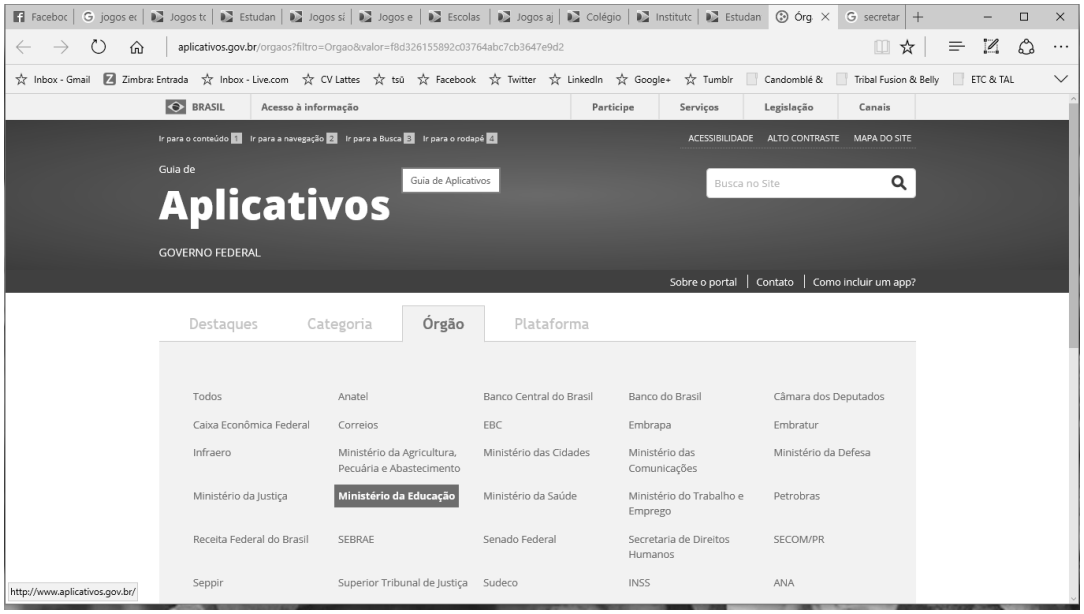
[27] Acessível em: http://portal.mec.gov.br/

Figura 2 - Link de Aplicativos no portal do MEC. Acesso em 29/01/2016.

Fonte: Screenshot obtido em visita ao website.

Na página inicial pudemos constatar que não há menção aos jogos digitais, ou a qualquer tecnologia de caráter lúdico acessível ao educador ou à escola, o mais próximo disso é o link de aplicativos disponível no final da barra lateral esquerda. Ao acessar, contudo, descobrimos que não se trata de uma seção de aplicativos para educação, mas de uma seção de aplicativos de todos os ministérios e secretarias do governo federal, o que inclusive induz ao erro o profissional que busca tais ferramentas.

Figura 3 - Acesso ao Portal de Aplicativos. Acesso em 29/01/2016.



Fonte: Screenshot obtido em visita ao website.

Ao utilizar a ferramenta de busca do portal inserindo as expressões Jogos Educativos / Games / Games Educativos, não encontramos disponível ao educador qualquer tipo de ferramenta – apenas notícias, que misturam jogos digitais com analógicos e jogos esportivos. Torna-se cansativo ler o Portal de Aplicativos, são muitos resultados misturados e desorganizados – dos primeiros 20 resultados que aparecem na primeira página da busca (dentre as 22 com notícias disponíveis e indexadas sobre o tema), apenas 4 falavam especificamente sobre Jogos Digitais na Educação – um artigo na área de Matemática[28] (*Jogos e objetos tecnológicos dão reforço ao aprendizado*, de 15 de outubro de 2013); um na área de Educação Básica[29] (*Colégio Pedro II inova aulas de geografia com uso de videogame*, de 14 de julho de 2015); um da área de Educação Superior[30] (*Instituto oferece pela primeira vez o curso de jogos digitais*, de 19 de setembro de 2014); e, por fim, um da área de Educação Profissional[31] (*Estudante cria jogo sobre o combate ao mosquito da dengue*, de 29 de dezembro de 2015).

Isto é, o MEC não oferece sequer notícias pertinentes ou um sistema de busca que dê acesso ao conteúdo especializado do setor. Mesmo quando a busca se dá com a expressão específica "jogos digitais", as mesmas notícias aparecem intercaladas com outras que falam sobre cursos de informática e sobre programas como SISU – Sistema de Seleção Unificada do Governo Federal, e com notícias sobre jogos esportivos, analógicos, como os de tabuleiro, entre outras modalidades. Ou seja, nenhum tipo de iniciativa que apresente efetivamente – senão por notícias acerca de iniciativas pontuais – o universo dos jogos digitais ao educador.

Quando acessamos os dispositivos e *websites* das Secretarias de Educação de âmbito Estadual (considerando os 26 estados da federação e Distrito Federal), a situação é ainda pior – nem sequer menções em notícias conseguimos encontrar. Essas ferramentas mostram-se configuradas para servir apenas à comunicação institucional com professores e profissionais de educação em geral, para fazer oferta de treinamentos institucionais e à prestação de contas do poder público.

Por fim, procuramos as iniciativas de cunho privado, aquelas oferecidas aos professores por websites não gerenciados ou com qualquer vínculo aparente com o poder público. Nosso levantamento foi realizado por meio de mecanismos padrões para busca na

---

[28] Acessível em: http://portal.mec.gov.br/busca-geral/209-noticias/564834057/19154-jogos-e-objetos-tecnologicos-dao-reforco-ao-aprendizado, Acesso em 29/01/2016.

[29] Acessível em: http://portal.mec.gov.br/busca-geral/211-noticias/218175739/21471-colegio-pedro-ii-inova-aulas-de-geografia-com-uso-de-videogame, Acesso em 29/01/2016.

[30] Acessível em: http://portal.mec.gov.br/busca-geral/212-noticias/educacao-superior-1690610854/20804-instituto-oferece-pela-primeira-vez-o-curso-de-jogos-digitais, Acesso em 29/01/2016.

[31] Acessível em: http://portal.mec.gov.br/busca-geral/209-noticias/564834057/33041-estudante-cria-jogo-sobre-o-combate-ao-mosquito-da-dengue, Acesso em 29/01/2016.

internet, e considerando-o informal, apenas para fins ilustrativos elegemos, dentre todas as opções disponíveis, trabalhar com os 3 (três) mecanismos / motores de buscas (*search engines*) mais populares[32]:

- Google - http://www.google.com
- Bing - http://www.bing.com
- Yahoo! - https://br.yahoo.com

O método nesta etapa consiste do seguinte processo: ao digitarmos a expressão "jogos educativos", "games educativos", "games para sala de aula", e tomarmos em consideração os 3 (três) primeiros resultados (excluindo-se do levantamento os *links* patrocinados e os *links* repetidos entre os 3 mecanismos de buscas), acerca deles fizemos uma apresentação breve do site (conceito, modelo de negócio, em que mecanismos apareceu) e uma avaliação qualitativa dos jogos digitais disponíveis, numa estimativa aproximada. Os parâmetros adotados foram os seguintes: Tipo de Jogo; Conteúdo trabalhado; Aplicabilidade em Sala de Aula; Temas Transversais e integração com a Cultura Brasileira e Tipo de Plataforma, seguidos de uma Avaliação Geral da efetividade pedagógica. Como a esta pesquisa interessam os conteúdos relacionados às Linguagens (Português e Inglês) e Ciências Sociais (História e Geografia), acessamos os jogos pertinentes a estes conteúdos.

Com isto obtivemos os seguintes resultados:

Quadro 3 - Portais privados de Jogos Digitais Educativos.

Escola Games - http://www.escolagames.com.br/ Acesso Gratuito, Manutenção por meio de Propaganda. Atualização Mensal, Equipe própria, Jogos Nacionais e Internacionais Traduzidos.	Google, Bing, Yahoo!
De todos os sites, o mais acessado e divulgado. O Escola Games também é o melhor estruturado, oferecendo programas que podem ser, a princípio, utilizados na escola – e já vêm, inclusive, divididos por áreas (matemática, português, história, geografia, inglês, conhecimentos gerais e ciências). Os jogos são nivelados por dificuldade, de 1 a 3, sendo 1 o equivalente ao nível "fácil" e 3 o "difícil". *Contudo, numa análise mais profunda, para nossa surpresa, ao acessarmos cerca de 15 programas dispostos nas áreas de nosso interesse, descobrimos que não se tratam de jogos efetivamente, mas sim de animações de livros infantis. Não há interação além do "rolar" das páginas e da narração em voz. O jogador não pode fazer escolhas, não há ludicidade envolvida, não há objetivo, competição ou superação. São animações de livros infantis, tão somente. Não há distinção por série ou relação com conteúdo escolar apresentado no PND – Plano Nacional de Diretrizes Curriculares, ou pelas leis complementares da LDB – Lei de Diretrizes e Bases da*	

[32] Referências da matéria do E-How Brasil: http://www.ehow.com.br/cinco-maiores-mecanismos-busca-gratuitos-internet-lista_69285/. Para este levantamento, escolhemos apenas os três primeiros desta lista, pois são aqueles aos quais o brasileiro está mais habituado.

Educação Brasileira. Como estes não se caracterizam como jogos, efetivamente, embora sejam apresentados como tal, não pudemos realizar uma avaliação formal.	
Smart Kids - http://www.smartkids.com.br/jogos-educativos Acesso Gratuito, faz parte de um Grupo Corporativo que detém uma série de produtos voltados às crianças; mais manutenção por propaganda, Atualização Mensal, Equipe própria, Jogos Nacionais e Internacionais Traduzidos.	Google, Yahoo!
Não encontramos neste site jogos que fossem pertinentes ás áreas de Linguagens (Português e Inglês) e Ciências Sociais (História e Geografia). A maior parte dos jogos são relacionados às Ciências extas – Matemática e Física, ou são jogos de puro entretenimento – Como Trivias, Jogos da Memória temáticos (Carnaval, Páscoa, etc), Jogo de Vestir, entre outros. Os poucos que tangenciam conteúdos relacionados, são superficiais e não podem ser utilizados com adequação em sala de aula.	
Jogos Grátis p/ Crianças - http://www.jogosgratisparacriancas.com/ Acesso Gratuito, Manutenção por meio de Propaganda. Atualização Mensal, Equipe própria, Jogos Internacionais Traduzidos.	Google, Yahoo!
Também neste site não encontramos neste site jogos que fossem pertinentes ás áreas de Linguagens (Português e Inglês) e Ciências Sociais (História e Geografia). Os jogos são pensados para bebês e crianças em fase de pré-alfabetização. Os poucos que tangenciam conteúdos relacionados, são superficiais e não podem ser utilizados com adequação em sala de aula.	
Jogos Educativos 24 - http://jogoseducativos24.com.br/ Acesso Gratuito, Manutenção por meio de Propaganda. Atualização Mensal, Equipe própria, Jogos Nacionais e Internacionais Traduzidos.	Bing
Trata-se de um site português, com jogos internacionais traduzidos, em geral a partir do português de Portugal. Neste site, porém, encontramos jogos pertinentes ás áreas de Linguagens (Português e Inglês) e Ciências Sociais (História e Geografia). O conteúdo trabalhado variar bastante, há jogos pertinentes à disciplina de geografia – mas não são direcionados à realidade brasileira ou latino-americana: tratando-se de jogos traduzidos, falam sobre a realidade europeia. Podem ser aplicados em sala de aula, mas não possuem grande nível de engajamento ou de desenvolvimento entre os alunos. Assemelham-se ao conceito de simuladores, não trabalham Temas Transversais e integração com a Cultura Brasileira e são do tipo webgames – ou seja, para serem jogados, têm de estar acessíveis via Internet. Embora, de todas as iniciativas, esta esteja mais adequada, ainda está longe de ser ideal.	
Jogos 360 UOL - http://jogos360.uol.com.br/educativos/ Acesso Gratuito, Manutenção por meio de Propaganda, Atualização Mensal, Equipe própria, , Jogos Internacionais Traduzidos.	Bing
Não encontramos neste site jogos que fossem pertinentes ás áreas de Linguagens (Português e Inglês) e Ciências Sociais (História e Geografia). A maior parte dos jogos visam o puro entretenimento – Como Trivias, Jogos da Memória temáticos (Carnaval, Páscoa, etc), Jogo de Vestir, entre outros. Os poucos que tangenciam conteúdos relacionados, são superficiais e não podem ser utilizados com adequação em sala de aula.	

Fonte: Produção própria. Acessos realizados entre 25 e 29/01/2016.

Ficou claro, com esse breve levantamento realizado, que não há produtos satisfatórios, parametrizados e categorizados, com conteúdo adequado às normas educacionais, e que estejam disponíveis para as necessidades dos educadores, especialmente para a área de interesse deste estudo, a das Linguagens e Ciências Sociais, e mais especificamente, da Literatura.

De forma geral, no que diz respeito à pesquisa dos games para as áreas de Ciências Sociais e Linguagens, além da ausência de produtos disponíveis, um simples levantamento bibliográfico pode exigir um esforço hercúleo de um docente ou pesquisador, pois quase todos os estudos, artigos, dissertações e teses desenvolvidas no Brasil com foco nesta área do conhecimento e em sua aplicação lúdica digital, são direcionadas ao uso dos jogos digitais nas áreas de Ciências Exatas (especialmente matemática e física) e Ciências da Natureza (como biologia, e mais especificamente, ecologia e meio ambiente), restando pouco às Humanidades, Ciências Sociais e Linguagens. Tampouco, nesse quesito, os jogos existentes e disponíveis realmente desafiam ou ampliam o interesse pela leitura, ou se empenham em apresentar de forma viável, o real exercício da interpretação de texto e do discurso, em língua portuguesa ou outros idiomas.

E no que diz respeito à cultura brasileira, em toda a sua diversidade regional, e mesmo nas propostas de integração social, política e comercial com a América Latina, a maior parte dos jogos digitais disponíveis pincela as temáticas relacionadas a linguagem, história, sociedade, identidade e cultura continental, mas o fazem de maneira superficial e, muitas vezes, equivocada. Quase todos são produzidos sem uma parametrização delimitada e específica, reforçando preconceitos e abordando, de maneira rasa e superficial, temas delicados que exigem profundo preparo pedagógico e amplo conhecimento histórico e cultural.

2.2.2. A obsolescência do sistema educacional tradicional brasileiro

Enquanto a informação dos meios de comunicação eletrônicos analógicos e digitais é fragmentada e majoritariamente voltada para o entretenimento, a escola tradicional, e todo o sistema que existe no seu entorno perpetua um processo de ensino-aprendizagem calcado na obrigatoriedade da memorização, no conteúdo tecnicista voltado ao mercado de trabalho e nas rotinas maçantes das horas escolares que pouco saem do roteiro de um professor transmissor de conteúdo e dos alunos, entediados receptores, que pouco conseguem refletir sobre o que lhes é imposto.

> A primeira característica retrógrada conservada pela educação em geral foi o fato costumeiro de se forçar os alunos a estudar, e não fazer com que eles estudem devido ao interesse, à curiosidade, à sede de saber, à aplicabilidade do aprendido e ao entusiasmo que neles deveriam ser instilados. Os leitores que me desculpem, fiz um erro; eu deveria ter dito "que neles matamos", pois toda criança pequena é supercuriosa, quer aprender e saber tudo - apesar de ser um saber intuitivo, não-consciente e não-intelectual -, como por exemplo a capacidade de pular corda, agarrar uma bola no ar ou reconhecer animais e pessoas. (SETZER, 2014, p. 4)

De fato, forçar os alunos a práticas escolares mandatórias e maçantes apenas reitera o notável problema da falta de diálogo entre a escola, a sociedade (e suas reais necessidades) e os alunos, fenômeno que não é exclusividade das gerações que, hoje mais integradas à tecnologia que quaisquer outras antes delas, têm dificuldades em aprender e trabalhar o conteúdo escolar: os alunos de gerações anteriores, que cresceram e trabalharam sob as perspectivas do audiovisual analógico também viveram a falta de preparo dos docentes, aliada à ausência de infraestrutura tecnológica e de material didático que fosse adequado às disparidades socioeconômica e cultural, que se desenvolveu intensamente a partir das décadas de 1960 e 1970, com o ciclo definitivo de urbanização e industrialização brasileira, décadas nas quais também ocorreu a midiatização da população, com a intensa proliferação do rádio a pilhas, dos toca-discos e da televisão em rede.

Este sistema pedagógico tradicional continua a trabalhar os conteúdos de forma excludente, uma pedagogia ainda calcada na ideia liberal-burguesa de que pela constituição de uma sociedade democrática, o homem só é livre ao "vencer a barreira da ignorância", fazendo com que as outras formas de conhecimento (social, étnico, tradicional, tecnológico, etc) sejam desvalorizados e tratados como supérfluos ou digressivos, em favorecimento ao dito conhecimento erudito e cientificista.

> Dentro deste quadro, o papel da escola é o de transmitir os conhecimentos acumulados pela humanidade. A escola tem a intenção de conduzir o aluno até o contato com as grandes realizações da humanidade - aquisições plenamente elaboradas. Esta escola realça os modelos em todos os campos do saber. O professor é o responsável pela transmissão dos conteúdos, é o centro do processo educativo. Deve, portanto, ter domínio dos conteúdos fundamentais e ser bem preparado para a transmissão do acervo cultural. A experiência relevante que o aluno deve vivenciar é a de ter acesso democrático às informações, conhecimento e ideias, podendo, assim, conhecer o mundo físico e social. Enfatiza-se a disciplina intelectual, para o que se necessita de atenção, concentração, silêncio e esforço. A escola é o lugar por excelência onde se raciocina e o ambiente deve ser convenientemente austero para o aluno não se dispersar. (DONATO, 2006, p. 2)

Tais problemas afligem continuamente as redes públicas de ensino, e seguem agravados pela má formação dos professores e o paulatino sucateamento da educação e dos processos de avaliação e de ensino-aprendizagem. Mesmo nas instituições privadas de educação (salvo raras e caríssimas exceções), há uma ausência de cultura de uso das tecnologias educacionais efetivas e, quando da utilização, não se percebem ou se criam efeitos relevantes; raramente os trabalhos têm continuidade para que possam gerar resultados duradouros.

E se tratando das gerações contemporâneas, nesse contexto de obsolescência dos processos educacionais e pedagógicos, fica evidente que há um descompasso entre o formato

de ensino que os sistemas escolares preconizam e as maneiras como as novas gerações aprendem. Há defasagens tanto na forma, quanto nos conteúdos que são apresentados aos estudantes (por meio de livros didáticos e de atividades escritas repetitivas, que muitas vezes são repassadas sem um efetivo embasamento pedagógico), com uma estrutura pensada às massas e que despreza e suprime a diversidade e as necessidades pessoais.

> Como já mencionado, em geral os alunos ficam horas sentados nas suas carteiras, ouvindo o professor, que não se dirige a eles como seres globais, mas cabeças ambulantes. De vez em quando tomam nota das coisas ditas ou escritas no quadro. Isso leva a uma atitude extremamente passiva e conformista. Não se cultiva o impulso de participar, de fazer observações próprias e ter suas idéias. (SETZER, 2014, p. 8)

Além disso, ainda são utilizados materiais pensados para a educação capitalista moderna, cujo intento inicial ainda é a formação coletiva para o trabalho, mas calcando-se nas perspectivas de ambientes de trabalho em que se exigia disciplina, esforço e bom desempenho individual, como metas de bom aprendizado, mais do que criatividade, inovação e capacidade de trabalhar em equipe, como se preconiza no mercado de trabalho "flexível" de hoje em dia.

Trata-se de uma cultura educacional antiga que se contrapõe à mentalidade de grande parte dos estudantes (e quiçá de muitos professores mais jovens) oriundos das gerações que já nasceram integrados e com largo contato com as TICs, e que pertencem a uma realidade social que incentiva e até prioriza mais o consumo, o lazer e o entretenimento, do que uma cultura pragmática e técnica de formação para o trabalho, como outrora.

> Agora, não se percebe o marginalizado como o não informado (Pedagogia Tradicional), tampouco como o rejeitado, o não aceito (Escola Nova), contudo, marginalizado passa a ser sinônimo de incompetente, ineficiente, de improdutivo. Temos, como consequência, que as principais premissas desta Pedagogia passam a ser a eficiência, a racionalidade e a produtividade. O centro de ensino não é mais o professor, nem mais o aluno, mas as técnicas. (...) reorganiza-se o processo educativo no sentido de torná-lo objetivo e operacional. As escolas passam a burocratizar-se. Exige-se dos professores a operacionalização dos objetivos, como instrumento para medir comportamentos observáveis, válidos porque mensuráveis, porque controláveis. Dissemina-se o uso da instrução programada (auto ensino), das máquinas de ensinar, testes de múltipla-escola, do tele ensino e múltiplos recursos audiovisuais. (DONATO, 2006, p. 4)

Assim, os sistemas escolares utilizam instrumentos didático-pedagógicos e métodos de ensino obsoletos, que estão muitos distantes do sincretismo tecnológico e dos tantos tipos de dispositivos existentes para a produção, envio e compartilhamento de mensagens pessoais e midiáticas, ou de informações especializadas para muitas finalidades.

Não obstante, a maioria dos estabelecimentos de ensino ainda restringe o uso das diversificadas redes da internet, nas quais os alunos já crescem imersos e que manejam com

perfeita familiaridade. Ou seja, o aluno permanece desconectado nos ambientes escolares e as tentativas de uso são consideradas interferências nocivas ao ensino-aprendizado presencial, e passíveis, até mesmo, de repreensão – uma atitude que pode ser considerada quase um atentado às liberdades individuais daqueles que nasceram plenamente integrados aos novos ecossistemas digitais, mas que vem sendo metodicamente proposta, inclusive nas instâncias legislativas, que pregam a proibição, e não a integração.

No Estado de São Paulo, por exemplo, o banimento efetivou-se com a Lei Estadual 12.730 de 2007. Seu autor, o deputado Orlando Morando, do PSDB[33], em artigo de opinião publicado no portal de transparência da Assembleia Legislativa do Estado de São Paulo, faz suas considerações sobre o assunto:

> A sala de aula é um local de aprendizagem, onde o discente deve se esforçar ao máximo para extrair do professor os conhecimentos da matéria. Nesse contexto, o celular é um aparelho que só vem dificultar a relação ensino-aprendizagem, visto que atrapalha não só quem atende, mas todos os que estão ao seu redor. Um estudo divulgado no mês passado pela London School of Economics mostrou que alunos de escolas da Inglaterra que baniram os smartphones melhoraram em até 14% suas notas em exames de avaliação nacional. (...) Por que banir o uso do celular? Porque ter acesso fácil ao celular faz com o que aluno tenha mais chance de distração, o que pode levar a notas mais baixas; adolescentes ainda não têm maturidade para usar nos momentos apropriados; em ambientes liberados, é muito difícil para o professor monitorar a sala toda; a distração do smartphone é muito pior do que desenhar no caderno, por exemplo, porque o aluno entra em um 'universo paralelo'. (MORANDO, 2015, p. 01)

Sobre isso, a crítica das instituições de ensino recaiu mais sobre a perda da autonomia – em poderem decidir por seus regimentos ou não acerca de tal proibição – do que necessariamente pela proibição do acesso e do uso.

> A escola tem o dever de humanizar e educar cidadãos, posicionando-se por vezes no fio da navalha entre exercer a autoridade e ser autoritária. Não é imprescindível criar uma lei para disciplinar o uso desses aparelhos nas escolas, pois as determinações sobre essa questão podem constar do regimento interno e do projeto político-pedagógico. (GIL, 2008, p. 1)

Além da repreensão e da fiscalização sobre seu uso quando feito por meio dos dispositivos móveis, nas poucas oportunidades que os alunos podem ter de interagir com a tecnologia nos ambientes escolares eles se veem tolhidos e restringidos, quando não impedidos, muitas vezes, pela falta de infraestrutura das escolas (como ausência de acesso à internet e falta de hardware apropriado) e pela má formação dos docentes.

[33] Partido da Social Democracia Brasileira.

Isto é, a escola, enquanto instituição, e seus professores impõem às crianças e adolescentes uma rotina analógica em tempos digitais, esses mesmos alunos têm acesso e dominam tecnologias, repertórios e linguagens que as escolas e a maioria dos educadores não conseguem dominar ou sequer perceber potencial educativo, e dos quais, por consequência, não dispõe nas escolas e hesitam em adotar como instrumentos de ensino-aprendizagem.

Obviamente, não faltam críticas a este tipo de proibição. Privar os alunos de ter acesso à tecnologia por não entender seu potencial enquanto ferramenta de educação prejudica e corrompe ainda mais um sistema educacional deficitário e de práticas arcaicas e obsoletas como é o brasileiro. Mais que isso, exclui o potencial educativo do uso das tecnologias móveis que os alunos já conhecem do repertório que poderá ser utilizado em sala de aula.

> Ao invés de coibir o uso do celular, as escolas deveriam incorporá-lo como um recurso que já tem uma forte ligação com a rotina dos estudantes. Se bem aplicados e com um planejamento bem elaborado, eles podem contribuir fortemente para envolver os alunos em um processo de aprendizagem baseado em projetos, envolvendo atividades desafiadoras e que são conectadas ao cotidiano do aluno. As escolas devem estimular a criação de conteúdos e o desenvolvimento de projetos educacionais e pedagógicos que o transformem em uma poderosa ferramenta de ensino e aprendizagem. (ALLAN, 2013, p. 1)

Por fim, o Estado brasileiro tem feito investimentos insuficientes para dotar as escolas públicas de um aparato digital minimamente compatível com as demandas didáticas de professores e de alunos, e para agravar a falta de recursos tecnológicos, há a persistência do conservadorismo pedagógico, que em muitas escolas ainda considera o uso de dispositivos informáticos como interferência desnecessária, quando não, prejudicial, ao ensino-aprendizado presencial.

Os dispositivos móveis, por meio dos quais se têm acesso aos chamados jogos sociais e aos jogos casuais, continuam sendo objeto de permanentes desavenças conceituais e metodológicas entre os pesquisadores das diversas áreas da educação escolar, de reclamações disciplinares que mobilizam um embate ainda insolúvel, entre as direções escolares, os professores, os alunos e os seus pais.

Mas enquanto isso, estão longe de serem alcançados novos modelos de educação que realmente se adéquem aos alunos que hoje estão na escola.

2.3. O Game como material didático: velha roupagem, nova ferramenta

Consideradas as condições tanto dos docentes e suas limitações, já supramencionadas nesta dissertação, quando das instituições escolares e do próprio sistema educacional brasileiro, não é difícil perceber que não basta criar um game com objetivos claramente didático: é necessário apresentá-lo aos professores e aos sistemas escolares com uma roupagem que lhes seja conhecida, a mesma do material didático ou paradidático, e fazê-lo chegar às escolas pelas mesmas vias que chegam os materiais didáticos convencionais e com os mesmos formatos tradicionais, afim de que esses games estejam adequados ao sistema usual e com o qual grande parte dos professores e dos gestores das instituições já estão habituados.

2.3.1. O material didático na Educação Brasileira

Antes de falar necessariamente sobre o papel daquilo que denominamos Games Didáticos, é necessário entender alguns conceitos-chave sobre os materiais didáticos no Brasil, bem como entender que há processos e procedimentos diferentes quanto à adoção do material didático nas esferas públicas e privadas.

Tratando de conceitos-chave, em primeiro lugar, é necessário entender a diferença entre "material escolar" e "material didático". Segundo Lajolo (1996),

> A escola é um lugar especial. Também especial é o material escolar, que se pode definir como o conjunto de objetos envolvidos nas atividades-fim da escola. Tudo aquilo que ajuda a aprendizagem que cumpre à escola patrocinar—computadores, livros, cadernos, vídeo, canetas, mapas, lápis de cor, televisão, giz e lousa, entre outras coisas — é material escolar. (LAJOLO, 1996, p. 1)

Dentro dos materiais escolares destaca-se o Livro Didático, que segundo Mello (1999) e Loajolo (1996):

> É o livro de uso individual do aluno, em geral "indicado" ou "adotado" pelo professor. Dessa forma, e especialmente no Brasil, o mais comum é que todos os alunos de uma mesma turma ou classe usem um mesmo livro. Sua aquisição ou é feita individualmente pela família ou em maiores quantidades pela escola, pelo governo para todas as escolas do sistema, por um consórcio ou associação de escolas, etc. (MELLO, 1999, p.1)

> Didático, então, é o livro que vai ser utilizado em aulas e cursos, que provavelmente foi escrito, editado, vendido e comprado, tendo em vista essa utilização escolar e sistemática. Sua importância aumenta ainda mais em países como o Brasil, onde uma precaríssima situação educacional faz com que ele acabe determinando conteúdos e condicionando estratégias de ensino, marcando, pois, de forma decisiva, o que se ensina e como se ensina o que se ensina. (LAJOLO, 1996, p. 4)

Contudo, para os fins desta pesquisa, para além do livro didático, visamos trabalhar com o conjunto de materiais que o complementam e suplementam, a que chamaremos, como um todo, *Materiais Didáticos.* Dentro deste conceito, entram não só os livros didáticos supramencionados, mas também suas subcategorias – o livro do aluno e o livro do professor – bem como os complementos[34] ou suplementos didáticos[35], livros paradidáticos[36], suplementos de atividades[37], softwares didáticos[38] (para PCs, laptops e Salas de Informática, *netbooks*, *tablets*, etc), materiais temáticos[39], materiais interdisciplinares[40], entre outros. A realidade é que quando falamos de materiais didáticos, o Livro Didático é apenas o topo do *iceberg* da questão – e mesmo ele é difícil de ser definido em toda a sua amplitude, pois pode apresentar uma variedade de formas, abordagens e metodologias de aplicação.

> As pesquisas e reflexões sobre o livro didático permitem apreendê-lo em sua complexidade. Apesar de ser um objeto bastante familiar e de fácil identificação, é praticamente impossível defini-lo. Pode-se constatar que o livro didático assume ou pode assumir funções diferentes, dependendo das condições, do lugar e do momento em que é produzido e utilizado nas diferentes situações escolares. Por ser um objeto de "múltiplas facetas", o livro didático é pesquisado enquanto produto cultural; como mercadoria ligada ao mundo editorial e dentro da lógica de mercado capitalista; como suporte de conhecimentos e de métodos de ensino das diversas disciplinas e matérias escolares; e, ainda, como veículo de valores, ideológicos ou culturais. (BITTENCOURT, 2003, p. 5)

Além de todas as abordagens possíveis acerca do papel e da funcionalidade do livro didático, é necessário pensar que há, ainda, uma série de outros materiais e todos estes estão casados com a base curricular disposta no Brasil (PNCs, BNCC – ver Capítulo 1 e Anexo 2), em geral divididos em volumes disciplinares, isto é, ligados a uma única disciplina, processo este que estratifica e divide consideravelmente o conteúdo, tornando mais complexa e dificultosa a inter e a multidisciplinaridade nos currículos, além de acarretar em custosas despesas com a compra de livros didáticos em uma quantidade muito grande por aluno.

> Por causa da organização curricular e pedagógica do sistema de ensino brasileiro, os livros de primeira à quarta série do Ensino Fundamental podem ser organizados por série, a começar pela famosa "cartilha" de alfabetização, por que a professora até esse ponto é única ou polivalente. No passado, isso levou a iniciativas interessantes e criativas de livros interdisciplinares destinados a cada série, abrangendo conteúdos curriculares diversificados. A partir da quinta série do Ensino Fundamental até a terceira do Ensino médio, o currículo é disciplinarista e o livro didático seguiu essa

[34] Ver Glossário. Definição completa.
[35] Ver Glossário. Definição completa.
[36] Ver Glossário. Definição completa.
[37] Ver Glossário. Definição completa.
[38] Ver Glossário. Definição completa.
[39] Ver Glossário. Definição completa.
[40] Ver Glossário. Definição completa.

> tradição: em geral é escrito para uma disciplina específica. Ao longo das duas últimas décadas, o currículo se fragmentou muito, com criação e introdução de muitas disciplinas. Isso resultou numa quantidade excessiva de livros por aluno, se a família, a escola ou o governo quiserem fornecer um livro para cada disciplina. Esse tipo de relação entre o livro e o conteúdo curricular é atrasado, vai na contramão das tendências atuais de interdisciplinaridade, além dos problemas financeiros que acarreta. (MELLO, 1999, p.2)

Contudo, é necessário perceber que o material didático tem um papel bastante importante na normatização e na padronização do ensino. Se adequado aos PNCs e à BNCC, esses livros devem conter pouca ou nenhuma variação dos conteúdos a serem estudados por série, facilitando a avaliação de rendimento dos estudantes e das instituições, bem como transferências de estudantes e retomada de conteúdo entre escolas diferentes, sejam elas públicas ou privadas. Por isso, o material didático tem uma outra característica que deve ser considerada quando tratamos, também, dos Games Didáticos: há, em geral, uma versão didática direcionada ao professor e uma versão didática direcionada ao aluno.

> Por tais razões, o livro didático dirige-se, simultaneamente, a dois leitores: o professor e o aluno. Esta sua dupla destinação manifesta-se, por exemplo, no fato corrente de que certos exemplares do livro didático são chamados de livro do professor. Por dever de ofício, o professor torna-se uma espécie de leitor privilegiado da obra didática, já que é a partir dele que o livro didático chega às mãos dos alunos. (LAJOLO, 1996, p. 5)

Obviamente, um dos grandes problemas carretados por haver uma "versão do professor" é que isso diminui e por vezes extirpa a autonomia do docente, reduz a variedade de abordagens, de visões políticas, históricas e sociais e também negligencia necessidades específicas dos alunos. Ao mesmo tempo, transforma o professor numa espécie de reprodutor de conteúdo, um repetidor das palavras contidas no livro didático, ao invés de um transmissor de conteúdo.

> Daí que o livro do professor precisa ser mais do que um exemplar que se distingue dos outros por conter a resolução dos exercícios propostos. O livro do professor precisa interagir com seu leitor-professor não como a mercadoria dialoga com seus consumidores, mas como dialogam aliados na construção de um objetivo comum: ambos, professores e livros didáticos, são parceiros em um processo de ensino muito especial, cujo beneficiário final é o aluno. Esse diálogo entre livro didático e professor só se instaura de forma conveniente quando o livro do professor se transforma no espaço onde o autor põe as cartas na mesa, explicitando suas concepções de educação, as teorias que fundamentam a disciplina de que se ocupa seu livro. Ou seja, quando, no livro do professor, o autor franquear a seus leitores-professores os bastidores de seu livro, mostrando as cartas com que faz seu jogo: os pressupostos teóricos que assume e segue relativamente tanto à matéria de que trata o livro quanto a questões de educação e aprendizagem. (LAJOLO, 1996, p. 5)

Logicamente, essas questões também se estendem aos demais itens que fazem parte do conjunto que denominamos aqui material didático. Conceber um material didático, seja um livro, um paradidático, um suplemento ou um software tem a ver, principalmente, com conceber uma publicação de conteúdo organizado que, por meio da apresentação de um objeto de estudo, seguida da reiteração por meio de práticas e exercícios, com textos e argumentos complementares, trabalhada ainda em atividades extraclasse, para, por fim, ser avaliada, ofereça um processo completo de aprendizagem, valendo-se, para tanto da linguagem verbal, mas também de todas as outras formas de linguagem possíveis que estiverem à disposição, de forma integrada às tecnologias disponíveis.

Assim, o material didático cumpre o seu papel de ensinar para além da rotina da memorização e da repetição – ele motiva o aluno e abre possibilidades tanto para o professor, de trabalhar atividades que ele próprio desenvolva a partir daquele conteúdo, como ainda, como para a escola, de oferecer o melhor suporte educacional.

Todas essas questões, pensadas para o material didático tradicional, também devem ser pensadas para o Game Didático e devem se refletir e se apresentar

2.3.2. Do que um game precisa para se constituir como um material didático?

Na medida em que um Game Didático é concebido, ele deve ser pensado, também, segundo o papel que visa desempenhar dentro de todo o sistema educacional escolar brasileiro, especialmente como um material didático nesse contexto, e leve-se em consideração que existe uma variedade de possibilidades pela qual ele pode ser concebido.

> Como sugere o adjetivo didático, que qualifica e define um certo tipo de obra, o livro didático é instrumento específico e importantíssimo de ensino e de aprendizagem formal. Muito embora não seja o único material de que professores e alunos vão valer-se no processo de ensino e aprendizagem, ele pode ser decisivo para a qualidade do aprendizado resultante das atividades escolares. (LAJOLO, 1996, p. 4)

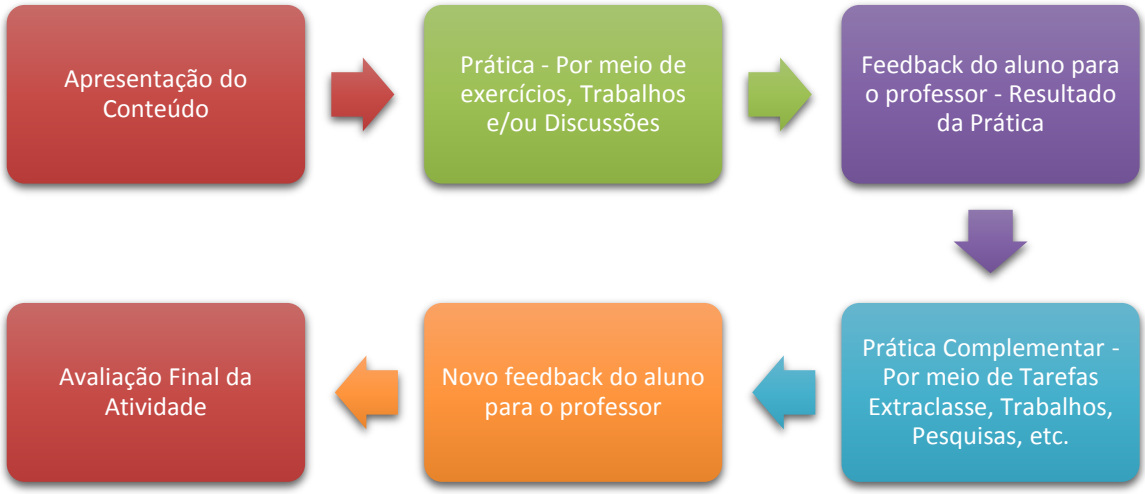
Portanto, para além das definições preliminares já apresentadas no Capítulo 1 (item 1.3), é necessário categorizar, em primeira instância, que tipo de Game Didático estamos produzindo e em que categoria(s) de material didático ele se alinha, de modo a responder as seguintes questões:

- Ele está sendo pensado como um livro didático disciplinar ou interdisciplinar? De que disciplina?

- Ele está sendo pensado como complemento ou suplemento de um livro didático disciplinar ou interdisciplinar? De que disciplina?
- Ele está sendo concebido como um material paradidático?
- Ele está sendo concebido como um suplemento de atividade?
- Ele está sendo concebido como software didático?
- Ele está sendo concebido como material interdisciplinar?

Outra questão importante é que o game deve cumprir uma rotina pedagógica (dentro de uma abordagem disciplinar, complementar, suplementar, interdisciplinar ou multidisciplinar) que inclua a apresentação do conteúdo formal, a prática e os exercícios didáticos, complementos (quando há) e, por fim, avaliação, conforme o quadro disposto:

Quadro 4 - Estrutura Elementar do Processo de Ensino-aprendizagem de um conteúdo escolar



Fonte: Produção Própria.

É necessário que tal rotina seja cumprida de forma essencial – conservando as características individuais de cada metodologia ou sistema de ensino vinculado, de forma a fazer com que o Game realmente se caracterize como um Game Didático, passível de ser usado em sala de aula para além de uma rotina experimental, ou um conteúdo complementar descompromissado, fazendo parte do ambiente escolar e de toda a sua estrutura pedagógica e avaliativa.

> Assim, para ser considerado didático, um livro precisa ser usado, de forma sistemática, no ensino-aprendizagem de um determinado objeto do conhecimento humano, geralmente já consolidado como disciplina escolar. Além disso, o livro

> didático caracteriza-se ainda por ser passível de uso na situação específica da escola, isto é, de aprendizado coletivo e orientado por um professor. (LAJOLO, 1996, p. 4)

O Game Didático deve, ainda, conservar características análogas às dos materiais didáticos canônicos, isto é, ele deve se apresentar com uma versão pensada aos docentes e aos discentes, considerando que na versão do professor, deve haver menções não só às formas de aplicação, mas é desejável que haja, ainda, outros recursos e dispositivos que são típicos dos games. Tais como:

- *Walkthroughs* [41];
- *Easter Eggs* [42];
- *Achievements* ou conquistas do jogo [43];
- Tutorial [44];
- Website e Fórum de Suporte;
- Entre outros.

Também é necessário pensar, para além do produto em si, na capacitação de docentes e outros profissionais de educação (como coordenadores pedagógicos e diretores escolares). Ou seja, o game não é um produto típico do mercado editorial voltado aos produtos didáticos – ele é o estranho no ninho. Mais do que usar a roupagem dos produtos que já existem no mercado, é necessário entender que, para que os games realmente alcancem a sala de aula, a capacitação de professores é um processo necessário e urgente. E ele deve ser simples, oferecido por meio de aulas online, vídeos-tutoriais, blogs de discussão, websites do próprio jogo ou hotsites oferecidos por seus desenvolvedores.

Isso por que, a maior parte dos professores, aqueles que anteriormente chamamos de professor padrão, tem pouca familiaridade com a tecnologia e uma dificuldade enorme de se adaptar a novas linguagens, de usar a tecnologia e de entender o novo universo em que os seus alunos estão inseridos cotidianamente. Por isso, mesmo antes de "falar a língua" dos nativos digitais, é necessário se fazer entender pelos docentes, que são em sua maioria, migrantes digitais. É preciso apresentar-lhes uma estrutura que eles conhecem, acoplada a uma nova tecnologia que eles poderão passar a entender.

Propomos, assim, 6 (seis) conjuntos de conceitos que se interligam e caracterizam o game como um material didático:

---

[41] Ver Glossário. Definição completa.
[42] Ver Glossário. Definição completa.
[43] Ver Glossário. Definição completa.
[44] Ver Glossário. Definição completa.

Quadro 5 - Características do Game Didático como Material Didático

Fonte: Produção Própria.

Tomadas todas essas características e definições, acreditamos que o desenvolvedor de um game didático possa empreender os seus esforços de maneira mais direcionada, ao considerar os fatores e a esquematização que propomos na dissertação.

★★★★★★★

Novamente, frisamos que a intenção desta dissertação não é a de estabelecer processos fixos, modelos definitivos ou conceitos fechados acerca da utilização dos games na educação. Pelo contrário, entendemos que a contribuição que podemos dar é a de iniciar um processo de normatização e padronização para a produção deste tipo de game. É por isso nos empenhamos em apresentar o conteúdo de forma objetiva, para que possa servir como contribuição conceitual, tanto aos profissionais da educação, quanto das áreas de desenvolvimento de games.

O intuito deste capítulo foi o de explicitar a diferença entre criar um game convencional e criar um game que faça parte do processo de ensino-aprendizagem em sala de aula. É necessário pensar em como esse processo se dá e, desde a concepção do jogo, como um

instrumento didático-pedagógico renovado, capaz de dialogar e motivar os "Nativos Digitais", durante o processo tradicional de educação em sala de aula. Obviamente, como qualquer outro jogo, o game educativo pode ser usado para fins de entretenimento.

Por fim, é necessário dialogar com os docentes e entender o sistema educacional em que eles estão inseridos para, da melhor maneira possível, lhes oferecer um produto didático que lhes seja palatável e compreensível.

★★★★★★★

Este capítulo encerra a primeira parte desta dissertação *Dos games e da educação*, em que nos propusemos elaborar e apresentar um breve panorama teórico, com algumas contribuições de conceitos e definições sobre o que consideramos games didáticos para os fins desta pesquisa.

A próxima parte desta dissertação assume um caráter mais prático, o *Desenvolvimento teórico e técnico do GDD e do Roteiro Interativo de "Na Trilha de Macunaíma"*, em que apresentaremos toda a teoria e as especificações técnicas que levaram à constituição do GDD do jogo e, em etapa posterior, de seu roteiro interativo, por meio dos capítulos *Considerações teóricas sobre a constituição do GDD* e *Considerações teóricas sobre a constituição do Roteiro Interativo*.

PARTE 2 – DESENVOLVIMENTO TEÓRICO E TÉCNICO DO GDD E DO ROTEIRO INTERATIVO DE “NA TRILHA DE MACUINAÍMA”

CAPÍTULO 3 – CONSIDERAÇÕES TÉORICAS SOBRE A CONSTITUIÇÃO DO GDD

O propósito de um documento que registre previamente todo o design e a confecção de um jogo é expressar da maneira mais fidedigna possível, a visão que os criadores e desenvolvedores têm do game, ao mesmo tempo em que descreve os conteúdos e os processos para sua implementação. Ou seja, o GDD – *Game Design Document* consiste de um documento complexo, concebido antes de qualquer outra etapa ou ação que possa estar relacionada à produção de um game. Assim, se nosso intuito é o de criar um game cuja base é um roteiro interativo, não faria sentido criar o roteiro sem ter uma base sólida de conhecimento sobre o assunto para construir um planejamento antecipado bem consistente, que permita o desenvolvimento do jogo de maneira compatível com os seus objetivos, tanto de criação, quanto de divulgação e comercialização.

> A design document is a bible from which the producer preaches the goal, through which the designers champion their ideas, and from which the artists and programmers get their instructions and express their expertise. Unfortunately, design documents are sometimes ignored or fall short of their purpose, failing the producers, designers, artists, or programmers in one way or another. (RYAN, 1999, p. 1)[45]

Assim, este capítulo apresenta os parâmetros gerais para a criação do GDD do Game Didático em questão, ao explorar as características pertinentes ao processo pedagógico inserido no game, bem como as suas aplicabilidades em sala de aula, assim como os projetos complementares extraclasse, as transmidiações possíveis, etc. De forma objetiva, no GDD, há partes dedicadas como o quadro do PDP - Parâmetros Didático-Pedagógicos que fornece delimitações para que o game possa ser utilizado em sala de aula com finalidade educativa e curricular, que também poderá servir para o desenvolvimento de outros jogos (digitais ou não) pertinentes a esta área do conhecimento e outras análogas. Outras partes pedagógicas pertinentes também apresentadas no GDD são o MAP – Manual de Apoio ao Professor e o MAC / MACT – Manual de Atividades Complementares / Manual de Atividades Complementares e Transmidiações.

[45] Tradução Livre: Um documento de design é uma bíblia a partir da qual um produtor prega suas metas, por meio da qual os designers coroam suas ideias, e a partir da qual os artistas e programadores obtém suas instruções e expressam sua *expertise*. Infelizmente, documentos de design são, muitas vezes, ignorados ou acabam sendo encurtados em seus propósitos, e acabam falhando com os produtores, artistas e programadores, de um jeito ou outro.

Em inúmeros relatos com os quais nos deparamos neste processo de pesquisa sobre o desenvolvimento e uso regular de games em sala de aula, percebemos que é recorrente a carência de GDDs coerentes e completos no âmbito pedagógico, um aspecto que pode ser o ponto fraco e talvez a causa do fracasso da maior parte dos processos de criação de produtos interativos e games em geral que visem adentrar a sala de aula como instrumentos formais de ensino-aprendizagem no processo educacional escolar brasileiro.

> One thing a newby, technical-savvy, game producer is prone to when embarking on a game development endeavor is to directly dig into the programming aspects of the game. On the other hand, a less technical-oriented author, might also easily get enthusiastic on one of the available prototyping tools, developing a plotline on-the-fly without having a big picture of the game. Although both efforts are commendable, they are probably falling on the same trap, of lack of planning (which effects might not be noticeable from the start). (ANDRADE, 2013)[46]

Um GDD eficiente também é capaz de prever boa parte dos entraves e dificuldades em que o processo de desenvolvimento de um jogo pode esbarrar, sejam estas de ordem técnica, gráfica, tecnológica, financeira ou de pessoal de criação e desenvolvimento. Se bem concebido, um GDD também deverá prever as possibilidades de teste / a aplicabilidade do game, um cronograma de execução do projeto e uma planilha financeira com estimativas concretas, de modo a viabilizar todas as etapas de realização, como os arranjos técnicos e profissionais necessários, além da previsão dos aspectos gerenciais de financiamento, lançamento e divulgação. No caso de um Game Didático, como o que visamos desenvolver como produto da pesquisa, ainda é necessário que o GDD esteja adequado às necessidades escolares e pedagógicas que serão previstas no jogo.

[46] Tradução Livre: Há uma coisa que o novato, o experiente técnico, o produtor de games estão propensos quando estão para iniciar um empreendimento de desenvolvimento de jogos: investigar diretamente os aspectos da programação do jogo. Por outro lado, um autor menos orientado aos aspectos técnicos também pode facilmente ficar entusiasmado com uma ferramenta de prototipagem, desenvolvendo uma trama *on the fly* (de maneira desregrada e sem planejamento) ainda sem ter um panorama geral do jogo. Embora ambos os esforços sejam louváveis, eles provavelmente estão caindo na mesma armadilha de falta de planejamento (cujos efeitos podem não ser perceptíveis logo de cara).

3.1. Templates[47] de GDD: uma escolha ou uma criação?

Para desenvolver um GDD, há uma variedade de livros, websites, documentos e publicações que fornecem uma série de *templates* de GDD, que servem aos objetivos dos mais variados tipos de jogos. Contudo, em nossa pesquisa, embora tenhamos encontrado muitas propostas de GDD em forma de *templates* (que o usuário só precisa preencher conforme as demandas de seu projeto), percebemos que a maioria deles não supre as necessidades relacionadas aos parâmetros pedagógicos pertinentes a este jogo digital, a que nomeamos previamente como um Game Didático.

Tendo isto em consideração e que a proposta desta pesquisa é apresentar um game que possa ser utilizado em sala de aula, como ferramenta formal de ensino-aprendizagem, o GDD deve conter os parâmetros e conceitos pertinentes ao processo didático-pedagógico que pretendemos e explicitá-los em dois níveis: aquele que será apresentado ao professor e à instituição (por meio de ferramentas como o MAP - Manual de Apoio ao Professor[48]) e ao aluno (de forma indireta, nas próprias estruturas e articulações do game, mecânicas, dinâmicas e interações entre os *assets* que compõe como um todo, a narrativa transmidiática prevista).

Este GDD deve cobrir muito além da produção do roteiro interativo – um dos nossos objetivos principais nesta pesquisa. Isso por que entendemos que sem este planejamento do game como um todo, seria impossível produzir um roteiro interativo que efetivamente, fosse pertinente e válido, e que atendesse as necessidades e disposições a que nos propomos nesta pesquisa. Sem o desenvolvimento de um GDD eficiente, o roteiro por si só, não seria capaz de demonstrar a dimensão que o próprio jogo poderia agregar no produto final, tampouco durante a concepção poderia organizar e dispor o conteúdo objetivamente ou realizar o planejamento de forma tentar prever ou ao menos minimizar problemas que podem se dar no decorrer do desenvolvimento sem a devida organização, que são comuns durante o desenvolvimento de um produto audiovisual dessa categoria.

---

[47] Ver glossário. Definição completa.

[48] Estas siglas (que se encontram disponíveis na lista de siglas logo após o sumário deste volume) foram criadas no âmbito desta pesquisa pois, uma vez que o produto seja publicado, a manutenção de tal nomenclatura facilita a criação de um vocabulário recorrente próprio a este processo, que pode estabelecer interfaces interdisciplinares entre a educação e os games, com o diálogo e o intercâmbio de experiências e informações entre professores e game designers, um diálogo nem sempre profícuo por falta de interfaces entre as duas áreas. Desenvolvemos melhor este argumento em artigo pertinente ao final desta dissertação, no Apêndice 2, no template proposto de GDD.

Contudo, não ambicionamos apresentar uma forma pioneira de constituir um Novo Modelo[49] de GDD, tampouco vamos criar formas inovadoras de redigi-lo. A nossa intenção é apresentar um GDD adaptado, capaz de suprir as necessidades de um game didático, e que possa ser utilizado como um *template,* um gabarito aplicável em outros jogos de mesma categoria e finalidade.

Como já dissemos, a nossa pesquisa se deparou com uma série de GDDs em *templates* disponíveis, numa variedade de fontes nacionais e internacionais sobre o assunto, mas a maioria delas não servia para os nossos objetivos. Alguns *templates* eram mais direcionados a jogos *mobile*, outros aos jogos para computador (PC download ou PC-Caixa[50]) ou para consoles de videogames.

Assim, dentre uma variedade de possibilidades, nossa base metodológica se firmou no processo de documentação de Scott Rogers (2010), mas além deste, também selecionamos alguns GDDs disponíveis na web e em diversas publicações especializadas de *Game Design* e *Game Development*, que apresentamos com algumas de nossas críticas e observações, e que se encontram em anexos, ao final desta dissertação.

O GDD que utilizamos nesta pesquisa, acima de tudo, é uma elaboração derivada de todas as anteriores, e desenvolvida a partir do estudo e análise crítica de vários *Game Design Documents,* acrescidos dos itens que fazem conexão e referência às necessidades pedagógicas do Game Didático.

3.1.1. O GDD de Scott Rogers

Scott Rogers (2010) dedica, em sua obra *Level Up!: The Guide to Great Video Game Design,* um capítulo inteiro à concepção e constituição do GDD, demonstrando que fazer games, requer em geral, um processo que seja documentado e bem explicado.

> Making games is like making chili (bear with me — it'll make sense). Like making chili, you first need a recipe and that recipe is the game's documentation. Having the right recipe is important. You are not making soup or stew. You want to make sure your documentation not only covers what is in it, but how it can be made: just like a recipe. Be sure to follow the recipe, but be mindful that it will have to change, especially if something doesn't go right. And, just like making chili, remember that you can season to taste. Some parts of the game will be "meatier" than others and you will want to adjust your game to make those parts more pronounced. Next step is to

[49] Entendemos aqui um modelo como uma idealização de um sistema de maior complexidade, que reproduz a sua essência comportamental a fim de viabilizar o seu estudo, entendimento, reprodutibilidade e aplicação.
[50] Esta categorização já foi apresentada no capítulo 1 desta dissertação, na classificação breve dos Jogos Digitais, segundo Fleury, Sakuda e Cordeiro (2014).

> assemble the ingredients. Just as a chili needs ingredients, a game's design needs people and tools to make the game. You'll also need the right equipment to make your game, just like you'll need spoons and pots and pans and a stove to make your chili. However, you might not have exactly what you need at hand. Sometimes you will have the team and resources you want, sometimes you have to improvise with what is available. That's okay; I hear cowboys made some pretty good chili with nothing more than a campfire and a tin can. Add these ingredients together. The beauty of chili is that it usually works no matter how you prepare the ingredients. You can carefully cut and chop everything or just throw it together in a big pot. Some game productions are very methodical and well organized. Others are a mad dash to get all of the elements into the game as soon as possible. Just make sure you follow the recipe so you don't forget anything. Prepare the ingredients in the right order. Always brown the meat before you add it to the pot. (I learned that one the hard way.). (ROGERS, 2010, p. 58)[51]

Rogers é um renomado game designer e responsável por jogos como Pacman World™ e Maximo™, e descreve com clareza a concepção de um GDD a partir da montagem de 4 documentos que, eventualmente, são parte do GDD. Os documentos são:

1. A Página-1 (*the one-sheet*)
2. As 10 páginas (*the 10 pager*)
3. A Tabela de Compasso (*the beat chart*)
4. O GDD completo. (*the full game design document*)

A começar pela primeira parte, a Página-1, é nela onde encontramos um panorama do que o jogo trata, um resumo onde estão dispostas as informações técnicas principais e mais objetivas, incluindo os produtores, desenvolvedores, investidores e outros profissionais. Assim, a Página-1 é quem vai despertar a vontade das pessoas para participarem do jogo, então ela deve ser interessante, além de dispor de um eficiente design visual e informativo. Acima de tudo, ela deve ser breve – e as informações nelas contidas devem se restringir a exatamente uma página, o que não é tarefa fácil, pois nela devem constar:

[51] Tradução Livre: Fazer jogos é como fazer Chili (acompanhe comigo - fará sentido). Tal qual ao fazer chili, você primeiro precisa de uma receita e essa receita é a documentação do jogo. Ter a receita certa é importante. Você não está fazendo sopa ou ensopado. Você quer se certificar de que sua documentação não só abrange o que está nele, mas como ele pode ser feito: tal uma receita culinária. Certifique-se de seguir a receita, mas esteja ciente de que ele terá que mudar, especialmente se algo não está dando certo. E, assim como fazer chili, lembre-se que você pode temperar a gosto. Algumas partes do jogo serão "meatier" do que outros e você vai querer ajustar o seu jogo para tornar as partes mais pronunciadas. O próximo passo é montar os ingredientes. Assim como um chili precisa de ingredientes, o design de um jogo precisa de pessoas e ferramentas para fazer o jogo. Você também vai precisar do equipamento certo para fazer o seu jogo, assim como você vai precisar de colheres e panelas e frigideiras e um fogão para fazer o seu chili. No entanto, você pode não ter exatamente o que você precisa na mão. Às vezes você terá a equipe e os recursos que você quer, às vezes você tem que improvisar com o que está disponível. Tudo bem; Eu ouvi que cowboys fazem algum bom chili com nada mais do que uma fogueira e uma lata. Junte estes ingredientes. A beleza do chili é que ele geralmente funciona, não importa como você preparar os ingredientes. Você pode cuidadosamente cortar e cortar tudo ou simplesmente jogá-lo juntos em uma panela grande. Algumas produções de jogos são muito metódicas e bem organizadas. Outros são um traço louco para obter todos os elementos para o jogo o mais rapidamente possível. Apenas certifique - se de seguir a receita para que você não se esqueça de nada. Prepare os ingredientes na ordem certa. Sempre marrom a carne antes de adicioná-lo ao pote. (Eu aprendi isso da maneira mais difícil.)

- O título do game;
- A sistemática do game;
- O público alvo almejado;
- Classificação de Conteúdo;
- Uma sinopse da história do jogo, focada no *gameplay*[52];
- Distintos modelos de *gameplay;*
- Até 5 USP – *Unique Selling Points* (características do jogo que fazem ele único ou colocam-no em destaque em relação a outros jogos da mesma categoria);
- Produtos concorrentes.

Nas 10 páginas seguintes, deve-se dar atenção ao que o autor chama de "espinha dorsal do jogo", apresentando um panorama geral e como será o produto final aos leitores do documento, mas sem dar detalhes demais, o que tornaria a leitura cansativa. O autor chega a mencionar que o documento pode mesmo, ser criado em formato de apresentação de *slides*, preferencialmente com muitos estímulos visuais e ilustrações, de forma a apresentar esquematicamente o processo de criação e, de forma bastante coesa.

O quadro a seguir mostra detalhadamente como Rogers (2010) propõe que estas 10 páginas sejam organizadas e apresentadas:

Quadro 6 - Esquematização dos Conteúdos propostos nas 10 Páginas do GDD de Rogers (2010)

Página	***Conteúdo Proposto***	***Especificações e Detalhes***
1	• Título do Jogo • Autores / Equipe de desenvolvimento • Sistemática pretendida para o Jogo • Faixa Etária pretendida para os Jogadores • Classificação de Conteúdo (ESRB Rating) • Data de Finalização do Projeto	A diferença entre esta primeira página das 10 Páginas e a Página-1 é que aqui estas questões são bastante detalhadas. O autor sugere, por exemplo, que seja colocado um logo provisório para o jogo já no GDD. Isso cria identidade para o jogo. Muitas vezes, esse logo pode ser meramente tipográfico – e a escolha da fonte certa para tanto já "dá o tom" do jogo para o leitor.
2	• Sinopse da História do Jogo • Fluxo do Jogo (em forma de fluxograma)	O Game Flow descreve o fluxo do jogo de maneira breve. Por exemplo: "Tomb Raider: Legend é uma aventura de ação em que se encontra arqueóloga Lara Croft na busca através das selvas da Bolívia, até as montanhas do Tibet pela misteriosa Chave de Ghalali, um artefato que pode ser a chave para que Lara encontre sua própria mãe" (ROGERS, 2010, p. 65) O autor também enumera algumas perguntas que vale a pena tomar: • Quais são os desafios que o jogador encontra e quais os métodos de solução?

[52] Ver Glossário. Definição completa.

		• Como funciona o sistema de progressão / recompensa? Como o jogador cresce na medida em que os desafios aumentam? • Como o gameplay se fixa com a história? Como o jogador encontra puzzles que garantem o acesso a novas áreas? • Existe alguma condição de Vitória para o jogador?
3	• Personagens • Conceito dos Personagens • Como se controla os personagens	Nesta parte, mais do que descrever os personagens, é necessário indicar se eles são personagens que o jogador pode controlar ou não. Qual o conceito destes personagens, como eles interagem com o personagem ou os personagens que o jogador pode controlar. Tudo isso deve estar indicado no GDD, bem como a interface de controle destes personagens (controle de console, *joystick*, teclado, kinetic, etc).
4	• Game Play • Dinâmicas de jogo	Em geral, o Game Play está diretamente ligado ao gênero do jogo escolhido ou aos gêneros que nele se misturam. Também nesta fase é apresentada uma divisão definitiva do jogo – se ele é capitular, em *rounds*, níveis, fases, etc. A descrição do Game Play também deve incluir os mini-games possíveis dentro do jogo, puzzles (quebra-cabeças, etc), se existe uma versão multiplayer, etc.
5	• Cenários e Mundo de Jogo • Descrições de Ambientes de Jogo Mencionados na História	Este é o momento em que se faz um mapa com imagens e descrições do mundo do jogo e são listados os ambientes e cenários pelos quais o jogador vai passar. Esta parte, especialmente para os ilustradores e artistas é uma das mais importantes pois ajuda no planejamento da direção de arte e no cronograma de produção.
6	• Experiência de Jogo • Estímulos ao Jogador • Respostas Esperadas do Jogador	A experiência de jogo inclui tudo aquilo que estimula o jogador e desperta suas reações mais primitivas e emoções mais essenciais. É a atmosfera do jogo – que se desenvolve a partir das telas, da arte, da cinemática, da música, do *sound design* (efeitos fonográficos), do posicionamento de câmera.
7	• Mecânicas de jogo	Uma mecânica é algo com que o jogador deve interagir durante o gameplay, ou o fluxo do jogo. No caso, por exemplo, de um jogo de plataforma, algumas mecânicas possíveis são plataformas móveis, portas que se abrem, cordas para balanço, etc. Ainda, na categoria das mecânicas encontram-se os perigos – ou seja, aquilo que pode causar danos ou até mesmo matar o personagem. Existem ainda os Colecionáveis (Conquistas ou Troféus) que o jogador pode adquirir e os power-ups (itens que ajudam o jogador e o fazem melhorar e otimizar o gameplay), como poções, munição, vidas extras, etc.
8	• Inimigos / Antagonistas • Hierarquia dos Antagonistas	Quando os perigos se personificam e suas ações são controladas por Inteligência artificial (ou seja, dependendo da ação do jogador, o inimigo responde com uma série de ações pré-programadas), eles se configuram como inimigos. Então, aqui, a pergunta é: que inimigos encontraremos neste mundo? Como são esses inimigos? Existe uma hierarquia, com inimigos mais fortes (bosses) e inimigos mais fracos?
9	• Cut Scenes (Cenas de Corte) • Intervalos Capitulares e / ou Divisões na narrativa	São os recortes feitos no jogos, ou as mudanças de cenário / capítulo / fase.
10	• Material de Bônus	Nesta última parte, encontram-se os bônus, materiais especiais, DLCs (Downloadable Contents), etc. Tudo aquilo que motiva o jogador a jogar de novo ou a prosseguir em outra narrativa subsequente à do jogo criado.

Fonte: Produção Própria. Adaptação de Rogers (2010)

Até aqui é como se estivéssemos trabalhando praticamente tudo um "ensaio", que se mostra, no entanto, extremamente útil por que ele é expansível como a massa de um bolo, que cresce com fermento, mas precisa ser sovada múltiplas vezes para tanto[53]. Estas etapas anteriores são profícuas para apresentação aos investidores, para a equipe que vai desenvolver o projeto de divulgação e marketing (especialmente no caso de jogos que precisam passar pela aprovação da comunidade, como no caso da STEAM®, pelo *Greenlight*[54]).

No GDD também entram os *storyboards*, os diagramas de ação, as animações (se houver) e, por fim, a Tabela de Compasso, último item do GDD – que nada mais é do que uma tabela que verifica se tudo quanto foi proposto foi cumprido, se foi fiel ao que foi proposto. Se as etapas não seguiram o previsto, o GDD documenta as modificações no produto final, como um mapa estrutural do game, que pode se mostrar extremamente importante para a progressão do jogo e análise do *gameplay* em desenvolvimento. Para cada uma das fases / capítulos / etapas do jogo, destina-se uma série de itens a serem "checados", conforme aponta Rogers (2010)[55]:

1) Nome do Nível ou do Ambiente
2) Nome dos Arquivos Relacionados
3) Período do Dia (Noite, Tarde, Manhã, etc) – segundo o contexto do jogo
4) Elementos da Narrativa para este nível ou fase
5) Progressão
6) Tempo estimado de jogo
7) Esquema de cores desta fase ou nível
8) Inimigos utilizados ou apresentados
9) Mecânicas disponíveis neste nível ou fase
10) Perigos e ameaças deste nível ou fase
11) Power-ups deste nível ou fase
12) Novas habilidades / atributos ou itens que podem ser adquiridos pelo jogador
13) Materiais de Bônus e Colecionáveis
14) Música e efeitos sonoros

Rogers (2010) faz questão de frisar acima de tudo, "*Everything is Liquid*"[56]. Ou seja, na medida em que o jogo se desenvolve e cada etapa se consolida, as coisas mudam. O

[53] Esta referência culinária vem da inspiração de Rogers. Ele fala de Chili. Preferimos massa de pão. Sovado.
[54] Ver Glossário. Definição completa.
[55] Os itens enumerados são transliterações adaptadas (traduções livres) dos itens apontados pelo autor. Por não se tratar de citação integral, mas adaptada de uma tradução, assinalamos aqui que o conteúdo disposto é uma citação indireta das palavras traduzidas do autor, não nos competindo crédito.
[56] Tradução Livre: Tudo é Líquido.

GDD é um documento norteador, não uma bíblia que deve ser seguida à risca, com fé e devoção cegas.

> This means that game designs are living things. Game designs change, they flow, they mutate and evolve. If you don ' t let your game idea simmer (like chili!) you may not think of a great idea or you may miss an opportunity to create some truly great gameplay. Eventually, many of the things you write in your document will become obsolete. At a certain point, writing things down becomes counterproductive and it all becomes about finishing the game. But you need a starting point and a GDD gives you that launching pad from which to soar. (ROGERS, 2010, p. 75)[57]

Tudo tomado em consideração, os parâmetros de GDD propostos por Rogers (2010) são bastante pertinentes e, dentre muitas opções pesquisadas, apresenta-se como aquela que possui uma metodologia mais concisa, um processo de evolução do trabalho coeso e argumentos consistentes e demonstrados por meio de exemplos.

Contudo, percebemos claramente que tal modelo GDD está mais direcionado e focado numa variedade de jogos mais voltada à ação e às interfaces dos consoles, especialmente para o entretenimento. O game didático que vamos desenvolver é pensado prioritariamente, para uso em PCs, tabletes e celulares, e as suas expansões transmidiáticas também. Ou seja, alguns dos itens apresentados devem ser detalhados e pensados sob esta perspectiva. O GDD para a "Na trilha de Macunaíma" precisa ser pensado sob a perspectiva do game para PCs e dispositivos móveis, com uma narrativa complexa, uma estrutura que se assemelha aos quadrinhos. Ainda, deve levar em consideração todas as questões pedagógicas necessárias e pertinentes ao game.

3.1.2. Sobre outros modelos de GDD

Grande parte dos demais GDDs que encontramos e estudamos em nossa pesquisa consistem de derivações, simplificações ou esquematizações do modelo de GDD proposto por Rogers (2010). Alguns, no entanto se destacaram, ao que citamos dois[58] com os quais nos deparamos, pois apresentam características únicas e diferenciais, que são efetivos do modelo anteriormente apresentado:

---

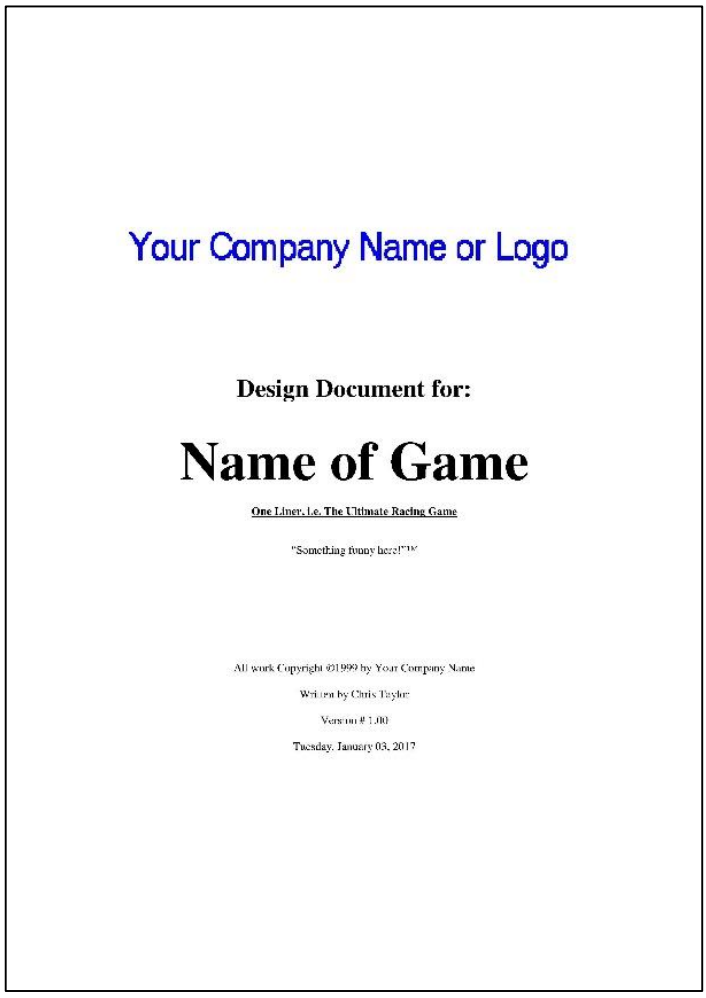
[57] Tradução Livre: Isso significa que os projetos de jogo são coisas vivas. Os projetos do jogo mudam, eles fluem, mudam e evoluem. Se você não deixar a sua ideia de jogo ferver (como o Chili!) você pode perder uma grande ideia ou uma oportunidade que crie um gameplay verdadeiramente grandioso. Eventualmente, muitas das coisas que você escrever no seu documento ficará obsoleto. Em certo ponto, escrever coisas torna-se contraproducente e tudo passa a ser sobre terminar o jogo. Mas você precisa de um ponto de partida e um GDD é aquilo que serve como plataforma de lançamento onde você pode subir e decolar.

[58] Os GDDs acima encontram-se todos na seção de anexos desta dissertação.

- O GDD de Chris Taylor, da Runaway Studios (1999);
- O GDD de Mark Baldwin (2005);

Ao analisarmos esses GDDs, focaremos nas diferenças essenciais que eles apresentam comparativamente ao de Rogers (2010), isto por que entendemos que certos parâmetros e características são comuns a todos os GDDs, pois fazem parte do processo de criação e desenvolvimento do game.

Figura 4 - Primeira página do GDD de Chris Taylor (1999)


Your Company Name or Logo

Design Document for:

Name of Game

One Liner, i.e. The Ultimate Racing Game

"Something funny here!"™

All work Copyright ©1999 by Your Company Name

Written by Chris Taylor

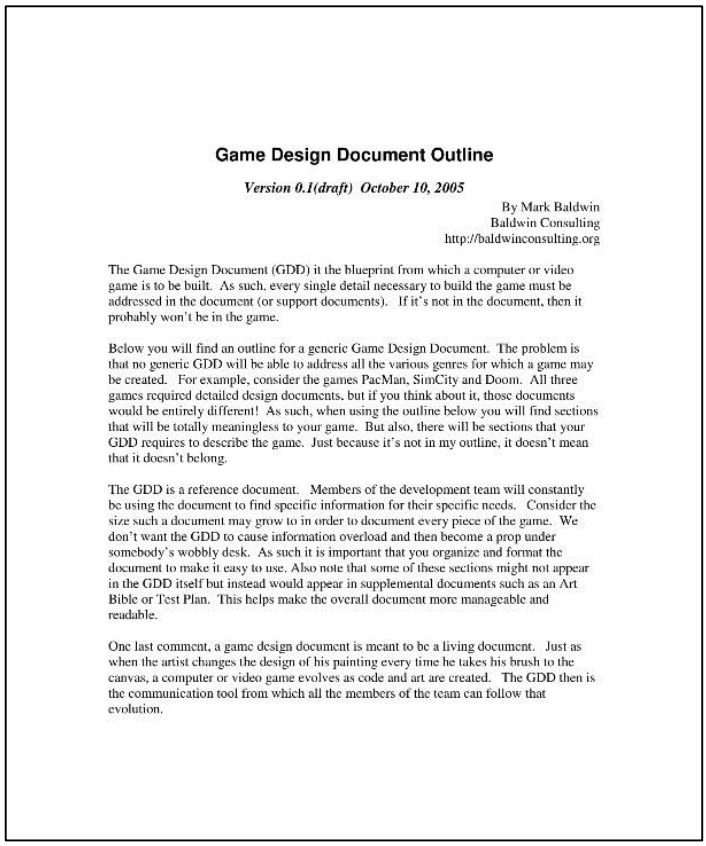
Version # 1.00

Tuesday, January 03, 2017

Fonte: Screenshot feito pela própria autora..

O GDD de Chris Taylor[59] (1999), da Runaway Studios, apresenta dois itens que no GDD de Rogers (2010) não existem e que, pelo nosso entendimento, são bastante pertinentes ao processo de criação do game educativo desta pesquisa: o Histórico do Design – ou seja, um item em que o GDD vai sendo gradualmente modificado e em que todas as versões vão sendo registradas, fazendo um registro (*log*) das mudanças, numerando-as versão 1.0, versão 2.0, etc. – e, na Visão Geral do Jogo, apresentam-se os pontos filosóficos, a filosofia do Jogo, bem como questões comuns como "O que é este jogo?", "Por que criar este jogo?", entre outras instruções para os usuários/jogadores. Para um jogo de narrativa complexa, como é o caso de "Na Trilha de Macunaíma", estes itens inserem no processo de trabalho e constituição do jogo uma série de detalhes que fazem toda a diferença, pois detalham informações que podem melhor descrever a ambientação e a intenção do jogo, e por consequência o "tom" da narrativa, isto é, a forma da qual ela é contada e como direciona a experiência do usuário-jogador. Por fim, Este GDD também traz uma série de Apêndices Técnicos, que estimulam o game designer a explorar melhor as características de produção do jogo em multimeios e multiplataformas.

Figura 5 - Primeira Página do GDD de Mark Baldwin (2005)



Game Design Document Outline

Version 0.1(draft) October 10, 2005

By Mark Baldwin
Baldwin Consulting
http://baldwinconsulting.org

The Game Design Document (GDD) it the blueprint from which a computer or video game is to be built. As such, every single detail necessary to build the game must be addressed in the document (or support documents). If it's not in the document, then it probably won't be in the game.

Below you will find an outline for a generic Game Design Document. The problem is that no generic GDD will be able to address all the various genres for which a game may be created. For example, consider the games PacMan, SimCity and Doom. All three games required detailed design documents, but if you think about it, those documents would be entirely different! As such, when using the outline below you will find sections that will be totally meaningless to your game. But also, there will be sections that your GDD requires to describe the game. Just because it's not in my outline, it doesn't mean that it doesn't belong.

The GDD is a reference document. Members of the development team will constantly be using the document to find specific information for their specific needs. Consider the size such a document may grow to in order to document every piece of the game. We don't want the GDD to cause information overload and then become a prop under somebody's wobbly desk. As such it is important that you organize and format the document to make it easy to use. Also note that some of these sections might not appear in the GDD itself but instead would appear in supplemental documents such as an Art Bible or Test Plan. This helps make the overall document more manageable and readable.

One last comment, a game design document is meant to be a living document. Just as when the artist changes the design of his painting every time he takes his brush to the canvas, a computer or video game evolves as code and art are created. The GDD then is the communication tool from which all the members of the team can follow that evolution.

Fonte: Screenshot feito pela própria autora..

[59] Disponível em: http://www.runawaystudios.com/articles/chris_taylor_gdd.php Este Documento também se encontra nos Anexos desta dissertação.

O GDD de Mark Baldwin (2005)[60] é o primeiro a trabalhar questões como inteligência artificial, utilização de softwares e e*ngines*[61] e gerenciamento de projetos – incluindo o detalhamento do cronograma, o orçamento previsto, a análise de risco, o plano de localização e o plano de testes.

Além disso, a Seção III "História, Configuração e Personagens" (*Story, Setting& Character*) é a mais detalhada no que se refere à narrativa, dentre os GDDs encontrados para consulta. Neste *template* de GDD são explorados itens complexos da narrativa como História Prévia / *Background*, Elementos da Trama, Progressão do Jogo, Licenças Poéticas e Considerações afins, *Cutscenes*, além de apresentar um detalhamento muito mais específico e direcionado ao mundo de jogo e aos personagens.

Considerando uma narrativa tão complexa quanto é a de Macunaíma, estas são características que não podem ser desconsideradas ou tratadas de maneira superficial, por isso, devem constar no GDD do game produto desta pesquisa.

Tudo quanto apresentamos até este momento consiste daquilo que é padrão na produção de um game, isto é, até este ponto fizemos uma breve revisão daquilo que está disponível, no que se refere à pré-produção de um jogo, que é orientada pela utilização de um GDD – *Game Design Document*.

Contudo, ao propormos a confecção de um game, orientado à utilização em sala de aula como um instrumento formal de ensino-aprendizagem, ou seja, um game didático, devemos ir além e acrescentar no GDD, de forma prática e objetiva, aquilo que já foi apresentado como caracterizador de um game didático nos capítulos anteriores 1 e 2.

3.2. O GDD do game didático: perspectivas pedagógicas em face de especificações técnicas

No capítulo 1 desta dissertação (item 1.3) nós apresentamos o conceito do que entendemos por game didático. No capítulo 2 (item 2.3) explicamos suas possíveis aplicações, características pedagógicas e sua adequação dentro da categoria de *material didático*, de forma a fazer parte efetiva do sistema educacional escolar e da rotina já conhecida dos professores e instituições. Contudo, estas consistem de reflexões de cunho teórico, e para se tornarem efetivas

[60] Disponível em: http://www-personal.engin.umd.umich.edu/~bmaxim/cis488/BaldwinGameDesignDocumentTemplate.doc Este Documento também se encontra nos Anexos desta dissertação.
[61] Ver Glossário. Definição completa.

devem ser experimentadas em contexto prático, que demonstre como aplicar esses conceitos. Por isso, este subcapítulo trata da definição das características que devem compor o GDD (cujo *template* final, com todos os itens aqui dispostos encontra-se ao fim deste subcapítulo com notas e comentários, e em seu formato completo no Apêndice 2).

A criação do *template* que apresentamos aqui e que disponibilizamos nos apêndices desta dissertação foi norteada não somente pelas pesquisas empreendidas e pela análise dos GDDs propostos por Rogers (2010), Baldwin (2005) e Taylor (1999), mas pela experiência técnica com a produção de jogos em si, fazendo parte das equipes que criaram, desenvolveram e lançaram os jogos Soul Gambler (2013), Face it – a game to fight inner demons (2014) e Unbalance (2015)[62], além de trabalhar na tradução e na adequação e controle de qualidade de outros jogos e equipes, jogos analógicos, etc.[63]

Não é nosso intuito, com isto, apresentar um modelo fixo e irrefutável de GDD, mas iniciar um diálogo sobre como GDDs podem ser pensados para construir além do game, instrumentos formais de ensino-aprendizagem, na medida em que podem estabelecer diálogo entre profissionais desenvolvedores (que raramente têm uma formação pedagógica formal) e profissionais da educação (que raramente possuem as habilidades e conhecimentos específicos, ou mesmo a formação adequada, no que se refere ao desenvolvimento de jogos digitais).

Com base no GDD que constituímos é que apresentaremos a constituição formal de "Na Trilha de Macunaíma", na terceira parte desta dissertação. Os subitens teóricos dispostos neste subcapítulo discutem, essencialmente, os diferenciais e implementos que propomos em relação aos GDDs previamente estudados. Os itens já discutidos anteriormente e que são partes regulares de um GDD padrão não serão rediscutidos, a menos que tenham sofrido modificações ou sido implementados ou aumentados.

3.2.1. Contribuições para além dos campos canônicos de um GDD

Pretendemos trabalhar com o GDD no âmbito desta pesquisa[64] de modo a apresentar a constituição de um documento pensado para finalidades didático-pedagógicas, com um intuito conceitual bem definido, que abordem valores e princípios de cidadania, cultura e ciência, temas direcionados para finalidades educacionais escolares. Por isso, apenas

[62] Para maiores informações, consultar os Anexos e verificar as fichas técnicas dos jogos.
[63] Ver relato de experiência no Apêndice 1.
[64] Não trataremos aqui, neste subcapítulo, os itens de caráter puramente técnico e que outrora já foram mencionados e que são pertinentes e comuns à maior parte dos GDDs disponíveis no mercado.

detalharemos neste subcapítulo os itens do *template* de GDD proposto, que estejam alinhados com este fim. Ou seja, para informações mais detalhadas acerca dos demais itens que apresentamos (que, por serem mais elementares e essenciais à produção de games, de modo geral, estão presentes em boa parte dos GDDs analisados anteriormente neste capítulo e no mercado), o GDD proposto encontra-se no Apêndice 2, para consulta dos leitores.

Neste subcapítulo, trabalharemos especificamente com 3 categorias de itens propostos no GDD para o Game Didático, que seguem no quadro abaixo. Ainda, ao final deste subcapítulo, o GDD é apresentado com estes três itens destacados pela sequência de cores:

Legenda 1 - Categorias em Destaque no GDD

1	Itens comuns a alguns dos GDDs anteriormente analisados, mas que influenciam diretamente na composição do caráter didático do game;
2	Itens que apresentam características puramente pedagógicas do game;
3	Itens modificadores, que imbuem ao jogo novos significados, conceitos e contextos, viabilizados por uma justificativa semântica, didática ou pedagógica.

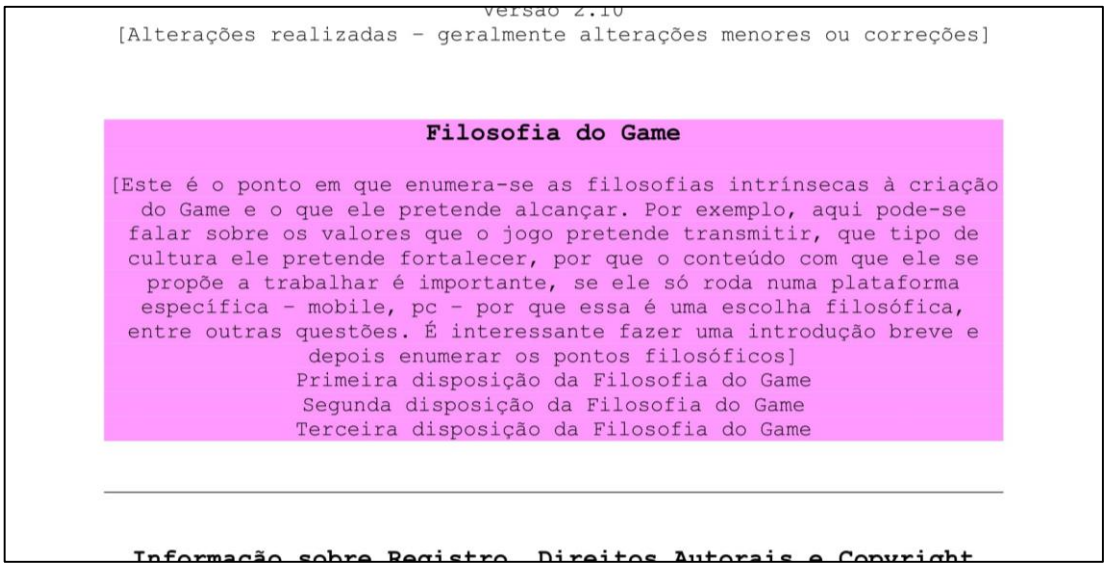
3.2.1.1.Parâmetros diferenciais para o Game Didático – uma abordagem filosófica

Ao longo do processo de constituição e formatação deste *template* de GDD, e por meio do estudo e da análise de outros *templates* da mesma ordem e com a mesma finalidade – documentar o processo de criação, desenvolvimento e finalização de um game – percebemos que antes de tudo, o game didático se configura como tal, a partir das primeiras intenções para as quais ele é criado. Assim, há alguns itens que usualmente constam na maior parte dos GDDs, e que estão dentre os primeiros a aparecer e embasar toda a confecção do jogo. Tais itens precisam ser pensados cuidadosamente e direcionados para as necessidades da escola, do professor e do aluno, se houver a intenção de configurá-lo como um game didático.

O primeiro destes itens é o da *Filosofia do Game*, que aparece logo na primeira página do GDD. Quando falamos de filosofia, neste caso, queremos tratar, na verdade, do discurso filosófico, racional e crítico acerca da condição humana e de sua natureza fundamental, bem como do conhecimento ali disposto e dos seus limites. Ou seja, não é uma abordagem dentro da ciência que conhecemos como filosofia, mas sim do direcionamento ao conhecimento que aquela inferência do conhecimento humano é capaz de fomentar no ser humano que terá contato com ela. Por isso, este item deve ser tratado com cuidado, e preferencialmente, com o auxílio de um profissional de educação muito experiente e bem qualificado naquela área que a

temática do game vai abordar, para que ele possa fazer os ajustes necessários, no sentido de prover os *inputs* que delimitarão o game dentro dos aspectos, conceitos e objetivos pedagógicos pertinentes.

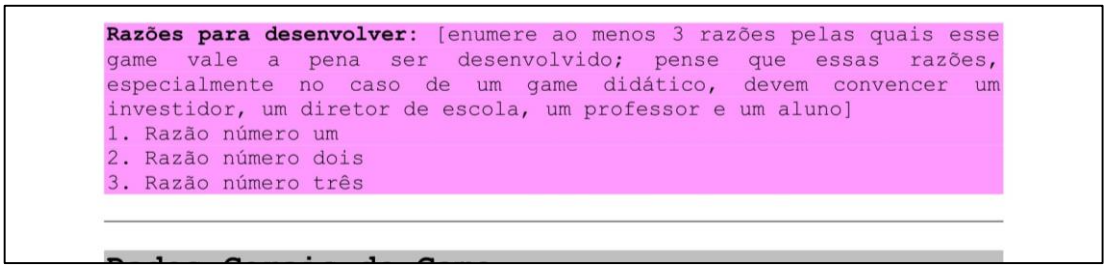
Figura 6 - Recorte do GDD, a Filosofia do Game



Fonte: Produção Própria.

Outra questão semelhante encontra-se na segunda página do *template* do GDD e refere-se às *Razões para produzir o Game*. Esses dois itens são adaptações daqueles dispostos no GDD de Chris Taylor (1999) e Marke Baldwin (2005).

Figura 7 - Recorte do GDD, Razões para Produzir o Game



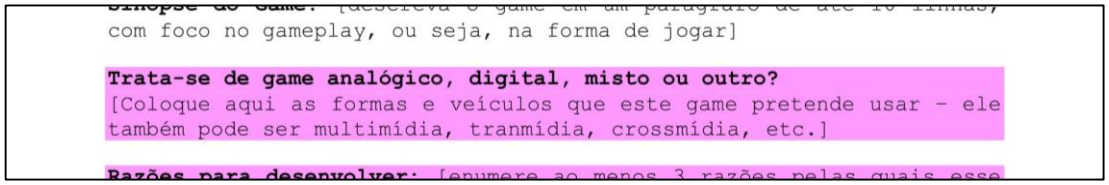
Fonte: Produção Própria.

Mais que mostrar ao próprio desenvolvedor do game por que ele vale a pena ser desenvolvido, e cujas respostas podem ser utilizadas para convencer um investidor a patrocinar a produção, ou mesmo uma escola ou um professor a adotar o game. São estes dois itens, que quando tratados com abordagens distintas vão enumerar e explicitar os valores, os princípios e as filosofias intrínsecas à criação do game e quais os objetivos que ele pretende alcançar. Por

exemplo, aqui é possível falar sobre os valores que o game pretende transmitir, que tipo de cultura ele pretende fortalecer, por que o conteúdo com que ele se propõe a trabalhar é importante, entre outros aspectos. Tudo isso serve tanto aos propósitos de criação e desenvolvimento do game, mas também às finalidades comerciais e para levantar fundos e financiamento, vender o produto, fazer campanhas de *Crowdfunding*[65], etc.

Outra questão importante nesse sentido, é fazer a escolha racional dos meios e plataformas em que o jogo "roda": se ele só roda numa plataforma específica – mobile, PC, consoles, etc. – ou mesmo se ele é analógico, misto (análogo-digital), *transmidiático*, *crossmidiático* ou *multimidiático*.

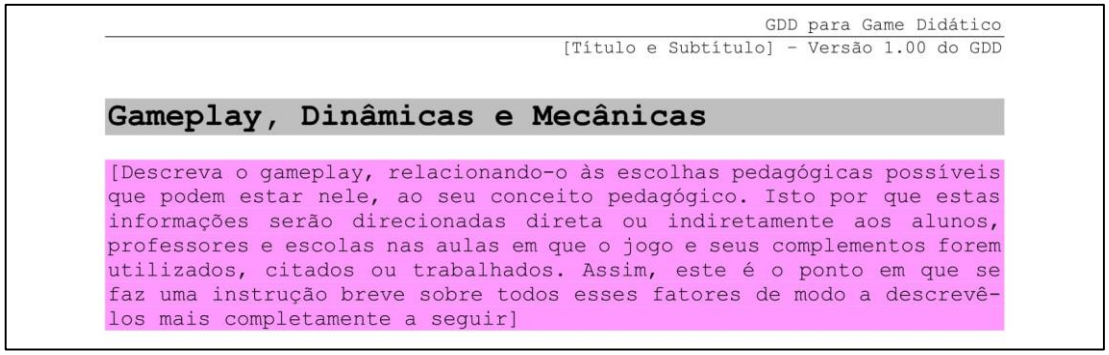
Figura 8 - Recorte do GDD, sobre a plataforma, os veículos e a distribuição



Fonte: Produção Própria.

Este item também, por sua vez, tem conexão direta com outro que encontra-se um pouco mais adiante: *Hardware do Game e Sistemas Operacionais*.

Figura 9 - Recorte do GDD, Hardware do Game e Sistemas Operacionais.



Fonte: Produção Própria.

[65] Ver Glossário. Definição completa.

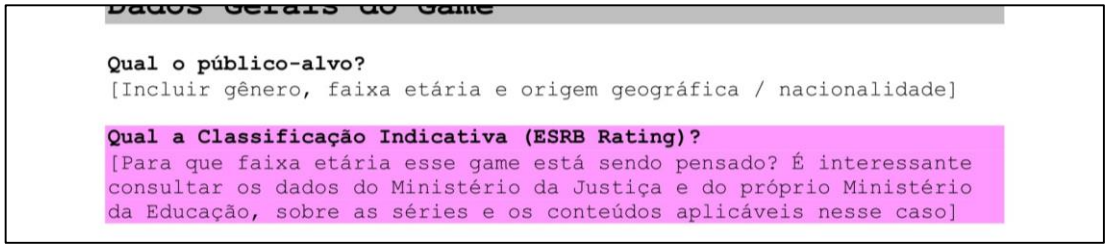
Isso por que o desenvolvedor / criador deve considerar que esta também é escolha racionalista e filosófica[66] acerca do jogo: delimitar uma determinada plataforma vai delimitar também quem vai ter acesso e como, e portanto, essa é uma escolha que se reflete diretamente sobre outras questões: condição financeira do usuário ou instituição (um game para console, por exemplo, depende da aquisição do mesmo, que costuma ser bem mais caro do que os computadores disponíveis na maior parte das escolas, por exemplo); acesso às plataformas de distribuição (um jogo disponibilizado pela STEAM® pode ser acessível a um grande número de usuários que procuram jogos para entretenimento, mas a plataforma não é tão conhecida entre professores e instituições, por exemplo); entre outros.

Em "Na Trilha de Macunaíma", a filosofia do jogo, por exemplo, além de trabalhar com os valores da cultura popular retratada por Mário de Andrade em sua obra modernista "Macunaíma, o herói sem nenhum caráter", acaba imprimindo certas limitações e definições que precisam ser consideradas: no âmbito artístico-estético da produção do jogo, no âmbito comercial, técnico e pedagógico. Tudo quanto constar do GDD precisa ser considerado no aspecto semântico, lógico, filosófico, de modo a dar ao game, o caráter que ele precisa ter, tanto educacional, quanto comercial.

Outro item importante neste sentido, constitui uma importante limitação que, por si só, é definidora do escopo pedagógico do game: a classificação indicativa / etária e o *ESRB Rating* (uma modalidade de classificação típica dos jogos digitais e eletrônicos). No caso de um game didático, este tipo de limitação, mais do que apresentar aos pais ou responsáveis a informação acerca da idade recomendada para que o game seja disponibilizado para crianças e adolescentes, deve também conter as recomendações sobre qual a série e o ensino mais adequados para a utilização daquele game.

[66] Por exemplo, um game que só rode no sistema operacional iOS automaticamente tem um princípio um pouco mais compatível com os valores da empresa Apple, acaba por ter uma obsolescência programada maior, além de restringir o acesso a pessoas de baixa renda. Não por acaso que, muitas vezes, as escolhas filosóficas também refletirão as escolhas econômicas, sociais, cidadãs, etc.

Figura 10 -Recorte do GDD, Classificação Indicativa / ESRB Ratings.



Fonte: Produção Própria.

Ou seja, o game didático pode e deve alinhar a classificação indicativa e o ESRB, às séries e ensinos pertinentes e, casando as duas recomendações, estar apto a ser trabalhado no âmbito educacional, ao mesmo tempo em que pode servir ao entretenimento ou à educação informal. Assim, é necessário que ao adaptar uma obra literária, tanto ela seja adaptada pensando na sua faixa etária adequada, como para qual série escolar ela será oferecida. No caso de "Na Trilha de Macunaíma", por exemplo, trata-se de uma obra cuja classificação indicativa das emissoras de televisão "não recomendaria para menores de 14 anos". Enquanto, de acordo com a BNCC[67] e da maior parte dos currículos escolares, Macunaíma é uma obra literária trabalhada a partir do segundo ano do Ensino Médio, quando o aluno também se encontra – se na idade recomendada de realização das séries – com aproximadamente 14 anos.

Quem delimita essa classificação etária indicativa no Brasil é o Ministério da Justiça e da Cidadania, que mantém em seu portal, um *hot site* dedicado à classificação indicativa, onde é possível pesquisar os produtos e para qual público é indicado, sejam filmes, séries e novelas, ou jogos e RPG. Lá também constam os procedimentos para submissão de um produto à classificação indicativa, que no caso de um produto educacional, deve ser feita o quanto antes, para se adequar às normas vigentes, inclusive para assegurar a sua exibição às instituições que quiserem adotar o produto.

[67] Ver Anexo 2.

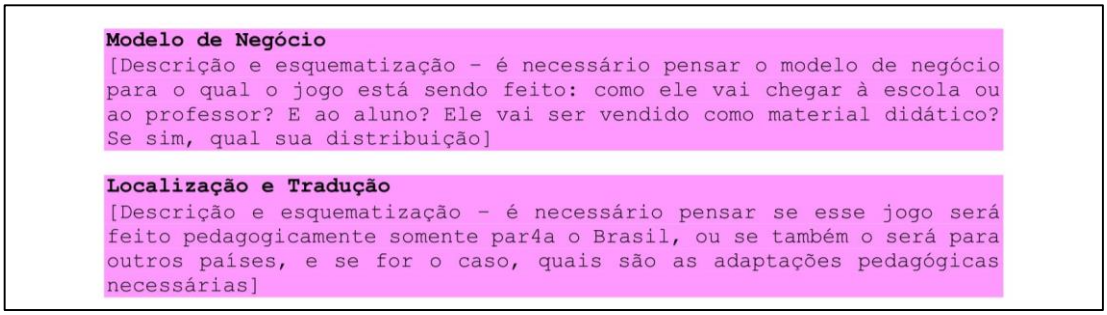
Figura 11 - Classificação Indicativa no Brasil, pelo Ministério da Justiça e Cidadania.

Fonte: Ministério da Justiça e Cidadania, Guia Prático sobre a Classificação Indicativa.

No website do Ministério da Justiça encontra-se disponível para download o Guia Prático da Classificação Indicativa, versão de 2012 (que também disponibilizamos nesta dissertação como Anexo 2). Outra questão interessante é que a Classificação Indicativa brasileira faz parte da *IARC – International Age Rating Coalition*[68], e as normas ali estabelecidas estão respaldadas naquelas estabelecidas em outros países e, principalmente, ou seja, seguem as regras que são majoritárias em todo o mundo. Estas questões (tanto no âmbito da justiça, visando a proteção da infância e da juventude, quanto no âmbito da educação, visando a adequação aos mais diversos modelos pedagógicos) também influenciam outros itens que no GDD proposto, se encontram entre as Definições Gerenciais, *Modelo de Negócio* e *Localização e Tradução.*

[68] Tradução Livre: Coalizão Internacional da Classificação Etária.

Figura 12 - Recorte do GDD, Modelo de Negócio e Localização.



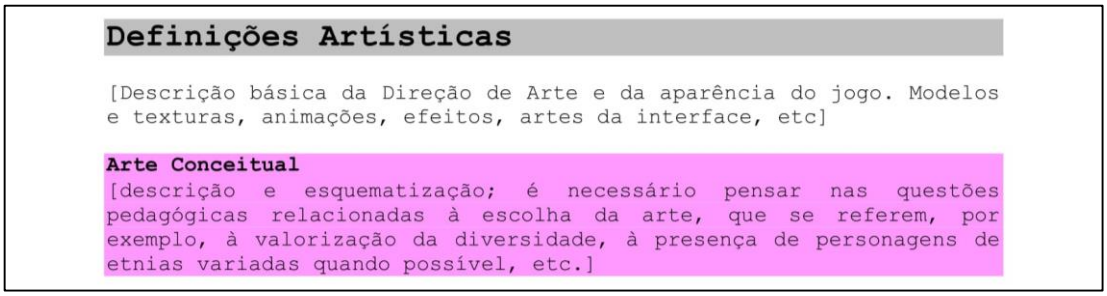
Fonte: Produção Própria.

A adequação ao mercado, às expectativas desse mercado, aos clientes e usuários finais é imprescindível para que o mencionado produto obtenha sucesso e rentabilidade, mas também desempenhe o seu papel educacional e para o desenvolvimento da cidadania.

Por fim, todas essas questões também se fazem presentes nas Definições Artísticas, especialmente no item *Arte Conceitual*, que deve ser pensada e trabalhada com bastante cuidado e delicadeza: embora a estética reflita muito da equipe e do artista (ou da equipe de artistas) que a cria e delimita, é necessário pensar de que forma ela vai ser lida pelos alunos, professores e escolas.

Ao mesmo tempo em que há certos estilos mais aceitos por crianças e adolescentes (como por exemplo mangá / anime, ou HQ, Comics, etc), a escolha da arte conceitual do jogo deve ir além disso e deve valorizar e apresentar ao aluno, também as técnicas para além do comercial e que sejam tradicionais da cultura retratada ou trabalhada no jogo.

Figura 13 - Recorte do GDD, Arte Conceitual



Fonte: Produção Própria.

Portanto, é necessário levar em conta questões de representatividade, valorização da diversidade, presença de personagens de diversas etnias (representados sem preconceitos ou estereotipificação), além de respeito às mais diversas manifestações religiosas e populares,

levando em conta, acima de tudo, que a educação brasileira tem suas bases sobre o princípio da laicidade e da cidadania. É por meio da estética que o game conquista o jogador, e, portanto, pode desempenhar um valoroso papel na construção de sua identidade e na compreensão de sua cultura.

Tomadas em consideração estas questões que já fazem parte dos processos habituais de constituição de um jogo digital, é necessário investigar propriamente as questões estritamente pedagógicas que foram inseridas e anexadas ao processo.

3.2.1.2.Das características estritamente pedagógicas do game no GDD

Logo após a *Apresentação do Game*, os *Dados Gerais do Game* e o *Conjunto de Características Essenciais do Game*, existe uma seção dedicada exclusivamente às questões pedagógicas que o delimitam como didático, a seção do *PDP – Parâmetros Didático-Pedagógicos*. Contudo, além desta parte, ao final do GDD, encontra-se também a seção do *MAP – Manual de Apoio ao Professor* e a seção do *MAC – Manual de Atividades Complementares*. Esta seção do subcapítulo 3.2.1 tratará especificamente destas partes do GDD do game didático.

Como dissemos nos capítulos 1 e 2 desta dissertação, qualquer jogo pode ser adaptado para a utilização em sala de aula e este é um processo que muitos professores utilizam por conta própria e que depende, em geral, de seus próprios esforços, pois não há uma padronização efetiva para estes fins na maior parte dos jogos. Desta forma, entendemos que o que constitui um game didático em sua essência deve ser delimitado logo durante o processo de criação e desenvolvimento inicial do jogo, assim a seção dos PDP traz perguntas e questões pertinentes justamente a esse alinhamento do game enquanto produto interativo com as necessidades e padrões da educação formal escolar.

Figura 14 - Recorte do GDD, seção do PDP

Parâmetros Didático-Pedagógicos - PDP

[A Ficha dos PDP (Parâmetros Didático-Pedagógicos) Essencial é uma prévia do que, ao fim do Game, vai integrar e dar direcionamento à confecção completa do MAP – Manual de Apoio ao Professor e da versão do professor do game]

Estágio do processo de ensino-aprendizagem:

	Ensino Infantil	Qual a série ou termo?
	Ensino Fundamental (Ciclos I e II)	
	Ensino Médio	Disciplinas?
	Ensino Técnico e / ou Profissionalizante	
	Ensino Superior	

Grande Área Pedagógica:

	Linguagens, Artes e Comunicação
	Ciências da Natureza e Saúde
	Ciências Humanas e Ciências Sociais
	Ciências Exatas e da Terra
	Educação Física e Esportes

Quais capacidades e habilidades esse game visa desenvolver?
[Dê a resposta de forma objetiva e simples – a resposta mais elaborada e complexa pode ser trabalhada no MAP]

Como ele se insere no contexto de sala de aula / no ambiente escolar?
[Dê a resposta de forma objetiva e simples – a resposta mais elaborada e complexa pode ser trabalhada no MAP]

Como o professor é preparado para trabalhar com esse game? Existe algum tipo de guia, manual de jogo ou tutorial?

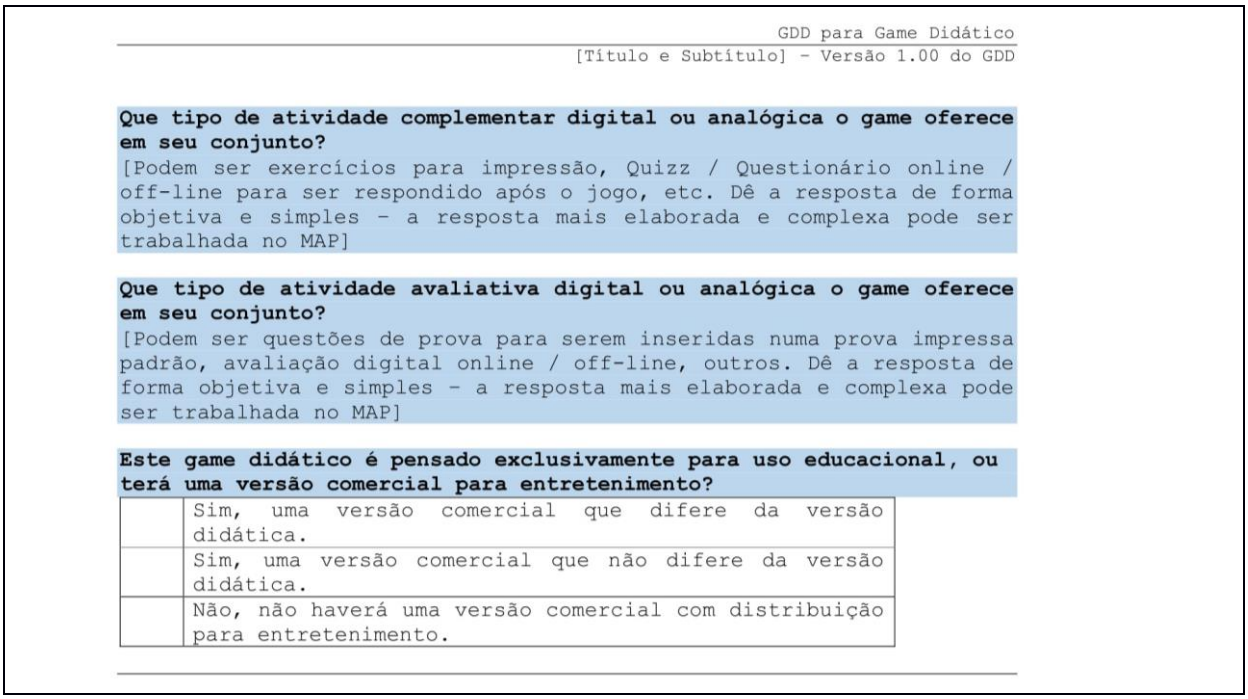
	De forma intuitiva: na medida em que o professor joga – e passa pelos mesmos desafios que os alunos, ele entende o jogo (não há manual ou material direcionado ao professor)
	De forma objetiva, com uso de manual ou guia do docente: o professor recebe um manual a parte com todas as características essenciais do Game e de seus materiais complementares.
	De forma objetiva, com uma versão especial "tutorial" feita para que o docente jogue e, ao mesmo tempo, receba as instruções de aplicação do Game e de seus materiais complementares.
	De outras formas. [Explique]

Como ele pode ser apresentado e utilizado com os alunos?

	O aluno só tem acesso por meio da escola.
	O aluno tem acesso por meio de portais educacionais ou sites específicos.
	O aluno pode adquirir por lojas digitais ou físicas.
	O aluno recebe como um complemento didático em um livro.

Qual a metodologia de aplicação pensada para o jogo?

	Como tarefa de sala de aula, em grupo.
	Como tarefa de sala de aula, individual.
	Como tarefa extraclasse, em grupo.
	Como tarefa extraclasse, individual.
	Como trabalho complementar.
	Outros. [Especifique]



GDD para Game Didático
[Título e Subtítulo] – Versão 1.00 do GDD

Que tipo de atividade complementar digital ou analógica o game oferece em seu conjunto?
[Podem ser exercícios para impressão, Quizz / Questionário online / off-line para ser respondido após o jogo, etc. Dê a resposta de forma objetiva e simples – a resposta mais elaborada e complexa pode ser trabalhada no MAP]

Que tipo de atividade avaliativa digital ou analógica o game oferece em seu conjunto?
[Podem ser questões de prova para serem inseridas numa prova impressa padrão, avaliação digital online / off-line, outros. Dê a resposta de forma objetiva e simples – a resposta mais elaborada e complexa pode ser trabalhada no MAP]

Este game didático é pensado exclusivamente para uso educacional, ou terá uma versão comercial para entretenimento?

	Sim, uma versão comercial que difere da versão didática.
	Sim, uma versão comercial que não difere da versão didática.
	Não, não haverá uma versão comercial com distribuição para entretenimento.

Fonte: Produção Própria.

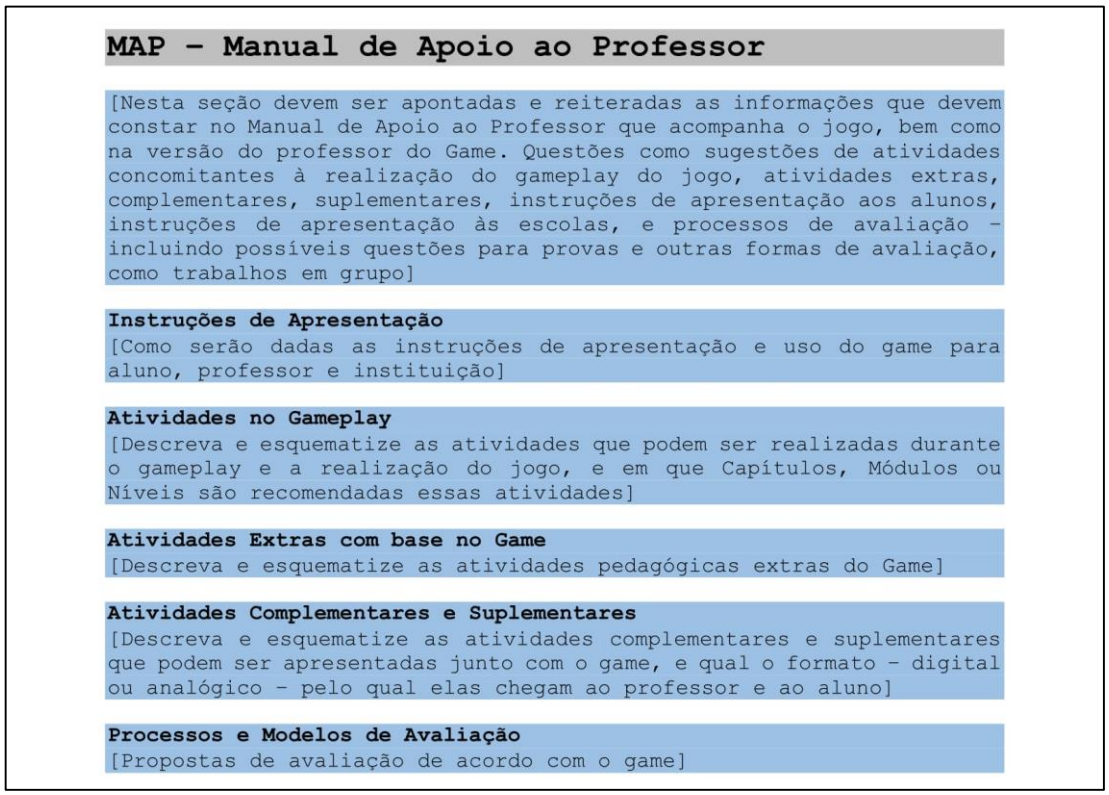
Como as imagens demonstram, esta é uma seção pensada para reunir as informações que, posteriormente, integrarão o *MAP – Manual de Apoio ao Professor*. Mais que direcionar os professores em sua preparação de aulas, ou direcionar a instituição na aplicação e uso adequado do game, ou ainda, prover informações técnicas pertinentes à instalação correta, regras, formas de uso, entre outros, esta seção do GDD dialoga com e também fundamenta todas as questões pedagógicas que abordamos nos itens anteriormente apresentados na seção *3.2.1.1. Parâmetros diferenciais para o Game Didático – uma abordagem filosófica*.

Esta é uma seção para a qual o conhecimento técnico, teórico e prático acerca da estrutura da educação escolar brasileira é desejável, bem como a prática em sala de aula, por que muitos dos questionamentos aqui dispostos necessitam de um nível tal de detalhamento, que é mais provável que o profissional de educação detenha, e não o desenvolvedor de jogos, que não faz parte da área pedagógica. Cremos que este é o ponto que fomenta o diálogo interdisciplinar, entre o design de games e a pedagogia escolar, e em que as perspectivas de aproximação entre as áreas se dá.

Como dito no próprio corpo da seção, ela é uma apresentação dos conteúdos, parâmetros e delimitações que integrarão o *MAP – Manual de Apoio ao Professor* do game didático constituído e também pode apresentar direcionamentos para o *MAC – Manual de Atividades Complementares*. Essas duas seções, contudo, encontram-se apenas ao fim do GDD, pois na constituição de um game didático, desde que os devidos direcionamentos sejam

apresentados ao professor e ao usuário final, no caso, o aluno, os manuais podem ser substituídos por tutoriais, versões estendidas ou diferenciadas, entre outros. Ou seja, o MAP e o MAC são ferramentas úteis para o game didático enquanto material didático e apresentam o game ao professor e à instituição de uma forma que lhes é conhecida, mas não deixam de ser opcionais, portanto encontram-se nas partes opcionais do GDD.

Figura 15 - Recorte do GDD, MAP - Manual de Apoio ao Professor



MAP – Manual de Apoio ao Professor

[Nesta seção devem ser apontadas e reiteradas as informações que devem constar no Manual de Apoio ao Professor que acompanha o jogo, bem como na versão do professor do Game. Questões como sugestões de atividades concomitantes à realização do gameplay do jogo, atividades extras, complementares, suplementares, instruções de apresentação aos alunos, instruções de apresentação às escolas, e processos de avaliação – incluindo possíveis questões para provas e outras formas de avaliação, como trabalhos em grupo]

Instruções de Apresentação
[Como serão dadas as instruções de apresentação e uso do game para aluno, professor e instituição]

Atividades no Gameplay
[Descreva e esquematize as atividades que podem ser realizadas durante o gameplay e a realização do jogo, e em que Capítulos, Módulos ou Níveis são recomendadas essas atividades]

Atividades Extras com base no Game
[Descreva e esquematize as atividades pedagógicas extras do Game]

Atividades Complementares e Suplementares
[Descreva e esquematize as atividades complementares e suplementares que podem ser apresentadas junto com o game, e qual o formato – digital ou analógico – pelo qual elas chegam ao professor e ao aluno]

Processos e Modelos de Avaliação
[Propostas de avaliação de acordo com o game]

Fonte: Produção Própria.

Da mesma forma, o *MAC – Manual de Atividades Complementares* deve ser disposto como tal: como uma opção apresentada ao professor e à intuição, mas diferente do MAP, ele não é pensado para ser lido e utilizado somente pelo professor. Ele é pensado para o aluno, é um complemento ao jogo em si e o acompanha, em que são propostos exercícios, avaliações, trabalhos em grupo ou individuais, etc. O MAC pode ter uma versão do aluno sem respostas e outra do professor, com respostas, por exemplo, tal qual se faz, a exemplo, em muitos livros paradidáticos.

Figura 16 - Imagem ilustrativa de Material de Atividades Complementares, analógico.

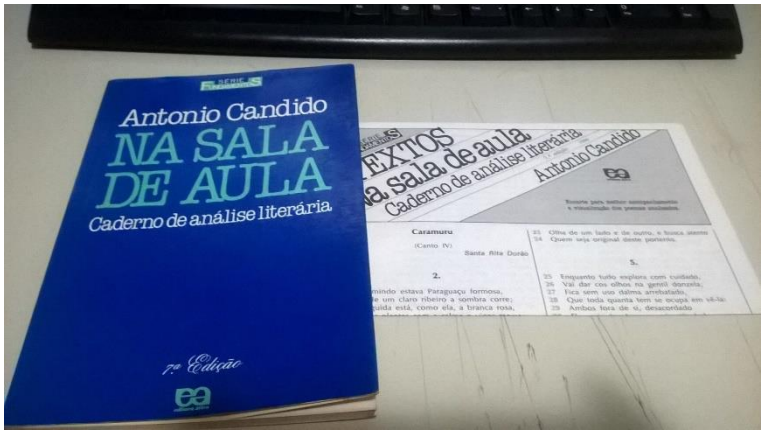


Figura 17 - Recorte do GDD, MAC - Manual de Atividades Complementares

MACT – Manual de Atividades Complementares e Transmidiações

[Este manual deve ser formulado quando for necessário apresentar um guia prático ao aluno, principalmente, com as atividades complementares e com eventuais outras partes do jogo que sirvam ao processo pedagógico, que façam parte da narrativa midiática ou transmidiática e que ofereçam outras atividades além das já descritas no MAP]

Apresentação das Atividades Complementares
[Quantas são as atividades complementares? Quais seus veículos e plataformas? Qual sua natureza midiática – Transmídia, crossmídia ou multimídia? Há atividades analógicas? Em grupo? Na web?]

Instruções das Atividades Complementares
[Como serão dadas as instruções para a realização de tais atividades? Elas são avaliativas? Como é o processo?]

Atividades Complementares e Suplementares
[Descreva e esquematize as atividades que podem ser apresentadas junto com o game ou que tem links internos no game, e qual o formato – digital ou analógico – pelo qual elas chegam ao professor e ao aluno]

Processos e Modelos de Avaliação
[Propostas de avaliação de acordo com estas dfisposições]

Fonte: Produção Própria.

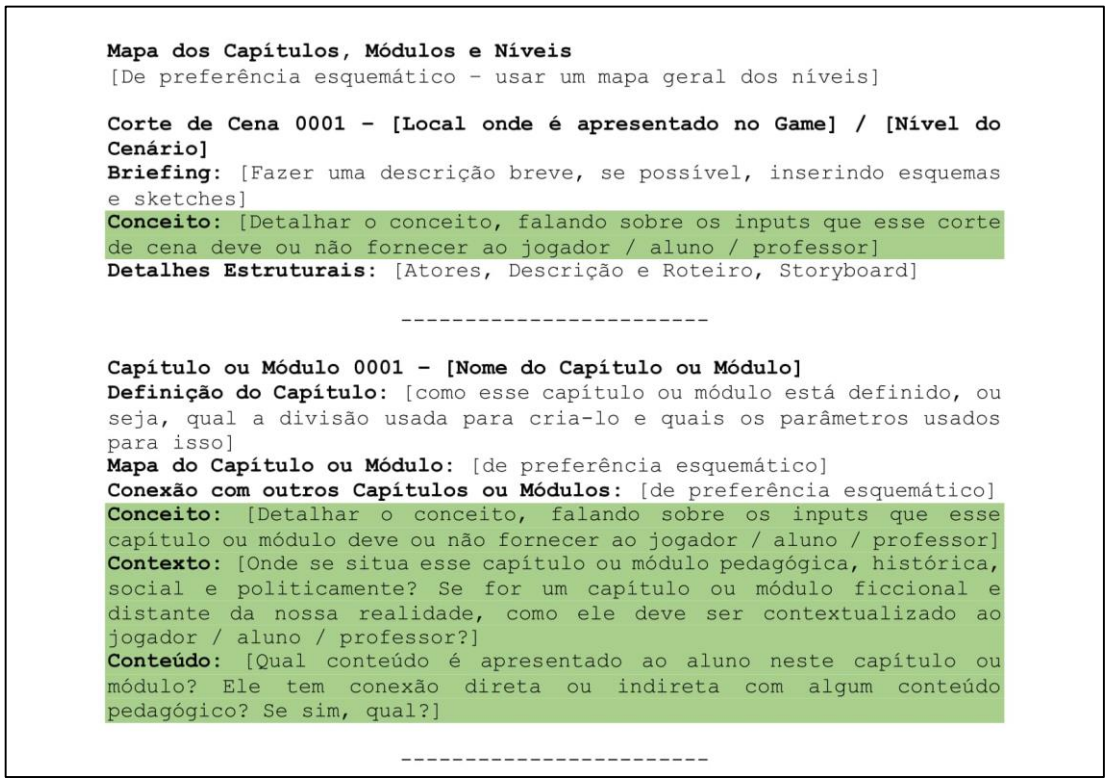
O MAC também pode ser apresentado como *MACT – Manual de Atividades Complementares e Transmidiações*, instruindo aos alunos quanto às atividades que integram as mais diversas plataformas, meios e veículos com as quais o jogo e sua narrativa podem se integrar e desenvolver. No caso de "Na Trilha de Macunaíma", as atividades se integram entre meios digitais (o próprio jogo, os infográficos no website e outros) e meios analógicos (jogo de tabuleiro e jogo de cartas).

Além destes, temos ainda itens modificadores: conteúdos, conceitos e contextos. Esses itens estão diretamente conectados aos pontos de construção da história e aos elementos narrativos que promovem o significado e serão apresentados a seguir.

3.2.1.3.Construindo o significado e o contexto pedagógico

Há, nos itens gerais do GDD, três pontos críticos de detalhamento semântico, lógico e pedagógico. Eles se apresentam em diversos pontos do GDD, especialmente naqueles relacionados à constituição da narrativa e da história de base do game.

Figura 18 - Recorte do GDD, Conceitos, Contextos e Conteúdo.



Mapa dos Capítulos, Módulos e Níveis
[De preferência esquemático – usar um mapa geral dos níveis]

Corte de Cena 0001 – [Local onde é apresentado no Game] / [Nível do Cenário]
Briefing: [Fazer uma descrição breve, se possível, inserindo esquemas e sketches]
Conceito: [Detalhar o conceito, falando sobre os inputs que esse corte de cena deve ou não fornecer ao jogador / aluno / professor]
Detalhes Estruturais: [Atores, Descrição e Roteiro, Storyboard]

Capítulo ou Módulo 0001 – [Nome do Capítulo ou Módulo]
Definição do Capítulo: [como esse capítulo ou módulo está definido, ou seja, qual a divisão usada para cria-lo e quais os parâmetros usados para isso]
Mapa do Capítulo ou Módulo: [de preferência esquemático]
Conexão com outros Capítulos ou Módulos: [de preferência esquemático]
Conceito: [Detalhar o conceito, falando sobre os inputs que esse capítulo ou módulo deve ou não fornecer ao jogador / aluno / professor]
Contexto: [Onde se situa esse capítulo ou módulo pedagógica, histórica, social e politicamente? Se for um capítulo ou módulo ficcional e distante da nossa realidade, como ele deve ser contextualizado ao jogador / aluno / professor?]
Conteúdo: [Qual conteúdo é apresentado ao aluno neste capítulo ou módulo? Ele tem conexão direta ou indireta com algum conteúdo pedagógico? Se sim, qual?]

Fonte: Produção Própria.

Os itens *Conceito*, *Contexto* e *Conteúdo* devem ser dispostos de modo a justificar as escolhas feitas pelos criadores e desenvolvedores do jogo, quanto à construção do significado lógico e pedagógico presentes no jogo.

Estes também são itens que podem ser integrados ao MAP e ao MAC, dando ao professor e ao aluno inferências a serem trabalhadas em sala de aula e em outras formas de atividades, que podem ser desenvolvidas.

★★★★★★★

Este capítulo encerra as discussões acerca da criação e constituição do GDD do game didático. Como anteriormente disposto, é nosso entendimento que para podermos trabalhar no roteiro interativo que visamos apresentar da obra Macunaíma no game didático "Na Trilha de Macunaíma", é necessário mais que a aplicação das regras acerca de como criar

e desenvolver um roteiro – é necessário ter uma orientação precisa do que se espera e almeja do produto final.

O próximo capítulo será o *Considerações teóricas sobre a constituição do Roteiro Interativo*, em que apresentaremos a teoria norteadora do desenvolvimento e as especificações técnicas que levaram à construção do roteiro interativo do game didático.

CAPÍTULO 4 – CONSIDERAÇÕES TEÓRICAS SOBRE A CONSTITUIÇÃO DO ROTEIRO INTERATIVO

Dentre as diversas etapas e as exigências necessárias para a produção de um jogo (aqui, citamos como exemplo o GDD do game "Na Trilha de Macunaíma", apresentado na terceira parte desta dissertação), consideramos que a construção da narrativa seja uma das labutas criativas mais significativas e árduas. A articulação correta da narração durante a criação de um roteiro interativo para um game, no caso de um jogo como "Na Trilha de Macunaíma", é a etapa mais complexa e até exaustiva da produção, é o momento decisivo da construção de sentido, da definição das sequências narrativas interativas.

Afinal, não é um exercício profissional simples e fácil de conseguir articular numa sequência narrativa não linear, capaz de agregar todo o ferramental conceitual necessário, os diversos sentidos simbólicos sociais e culturais, além de conseguir cumprir todos os objetivos e pré-requisitos didático-pedagógicos previstos para o game. Para conseguirmos credenciar formalmente um game como um produto educativo e didático devidamente ajustado para o uso nos sistemas regulares de ensino, é preciso cumprir plenamente as normas legais dos sistemas brasileiros de ensino-aprendizagem, sem descuidar em nenhum aspecto, que o game produzido seja capaz de assegurar, além de um aprendizado eficiente ministrado com um recurso atualizado, o pleno entretenimento do aluno-jogador. Afinal, adaptar Macunaíma, um clássico da literatura brasileira para uma narrativa ramificada e complexa em um game, é por si só, um desafio bastante ousado, difícil e custoso para ser viabilizado.

Um jogo bem-sucedido deve incorporar em sua narrativa, todas as formas possíveis de interfaces com os seus jogadores, sem se esquecer de fazê-las bens amigáveis, instigantes e extremamente lúdicas. Afinal, sedução é uma arma fundamental para conquistar o aluno-jogador. O aprendiz da "era digital", quando bem instigado, se comporta como um "navegador" apaixonado que busca percorrer e desvendar todos os meandros de um game, seja aquelas etapas de entretenimento, ou com finalidades didáticas. Se o game "Na Trilha de Macunaíma", não for capaz de apresentar uma narrativa com todos os parâmetros aqui descritos, então, não conseguiremos cumprir o objetivo essencial da pesquisa. Afinal, quem deseja exercer a refinada arte de ensino-aprendizagem escolar, primeiramente tem que conseguir fazer cada educando se apaixonar pelo objeto e pelo conteúdo didático-pedagógico que apresentar.

Não nos restam dúvidas de que os games figuram entre os produtos audiovisuais contemporâneos, mas trata-se de um formato que apresenta constante atualização tecnológica, narrativa, estética e sensorial, em uma linguagem com desempenho crescente na capacidade de interação e sedução de seus diversos públicos. Como todo produto audiovisual competitivo no acirrado e pulverizado mercado dos dias de hoje, e que se fragmenta em tantos dispositivos móveis e individuais de veiculação, qualquer tipo de game depende da construção de um roteiro adequado para conseguir "emplacar" o tipo de história que vai contar, para cada nicho de público esperado.

Então, é inquestionável que o roteiro seja essencial para a constituição do produto como um todo – e justamente por isso, que a sua concepção e o desenvolvimento precisam ser documentados e articulados a partir de um método reprodutível, como uma matriz adaptável para novas demandas produtivas e para servir aos propósitos de integrar conteúdos pedagógicos e narrativas multirramificadas, em suportes digitais, analógicos ou híbridos.

Considerando que "Na Trilha de Macunaíma" consiste de um jogo em que o jogador assume o papel do personagem principal do célebre livro "Macunaíma – o herói sem nenhum caráter", do escritor modernista Mário de Andrade, o desenvolvimento do roteiro almeja apresentar uma proposta de sistematização e padronização para os processos de roteirização de narrativas complexas, para gêneros e subgêneros de games narrativos (como *Visual Novels* e *Graphic Adventures*, especialmente, e neste caso, uma hibridização que abarca características de ambos para melhor suprir as necessidades específicas deste game), com integração de diversos tipos de conteúdos didático-pedagógico, para ensino-aprendizagem especialmente em literatura, mas visando a interdisciplinaridade, como também abrindo possibilidades para a aplicação do modelo criado em outras disciplinas ou áreas de ensino.

De maneira geral, a proposta de "Na Trilha de Macunaíma" é bastante simples – mas de complexa realização na medida em que a narrativa precisa ser pensada de maneira não linear – pois na medida em que o jogador vai tomando as suas decisões, tanto ele pode alcançar o final do veio narrativo canônico (conceito que explicitaremos ao longo deste capítulo) ou, se o jogador optar por tomar decisões não canônicas do jogo, também começará a conhecer realidades alternativas preparadas especialmente para o game e construirá novos desfechos para si mesmo. Desta forma, uma das questões de maior complexidade na construção deste roteiro, é o fato da narrativa poder ramificar a tal ponto, que tanto Macunaíma poderá acabar rumo a Lisboa, depois de ter a sua maloca comida pelas saúvas; ou então, poderá transformar-se em estrela - tal qual no final canônico. A complexidade narrativa do roteiro também permite que a

personagem (e o jogador) possam seguir outros destinos que estão sendo pensados para o jogo original; o jogador terá pelo menos 10 alternativas para conduzir a personagem, e a si próprio.

Ou seja, para produzir uma narrativa efetivamente interativa, além do eixo narrativo principal (o que chamamos de veio narrativo canônico), a obra possibilita que os capítulos do jogo (baseados nos capítulos do próprio livro) sejam rearranjados, gerando novos eixos narrativos derivados diretamente da história original. Ainda, são criadas ramificações a partir da obra original, de maneira que a narrativa embutida no próprio game abra possibilidades para que o jogador desvende e desenvolva outras possibilidades de escolhas e de finais, que também levam aos complementos transmidiáticos deste game educativo (*card game, board game,* aplicativo de segunda tela, etc).

As narrativas complexas – conceito que também trabalharemos mais adiante neste capítulo de forma mais detalhada – construídas a partir das escolhas devem ser pensadas de acordo com os parâmetros didático-pedagógicos necessários para que consigamos desenvolver as capacidades cognitivas e os repertórios almejados para os processos de ensino-aprendizagem, neste caso, de literatura brasileira, durante as atividades didático-pedagógicas dos ciclos de formação escolar.

Portanto, a roteirização é uma das etapas do processo de criação e produção mais importantes durante o desenvolvimento de um game didático baseado em narrativas multirramificadas. A adaptação da obra "Macunaíma", de Mário de Andrade - para narrativa transmidiática e interativa, foi escolhida por sua relevância lúdica, educativa e literária, além de ser leitura obrigatória para os alunos do Ensino Médio, e subsequentemente, daqueles que vão prestar os vestibulares das universidades brasileiras.

É a liberdade criativa que permite que o roteirista audiovisual agregue novos percursos narrativos e realidades alternativas, dentro dos cenários e das personagens originais do livro adaptado. Assim, a roteirização é a parte vital do desenvolvimento, é onde o game didático realmente se fundamenta, é a etapa de construção de toda a sua articulação interativa e transmídia. É por isso que entendemos que o roteiro audiovisual tradicional não nos serve adequadamente para roteirizar "Na Trilha de Macunaíma", tampouco tal formato tradicional é capaz de suprir as nossas necessidades literárias e narrativas. Então, é necessário pensar em formas de articular mais do que as cenas clássicas; é preciso encontrar formas narrativas adequadas para agregar à história original, as multirramificações e os diversos veios narrativos, que se apresentam como recursos adicionais de narração, durante a adaptação e releitura da obra de Mário de Andrade em game.

Assim, este capítulo apresentará em primeiro lugar, o conceito e a definição pertinente a esta pesquisa de Roteiro Interativo delimitando consequentemente o que entendemos por interatividade, especialmente nos aspectos em que ela é aplicada aos games. Também trataremos de descrever o que entendemos como uma estrutura formal de um roteiro interativo, bem como os processos de integração de conteúdos didático-pedagógicos e a transmidiação entre os *assets*, explicando no roteiro as formas que utilizaremos para integrar tais recursos com os conteúdos pedagógicos, e como tudo isso se articula no roteiro interativo do game didático.

Apresentaremos também os conceitos de Narrativas Complexas e Multirramificadas, e exporemos dois dos gêneros de games que mais influenciaram as concepções teóricas, formais e metodológicas de "Na Trilha de Macunaíma": as *Visual Novels* e as *Graphic Adventures*. Por fim, tratando especificamente do Game Didático aqui proposto, vamos discorrer sobre a adaptação da obra, a construção dos veios canônicos e dos veios secundários, na narrativa e na apresentação dos conteúdos didáticos em linguagem de games. O produto final resultante desta pesquisa é apresentado na terceira parte desta dissertação, *O Roteiro Interativo de "Na Trilha de Macunaíma".*

4.1. O Roteiro Interativo do Game Didático

Embora nossa intenção seja apresentar uma definição para o conceito de Roteiro Interativo, de modo algum visamos fazê-lo de forma pioneira ou ainda discutir todas as possibilidades já elencadas por pesquisadores e profissionais, que ao longo de suas carreiras e produções, dedicaram-se exclusivamente ou quase exclusivamente ao estudo e entendimento desta forma de roteiro. Entretanto, o foco desta pesquisa não é realizar um estudo completo e aprofundado sobre as definições, parâmetros e conceitos canônicos e inovadores que venham a definir o roteiro interativo. Pelo contrário, nosso intuito é trabalhar com o conceito de forma um tanto utilitarista: precisamos de conceitos, parâmetros e definições aplicáveis de modo a tornar viável a confecção de um roteiro "sob medida", para o game didático que aqui se apresenta. Por isso, também abordaremos o tema com brevidade e objetividade.

Dito isto, é interessante em primeiro lugar pensarmos que "Na Trilha de Macunaíma" é derivado de uma história multifacetada, que demanda um roteiro interativo na medida em que apresenta certas características específicas:

- A não-linearidade;
- A interatividade;

- As conexões hipermidiáticas;
- A narrativa complexa; e
- A multirramificação.

A não-linearidade cria a necessidade de articular ações que podem se encadear em uma variedade de ordenações, ou mesmo, que poderão ocorrer simultaneamente. Essa ordenação se dá pelas conexões hipermidiáticas que se desenvolvem sob escolha do expectador e/ou jogador (em nosso caso específico) e que poderão se apresentar de forma em que elas também derivem dos processos interativos e das ferramentas de interação do usuário com o meio / plataforma. A narrativa complexa se apresenta na medida em que se constroem na história uma série de articulações que levam a uma profundidade multinível do enredo, além de propiciar a concomitância e a concorrência de uma série de veios discursivos e de histórias imbricadas, que além de tudo, poderão se realizar entre as mais diversas plataformas e os meios comunicacionais disponíveis. Por fim, a multirramificação se dá justamente no processo em que a narrativa emerge de um determinado ponto e prossegue até chegar em outro ponto no qual ela poderá seguir uma multiplicidade de caminhos, a partir das escolhas do leitor / jogador / interator, ou simplesmente usuário (nesta etapa de nossa discussão).

Dentre as características descritas acima, cremos que aquelas que mais são pertinentes ao processo de criação e desenvolvimento de um roteiro interativo são a não-linearidade, a interatividade e as conexões hipermidiáticas, que se processam a partir de uma série de relações formais e técnicas que fomentam a liberdade de criação e, mais do que isso, a independência do usuário durante um jogo, para fazer as suas escolhas e delimitar a narrativa, a partir de seus desejos e de suas vontades. E esta característica deste tipo de narrativa, e especialmente daquela que visamos apresentar como fruto desta pesquisa, é o que torna único este tipo de produção e abre possibilidades incontáveis, quer para as finalidades que pode alcançar, como os usos a que pode se dispor, inclusive fora do meio comunicacional, como para a educação.

> A possibilidade da audiência produzir e distribuir seu próprio conteúdo, interagir com a uma mensagem e /os interlocutor/es, partilhar ambientes colaborativos, enfim, exercer autoria sobre a construção de seu próprio conhecimento, rompe o paradigma da comunicação como transmissão de uma mensagem do emissor para o receptor, e gera uma nova cadeia de produção criativa. (CASTRO & FREITAS, 2010, p. 8)

Ou seja, mais do que imprimir no roteiro a visão de seu roteirista sobre a obra – seja ela original ou uma adaptação – nas novas mídias é necessário pensar que a visão do usuário também está lá. Mais do que planejar o que se quer mostrar, é necessário pensar o que se pode

fazer com o que vai ser mostrado. Assim, o roteirista se torna também o usuário da história, e compartilha com este a autoria das narrativas emergentes que surgirão das interações, tenham elas sido planejadas formalmente ou não. Isto é, "Os novos meios apresentam recursos, usos e linguagens próprias, que devem ser respeitadas na elaboração de um conteúdo, desde o tamanho da tela até as diferenças entre os meios coletivos e os individuais." (CASTRO & FREITAS, 2010, p. 12).

Desta forma, não há como simplesmente transportar uma história de uma plataforma para outra, seja ela analógica ou digital, *ipsis literis*. Os parâmetros, propriedades e características de cada meio devem respeitados e articulados de maneira apropriada. Portanto, neste subcapítulo falaremos sobre a estrutura formal e técnica de um roteiro interativo hipermidiático, explorando também as transmidiações específicas deste projeto. Nos capítulos seguintes, trabalharemos detalhadamente os aspectos pertinentes de cada uma das características anteriormente elencadas, a saber, a não-linearidade, a interatividade, as conexões hipermidiáticas, a narrativa complexa e a multirramificação.

4.1.1. A estrutura formal do roteiro interativo para o game didático

Não há como propor um modelo (considerando a acepção mais literal da palavra) que sirva para a roteirização interativa hipermidiática, senão que seja para fazê-lo em situações bastante específicas, dentro de contextos muito delimitados, como é o caso desta pesquisa. O que propusemos no roteiro desenvolvido como produto da dissertação pode ser entendido dentro do contexto que decidimos estudar, isto é, tudo quanto elencamos aqui como estrutura formal e técnica de um roteiro interativo está direcionado para o uso no campo dos games, mais especificamente dos games didáticos, com interações transmidiáticas entre *assets* analógicos e digitais, integrado com materiais de suporte ao professor e à escola (como PDP, MAP e MAC / MACT).

> É preciso saber quais são os elementos que compõem esse processo de roteirização hipermidiática. É uma questão complexa por que aponta, exatamente, para um campo complexo. Uma obra interativa e não linear trabalha com aspectos de linguagem e de tecnologia advindos de muitas áreas distintas do conhecimento humano. (GOSCIOLA, 2003, p. 147)

Assim, para melhor articular o roteiro para o game didático, é necessário retomar uma das concepções de jogo que trabalhamos no primeiro capítulo desta dissertação: o game enquanto sistema lógico, e, por consequência, todas as implicações deste conceito.

> Se concebermos o projeto audiovisual como um sistema narrativo (privilegiando o paradigmático), uma etapa fundamental do exercício do roteirista será, agora, articular as associações dentro desse "campo de possibilidades", definindo as relações que orientam a remissão de um conteúdo a outro. Na prática, o roteirista não responde mais pelo processo, mas apenas pelo sistema, já que cabe agora ao usuário, a partir de suas escolhas, organizar o sintagma, ou seja, atualizar as combinações potenciais de unidades permutáveis ("selecionáveis"). Cabe agora ao roteirista, definidas as unidades do sistema – e, consequentemente, o próprio sistema –, estabelecer as regras (relações) que presidem sua combinação e seu arranjo ao longo do sintagma (processo), uma vez que, neste caso, o paradigma (sistema) não possui existência antes do próprio ato de roteirização que o institui. (FECHINE, 2011, p. 231)

Em primeiro lugar, ao pensarmos o game como um sistema lógico, notamos que seu design e sua roteirização devem ser pensados sob um ponto de vista crítico, ou o que Salen & Zimmerman (2012) chamam de *discurso crítico* sobre e para o design de jogos, tratando tanto da construção de uma epistemologia quanto de uma terminologia específica a este campo do conhecimento.

Se tomarmos como referência a própria publicação a que referenciamos, vemos que ela, por si só, é esquematicamente gameficada, e apresentada capítulo a capítulo, como um "esquema de design de jogos", conforme denominado pelos próprios autores.

> Um esquema é uma forma de sistematizar e organizar o conhecimento. Um esquema de design de jogos é uma forma de entender os jogos. Uma lente conceitual que podemos aplicar à análise ou criação de um jogo. Quais são alguns dos esquemas de design de jogos que empregamos no decorrer destes livros? Examinamos os jogos através das lentes matemáticas da probabilidade. Nós os examinamos como contextos de interação social. Examinamos os jogos como se fossem sistemas narrativos. Olhamos para eles como espaços de resistência cultural. Fazemos isso em cada caso pelo ponto de vista do Design de jogos. (SALEN & ZIMMERMAN, 2012, p. 23)

Desta forma, os esquemas pelos quais o conteúdo é abordado iniciam-se tratando das regras, que estão focados na estrutura formal e nas regras lógicas do jogo enquanto sistema. No que se refere à roteirização, cremos que esse também é um elemento formal que deve ser apresentado primeiramente em um roteiro interativo. Ora, se o roteiro é uma representação integral de tudo quanto faz parte da narrativa ali disposta, as regras pelas quais a interatividade se processa são essenciais e também devem ser dispostas no roteiro, especialmente se uma seção de tutorial estiver prevista no game, para fornecer ao jogador as delimitações e normas do game.

Dentre os processos de interação, também nos interessa o que Salen & Zimmerman (2012) chamam de Interação Lúdica (do inglês, o termo referente a este conceito é *play*, não *game*) os jogos são pensados a partir da experiência do jogador e de suas interações e relações com os demais jogadores, trabalhando assim esquemas de jogos experienciais, sociais e representacionais. Este é um item particularmente importante, por que formalmente entendemos que a interação lúdica está calcada formalmente na utilização e disposição da

interface, nos *inputs* (ou seja, estímulos) e *outputs* (reações, respostas) que o game dispõe ao jogador.

Salen & Zimmerman (2012) afirmam ainda, sobre a Interação Lúdica que esta deve ser significativa, e dentro desta categoria, pode ser descritiva (que enxerga o significado no âmbito do mecanismo sistemático do jogo) ou avaliativa (que trabalha o significado a partir da consecutividade das ações do jogador, que acabam por construir uma narrativa). Para que tais interações lúdicas significativas se perfaçam, é necessário que haja *Discernibilidade* (isto é, que o jogador seja capaz de "perceber o resultado imediato de uma ação") e *Integração* (que a ação impetrada pelo jogador faça parte do "tecido no sistema do jogo como um todo"). Essas definições se relacionam e se complementam, pois criar jogos interessantes que motivem e engajem o jogador tem a ver com a capacidade do designer de jogos, de exercer ambas as suas habilidades criativas e trabalhar ambos os tipos de interação lúdica significativa. No âmbito pedagógico, essa característica de significação da interação lúdica também é pertinente pois uma vez documentada, ela passa a fazer parte dos documentos pedagógicos e fornece ao professor e à escola, informações de como proceder nos processos de aplicação e de utilização do game didático.

Isto é, a interação lúdica, mais do que no início do roteiro deve estar disposta e explicada (inclusive com balões de "ajuda", um recurso bastante recorrente nos games e nos softwares de maneira geral), de forma a ser clara e objetiva para o aluno-jogador, para a escola e para o professor. Por fim, é necessário explorar no âmbito da Cultura, conforme especificamos no Capítulo 1 – tratando o game como um resultado do contexto cultural em que ele é criado e desenvolvimento, os esquemas que levam em consideração o contexto dos jogos (e, por associação, os chamados jogos contextuais) inseridos na amplitude e na profundidade da cultura em que foram projetados, criados e desenvolvidos. Tal qual num roteiro de cinema ou de um produto audiovisual convencional, encontra-se uma descrição inicial que apresenta a "ambientação" que dá o tom da produção, especialmente no roteiro original ainda sem tratamento profissional. Também, no roteiro interativo para games, a contextualização cultural não delimita apenas a estética, mas também define o direcionamento para um determinado tipo de público ou de finalidade. Tomando a própria obra com que escolhemos trabalhar, se Macunaíma fosse criado como um jogo meramente comercial, teria um contexto bastante diferente do que para a finalidade didática. Um exemplo claro disso, é a exposição da nudez do personagem, que, no contexto didático deve ser contornada por causa da classificação indicativa associada à idade em que se encontram os adolescentes no Ensino Médio.

Outro item essencial a constar formalmente no roteiro diz respeito às marcações sobre o Design e os processos significativos e estéticos nele envolvidos.

> Quando perguntamos o que algo "significa", especialmente no contexto do design, estamos tentando localizar o valor ou a importância desse exemplo de design de uma forma que nos ajude a mostrar o sentido. Perguntas como "O que o uso de uma cor específica significa em um determinado produto?" "O que essa imagem representa?" ou "O que acontece quando eu clico na estrela mágica?", são todas perguntas de significado. (...) Nossa passagem pela vida de um momento para outro exige que compreendamos nosso ambiente – com o qual nos envolvemos, interpretamos e construímos significado. Esse movimento muito humano em direção ao significado constitui o núcleo da interação entre pessoas, objetos e contextos. (SALEN & ZIMMERMAN, 2012, p. 57)

Assim os autores definem o Design como "o processo pelo qual um *designer* cria um *contexto* a ser encontrado por um *participante*, a partir do qual o *significado* emerge" (SALEN & ZIMMERMAN, 2012, p. 63).

Por isso, a Semiótica, ciência que estuda o significado, é tão imanente nos processos do design de jogos: o ponto é que na criação do game, especialmente o didático, os signos desempenham funções essenciais. Um signo pode ter múltiplos significados, e conforme o contexto, ele poderá representar algo diferente dele mesmo em essência. Isto permite que em um jogo possamos atribuir a um botão de comando, emblema ou objeto um significado que não é o próprio a ele. E uma vez que os signos são interpretados, ele passa a representar algo para alguém em algum aspecto ou capacidade, e surgem as relações do sistema do jogo. Por fim, é o contexto, ou seja, o ambiente do signo que delimita a sua função, bem como a estrutura (a estrutura de regras, limitações e diretrizes de um jogo) – e tudo isso, associado ao contexto, é o que propicia a interpretação daquilo que fazemos no jogo.

Ao entender as relações entre os signos perceberemos ainda, as relações sistemáticas que se formam entre eles. "Um sistema é um conjunto de peças que se inter-relacionam para formar um todo complexo." (SALEN & ZIMMERMAN, 2012, p. 71).

Para fundamentar esse processo de significação, é preciso que na sucessão de telas de um jogo identifiquemos os elementos *objetos, personagens, contextos, atributos (e as relações entre os atributos próprios daquela tela e outras anteriores ou posteriores), relações internas, conexões* e *meio ambiente* no sistema, é um processo que depende muito, de como ele foi estruturado. Aliás, é importante notar que para este tipo de game, é melhor trabalhar com o conceito de *tela* ou *stage* (não no sentido de palco, mas no sentido de estágio, fase). A disposição em telas ajuda na configuração do jogo na *engine*[69] e também na disposição dos

[69] Ver Glossário. Definição completa.

gráficos. Ou seja, as indicações técnicas que no roteiro do audiovisual canônico teriam a ver especificamente com a cenografia, com o figurino e a expressão dos atores, entre outros elementos cenográficos, num jogo elas estão voltadas para as questões técnicas de programação, de arte e ilustração, além de definir também a sequência de aplicativos e de outras ferramentas indispensáveis para o funcionamento e conexão (transmidiática) do game.

4.1.2. Integração de Conteúdos Didáticos e Complementares no Roteiro

Ao conceber um roteiro para um game didático, ainda é necessário ter em mente que são essenciais para a produção de um jogo didático adequado, a integração com o conteúdo pedagógico, a reiteração e a valorização dos aspectos simbólicos da obra. Ou seja, é importante que os conteúdos pedagógicos indicados no MAP e no PDP estejam claros e disponíveis e sejam trabalhados da maneira como é indicado no GDD. As orientações pedagógicas conferem adequação ao sistema de educação escolar brasileira e também validam a utilização de games e de outros materiais didáticos não convencionais, como instrumentos de ensino-aprendizagem em sala de aula.

Além disso, é importante pensar que desde o roteiro, o game didático deve ser pensado sob a perspectiva de um design interativo (além de interativo). Quando nos referimos ao design iterativo, estamos pensando nas dinâmicas e processos que propiciam a reflexão sobre o conteúdo disciplinar ou multidisciplinar, que está ali sendo trabalhado.

> O design iterativo é um processo de design baseado na interação lúdica (*play-based design process*). Enfatizando o Playtesting (testes de jogabilidade) e a prototipagem, o design iterativo é um método em que as decisões de design são tomadas com base na experiência de jogar um jogo durante o seu desenvolvimento. Em uma metodologia iterativa, uma versão rudimentar do jogo é rapidamente prototipada logo no início do processo de design. Esse protótipo não tem nenhum dos benefícios estéticos do jogo final, mas começa a definir suas regras fundamentais e mecanismos centrais. Não é um protótipo visual, mas interativo. Esse protótipo é jogado, avaliado, ajutado e novamente jogado, permitindo que o designer ou equipe de design fundamente decisões sobre sucessivas iterações ou versões de jogo. O design iterativo é um processo cíclico, que se alterna entre protótipos, testes, avaliações refinamento. (SALEN & ZIMMERMAN, 2012, p. 27)

Mais do que experimentar o jogo, o aluno deve ser avaliado e se autoavaliar no processo – e ele deve ser levado, acima de tudo, a entender as suas escolhas e relacioná-las com o mundo a sua volta e com o contexto cultural no qual se encontra inserido.

Por fim, é preciso que o game didático tenha uma fundamentação bem constituída sobre seu escopo simbólico. Portanto, o roteiro deve orientar também a apresentação essencial dos símbolos culturais ali dispostos. Deve-se levar em consideração que a produção de sentido,

que resulta no advento da cultura, constitui-se como parte de uma ordem humana criada para que haja padrões nos processos sociais e culturais, aos quais estamos submetidos cotidianamente. Mas tal ordem simbólica não é parte da nossa natureza intrínseca, ela é parte de uma constituição humana que deriva de nossa convivência em sociedade e dos mecanismos que criamos para regular esse processo, e o game deve considerar isso.

Os símbolos gerados a partir do mecanismo cultural constituem-se enquanto objetos e dispositivos sociais, políticos e comunicacionais, artefatos que são de poder e conhecimento, e torna-se necessário defini-los e apresentá-los dentro daquela que podemos entender como sua arena de influência e atuação, dialogando com Pierre Félix Bourdieu:

> (...) num estado do campo em que se vê o poder por toda parte, como em outros tempos não se queria reconhecê-lo nas situações em que ele entrada pelos olhos dentro, não é inútil lembrar que – sem nunca fazer dele, numa outra maneira de o dissolver, uma espécie de "círculo cujo centro está em toda parte e em parte alguma" – é necessário saber descobri-lo onde ele se deixa ver menos, onde ele é mais completamente ignorado, portanto, reconhecido: o poder simbólico, é, com efeito, esse poder invisível o qual só pode ser exercido com a cumplicidade daqueles que não querem saber que lhe estão sujeitos ou mesmo que o exercem. (BOURDIEU, 1989, P. 7-8)

É preciso que o roteirista entenda que não existe "cultura" no singular, pois uma vez que há uma diversidade de formas de pensamento e ação dentro de uma mesma sociedade, todos permeados por ideologia e interesses que estão diretamente associados a luta de classes, fica muito claro que existem, sim, culturas múltiplas e diversas, uma pluralidade de manifestações específicas. Portanto, a diversidade e a representatividade devem ser almejadas e mantidas dentro da estrutura simbólica do jogo.

A produção de sentido, que resulta no advento da cultura, constitui-se como parte de uma ordem humana, criada para que haja padrões nos processos a que estamos submetidos em nossa existência. Mas tal ordem simbólica não é parte da nossa natureza intrínseca, ela é parte de uma constituição humana de que deriva de nossa convivência em sociedade e dos mecanismos que criamos para regular esse processo.

★★★★★★★

Além destas marcas que dizem respeito especificamente à estrutura do game didático em seu processo de roteirização, há outras, típicas do audiovisual canônico e das narrativas hipermidiáticas que devem constar no roteiro, acima de tudo em sua estrutura formal.

Ou seja, é necessário pensar o roteiro interativo de forma a trabalhar com os três enquadramentos possíveis do game didático: o jogo como um sistema formal, como um sistema experimental ou como um sistema cultural. Não se elege um jogo para este ou aquele enquadramento. Tal qual o próprio nome sugere, enquadramentos são pontos de vista, e estas

instâncias existem e concorrem mutuamente – abordar o jogo de maneiras diferentes pode ser útil para resolver problemas de game design, realizar uma análise, ou trabalhar processos inerentes a determinadas fases ou etapas.

Os itens que sugerimos até este ponto, estão associados à sistemática *formal do jogo.* Na medida em que trabalhamos como a não-linearidade, a multirramificação e a interatividade, estamos trabalhando com o jogo enquanto um *sistema experimental*. No momento em que estabelecermos conexões hipermidiáticas, transmidiáticas e construímos a narrativa complexa estaremos trabalhando um jogo como um *sistema cultural, e*mbora os enquadramentos possam ser diversos (diversos pontos de vista sobre um mesmo objeto, eles priorizarão determinados tipos de enfoque e de informações), o sistema do game didático é criado, composto e desenvolvido, em uma unidade semântica, lógica e formal.

Por fim, além das marcas que dizem respeito especificamente ao game e a sua integração com os conteúdos didáticos, há outras, típicas do audiovisual canônico e das narrativas hipermidiáticas, que devem constar no roteiro, acima de tudo em sua estrutura formal e que estão diretamente ligadas à não-linearidade (espaço e tempo), à interatividade (marcas de interface), conexões hipermidiáticas e transmidiações (links e outras formas de ligação entre os conteúdos e disposições do roteiro), narrativas complexas (ambientação dialógica, recursividade e conjunto) e multirramificações (veios narrativos). Todos estes itens serão trabalhados e detalhados nos itens a seguir.

4.2. Trabalhando com a Não-Linearidade

> Bosque é uma metáfora para o texto narrativo [...]. Usando uma metáfora criada por Jorge Luís Borges [...] um bosque é um jardim de caminhos que se bifurcam. Mesmo quando não existem num bosque trilhas bem definidas, todos podem traçar sua própria trilha, decidindo ir ou para a direita de determinada árvore e, a cada árvore que encontrar, optando por essa ou aquela direção. (ECO, 1994, p. 12)

O usuário pode ser um estudante ou um diletante em busca de entretenimento, quando se depara com um jogo, ele usualmente demonstra primeiramente o desejo da exploração, quando este desperta efetivamente o seu interesse ou quando – no caso de muitas tarefas escolares – o desafio lhe é colocado como uma "tarefa" a ser realizada. A exploração pode seguir os mais diversos caminhos – e o mais importante: em cada um deles, há uma produção de sentido única e necessária, e que nem sempre deseja acompanhar tudo quanto foi pensado e regrado anteriormente.

> O que diferencia o ato de ler-ver-ouvir-usar uma hipermídia, ou um hipertexto, do ato de ler um livro é a possibilidade de acesso direto e preciso (até mesmo randômico) a uma informação em particular entre as muitas informações que compõe um conjunto de conteúdos" (GOSCIOLA, 2003, p. 101)

Ou seja, para pensarmos um roteiro interativo realmente não-linear, antes é preciso conseguir oferecer ao jogador, diversos recursos para que ele tenha possibilidades ilimitadas de sentidos e que consiga transitar entre as telas, capítulos e atos dispostos, com acesso livre a qualquer parte da obra, ou ao menos àquelas a que o usuário / jogador tem artefatos e conquistas suficientes para acessar e avançar nas suas jogadas.

Diferente do conteúdo transmídia habitual, é necessário dizer que a não-linearidade do jogo pode estar vinculada, mais do que à liberdade do jogador, também às conquistas que ele obteve e as suas possibilidades de progressão no jogo. Afinal, é disso que a nossa natureza trata no ato lúdico de *jogar*, e da qual tanto falamos ao explorar as mais diversas concepções de jogo. "Um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial definido por regras, que implica um resultado quantificável" (SALEN & ZIMMENMAN, 2012, p. 95) Isto é, o conflito que nos leva à superação de obstáculos, e o modo como superamos gera um resultado, seja ele vitória ou derrota, a quantificação de nossos esforços. A não-linearidade do Roteiro Interativo deve respeitar isso – o jogador não pode ter acesso irrestrito a todas as áreas do jogo, contudo, em certos momentos, ele deve superar um desafio ou completar uma jornada, para assim acessar um determinado conteúdo. Administrar os desafios que dão acesso a todas as áreas ao que o jogador tenta conseguir transitar, deve ser uma exigência lógica de um bom roteiro. E não se pode, simplesmente, querer direcionar o jogador para um determinado caminho.

> "Hold on. What if the player doesn't go in the cabin?"
>
> "Sorry?"
>
> "I asked what if the player doesn't go in the cabin?"
>
> "He has to go in the cabin."
>
> "Well, what if he doesn't? What if he decides to check out next town first? Or what if he decides to blow the cabin up? I mean, he's just discovered the Rod of Cataclysmic Infernos hidden in a stump in the woods. What if he aims it at the cabin and fires?"
>
> "Why would he do that?"
>
> "Because he can." (DEMARLE, 2007, p. 71)[70]

[70] Tradução livre: "Peraí. E se o jogador não entrar na cabana?"
"Como é que é?"
"Eu perguntei: e se o jogador não entrar na cabana?"

Ou seja, no caso dos games, a construção da não-linearidade está mais ligada à possibilidade do jogador, de fazer escolhas, do que dar-lhe liberdade total. Por exemplo, isso pode significar trabalhar com conceitos de desafio (*challenge*) que provém acesso quando o jogador o supera, e com o conceito de causa e consequência.

Ou seja, no processo de roteirização, é preciso levar em conta que a construção narrativa não pode barrar o jogador, mas deve oferecer-lhe subsídios para as construções e caminhos que ele desejar empenhar em seu percurso na obra.

> O conceito de não-linearidade recebe alguns cuidados específicos ao ser utilizado neste livro. Há teóricos que afirmam que, no plano narrativo, não-linearidade utilizada ao pé da letra indica uma leitura que não leva ao destino dos personagens. Em hipertexto, há uma construção de vários caminhos de leituras que levam aos respectivos destinos dos personagens, mas depende do modo pelo qual os autores organizam seus conteúdos através dos links (GOSCIOLA, 2003, p. 101)

Ainda mais, na adaptação como Macunaíma, uma obra que exige que o roteirista pense não só na transposição da história literária para um veículo audiovisual com diversos recursos interativos, mas ele terá que pensar na estrutura essencial que ela deve conter, como também nas formas de expressão da temporalidade e da localização espacial que a narrativa vai assumir em sua nova linguagem. É preciso mapear as alternativas que estarão abertas ao jogador, de acordo com a narrativa que ele já realizou em sua jogada. Por exemplo, no caso de Macunaíma, não é possível abrir as partes em que há a presença do Gigante Piamã ou algumas menções a ele, antes que o jogador investido de seu papel de protagonista, chegue a encontrar o mascate peruano devorador de gentes. Além disso, é necessário nivelar a experiência do jogador considerando tudo quanto ele já passou, e dando-lhe acesso aos lugares onde ele poderá ter acesso. Ou seja, o jogador tem que arriscar, pois não tem liberdade plena paras fazer apenas aquilo que deseja. Ainda é fazer o que se pode – mas para poder é preciso vencer os desafios, empoderar-se, aprender e evoluir na narrativa.

Por fim, a não-linearidade não significa de forma alguma a ausência de tempo e espaço. Ela significa que as marcações devem considerar o maior número de fatores delimitantes possíveis ao inserir informações sobre tempo e espaço. E caso haja um salto temporal ou espacial muito grande entre uma escolha do *player* e outra, isto deve estar indicado e justificado. Por exemplo, em alguns MMORPG, os jogadores "vestidos" de seus personagens

---

"Mas ele tem que entrar na cabana."
"Bom... e se ele não entrar? E se ele decidir ir dar uma olhada na cidade mais próxima antes? Ou se ele decidir que vai explodir a cabana? Quer dizer… ele acabou de descobrir o Cajado Cataclísmico dos Infernos, escondido em um toco seco no meio do mato. E se ele mirar na cabana e atirar?"
"Por que ele faria isso?"
"Por que ele pode."

podem usar o artifício do teletransporte para se locomover de uma localização até outra. Muitas vezes, ao sair de uma localidade é dia, mas ao chegar em outra, é noite – e isso pode ser justificado de várias maneiras: o teletransporte não diminui o tempo de jornada, o local de saída pode estar num diferente fuso do local de chegada, entre outros.

A explicação para os saltos temporais e espaciais pode não fazer sentido para outros universos ou para nossa realidade concreta, mas ela deve fazer sentido para a realidade do jogador e do game e também da estrutura fantástica que ali se processa, toda feita de narrativa e de enredo.

Obviamente, todas estas questões estão profundamente ligadas à capacidade que o jogador tem para fazer escolhas, e a partir dessas escolhas, delimitar e definir o seu futuro no game. Ou seja, tudo está conectado por meio da interatividade que se desenha nas interfaces e nas estruturas do game, assunto que trabalharemos a seguir.

4.3. O conceito de Interatividade

Há uma série de definições e parâmetros distintos para o que entendemos como interatividade, além de serem muitos os campos do conhecimento que trabalham com tal conceito – da ciência da informação, à computação e à comunicação, passando pelo design, pela linguística, entre outros campos de conhecimento. Não é a intenção desta dissertação eleger um conceito "certo" ou "errado" para definir interatividade. Esta pesquisa foi desenvolvida sobre os alicerces da interdisciplinaridade e recebeu e concebeu conceitos e definições, que são pertinentes para muitas destas áreas. Portanto, mais do que conceituar a interatividade como existente "se e somente se" esta ou aquela característica estiverem presentes, como se algum código fosse capaz de efetivamente definir todas as capacidades de interação humana, inclusive nas relações homem-máquina, nosso intuito é discutir as possibilidades de interação e as suas implicações objetivas para se produzir um game didático como "Na Trilha de Macunaíma" e como estas interações podem ser dispostas, assinaladas e indicadas no roteiro interativo.

Para começar, conforme definimos os parâmetros de não-linearidade que permeiam a narrativa, acabamos por dar um direcionamento sobre as questões interativas do game: ele pode ser aberto (que realiza algum tipo de troca ou diálogo com o ambiente e seu entorno), ou fechado (que se isola do ambiente e não coexiste com ele, causando um distanciamento da realidade).

Portanto, mais importante do que a concepção metodológica ou etimológica do termo, são as formas de interatividade que interessam ao Design de Jogos (SALEN & ZIMMERMAN, 2012, p. 78):

1) Interatividade cognitiva ou participação interpretativa;
2) Interatividade funcional ou participação utilitária;
3) Interatividade explícita ou participação com escolhas e procedimentos projetados;
4) Interatividade além do objeto ou participação cultural.

Essas formas de interação com o jogo nem sempre são intencionais, isto é, nem sempre os jogadores as utilizam de acordo com o que foi planejado pelo desenvolvedor. Mas o fato é que, quando uma interação é projetada, ela ocorre dentro de um contexto que dá ao jogador a possibilidade de fazer escolhas diversas, que podem afetar a micronarrativa do jogo (com uma interatividade momento a momento) ou a macronarrativa (com ações que se desdobram e mostram referências ao longo de todo o processo do jogo). Essas interações criam significado, e a unidade de significado criado é aquelas que os autores denominam como "ação > resultado", que se constituem como "as moléculas a partir das quais os designers interativos (incluindo os designers de jogos) criam estruturas maiores de interação projetada" (SALEN & ZIMMERMAN, 2012, p. 85). Delimita-se, então, o que os autores chamam de *Anatomia da Escolha*, demonstrando o percurso pelo qual o game designer deve pensar a escolha[71]:

A) O que aconteceu antes de o jogador ter a escolha?
B) Como é a possibilidade de escolha transmitida para o jogador?
C) Como o jogador faz a escolha?
D) Qual é o resultado da escolha? Como isso afetará as escolhas futuras?
E) Como o resultado da escolha é transmitido para o jogador?

Então, é criado o espaço da possibilidade, em que existem todas as ações e todas as escolhas pensáveis e possíveis para o jogo, num macro-universo que une significados, design, sistemas e interatividade. Ou seja, roteirizar tomando em conta todos esses fatores "trata-se do desafio de roteirizar para uma simultaneidade de comunicações raramente observada em outros meios de comunicação – numa mesma tela é possível ler textos escritos, ouvir sons e ver imagens estáticas ou em movimento." (GOSCIOLA, 2003, p. 87).

> Para iniciar a roteirização de uma efetiva interatividade em hipermídia, é preciso definir conteúdos consistentes, sem os quais não se justificaria a necessidade de abrir

[71] As perguntas a seguir foram extraídas, integralmente do Volume 1, página 80. Mapa conceitual criado pelos autores. Optamos aqui, por apenas dispor as perguntas em sequência lógica.

> mais uma tela ou mais uma janela. Essa interatividade é o resultado da busca constante em organizar e interligar conteúdos consistentes em relação à proposta geral da obra durante o desenvolvimento do roteiro da hipermídia. A interatividade para os autores que estudam a hipermídia e o hipertexto tem outras relações nada desprezíveis. (GOSCIOLA, 2003, p. 87)

No que se refere à estrutura formal do roteiro, isso significa criar canais de imersão que por meio das mecânicas e dos instrumentos de interatividade faça com que o usuário transite pelo game. E tudo isso depende diretamente das interfaces, com as quais esse usuário terá de lidar durante um jogo de puro entretenimento, ou daquele com objetivos educativos. Obviamente, que pela maior complexidade de seus objetivos de ensino-aprendizagem, são mais variados os níveis de interação mediada em um game didático, e grande parte das variações depende da motivação e do engajamento do aluno e do professor no processo didático.

Por isso, na estrutura formal do roteiro interativo é necessário indicar também as interações com a interface e os controles do jogo, o que estabelece uma conexão direta entre a roteirização e o processo de programação nos games. Essas relações de interação com as interfaces devem ser pensadas quanto a sua complexidade de escolha, quanto aos esforços empreendidos e obstáculos superados que o jogador deverá enfrentar, quanto a responsividade (isto é, qual resposta essa interação deve fornecer ao usuário), quanto à manutenção e monitoramento da informação gerada pela interação, quanto ao processo de inserção de informações e ações, bem como processos comunicacionais (HEETER, 2000, p.3). A interface propicia a interação, por isso, botões, links e conexões fazem parte dela e precisam ser adequadamente pensados e integrados a este processo.

4.4. Conexões Hipermidiáticas

> Se a força expressiva da Narrativa Transmídia é a coesão, a integração entre os mais diversos percursos narrativos é possível pela ação da coesão. Os personagens reaparecem em vários meios de comunicação, bem como partes de sua história. Em cada meio a narrativa explora o que ele tem de melhor em termos de expressão de sentimentos e de comunicação. Portanto a narrativa transmídia é voltada à articulação entre narrativas complementares e ligada por uma narrativa preponderante, sendo que cada uma das complementares é veiculada pela plataforma que melhor potencializa suas características expressivas, principalmente porque hoje seu público tem comportamento migratório ao decidir qual será a sequência narrativa e por quais plataformas. (GOSCIOLA, 2011, p. 124-125)

A construção desta coesão está irremediável e inexoravelmente ligada à capacidade da obra de estabelecer conexões, tanto entre as partes que a integram, quanto que a complementam. Por isso, no roteiro interativo, estas são estruturas que não podem ser ignoradas, menosprezadas ou deixadas em segundo plano.

Não é nossa intenção realizar um estudo completo sobre a natureza do *link* ou sua função ampliada nas obras hipermidiáticas ou transmidiáticas como um todo. Pelo contrário, tais estudos existem e nos servem de arcabouço teórico para todas as inferências que realizamos aqui. Utilizamos, referencialmente, as pesquisas sobre o assunto de Gosciola (2003, 2008 e 2011).

Tratando do *link* como uma unidade de conexão significativa - isto é, para além de promover a ligação entre os conteúdos, ele próprio pode ser uma unidade de sentido, é necessário que no roteiro interativo ele esteja claramente articulado quanto a:

- Direcionamento – trata-se de um *link* multidirecional (ele leva a uma lista de escolhas das quais o usuário pode escolher uma ou mais?), trata-se de um *link* bidirecional (em geral de ida e volta?) ou de um link unidirecional (que em geral segue em frente, sem a possibilidade de retorno);
- Forma / Interface do *Link* – esse *link* apresenta-se como um ou mais botões? Ele tem algum tipo de alteração ao ser acessado? A forma se modifica quando o *link* está acessível? O *link* está sempre visível? Como é a forma que o usuário percebe desse *link*?
- Destino – esse *link* leva a que? Uma localização? Um texto? Uma nova mídia?
- Acesso – o usuário tem pleno acesso a esse *link*? Se não, qual o tipo de restrição? Ele deve ter algum nível específico para acessar esse *link*?

Todas essas questões se estabelecem, no ínterim do game didático e também entre os *assets* previstos criando assim, as pontes transmidiáticas e as conexões que darão corpo à narrativa complexa do game.

4.5. Narrativas Complexas

Têm se tornado cada vez mais comum, o desenvolvimento de games com narrativas cada vez mais longas, complexas e que integram (além das ações, batalhas e desafios enfrentados com o uso cada vez mais sofisticado, de plataformas, de redes e de aplicativos de interatividade) histórias intrincadas, com enredos rebuscados e tramas ardilosas e cativantes. A literatura mundial tem dialogado cada vez mais com os videogames e lhes emprestado as suas estruturas narrativas mais sofisticadas, de forma que muitas obras lúdicas que hoje se

desenvolvem nas plataformas, meios e nos veículos mais tecnológicos dos games, ganham requintes estéticos, sensoriais e motivacionais das obras-primas literárias.

> Com o passar dos anos, diversos jogos eletrônicos foram abandonando a estrutura de funcionamento que somava apenas regras e objetivos como nos jogos Tetris, Pong, Pacman, etc. A inovação tecnológica abriu espaço para o florescimento de uma estrutura mais complexas e elaborada, agregando virtualmente elementos como: música, narrativa, programação, inteligência artificial, efeitos especiais, animação, etc. Além disso, possibilitou o uso de linguagens e/ou processos sígnicos oriundos dos livros, revistas em quadrinhos, cinema, vídeo, desenhos animados, televisão, entre outros. Essa confluência transformou os jogos eletrônicos num campo híbrido, resultado de uma natureza intersemiótica, isto é, formada por um sistema de signos. (BEATRIZ, MARTINS & ALVES, 2009, p. 1)

Assim, ao lado de narrativas autorais bastante complexas e bem construídas, também cresce o número de adaptações e releituras, desde clássicos como *Dante's Inferno,* da EA Games© (inspirado em *A Divina Comédia*, de Dante Aleguieri), *Soul Gambler*, da Tlön Studios® (releitura de *O Fausto*, de J. W. von Goethe), *Spec Ops: The Line,* da 2K Games (adaptação de *No coração das trevas*¸ de Joseph Conrad), *Assassin's Creed,* da EA Games© (inspirado no romance *Alamut*, de Vladmir Bartol), *American McGee's Alice* da Rogue Entertainment (uma releitura e continuação das obras de Lewis Carrol, *Alice no País das Maravilhas* e *Alice através do Espelho*), para citar algumas que tiveram boa aceitação de público e de crítica.

> Muitas estratégias criadas pela literatura e apropriadas num primeiro momento pelo cinema e pela mídia de massa, agora são amplamente utilizadas nos jogos eletrônicos para seduzir e dirigir a percepção do público, inserindo-o no espaço da ficção e simulação. É importante destacar que os jogos eletrônicos apresentam suas histórias de maneira peculiar, isto é, um tipo específico de narrativa, que por sua vez, pode manter relações com outras narrativas midiáticas, combinando ficção e não ficção. (BEATRIZ, MARTINS & ALVES, 2009, p. 1)

O que hoje entendemos nos games, como narrativas complexas, vai além da simples utilização de recursos da literatura (como ritmo, cadência narrativa, etc.) ou da criação de histórias multiniveladas e com a concomitância e a concorrência de uma série de veios discursivos e histórias imbricadas – tal qual vemos em séries, novelas, filmes e outras produções audiovisuais, que assim se manifestam tradicionalmente dada a linearidade narrativa quase que compulsória de seus meios, veículos e plataformas.

Nos games, o fato de uma narrativa se constituir como tal deve levar em conta, mais do que a própria narrativa, a construção do sentido, a interação, a transmidiação, a integração de conteúdos externos, as condições sociais, históricas e culturais que fizeram aquela história ter sido criada, entre outros fatores.

> As novas tecnologias de comunicação e de informação, ou as novas mídias, abriram-se também para as possibilidades de contar histórias. Assim como no caso do cinema, no período inicial do contar histórias através das novas mídias, as histórias eram simples. Porém, agora, elas são contadas de maneira complexa, isto é, graças aos recursos das novas mídias, podem ser apresentadas por diversos pontos de vista, com histórias paralelas, com possibilidades de interferência na narrativa, com opções de continuidade ou descontinuidade da narrativa e muito mais. (GOSCIOLA, 2003, p. 17)

Por isso, neste subcapítulo a nossa intenção é entender em primeiro lugar, o que se caracteriza nos games, como uma Narrativa Complexa, e o que são as Narrativas Multirramificadas. Também vamos analisar os gêneros e subgêneros de games, que exibem as características pertinentes aos diversos tipos de narrativas e com as quais escolhemos trabalhar. Por fim, trataremos das hibridizações entre esses gêneros, com o objetivo de construir no âmbito didático-pedagógico um subgênero que seja adequado à construção de tais narrativas complexas e multirramificadas, para que sirvam plenamente para atualizar com o uso de novos recursos narrativos, as atividades de ensino-aprendizagem de literatura.

4.5.1. O conceito de Narrativa Complexa para os games

Para começar a tratar desta questão, é preciso em primeiro lugar, que entendamos em sua etimologia original, o significado da palavra 'complexo'. Ela deriva do latim *complexus*, e remete ao que é construído em conjunto, articulando as partes constituidoras em múltiplos níveis, variáveis, dimensões e significados, que compreendem elementos distintos, mas que conservam entre si, a interdependência e a intersignificação[72].

Para além da definição dicionarizada, quando tratamos de algo complexo, falamos acima de tudo, da nossa percepção e do nosso pensamento a partir das inferências que recebemos do mundo em nosso entorno. Aqui, para embasar como o pensamento humano processa e entende as narrativas complexas para além das estruturas que a produzem ou reproduzem, recorremos ao sentido de pensamento complexo de Edgar Morin (2005). O autor, em sua obra *Introdução ao Pensamento Complexo* trata dos níveis de complexidade do pensamento e da compreensão humana.

Dentre os vastos conceitos que Morin trabalha nesta obra específica, ou mesmo ao longo de toda a sua produção científica, nos interessam os conceitos dos operadores de complexidade (ou operadores cognitivos do pensamento complexo), inseridos nas relações que

[72] Esta é uma definição que adaptamos a partir das definições dicionárias do termo que encontramos em fontes como HOUAISS, AURÉLIO e MICHAELIS.

se delimitam entre o pensamento linear e o pensamento sistêmico ou complexo. Conceitualmente, podemos definir que os chamados operadores de complexidade são instrumentos de articulação do pensamento humano para tornar inteligível e articulável um determinado aspecto da existência, da natureza, da cultura, da história, enfim, de toda a multiplicidade de conceitos que se traduz no homem e em seu pensamento sistematizado pela observação empírica ou por outros instrumentos de percepção e análise da realidade humana.

Para começar, tratemos do operador cognitivo da complexidade dialógica, ou simplesmente, Operador Dialógico – trabalha-se neste âmbito com conceitos abstratos em contraposição. Longe de serem paradoxais, esses conceitos são complementares e existem a partir de sua não-síntese. Ou seja, são forças e disposições em oposição, sempre atuando sobre a compreensão da realidade, ao mesmo tempo, de forma complementar, pois uma não existe sem a outra. É a "unidade complexa entre duas lógicas, entidades ou instâncias complementares, concorrentes e antagônicas que se alimentam uma da outra, se completam, mas também se opõem e combatem" (MORIN, 2005, p. 300). Aqui, tratamos da razão e da emoção, daquilo que é sensível e daquilo que é inteligível, do real e do imaginário, da razão e da mitologia, da ciência e da arte.

> O que digo a respeito da ordem e da desordem pode ser concebido em termos dialógicos. A ordem e a desordem são dois inimigos: um suprime o outro, mas ao mesmo tempo, em certos casos, eles colaboram e produzem organização e complexidade. (...) O princípio dialógico permite-nos manter a dualidade no seio da unidade. Associa dos termos ao mesmo tempo complementares e antagônicos." (MORIN, 1999, p. 107).

Ou seja, a própria existência humana se dá na dualidade entre a tese do pensamento formal e a antítese de sua natureza primitiva, entre o desejo e o desígnio, a racionalidade e a insanidade – não à toa, o próprio, Morin diz que, não importa que sejamos chamados de *homo sapiens* ou de *homo sapiens sapiens*, o que importa é que deveria haver mais um título modificador nesta nomenclatura: *demens*, pois ao lado de nossa sabedoria, também aí está nossa insanidade (MORIN, 1997).

Outro elemento decisivo dos operadores do pensamento complexo de Morin (2005) é o Operador Recursivo. Ele é o operador que nos faz entender a conexão entre a causa o efeito de todas as ações e situações que nos acometem e das quais fazemos parte. Ou seja, uma Causa A desencadeia uma Consequência B; contudo, a Consequência B também é, por si só uma nova causa, a que chamaremos de Causa A1, que desencadeará uma nova Consequência C, que por si mesma também será uma causa, a que chamaremos de A2, e assim por diante. Ou seja, o ciclo da recursividade não tem fim, é de fato um moto-contínuo pois, por mínima que seja a

consequência, enquanto houver existência, surgirão novas causas que criarão novas consequências, que por si só serão novas causas. Ou seja, nas palavras do próprio Morin "um processo recursivo é um processo em que os produtos e os efeitos são, ao mesmo tempo, causas e produtores daquilo que os produziu." (MORIN, 1990, p. 108)

O princípio da complexidade recursiva, *per si*, é um negador do determinismo linear pois pode haver processos em que as consequências poderão ser causadoras de suas próprias causas, que geram uma circularidade calcada na fragmentação do entendimento complexo. Um exemplo disso são as relações entre o indivíduo e a sociedade, em que o indivíduo se apresenta como um "anel de produção mútua indivíduo/sociedade no qual as interações entre indivíduos produzem a sociedade; esta constitui um todo organizador, cujas qualidades emergentes retroagem sobre os indivíduos incorporando-os. " (MORIN, 2005, p.167).

Por fim, o Operador Hologramático se perfaz a partir da abstração da ideia de um holograma: "Um holograma é uma imagem em que cada ponto contém a quase totalidade da informação sobre o objeto representado." (MORIN, 2005, p. 302). Ou seja, estamos tratando da indissociabilidade do todo em relação às partes, ou mesmo das partes em relação ao todo. Neste caso, temos que "O princípio hologramático significa que não apenas a parte está num todo, mas que o todo está inscrito, de certa maneira, na parte. " (MORIN, 2005, p. 302).

Virtualmente, este é o operador mais sutil e ao mesmo tempo, o mais difícil de articular. Para exemplificar, tomemos uma célula humana: embora as questões genotípicas e fenotípicas impressas no DNA de cada pessoa possam variar formando indivíduos únicos, a informação celular individual também revelam que as características que ele possui, faz dele um exemplar da espécie humana. Embora aquela célula não seja por si só um ser humano, mas parte de um, a totalidade do material genético que caracteriza um ser humano está entranhada em seu código genético celular. Desta forma, o pensamento hologramático nos faz entender as coisas em conjunto, percebendo o todo pela parte e a parte pelo todo.

Com a articulação destes três operadores, temos o princípio da totalidade do pensamento complexo, isto é, percebemos que diferentemente do pensamento linear cartesiano, o pensamento não-linear complexo de origem filosófica crítica e materialista entende que a totalidade é mais do que a soma das partes (que não podem ser mensuradas) e, simultaneamente, menos que a soma das partes (que não podem ser desprezadas).

Desta forma, entendemos que estes conceitos e abstrações de Morin – os Operadores Cognitivos do Pensamento Complexo e o Princípio da Totalidade – representam um modelo eficiente para análise de produtos intelectuais, racionais e culturais humanos, sejam da cultura analógica ou digital. Tampouco o pensamento complexo restringe-se às produções

humanas científicas ou ditas racionais – ele se manifesta universalmente na arte, na literatura, na produção artística e cultural, na forma de contar histórias, nos games, etc.

Ao utilizarmos tais conceitos, podemos começar a delimitar aspectos que aplicados aos games, torna-se possível interpretá-los como Narrativas Complexas, pois eles são produtos narrativos, são bens simbólicos de criação intelectual, racional e cultural, ou seja, derivam de características naturais do ser humano, uma forma-pensamento complexa, materializada no ato do *narrar*.

A narrativa complexa é aquela que carrega um componente dialógico explícito em uma oposição de valores, princípios e conceitos que se apresentam ao jogador de forma a lhes fornecer uma escolha de ação; essa escolha não invalida a outra escolha ou a outra possibilidade de caminho, e não poderia existir independentemente dela. Portanto, uma narrativa complexa não deve possuir *falsas escolhas* – como fazer com que, independente da escolha do jogador, ele chegue sempre ao mesmo lugar, nem deve apresentar apenas escolhas binárias de 'sim' e 'não', que não impliquem em um dialogismo que permita ao jogador ser o agente de sua própria condição enquanto persona da narrativa do game.

Também entendemos que a narrativa complexa é aquela que se constrói utilizando a recursividade das ações e de suas consequências (que por si mesmas são novas ações e causas) engendrando um ciclo em que o jogador é ao mesmo tempo persona agente e persona passiva de todas ações cíclicas, que ele próprio e os personagens do jogo realizam e também sofrem as consequências das ações desencadeadas.

Por fim, temos elementos conceituais para defender que a narrativa complexa deve se apresentar como um conjunto complexo e indivisível, que no caso de narrativas multiplataformas, muito nos aproxima da transmidiação. A construção de uma narrativa integrada por outras micronarrativas interdependentes, ou ainda, de uma grande narrativa que se expande para além de um meio ou plataforma, e que não pode ser entendida em sua totalidade, sem que cada uma das partes tenha sido acessada e todo o seu conteúdo tenha sido apreendido. Ou seja, tal qual um holograma, a narrativa complexa deve conter em cada um de seus pontos, a perspectiva geral do todo. Ela não pode se constituir como uma amálgama de pedaços e recortes, que vão se juntando pela ação dos narradores, ainda que este processo de junção seja ordenado.

Estes princípios que delimitam o que entendemos aqui como narrativa complexa, especialmente para os games, se opõe diretamente ao que chamaremos de narrativa simples. O conceito que evocamos neste caso, para delimitar a narrativa simples, vem da *Poética*, de Aristóteles. Enquanto a narrativa complexa articula-se perfeitamente como aquilo a que

Aristóteles (2011) chamou de *peplegmenem*, isto é, a narrativa que contém ações de peripécia – sendo esta "uma mudança para a direção contraria dos eventos" (ARISTÓTELES, 2011, p.57) – e/ou reconhecimento – aqui entendido como "a mudança da ignorância ao conhecimento, que conduz à amizade ou à inimizade, e envolvendo personagens destinados à boa sorte ou ao infortúnio" (ARISTÓTELES, 2011, p.58) – a narrativa simples consiste do mero encadeamento de ações simples, contínuas e unitárias, sem a transformação, apenas a continuidade, ou *aplen*. Ou seja, na narrativa simples, especialmente nos games, não importam as escolhas, todas levarão os jogadores ao mesmo ponto. Neste caso, o jogador desempenha ações elementares no game (como por exemplo, em um jogo de plataforma, fase a fase, o jogador lida com a consequência do perder ou ganhar. Se ele perder, não prossegue o jogo, se ganhar, poderá continuar. Mas estará sempre preso numa narrativa, sem qualquer controle sobre ela, e apesar de seus esforços e embates durante o jogo, ele é um mero expectador da narrativa e das ações previstas pelo jogo. Temos, assim, que a narrativa simples é formada por um encadeamento de ações que independem da escolha do jogador, um encadeamento linear impositivo. Já na narrativa complexa, esse encadeamento configura-se não-linear opcional (uma vez que as escolhas do jogador criam novas opções de prosseguimento da narrativa).

Desta forma, é possível articular o que consiste de uma narrativa complexa nos games, e ao mesmo tempo, delimitar uma contraposição adequada construindo um dialogismo entre as formas e permitindo a polifonia das expressões culturais que nelas se manifestam. A exemplo, criamos o quadro abaixo com alguns jogos (analógicos e digitais), para, comparativamente, demonstrar a aplicação dos conceitos aqui delimitados.

Quadro 7 - Quadro comparativo entre jogos analógicos e digitais quanto à complexidade da narrativa.

Jogo (Analógico ou Digital)	*Encadeamento de Ações*	*Fator dialógico*	*Fator Recursivo*	*Fator Hologramático*	*É Narrativa Complexa?*
Xadrez (Analógico)	**Não-linear opcional** As escolhas intercambiam-se entre dois jogadores, que, em turnos, tomam decisões sobre o prosseguimento de sua própria campanha.	**Presente** O fator dialógico se apresenta, em primeira instância, logo na oposição entre "exércitos", branco e preto, e continua, para dentro da narrativa abstrata do jogo, com a própria existência de uma corte diametralmente	**Presente** O fator recursivo das narrativas do Xadrez se mostra a partir da funcionalidade de suas peças, das relações de interdependência entre elas e da maneira como estão articulados os retornos de peças ao tabuleiro (como o peão que	**Presente** O fator hologramático pode ser notado na própria disposição espacial e estética do jogo. Embora o tabuleiro possa fazer parte também de outros jogos similares – como as Damas – as peças são partes de um todo	**SIM**

		oposta à outra. No caso do Xadrez, não são valores explícitos, mas abstrações que se contrapõe.	alcança o ponto máximo do território inimigo) ao tabuleiro e os movimentos especiais (como o Roque).	específico que tem regras e delimitações próprias a sua existência especificamente no âmbito do Xadrez.	
Damas (Analógico)	**Não-linear opcional** As escolhas intercambiam-se entre dois jogadores, que, em turnos, tomam decisões sobre o prosseguimento de sua própria campanha.	**Não presente** Embora seja possível argumentar que o fator dialógico se apresenta na oposição entre "exércitos", branco e preto, além disso, não há mais nada que constitua outros indícios deste fator, nem a articulação da complexidade a partir disso.	**Não presente** As peças são intercambiáveis e a ações que elas delimitam são lineares, e mesmo as ações de causa e consequência podem, ou não, estar diretamente interligadas. Por exemplo, um jogador tem sua peça tomada – mas ele pode ou não reagir àquela ação de seu oponente. Ou seja, nem toda consequência será uma causa para uma nova ação.	**Não presente** As peças da Dama também podem ser as peças do Gamão, o tabuleiro bem pode ser o do Xadrez, não há uma necessária condição de pertencimento, exceto para o momento em que o jogo se processa, e, ainda assim, não existe uma pervasividade que una seus elementos.	**NÃO**
Blacksand (Livro-jogo / RPG)	**Não-linear opcional** A cada trecho lido do livro, o jogador recebe uma série de possibilidades de escolhas que o levarão a outra parte do livro, que pode ou não ser conseguinte àquela em que ele está. A narrativa, por excelência, no livro-jogo, articula-se na não-linearidade	**Presente** O fator dialógico se apresenta na construção das personagens e de seu comportamento e natureza – escolhas às quais o jogador deve se manter fiel durante a campanha e a narrativa. Ele pode chegar a múltiplos finais variando as escolhas que realiza.	**Presente** Uma escolha pode levar a outra que é consequência da primeira, mas também pode ser a causa de uma variedade de outras, que o jogador escolhe.	**Presente** O fator hologramático se apresenta na construção e na constituição do mundo, do próprio personagem que se insere nesse mundo e na narrativa que se delimita a partir dele.	**SIM**
Super Mario (Videogame – Digital)	**Linear impositivo** O jogador não tem qualquer escolha quer sobre a narrativa ou sobre a evolução do jogo. Ele apenas continua jogando e passando de nível, a cada fase alcançando uma	**Não presente** Não se apresenta qualquer contraposição de fatores, não existem perdas, ou mesmo formas de criar contraposições significativas entre os itens do jogo. A narrativa transcorre com	**Não presente** Não há fator recursivo definido. Embora as ações do jogador gerem consequências, e em alguns casos elas possam se diferenciar entre os jogadores por meio de uma competição	**Presente** O fator hologramático pode ser notado na própria disposição espacial e estética do jogo, contudo, é uma forma hologramática simples, calcada exclusivamente	**NÃO**

	graduação mais elevada, que segue linearmente.	uma simples sequência de ações que não levam a qualquer contraposição de conceitos.	elementar não há qualquer possibilidade de o jogador poder fazer escolhas nesse sentido.	na identidade visual.	
Mass Effect (PC / Console – Digital)	**Não-linear opcional** Trata-se de um RPG em plataforma digital, em que o jogador recebe uma série de possibilidades de escolhas que o levarão sempre a novas partes da narrativa, que pode ou não ser conseguinte àquela em que ele está. A narrativa articula-se na não-linearidade.	**Presente** O fator dialógico se apresenta na construção das personagens e de seu comportamento e natureza por meio das ações do jogador que vão sendo registradas pela inteligência artificial do game de forma que ele pode chegar a múltiplos finais variando as escolhas que realiza.	**Presente** Uma escolha pode levar a outra que é consequência da primeira, mas também pode ser a causa de uma variedade de outras, que o jogador escolhe.	**Presente** O fator hologramático se apresenta na construção e na constituição do mundo, do próprio personagem que se insere nesse mundo e na narrativa que se delimita a partir dele.	**SIM**

Fonte: criação própria

Por meio das exemplificações acima percebemos que para uma determinada narrativa ser considerada integralmente complexa, mais do que apenas uma ou duas das características adaptadas da teoria do pensamento complexo de Edgar Morin ou da Poética Aristotélica, a Narrativa Complexa dos games precisa apresentar todas as características relacionadas. Isto é, quanto ao encadeamento de ações, ele deve ser não-linear e opcional (oferecer reais escolhas ao jogador); quanto ao que chamamos Fator Dialógico, ele deve estar presente, especialmente no que se relaciona às escolhas ofertadas ao jogador, de modo a oferecer mais do que opções binárias, ou seja, conceitos abstratos e contrapostos que levem o jogador a uma reflexão efetiva; quanto ao Fator Recursivo, é necessário que haja um encadeamento de causa e consequência na narrativa, de forma que as escolhas não sejam sem sentido, e tragam ao jogador significado, peso e consequência sensível em suas ações; por fim, o Fator Hologramático trata da constituição uma da narrativa entre todas as suas partes – nela não deve haver fatores independentes, que façam sentido sem o todo e as demais partes, e isso deve se refletir quer nas escolhas textuais, quanto nas estéticas, sistêmicas ou de programação.

De modo ainda não conclusivo, assinalamos que esta é uma proposta elementar de como classificar e entender o que significa uma narrativa ser complexa no âmbito dos games e porque ela serve para os fins desta pesquisa. Para além da contraposição de narrativas simples e narrativas complexas, que podem aparentar ser extremos opostos, quando na verdade

configuram-se como partes de um espectro em graduação, há uma variação entre os próprios níveis da complexidade narrativa - se levarmos em conta o fator dialógico da narrativa, classificar narrativas simples pode até ser o ponto inicial do espectro, o ponto zero, mas tudo quanto existe a partir do zero, são apenas graus de complexidade.

Para além destas escolhas metodológicas e teóricas, há muitas outras que poderiam ter sido utilizadas para tal fim, e que podem em pesquisas futuras constituir uma metodologia específica para este campo da narratologia dos games. Contudo, nesta pesquisa a nossa intenção era constituir parâmetros elementares para entendermos a complexidade da narrativa e conseguirmos articular um roteiro que contasse com esses parâmetros e que cumprisse os objetivos de pesquisa aqui delimitados.

Para a criação e o desenvolvimento da narrativa complexa de "Na Trilha de Macunaíma", para além da constituição da narrativa como complexa, é necessário pensar e considerar as ramificações e multirramificações da história e de seu desenvolvimento, inclusive para além do jogo digital, também nos *assets* relacionados, como *card game*, *board game*, website, aplicativo, etc.

4.6. Narrativas Multirramificadas[73]

Para além da complexidade da narrativa e da complexidade da construção de sentido que nela está empenhada, é necessário pensar na estrutura formal que permite que as características anteriormente apresentadas possam se realizar no percurso narrativo (não-linearidade opcional, fator dialógico, fator recursivo e fator hologramático). Neste sentido, podemos afirmar que se tomarmos os parâmetros semântico-lógicos do pensamento narrativo anteriormente apresentados sob as perspectivas da *Teoria do Pensamento Complexo*, de Edgar Morin, e da *Poética*, de Aristóteles, como parâmetros de criação, desenvolvimento e análise do conteúdo narrativo, certamente a multirramificação da narrativa que propicia uma leitura rizomática e não linear da história roteirizada, se apresentará com a forma das narrativas integralmente complexas – e também a que está mais adequada ao objeto e aos propósitos desta pesquisa, por isso aquela com que escolhemos trabalhar.

[73] Adotamos aqui a grafia "multirramificação" de acordo com as normas do Novo Acordo Ortográfico. Outras grafias possíveis para o termo são "multi ramificação" e "multi-ramificação", ambas utilizadas em muitas obras de referência e anteriores ao acordo. Como se trata de termo cunhado para uma finalidade científica, e ainda não dicionarizado formalmente, não há padronização efetiva.

Para tanto, um primeiro passo é definir o que entendemos por narrativa multirramificada. Para isso, utilizamos a definição de Chagas & Magnoni (2016):

> Embora algumas reflexões presentes nesse artigo possam ser válidas para narrativas multi-ramificadas como um todo, o foco de pesquisa e discussão é a narrativa multi-ramificada distribuída por meio digital, apresentando histórias pelas quais o leitor navega por meio de um software, assumindo um papel de interator. No que tange ao conteúdo em si, o foco são histórias que começam de uma mesma raiz, e se desdobram em múltiplos veios narrativos, podendo culminar em diferentes finais. É possível projetar narrativas extremamente interativas, que não são necessariamente produzidas com o objetivo de contar histórias específicas. Elas são tramadas principalmente, para criar ambientes férteis, gerando cenários propícios para que outras histórias surjam no interior delas, a partir da interação do leitor, desfocando a linha tradicional que separa emissor de receptor. (CHAGAS & MAGNONI, 2016, p. 1-2)

As primeiras manifestações deste tipo de narrativa estão associadas aos chamados livros-jogos, que são conhecidos em inglês como livros de *Choose Your Own Adventure* (ou *CYOA games / books*) – histórias narrativas em texto, com páginas em cujo final o jogador assume o papel do protagonista fazendo escolhas que o redirecionariam a uma nova página, que poderia ou não estar dispostas em sequência linear, pois as sequências narrativas dependem de suas ações. Havia diferentes finais, além de um habitual final canônico em geral mais longo, bem desenvolvido e "triunfante", ao qual o jogador dependendo de suas escolhas e de suas próprias ações, poderia chegar ou não.

A popularidade deste tipo de literatura, fosse sob uma temática mítica, aventureira, ou fantástica, também foi responsável pelo grande interesse pela produção de séries e franquias como Dungeons & Dragons, que também migraram dos games para o cinema e para as séries de televisão, e que hoje constituem produtos audiovisuais em franca expansão comercial.

Os primeiros livros-jogos de que se tem registro preciso, surgiram entre meados de 1940 e 1950 na Europa, Rússia e América do Norte, para apresentar conteúdos pedagógicos e educativos. Os primeiros livros-jogos de entretenimento começaram a despontar nos mesmos locais, no final da década de 1960 e ganharam efetiva popularidade na década de 1970. A obra *Packard's Sugarcane Island* (A Ilha do Canavial, tradução livre) inaugurou em 1976, o gênero comercial. O livro foi publicado por Constance Cappel's and R. A. Montgomery's Vermont Crossroads Press, sobre o conceito artístico de Edward Packard da série *Adventures of You* (Aventuras de Você, tradução livre).

Embora o aspecto da ludicidade possa estar presente nas narrativas multirramificadas e elas sejam um formato adequado para a constituição de games de narrativa interativa e transmidiática, é importante e necessário assinalar que esta estrutura não se manifesta exclusivamente nos jogos.

> Diante da convergência midiática e da hibridização dos meios, o receptor contemporâneo passou a contar com maiores possibilidades de integração junto ao produto audiovisual, com novos mecanismos que possibilitam um maior sentido de realimentação, aproximação e imersão, destituindo-se, assim, do comportamento passivo e da leitura linear, amplamente promovidos pela indústria cultural. Daí, as narrativas interativas, hipertextuais e multilineares, construídas atendendo as necessidades das funções pós-massivas. Na narrativa audiovisual complexa e modular, cabe ao expectador a sincronização e produção do seu sentido, com a recepção de um todo modularizado, a ser absorvido conforme sua necessidade. Quebra-se, portanto, a imagem do integral dada por uma justaposição única e linear, substituída pela livre-associação, a multilinearidade e as inúmeras possibilidades de releitura. Partindo do pressuposto, a narrativa audiovisual se complexifica, agregando a modularidade, a interatividade e os novos modelos de recepção, como questionamentos sobre a linearidade da informação, na construção de um significado. (CAZANI Jr. & AFFINI, 2010, p. 2)

Ou seja, a estrutura de multirramificação das narrativas, embora tenha origem anterior à era digital, tem hoje uma utilização em franca e constante expansão, graças aos processos de digitalização das tecnologias e dos suportes midiáticos e também de convergência das linguagens dos veículos da era analógica. O desenvolvimento complexo do ciberespaço permitiu a articulação de novos meios digitais, a partir da interligação de plataformas e de veículos, com enorme variedade de narrativas multilaterais e interativas, onde o leitor-usuário-jogador é quem controla a maioria dos fluxos de apresentação e de interação de conteúdos.

> As novas mídias são interativas. Em contraste com a mídia tradicional, onde a ordem de apresentação era fixa, o usuário agora pode interagir com um objeto midiático. No processo de interação, o usuário pode escolher quais elementos visualizar ou quais caminhos seguir, gerando, assim, uma obra única. Desse modo, o usuário torna-se co-autor da obra. (MANOVICH, 2001, p.66)

Ao tratarmos especificamente da estrutura da multirramificação aplicada aos games, é necessário notar que ela é capaz de reunir uma variedade de conceitos de jogos, e ser utilizada tanto como estrutura principal da construção do game, quanto como estrutura narrativa e operacional secundária. Para exemplificar ambos os processos, como exemplo do primeiro caso, em que a estrutura multirramificada é a base da construção do game, temos jogos como *Soul Gambler*, *Red Dead Redemption*, *Mass Effect*, entre outros. Nestes casos, a história original que é modificada ou recriada pelo jogador, e as modificações se tornam o veio norteador de todas as ações e desencadeia as buscas, as lutas, as batalhas e interações, entre outros efeitos decorrentes do ato de jogar. Já em jogos como *World of Warcraft*, *Lineage II* e outros MMORPGs, muitas vezes a história pode se apresentar como um pano de fundo – por mais que o jogador esteja inserido nela, ele pode criar suas próprias narrativas, ou simplesmente jogar sem qualquer vínculo ou conhecimento do *background* ali delimitado.

> A narrativa multi-ramificada em si não é necessariamente um jogo, embora possa estar inserida dentro de um jogo que apresenta obstáculos e desafios a serem superados pelos jogadores que tentam chegar ao final, ela também pode ser apresentada em um contexto livre de obstáculos. A percepção da narrativa como jogo depende da postura do receptor. Se o receptor aborda a narrativa de forma passiva transitando de uma decisão a outra sem atribuir para si qualquer meta além de chegar ao final da narrativa, ele não perceberá a narrativa como um jogo propriamente dito, mas como uma história interativa com diversos finais possíveis. A narrativa se torna jogo quando o leitor passa a assumir um comportamento mais ativo dentro do mundo ficcional da narrativa, quando ele tenta obter algum tipo de controle do rumo narrativo e busca satisfazer uma meta específica, que poderá ser auto-imposta, ou exigida pelas tramas do jogo. Essa mudança de postura perante a narrativa pode ocorrer por diversas motivações. (CHAGAS & MAGNONI, 2016, p. 2)

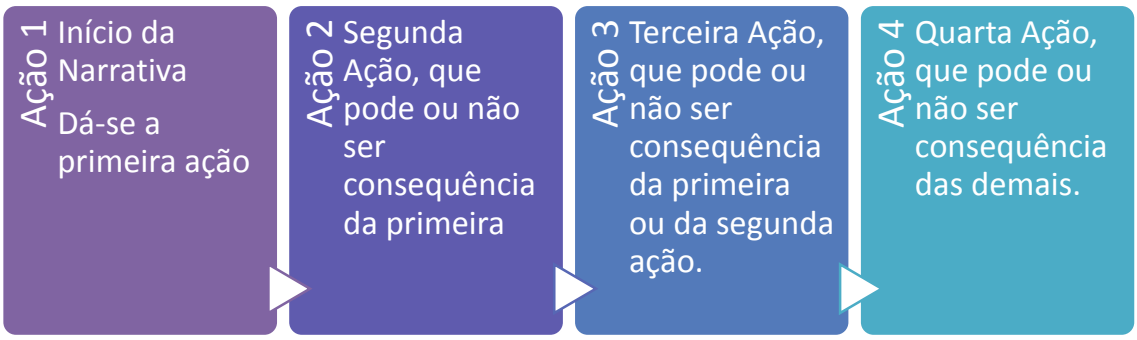
A narrativa multirramificada apresenta o que Gilles Deleuze (1995) chamou de estrutura rizomática: "O rizoma se refere a um mapa que deve ser produzido, construído, sempre desmontável, conectável, reversível, modificável, com múltiplas entradas e saídas, com suas linhas de fuga. (DELEUZE e GUATTARI, 2004, p. 32)"

Ou seja, temos que, nos games,

> A típica narrativa multi-ramificada – foco de análise desse artigo – é hierarquicamente estruturada a partir de um paradigma temporal linear, onde cada veio narrativo é derivado da resolução do dilema que encerra o veio anterior. Ainda que o veio principal tenha vários ramos paralelos, todos eles têm origem na mesma raiz: o início da narrativa, antes do primeiro dilema e, portanto, anterior a qualquer ramificação. Esse início será sempre raiz, e nunca ramo. (CHAGAS & MAGNONI, 2016, p. 3)

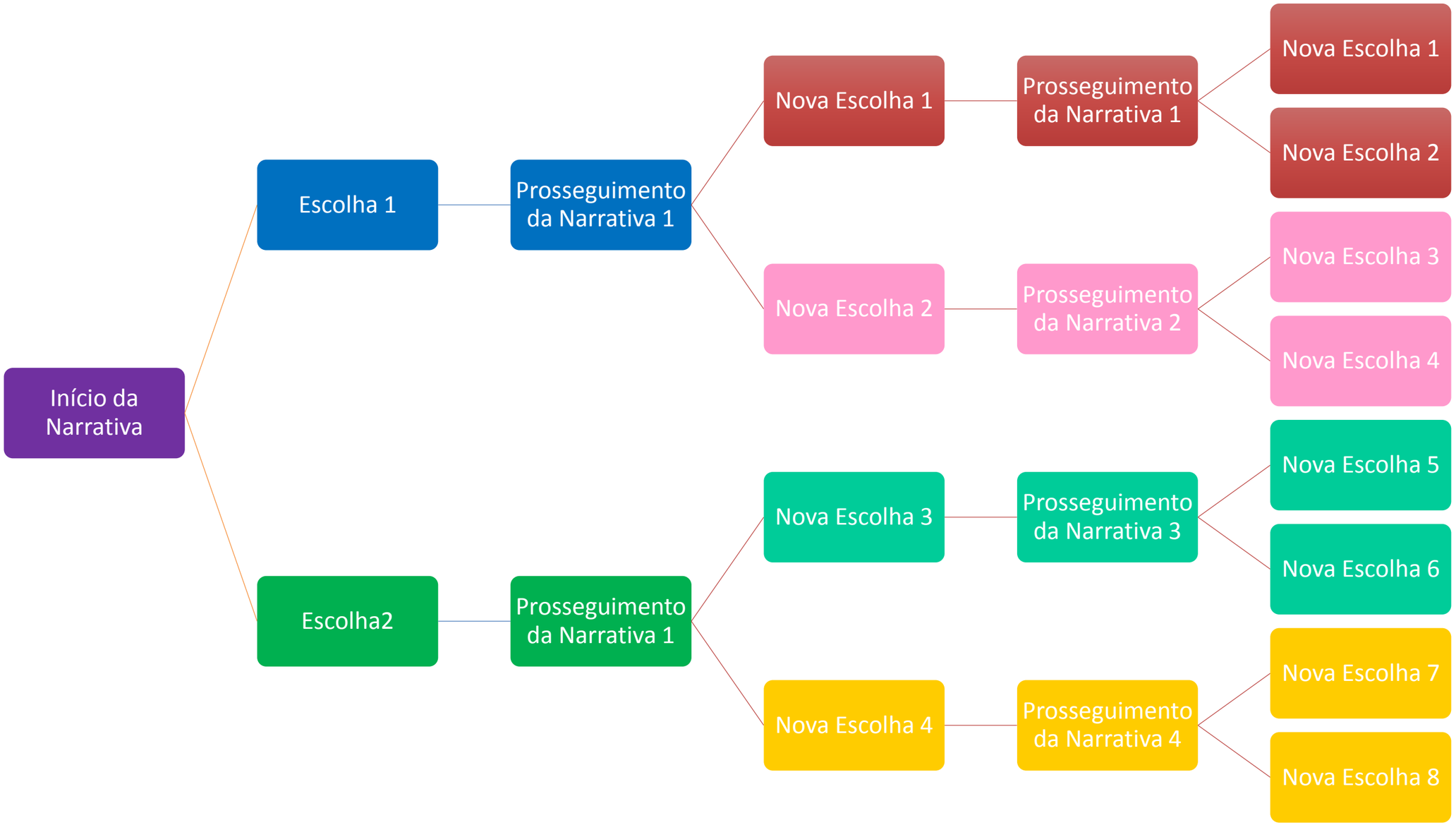
Por isso, estruturalmente, o fluxo narrativo de uma história multirramificada de leitura rizomática parece muito mais com um fluxograma multinível do que com uma "espinha" de peixe – que poderíamos classificar como uma narrativa linear impositiva, retomando os conceitos anteriormente apresentados.

Figura 19 - Exemplo de narrativa simples, ou de veio narrativo unitário



Fonte: criação própria

Figura 20 - Exemplo de narrativa complexa multirramificada



Fonte: criação própria.

> Se a narrativa convencional é baseada em conflitos, a narrativa multi-ramificada é baseada em dilemas e nas possibilidades por eles abertas. Embora dilema e conflito sejam conceitos análogos, eles não são idênticos, de maneira alguma. Em uma história sem diferentes veios narrativos, um conflito que configura um dilema para o personagem, não é necessariamente um dilema para o leitor - embora possa ser caso de o leitor se sentir compelido a formar uma opinião acerca da situação fictícia - enquanto que em uma história interativa, o leitor que deseja prosseguir na narrativa precisa, necessariamente, assumir uma posição. (CHAGAS & MAGNONI, 2016, p. 3)

Por fim, é necessário considerar que a narrativa complexa multirramificada que aqui tratamos, é pensada para o meio ambiente digital, isto é, para os novos meios e mídias digitais. Nesse âmbito, são muitos os gêneros, instrumentos, meios e plataformas que podem oferecer subsídio e suporte para a construção de uma narrativa complexa multirramificada. Contudo, nesta pesquisa, e para a construção do game "Na Trilha de Macunaíma", nós analisaremos e utilizaremos dois; os games do gênero *Visual Novel* e os games do tipo *Graphic Adventure*, bem como uma de suas hibridizações possíveis, a que chamamos *Visual Adventure*, e que detalharemos a estrutura elementar e suas especificações de criação e desenvolvimento.

4.6.1. Visual Novels: histórico, funcionamento e estrutura

Os jogos do gênero *Visual Novel* podem ser considerados um desdobramento midiático digital dos chamados livros-jogos, que foram a principal influência mundial para a produção dos jogos digitais, analógicos e RPGs de Aventura e Fantasia.

> In the context of anime culture , the phrase "visual novel" ("bijuaru noberu") designates a multibranching and interactive ludic experience that enlists the player's creativity alongside the production studio's own artistry and thus transcends the boundaries of other types of more control- ling videogaming. The visual novel typically articulates its narrative by means of extensive text conversations complemented by lovingly depicted (and mainly stationary) generic backgrounds and dialogue boxes with character sprites determining the speaker superimposed upon them. At certain pivotal moments in the story, more detailed images drawn especially for those scenes and enhanced by more cinematic camera angles and CGI are included. A visual novel's ending alters according to the player's choices at key turning points, which provides a motivation to replay the game and opt for alterna- tive decisions each time. Pictorial sumptuousness, vibrant palettes, meticu- lous devotion to plot depth and character design and development are absolutely vital aspects of the medium. (CAVALLARO, 2010, p. 8)[74]

[74] Tradução livre: "No contexto da cultura do anime, a expressão *visual novel* ("bijuaru noberu") designa uma experiência lúdica multirramificada e interativa que acaba por aliar a criatividade do jogador ao lado da arte do próprio estúdio de produção e, portanto, transcende as fronteiras de outros tipos de de jogos digitais que dispendem de um maior tipo de controle. A *Visual Novel* tipicamente articula sua narrativa por meio de extensas conversas de texto, complementados por fundos genéricos carinhosamente detalhados (e principalmente estacionários) e

Em seus suportes originais, os *Visual Novels* tendem a aparentar pouca jogabilidade e se constituem de narrativas básicas centradas nas decisões tomadas pelo jogador, que assiste uma história se desdobrar perante os olhos e vai articulando as decisões que toma e cujas consequências ele também sofre; as ações de quem joga consiste em manter os cliques ou toques para continuar a "rolagem" de texto, a movimentação de personagens, dos cenários e das cenas.

Tal qual os livros-jogos, os *Visual Novels* possuem múltiplos caminhos narrativos, que podem desencadear em distintos finais. No entanto, são os enredos e o desenvolvimento muito mais complexo e profundo, tanto de cenários, quanto de personagens, os fatores que podem permitir a fixação de uma variedade de ferramentas narrativas.

A não-linearidade das histórias permite mais liberdade de escolha aos jogadores, com uma gama de variações de resultados que estabelecem curvas de aprendizado exponenciais e questionamentos morais, tanto relacionadas às narrativas inerentes[75] – que podem ser das mais diversas – quanto das emergentes[76]. As encruzilhadas de decisão dentro de uma Visual Novel apresentam frequentemente a opção de alterar o curso dos acontecimentos durante o jogo levando os jogadores a muitos resultados diferentes.

Um exemplo de como a moralidade é trabalhada nas *Visual Novels*, ao mesmo tempo em que se pensa em diversidade e as relações entre o os indivíduos e os coletivos dos quais eles fazem parte, é o aclamado *999*. O jogo se baseia no conceito de 9 veios narrativos que se desdobram em outros tantos, diversos. "Nove horas, nove pessoas, nove portas": quase toda ação e todo diálogo pode levar a escolha inteiramente novos caminhos de ramificação e finais.

caixas de diálogo com *sprites* de personagens que determinam o emissor a quem as falas se referem, que estão sobrepostas a eles. Em certos momentos cruciais na história, imagens mais detalhadas desenhado especialmente para aquelas cenas e reforçadas por mais ângulos de câmera cinematográfica e CGI estão incluídos. Tudo é alterável e o final da *Visual Novel* se dá de acordo com as escolhas do jogador em momentos decisivos, o que proporciona uma motivação para repetir o jogo e optar por decisões alternativas a cada vez. A suntuosidade pictórica, as cores vibrantes, a devoção meticulosa ao delinear a profundidade [narrativa] e o design e o desenvolvimento dos personagens são aspectos absolutamente vitais neste meio.

[75] Ver Glossário. Conceito já apresentado anteriormente.

[76] Ver Glossário. Conceito já apresentado anteriormente.

Figura 21 - Visual Novel "999", questionamentos morais e diversidade.

Fonte: Divulgação do game 999.

Cada caminho só revela certos aspectos do enredo geral e é só depois de descobrir todos os caminhos possíveis diferentes, somando todos os resultados por meio de múltiplos veios narrativos, é que isso tudo se aglutina para formar uma história coesa e coerente.

Figura 22 - Capa de Fate Stay Night

Fonte: Divulgação do game Fate Stay Night.

O meio digital permite melhorias significativas na jogabilidade, nas interfaces e na interação, ao tornar possível explorar uma infinidade de aspectos técnicos e perspectivas de uma história. Em "*Fate Stay night*", por exemplo, a forma como o personagem do jogador se comportou com diversos personagens no curso do jogo afeta a maneira como eles reagem em cenas posteriores, ao personagem do jogador. Por exemplo, influencia como eles escolhem, ou não, ajudar nos problemas, nas tomadas de decisão, ou mesmo nos riscos. Isso seria muito mais difícil de controlar em uma história narrada em livros físicos.

Figura 23 - Modelo de Tela de jogo - Ever Burst.

Fonte: Print Screen do jogo Ever Burst.

Ainda, o gênero evoluiu seguindo uma forma estilística diferente dos romances de impressão, o que faz com que estes jogos sejam mais propensos a serem narrados na primeira pessoa, do que na terceira, e apresentem os eventos do ponto de vista de apenas um personagem por vez – ainda que possa haver na narrativa, a troca de protagonistas. É bastante comum que a unidade estrutural primária seja o dia, desde quando o personagem acorda, até o momento em que ele vai se deitar, tornando as narrativas mais próximas do cotidiano.

4.6.2. Adventure Games

O conceito de *Adventure Game,* e mais especificamente de *Graphic Adventure* – visto que a variedade de temáticas, estéticas e jogos que fazem parte dela é muito grande – apresenta uma variedade de enfoques e definições. Por exemplo, LaReau & Vockell (1989) definem que a expressão "*Adventure Game* se refere uma série de segmentos textuais multirramificados que levam o jogador a uma espécie de campanha aventureira" (LAREAU & VOCKEL, 1989, p. 22)[77]. Já Culley, Mulford e Milbury-Steen pensam que um *Adventure game...*

> is a program which simulates a small universe and puts the player inside it. The program first describes the scene; then the player types in a sentence; then the program describes what has happened in the world as a result of doing what the player asked, or why what was asked is impossible. (CULLEY, MULFORD & MILBURY, 1986, p. 69)

Outros autores como Balajthy (1986) e Slifer (1986) também oferecem suas contribuições e noções sobre o gênero.

> The world can be real or imaginary. It can be placed in the past, present, or future. The variety of worlds that can be modelled is unlimited. Users are allowed a glimpse into an otherwise unaccessible learning environment (BALAJTHY, 1986, p. 94)[78]

> Adventure games are a type of simulation in which the student is invited to take part in an imaginary adventure. ... they are designed to provide a stimulus for creative activities in the classroom. (SLIFER, 1986, p. 13)[79]

Para além das percepções sobre a natureza deste gênero de jogo apresentadas, é interessante notar como a bibliografia disponível remonta ao tempo dos primeiros videogames interativos, pensados ainda exclusivamente para consoles (desde as décadas de 1970 e 1980) e como eles foram, durante algum tempo, também utilizados para a educação. Eles foram adaptados especialmente para o ensino de língua estrangeira, na medida em que ofereciam uma "vivência" ao estudante, que atrelada tanto à vida real ou à fantasia, não se encontrava material didático equivalente em qualquer outro suporte de ensino-aprendizagem. Na verdade, os dois

[77] Tradução nossa. Original: *Adventure Game refers to a computerized, branching series of textual segments that take the player through some kind of adventure.*
[78] Tradução livre: O mundo pode ser real ou imaginário. Ele pode estar localizado no passado, no presente ou no futuro. A variedade de mundos que pode ser modelada é ilimitada. Usuários podem dar uma espiada em um universo de aprendizagem que de outra forma seria incacessível.
[79] Tradução livre: Adventure Games são um tipo de simulação em que o estudante é convidado a tomar parte de uma aventura imaginária... eles são projetados de modo que provém um estímulo criativo nas atividades em sala de aula.

supracitados autores apresentam suas definições sobre os *adventure games* em estudos não direcionados à ludologia ou à teoria dos jogos, mas sim em relação à educação, especialmente ao ensino de idiomas e à educação especial.

De modo geral, podemos perceber que o *adevture game* consiste de uma modalidade de jogo digital em que um universo (que pode ser baseado no real, ou pode ser completamente ficcional) é apresentado ao jogador que deve interagir e escolher como prosseguirá nele. Além de fazer escolhas e de explorar as possibilidades daquele mundo, ele deve resolver problemas – quebra-cabeças (*puzzles*), enigmas (*quizzes*), encontrar objetos especiais e tesouros (*hidden object game*), entre outros.

Portanto, este gênero de jogo é baseado na narrativa e tem fortes conexões tanto com a literatura, quanto com o cinema (algumas das primeiras e mais populares publicações desse gênero foram adaptações ou recriações baseadas em filmes, como o caso dos games *Indiana Jones & The Last Crusade*, de 1989, e *Indiana Jones & The Fate of Atlantis*, de 1992).

Figura 24 - Adventure Games da franquia da Lucas Artes, Indiana Jones.

Fonte: Divulgação Lucas Arts.

Uma das adaptações mais recentes de narrativas de outras mídias para este gênero de game é *Batman: The Telltale Series*, publicado pela Telltale Games™, uma especialista neste tipo de produções. Lançada em 2016, esta aventura gráfica baseia-se num sistema de "point-and-click". Em *Batman: The Telltale Series*, o jogador move a seta do mouse ou do controle do console para um determinado ponto da tela e, ao apertar o botão de comando – no caso do mouse, em geral o botão esquerdo – ele pode acessar diversos pontos da interface, encontrar itens e manter seu personagem caminhando e se movendo pelo cenário. Os gráficos do game

são desenvolvidos em tecnologia de animação 3D realista, e criam para o jogador uma atmosfera de imersão e de interação bastante aprofundada e intensa, durante todo o percurso da narrativa.

Figura 25 - Batman: The Telltale Series

Fonte: Divulgação Telltale Games.

Contudo, dos jogos mais antigos lançados nos meados de 1970, 1980 e 1990 até os mais atuais, com os gráficos mais realistas e com tecnologia de animação e gameplay mais avançada, há certas características que se mantém tradicionais e que fazem de um determinado game, um *Adventure Game*.

De forma geral, o *gameplay* é direcionado principalmente pela trama da narrativa, e pelas escolhas que o jogador faz nesta narrativa e também pelo comportamento que mantém no alinhamento e caráter que decide imbuir ao seu personagem. Assim, o jogo progride na medida em que a narrativa se desenrola a partir dos parâmetros e escolhas delimitados pelo próprio jogador.

Em geral, o personagem principal da narrativa é controlado pelo jogador, que realiza uma série de desafios que fazem parte da narrativa, como quebra-cabeças e enigmas. A ênfase está no modo de explorar o mundo apresentado, para além da narrativa. A narrativa dá um norte, mas as escolhas são feitas pelo jogador, e ele pode inclusive escolher não seguir a ordem apresentada. Por isso, o mapa é uma ferramenta habitual e importante para o *Adventure Game* – isto é, mais do que tomar decisões simples sobre o que ele deve fazer em seguida, ele

pode decidir onde e quando realizará a sua próxima ação. Tecnicamente, os *adventure games* apresentam uma série de variações, mas em geral trata-se de uma interação entre o jogador (humano) e a máquina (PC, Console ou outra plataforma).

4.6.3. Um jogo de gênero híbrido para fins didáticos

Ao propor nesta pesquisa, a criar um game didático a partir da adaptação de "Macunaíma – o herói sem nenhum caráter", de Mário de Andrade, cremos que os dois gêneros previamente apresentados, ambos embasados na construção de narrativas multirramificadas servem bem ao propósito de concepção do game didático, e há características únicas em cada um dos jogos, que se apresentam palpáveis para a construção de uma aventura narrativa em um roteiro hibridizado de game educativo, tanto nos parâmetros da *Visual Novel*, quanto do *Aventure Game*.

De modo a definir quais desses parâmetros, de cada um dos gêneros, são mais adequados à constituição de um game didático baseado em narrativa complexa multirramificada, criamos o quadro a seguir:

Quadro 8 - Características de um jogo hibridizado entre as Visual Novels os Adventure Games

Característica	Provém do Gênero	Como se justifica em "Na Trilha de Macunaíma"
Narrativa Multirramificada com encruzilhadas de decisão e múltiplos diferentes finais	VN & AG	É a base da construção de "Na Trilha de Macunaíma", uma vez que possibilita a adaptação integral do texto original do autor, da mesma forma que viabiliza múltiplos finais paralelos criados a partir da obra ficcional e que se constituem como veios narrativos alternativos.
Controle do Personagem principal em terceira pessoa	AG	Nas *Visual Novels* é comum que nunca se "veja" o personagem principal pois é pelo olhar dele que a história se desenrola. Contudo, a ideia é que o jogador possa perceber as características de Macunaíma e identifica-lo como parte da cultura brasileira, assim, na medida em que o jogo se desenrola, ao invés de um narrador personagem em primeira pessoa (como nas *Visual Novels*) ele se portará como um narrador personagem em terceira pessoa, controlando a narrativa e experienciando ela, ao mesmo tempo em que define seus rumos.
Mapa do Mundo	AG	A cada ato, o jogador pode escolher para qual parte do mundo ele irá. Com essa interatividade, ele pode inclusive "sair" do mundo digital e ir para algum dos *assets* analógicos, como o jogo de tabuleiro ou o jogo de cartas (que podem tanto ser jogados individualmente, como em grupo)
Fundos planificados estáticos (exceto nos mini-games)	VN	Essa característica das *Visual Novels* é bastante útil especialmente para atender configurações técnicas mais elementares, e que façam com que o jogo seja

		"leve" o suficiente para rodar na maioria dos hardwares disponíveis em escolas e residências, e facilita também na transposição para Mobile.
Sprites	VN	Balões de diálogo que se sobrepõe à arte e vão tocando a narrativa. Por mais que haja a possibilidade de uma dublagem, os balões propiciam a leitura do texto integral da obra.
Puzzles, Quizzes e Hidden Object Games	AG	Todos esses mini-games inseridos na narrative apresentam ao jogador desafios que ele deve supercar para continuar sua história. Um ponto importante é que esses mini-games não podem ser ponto sem retorno, pois deve ficar para o jogador, também, a escolha de não querer jogar o mini-game, desistir do desafio e continuar de outra maneira a narrativa.

Fonte: Produção própria.

Para apresentar adequadamente todas essas questões sobre a narrativa e o ferramental do jogo, é necessário compor um roteiro que comporte tal estrutura técnica e formalmente, e que também viabilize a interatividade e a integração entre os *assets* propostos. Para isso, mais do que pensar numa narrativa complexa e em suas necessidades, é preciso pensar num roteiro complexo e nas suas possibilidades narrativas complexas e multirramificadas.

4.7. Um Roteiro Interativo e complexo para Macunaíma

Em seu livro *Da criação ao roteiro*, Doc Comparato (1995) afirma:

> Existem diferentes formas de definir um roteiro. Uma simples e direta seria como a forma escrita de qualquer projeto audiovisual. (...) A especificidade do roteiro no que diz respeito a outros tipos de escrita é a referência a códigos distintos que, no produto final, comunicarão a mensagem de maneira simultânea e alternada. Neste aspecto tem pontos em comum com a escrita dramática – que também combina códigos – uma vez que não alcança sua plena funcionalidade até ter sido representado. A "representação" do roteiro, no entanto, será perdurável em função da tecnologia da gravação. (COMPARATO, 1995, p. 19)

Do roteiro de um audiovisual tradicional (filmes, séries, novelas, etc.) para os roteiros de games (principalmente que apresentem uma narrativa complexa, direcionada para a utilização didático-pedagógica e multirramificada) existem necessidades e definições técnicas específicas deste formato de audiovisual.

Além disso, para que sejam atendidos os objetivos desta pesquisa, também é necessário considerar que não estamos construindo um roteiro original, ou uma obra autoral. A nossa proposta é trabalhar com uma adaptação e releitura da obra "Macunaíma – o herói sem nenhum caráter", do escritor modernista Mário de Andrade.

"Macunaíma" é uma obra complexa, cheia de nuances e de peculiaridades e que utiliza um vocabulário literário distoante da formalidade erudita. Embora seja um dos grandes romances do modernismo nacional, é uma narrativa extremamente crítica à conformação da sociedade brasileira, o personagem título é "um herói sem nenhum caráter", um anti-herói, um índio que representa a maioria do povo; ele vive no interior, mas sente a sedução da metrópole e deseja dominar a grande máquina devoradora de homens, e o Piamã, que rouba sua pedra mágica, a sua "Muiraquitã". Ele nasce índio e de pele escura, mas "embranquece", uma crítica feroz do autor à sociedade brasileira e a promoção de um racismo ideológico, que rebaixava e segue rebaixando índios, negros, mestiços e caipiras.

Macunaíma é um protagonista fantasioso e extremamente complexo, que encarna uma crítica crua e rude da sociedade brasileira, de seu fascínio pelo "culto", pelo "civilizado", pelo progresso quase fascista que molda as grandes metrópoles, como São Paulo. As críticas feitas por Mário de Andrade são incisivas ao misturar os traços que denunciam nossa formação mestiça, tanto cultural quanto "racial", mas que são massificadas e "branqueadas" no processo civilizatório eurocêntrico. Ainda, as críticas do autor também se estendem à linguagem culta dessa mesma sociedade europeizada e que busca ignorar a sua mestiçagem. O autor suplantou tais idiossincrasias fazendo uso da mitologia e do lendário popular numa rapsódia mestiça brasileira. Mário de Andrade registrou e utilizou na redação do romance, aspectos do folclore brasileiro, que eram pouco retratados até aquela época.

Os aspectos literários de "Macunaíma" fazem com que a obra possa ser adaptada de modo a incorporar toda a interatividade desejável para um game, mas o processo de transformá-la em uma narrativa interativa e multirramificada exige um amplo conhecimento das ferramentas disponíveis, analógicas e digitais, bem como a criação de instrumentos e de estruturas apropriadas para atender no roteiro, as diversas necessidades criativas para se desenvolver o game. Um dos aspectos positivos de trabalhar com essa obra é que ela própria apresenta uma linearidade maleável. Muitos capítulos podem ser "tirados" do lugar e recolocados em outra ordem, sem que haja alteração no sentido da narrativa. Tal possibilidade facilita, por exemplo, a utilização da estrutura de *mapa de jogo,* e mesmo apresentando um veio narrativo central e canônico, torna-se fácil para explorar essa maleabilidade narrativa ao ser convertida em um roteiro interativo. Mário adotou uma estrutura inovadora, tanto para uma obra modernista e até os dias de hoje; "Macunaíma" não segue uma ordem cronológica ou espacial, dialoga com o Surrealismo e apresenta aspectos ilógicos, fantasiosos ao adotar o uso recorrente de lendas durante a narrativa.

À primeira vista, pode-se ter a impressão de haver mais facilidade na adaptação, do que na criação de uma nova história – mas neste caso, as duas (adaptação e releitura) ocorrem concomitantemente. O veio narrativo principal ou canônico constitui-se como uma adaptação, mas os veios secundários são releituras e recriações calcadas no original, mesmo assim, as releituras ou recriações serão novas criações.

Usar "Macunaíma", uma obra clássica e complexa, para ser um argumento narrativo que permitirá articular toda a ação lúdica de um game exige uma adaptação mais fiel possível ao original, para que ela possa cumprir plenamente o objetivo educativo em sala de aula. Ao mesmo tempo, para se conceber múltiplos finais, é preciso considerar que veios narrativos inteiros serão criados em caráter secundário, tentando reproduzir fidedignamente o discurso e o tom da obra original. Isto permite que o jogador tenha possibilidades para escolher e também conseguir navegar em outras realidades do universo proposto da obra, para além daquela apresentada pelo autor em sua criação literária original.

Discutiremos o processo de adaptação da obra (constituindo o que denominamos veio narrativo canônico ou principal do jogo), a releitura da obra para criação e desenvolvimento dos veios narrativos secundários (inclusive explorando as conexões transmidiáticas com os demais *assets* do game). Uma das primeiras perguntas necessárias para alguém que deseja trabalhar com uma adaptação literária, é quem detém os direitos da obra original a ser adaptada.

> Antes de embarcar em um processo de adaptação será importante contemplar a seguinte perspectiva: quem possui os direitos dessa obra? Estes direitos estão disponíveis para adaptação para a tela? Está provado que empreender uma adaptação sem esclarecer os questionamentos relativo aos direitos (autorais) se relevou uma péssima experiência, muito frustrante, para não poucos roteiristas. E que pode ser muito custosa aos produtores. (PARKER, 2010, p. 95)

Sobre as questões à autorização para utilização e adaptação, a obra *Macunaíma, o herói sem nenhum caráter*, de Mário de Andrade entrou em domínio público no ano de 2016. A Lei nº 9.610 de 19 de fevereiro de 1998 estabelece, no Título III, Dos Direitos do Autor, Capítulo III – Dos Direitos Patrimoniais do Autor e de sua Duração, nos artigos 41 e 43 a 45 o seguinte:

> Art. 41. Os direitos patrimoniais do autor perduram por setenta anos contados de 1° de janeiro do ano subseqüente ao de seu falecimento, obedecida a ordem sucessória da lei civil.
>
> Parágrafo único. Aplica-se às obras póstumas o prazo de proteção a que alude o caput deste artigo.

> (...)
>
> Art. 43. Será de setenta anos o prazo de proteção aos direitos patrimoniais sobre as obras anônimas ou pseudônimas, contado de 1° de janeiro do ano imediatamente posterior ao da primeira publicação.
>
> Parágrafo único. Aplicar-se-á o disposto no art. 41 e seu parágrafo único, sempre que o autor se der a conhecer antes do termo do prazo previsto no caput deste artigo.
>
> Art. 44. O prazo de proteção aos direitos patrimoniais sobre obras audiovisuais e fotográficas será de setenta anos, a contar de 1° de janeiro do ano subseqüente ao de sua divulgação.
>
> Art. 45. Além das obras em relação às quais decorreu o prazo de proteção aos direitos patrimoniais, pertencem ao domínio público:
>
> I - as de autores falecidos que não tenham deixado sucessores;
>
> II - as de autor desconhecido, ressalvada a proteção legal aos conhecimentos étnicos e tradicionais. (BRASIL, 1998, p. 7)

O autor da obra, o escritor modernista Mário de Andrade faleceu no em fevereiro de 1945 – assim o dia 01 de janeiro de 2016 marca os 70 anos do direito de uso da obra colocando-a nesta data, em situação de domínio público. Assim, a obra pode ser reproduzida, copiada, pode gerar adaptações e obras derivadas, entre outros usos intelectuais e culturais. O uso comercial, científico e educacional é livre nestes casos e não estão submetidos a qualquer pessoa física ou jurídica, podendo, ainda, prever e preservar os direitos morais do autor e de seu legado. *A priori*, e levando em conta a transposição de Macunaíma da obra literária escrita para a obra audiovisual interativa, o que estamos realizando é, sem sombra de dúvida uma adaptação.

> Frequentemente, o roteirista inexperiente costuma achar mais fácil a adaptação do que a escrita de um roteiro original. No entanto, não nos enganemos: a adaptação é uma transcrição de linguagem que altera o suporte linguístico utilizado para contar a história. Isto equivale a transubstanciar, ou seja, transformar a substância, já que uma obra é a expressão de uma linguagem. Portanto, já que uma obra é uma unidade de conteúdo e forma, no momento em que fazemos nosso conteúdo e o exprimimos noutra linguagem, forçosamente estamos dentro de um processo de recriação, de transubstanciação. (COMPARATO, 1995, p. 330-331)

Contudo, como aponta Comparato (1995) não há somente um grau de adaptação possível: desde o processo de manter-se o mais fiel à obra, até a recriação dela como um todo, mantendo apenas os elementos principais, tudo é adaptação. Ora, manter-se fidedigno não é transcrever cena a cena, página a página, suspiro a suspiro, tudo conforme está contido na obra.

> Quando se adapta um romance de 350 páginas num roteiro de 120, é preciso ser cruel, mas ao mesmo tempo, manter a integridade do material de partida (...) Adaptar romances em roteiros significa omitir, adicionar e alterar cenas para poder conseguir seguir a linha narrativa da trama principal. Eis aqui uma das regras básicas da adaptação. "Você só não pode ficar escravo do livro" continua Tally. O que ele quer dizer com isso é que a linha narrativa deve fluir bem em sua mente, mas não deve ter um efeito opressor sobre você. (...) o cerne do trabalho de adaptação é o equilíbrio entre os personagens e a situação dramática. E tal equilíbrio deve ser estabelecido de modo a manter a integridade da história de partida. (FIELD, 2009, p. 272)

Neste ponto, é interessante entender em que parte desta escala dos mais variados tipos de adaptações nos encontramos e quantas delas podem estar presentes no roteiro interativo e multirramificado de Macunaíma, visto que cada um dos veios narrativos presentes pode assumir uma característica específica. Isto é, o veio narrativo principal ou canônico se classifica como uma adaptação canônica, mas os demais veios narrativos secundários podem variar entre Versões, Releituras, Recriações ou Adaptações livres.

Mais do que isso, a natureza de cada um dos veios narrativos delimita por si só um novo roteiro, que dialoga com os demais e se mistura a eles. Conhecer a natureza de cada um deles é essencial para o bom andamento da narrativa e, acima de tudo, para documentar tais mudanças, escolhas e diferenças entre o veio canônico e os veios secundários da história e qual a relevância didático-pedagógica de cada uma dessas mudanças. Para isso, o organograma a seguir nos mostra alguns tipos de adaptação:

Quadro 9 - Tipos de Adaptação Audiovisual

Mais do que uma proposta de roteiro interativo, o que nós intentamos com esta dissertação é constituir também um roteiro com parâmetros essenciais para obter como produto final, um game didático com todo o suporte pedagógico necessário.

> Pode acontecer que se tenha de escrever especificamente para a educação e concretamente para a transmissão de uma determinada matéria. Na realidade, trata-se de um campo que exige uma especialização bem determinada, em que a capacidade do roteirista profissional é posta a serviço de temas específicos com função didática. É um entre tantos terrenos intermediários que existem no mundo audiovisual, onde a interdisciplinaridade é moeda de troca. Digamos que o perito em roteiros educativos deve reunir três experiências: a de escritor profissional de cinema e televisão, a de educador – ou pedagogo – e a de cientista, especializado em uma determinada matéria. (COMPARATO, 1995, p. 339)

Ou seja, para levar em conta as questões didáticas, é necessário pensar que o roteiro deve, além de prever o desenvolvimento da narrativa, ser claro no que deseja expor enquanto conteúdo didático e disciplinar e como isto se encaixa no processo de ensino-aprendizagem e nas instruções de utilização / exibição do produto audiovisual em questão, que deverão ser repassados ao professor e à escola.

Ou seja, para adaptar Macunaíma e transformá-lo no game didático "Na Trilha de Macunaíma", é preciso considerar que:

1. Trabalhamos nesta pesquisa para desenvolver um roteiro para uma adaptação híbrida (cada veio narrativo tem uma característica própria, temos um veio canônico, que se caracteriza como uma adaptação canônica, e veios narrativos secundários, que podem se apresentar como adaptação livre, versão, releitura ou mesmo recriação);
2. É preciso documentar o processo de criação deste roteiro e o próprio desenvolvimento da narrativa de maneira esquemática (de modo a facilitar o processo de visualização das estruturas interativas) e formal (utilizando a linguagem clássica do roteiro audiovisual, com notações sistemáticas que estejam adequadas às necessidades e particularidades do produto);
3. As escolhas pedagógicas mais relevantes que forem feitas ao longo da criação e do desenvolvimento do roteiro interativo para game didático nesta obra, devem ser detalhadas e apontadas no roteiro, pois para além da criação do produto audiovisual interativo final, também há o intuito de criar material de apoio ao docente e à escola.

Portanto, a próxima etapa desta pesquisa é definição da estrutura esquemática, uma etapa prévia ao roteiro formal, e que facilita e direciona a sua tessitura. Na roteirização de um jogo narrativo, uma das partes essenciais do trabalho é o desenvolvimento de sua articulação interativa, isto é, uma apresentação esquemática do andamento da narrativa que influenciará

diretamente a articulação do próprio roteiro interativo, mostrando especialmente, como direcionar os hiperlinks e as conexões transmídia nele dispostos.

Assim, até para tornar a estrutura mais acessível e palpável, propomos que a escaleta[80] inicial seja feita com o uso de cartolinas, *post-its*, e indicações manuais coloridas das mudanças e encruzilhadas, entre outros detalhes apontados durante o processo criativo.

Figura 26 - Modelo de Escaleta em Cartolina e Post-its usada em projeto prévio, imagem 1.

Fonte: Escaleta modelo do projeto Unbalance, 2015. Autoria própria.

[80] Ver Glossário. Definição completa.

Figura 27 - Modelo de Escaleta em Cartolina e Post-its usada em projeto prévio, imagem 2.

Fonte: Escaleta modelo do projeto Unbalance, 2015. Autoria própria

Nesta estrutura não há detalhes técnicos, estéticos, falas ou indicações específicas de questões textuais e/ou da constituição do roteiro. A escaleta é o "norte" da narrativa e, especialmente no caso de uma narrativa interativa, ela mostra os links, as convergências, as continuidades e interrupções do processo de roteirização a se desenvolver, como mencionado anteriormente.

A escaleta ainda pode indicar o Mapa de Jogo (se houver) e pode ser utilizada para montar o rizoma do roteiro final, a partir desse ponto de criação. A estrutura técnica do roteiro interativo pode ser mais facilmente transposta para dentro de uma *engine* de criação de games, se a escaleta for utilizada como um mapa de jogo.

No ato de criar o rizoma da narrativa complexa que será desenvolvido no roteiro, a escaleta também poderá ser a base inicial para a finalidade e para facilitar o manejo e a eventual tradução, que tornaria a estrutura efetivamente interativa, com a inclusão de todas as suas escolhas e desdobramentos narrativos de Macunaíma. A escaleta também torna mais fácil o apontamento de quais estruturas dentro do roteiro interativo terão um formato audiovisual mais canônico (como *cut* scenes e eventos em *script*).

A partir da produção de uma escaleta analógica, é possível trabalhar com um software de mapas mentais[81], como o Mind Meister®, Mind Node®, Free Node®, X-Mind®, Free Plane®, Mind Mapr® ou Coogle®, para organizar adequadamente os veios narrativos reproduzindo numa versão digital, a estrutura da escaleta física para criarmos a primeira parte do roteiro interativo, com as correspondentes indicações de multirramificações.

Quer na versão analógica ou na digital da escaleta, já será possível perceber e entender o funcionamento de cada um dos veios narrativos constituídos especificamente para este game didático. Esses veios, mais do que caminhos "alternativos", possuem uma forma própria de concepção, de criação e desenvolvimento, sobre as quais falaremos mais a seguir.

Além disso, apontamos anteriormente, que para os fins desta pesquisa chamamos de veio canônico da narrativa aquele que se desdobra não seguindo fidedignamente a obra original, mas neste caso, trabalhamos com o texto original. Entendemos também, que os veios secundários são trechos originais criados a partir da obra original, por um processo de adaptação livre, releitura, recriação ou versão. Eles possuem um design de texto e forma planejada para "soar" como o texto original, e assim tornar-se um complemento para a narrativa canônica oferecendo ao jogador outras possibilidades e escolhas que lhe darão as possibilidades multirramificadas e não lineares ,que um game deve possuir.

Exemplos de ambos os tipos de veios podem ser vistos a seguir:

TELA 3 – Macunaíma, criança, sentado na terra brincando. Mato atrás. Música do game de fundo.

[Legenda / Narração em Off]

Já na meninice fêz coisas de sarapantar LINK DICIONÁRIO.

De primeiro, passou mais de seis anos não falando.

Si o incitavam a falar exclamava:

[Voz de Macunaíma] Ai! que preguiça LINK APP WEB!

e não dizia mais nada.

TELA 4 – Maloca. Macunaíma está na esteira / rede (jirau de paxiúba) de dentro da maloca.

[Legenda / Narração em Off]

Ficava no canto da maloca, trepado no jirau de paxiúba LINK APP WEB, espiando o trabalho dos outros,

[81] Ver Glossário. Definição completa.

e principalmente, dos dois manos que tinha

[Maanape aparece] Maanape LINK APP WEB, já velhinho

[Jiguê aparece] e Jiguê LINK APP WEB, na força do homem.

TELA 5 – **Delimitação de Atributos 1** Saúvas com cabeças decepadas Tela estática.

ATRIBUTO – CARÁTER – 5 PONTOS INICIAIS

[Legenda / Narração em Off]

[Inserção não Original] Saúvas rondavam a maloca onde ficava Macunaíma. Vez ou outra, olhava pra elas, e olhava...

> {Se o jogador escolhe que sim, ele delimita que esse Macunaíma que ele personifica é capaz de abusar dos mais fracos quando a oportunidade se apresenta}
>
> MECÂNICA > MENOS 1 PONTO DE CARÁTER
>
> MECÂNICA > MAIS 1 PONTO PARA A CONQUISTA "Na trilha de Macunaíma"

[Legenda / Narração em Off]

[OPÇÃO 1] O divertimento dêle era decepar cabeça de saúva.

> {Se o jogador escolhe que talvez, assinalando que só o faz quando se sente ameaçado, ele delimita que esse Macunaíma que ele personifica é capaz de violência quando atacado}
>
> MECÂNICA > 0 PONTO DE CARÁTER

[Legenda / Narração em Off]

[OPÇÃO 2] Vez ou outra, quando uma chegava perto demais e corria o risco de picar-lhe os pé, o divertimento dêle era decepar cabeça de saúva.

> {Se o jogador escolhe que não, ele delimita que esse Macunaíma que ele personifica tem força moral, e um caráter protetor}
>
> MECÂNICA > MAIS 1 PONTO DE CARÁTER

[Legenda / Narração em Off]

[OPÇÃO 3] Mesmo quando lhe picavam, Macunaíma não se mexia, falava de novo, "Ai, que preguiça", e mesmo com raiva da picadura, virava-se pro lado e resistia a vontade de decepar a cabeça das saúvas que zanzavam por ali.

No trecho de roteiro anteriormente apontado, as partes em destaque na cor amarela são aquelas que utilizam integralmente o texto original da obra de Mário de Andrade. O processo de adaptação para inserir a possibilidade da escolha para o jogador e criar as multirramificações, se dá por meio de trechos como os que estão em destaque em azul e verde – trechos não originais, que procuram ao máximo reproduzir o discurso de Mário de Andrade para oferecer ao jogador as possibilidades de escolha interativa que ele terá no jogo. Tratando-se especificamente dos trechos em verde, eles constituem veios secundários – adaptados livremente, em releitura, versão ou recriação, como supramencionado.

Como já dissemos, enquanto no audiovisual tradicional trabalhamos com o conceito de "Cena", em um roteiro de jogo digital, trabalhar esse conceito não dá ao game-designer, ao programador e aos outros profissionais que participam do processo de criação do jogo, a real espacialidade e disposição em sua construção. Por isso, entendemos que a melhor maneira de trabalhar um jogo, é indicar em cada "Tela" o conteúdo a ser apresentado e as telas devem ser representadas seguindo a estrutura formal anteriormente representada.

O roteiro para game, mais do que demarcar a continuidade das histórias e os seus elementos narrativos (como cenários, personagens e pontos de virada), deve assinalar da melhor maneira possível, os pontos de interação, de delimitação de atributos (como o caráter, que atribuímos a Macunaíma – não como um valor moral, mas como um valor neutro e amoral de constituição pessoal) e habilidades da personagem, as encruzilhadas em que o jogador deve tomar decisões. Isto permitirá que escolha por qual caminho irá prosseguir durante o jogo. Sem essas indicações, o game-designer não é capaz de delimitar adequadamente os *assets* de que deve dispor no jogo em questão. Todas essas notações devem estar claras, padronizadas e bem delimitadas para que possam ser adequadamente usadas por aqueles que desenvolverão o produto digital do game.

Ainda, no caso do trecho de roteiro que dispomos anteriormente, todas as vezes em que dispomos a notação LINK APP WEB ou ainda LINK DICIONÁRIO, estamos nos referindo aos links dos *assets* vinculados ao projeto e, mais especificamente, ao aplicativo de segunda tela na web. Há também, o infográfico interativo "Dicionário Mário de Andrade", com dados e levantamentos lexicográficos feitos pelo autor e a partir da obra dele. Além destes que estão indicados no trecho anterior, o game didático ainda conta com um jogo de tabuleiro (*board game*), um jogo de cartas (*card game*), alguns quebra cabeças (*puzzles*), enigmas (*quizzes*) e outros mini-games complementares. É necessária e importante realizar a conexão entre todos esses *assets* e o game didático por se tratar de um projeto transmidiático, ou seja, a narrativa

que permeia todos esses instrumentos é única, una e contínua, com a história entrelaçando as diversas plataformas, analógicas e digitais.

Por exemplo, uma estrutura interessante para retroalimentar as relações narrativas e transmidiáticas entre mesmos *assets* são as informações geradas em uma partida do *Card Game* ou do *Board Game*, ou mesmo a resolução de um enigma ou de um puzzle que pode estar em uma das animações do aplicativo de segunda tela, e que podem ser reinseridas no game por meio de códigos obtidos em outras narrativas paralelas desenvolvidas nos *assets*. É um recurso que vai gerar novos inputs para a narrativa do game didático. Um exemplo disso, é quando o jogador do jogo digital poderá ser convidado a explorar no jogo de tabuleiro, uma determinada parte do mundo e do universo de Macunaíma. Em um determinado ponto do jogo de tabuleiro, ele cai numa casa que diz "a Muiraquitã está sob as estrelas" e lhe apresenta um certo número de letras e números. Com isso, ele ganha um código que desbloqueia uma outra fase interativa, para a qual ele poderá "pular direto" e, assim vencer Venceslau Pietro Pietra – o Gigante Piamã – sem ter de ir até São Paulo para encontrá-lo.

A expansão transmidiática do jogo, com outros *assets* e produtos poderá dar ao jogador, uma experiência mais completa e efetiva, além de apresentar ao jogador-aluno uma parte da obra de Mário de Andrade para além de "Macunaíma". Afinal, todos os dispositivos anexos ao game didático foram pensados para complementar a experiência de leitura da obra, que serviu de arcabouço temático ao protótipo de game.

Cada um dos elementos constituídos e que fazem parte do projeto transmídia, são complementos didáticos do jogo e da própria obra em sua concepção original. Apresentados na introdução do artigo, cada um deles foram retomados para abordar de forma mais objetiva, como foi feita a roteirização de cada uma das estruturas que os compõe. Quanto maior a interação do jogador com a narrativa digital e com os demais *assets* transmidiáticos, mais exponencial será a sua curva de aprendizagem acerca da obra e dos conteúdos nela dispostos dentro da disciplina de literatura.

Ou seja, além das ferramentas didáticas indicadas no GDD (PDP, MAP, MAC ou MACT), "Na Trilha de Macunaíma" consiste de um projeto que integra o game didático e demais *assets* construindo uma narrativa transmidiática única, fruto do roteiro interativo proposto.

Só é possível pensar em sua constituição, articulação e realização, após estudos detalhados da ecologia dos meios que integram as plataformas com as quais trabalhamos para ambientar este game / jogo digital. Assim, ao considerar que conteúdos autônomos (como os dos diversos *assets* aqui relacionados) podem, mesmo sendo relacionados e complementares,

valer-se de múltiplas linguagens e de abordagens, exatamente por serem interativos; também, são narrativas que conseguem circular em diversas plataformas, analógicas e digitais. Então, o desafio é constituir uma narrativa interativa e transmidiática, que dialogue efetivamente com as várias gerações de Nativos Digitais que hoje ocupam os bancos escolares e que necessitam de ferramentas de aprendizagem que efetivamente façam parte de seus hábitos cotidianos e integrem os seus repertórios culturais.

★★★★★★★

Este capítulo encerra a segunda parte desta dissertação, *Desenvolvimento teórico e técnico do GDD e do Roteiro Interativo de "Na Trilha de Macunaíma"*, bem como apresenta nossas considerações teóricas acerca da criação e constituição do Roteiro Interativo do game didático.

A próxima parte desta dissertação assume um caráter mais prático consiste da apresentação final do GDD e do Roteiro Interativo do game didático "Na trilha de Macunaíma".

.

PARTE 3 – APRESENTAÇÃO DO GDD E DO ROTEIRO INTERATIVO DE “NA TRILHA DE MACUNAÍMA”

O GDD DE "NA TRILHA DE MACUNAÍMA"

Na Trilha de Macunaíma

[Macunaima's Trail]

Game Concept – No game, o jogador assume o papel de Macunaíma, o famoso personagem da literatura nacional brasileira criado por Mário de Andrade. Ele percorre a história de modo a retraçar os passos do personagem, podendo fazer suas próprias escolhas no lugar de Macunaíma, de forma a poder reconstruir a narrativa do seu jeito.

Registro de Alterações de Versão

Versão 1.00
[Junho / 2016] Primeira versão do GDD

Versão 1.01
[Setembro / 2016] Inseridas Filosofias e primeiras questões pedagógicas. Sugestões para o MACT.

Versão 1.02
[Outubro / 2016] Alinhamento do PDP e do MAP de acordo com as especificações da obra e as necessidades de aplicação em sala de aula. Ajustes nos conceitos dos personagens e nos contextos.

Versão 1.03
[Novembro / 2016] Integração com jogos complementares – Card Game, Board Game. Integração com a proposta do website e da Wiki para alunos e professores poderem obter conteúdo para integrar no gameplay.

Versão 1.04
[Dezembro / 2016] Finalização dos conceitos estéticos.

Versão 2.00
[Janeiro / 2017] Inserção das primeiras versões de arte, fluxos e mapa do jogo para os atos. Atos, cenários e personagens principais. Detalhamento do 1º ato até personagens – integração com o Roteiro interativo assinalada.

Filosofia do Game

"Na Trilha de Macunaíma" é um jogo pensado para ser utilizado em sala de aula como um complemento aos estudos da obra "Macunaíma" de Mário de Andrade. Mas não só isso, a ideia do jogo é apresentar a cultura brasileira e as relações das etnias (brancos, negros, índios e mestiços), apresentar as críticas feitas por Mário de Andrade sobre o branqueamento da cultura, ao publicar a obra em 1928, e apresentar o mundo mítico e místico desta obra literária para o jogador de forma que ele possa interagir na narrativa.

- É importante que o jogador perceba, jogando este game, que mais do que uma obra importante (por que a professora e os livros dizem) Macunaíma é uma obra sobre diversidade, sobre a construção da identidade e diversidade. É sobre entender que abrir mão da diversidade e da própria cultura pode levar a profundas desilusões, mas, que diferente do decepcionado Macunaíma, que no final de transforma em estrela por que está cansado, há outros caminhos possíveis.

- Este game está pensado para rodar em PCs (OS Windows a partir do 7, iOS a partir do Leopard e Linux) bem como Mobile (Android, iOS e Windows Phone) para garantir o máximo de acessibilidade.
- Uma das bases filosóficas é que este jogo está pensado como um jogo didático (isto é, para ser usado em sala de aula, na educação escolar brasileira).
- Suas traduções serão adaptadas de forma a fazer com que a obra também possa ser utilizada em outros países, por meio do espanhol e do inglês a princípio, para estudo da cultura e da literatura brasileira.

Informação sobre Registro, Direitos Autorais e Copyright

Este game didático é fruto da pesquisa de Mestrado de Janaina L. Azevedo, apresentado ao PPGMiT – Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia, da FAAC – Faculdade de Artes, Arquitetura e Comunicação da UNESP – Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho".

Bauru, 2015 – 2016 - 2017

Apresentação do Game

Na Trilha de Macunaíma

Macunaíma's Trail

Sinopse do Game: O jogador inicia o jogo assumindo-se como o personagem principal, Macunaíma, e, a partir daí a história segue de acordo com as decisões que o jogador toma a partir das situações e histórias vividas por Macunaíma. Isso pode levar o jogador a múltiplos finais no próprio jogo, como também a outros jogos que contém outras partes da narrativa – como o Board Game, o Card Game – ou mesmo para o website, onde o jogador pode ler os e-books, a wiki ou tomar parte em outras atividades, e cujos conteúdos podem redirecioná-lo ao jogo ou para qualquer um dos outros assets. A Narrativa de Macunaíma não está descrita e transcrita somente no jogo digital, mas em todos os assets do conjunto. Outra questão interessante é que, se ele tomar sempre as mesmas decisões de Macunaíma, ao final do jogo, ele terá lido a obra de Mário de Andrade por inteiro, por que o texto original é usado ao longo de todo o jogo.

Trata-se de game analógico, digital, misto ou outro?
Trata-se de um game didático transmmídia, cujas transmidiações são de natureza análogo digital.

Razões para desenvolver:
1. Este game pode ajudar alunos que têm dificuldades de se adaptar a métodos puramente analógicos de ensino a adquirirem gosto pela leitura e terem uma nova experiência com a literatura nacional, numa linguagem com a qual eles têm afinidade – a digital.
2. Este game trabalha com questões de diversidade étnica e cultural e a valorização da cultura brasileira, em meio digital, utilizando a tecnologia como registro da memória de uma obra importante como Macunaíma, em novas linguagens e novos meios.
3. Este game pode ser utilizado também para ensinar sobre a literatura e a cultura brasileira, uma vez traduzido, em outros países e seus sistemas escolares, pois ele segue padrões pedagógicos atualizados e contemporâneos que tornam o conteúdo e a aplicação bastante versáteis.

Dados Gerais do Game

Qual o público-alvo?
Estudantes do Ensino Médio de 14 a 16 anos (1ª a 3ª série do E.M.). Professores do Ensino Médio. Escolas e outras instituições de Ensino.

Qual a Classificação Indicativa (ESRB Rating)?
Almejamos que o game seja classificado como adequado para a faixa etária a partir de 14 anos. No ERSB Rating, este jogo é apropriado para adolescentes.

USP – Unique Selling Points (até 5)

- Trata-se de um jogo criado e adequado para ser utilizado na educação escolar brasileira, já com todos os mecanismos de apoio ao professor e à escola.
- Trata-se de um jogo integrado com outros jogos e com outras mídias que expandem a narrativa.
- Trata-se de um jogo sobre diversidade e identidade étnica, bem como cultura brasileira.

Outros diferenciais

O jogo é leve e não requer grandes estruturas de processamento, nem dos computadores, nem dos smartphones e celulares em que é instalado, facilitando o acesso ao jogador, bem como sua distribuição.

Produtos Similares ou Concorrentes

Até o momento, no mercado, com essas características, não há. Há outros jogos similares e com teor educativo, mas que precisam de largas adaptações por parte do docente para serem utilizados em sala de aula.

Conjunto de Características Essenciais do Game

Características Gerais

O mundo de Macunaíma se passa em um Brasil mítico e maravilhoso, no início do século XX. Os personagens dispostos são Macunaíma, Jiguê e Maanape (os dois irmãos do protagonista), Sofará (companheira de Jiguê), Iriqui (segunda mulher de Jiguê), Ci (a mãe do Mato, único e verdadeiro amor de Macunaíma), Capei (a cobra grande), Piaimã (o Gigante devorador de gente, ou Venceslau Pietro Pietra, o mascate peruano), Vei (a Sol – que quer Macunaíma pra seu genro), Pauí-Pódole, Caiuci (mulher de Piaimã, também é a caapora) e Oibê (minhocão, variante da cobra-grande amazônica), entre outros menores. Os gráficos são 2D, com sobreposição de personagens ora animados, ora estáticos, sobre fundo estático. A colorização é digital, mas entram na arte várias réplicas e imagens modernistas e das produções do escritor, também em 2D, em aplicação sobre o cenário estático ou em forma de objeto interativo. A Engine de criação escolhida para o jogo é o GameMaker®, usa como plataforma os Sistemas Operacionais - em PCs (OS Windows a partir do 7, iOS a partir do Leopard e Linux) bem como Mobile (Android, iOS e Windows Phone) para garantir o máximo de acessibilidade. A distribuição está pensada para mídia física, download em website próprio e plataformas para PC (como Steam® e Nuuvem®, Amazon®, e outras) e lojas para mobile (Android®, IOS® e Windows App Store). O game é pensado para ser jogado individualmente, contudo, o card game e o board game podem ser jogados individualmente, os demais

assets e as atividades pedagógicas contém possibilidades individuais e em grupo. O game é pensado para ser jogado múltiplas vezes, a partir das escolhas feitas pelo jogador, para chegar em todos os finais possíveis. O gênero é híbrido, com algumas características e estruturas das visual novels e outras das game / graphic adventures. Para jogar este game, o jogador deve ser capaz de ler sequências de texto, interpretá-los e, assim, seguir adiante fazendo suas escolhas na narrativa. O game didático visa desenvolver a capacidade de leitura e interpretação de textos, ao mesmo tempo em que apresenta a cultura nacional, o movimento modernista e em especial a obra de Mário de Andrade do movimento antropofágico, semana de arte moderna, etc; também visa apresentar possibilidades de interdisciplinaridade com as ciências humanas (história e geografia). O Card Game e o Board Game visam, além do mesmo que o game, trabalhar o raciocínio lógico e a capacidade do jogador de fazer conexões entre as informações apresentadas para descobrir conteúdos escondidos, pistas e enigmas, além de outros caminhos e finais. O suporte é feito pelos fóruns e canais das distribuidoras, e aos professores e instituições, pelo website oficial do jogo. Os jogadores também podem acessar um fórum exclusivo no website oficial do game. A experiência de jogo está pensada para transformar a leitura de uma obra clássica num processo interativo e que motive o jogador a explorar os conceitos apresentados, desvendando a narrativa em toda a sua completude. Há muitas conquistas, mas uma das principais (que dá acesso a itens especiais para serem usados no Card Game, no Board Game e nos Mini-Games internos) é a conquista "Na pele de Macunaíma" em que o jogador termina o jogo tendo tomado os mesmos caminhos e decisões que o protagonista, Macunaíma, passou e com isso, ao final do jogo o jogador terá lido a obra em sua integralidade.

Número de Cenários / Locais do Mundo proposto

Cenário 1.1 – Margens do Rio Uraricoera
Cenário 1.2 – Mocambo dos Tapanhumas
Cenário 1.3 – Rede dentro da Taba

Cenário 2.1 – Mato Virgem (sombrio), quando é abandonado.
Cenário 2.2 – A estrada que sai do mato virgem.
Cenário 2.3 – Mato Virgem (esverdeado), o encontro com Curupira.
Cenário 2.4 – Mato Virgem (avermelhado), onde habita o monstro.
Cenário 2.5 – Mato Virgem (dourado), quando a cotia joga Macunaíma na calda envenenada de mandioca e ele cresce "do tamanho dum homem taludo".
Cenário 2.6 – Reino Encantado da Pedra Bonita, PE
Cenário 2.7 – Santarém, PA

Cenário 3.1 – A Mata Virgem de Ci (esverdeado claro), onde acontece o amor de Macuinaíma e Ci.
Cenário 3.2 – A Mata Virgem de Ci (verde escuro e sombrio), quando Ci é envenenada pela cobra preta.
Cenário 3.3 – A Mata Virgem de Ci (dourado e iluminado), quando nasce o Curumi e ele começa a ser amamentado.
Cenário 3.4 - A Mata Virgem de Ci (cinza e sombrio), quando o Curumi morre e Ci decide deixar esse mundo.
Cenário 3.5 – O céu sobre a Mata Virgem de Ci (noite escura), a estrela de Ci brilha no céu e também onde Macunaíma se despede das Icamiabas.

Cenário 4.1 – Matas Misteriosas, o encontro com Capei (monstro que abre a goela e solta uma nuvem de marimbondos) e onde perde a Muiraquitã.
Cenário 4.2– Matas Misteriosas, o encontro com o Uirapuru.
Cenário 4.3 – Beira do Rio onde a tartaruga acha a Muiraquitã e a devora, e depois é pega pelo mariscador.
Cenário 4.4 – Mercado na beira do rio onde o mariscador vende a pedra para Venceslau Pietro Pietra.
Cenário 4.5 – Araguaia (o caminho) paisagem 1, com igarités cheias de cacau.

Cenário 5.1 – São Paulo (Vista geral)
Cenário 5.2 – São Paulo (A selva de pedra)
Cenário 5.3 – São Paulo (A civilização)
Cenário 5.4 – Mansão de Venceslau Pietro Pietra e Ceiuci.
Cenário 5.5 – Parque onde Piaimã tenta “brincar” com a francesa.

Cenário 6.1 – Ponta do Calabouço, RJ
Cenário 6.2 – Guarajá Mirim, RO
Cenário 6.3 – Itamaracá, PE
Cenário 6.4 – Barbacena, MG
Cenário 6.5 – Pampas Gaúchos, RS
Cenário 6.6 – Paraná, PR
Cenário 6.7 – Serra do Espírito Santo em Jalapão (Antigo Goiás, atual Tocantins), TO.
Cenário 6.8 – Ilha do Bananal, TO
Cenário 6.9 – Maceió, AL
Cenário 6.10 – Ilha de Marajó, PA

Cenário 7.1 – O trem chegando ao Rio de Janeiro.
Cenário 7.2 – A entrada do terreiro, com Exu e ogum na porta.
Cenário 7.3 – O barracão, com a cadeira central da mãe de Santo ao fundo.
Cenário 7.4 – O barracão, coro dos atabaques.
Cenário 7.5 – O barracão, com o altar das velas.
Cenário 7.6 – O quarto de exu
Cenário 7.7 – O barracão, em festa de samba de gêge.
Cenário 7.8 – Rio de Janeiro, espaço místico Lapa

Cenário 7.9 – Rio de Janeiro, espaço místico Praia de Copacabana
Cenário 7.10 – Rio de Janeiro, espaço místico Flamengo

Cenário 8.1 – O centro antigo, onde Macunaíma escreve a carta para as Icamiabas.
Cenário 8.2 – São Paulo como espaço místico.
Cenário 8.3 – São Paulo como a selva de pedra.
Cenário 8.4 – Largo do Arouche.
Cenário 8.5 – Igarapé do Tietê.

Cenário 9.1 – Manaus, AM
Cenário 9.2 – Mendonza, Argentina
Cenário 9.3 – Guiana Francesa
Cenário 9.4 – Ceará (os letreiros indígenas do Aratanha
Cenário 9.5 – Rio Grande do Norte
Cenário 9.6 – Manguape, PB
Cenário 9.7 – Bacamarte, PB
Cenário 9.8 – Barra do Poti, PI
Cenário 9.9 – Jajeú, PE
Cenário 9.10 – Camutengo, Natal, RN
Cenário 9.11 – Chapadão dos Parecis, MT
Cenário 9.12 – Rio São Francisco, PE
Cenário 9.13 – Rio Chuí, Arroio Chuí, RS
Cenário 9.14 – Chapadão do Urucuia, MG
Cenário 9.15 – Dunas de Mossoró,RN
Cenário 9.16 – Serra do Tombador, MT
Cenário 9.17 – Santana do Livramento, RS
Cenário 9.18 – Agreste da Bahia, BA
Cenário 9.19 – Tietê, SP

Cenário 10.1 – São Paulo (vista geral)
Cenário 10.2 – São Paulo (A selva de pedra)
Cenário 10.3 – São Paulo (A civilização)

Cenário 11.1 – Pai da Tocandeira, onde a maloca da tribo onde nascera Macunaíma às margens do Rio Uraricoera agora é uma tapera arruinada, na Amazônia Brasileira.
Cenário 11.2 – A rede entre os dois cajueiros no alto da barranca junto ao rio, onde a história se encerra, na Amazônia Brasileira perto de onde antes era sua tribo.
Cenário 11.3 – Casa de Pai Mutum, onde o herói busca refúgio, enfim.

Cenário 12.1 – O Céu, com a constelação Ursa Maior em destaque.

Número de Níveis / Fases / Loops

O game está dividido em 5 Atos (Módulos), interdependentes, cuja ordem pode ser alternada.

Ato I – Macunaíma
Este ato engloba os capítulos I, II e III do livro (I – Macunaíma; II – Maioridade; III – Ci, Mãe do Mato)

Ato II – Na Estrada
Este ato engloba os capítulos IV, V, VI e VII do livro (IV – Boiúna Luna; V – Piaimã; VI – A Francesa e o Gigante; VII - Macumba)

Ato III – Estrepulias
Este ato engloba os capítulos VIII, IX, X e XI do livro (VIII – Vei, a Sol; IX – Carta Pràs Icamiabas; X – Pauí-Pódole; XI – A Velha Ceiuci)

Ato IV – Lições
Este ato engloba os capítulos XII, XIII, XIV e XV do livro (XII – Tequeteque, Chupinzão e a Injustiça dos homens; XIII – A piolhenta de Jiguê; XIV – Muiraquitã; XV – A Pacuera de Oibê)

Ato V – Entre as Estrelas
Este ato engloba os capítulos XVI, XVII e Epílogo do livro (XVI – Uraricoera; XVII – Ursa Maior)

Dentro desses atos, há fases interdependentes, cuja ordem pode ser alternada. Essas fases não representam fielmente os capítulos, e da mesma forma que uma fase pode englobar mais de um capítulo, um mesmo capítulo pode se estender para além de uma ou mais fases.

Fases de base que recontam a história em sua ordem cronológica original:

Fase 1 – A Tribo dos Tapanhumas e o Uraricoera, na Amazônia Brasileira.

Fase 2 – Mato Virgem à beira do Rio, Espaço Mítico.

Fase 3 – A Mata Virgem de Ci, Espaço Mítico.

Fase 4 - O Araguaia, no caminho para São Paulo.

Fase 5 – São Paulo, a capital paulista.

Fase 6 – As Paradas de Macunaíma pelo território brasileiro.

Fase 7 – Rio de Janeiro, o espaço místico.

Fase 8 – São Paulo, como espaço místico e o centro antigo.

Fase 9 – Cidades da América Latina e do Brasil por onde Macunaíma passa em sua fuga (de Manaus-BR a Mendoza-AR)

Fase 10 – São Paulo, espaço das elites

Fase 11 – O Retorno

Fase 12 – Ursa Maior

Número de Finais / Objetivos / Formas de Vitória
São 15 finais possíveis, segundos as escolhas do personagem. Ao fim do primeiro ato, apresentam-se delineados 5 veios narrativos, ao fim do segundo eles se desenvolvem para 7, ao fim do terceiro para 12 e ao fim do último ato, o jogador pode chegar a 15 finais. VER ESCALETA COMPLETA DO ROTEIRO INTERATIVO.

Parâmetros Didático-Pedagógicos - PDP

Estágio do processo de ensino-aprendizagem:

	Ensino Infantil	Qual a série ou termo?
	Ensino Fundamental (Ciclos I e II)	2° ou 3° ano do Ensino Médio
X	Ensino Médio	Disciplinas?
	Ensino Técnico e / ou Profissionalizante	Literatura Interdisciplinares: História, Geografia e Biologia.
	Ensino Superior	

Grande Área Pedagógica:

X	Linguagens, Artes e Comunicação
	Ciências da Natureza e Saúde
	Ciências Humanas e Ciências Sociais
	Ciências Exatas e da Terra
	Educação Física e Esportes

Quais capacidades e habilidades esse game visa desenvolver?

O game didático visa desenvolver a capacidade de leitura e interpretação de textos, ao mesmo tempo em que apresenta a cultura nacional, o movimento modernista e em especial a obra de Mário de Andrade do movimento antropofágico, semana de arte moderna, etc; também visa apresentar possibilidades de interdisciplinaridade com as ciências humanas (história e geografia). O Card Game e o Board Game visam, além do mesmo que o game, trabalhar o raciocínio lógico e a capacidade do jogador de fazer conexões entre as informações apresentadas para descobrir conteúdos escondidos, pistas e enigmas, além de outros caminhos e finais.

Como ele se insere no contexto de sala de aula / no ambiente escolar?

Disciplina de Literatura, estudos sobre o Modernismo brasileiro. Possibilidades de uso interdisciplinar com História e Geografia do Brasil e da América Latina. Possibilidades de uso integrado do Board Game e do Card game com as disciplinas de matemática e biologia.

Como o professor é preparado para trabalhar com esse game? Existe algum tipo de guia, manual de jogo ou tutorial?

	De forma intuitiva: na medida em que o professor joga – e passa pelos mesmos desafios que os alunos, ele entende o jogo (não há manual ou material direcionado ao professor)
X	De forma objetiva, com uso de manual ou guia do docente: o professor recebe um manual a parte com todas as características essenciais do Game e de seus materiais complementares.
	De forma objetiva, com uma versão especial "tutorial" feita para que o docente jogue e, ao mesmo tempo, receba as instruções de aplicação do Game e de seus materiais complementares.
	De outras formas. [Explique]

Como ele pode ser apresentado e utilizado com os alunos?

X	O aluno só tem acesso por meio da escola.
X	O aluno tem acesso por meio de portais educacionais ou sites específicos.
X	O aluno pode adquirir por lojas digitais ou físicas.
X	O aluno recebe como um complemento didático em um livro.

Qual a metodologia de aplicação pensada para o jogo?

X	Como tarefa de sala de aula, em grupo.
X	Como tarefa de sala de aula, individual.
X	Como tarefa extraclasse, em grupo.
X	Como tarefa extraclasse, individual.
X	Como trabalho complementar.
	Outros. [Especifique]

Que tipo de atividade complementar digital ou analógica o game oferece em seu conjunto?

O MAP acompanha caderno de atividades para serem aplicados pelo professor em formato impresso, tanto sobre a obra Macunaíma,

quanto sobre interpretação de texto (utilizando também as partes da obra que foram criadas para o jogo inspiradas na obra de Mario de Andrade), propostas de trabalho em grupo e chaves para o uso do portal online em ludaria.com.br (que contém aulas complementares online e exercícios).

O MACT acompanha códigos prêmio que destravam / abrem partes escondidas no próprio jogo digital e no website do game em ludaria.com.br

Que tipo de atividade avaliativa digital ou analógica o game oferece em seu conjunto?

O MAP acompanha modelos de provas e questões dissertativas e de múltipla escolha para serem utilizados pelo professor em formato impresso, tanto sobre a obra Macunaíma, quanto sobre interpretação de texto (utilizando também as partes da obra que foram criadas para o jogo inspiradas na obra de Mario de Andrade) e chaves para avaliações em forma de questionário interativo no portal online em ludaria.com.br.

O MACT acompanha códigos prêmio que destravam / abrem minijogos de score no website do game em ludaria.com.br

Este game didático é pensado exclusivamente para uso educacional, ou terá uma versão comercial para entretenimento?

	Sim, uma versão comercial que difere da versão didática.
X	Sim, uma versão comercial que não difere da versão didática.
	Não, não haverá uma versão comercial com distribuição para entretenimento.

Fluxo do Game (Game Flow)

"Na Trilha de Macunaíma" é uma visual adventure em que o jogador principal é Macunaíma, o herói sem nenhum caráter, em suas aventuras desde sua infância, na tribo dos Tapanhumas, passando por Imperador do Mato Virgem e em seu embate contra seu inimigo, o mascate peruano e gigante devorador de gente, Venceslau Pietro Pietra, suas desventuras nas mãos de Vei, a Sol, até sua ascensão como Estrela, para ser a Ursa Maior.

Matriz do Fluxo de Jogo

O Universo Mítico e Místico de Macunaíma - O cenário contém tantio as paisagens existentes no mundo real no Brasil e na América Latina, quanto uma série de espaços místicos e miticos próprios do jogo. É um universo fantástico maravilhoso em que o mágico e o reaal se misturam e se confundem, deixando no ar a atmosfera do folclore e das crenças puplares brasileiras.	Início do Século XX Décadas de 1920 a 1930 - O tempo também é maravilhoso, e não é um tempo cronólogico. Embora esteja situado historicamente no início do século XX, ele não é um tempo linear. E mesmo há saltos no tempo e no espaço, rompendo a linearidade física por meio da mágica do universo.
Personagens Controlados - O único personagem que o jogador controla é o próprio Macunaíma. Contudo, ele controla o personagem vendo-o oras em primeira pessoa, oras em terceira pessoa.	NPCs - Os NPCs em "Na trilha de Macunaíma são todos os personagens que não o próprio Macunaíma. São 10 personagens principais que estão com Macunaíma quase na Totalidade da história e mais 31 personagens secundários que aparecem em episódios específicos. Muitos NPCs têm mais de uma forma ou um nome.

Objetivo Principal do Game / Foco do Game

O Objetivo principal do jogo é levar o jogador a descobrir, em primeiro lugar, o final do veio narrativo canônico, e em segundo lugar os demais finais (14 no todo), pelo qual além da narrativa imaginada por Mário de Andrade, ele pode optar por novos caminhos, por modificar a ordem dessa narrativa ou mesmo por seguir seu próprio caminho e criar uma nova narrativa.

Movimentação do Jogador no Game

1) **Movimentação no Game Flow**

   VER ESCALETA DO ROTEIRO INTERATIVO

   Ver Roteiro Interativo. Como se trata de Narrativa multirramificada, o Game Flow está descrito na escaleta que o precede e por isso está associado ao Roteiro interativo. VER ESCALETA DO ROTEIRO INTERATIVO.

2) **Movimentação na Interface (Como o Jogador controla o Game)**

   O jogador tem os botões de ir e vir na narrativa (ele pode avançar ou retroceder na narrativa, mas uma vez tomada uma decisão e feita uma escolham, ele só pode continuar se recomeçar. Os botões de ir e vir servem entre as encruzilhadas.

   Além dos botões de ir e vir, o jogador tem acesso aos botões de controle de atributos, com restrições (a cada fase, o

jogador pode modificar os atributos 2 vezes. Ele também tem os indicadores (sobre os quais não tem controle, mas cujas informações e valores pode usar para tomar decisões) de Preguiça, Caráter, Esperteza e Lábia. Por fim, ele tem o botão magia, que ele pode utilizar em fases que se passam no universo mítico.

História, Estrutura Conceitual, Contexto e Conteúdo

Sensação do Game – Visual & Cinestésico
O game deve passar a sensação ao jogador de estar no Brasil do início do século, o Brasil histórico, mas também o Brasil do folclore e das lendas nacionais, o Brasil que faz parte da América Latina, o Brasil de todas as etnias e todas as crenças, da diversidade e das lendas.

História & Narrativa

[Introdução]

A sociedade brasileira, no tempo de Macunaíma já se afastava da atmosfera das fazendas que calcou e imperou durante o Brasil Colônia e Império, que respiramos durante 4 séculos. Já é o tempo das muitas fábricas (principalmente em São Paulo – a "Symphonia da Metrópole") e começam a se formas os grandes aglomerados urbanos. O comércio e a indústria prosperam rapidamente, graças ao mercado consumidor formado pelos moradores das cidades e pelos colonos de origem estrangeira (italianos, árabes, alemães, japoneses, etc) e a população cresce em ritmo acelerado, numa mistura étnica que daria origem à mestiçagem que se mostrou única no Brasil, calcada especialmente nas colaborações das culturas indígenas, pretas e caipiras, que antropofagizaram a europeização do Brasil e a transformaram em arte e beleza. É o princípio da emancipação feminina e, nas rodas da alta sociedade, as mulheres burguesas começam a fazer coisas que já eram conhecidas há muito das mulheres pobres do proletariado: trabalhavam, expressavam-se, fumavam, iam sozinhas ao cinema, exibiam as pernas. O Brasil também se impressionava com a velocidade dos meios de comunicação e dos transportes – embora ainda vivesse refém das visões europeias e do formalismo do velho continente. Eram carros, bondes, trens, telégrafos, rádios, telefone, empresas, bancos, bolsas de valores. A ebulição política ia além das artes (como na Semana de Arte Moderna de 1922) e na política, via-se a criação e ascensão do Partido Comunista e do movimento tenentista, que desafiou o governo federal na década de 1920 – cujo ápice, a Coluna Prestes que percorreu 33 mil quilômetros do interior do Brasil, travando mais de 100 combates, em dois anos e meio (1924-1927). Os Presidentes Arthur Bernardes e Washington Luís usaram todos os

meios para combatê-la, contratando até o cangaceiro Lampião para persegui-los. A Coluna não teve força para derrubar o governo central, nem conseguiu rebelar o povo contra o regime. Esgotada, embora invicta, internou-se na Bolívia. No entanto, a imagem de Luís Carlos Prestes, com seus prodígios de técnica militar e de bravura pessoal, constituiu um mito que exerceu um grande fascínio sobre os intelectuais de esquerda (entre os quais se incluíam Mário de Andrade, Murilo Mendes e Carlos Drummond de Andrade).

No campo das artes, é necessário lembrar que a Semana de Arte Moderna na realidade durou três dias: em 13, 15 e 17 de fevereiro de 1922, sob o apadrinhamento do romancista pré-modernista Graça Aranha, os jovens paulistanos empenhados em revolucionar a arte apresentaram, pela primeira vez em conjunto, suas ideias vanguardistas. Realizada no Teatro Municipal de São Paulo, foi aberta com a conferência "A emoção estética na arte", de Graça Aranha, em que atacava o conservadorismo e o academicismo da arte brasileira, tão eurocêntricos. Seguiram-se leituras de poemas de, entre outros, Oswald de Andrade e Manuel Bandeira, que não pôde comparecer e cujo poema "Os Sapos" foi lido por Ronald de Carvalho sob um coro de coaxos e apupos. Mário de Andrade leu seu ensaio "A escrava que não é Isaura" nas escadarias do teatro. Houve exposição de obras de Anita Malfatti, Di Cavalcanti, Victor Brecheret e outros artistas plásticos e arquitetos. Por fim, apresentaram-se a pianista Guiomar Novaes e o maestro e compositor Heitor Villa-Lobos, que não foram poupados das vaias. As ousadias modernistas inquietavam e irritavam o público.

Mário de Andrade foi uma figura decisiva do movimento modernista. Além de escritor e poeta, também era músico, pesquisador de etnografia e folclore, contista, romancista, crítico de todas as artes, correspondente cultural que troca cartas com artistas novos consagrados, além de ter ocupado vários cargos na burocracia estatal, relacionados com o desenvolvimento da cultura em suas várias manifestações. Um pouco taciturno, dotado de grande seriedade, era gay (fato que se soube postumamente, quando da divulgação de suas correspondências), mas ainda assim, católico fervoroso, um estudioso e pesquisador incansável.

Sobre "Macunaíma – o herói sem nenhum caráter", o personagem principal da história já nasce e já manifesta sua principal característica: a preguiça. Ele vive às margens do mítico rio Uraricoera com sua mãe e seus irmãos, Maanape e Jiguê, numa tribo amazônica, a tribo dos Tapanhumas. A mãe o abandona na mata por todas as traquinagens que ele comete, mas ele volta, depois de enfrentar seus primeiros desafios. Após a morte da mãe, os três irmãos partem em busca de aventuras. Macunaíma conhece, então, Ci, Mãe do Mato, Imperatriz das Icamiabas (uma tribo de amazonas). Depois de dominá-la, com a ajuda dos irmãos, faz dela sua mulher, tonando-se assim imperador do Mato Virgem.

O herói tem um filho com Ci e esse morre, ela morre também e se transforma em estrela, mas antes de morrer dá a Macunaíma um

amuleto, a Muiraquitã (pedra verde), que ele perde em uma de suas contendas e que vai parar nas mãos do mascate peruano Venceslau Pietro Pietra, o gigante Piaimã, comedor de gente. Como o gigante mora em São Paulo, Macunaíma e seus irmãos vão para lá, na tentativa de recuperar a Muiraquitã. Após falhar com o plano de se vestir de francesa para seduzir o gigante e recuperar a pedra, Macunaíma foge para o Rio de Janeiro. Lá encontra Vei, a deusa sol, e promete casamento a uma de suas filhas, mas namora uma portuguesa e enfurece a deusa. Depois de muitas aventuras por todo o Brasil na tentativa de reaver a sua pedra, o herói a resgata e regressa para a sua tribo. Ao fim da narrativa, vem a vingança de Vei: ela manda um forte calor, que estimula a sensualidade do herói e o lança nos braços de uma uiara traiçoeira, que o mutila e faz com que ele perca de novo – dessa vez irremediavelmente – a Muiraquitã. Cansado de tudo, Macunaíma vai para o céu transformado na constelação da Ursa Maior. (Consultar os escritos de Antônio Cândido e Alfredo Bosi – adaptado)

DETALHAMENTO DO ATO I – Inserções pertinentes ao Roteiro Interativo

Estrutura Capitular, Módulos e Níveis do Game

Estrutura Capitular, Módulos e Níveis
São 5 Atos (Módulos de jogo), com 12 fases (capítulos) básicas. Dentro desses atos, há fases interdependentes, cuja ordem pode ser alternada. Essas fases não representam fielmente os capítulos, e da mesma forma que uma fase pode englobar mais de um capítulo, um mesmo capítulo pode se estender para além de uma ou mais fases.

Mapa dos Capítulos, Módulos e Níveis
VER ESCALETA DO ROTEIRO INTERATIVO
Ver Roteiro Interativo. Como se trata de Narrativa Multirramificada, o Mapa é a própria escaleta que o precede e por isso está associado ao Roteiro interativo.

Cutscene 0001 – Instrução e Contextualização Histórica / Opening

Briefing: O conteúdo assinalado no início desta seção como [Introdução] é apresentado ao jogador numa animação breve (tempo máximo de 3 minutos), que contém textos, narração, imagens de época e artes do modernismo brasileiro, explicando o contexto literário, artístico, histórico, social e político em que a obra original fora criada.

Conceito: Nesta parte é feita uma introdução histórico-pedagógica, em forma de animação com voice-over para relacionar os seguintes conteúdos pedagógicos:

- Modernismo Brasileiro & Semana de Arte Moderna
- Velha República, Tenentismo e Coluna Prestes
- Industrialização e Comércio
- Crescimento populacional e Urbanização na primeira metade do Século XX no Brasil
- Europocentrismo X Valorização da Cultura Brasileira e movimento Antropofágico

Detalhes Estruturais: VER ROTEIRO INTERATIVO

Módulo 0001 – Ato I – Macunaíma

Definição do Módulo: Este módulo abarca o conteúdo (referente à obra original) dos Capítulos I – Macunaíma, II – Maioridade e III – Ci, Mãe do Mato. Também estabelece conexões que podem levar aos Atos II, III e IV.

Mapa do Capítulo ou Módulo: VER ESCALETA DO ROTEIRO INTERATIVO

Conexão com outros Capítulos ou Módulos: VER ESCALETA DO ROTEIRO INTERATIVO

Conceito: O Ato I apresenta o cenário Amazônico, especialmente as Margens do Rio Uraricoera, a Tribo Ficcional dos Tapanhumas, a beira do rio onde Macunaíma vai brincar, o Mato Virgem, o Curupira, a Cotia, Ci e as Icamiabas, a Cobra Preta e outras lendas amazônicas.

Contexto: Oras o contexto é realista, oras e ficcional e se encaixa em uma estética de fantástico maravilhoso. A ideia neste primeiro Ato é dar a sensação de deslocamento da situação histórica, política e social do resto do Brasil, como se a Amazônia fosse um espaço mítico preservado da "evolução" que se espalha pelo resto do território nacional. Em contraposição aos demais capítulos, a sensação que este deve passar é a de paradoxo em relação, especialmente, a São Paulo, a selva de pedra e da industrialização.

Conteúdo:

- Cultura Nacional e Folclore Brasileiro
- Cultura regional do Brasil – especialmente da Amazônia, de São Paulo, do Rio de Janeiro, no contexto do início do século XX

Fase 0001 – A Tribo dos Tapanhumas e o Uraricoera / Amazônia Brasileira

Sinopse da fase: Neste nível o jogador conhece Macunaíma, suas peripécias, a tribo dos Tapanhumas e seu espaço geográfico próximo ao Rio Uraricoera.

Objetivos desta fase: Delimitar o Caráter do Personagem (atributo, a delimitado a partir da obra e do título original), delimitar a Confiabilidade de Macunaíma (se trairá os irmãos sempre que possível, se abusará da mãe, etc. como na obra original), o Charme de Macunaíma (se vai querer "brincar" com as mulheres desde tenra idade) e a Preguiça do Personagem (se vai trabalhar ou se esquivar de suas atividades).

Mapa da fase: VER ESCALETA DO ROTEIRO INTERATIVO

Caminho Crítico / Outros caminhos, Encontros / Encruzilhadas de Decisões e Conexão com outras fases: VER ESCALETA DO ROTEIRO INTERATIVO

Conceito: A fase um representa a consolidação da natureza e do comportamento do personagem e visa levar o jogador a pensar e discutir seus comportamentos sociais, familiares e a descoberta de sua sexualidade.

Contexto: Oras o contexto é realista, oras é ficcional e se encaixa em uma estética de fantástico maravilhoso. A ideia nesta fase é que o jogador pense se esta é realmente a representação da cultura e do comportamento do brasileiro médio, e por quê, na medida em que delimita e escolhe os atributos que nortearão o personagem ao longo de todo o jogo.

Conteúdo:

- Valores sociais e princípios de cidadania
- Estereotipificação e visão da cultura nacional
- Diversidade e Identidade cultural e étnica
- Educação sexual e sexualidade na adolesccência
- Educação para a Independência e o Trabalho

Fase 0002 – Mato Virgem à beira do Rio / Espaço Mítico.

Sinopse da fase: Nesta fase, Macunaíma explora a Mata e encontra alguns de seus habitantes – figuras do imaginário popular e do folclore nacional, especialmente de origem indígena.

Objetivos desta fase: Explorar o espaço mítico do Mato Virgem e a beira do Rio, estabelecendo um paralelo com o espaço geográfico, o folclore e a ecologia da Amazônia. Esta fase também pode dar ao jogador a possibilidade de, caso ele direcione que Macunaíma está "entediado" no Mato Virgem, escolher ir para São Paulo mais cedo, fazendo uma conexão direta com o segundo ato e aas fases 5, 6 e 7.

Mapa da fase: VER ESCALETA DO ROTEIRO INTERATIVO

Caminho Crítico / Outros caminhos, Encontros / Encruzilhadas de Decisões e Conexão com outras fases: VER ESCALETA DO ROTEIRO INTERATIVO

Conceito: A fase apresenta uma série de conteúdos interdisciplinares acerca da cultura nacional, e especialmente, da Amazônia brasileira e de sua cultura regional, bem como da biologia de seus sistemas e da mata.

Contexto: O contexto nesta fase tende a ser mais realista nos momentos em que o que predomina é a Mata Amazônica, mas também pode se apresentar fantástico e mítico, quando dos contatos com o folclore brasileiro.

Conteúdo:

- Valores sociais e princípios de cidadania
- Folclore Nacional
- Estudos sobre a ecologia da Amazônia
- História da Urbanização do Brasil e o êxodo rural

Fase 0003 – A Mata Virgem de Ci / Espaço Mítico.

Sinopse da fase: Neste nível o jogador trabalha com valores familiares, sentido de formação de comunidade e com perspectivas e valores sobre a morte. Também se trabalham relações de gênero e, especialmente, o entendimento das relações entre Macunaíma e a mulher.

Objetivos desta fase: Esta fase existe para fortalecer os atributos do herói e delimitar seu comportamento nas demais fases. Esta fase pode levar diretamente à fase final se, com a morte do curumi e da esposa, Macunaíma perder o gosto pela vida e quiser se tornar estrela antes de todas as suas aventuras.

Mapa da fase: VER ESCALETA DO ROTEIRO INTERATIVO

Caminho Crítico / Outros caminhos, Encontros / Encruzilhadas de Decisões e Conexão com outras fases: VER ESCALETA DO ROTEIRO INTERATIVO

Conceito: A fase um representa a consolidação da natureza e do comportamento do personagem e visa levar o jogador a pensar e discutir seus comportamentos sociais, familiares e a descoberta de sua sexualidade.

Contexto: O contexto é prioritariamente místico, especialmente nas relações de amor e morte.

Conteúdo:

- Valores sociais e princípios de cidadania
- Amor, família e morte
- Diversidade e Identidade cultural e étnica
- Educação sexual e sexualidade na adolesccência

Personagens Principais

Personagem 0000 PLAYER CHARACTER – MACUNAÍMA
Macunaíma é petulante, orgulhoso, manhoso e bastante malandro. Sua aparência é variada: nasce índio-negro retinto e feio, para seduzir as mulheres da tribo transforma-se num príncipe lindo, passa a ser um homem taludo de feições de criança após a Cotia Velha jogar a calda da mandioca envenenada nele, passa por formiga e pé de urucum, ressuscita depois de ter sido feito "picadinho", e depois passa a ser definitivamente branco (após banhar-se na água encantada).

Os atributos principais de Macunaíma são também os atributos interativos do game:

- Caráter,
- Preguiça,
- Esperteza,
- Lábia,
- Magia.

Briefing: Macunaíma é o protagonista principal e o filho mais novo da tribo dos Tapanhumas (uma tribo ficcional, criada por Mário de Andrade, e cujo nome também é o da mãe do personagem).

Conceito: Macunaíma assume muitas formas durante a narrativa, ele é safo, fruto típico da mestiçagem brasileira e da cultura que surge dela. Ele pode, em muitos momentos ser considerado "Mau", como a própria origem do seu nome dá a entender, mas é esperto e inteligente.

Contexto: Ele se manifesta como um herói metamorfo (pois muda de forma com frequência, de cor e até mesmo de espécie), e é conhecido por ser hedonista, autocentrado, egoísta e por sua preguiça – sua característica mais marcante e que é trabalhada por Mário de Andrade não sob o viés do pecado ou da "vagabundagem", mas pelo viés do ócio criativo, uma característica bastante brasileira e que também está ligada à criatividade e à esperteza do brasileiro.

Conteúdo: Modernismo Brasileiro (1ª Fase); Renovação da Linguagem; Movimento Antropofágico; Cultura Regionalista; Mestiçagem Brasileira; Diversidade e Cidadania; Imaginário Fantástico Brasileiro e Folclore;

Personagem 0001 – MÃE DE MACUNAÍMA / VIADA PARIDA
Não há descrição definida e detalhada na obra.

Briefing: Pode-se perceber que é uma mãe que se preocupa com a subsistência dos filhos, por isso trabalha muito, mas pouco estabelece cuidados e carinhos. Quando Macunaíma muda-se com ela para um lugar mais fértil do outro lado do rio, mas abandona os irmãos e a cunhada, ela colhe alimentos e vai levar para os demais filhos – para fúria do protagonista que retorna a casa e as posses ao lugar inóspito de antes e amaldiçoa a mãe dizendo que em breve ela vai morrer. Pouco tempo depois, Macunaíma caça uma viada parida, ameaçando sua prole e a mata. A Viada era, na verdade, sua própria mãe metamorfoseada em animal.

Conceito: Índia Amazônica.

Personagem 0002 – MAANAPE
É o irmão mais velho. Negro. Feiticeiro e catimbozeiro.

Briefing: Mais debilitado, porém mais sábio. É o elemento mágico que muitas vezes auxilia o herói.

Conceito: Um homem negro, forte, mas velho, que representa a etnia negra na formação da identidade nacional.

Personagem 0003 – JIGUÊ
Irmão do meio, trabalhador, forte, o índio puro / o pardo.

Briefing: Homem mais forte, mais trabalhador, caçador. É o elemento da força.

Conceito: Um índio forte, o irmão do meio, representa os índios na formação da cultura nacional.

Personagem 0004 – SOFARÁ
Primeira mulher de Jiguê.

Briefing: Não tem descrição detalhada no Livro.

Conceito: Índia Amazônica Jovem.

Personagem 0005 – IRIQUI
Segunda mulher de Jiguê.

Briefing: Ela trazia sempre um ratão vivo escondido na maçaroca dos cabelos e faceirava muito. Pintava a cara com araraúba e jenipapo e todas as manhãs passava coquinho de assai nos beiços que ficavam totalmente roxos. Depois esfregava limão-de-caiena por cima e os beiços viravam totalmente encarnados. Então Iriqui se envolvia num manto de algodão listrado com preto de acariúba e verde de tatajuba e aromava os cabelos com essência de umiri, era linda.

Conceito: Índia Amazônica Jovem.

Personagem 0006 – CURRUPIRA
(Folclore brasileiro) uma entidade das matas, um moleque de cabelos compridos e vermelhos, cuja característica principal são os pés virados para trás.

Briefing: Um dos mais populares e espantosos entes fantásticos das matas brasileiras. O curupira é representado por um anão, cabeleira ruiva, pés ao inverso, calcanhares para a frente. A mais antiga menção de seu nome é de José de Anchieta, em São Vicente, em 30 de maio de 1560:

> "É coisa sabida e pela boca de todos corre que há certos demônios, chamam Curupira, que acontece aos índios muitas vezes no mato, dão-lhe açoites, machucam-nos e matam-nos. São testemunhos disso os nossos irmãos, que viram algumas vezes os mortos por eles. Por isso, costumam os índios deixar em certo caminho, que por ásperas brenhas vai ter ao interior das terras, no cume da mais alta montanha, quando por cá passam, penas de aves, abanadores,

> flechas e outras coisas semelhantes, como uma espécie de oferenda, rogando fervorosamente aos Curupiras que não lhes façam mal".

Conceito: Curupira é um gênio da floresta. Na cidade ou nas capoeiras de sua vizinhança imediata não existem currupiras. Habitam mais para longe, muito dentro da mata. A gente da cidade acredita em sua existência, mas ela não é motivo de preocupação porque os currupiras não gostam de locais muito habitados. Gostam imensamente de fumo e de pinga. Seringueiros e roceiros deixam esses presentes nas trilhas que atravessam, de modo a agradá-los ou pelo menos distraí-los. Na mata, os gritos longos e estridentes dos Currupiras são muitas vezes ouvidos pelo caboclo. Também imitam a voz humana, num grito de chamada, para atrair vítimas. O inocente que ouve os gritos e não se apercebe que é um Currupira e dele se aproxima perde inteiramente a noção de rumo. (Eduardo Galvão, Historiador)

Personagem 0007 – COTIA VELHA
Velha Índia, feiticeira e mágica.

Briefing: Não tem descrição detalhada no Livro.

Conceito: Velha índia amazônica, praticante da pajelança, que usa sua feitiçaria para obrigar Macunaíma a crescer a força.

Personagem 0008 – CI, A MÃE DO MATO
Rainha das Icamiabas (amazonas da Amazônia). Companheira de Macunaíma por muito tempo. Mãe do seu filho, que morre envenenado. Ela presenteia o herói com a muiraquitã.

Briefing: "Era Ci, Mãe do Mato. Logo viu pelo peito destro seco dela, que a moça fazia parte dessa tribo de mulheres sozinhas parando lá nas praias da lagoa Espelho da Lua, coada pela Nhamundá. A cunhã era linda com o corpo chupado pelos vícios, colorido com genipapo."

Conceito: Índia Amazônica, com trejeitos de Amazona grega. Uma mistura cultural.

Personagem 0009 – VEI A DEUSA SOL
Uma mulher vestida de sol.

Briefing: Na obra de Mário de Andrade o Sol é feminino.

Conceito: Uma divindade antropomorfizada com características dos deuses solares.

(Encerra Detalhamento do Ato I – VER ROTEIRO INTERATIVO)

O ROTEIRO INTERATIVO DE "NA TRILHA DE MACUNAÍMA"

CUT SCENE 1 – "INTRODUÇÃO HISTÓRICO-PEDAGÓGICA"

DESCRIÇÃO BREVE – Trata-se de uma animação que contém textos, narração, imagens de época e artes do modernismo brasileiro, explicando o contexto literário, artístico, histórico, social e político em que a obra original fora criada

CONCEITO - Nesta parte é feita uma introdução histórico-pedagógica que inclui uma apresentação ao Modernismo Brasileiro e a Semana de Arte Moderna, Velha República, Tenentismo e Coluna Prestes, Industrialização e Comércio das Metrópoles Brasileiras, Crescimento Populacional, Êxodo Rural e Urbanização na primeira metade do Século XX no Brasil, Europocentrismo na Arte e Valorização da Cultura Brasileira, por meio do movimento Antropofágico.

[FADE IN]

[MUSIC IN: História do Brasil, Lamartine Babo - 1934]

[ANIMAÇÃO DE ABERTURA]

[MUSIC OUT]

TELAS 0000 – Pergunta fixa na tela em cor chapada.

NARRADOR (V.O.)
Mas qual era o Brasil de Macunaíma?
Mas qual era o Brasil de Mário de Andrade?

[MUSIC IN: Symphonia N° 3 "A Guerra", sob regência de Heitor Villa Lobos 1919]

TELAS 0001 – Imagens Históricas de São Paulo - SP, Manaus – SP, Rio de Janeiro; Período de 1910 a 1928. Imagens de Imigrantes Japoneses, Italianos e Alemães chegando ao Brasil.

SPRITE & NARRAÇÃO[1] 00001

NARRADOR (V.O.)
A sociedade brasileira, no tempo de Macunaíma já se afastava da atmosfera das fazendas que calcou e imperou durante o Brasil Colônia e Império, que respiramos durante 4 séculos. Já é o tempo das muitas fábricas (principalmente em São Paulo – a "Symphonia da

[1] SPRITE – define toda uma sequência de texto / locução que é apresentada em um determinado conjunto de telas.

Metrópole") e começam a se formas os grandes aglomerados urbanos. (...)

TELAS 0002 – Trecho animado de "São Paulo: Symphonia da Metrópole". Imagens do Projeto Rondon, Coluna Prestes e Colônias de Imigrantes.

SPRITE & NARRAÇÃO 00002

NARRADOR (V.O.)
O comércio e a indústria prosperam rapidamente, graças ao mercado consumidor formado pelos moradores das cidades e pelos colonos de origem estrangeira (italianos, árabes, alemães, japoneses, etc) e a população cresce em ritmo acelerado, numa mistura étnica que daria origem à mestiçagem que se mostrou única no Brasil, calcada especialmente nas colaborações das culturas indígenas, pretas e caipiras (...)

TELAS 0003 – Capa da Revista de Antropofagia, Manifesto Antropofágico, Fotos das mulheres nas décadas de 20 e 30, emancipação da mulher burguesa, as trabalhadoras das fábricas, mulgeres de calças, Anita Malfatti, Tarsila do Amaral, etc.

SPRITE NARRAÇÃO 00003

NARRADOR (V.O.)
(...)que antropofagizaram a europeização do Brasil e a transformaram em arte e beleza. É o princípio da emancipação feminina e, nas rodas da alta sociedade, as mulheres burguesas começam a fazer coisas que já eram conhecidas há muito das mulheres pobres do proletariado: trabalhavam, expressavam-se, fumavam, iam sozinhas ao cinema, exibiam as pernas.

TELAS 0004 – Centrais de Telégrafos no Brasil, Expansão dos Jornais e do Rádio, Telefones no Brasil, Carros, Parque Dom Pedro II e Centro de São Paulo, Bondes como o da Lapa no Rio de Janeiro, os Trens da Sorocabana, a Bolsa de Valores e Mercadorias e Futuros. Primeira foto da Semana de Arte Moderna (foto Clássica, com todos os membros posando nas escadarias do Theatro Municipal de São Paulo), logo em seguida, foto dos Presidentes Washington Luiz e Arthur Bernardes, fotos da coluna prestes.

SPRITE &NARRAÇÃO 00004

NARRADOR (V.O.)
O Brasil também se impressionava com a velocidade dos meios de comunicação e dos transportes – embora ainda vivesse refém das visões europeias e do formalismo do velho continente. Eram carros, bondes, trens, telégrafos, rádios, telefone, empresas, bancos, bolsas de valores. A ebulição política ia além das artes (como na Semana de Arte Moderna de 1922) e na política, via-se a criação e ascensão do Partido Comunista e do movimento tenentista, que desafiou o governo federal na década de 1920 – cujo ápice, a Coluna Prestes que percorreu 33 mil quilômetros do interior do Brasil, travando mais de 100 combates, em dois anos e meio (1924-1927). Os Presidentes Arthur Bernardes e Washington Luís usaram todos os meios para combatê-la, contratando até o cangaceiro Lampião para perseguí-los.

TELAS 0005 – Imagens de Luiz Carlos Preste e Olga Benário. Alguns intelectuais de Esquerda. Fotos da Fundação do Partido Comunista. Mário de Andrade, Carlos Drummond de Andrade, Murilo Mendes. Capa de "A história do Brasil" de Murilo Mendes.

SPRITE & NARRAÇÃO 00005

NARRADOR (V.O.)
A Coluna não teve força para derrubar o governo central, nem conseguiu rebelar o povo contra o regime. Esgotada, embora invicta, internou-se na Bolívia. No entanto, a imagem de Luís Carlos Prestes, com seus prodígios de técnica militar e de bravura pessoal, constituiu um mito que exerceu um grande fascínio sobre os intelectuais de esquerda (entre os quais se incluíam Mário de Andrade, Murilo Mendes e Carlos Drummond de Andrade).

TELAS 0006 – Fotografias da Semana de Arte Moderna de 1922, Graça Aranha e fac-similes de algumas das obras. Fotos de Oswald de Andrade, Manuel Brandeira, Ronald Carvalho, Mário de Andrade, Victor Brecheret, Anita Malfatti, Di Cavalcanti, Guimar Novaes e Heitor Villa Lobos, com fac-similes das obras que apresentaram na Semana.

NARRADOR (V.O.)
No campo das artes, é necessário lembrar que a Semana de Arte Moderna na realidade durou três dias: em 13,

15 e 17 de fevereiro de 1922, sob o apadrinhamento do romancista pré-modernista Graça Aranha, os jovens paulistanos empenhados em revolucionar a arte apresentaram, pela primeira vez em conjunto, suas ideias vanguardistas. Realizada no Teatro Municipal de São Paulo, foi aberta com a conferência "A emoção estética na arte", de Graça Aranha, em que atacava o conservadorismo e o academicismo da arte brasileira, tão eurocêntricos. Seguiram-se leituras de poemas de, entre outros, Oswald de Andrade e Manuel Bandeira, que não pôde comparecer e cujo poema "Os Sapos" foi lido por Ronald de Carvalho sob um coro de coaxos e apupos. Mário de Andrade leu seu ensaio "A escrava que não é Isaura" nas escadarias do teatro. Houve exposição de obras de Anita Malfatti, Di Cavalcanti, Victor Brecheret e outros artistas plásticos e arquitetos. Por fim, apresentaram-se a pianista Guiomar Novaes e o maestro e compositor Heitor Villa-Lobos, que não foram poupados das vaias. As ousadias modernistas inquietavam e irritavam o público.

TELAS 0008 – Sobre Mário de Andrade, fotos pessoais, convivência com outros artistas, capas de suas obras, imagens das correspondências, etc.

NARRADOR (V.O.)
Mário de Andrade foi uma figura decisiva do movimento modernista. Além de escritor e poeta, também era músico, pesquisador de etnografia e folclore, contista, romancista, crítico de todas as artes, correspondente cultural que troca cartas com artistas novos consagrados, além de ter ocupado vários cargos na burocracia estatal, relacionados com o desenvolvimento da cultura em suas várias manifestações. Um pouco taciturno, dotado de grande seriedade, era gay (fato que se soube postumamente, quando da divulgação de suas correspondências), mas ainda assim, católico fervoroso, um estudioso e pesquisador incansável.

[MUSIC OUT]

[LINK PARA O CONTEÚDO APROFUNDADO NA WEB]

[ANIMAÇÃO DE ENCERRAMENTO]

[FADE OUT]

OPENING ATO 1 - MACUNAÍMA

[LOGOTIPO LUDARIA GAME STUDIO]

[LOGOTIPO TLON STUDIOS]

APRESENTAM

[LOGOTIPO "NA TRILHA DE MACUNAÍMA"]

Uma adaptação da Obra de
Mário de Andrade

Produção & Desenvolvimento
JANAINA L. AZEVEDO

Direção de Arte & Ilustração
CAIO RIBEIRO CHAGAS

Conteúdo Pedagógico
JANAINA L. AZEVEDO

APRESENTAÇÃO E CALIBRAGEM DE ATRIBUTOS

DESCRIÇÃO BREVE – Este ato, no que se refere à obra original, abarca os Capítulos I – Macunaíma, II – Maioridade e III – Ci, Mãe do Mato. Também estabelece conexões que podem levar aos Atos II, IV e V.

CONCEITO - O Ato I apresenta o cenário Amazônico, especialmente as Margens do Rio Uraricoera, a Tribo Ficcional dos Tapanhumas, a beira do rio onde Macunaíma vai brincar, o Mato Virgem, o Curupira, a Cotia, Ci e as Icamiabas, a Cobra Preta e outras lendas amazônicas.

CONTEXTO & AMBIENTAÇÃO - Oras a ambientação é realista, oras é fantástica e se encaixa em uma estética de fantástico maravilhoso. A ideia neste primeiro Ato é dar a sensação de deslocamento da situação histórica, política e social do resto do Brasil, como se a Amazônia fosse um espaço mítico preservado da "evolução" que se

espalha pelo resto do território nacional. Em contraposição aos demais capítulos, a sensação que este deve passar é a de paradoxo cultural em relação às metrópoles, especialmente São Paulo, a selva de pedra e da industrialização.

CONTEÚDOS PEDAGÓGICOS RELACIONADOS – Cultura Nacional, Folclore Brasileiro, Cultura Regional Amazônica, Cultura Indígena e Negra.

Cenários de Base para Ilustração
Cenário 1.1 – Margens do Rio Uraricoera
Cenário 1.2 – Mocambo dos Tapanhumas
Cenário 1.3 – Rede dentro da Taba

TELA 1 - Tela preta. Algumas sombras em tom um pouco mais claro se destacam sobre o fundo preto, formando uma leve moldura em forma de folhagem. Cenário 1.1.

NARRADOR (V.O.)
No fundo do mato-virgem nasceu Macunaíma, herói da nossa gente. Era prêto retinto e filho do medo da noite.
(um leve barulho de água correndo no rio)
Houve um momento em que o silêncio foi tão grande escutando o murmurejo do Uraricoera LINK APP WEB, que a índia Tapanhumas LINK APP WEB pariu uma criança feia.
(choro de uma criança nascendo)
Essa Criança é que chamaram de Macunaíma.

TELA 2 – Macunaíma, criança, sentado na terra brincando. Cenário 1.2

NARRADOR (V.O.)
Já na meninice fêz coisas de sarapantar LINK DICIONÁRIO. De primeiro, passou mais de seis anos não falando. Si o incitavam a falar exclamava:

MACUNAÍMA
Ai! que preguiça! LINK APP WEB

NARRADOR (V.O.)
e não dizia mais nada.

TELA 3 – Maloca. Macunaíma está na rede. Cenário 1.3

NARRADOR (V.O.)

Ficava no canto da maloca, trepado no jirau de paxiúba LINK DICIONÁRIO, espiando o trabalho dos outros, e principalmente, dos dois manos que tinha
(Maanape aparece)
Maanape LINK APP WEB, já velhinho
(Jiguê aparece)
e Jiguê LINK APP WEB, na força do homem.

TELA 5 – **Delimitação de Atributos 1** Saúvas com cabeças decepadas Cenário 1.2.

ATRIBUTO 1 – CARÁTER (1) – 5 PONTOS INICIAIS

NARRADOR (V.O.)
Saúvas rondavam a maloca onde ficava Macunaíma. Vez ou outra, olhava pra elas, e olhava...

TEXTO BOTÃO 1
Corta a Cabeça das Saúvas para ver elas correr sem cabeça.

MECÂNICA - MENOS 1 PONTO DE CARÁTER
MECÂNICA - MAIS 1 PONTO PARA A CONQUISTA "Na trilha de Macunaíma"

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
O divertimento dêle era decepar cabeça de saúva.

TEXTO BOTÃO 2
Só corta a cabeça das saúvas quando elas estão pra lhe picar.

MECÂNICA - 0 PONTO DE CARÁTER

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Vez ou outra, quando uma chegava perto demais e corria o risco de picar-lhe os pé, o divertimento dêle era decepar cabeça de saúva.

TEXTO BOTÃO 3
Só corta a cabeça das saúvas quando elas estão pra lhe picar.

MECÂNICA - MAIS 1 PONTO DE CARÁTER

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Mesmo quando lhe picavam, Macunaíma não se mexia, falava de novo, "Ai, que preguiça", e mesmo com raiva da picadura, virava-se pro lado e resistia a vontade de decepar a cabeça das saúva que zanzavam por ali.

TELA 6 – **Delimitação de Atributos 2** Macunaíma deitado na rede. Cenário 1.3.

ATRIBUTO 2 - ESPERTEZA (1) – 5 PONTOS INICIAIS

NARRADOR (V.O.)
Vivia deitado mas si punha os olhos em...

TEXTO BOTÃO 1
Dinheiro

MECÂNICA – MAIS 1 PONTO DE ESPERTEZA
MECÂNICA - MAIS 1 PONTO PARA A CONQUISTA "Na trilha de Macunaíma"

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Macunaíma dandava pra ganhar vintém...

TEXTO BOTÃO 2
Sua mãe pra lhe fazer carinho

MECÂNICA - 0 PONTO DE ESPERTEZA

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Macunaíma dandava pra ganhar cafuné...

TEXTO BOTÃO 3
Comida

MECÂNICA - MAIS 1 PONTO DE ESPERTEZA

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Macunaíma dandava pra ganhar ajeum...

TELA 7 – **Delimitação de Atributos 3** Família e pessoas da tribo e do Mocambo indo tomar banho no Rio. Cenário 1.1.

ATRIBUTO 3 – ESPERTEZA (2) – PONTOS JÁ MODIFICADOS

NARRADOR (V.O.)
E também espertava quando a família ia tomar banho no rio, todos juntos e nus. Passava o tempo do banho dando mergulho, e as mulheres soltavam gritos gozados por causa dos guaimuns LINK DICIONÁRIO diz-que habitando a água-doce por lá...

TEXTO BOTÃO 1
Trata bem as mulheres pra se dar bem. Não trata bem os homens.

MECÂNICA – MAIS 1 PONTO DE ESPERTEZA
MECÂNICA - MAIS 1 PONTO PARA A CONQUISTA "Na trilha de Macunaíma"

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
No mucambo si alguma cunhatã se aproximava dele pra fazer festinha, Macunaíma punha a mão nas graças dela, cunhatã LINK DICIONÁRIO se afastava. Nos machos guspia na cara.

TEXTO BOTÃO 2
Trata bem todas as pessoas, todo mundo pode fazer algo por ele.

MECÂNICA - 0 PONTO DE ESPERTEZA

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
No mucambo si alguma cunhatã LINK DICIONÁRIO se aproximava dele pra fazer festinha, Macunaíma dandava a se esfregar nela,

e cunhatã ficava ainda mais dengosa. Nos machos, dandava também, mas se esfregar, com eles queria aprender ter força.

TEXTO BOTÃO 2
Trata bem as pessoas quando está de bom humor.

MECÂNICA - MAIS 1 PONTO DE ESPERTEZA

NARRADOR (V.O.)
No mucambo si alguma cunhatã LINK DICIONÁRIO se aproximava dele pra fazer festinha, Macunaíma dandava a se esfregar nela, e cunhatã ficava ainda mais dengosa. Nos machos, dandava também, mas se esfregar, com eles queria aprender ter força. Mas quando estava de ovo virado, brabo como e teso como cipó de marmelo estalando no fogaréu, Macunaíma era pior que o Anhanga. No mucambo si alguma cunhatã se aproximava dele pra fazer festinha, puxava os cabelos das cunhatãs. Nos machos, pegava nas graças com força e só soltava depois que gritasse.

NARRADOR (V.O.)
Porém respeitava os velhos, e freqüentava com aplicação a murua LINK APP WEB a poracê LINK APP WEB o torê LINK APP WEB o bacorocô LINK APP WEB a cucuicogue LINK APP WEB, todas essas danças religiosas da tribo.

TELA 8 – Hora de dormir, Macunaíma na rede de cima, com a mãe na rede debaixo. Cenário 1.3.

ATRIBUTO 4 - PREGUIÇA (1) – 5 PONTOS INICIAIS

NARRADOR (V.O.)
Quando era pra dormir trepava no macuru pequeninho sempre se esquecendo de mijar.

TEXTO BOTÃO 1
Macunaíma faz xixi na rede mesmo.

MECÂNICA – MAIS 1 PONTO DE PREGUIÇA
MECÂNICA - MAIS 1 PONTO PARA A CONQUISTA "Na trilha de Macunaíma"

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)

Como a rede da mãe estava por debaixo do berço, o herói mijava quente na velha, espantando os mosquitos bem. Então adormecia sonhando palavras-feias, imoralidades estrambólicas e dava patadas no ar.

TEXTO BOTÃO 2
Desce da rede, mas fax xixi dentro do mocambo.

MECÂNICA - 0 PONTO DE PREGUIÇA

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Como a rede da mãe estava por debaixo do berço, o herói aguentava até onde podia, mas para não mijar quente na velha, descia da rede num átimo. Mas tinha preguiça de ir até fora do mocambo pra mijar, e então ia no cantinho, no lado da rede de Jiguê, e mijava quente. O irmão nunca sabia o que é que espantava mesmo os mosquitos. Então adormecia sonhando com aventuras, criaturas estrambólicas e dava patadas no ar.

TEXTO BOTÃO 3
Desce da rede e sai do mocambo para fazer xixi.

MECÂNICA - MAIS 1 PONTO DE CARÁTER

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Como a rede da mãe estava por debaixo do berço, o herói pensava que se dormisse e sonhasse com o rio, ia mijar na mãe. Fazia uma careta e saía do mucuru ralhando os pés até lá fora do mocambo, mijava quente, e voltava para dormir a noite toda. Então adormecia quietinho, sonhando com cunhatãs e seus risinhos de tomar banho na beira do rio.

NARRADOR (V.O.)
Nas conversas das mulheres no pino do dia o assunto eram sempre as peraltagens do herói. As mulheres se riam muito simpatizadas, falando que "espinho que pinica, de pequeno já traz ponta", e numa pagelança Rei Nagô fez um discurso e avisou que o herói era inteligente.

TELA 9 – A mãe e Macunaíma dentro do mocambo. Cenário 1.2.

NARRADOR (V.O.)
Nem bem teve seis anos deram água num chocalho pra ele e Macunaíma principiou falando como todos. E pediu pra mãe que largasse da mandioca ralando na cevadeira e levasse ele passear no mato. A mãe não quis porque não podia largar da mandioca não. Macunaíma choramingou dia inteiro. De noite continuou chorando. No outro dia esperou com o olho esquerdo dormindo que a mãe principiasse o trabalho. Então pediu pra ela que largasse de tecer o paneiro de guarumá-membeca e levasse ele no mato passear. A mãe não quis porque não podia largar o paneiro não. E pediu pra nora, companheira de Jiguê que levasse o menino. A companheira de Jiguê era bem moça e chamava Sofará. Foi se aproximando ressabiada porém desta vez Macunaíma ficou muito quieto sem botar a mão na graça de ninguém.

TELA 10 – O caminho para a beira do Rio. Cenário 1.1.

ATRIBUTO 5 e 6 – PREGUIÇA & CARÁTER (2.1) – PONTOS JÁ MODIFICADOS

TEXTO BOTÃO 1
Vai e volta do Rio nas costas de Sofará. E lá no Rio brinca muito com Sofará.

MECÂNICA – MAIS 1 PONTO DE PREGUIÇA
MECÂNICA – MENOS 1 PONTO DE CARÁTER
MECÂNICA - MAIS 2 PONTOS PARA A CONQUISTA "Na trilha de Macunaíma"

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
A moça carregou o piá nas costas e foi até o pé de aninga LINK DICIONÁRIO na beira do rio. A água parará pra inventar um ponteio de gozo nas folhas do javari LINK DICIONÁRIO. O longe estava bonito com muitos biguás LINK DICIONÁRIO e biguatingas LINK DICIONÁRIO avoando na estrada do furo. A moça botou Macunaíma na praia porém ele principiou choramingando, que tinha muita formiga!... e pediu pra Sofará que o levasse até o derrame do morro lá dentro do mato, a moça fez. Mas assim que deitou o curumim nas tiriricas LINK DICIONÁRIO, tajãs LINK DICIONÁRIO e trapoerabas LINK DICIONÁRIO da serrapilheira LINK DICIONÁRIO, ele botou corpo num átimo e ficou um príncipe lindo. Andaram por lá muito. Quando voltaram pra maloca a moça parecia

muito fatigada de tanto carregar piá nas costas. Era que o herói tinha brincado muito com ela.

TEXTO BOTÃO 2
Vai e volta do Rio nas costas de Sofará. Mas no Rio, não brinca com ela, brinca sozinho.

MECÂNICA – MAIS 1 PONTO DE PREGUIÇA
MECÂNICA – MAIS 1 PONTO DE CARÁTER
MECÂNICA – MAIS 1 PONTO PARA A CONQUISTA "Na trilha de Macunaíma"

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
A moça carregou o piá nas costas e foi até o pé de aninga LINK DICIONÁRIO na beira do rio. A água parará pra inventar um ponteio de gozo nas folhas do javari LINK DICIONÁRIO. O longe estava bonito com muitos biguás LINK DICIONÁRIO e biguatingas LINK DICIONÁRIO avoando na estrada do furo. A moça botou Macunaíma na praia porém ele principiou choramingando, que tinha muita formiga!... e pediu pra Sofará que o levasse até o derrame do morro lá dentro do mato, a moça fez. Mas assim que deitou o curumim nas tiriricas LINK DICIONÁRIO, tajás LINK DICIONÁRIO e trapoerabas LINK DICIONÁRIO da serrapilheira LINK DICIONÁRIO, ele botou corpo num átimo e ficou um príncipe lindo. Mas não quis brincar com ela não. Sofará ficou cuidando da cabeleira com a babosa da beira do igarapé e passando macaçá na pele pra ficar bonita, enquanto Macunaíma brincava sozinho, e espiava as Iaras de longe, que não era bobo nem nada, de chegar muito perto, pra modequê diziam que elas comiam gente. Passou-se o dia e quando voltaram pra maloca a moça tentava parecer muito fatigada de tanto carregar piá nas costas. Mas bem era verdade, que estava de cabelo bonito e pele macia, não parecia cansada não.

TEXTO BOTÃO 3
Vai para o rio nas costas de Sofará, mas volta a pé. E brinca muito com Sofará quando estão no Rio.

MECÂNICA – 0 PONTO DE PREGUIÇA
MECÂNICA – MENOS 1 PONTO DE CARÁTER

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
A moça carregou o piá nas costas e foi até o pé de aninga LINK DICIONÁRIO a beira do rio. A água parará pra inventar um ponteio de gozo nas folhas do javari LINK DICIONÁRIO. O longe estava bonito com muitos biguás LINK DICIONÁRIO e biguatingas LINK DICIONÁRIO avoando na estrada do furo. A moça botou Macunaíma na praia porém ele principiou choramingando, que tinha muita formiga!... e pediu pra Sofará que o levasse até o derrame do morro lá dentro do mato, a moça fez. Mas assim que deitou o curumim nas tiriricas LINK DICIONÁRIO, tajás LINK DICIONÁRIO e trapoerabas LINK DICIONÁRIO da serrapilheira LINK DICIONÁRIO, ele botou corpo num átimo e ficou um príncipe lindo. Andaram por lá muito. Quando voltaram pra maloca a moça estava cansada, mas ainda parecia disposta, por que Macunaíma veio pulando e brincando do rio até a maloca. Mas o cansaço era que o herói tinha brincado muito com ela.

TEXTO BOTÃO 4
Vai para o rio nas costas de Sofará, mas volta a pé. E quando chega lá, brinca sozinho.

MECÂNICA – 0 PONTO DE PREGUIÇA
MECÂNICA – MAIS 1 PONTO DE CARÁTER

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
A moça carregou o piá nas costas e foi até o pé de aninga LINK DICIONÁRIO na beira do rio. A água parará pra inventar um ponteio de gozo nas folhas do javari LINK DICIONÁRIO. O longe estava bonito com muitos biguás LINK DICIONÁRIO e biguatingas LINK DICIONÁRIO avoando na estrada do furo. A moça botou Macunaíma na praia porém ele principiou choramingando, que tinha muita formiga!... e pediu pra Sofará que o levasse até o derrame do morro lá dentro do mato, a moça fez. Mas assim que deitou o curumim nas tiriricas LINK DICIONÁRIO, tajás LINK DICIONÁRIO e trapoerabas LINK DICIONÁRIO da serrapilheira LINK DICIONÁRIO, ele botou corpo num átimo e ficou um príncipe lindo. Mas não quis brincar com ela não. Sofará ficou cuidando da cabeleira com a babosa da beira do igarapé e passando macaçá na pele pra ficar bonita, enquanto Macunaíma brincava sozinho, e espiava as Iaras de longe, que não era bobo nem nada, de chegar muito perto, pra modequê diziam que elas comiam gente. Passou-se o dia e quando voltaram pra maloca

a moça tentava parecer muito fatigada, mas estava de cabelo bonito e pele macia, não parecia cansada não. Macunaíma veio pulando e brincando do rio até a maloca.

TEXTO BOTÃO 5
Vai e volta do rio a pé com Sofará. E lá brinca muito com Sofará.

MECÂNICA – MENOS 1 PONTO DE PREGUIÇA
MECÂNICA – MAIS 1 PONTO DE CARÁTER

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
A moça se ofereceu para carregar, mas ele não quis: o piá saracoteava e quando chegou ao rio, foi com ela até de aninga LINK DICIONÁRIO na beira do rio. A água parará pra inventar um ponteio de gozo nas folhas do javari LINK DICIONÁRIO. O longe estava bonito com muitos biguás LINK DICIONÁRIO e biguatingas LINK DICIONÁRIO avoando na estrada do furo. Macunaíma correu até na praia porém ele principiou choramingando, que tinha muita formiga!... e pediu pra Sofará que o levasse até o derrame do morro lá dentro do mato, a moça fez, puxando o pia pela mão para dentro do rio pra tirar as formigas. Mas assim que chegou o curumim nas tiriricas LINK DICIONÁRIO, tajás LINK DICIONÁRIO e trapoerabas LINK DICIONÁRIO da serrapilheira LINK DICIONÁRIO, ele botou corpo num átimo e ficou um príncipe lindo. Andaram por lá muito. Quando voltaram pra maloca a moça parecia muito fatigada. A mãe de Macunaíma achou que era de ter tanto carregado o curumin nas costas. Mas era não. Era que o herói tinha brincado muito com ela.

TEXTO BOTÃO 6
Vai e volta do rio a pé com Sofará.

MECÂNICA – MENOS 1 PONTO DE PREGUIÇA
MECÂNICA – MAIS 1 PONTO DE CARÁTER

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
A moça se ofereceu para carregar, mas ele não quis: o piá saracoteava e quando chegou ao rio, foi com ela até de aninga LINK DICIONÁRIO na beira do rio. A água parará pra inventar

um ponteio de gozo nas folhas do javari LINK DICIONÁRIO. O longe estava bonito com muitos biguás LINK DICIONÁRIO e biguatingas LINK DICIONÁRIO avoando na estrada do furo. Macunaíma correu até na praia porém ele principiou choramingando, que tinha muita formiga!... e pediu pra Sofará que o levasse até o derrame do morro lá dentro do mato, a moça fez, puxando o pia pela mão para dentro do rio pra tirar as formigas. Mas assim que chegou o curumim nas tiriricas LINK DICIONÁRIO, tajás LINK DICIONÁRIO e trapoerabas LINK DICIONÁRIO da serrapilheira LINK DICIONÁRIO, ele botou corpo num átimo e ficou um príncipe lindo. Mas não quis brincar com ela não. Sofará ficou cuidando da cabeleira com a babosa da beira do igarapé e passando macaçá na pele pra ficar bonita, enquanto Macunaíma brincava sozinho, e espiava as Iaras de longe, que não era bobo nem nada, de chegar muito perto, pra modequê diziam que elas comiam gente. Passou-se o dia e quando voltaram pra maloca a moça tentava parecer muito fatigada, mas estava de cabelo bonito e pele macia, não parecia cansada não. Macunaíma veio pulando e brincando do rio até a maloca.

TELA 11 – Macunaíma, Mãe, Jiguê e Sofará dentro do mocambo. Cenário 1.2.

NARRADOR (V.O.)
Nem bem ela deitou Macunaíma na rede, Jiguê já chegava de pescar de puçá e a companheira não trabalhara nada. Jiguê enquizilou e depois de catar os carrapatos deu nela muito LINK APP WEB. Sofará agüentou a sova sem falar um isto LINK APP WEB.

TELA 12 – Macunaíma e Jiguê dentro do mocambo. Cenário 1.2.

NARRADOR (V.O.)
Jiguê não desconfiou de nada e começou trançando corda com fibra de curauá LINK DICIONÁRIO. Não vê que encontrara rasto fresco de anta e queria pegar o bicho na armadilha. Macunaíma pediu um pedaço de curauá pro mano porém Jiguê falou que aquilo não era brinquedo de criança. Macunaíma principiou chorando outra vez e a noite ficou bem difícil de passar pra todos.
No outro dia Jiguê levantou cedo pra fazer armadilha e enxergando o menino tristinho falou:

JIGUÊ
Bom-dia, coraçãozinho dos outros.

NARRADOR (V.O.)
Porém Macunaíma fechou-se em copas carrancudo.

JIGUÊ
Não quer falar comigo, é?

MACUNAÍMA
Estou de mal.

JIGUÊ
Por causa?

NARRADOR (V.O.)
Porém Macunaíma fechou-se em copas carrancudo.

ATRIBUTO 7 - LÁBIA (1) – 5 PONTOS INICIAIS

TEXTO BOTÃO 1
Macunaíma pede de novo a fibra de curauá LINK DICIONÁRIO para Jiguê.

MECÂNICA – MAIS 1 PONTO DE LÁBIA
MECÂNICA - MAIS 1 PONTO PARA A CONQUISTA "Na trilha de Macunaíma"

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Então Macunaíma pediu fibra de curauá LINK DICIONÁRIO. Jiguê olhou pra ele com ódio e mandou a companheira arranjar fio pro menino, a moça fez. Macunaíma agradeceu e foi pedir pro pai-de-terreiro que trançasse uma corda para ele e assoprasse bem nela fumaça de petum LINK DICIONÁRIO.

TEXTO BOTÃO 2
Macunaíma pede a mãe que convença Jiguê a lhe dar a fibra de curauá LINK DICIONÁRIO.

MECÂNICA – 0 PONTO DE LÁBIA

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Então Macunaíma choramingou para a mãe que Jiguê tinha sido malvado com ele, e disse a ela que ele podia lhe dar um pouco de fibra de curauá LINK DICIONÁRIO. Jiguê olhou pra ele com ódio e mandou a companheira arranjar fio pro menino, a moça fez. Macunaíma agradeceu a mãe e pôs careta a Jiguê e foi pedir pro pai-de-terreiro que trançasse uma corda para ele e assoprasse bem nela fumaça de petum LINK DICIONÁRIO.

TEXTO BOTÃO 3
Macunaíma pede a Sofará que convença Jiguê a lhe dar a fibra de curauá LINK DICIONÁRIO.

MECÂNICA – MENOS 1 PONTO DE LÁBIA

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Então Macunaíma olhou para Sofará e pediu fibra de curauá LINK DICIONÁRIO. Ela olhou para Jiguê com dó do menino, mas Jiguê nada fez. Ela tentou convencê-lo, enquanto isso, Macunaíma muito sorrateiro, passou a mão na fibra que Jiguê já tinha trançado. Sofará distraía bem o bobo do irmão, e ele correu para fora do mocambo. Jiguê olhou pra Sofará com ódio, achou tinha tudo sido combinado e mandou chegar-se mais, a moça fez. Jiguê deu-lhe uma sova de cantar a mão antes de trançar uma nova fibra. Enquanto isso, Macunaíma foi pedir pro pai-de-terreiro que trançasse uma corda para ele e assoprasse bem nela fumaça de petum LINK DICIONÁRIO.

TELA 13 – Macunaíma e a mãe dentro do mocambo. Cenário 1.2.

NARRADOR (V.O.)
Quando tudo estava pronto Macunaíma pediu pra mãe que deixasse o cachiri LINK DICIONÁRIO fermentando e levasse ele no mato passear. A velha não podia por causa do trabalho mas a companheira de Jiguê mui sonsa falou pra sogra que "estava às ordens". E foi no mato com o piá nas costas.

TELA 14 – Sofará e Macunaíma vão ao rio. Cenário 1.1.

NARRADOR (V.O.)
Quando o botou nos carurus e sororocas da serrapilheira, o pequeno foi crescendo foi crescendo e virou príncipe lindo. Falou pra Sofará esperar um bocadinho que já voltava pra brincarem e foi no bebedouro da anta armar um laço. Nem bem voltaram do passeio, tardinha, Jiguê já chegava também de prender a armadilha no rasto da anta. A companheira não trabalhara nada. Jiguê ficou fulo e antes de catar os carrapatos bateu nela muito. Mas Sofará agüentou a coça com paciência.

TELA 15 – Macunaíma e todos acordando na rede. Cenário 1.3.

NARRADOR (V.O.)
No outro dia a arraiada inda estava acabando de trepar nas árvores, Macunaíma acordou todos, fazendo um bué medonho, que fossem! que fossem no bebedouro buscar a bicha que ele caçara!... Porém ninguém não acreditou e todos principiaram o trabalho do dia.

TELA 16 – Macunaíma e Sofará no mocambo. Cenário 1.2.

NARRADOR (V.O.)
Macunaíma ficou muito contrariado e pediu pra Sofará que desse uma chegadinha no bebedouro só pra ver. A moça fez e voltou falando pra todos que de fato estava no laço uma anta muito grande já morta. Toda a tribo foi buscar a bicha, matutando na inteligência do curumim. Quando Jiguê chegou com a corda de curauá vazia, encontrou todos tratando da caça, ajudou. E quando foi pra repartir não deu nem um pedaço de carne pra Macunaíma, só tripas. O herói jurou vingança.

TELA 17 – Macunaíma e Sofará no rio. Cenário 1.1.

NARRADOR (V.O.)
No outro dia pediu pra Sofará que levasse ele passear e ficaram no mato até a bôca-da-noite. Nem bem o menino tocou no folhiço e virou num príncipe fogoso.

ATRIBUTO 6 - LÁBIA (2.2) – Pontos variáveis

TEXTO BOTÃO 1
Macunaíma se vinga do irmão brincando muito com Sofará.

MECÂNICA – MENOS 1 PONTO DE CARÁTER

MECÂNICA - MAIS 1 PONTO PARA A CONQUISTA "Na trilha de Macunaíma"

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Brincaram. Depois de brincarem três feitas, correram mato fora fazendo festinhas um pro outro. Depois das festinhas de cotucar, fizeram a das cócegas, depois se enterraram na areia, depois se queimaram com fogo de palha, isso foram muitas festinhas. Macunaíma pegou num tronco de copaíba e se escondeu por detrás, da piranheira. Quando Sofará veio correndo, ele deu com o pau na cabeça dela. Fez uma brecha que a moça caiu torcendo de riso aos pés dele. Puxou-o por uma perna. Macunaíma gemia de gosto se agarrando no tronco gigante. Então a moça abocanhou o dedão do pé dele e engoliu. Macunaíma chorando de alegria tatuou o corpo dela com o sangue do pé. Depois retesou os músculos, se erguendo num trapézio de cipó e aos pulos atingiu num átimo o galho mais alto da piranheira. Sofará trepava atrás. O ramo fininho vergou oscilando com o peso do príncipe. Quando a moça chegou também no tope eles brincaram outra vez balanceando no céu. Depois de brincarem Macunaíma quis fazer uma festa em Sofará. Dobrou o corpo todo na violência dum puxão mas não pôde continuar, galho quebrou e ambos despencaram aos emboléus até se esborracharem no chão. Quando o herói voltou da sapituca procurou a moça em redor, não estava. Ia se erguendo pra buscá-la porém do galho baixo em riba dele furou o silêncio o miado temível da suçuarana. O herói se estatelou de medo e fechou os olhos pra ser comido sem ver. Então se escutou um risinho e Macunaíma tomou com uma gusparada no peito, era a moça. Macunaíma principiou atirando pedras nela e quando feria, Sofará gritava de excitação tatuando o corpo dele em baixo com o sangue espirrado. Afinal uma pedra lascou o canto da boca da moça e moeu três dentes. Ela pulou do galho e juque! tombou sentada na barriga do herói que a envolveu com o corpo todo, uivando de prazer. E brincaram mais outra vez.

TEXTO BOTÃO 2
Macunaíma se vinga do irmão brincando muito com Sofará.

MECÂNICA – 0 PONTO DE CARÁTER

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Macunaíma queria muito brincar com Sofará. Provocou, e provocou e provocou. Os dois correram mato fora fazendo festinhas um pro outro. Depois das festinhas de cotucar, fizeram a das cócegas, depois se enterraram na areia, depois se queimaram com fogo de palha, isso foram muitas festinhas. Macunaíma pegou num tronco de copaíba e se escondeu por detrás da piranheira. Quando Sofará veio correndo, ele deu com o pau na cabeça dela. Fez uma brecha que a moça caiu torcendo de riso aos pés dele. Puxou-o por uma perna. Macunaíma gemia de gosto se agarrando no tronco gigante. Então a moça abocanhou o dedão do pé dele e engoliu. Macunaíma chorando de alegria tatuou o corpo dela com o sangue do pé. Depois retesou os músculos, se erguendo num trapézio de cipó e aos pulos atingiu num átimo o galho mais alto da piranheira. Sofará trepava atrás. O ramo fininho vergou oscilando com o peso do príncipe. Ia se erguendo pra buscá-la porém do galho baixo em riba dele furou o silêncio o miado temível da suçuarana. O herói se estatelou de medo e fechou os olhos pra ser comido sem ver. Então se escutou um risinho e Macunaíma tomou com uma gusparada no peito, era a moça. Macunaíma principiou atirando pedras nela e quando feria, Sofará gritava de excitação tatuando o corpo dele em baixo com o sangue espirrado. Mas mesmo com tudo isso, Macunaíma podia ter brincado com ela muitas vezes. Mas achou que ia ser castigo suficiente, quando o irmão brincasse com ela, era nêle que ela ia pensar. Ah se ia...

TEXTO BOTÃO 3
Macunaíma se vinga do irmão armando uma armadilha com a ajuda de Sofará, que está cansada de apanhar.

MECÂNICA – MAIS 1 PONTO DE CARÁTER

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Macunaíma e Sofará correram mato fora fazendo festinhas um pro outro. Depois das festinhas de cotucar, fizeram a das cócegas, depois se enterraram na areia, depois se queimaram com fogo de palha, isso foram muitas festinhas. Macunaíma pegou num tronco de copaíba e se escondeu por detrás, da piranheira. Quando Sofará veio correndo, ele deu com o pau

na cabeça dela. Fez uma brecha que a moça caiu torcendo de riso aos pés dele. Puxou-o por uma perna. Macunaíma gemia de gosto se agarrando no tronco gigante. Então a moça abocanhou o dedão do pé dele e engoliu. Macunaíma chorando de alegria tatuou o corpo dela com o sangue do pé. Depois retesou os músculos, se erguendo num trapézio de cipó e aos pulos atingiu num átimo o galho mais alto da piranheira. Sofará trepava atrás. O ramo fininho vergou oscilando com o peso do príncipe. Ia se erguendo pra buscá-la porém do galho baixo em riba dele furou o silêncio o miado temível da suçuarana. O herói se estatelou de medo e fechou os olhos pra ser comido sem ver. Então se escutou um risinho e Macunaíma tomou com uma gusparada no peito, era a moça. Riam-se muito das festinhas – mas Macunaíma não punha a mão na moça mais do que isso. E sentia pena dela que apanhava tanto de Jiguê. Então foi que lhe propôs:

MACUNAÍMA
Mas cunhã, tu não tá cansada de levar sova?

SOFARÁ
Mas que é que se vai fazer? Se chio ele me devolve pro pai, e vou ficar catando caruru naquele cafundó de longe...

MACUNAÍMA
Mas e se a gente pensasse uma coisa pra fazer ele parar, e parar contigo e comigo, que Jiguê só é homem com a gente por que é maior...

SOFARÁ
Qui qui tu tá pensando curumi...

NARRADOR (V.O.)
Macunaíma contou seu plano para Sofará. A cunhatã ficou impressionada com a inteligência do piá. Falou mais nada não, ia fazer tudo que ele dizia. Assim não levava mais sova de Jiguê não.

TELA 17 – Macunaíma e Sofará retornam do rio, mas Jiguê está espreitando. Cenário 1.2.

NARRADOR (V.O.)
Já a estrela Papacéia brilhava no céu quando a moça voltou parecendo muito fatigada de tanto carregar piá nas costas. Porém Jiguê desconfiado seguira os dois no mato, enxergara a transformação e o resto. Jiguê era muito bobo. Teve raiva.

ATRIBUTO 8 - LÁBIA (2) – PONTOS VARIÁVEIS

TEXTO BOTÃO 1
Macunaíma fica quieto por ter seduzido Sofará. Ao menos vingou-se do irmão.

MECÂNICA – MENOS 1 PONTO DE LÁBIA
MECÂNICA - MAIS 1 PONTO PARA A CONQUISTA "Na trilha de Macunaíma"

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Já a estrela Papacéia LINK DICIONÁRIO brilhava no céu quando a moça voltou parecendo muito fatigada de tanto carregar piá nas costas. Porém Jiguê desconfiado seguira os dois no mato, enxergara a transformação e o resto. Jiguê era muito bobo. Teve raiva. Pegou num rabo-de-tatu e chegou-o com vontade na bunda do herói. O berreiro foi tão imenso que encurtou o tamanhão da noite e muitos pássaros caíram de susto no chão e se transformaram em pedra.

TEXTO BOTÃO 2
Macunaíma diz ao irmão que foi Sofará quem quis brincar com ele, e diz que nem sabe o que aconteceu.

MECÂNICA – 0 PONTO DE LÁBIA

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Já a estrela Papacéia brilhava no céu quando a moça voltou parecendo muito fatigada de tanto carregar piá nas costas. Porém Jiguê desconfiado seguira os dois no mato, enxergara a transformação e o resto. Jiguê era muito bobo. Teve raiva. Pegou num rabo-de-tatu e ia se chegando para bater no herói quando Macunaíma gritou e chorou que não tinha culpa e que Sofará é quem tinha feito ele brincar com ela, que tinha

dito que era brincadeira que Jiguê não fazia e que o convenceu a fazer. Jiguê ficou mais fulo ainda e ao invés de bater no herói, desceu a sova foi em Sofará, batendo com vontade nas pernas da cunhatã. O berreiro foi tão imenso que encurtou o tamanhão da noite e muitos pássaros caíram de susto no chão e se transformaram em pedra.

TEXTO BOTÃO 3
Macunaíma fica quieto por ter seduzido Sofará. Ao menos vingou-se do irmão.

MECÂNICA – MAIS 1 PONTO DE LÁBIA

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Já a estrela Papacéia brilhava no céu quando a moça voltou parecendo muito fatigada de tanto carregar piá nas costas. Porém Jiguê desconfiado seguira os dois no mato, enxergara a transformação e o resto. Jiguê era muito bobo. Teve raiva. Pegou num rabo-de-tatu e ia si chegando para bater no herói, quando Macunaíma disse ao irmão não tinha estado no rio, que provavelmente as Iaras fizeram ele ver coisas. Que ele e Sofará tinham ido ao Capoeirão, onde o piá dormiu a tarde toda.

MACUNAÍMA
Mas pois mano estou aqui te falando, não sei o que tu viu, mas não fui eu e Sofará. Nóis tava longe, do outro lado...

JIGUÊ
Curumi, não tenta me fazer de bobo, que de bobo eu não tenho cara...

MACUNAÍMA
Por certo isso é obra de Anhanga, por que não me deste da carne que eu cacei. Ele vai te fazer ver coisas até ficar louco, por que ser sovina com irmão pequeno não é coisa que se faz... não é coisa que se faz não...

SOFARÁ

É, Jiguê, tu bem que negou a carne que Macunaíma caçou sozinho pra ele mesmo. Deu só as tripa pro curumi... ser sovina com irmão pequeno não é coisa que se faz... não é coisa que se faz não...

JIGUÊ
Anhaga não faz uma dessa, tu tá tentando me engambelar...

MACUNAÍMA
Mano, por certo que Anhanga pune irmão que não é honesto com irmão, pois no fundo ele passou isso justamente com o irmão que fez dele Anhanga LINK APP WEB...

NARRADOR (V.O.)
Jiguê ficou pensativo, e não bateu em Macunaíma não. Mas Macunaíma foi bobo de falar o nome de Anhanga tantas vezes pra justificar sua mentira, e não é que o tinhoso lhe pregou uma peça? Um pau de serrilheira, bem próximo do mocambo desabou, e o curumi ficou ralado que só, que lhe rodou sobre o corpo. Parecia que de qualquer jeito Macunaíma não tinha escapado da sova naquele dia. Não foi de Jiguê, mas foi de Anhanga. O berreiro foi tão imenso que encurtou o tamanhão da noite e muitos pássaros caíram de susto no chão e se transformaram em pedra.

TELA 18 – Macunaíma está todo machucado da Sova que levou. Cenário 1.1.

** CONDICIONAL 1 – SE ESCOLHEU NO ATR. 8 O BOTÃO 1 OU 2

NARRADOR (V.O.)
Quando Jiguê não pôde mais surrar, Macunaíma correu até a capoeira...

** CONDICIONAL 2 – SE ESCOLHEU NO ATR. 8 O BOTÃO 3 E SE ELE NUNCA ESCOLHEU DORMIR COM SOFARÁ

NARRADOR (V.O.)
Estava todo ralado o curumi, e cheio das marcas do pau de sirralheira ter rolado sobre ele, mas Macunaíma não queria mais sentir dor e correu até a capoeira...

ATRIBUTO ESPECIAL - MAGIA

TEXTO BOTÃO 1
Procura uma raiz para se curar.

MECÂNICA – MAGIA DAS PLANTAS
MECÂNICA - MAIS 1 PONTO PARA A CONQUISTA "Na trilha de Macunaíma"

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
...mastigou raiz de cardeiro e voltou são.

TEXTO BOTÃO 2
Procurou a Vó Cotia Velha e pediu a ela .

MECÂNICA – PAJELANÇA

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
...tomou o caldo que a Vó Cotia Velha preparou.

TEXTO BOTÃO 1
Procura uma raiz para se curar.

MECÂNICA – MAGIA DOS ORIXÁS

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
...recebeu o ebó que o mano Maanape fez de seu catimbó.

TELA 18 – Todos dormem nas redes, Jiguê dorme sozinho. Cenário 1.3.

NARRADOR (V.O.)
Jiguê levou Sofará pro pai dela e dormiu folgado na rede.

CONEXÕES HIPERMIDIÁTICAS:

Link App WEB – O aplicativo disponível em formato mobile e no hotsite do game em https://natrilhademacunaima.ludaria.com.br

Link Dicionário – Este dicionário tem duas versões, uma disponível no hotsite do game em https://natrilhademacunaima.ludaria.com.br e outra, em versão analógica, que acompanha o MAP e o MACT.

VEIO NARRATIVO 001

Cenários de Base para Ilustração

Cenário 1.1 – Margens do Rio Uraricoera

Cenário 1.2 – Mocambo dos Tapanhumas

Cenário 1.3 – Rede dentro da Taba

EPISÓDIO 1

TELA 1 – Macunaíma e os irmãos estão no mocambo. Cenário 1.2.

NARRADOR (V.O.)
Jiguê era muito bobo e no outro dia apareceu puxando pela mão uma cunhã. Era a companheira nova dele e chamava Iriqui. Ela trazia sempre um ratão vivo escondido na maçaroca dos cabelos e faceirava muito. Pintava a cara com araraúba LINK DICIONÁRIO e jenipapo LINK DICIONÁRIO e todas as manhãs passava coquinho de assai LINK DICIONÁRIO nos beiços que ficavam totalmente roxos. Depois esfregava limão-de-caiena LINK DICIONÁRIO por cima e os beiços viravam totalmente en-carnados. Então Iriqui se envolvia num manto de algodão listrado com preto de acariúba LINK DICIONÁRIO e verde de tatajuba LINK DICIONÁRIO e aromava os cabelos com essência de umiri LINK DICIONÁRIO, era linda.

(Iriqui é apresentada)

Ora depois de todos comerem a anta de Macunaíma a fome bateu no mocambo. Caça, ninguém não pegava caça mais, nem algum tatu-galinha aparecia! e por causa de Maanape ter matado um boto LINK APP WEB pra comerem, o sapo cunauru LINK APP WEB chamado Maraguigana LINK APP WEB pai do boto fitou enfezado. Mandou a enchente e o milharal apodreceu. Comeram tudo, até a crueira dura se acabou e o fogaréu de noite e dia não moqueava nada não, era só pra remediar a friagem que caiu. Não havia pra gente assar nele nem uma isca de jobá.

(O mocambo passa fome e o ambiente fica árido)

TELA 2 – Macunaíma e os vão para perto do rio. Cenário 1.1.

NARRADOR (V.O.)
Então Macunaíma quis se divertir um pouco. Falou prós manos que inda tinha muita piaba LINK DICIONÁRIO muito jeju LINK DICIONÁRIO muito matrinchão LINK DICIONÁRIO e jatuaranas LINK DICIONÁRIO, todos

esses peixes do rio, fossem bater timbó LINK DICIONÁRIO! Maanape disse:

MAANAPE
Não se encontra mais timbó.

NARRADOR (V.O.)
Macunaíma disfarçando secundou:

MACUNAÍMA
Junto daquela grota onde tem dinheiro enterrado enxerguei um despotismo de timbó.

MAANAPE
Então venha com a gente pra mostrar onde que é.

NARRADOR (V.O.)
Foram. A margem estava traiçoeira e nem se achava bem o que era terra o que era rio entre as mamoranas copadas. Maanape e Jiguê procuravam procuravam enlameados até os dentes, degringolando juque! nos barreiros ocultos pela inundação. E pulavam se livrando dos buracos, aos berros, com as mãos pra trás por causa dos candirus safadinhos querendo entrar por eles. Macunaíma ria por dentro vendo as micagens dos manos campeando timbó. Fingia campear também mas não dava passo não, bem enxutinho no firme. Quando os manos passavam perto dele, se agachava e gemia de fadiga.

JIGUÊ
Deixe de trabucar assim, piá!

NARRADOR (V.O.)
Então Macunaíma sentou numa barranca do rio e batendo com os pés n'água espantou os mosquitos. E eram muitos mosquitos, piuns LINK DICIONÁRIO maruins LINK DICIONÁRIO arurus LINK DICIONÁRIO tatuquiras LINK DICIONÁRIO muriçocas LINK DICIONÁRIO meruanhas LINK DICIONÁRIO mariguis LINK DICIONÁRIO borrachudos LINK DICIONÁRIO varejas LINK DICIONÁRIO, toda essa mosquitada.

(Macunaíma sentado na beira do barranco, e os irmãos no rio)
Quando foi de tardezinha os manos vieram buscar Macunaíma tiriricas por não terem topado com nenhum pé de timbó. O herói teve medo e disfarçou:

MACUNAÍMA
Acharam?

JIGUÊ
Que achamos nada!

MACUNAÍMA
Pois foi aqui mesmo que enxerguei timbó. Timbó já foi gente um dia que nem nós... Presenciou que andavam campeando ele e sorveteu. Timbó foi gente um dia que nem nós...

NARRADOR (V.O.)
Os manos se admiraram da inteligência do menino e voltaram os três pra maloca. Macunaíma estava muito contrariado por causa da fome.

TELA 2 – Macunaíma no mocambo. Cenário 1.2

ENCRUZILHADA 1

TEXTO BOTÃO 1
Macunaíma leva a mãe e as coisas da casa para o outro lado do rio, onde há fartura.

MECÂNICA - MAIS 1 PONTO PARA A CONQUISTA "Na trilha de Macunaíma"

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Macunaíma estava muito contrariado por causa da fome. No outro dia falou pra velha:

MACUNAÍMA

Mãe, quem que leva nossa casa pra outra banda do rio lá no teso, quem que leva? Fecha os olhos um bocadinho, velha, e pergunta assim.

NARRADOR (V.O.)
A velha fez. Macunaíma pediu pra ela ficar mais tempo com os olhos fechados e carregou tejupar LINK DICIONÁRIO marombas LINK DICIONÁRIO flechas piquás LINK DICIONÁRIO sapiquás LINK DICIONÁRIO corotes LINK DICIONÁRIO urupemas LINK DICIONÁRIO redes, todos esses trens pra um aberto do mato lá no teso do outro lado do rio. Quando a velha abriu os olhos estava tudo lá e tinha caça peixes, bananeiras dando, tinha comida por demais. Então foi cortar banana.

MACUNAÍMA
Inda que mal lhe pergunte, mãe, porque a se-nhora arranca tanta pacova assim!

MÃE DE MACUNAÍMA
Levar pra vosso mano Jiguê com a linda Iriqui e pra vosso mano Maanape que estão padecendo fome.

[CONEXÃO COM A ENCRUZILHADA 2]

TEXTO BOTÃO 2
Macunaíma vai caçar sozinho e pegar plantas do outro lado do rio.

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Macunaíma estava muito contrariado por causa da fome. Então, foi ao outro lado do rio. E lá tinha caça peixes, bananeiras dando, tinha comida por demais. Então foi cortar banana. E foi bater timbó, e de notinha levava tudo para a tribo, e perguntava a mãe, bem alto para todos no mocambo ouvir:

MACUNAÍMA
Mãe, quem que traz comida, todo dia, pra todo mundo comer, pergunta assim... Fecha os olhos, mãe, e pergunta assim...

NARRADOR (V.O.)
A velha fez. Macunaíma pediu pra ela ficar mais tempo com os olhos fechados e mostrou a comida a toda gente do mocambo a caça os peixes, bananas, tinha comida por demais. Toda gente bradou Macunaíma como herói.

MACUNAÍMA
Pois enquanto eu for Macunaíma, nem fome nem sapo algum vão fazer picuinha cá no mocambo!

NARRADOR (V.O.)
Mas com o tempo as coisas no outro lado do rio começaram a acabar também, por que a gente do mocambo se fartava muito rápido. O herói começou a ir cada vez mais longe para pescar caçar e colher plantas e bananas. Até o dia em que se viu nas matas escuras.

MACUNAÍMA
Pois então é cá que dizem que vive a onça pé-de-boi LINK APP WEB? Num tou vendo grande coisa não...

NARRADOR (V.O.)
Mas não demorou para ver. Estas bichas nunca andam sozinhas e no que a fêmea encarou Macunaíma, ele tentou correr mas sem sucesso: o macho espreitava por trás. Macunaíma, se encolheu e fechou os olhos, assim pra ser comido sem ver... E este foi o fim do nosso herói.
(volta ao mocambo)
Foram muitos dias sem Macunaíma aparecer, de novo, trazendo comida. Todo mundo foi ficando triste, e os mais velhos doentes. E tinham ouvido dizer que lá pelas terras de Santarém era melhor. E tinha ouro. Foram todos atrás do ouro. E o mocambo virou uma lembrança toda acabada, deixada pra trás.

[MORTE DO PROTAGONISTA]

TEXTO BOTÃO 3

Macunaíma tenta falar com o pai do boto, Maraguigana, pedir perdão.

MECÂNICA – SE LÁBIA MAIOR QUE 5, ESTA OPÇÃO APARECE.

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Macunaíma estava muito contrariado por causa da fome. No outro dia falou pra velha:

MACUNAÍMA
Mãe, me dá um pouco de oloniti LINK DICIONÁRIO e um corote que vou rodar pelas bandas do rio debaixo.

NARRADOR (V.O.)
A velha fez. Macunaíma foi então falar com a Maraguigana, o pai do boto de Maanape matou Nosso herói queria pedir perdão, e mais que isso, que o sapo cunauru para pedir perdão por Maanape ter tirado o filho-boto dele.

MACUNAÍMA
Eu acho que se a gente pode, a gente devia bebericar pra modiquê o senhor ouvir meu lado e ver que todo mundo tá pagando, por um erro que num foi de todo mundo...

NARRADOR (V.O.)
Mas Macunaíma tinha colocado sal no oloniti dele. Todo sapo morre com sal. Mas Macunaíma era muito inteligente já tinha trazido no corote Oripepê LINK DICIONÁRIO com Oriri LINK DICIONÁRIO para Maraguigana. Mas fingia não saber o que estava acontecendo que finge não saber de nada. Quando deu a água de oripepê e oriri para o sapo cunauru, ele logo se recuperou.

MARAGUIGANA
Seu irmão tirou a vida do meu filho-boto, mas você salvou a minha. Sua gente vai voltar a ter comida e caça e peixe no rio. E mais que isso, vai ter muito, e tu vai ser o líder do mocambo por isso.

MACUNAÍMA
Pois se é assim, é assim...

NARRADOR (V.O.)
E Macunaíma retornou ao mocambo, trazendo comida de caça pesca frutas e plantas. E sempre que ouvia o coaxo de Maraguigana, mandava o povo não sair, e assim o mocambo sempre tinha fartura. Até seu irmão Maanape estava besta como o acordo com Maraguigana ia bem, e Macunaíma sendo um grande herói.

[CONEXÃO COM O EPISÓDIO 9]

TEXTO BOTÃO 4
Macunaíma tenta falar com o pai do boto, Maraguigana, pedir perdão.

MECÂNICA – SE LÁBIA MENOS QUE 5, ESTA OPÇÃO APARECE.

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Macunaíma estava muito contrariado por causa da fome. No outro dia falou pra velha:

MACUNAÍMA
Mãe, me dá um pouco de oloniti LINK DICIONÁRIO e um corote que vou rodar pelas bandas do rio debaixo.

NARRADOR (V.O.)
A velha fez. Macunaíma foi então falar com a Maraguigana, o pai do boto de Maanape matou Nosso herói queria pedir perdão, e mais que isso, que o sapo cunauru para pedir perdão por Maanape ter tirado o filho-boto dele.

MACUNAÍMA
Eu acho que se a gente pode, a gente devia bebericar pra modiquê o senhor ouvir meu lado e ver que todo mundo tá pagando, por um erro que num foi de todo mundo...

NARRADOR (V.O.)
Mas Macunaíma tinha colocado sal no oloniti dele. Todo sapo morre com sal. E logo no primeiro gole, Maraguigana percebeu o sal e não tomou mais. Jogou o corote na cabeça de Macunaíma, que se encolheu todo, com medo de morrer. Maraguigana estava furioso, pela tentativa de engodo de Macunaíma e pela morte de seu filho.

MARAGUIGANA
Eu vou arrancar a carne de seus gambitos, seu curumi desavergonhado! Primeiro seu irmão catimbozeiro mata meu filho, agora você vem e tenta me matar...

NARRADOR (V.O.)
Com muito custo, Macunaíma convenceu Maraguigana de que apenas queria tentar fazer ele ficar mais disposto e que já tinha trazido o remédio para o mal que causara. Maraguigana pensou, pensou, pensou... e no final decidiu que daria uma chance para o herói de conseguir perdão para ele, para Maanape e toda gente do mocambo.

MARAGUIGANA
Pois tem uma coisa que eu quero muito, mas que fica lá na Terra dos Búfalos D'Água, lá pras bandas de onde o rio encontra com mar. Lá na pororoca daquelas águas vivem Iaras muito selvagens. Mas dizem que as lágrimas delas podem trazer de volta os filhos para seus pais, mesmo que estão longe, muito longe...

MACUNAÍMA
Pois se é assim, é assim...

NARRADOR (V.O.)
E Macunaíma partiu para a terra dos búfalos d'água, onde as sereias da pororoca choram lágrimas que podem trazer quem está longe muito longe...

[CONEXÃO COM O JOGO DE TABULEIRO – TABULEIRO DA ILHA DE MARAJÓ]

TEXTO BOTÃO 5
Macunaíma vai até a Vó Cotia Velha pedir que ela o ajude a convencer Maraguigana.

MECÂNICA – SE PAJELANÇA É O ATRIBUTO MÁGICO, ESTA OPÇÃO APARECE.

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Macunaíma estava muito contrariado por causa da fome. No outro dia falou pra velha:

MACUNAÍMA
Mãe, me dá um pouco de oloniti LINK DICIONÁRIO e um corote que vou rodar pelas bandas do rio debaixo. Vou falar com a Vó Cotia Velha.

NARRADOR (V.O.)
Macunaíma procurou a Vó Cotia Velha para ajudá-lo com Maraguigana, que está fazendo a tribo passar fome por que Maanape matou seu filho-boto. A Vó Cotia Velha é uma cacarucaia LINK DICIONÁRIO feiticeira, e prepara um caldo de Cansanção Brabo LINK DICIONÁRIO e Macaçá Pimenta LINK DICIONÁRIO e manda Macunaíma se banhar nele. Depois de se banhar, Macunaíma cai na água vira um boto e vai ter com Maraguigana. Conforme passa pelo filho de Maraguigana, Macunaíma vai convencendo ele de que o que ele está fazendo com a gente do mocambo é uma grande injustiça.

BOTO (MACUNAÍMA)
Meu pai isso não tá certo, não tá certo não fazer gente passar fome...

MARAGUIGANA
Mas eu achei que eles tinha matado você e tirado você do rio pra fazer catimbó. Não vou fazer mais eles passar fome não, não vou não...

BOTO (MACUNAÍMA)

Mas pra longe eu vou de novo, que já cresci e sou feito. Pai não pode achar que o filho morreu toda vez que ele vai pra terras longe...

MARAGUIGANA
Eu sei, meu filho, mas desta vez tu diz que vai, eu fico mais tranquilo, da outra vez te vi cair no bote do catimbozeiro e achei que tu tinha ido de vez...

BOTO (MACUNAÍMA)
Tinha não, pai... tinha não... cai em outras graças, da Uira faceira lá das bandas do Rio Negro...

NARRADOR (V.O.)
Após convencer Maraguigana de ser seu filho, ele também o convence de que vai embora, com a Uiara, pois caiu em suas graças e quer brincar muito com ela.

MARAGUIGANA
Pois se é assim, é assim...

NARRADOR (V.O.)
E Macunaíma-Boto partiu e, quando já não podia mais ser visto, voltou ao normal, deixando de ser boto. Ele conseguiu convencer Maraguigana que seu filho-boto não estava morto, apenas tinha ido para outras águas. Macunaíma volta para o Mocambo, onde há comida de novo.

[CONEXÃO COM A ENCRUZILHADA 3]

CONEXÕES HIPERMIDIÁTICAS:

Link App WEB – O aplicativo disponível em formato mobile e no hotsite do game em https://natrilhademacunaima.ludaria.com.br

Link Dicionário – Este dicionário tem duas versões, uma disponível no hotsite do game em https://natrilhademacunaima.ludaria.com.br e outra, em versão analógica, que acompanha o MAP e o MACT.

Jogo de Tabuleiro “Na Trilha de Macunaíma”, Tabuleiro da Ilha de Marajó.

VEIO NARRATIVO 002

Cenários de Base para Ilustração

Cenário 1.1 – Margens do Rio Uraricoera

Cenário 1.2 – Mocambo dos Tapanhumas

Cenário 1.3 – Rede dentro da Taba

EPISÓDIO 1

TELA 1 – Macunaíma e a mãe estão do outro lado do rio. Cenário 1.3.

ENCRUZILHADA 2

TEXTO BOTÃO 1
Macunaíma pode retornar a casa de volta, por sua mãe não ter dado valor ao que ele fez.

MECÂNICA - MAIS 1 PONTO PARA A CONQUISTA "Na trilha de Macunaíma"

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Macunaíma ficou muito contrariado. Maginou maginou e disse pra velha:

MACUNAÍMA
Mãe, quem que leva nossa casa pra outra ban-da do rio no banhado, quem que leva? Pergunta assim!

NARRADOR (V.O.)
A velha fez. Macunaíma pediu pra ela ficar com os olhos fechados e levou todos os carregos, tudo, pro lugar em que estavam de já-hoje no mondongo imundado. Quando a velha abriu os olhos tudo estava no lu-gar de dantes, vizinhando com os tejupares de mano Maanape e de mano Jiguê com a linda Iriqui. E todos ficaram roncando de fome outra vez. Então a velha teve uma raiva malvada. Carregou o herói na cintura e partiu. Atravessou o mato e che-gou no capoeirão chamado Cafundó do Judas. Andou légua e meia nele, nem se enxergava

mato mais, era um coberto plano apenas movimentado com o pulinho dos cajueiros. Nem guaxe animava a solidão. A velha botou o curumim no campo onde ele podia crescer mais não e falou:

MÃE DE MACUNAÍMA
Agora vossa mãe vai embora. Tu ficas perdido no coberto e podes crescer mais não.

NARRADOR (V.O.)
E desapareceu.

[CONEXÃO COM EPISÓDIO 2]

TEXTO BOTÃO 2
Macunaíma vai com a mãe, caçar comida para os irmãos e levar pra outra banda do rio.

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Macunaíma aceita e vai com ela levar comida para os irmãos no outro lado do rio. Os irmãos e Iriqui, a nova esposa de Jiguê vêm com Macunaíma e a mãe para o lado fértil do Rio. De pouco em pouco, toda a tribo logo está do lado fértil. Eles consomem tudo rapidamente. Não demora muito já estão passando fome novamente. Macunaíma e Jiguê vão cada vez mais longe buscar comida, por que tudo que antes tinha em fartura na beira do rio, o mocambo come rápido e vai dando fim. Numa dessas andanças, Macunaíma a Sucuri Uçu veio para o nosso herói. E ali foi seu fim.

[MORTE DO PROTAGONISTA]

VEIO NARRATIVO 004

Cenários de Base para Ilustração

Cenário 2.1 – Mato Virgem (sombrio), quando é abandonado.

Cenário 2.2 – A estrada que sai do mato virgem.

Cenário 2.3 – Mato Virgem (esverdeado), o encontro com Curupira.

Cenário 2.4 – Mato Virgem (avermelhado), onde habita o monstro.

Cenário 2.5 – Mato Virgem (dourado), quando a cotia joga Macunaíma na calda envenenada de mandioca e ele cresce "do tamanho dum homem taludo".

Cenário 2.6 – Reino Encantado da Pedra Bonita, PE

Cenário 2.7 – Santarém, PA

EPISÓDIO 2

TELA 1 – Vai andar no capoeirão do Mato Virgem. Cenário 2.1.

NARRADOR (V.O.)
Macunaíma assuntou o deserto e sentiu que ia chorar. Mas não tinha ninguém por ali, não chorou não. Criou coragem e botou pé na estrada, tremelicando com as perninhas de arco. Vagamundou de déu em déu semana, até que topou com o Currupira LINK APP WEB moqueando carne, acompanhado do cachorro dele Papamel. E o Currupira vive no grelo do tucunzeiro e pe-de fumo pra gente. Macunaíma falou:

MACUNAÍMA
Meu avô, dá caça pra mim comer?

CURRUPIRA
Sim...

NARRADOR (V.O.)
Currupira fez. Cortou carne da perna moqueou e deu pro menino, perguntando:

CURRUPIRA
O que você está fazendo na capoeira, rapaiz!

MACUNAÍMA
Passeando.

CURRUPIRA
Não diga!

MACUNAÍMA
Pois é, passeando...

** CONDICIONAL 1 – SE FOI ABANDONADO

NARRADOR (V.O.)
Então contou o castigo da mãe por causa dele ter sido malévolo prós manos. E contando o transporte da casa de novo pra deixa onde não tinha caça deu uma grande gargalhada. O Currupira olhou pra ele e resmungou:

** CONDICIONAL 2 – SE FOI PASSEAR NO CAPOEIRÃO POR CONTA PRÓPRIA

NARRADOR (V.O.)
Então contou que ficou sem ter o que fazer no mocambo, e que já tinha aprontado tudo que tinha para aprontar e ainda assim não tinha nada pra fazer. O Currupira olhou pra ele e resmungou:

CURRUPIRA
Tu não é mais curumi, rapaiz, tu não é mais curumi não ... Gente grande que faiz isso...

NARRADOR (V.O.)
Macunaíma agradeceu e pediu pro Currupira ensinar o caminho pro mocambo dos Tapanhumas. O Currupira estava querendo mas era comer o herói, en-sinou falso:

CURRUPIRA
Tu vai por aqui, menino-home, vai por aqui, passa pela frente daquele pau, quebra a mão esquerda, vira e volta por debaixo dos meus uaiariquinizês.

NARRADOR (V.O.)
Macunaíma foi fazer a volta porém chegado na frente do pau, cocou a perninha e murmurou:

MACUNAÍMA
Ai! que preguiça!...

NARRADOR (V.O.)
...e seguiu direito. O Currupira esperou bastante porém curumim não chegava... Pois então o monstro amontou no viado, que é o cavalo dele, fincou o pé redondo na virilha do corredor e lá se foi gritando:

CURRUPIRA
Carne de minha perna! carne de minha perna!

NARRADOR (V.O.)
Lá de dentro da barriga do herói a carne respon-deu:

CARNE DA PERNA DO CURRUPIRA
Que foi?

NARRADOR (V.O.)
Macunaíma apertou o passo e entrou correndo na caatinga porém o Currupira corria mais que ele e o menino isso vinha que vinha acochado pelo outro.

CURRUPIRA
Carne de minha perna! carne de minha perna! A carne secundava:

CARNE DA PERNA DO CURRUPIRA
Que foi?

ENCRUZILHADA 4

TEXTO BOTÃO 1
Macunaíma continua fugindo.

TELA 2 – Vai andar no capoeirão do Mato Virgem. Cenário 2.3.

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Macunaíma escolhe continuar fugindo, a modiquê é isso ou a pança roncando de fome. Mas o Currupira montado em seu veado é rápido.

CURRUPIRA
Carne de minha perna! carne de minha perna!

NARRADOR (V.O.)
Lá de dentro da barriga do herói a carne respondeu:

CARNE DA PERNA DO CURRUPIRA
Que foi?

MACUNAÍMA
Fica quieta, carne danada!

NARRADOR (V.O.)
Mas num adiantou muito pro nosso herói. O Currupira que não é bobo nem nada sabia bem onde tava a carne da sua perna. Com seu veado bem ligeiro não demorou muito pra chegar no herói e vapo! Era uma vez nosso herói. Virou churrasquinho de Currupira, que antes de moquear o herói pegou de volta da barriga a carna da sua perna. Tudo por que foi guloso e não quis deixar pra trás a Carne que já tinha comido, Macunaíma nunca mais se viu...

[MORTE DO PROTAGONISTA]

TEXTO BOTÃO 2
Macunaíma atravessa até o outro lado do Rio Negro para fugir do currupira.

TELA 2 – Vai andar no capoeirão do Mato Virgem. Cenário 2.3.

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Macunaíma escolhe continuar fugindo, a modiquê é isso ou a pança roncando de fome. Mas o Currupira montado em seu veado é rápido.

CURRUPIRA
Carne de minha perna! carne de minha perna!

NARRADOR (V.O.)
Lá de dentro da barriga do herói a carne respondeu:

CARNE DA PERNA DO CURRUPIRA
Que foi?

MACUNAÍMA
Fica quieta, carne danada!

NARRADOR (V.O.)
Mas num adiantou muito pro nosso herói. O Currupira que não é bobo nem nada sabia bem onde tava a carne da sua perna. Foi então que Macunaíma tomou rumo pros lados do Rio Negro, onde mora Cobra Norato LINK APP WEB e onde o Currupira não vai não. Currupira seguia de perto com seu veado bem ligeiro e não ia demorar muito pra chegar no herói e vapo! Era uma vez nosso herói. Mas quando Currupira viu pra onde o nosso herói tava indo não se atreveu, por que se tem um que o Currupira não mexe, é Cobra Norato...

[CONEXÃO COM O MINI-JOGO “COBRA NORATO”]

TEXTO BOTÃO 3
Macunaíma vomita a carne da perna do Currupira.

TELA 3 – Vai andar no capoeirão do Mato Virgem. Cenário 2.3.

MECÂNICA – MAIS 1 PONTO DA CONQUISTA "NA TRILHA DE MACUNAÍMA"

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
O piá estava desesperado. Era dia do casamento da raposa LINK APP WEB e a velha Vei, a Sol LINK APP WEB, relampeava nas gotinhas de chuva debulhando luz feito milho. Macunaí-ma chegou perto duma poça, bebeu água de lama e vo-mitou a carne.

CURRUPIRA
Carne de minha perna! carne de minha perna!

NARRADOR (V.O.)
que o Currupira vinha gritando:

CARNE DA PERNA DO CURRUPIRA
Que foi?

NARRADOR (V.O.)
...secundou a carne já na poça. Macunaíma ganhou os bredos por outro lado e escapou. Légua e meia adiante por detrás dum formigueiro escutou uma voz cantando assim: "Acuti pita canhém..." lentamente. Foi lá e topou com a cotia farinhando mandioca num tipiti de jacitara.

MACUNAÍMA
Minha vó, dá aipim pra mim comer?

VÓ COTIA VELHA

Sim...

NARRADOR (V.O.)
...cotia fez. Deu aipim pro menino, perguntando:

VÓ COTIA VELHA
Quê que você está fazendo na caatinga, meu neto?

MACUNAÍMA
Passeando.

VÓ COTIA VELHA
Ah o quê!

MACUNAÍMA
Passeando, então!

NARRADOR (V.O.)
Contou como enganara o Currupira e deu uma grande gargalhada. A cotia olhou pra ele e resmungou:

VÓ COTIA VELHA
Culumi faz isso não, meu neto, culumi faz isso não. .. Vou te igualar o corpo com o bestunto.

NARRADOR (V.O.)
Então pegou na gamela cheia de caldo envenenado de aipim e jogou a lavagem no piá. Macunaíma fastou sarapantado mas só conseguiu livrar a cabeça, todo o resto do corpo se molhou. O herói deu um espirro e botou corpo. Foi desempenando crescendo fortificando e ficou do tamanho dum home taludo. Porém a cabeça não molhada ficou pra sempre rombuda e com carinha enjoativa de piá.

[CONEXÃO COM EPISÓDIO 3 E 4]

CONEXÕES HIPERMIDIÁTICAS:

Link App WEB – O aplicativo disponível em formato mobile e no hotsite do game em https://natrilhademacunaima.ludaria.com.br

Jogo Digital Web "Cobra Norato". Disponível como mini-jogo pelo hotsite em https://natrilhademacunaima.ludaria.com.br

VEIO NARRATIVO 005

Cenários de Base para Ilustração

Cenário 2.1 – Mato Virgem (sombrio), quando é abandonado.

Cenário 2.2 – A estrada que sai do mato virgem.

Cenário 2.3 – Mato Virgem (esverdeado), o encontro com Curupira.

Cenário 2.4 – Mato Virgem (avermelhado), onde habita o monstro.

Cenário 2.5 – Mato Virgem (dourado), quando a cotia joga Macunaíma na calda envenenada de mandioca e ele cresce "do tamanho dum homem taludo".

Cenário 2.6 – Reino Encantado da Pedra Bonita, PE

Cenário 2.7 – Santarém, PA

EPISÓDIO 3

TELA 1 – Voltando do capoeirão pelo Mato Virgem. Cenário 2.1. e 1.2

** CONDICIONAL 1 – ESSE EPISÓDIO SÓ APARECE SE MACUNAÍMA SAIU PARA VAGUEAR POR CONTA PRÓPRIA

NARRADOR (V.O.)
Macunaíma consegue voltar pro Mocambo, mas está furioso e sua mãe estava muito preocupada. Quando o herói aparece, depois de semana e meia vagueando por aí, ela lhe dá uma coça de rabo de tatu e diz para Macunaíma que não se ajeite por muito, que ele vai trabalhar, pra parar de vabaundear, que com corpo de homem taludo, já não é mais moleque não senhor.

EPISÓDIO 4

TELA 2 – Voltando do capoeirão pelo Mato Virgem. Cenário 2.1. e 1.2, 2.6 E 2.7.

NARRADOR (V.O.)
A noite vinha bezourenta enfian-do as formigas na terra e tirando os mosquitos d'água. Fazia um calor de ninho no ar.

A velha tapanhumas escutou a voz do filho no longe cinzado e se espantou: Macunaíma apareceu de cara amarrada e falou pra ela:

MACUNAÍMA
Mãe, sonhei que caiu meu dente.

MÃE DE MACUNAÍMA
Isso é morte de parente, comentou a velha.

MACUNAÍMA
Bem que sei. A senhora vive mais uma Sol só. Isso mesmo porque me pariu.

NARRADOR (V.O.)
No outro dia os manos foram pescar e caçar, a ve-lha foi no roçado e Macunaíma ficou só com a compa-nheira de Jiguê. Então ele virou na formiga quenquém e mordeu Iriqui pra fazer festa nela. Mas a moça atirou a quenquém longe. Então Macunaíma virou num pé de urucum LINK DICIONÁRIO. A linda Iriqui riu, colheu as sementes se faceirou toda pintando a cara e os distintivos, Ficou lindíssima. Então Macunaíma, de gostoso, virou gente outra feita e morou com a companheira de Jiguê. Quando os manos voltaram da caça Jiguê percebeu a troca logo, porém Maanape falou pra ele que agora Macunaíma estava homem pra sempre e troncudo. Maanape era feiticeiro. Jiguê viu que a maloca estava cheia de alimentos, tinha pacova LINK DICIONÁRIO tinha milho tinha macaxeira LINK DICIONÁRIO, tinha alua LINK DICIONÁRIOe cachiri LINK DICIONÁRIO, tinha maparás LINK DICIONÁRIO e camorins LINK DICIONÁRIO pescados, maracujá-michira LINK DICIONÁRIO ata LINK DICIONÁRIO abio LINK DICIONÁRIO sapota LINK DICIONÁRIO sapotilha LINK DICIONÁRIO, tinha passoca de viado LINK DICIONÁRIO e carne fresca de cutiara LINK DICIONÁRIO, todos esses comes e bebes bons... Jiguê conferiu que não pagava a pena brigar com o mano e deixou a linda Iriqui pra ele. Deu um suspiro catou os carrapatos e dormiu folgado na rede. No outro dia Macunaíma depois de brincar cedinho com a linda Iriqui, saiu pra dar uma voltinha. Atravessou o reino encantado da Pedra Bonita em Pernambuco e quando estava chegando na cidade de Santarém topou com uma viada parida.

ENCRUZILHADA 5

TEXTO BOTÃO 1
Macunaíma decide caçar a viada parida.

TELA 2 – Vai andar no capoeirão do Mato Virgem. Cenário 2.3.

MECÂNICA – MAIS 1 PONTO PARA A CONQUISTA "NA TRILHA DE MACUNAÍMA"

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

MACUNAÍMA
Essa eu caço!

NARRADOR
...ele fez. E perseguiu a viada. Esta escapuliu fácil mas o herói pôde pegar o filhinho dela que nem não andava quase, se escondeu por detrás duma carapanaúba e cotucando o viadinho fez ele berrar. A viada ficou feito louca, esbugalhou os olhos parou turtuveou e veio vindo veio vindo parou ali mesmo defronte chorando de amor. Então o herói flechou a viada parida. Ela caiu esperneou um bocado e ficou rija estirada no chão. O herói cantou vitória. Chegou perto da viada olhou que mais olhou e deu um grito, desmaiando. Tinha sido uma peça do Anhanga... Não era viada não, era a própria mãe tapanhumas que Macunaíma flechara e estava morta ali, toda arranhada com os espinhos das titaras LINK DICIONÁRIO e mandacarus LINK DICIONÁRIO dó mato.

[CONEXÃO COM A ENCRUZILHADA 6]

TEXTO BOTÃO 2
Macunaíma decide caçar a viada parida.

TELA 2 – Vai andar no capoeirão do Mato Virgem. Cenário 2.3.

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
...ele fez. E perseguiu a viada. Esta escapuliu fácil mas o herói pôde pegar o filhinho dela que nem não andava quase,

se escondeu por detrás duma carapanaúba e cotucando o viadinho fez ele berrar. A viada ficou feito louca, esbugalhou os olhos parou turtuveou e veio vindo veio vindo parou ali mesmo defronte chorando de amor. Mas no final não flechou a bicha. Ficando com dó do piá que ia ficar sem mãe. Mas nisso, Vei a Sol se recolheu, e foi quando a viada parida foi mudando mudando mudando e virou sua mãe.

MACUNAÍMA
Mas isso num é coisa que se vê todo dia, eita que não é...

NARRADOR (V.O.)
E nosso herói foi falar com mano Maanape, que é quem entende tudo de Catimbó.

MAANAPE
Há muitas luas teve alguém que passo pelo que tu passo. Ele era de uma outra terra depois do mar grande e depois veio pras bandas de cá nas memória dos fio dele. Ele desrespeitou as regras como tu, Macunaíma...

MACUNAÍMA
Mas ié mano?

MAANAPE
Ié, mano. Ele saiu pra caçar quando não era pra caçar. Ele num ouviu quando disseram pra ele não ir. E ele viu uma viada parida, igualzinho tu viu.

MACUNAÍMA
Mas ié mano?

MAANAPE
Ié, mano. Mas diferente de tu, ele tava doido para caçar, e ele caçou. E ele matou a viada parida. E ela se transformou na mãe dele no minuto que morreu.

MACUNAÍMA

Mas ié mano?

MAANAPE
Ié, mano. E ele se arrepende tanto que vai embora do lugar e vai viver bem longe, no meio do mato. E o nome dele era Odé.

NARRADOR (V.O.)
Macunaíma ficou matutando, matutando, matutando... e foi ver o pai do terreiro que joga os Búzios. E ele diz que o herói deve sair do Mocambo, mas não ir para perto, e sim dar com os pés no nos caminhos dos costados de São Paulo.

[CONEXÃO COM A ENCRUZILHADA 7]

CONEXÕES HIPERMIDIÁTICAS:

Link App WEB – O aplicativo disponível em formato mobile e no hotsite do game em https://natrilhademacunaima.ludaria.com.br

VEIO NARRATIVO 006

Cenários de Base para Ilustração

Cenário 2.1 – Mato Virgem (sombrio), quando é abandonado.

Cenário 2.2 – A estrada que sai do mato virgem.

Cenário 2.3 – Mato Virgem (esverdeado), o encontro com Curupira.

Cenário 2.4 – Mato Virgem (avermelhado), onde habita o monstro.

Cenário 2.5 – Mato Virgem (dourado), quando a cotia joga Macunaíma na calda envenenada de mandioca e ele cresce "do tamanho dum homem taludo".

Cenário 2.6 – Reino Encantado da Pedra Bonita, PE

Cenário 2.7 – Santarém, PA

ENCRUZILHADA 6

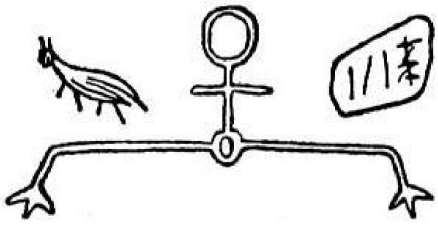
TEXTO BOTÃO 1
Macunaíma e os irmãos deixam o mocambo por causa da morte da mãe.

TELA 2 – O capoeirão do Mato Virgem. Cenário 2.3.

MECÂNICA – MAIS 1 PONTO PARA A CONQUISTA "NA TRILHA DE MACUNAÍMA"

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR
Quando o herói voltou da sapituca foi chamar os manos e os três chorando muito passaram a noite de guarda bebendo oloniti e comendo carimã com peixe. Madrugadinha pousaram o corpo da velha numa rede e foram enterrá-la por debaixo duma pedra no lugar chamado Pai da Tocandeira. Maanape que era um catimbozeiro de marca maior, foi que gravou o epitáfio. E era assim:



Jejuaram o tempo que o preceito mandava e Macunaíma gastou o jejum se lamentando heroicamente. A barriga da morta foi inchando foi inchando e no fim das chuvas tinha virado num cerro macio. Então Macunaíma deu a mão pra Iriqui, Iriqui deu a mão pra Maanape, Maanape deu a mão pra Jiguê e os quatro partiram por esse mundo.

[CONEXÃO COM O EPISÓDIO 5]

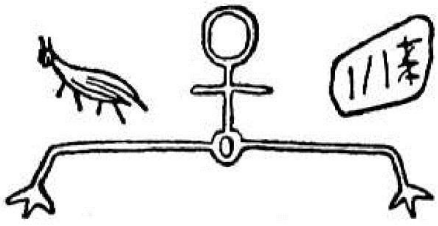
TEXTO BOTÃO 2
Macunaíma se corrói de remorso por ter matado a viada parida.

TELA 2 – Vai andar no capoeirão do Mato Virgem. Cenário 2.3.

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)

Quando o herói voltou da sapituca foi chamar os manos e os três chorando muito passaram a noite de guarda bebendo oloniti e comendo carimã com peixe. Madrugadinha pousaram o corpo da velha numa rede e foram enterrá-la por debaixo duma pedra no lugar chamado Pai da Tocandeira. Maanape que era um catimbozeiro de marca maior, foi que gravou o epitáfio. E era assim:



Jejuaram o tempo que o preceito mandava e Macunaíma gastou o jejum se lamentando chorando muito. Sozinho ele andava desconsolado pelo mocambo. A barriga da morta foi inchando foi inchando e no fim das chuvas tinha virado num cerro macio. Um dia ele foi para as bandas do reino encantado da Pedra Bonita e passando por Santarém onde tudo aconteceu, ele vai até a beira do rio e encontra a Uiara Bravia, que o atrai para o fundo do Rio e o devora. E esse é o fim do nosso herói...

[MORTE DO PROTAGONISTA]

CONEXÕES HIPERMIDIÁTICAS:

Link App WEB – O aplicativo disponível em formato mobile e no hotsite do game em https://natrilhademacunaima.ludaria.com.br

VEIO NARRATIVO 007

Cenários de Base para Ilustração

Cenário 2.1 – Mato Virgem (sombrio), quando é abandonado.

Cenário 2.2 – A estrada que sai do mato virgem.

Cenário 2.3 – Mato Virgem (esverdeado), o encontro com Curupira.

Cenário 2.4 – Mato Virgem (avermelhado), onde habita o monstro.

Cenário 2.5 – Mato Virgem (dourado), quando a cotia joga Macunaíma na calda envenenada de mandioca e ele cresce "do tamanho dum homem taludo".

Cenário 2.6 – Reino Encantado da Pedra Bonita, PE

Cenário 2.7 – Santarém, PA

ENCRUZILHADA 7

TEXTO BOTÃO 1
Macunaíma e os irmãos deixam o mocambo por causa da morte da mãe.

TELA 2 – O capoeirão do Mato Virgem. Cenário 2.4 e 2.5.

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR
Macunaíma não queria acreditar no que o pai do terreiro tinha dito a ele, então ele foi ver a Vó Cotia Velha e ela lhe deu o mesmo conselho. Já não era tempo de Macunaíma estar no mocambo, pois as suas raízes com a terra já tinham se rompido. Era tempo de ele, Jiguê, Maanape e Iriqui irem para os costados de São Paulo.

[CONEXÃO COM O ATO II]

TEXTO BOTÃO 2
Macunaíma se corrói de remorso por ter matado a viada parida.

TELA 2 – Vai andar no capoeirão do Mato Virgem. Cenário 2.3.

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Macunaíma não queria acreditar no que o pai do terreiro tinha dito a ele, então ele foi ver a Vó Cotia Velha e ela lhe deu o mesmo conselho. Já não era tempo de Macunaíma estar no mocambo, pois as suas raízes com a terra já tinham se rompido. Mas Macunaíma não quer ir para São Paulo. Pelo contrário, ele decide que até vai sair do Mocambo, que já ficou muito pequeno para ele. Mas ele vai é conhecer o Brasil.

[CONEXÃO COM O ATO IV]

VEIO NARRATIVO 008

Cenários de Base para Ilustração

Cenário 3.1 – A Mata Virgem de Ci (esverdeado claro), onde acontece o amor de Macuinaíma e Ci.

Cenário 3.2 – A Mata Virgem de Ci (verde escuro e sombrio), quando Ci é envenenada pela cobra preta.

Cenário 3.3 – A Mata Virgem de Ci (dourado e iluminado), quando nasce o Curumi e ele começa a ser amamentado.

Cenário 3.4 - A Mata Virgem de Ci (cinza e sombrio), quando o Curumi morre e Ci decide deixar esse mundo.

Cenário 3.5 – O céu sobre a Mata Virgem de Ci (noite escura), a estrela de Ci brilha no céu e também onde Macunaíma se despede das Icamiabas.

EPISÓDIO 4

TELA 1 – Mata Virgem de Ci. Cenário 3.1.

NARRADOR (V.O.)
Uma feita os quatro iam seguindo por um caminho no mato e estavam penando muito de sede, longe dos igapós LINK DICIONÁRIO e das lagoas. Não tinha nem mesmo umbu LINK DICIONÁRIO no bairro e Vei, a Sol, esfiapando por entre a folhagem guascava sem parada o lombo dos andarengos. Suavam como numa pagelança em que todos tivessem besuntado o corpo com azeite de piquiá LINK DICIONÁRIO, marchavam. De repente Macunaíma parou riscando a noite do silêncio com um gesto imenso de alerta. Os outros estacaram. Não se escutava nada porém Macunaíma sussurrou:

MACUNAÍMA
Tem coisa.

NARRADOR (V.O.)
Deixaram a linda Iriqui se enfeitando sentada nas raízes duma samaúma LINK DICIONÁRIO e avançaram cautelosos. Já Vei estava farta de tanto guascar o lombo dos três manos quando

légua e meia adiante Macunaíma escoteiro topou com uma cunha dormindo. Era Ci, Mãe do Mato. Logo viu pelo peito destro seco dela, que a moça fazia parte dessa tribo de mulheres sozinhas parando lá nas praias da lagoa Espelho da Lua, coada pela Nhamundá LINK DICIONÁRIO. A cunha era linda com o corpo chupado pelos vícios, colorido com genipapo LINK DICIONÁRIO.

ENCRUZILHADA 4

TEXTO BOTÃO 1
Macunaíma domina Ci com a ajuda de seus irmãos.

TELA 2 – Vai andar no capoeirão do Mato Virgem. Cenário 3.1.

MECÂNICA – MAIS 1 PONTO PARA A CONQUISTA "NA TRILHA DE MACUNAÍMA"

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
O herói se atirou por cima dela pra brincar. Ci não queria. Fez lança de flecha tridente enquanto Macunaíma puxava da pageú LINK DICIONÁRIO. Foi um pega tremendo e por debaixo da copada reboavam os berros dos briguentos diminuindo de medo os corpos dos passarinhos. O herói apanhava. Recebera já um murro de fazer sangue no nariz e um lapo fundo de txara LINK DICIONÁRIO no rabo. A icamiaba LINK DICIONÁRIO não tinha nem um arranhãozinho e cada gesto que fazia era mais sangue no corpo do herói soltando berros formidandos que diminuíam de medo os corpos dos passarinhos. Afinal se vendo nas amarelas porque não podia mesmo com a icamiaba, o herói deitou fugindo chamando pelos manos:

MACUNAÍMA
Me acudam que sinão eu mato! me acudam que sinão eu mato!

NARRADOR (V.O.)
Os manos vieram e agarraram Ci. Maanape trançou os braços dela por detrás enquanto Jiguê com a murucu LINK DICIONÁRIO lhe dava uma porrada no coco. E a icamiaba caiu sem auxílio nas samambaias da serrapilheira. Quando ficou bem imóvel, Macunaíma se aproximou e brincou com a Mãe do Mato. Vieram

então muitas jandaias LINK DICIONÁRIO, muitas araras vermelhas tuins LINK DICIONÁRIO coricas LINK DICIONÁRIO periquitos LINK DICIONÁRIO, muitos papagaios saudar Macunaíma, o novo Imperador do Mato-Virgem.

[CONEXÃO COM EPISÓDIO 5]

TEXTO BOTÃO 2
Macunaíma tenta conquistar Ci com suas palavras doces.

TELA 3 – Vai andar no capoeirão do Mato Virgem. Cenário 3.1.

MECÂNICA – MAIS 1 PONTO PARA A CONQUISTA "NA TRILHA DE MACUNAÍMA"
MECÂNICA – SE LÁBIA MAIS QUE 6, ESTA OPÇÃO APARECE.

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
O herói foi chegando de mansinho mesmo com a cara amarrada de Ci que parecia não estar muito pra brincadeira. Ci não queria mesmo brincadeira. Fez lança de flecha tridente enquanto Macunaíma dava uns passinho pá detrás. Ele não ia machucar a cunhã, queria evitar o pega tremendo. E tem mais que a icamiaba era forte, podia lhe dar uma sova como poucas, Macunaíma não era bobo. Mesmo com a flecha apontada, foi conversando e fazendo gracejo.

MACUNAÍMA
Mas pra modique tão bravia se tão linda, tué mais linda que as iaras! E é mais linda que as estrela que tão no céu...

NARRADOR (V.O.)
Ci baixava as armas e começava a ficar molinha molinha com os ditos do nosso herói...

MACUNAÍMA
Mas eita que esse jenipapo esse urucum só te deixam mais formosa... mais com cheiro de brincar...

NARRADOR (V.O.)
Não demorou muito pra icamiaba cair sem auxílio nas samambaias da serapilheira, bebinha bebinha pelas palavras de Macunaíma. Quando ficou bem espriguiçada, soltinha nas samambaias já toda cheia em sorriso largo, Macunaíma se aproximou e brincou com a Mãe do Mato. Vieram então muitas jandaias LINK DICIONÁRIO, muitas araras vermelhas tuins LINK DICIONÁRIO coricas LINK DICIONÁRIO periquitos, muitos papagaios saudar Macunaíma, o novo Imperador do Mato-Virgem.

[CONEXÃO COM EPISÓDIO 5]

TEXTO BOTÃO 3
Macunaíma tenta conquistar Ci com suas palavras doces.

TELA 4 – Vai andar no capoeirão do Mato Virgem. Cenário 3.1.

MECÂNICA – MAIS 1 PONTO PARA A CONQUISTA "NA TRILHA DE MACUNAÍMA"
MECÂNICA – SE LÁBIA MENOS QUE 6, ESTA OPÇÃO APARECE.

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
O herói foi chegando de mansinho mesmo com a cara amarrada de Ci que parecia não estar muito pra brincadeira. Ci não queria mesmo brincadeira. Fez lança de flecha tridente enquanto Macunaíma dava uns passinho pá detrás. Ele não ia machucar a cunhã, queria evitar o pega tremendo. E tem mais que a icamiaba era forte, podia lhe dar uma sova como poucas, Macunaíma não era bobo. Mesmo com a flecha apontada, foi conversando e fazendo gracejo.

MACUNAÍMA
Mas pra modique tão bravia se tão linda, tué mais linda que as iaras! E é mais linda que as estrela que tão no céu...

NARRADOR (V.O.)

Ci não baixava a guarda de jeito nenhum. Mesmo que Macunaíma esperava que ela fosse ficar molinha molinha com os ditos do nosso herói, que nada, a moça era arredia.

MACUNAÍMA
Mas eita que esse jenipapo esse urucum só te deixam mais formosa... mais com cheiro de brincar...

NARRADOR (V.O.)
No que fez o gracejo, Macunaíma recebeu com gosto já um murro de fazer sangue no nariz e um lapo fundo de txara LINK DICIONÁRIO no rabo. A icamiaba LINK DICIONÁRIO não tinha nem um arranhãozinho e cada gesto que fazia era mais sangue no corpo do herói soltando berros formidandos que diminuíam de medo os corpos dos passarinhos. Afinal se vendo nas amarelas porque não podia mesmo com a icamiaba, o herói deitou fugindo chamando pelos manos:

MACUNAÍMA
Me acudam que sinão eu mato! me acudam que sinão eu mato!

NARRADOR (V.O.)
Os manos vieram e tentaram socorrer, mas também vieram as outras icamiabas e eles estavam cercados.

CI A MÃE DO MATO VIRGEM
Ah pois matuto tu se pica daqui sinão vai ser teu fim! Ômi aqui não entra, não entra não sinhô!

MACUNAÍMA
Com tanta brabeza assim num tem ômi que vá te querer ô peste. Que até Cobra Norato tu botava pra fora do rio com tanto despeito!

CI A MÃE DO MATO VIRGEM
Mas tu sai e sai logo, e tu num volte nunca mais, que aqui eu sou rainha, e te mando arrancar o couro de tu e dos teus se tu voltar.

NARRADOR (V.O.)
Vendo que nada conseguia, que a mãe do mato era pior que cansanção brabo na pele, Macunaíma resolveu seguir caminho, pra vir dar com seus irmãos e a bela Iriqui nos costados de São Paulo. Afinal, se já tinha a bela Iriqui, pra que arriscar o pescoço pela icamiaba de um peito só. Não, Macunaíma não precisava daquilo, aquilo nem era coisa tão boa assim. Macunaíma não precisava, nem era tão bom.

[RETORNO PARA O COMEÇO DA ENCRUZILHADA 7]

TEXTO BOTÃO 4
Macunaíma tenta conquistar Ci com presentes.

TELA 5 – Vai andar no capoeirão do Mato Virgem. Cenário 3.1.

MECÂNICA – MAIS 1 PONTO PARA A CONQUISTA "NA TRILHA DE MACUNAÍMA"
MECÂNICA – SE CARÁTER MENOS QUE 3, ESTA OPÇÃO APARECE.

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
O herói foi chegando de mansinho mesmo com a cara amarrada de Ci que parecia não estar muito pra brincadeira. Trazia palmas verdes cheias de coquinho para a cunhã. Ci negou, primeiro com educação, depois jogou os coquinhos na cabeça de Macunaíma, que riu-se mas continuou tentando se chegar. Ci não queria mesmo brincadeira. Macunaíma ofereceu então oloniti e palha de bananeira com doce de cajá LINK DICIONÁRIO, ela não quis, mandou o herói ir embora. Fez lança de flecha tridente enquanto Macunaíma dava uns passinho pá detrás. Ele não ia machucar a cunhã, queria evitar o pega tremendo. E tem mais que a icamiaba era forte, podia lhe dar uma sova como poucas, Macunaíma não era bobo. Mesmo com a flecha apontada, foi conversando e fazendo gracejo.

MACUNAÍMA
Mas pra modique tão bravia se tão linda, tué mais linda que as iaras! E é mais linda que as estrela que tão no céu...

NARRADOR (V.O.)
Ci não baixava a guarda de jeito nenhum. Mesmo que Macunaíma esperava que ela fosse ficar molinha molinha com os ditos do nosso herói, que nada, a moça era arredia.

MACUNAÍMA
Mas eita que esse jenipapo esse urucum só te deixam mais formosa... mais com cheiro de brincar...

NARRADOR (V.O.)
No que fez o gracejo, Macunaíma recebeu com gosto já um murro de fazer sangue no nariz e um lapo fundo de txara no rabo. A icamiaba não tinha nem um arranhãozinho e cada gesto que fazia era mais sangue no corpo do herói soltando berros formidandos que diminuíam de medo os corpos dos passarinhos. Afinal se vendo nas amarelas porque não podia mesmo com a icamiaba, o herói deitou fugindo chamando pelos manos:

MACUNAÍMA
Me acudam que sinão eu mato! me acudam que sinão eu mato!

NARRADOR (V.O.)
Os manos vieram e tentaram socorrer, mas também vieram as outras icamiabas e eles estavam cercados.

CI A MÃE DO MATO VIRGEM
Ah pois matuto tu se pica daqui sinão vai ser teu fim! Ômi aqui não entra, não entra não sinhô! Tu não presta nada nem o coquinho que queria me dar. Nem o cajá doce que me trouxe na folha de bananeira. Pois eu fico com tudo, e tu te pica do meu mato, que como eu é virgem. Preciso de ômi não.

MACUNAÍMA
Com tanta brabeza assim num tem ômi que vá te querer ô peste. Que até Cobra Norato tu botava pra fora do rio com tanto despeito!

CI A MÃE DO MATO VIRGEM
Mas tu sai e sai logo, e tu num volte nunca mais, que aqui eu sou rainha, e te mando arrancar o couro de tu e dos teus se tu voltar.

NARRADOR (V.O.)
Vendo que nada conseguia, que a mãe do mato era pior que cansanção brabo na pele, Macunaíma resolveu que ia ser na força mesmo. Os manos vieram e agarraram Ci. Maanape trançou os braços dela por detrás enquanto Jiguê com a murucu lhe dava uma porrada no coco. E a icamiaba caiu sem auxílio nas samambaias da serrapilheira. Mas tinha as outras Icamiabas em volta. E ainda tinha outras tantas no meio do mato e era flecha que avoava de tudo que era lado. E Maanape Jiguê e Macunaíma deixaram de ser. Não se contam causos nem de nosso herói nem de seus irmãos por que as flechas da Icamiabas fizeram os matutos encontrarem seu fim. Só a bela Iriqui escapou. E não demorou muito a se tornar uma Icamiaba também, e saber que não precisava de ômi nenhum.

[MORTE DO PROTAGONISTA]

TEXTO BOTÃO 4
Macunaíma rouba a pedra valiosa do pescoço de Ci.

TELA 6 – Vai andar no capoeirão do Mato Virgem. Cenário 3.1.

MECÂNICA – SE CARÁTER MENOS QUE 3, ESTA OPÇÃO APARECE.

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
O herói foi chegando de mansinho mesmo com a cara amarrada de Ci que parecia não estar muito pra brincadeira. Trazia palmas verdes cheias de coquinho para a cunhã. Ci negou, primeiro com educação, depois jogou os coquinhos na cabeça de Macunaíma, que riu-se mas continuou tentando se chegar. Ci não queria mesmo brincadeira. Macunaíma ofereceu então oloniti e palha de bananeira com doce de cajá LINK DICIONÁRIO, ela não quis, mandou o herói ir embora. Macunaíma percebeu que aquilo não ia dar certo, a Icamiaba era muito agressiva,

então teve uma ideia pra se dar bem e não se picar de mãos abanando.

MACUNAÍMA
Mas pra modique tão bravia se tão linda, tué mais linda que as iaras! E é mais linda que as estrela que tão no céu...

NARRADOR (V.O.)
Ci não baixava a guarda de jeito nenhum. Mesmo que Macunaíma esperava que ela fosse ficar molinha molinha com os ditos do nosso herói, que nada, a moça era arredia.

MACUNAÍMA
Mas eita que esse jenipapo esse urucum só te deixam mais formosa... mais com cheiro de brincar...

NARRADOR (V.O.)
No que fez o gracejo, Macunaíma recebeu com gosto já um murro de fazer sangue no nariz e um lapo fundo de txara no rabo. A icamiaba não tinha nem um arranhãozinho e cada gesto que fazia era mais sangue no corpo do herói soltando berros formidandos que diminuíam de medo os corpos dos passarinhos. Afinal se vendo nas amarelas porque não podia mesmo com a icamiaba, o herói deitou fugindo chamando pelos manos:

MACUNAÍMA
Me acudam que sinão eu mato! me acudam que sinão eu mato!

NARRADOR (V.O.)
Os manos vieram e tentaram socorrer, mas também vieram as outras icamiabas e eles estavam cercados.

CI A MÃE DO MATO VIRGEM
Ah pois matuto tu se pica daqui sinão vai ser teu fim! Ômi aqui não entra, não entra não sinhô! Tu não presta nada nem o coquinho que queria me dar. Nem o cajá doce que me trouxe na folha de bananeira. Pois eu fico com tudo, e tu te pica do meu mato, que como eu é virgem. Preciso de ômi não.

MACUNAÍMA
Com tanta brabeza assim num tem ômi que vá te querer ô peste. Que até Cobra Norato tu botava pra fora do rio com tanto despeito!

CI A MÃE DO MATO VIRGEM
Mas tu sai e sai logo, e tu num volte nunca mais, que aqui eu sou rainha, e te mando arrancar o couro de tu e dos teus se tu voltar.

NARRADOR (V.O.)
Vendo que nada conseguia, que a mãe do mato era pior que cansanção brabo na pele, Macunaíma resolveu que ia, mas ia levar alguma coisa pra num sair de mão vazia.

MACUNAÍMA
Mas que mal lhe pergunte, que que é isso no seu pescoço, ô Dona?

CI A MÃE DO MATO
É a Muiraquitã LINK APP WEB, e é tudo que você precisa saber. Agora te pica Ômi.

NARRADR (V.O.)
E Ci apontou a lança no pescoço do herói que foi saindo de mansinho. Depois que os irmãos e a bela Iriqui estavam a salvo das Icamiabas, Macunaíma se transformou num galo-da-serra LINK DICIONÁRIO voltou para o mato virgem e encontrou novamente Ci. Ela dormia quieta. Chegou bem pertinho dela e a Icamiaba acordou. Ela gostava muito de bicho colorido, ainda mais vermelho. Pois fez muita festinha e se roçou nela o quanto pôde. Ci, que não sabia que aquele era na verdade o nosso herói sorria-se toda para o galinho. Até que vapo! Ele voou em seu pescoço e pegou dele a muiraquitã e levantou voo. E foi ter com seus irmãos.

[CONEXÃO DIRETA PARA O ATO II]

CONEXÕES HIPERMIDIÁTICAS:

Link App WEB – O aplicativo disponível em formato mobile e no hotsite do game em https://natrilhademacunaima.ludaria.com.br

Jogo Digital Web "Cobra Norato". Disponível como mini-jogo pelo hotsite em https://natrilhademacunaima.ludaria.com.br

VEIO NARRATIVO 009

Cenários de Base para Ilustração

Cenário 3.1 – A Mata Virgem de Ci (esverdeado claro), onde acontece o amor de Macunaíma e Ci.

Cenário 3.2 – A Mata Virgem de Ci (verde escuro e sombrio), quando Ci é envenenada pela cobra preta.

Cenário 3.3 – A Mata Virgem de Ci (dourado e iluminado), quando nasce o Curumi e ele começa a ser amamentado.

Cenário 3.4 - A Mata Virgem de Ci (cinza e sombrio), quando o Curumi morre e Ci decide deixar esse mundo.

Cenário 3.5 – O céu sobre a Mata Virgem de Ci (noite escura), a estrela de Ci brilha no céu e também onde Macunaíma se despede das Icamiabas.

EPISÓDIO 5

TELA 1 – Mata Virgem de Ci. Cenário 3.1.

NARRADOR (V.O.)
E os três manos seguiram com a companheira nova. Atravessaram a cidade das Flores evitaram o rio das Amarguras passando por debaixo do salto da Felicidade, tomaram a estrada dos Prazeres e chegaram no capão de Meu Bem que fica nos cerros da Venezuela. Foi de lá que Macunaíma imperou sobre os matos misteriosos, enquanto Ci comandava nos assaltos as mulheres empunhando txaras de três pontas. O herói vivia sossegado. Passava os dias marupiara LINK DICIONÁRIO na rede matando formigas taiocas, chupitando golinhos estalados de pajuari LINK DICIONÁRIO e quando agarrava cantando companhado pelos sons gotejantes do cotcho LINK DICIONÁRIO, os ma-tos reboavam com doçura adormecendo as cobras os carrapatos os mosquitos as formigas e os deuses ruins. De noite Ci chegava recendendo resina de pau, sangrando das brigas e trepava na rede que ela mesmo tecera com fios de cabelo. Os dois brincavam e depois ficavam rindo um pro outro. Ficavam rindo longo tempo, bem juntos. Ci aromava tanto que Macunaíma tinha tonteiras de moleza.

MACUNAÍMA
Puxa como você cheira, benzinho!

NARRADOR (V.O.)
...que ele murmurava gozado. E escancarava as narinas mais. Vinha uma tonteira tão macota LINK DICIONÁRIO que o sono principiava pingando das pálpebras dele. Porém a Mãe do Mato inda não estava satisfeita não e com um jeito de rede que enlaçava os dois convidava o companheiro para mais brinquedo. Morto de soneira, infernizado, Macunaíma brincava para não desmentir a fama só porém quando Ci queria rir com ele de satisfação:

MACUNAÍMA
Ai! que preguiça!...

NARRADOR (V.O.)
que o herói suspirava enfarado. E dando as costas para ela adormecia bem. Mas Ci queria brincar inda mais... Convidava convidava... O herói ferrado no sono. Então a Mãe do Mato pegava na txara LINK DICIONÁRIO e cotucava o companheiro. Macunaíma se acordava dando grandes gargalhadas estorcegando de cócegas.

MACUNAÍMA
Faz isso não, oferecida!

CI MÃE DO MATO
Faço!

MACUNAÍMA
Deixa a gente dormir, meu bem...

CI MÃE DO MATO
Vamos brincar.

MACUNAÍMA
Ai! que preguiça!...

NARRADOR (V.O.)
E brincavam mais outra vez. Porém nos dias de muito pajuari bebido, Ci encontra o Imperador do Mato-Virgem largado por aí num porre mãe. Iam brincar e o herói esquecia no meio.

CI MÃE DO MATO
Então, herói!

MACUNAÍMA
Então o quê!

CI MÃE DO MATO
Você não continua?

MACUNAÍMA
Continua o quê!

CI MÃE DO MATO
Pois, meus pecados, a gente está brincando e vai você pára no meio!

MACUNAÍMA
Ai! que preguiça...

NARRADOR (V.O.)
Macunaíma mal esboçava de tão chumbado. E procurando um macio nos cabelos da companheira adormecia feliz. Então pra animá-lo, Ci empregava o estratagema sublime. Buscava no mato a folhagem de fogo da urtiga e sapecava com ela uma coça coçadeira LINK DICIONÁRIO no chuí LINK DICIONÁRIO do herói e na nalachítchi LINK DICIONÁRIO dela. Isso Macunaíma ficava que ficava um lião querendo. Ci também. E os dois brincavam que mais brincavam num deboche de ardor prodigioso. Mas era nas noites de insônia que o gozo inventava mais. Quando todas as estrelas incendiadas derrama-vam sobre a Terra um óleo calorento que ninguém não suportava de tão quente, corria pelo mato uma pre-sença de incêndio. Nem a passarinhada

agüentava no ninho. Mexia inquieta o pescoço, voava pro galho em frente e no milagre mais enorme deste mundo inven-tava de sopetão uma alvorada preta, cantacantando que não tinha fim. A bulha era tremenda o cheiro pode-roso e o calor inda mais. Macunaíma dava um safanão na rede atirando Ci longe. Ela acordava feito fúria e crescia pra cima dele. Brincavam assim. E agora despertados inteiramente pelo gozo inventavam artes novas de brincar. Nem bem seis meses passaram e a Mãe do Mato pariu um filho encarnado. Isso, vieram famosas mu-latas da Bahia, do Recife, do Rio Grande do Norte e da Paraíba, e deram pra Mãe do Mato um laçarote ru-bro cor de mal, porque agora ela era mestra do cordão encarnado em todos os Pastoris de Natal. Depois foram-se embora com prazer e alegria, bailando que mais bailando, seguidas de futebóleres águias pequenos xo-dós seresteiros, toda essa rapaziada dorê. Macunaíma ficou de repouso o mês de preceito porém se recusou a jejuar. O pecurrucho tinha cabeça chata e Macunaí-ma inda a achatava mais batendo nela todos os dias e falando pro guri:

MACUNAÍMA
Meu filho, cresce depressa pra você ir pra São Paulo ganhar muito dinheiro.

NARRADOR (V.O.)
Todas as icamiabas LINK DICIONÁRIO queriam bem o menino encarnado e no primeiro banho dele puseram todas as jóias da tribo pra que o pequeno fosse rico sempre. Mandaram buscar na Bolívia uma tesoura e enfiaram ela aberta debaixo do cabeceiro porque sinão Tutu Marambá LINK DICIONÁRIO vinha, chupava o umbigo do piá e o dedão do pé de Ci. Tutu Marambá veio, topou com a tesoura e se en-ganou: chupou o olho dela e foi-se embora satisfeito. Todos agora só matutavam no pecurrucho. Mandaram buscar pra ele em São Paulo os famosos sapatinhos de lã tricotados por dona Ana Francisca de Almeida Lei-te Morais e em Pernambuco as rendas "Rosa dos Al-pes" LINK DICIONÁRIO, "Flor de Guabiroba" LINK DICIONÁRIO e "Por ti padeço" tecidas pelas mãos de dona Joaquina Leitão mais conhecida pelo nome de Quinquina Cacunda LINK DICIONÁRIO. Filtravam o milhor tamarindo das irmãs Louro Vieira, de Óbidos, pro menino engolir no refresco o remedinho pra lombriga. Vida feliz, era bom!... Mas uma feita jucurutu LINK DICIONÁRIO pousou na maloca do imperador e soltou o regougo agourento. Macunaíma tremeu assustado espantou os mosquitos

e caiu no pajuari LINK DICIONÁRIO por demais pra ver si espantava o medo também.

ENCRUZILHADA 9

TEXTO BOTÃO 1
Macunaíma ignora o agouro da jurucutu.

TELA 2 – Vai andar no capoeirão do Mato Virgem. Cenário 2.3.

MECÂNICA – MAIS 1 PONTO PARA A CONQUISTA "NA TRILHA DE MACUNAÍMA"

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Bebeu e dormiu noite inteira. Então chegou a Cobra Preta LINK DICIONÁRIO e tanto que chupou o único peito vivo de Ci que não deixou nem o apojo. E como Jiguê não conseguira moçar nenhuma das icamiabas LINK DICIONÁRIO o curumim sem ama chupou o peito da mãe no outro dia, chupou mais, deu um suspiro envenenado e morreu.

[CONEXÃO COM A ENCRUZILHADA 10]

TEXTO BOTÃO 2
Macunaíma se assusta com o canto da jurucutu LINK DICIONÁRIO e fica preocupado.

TELA 3 – Vai andar no capoeirão do Mato Virgem. Cenário 2.3.

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Naquela noite o herói apertou Ci e o curumi bem pra junto, e não descansou. A Cobra Preta LINK DICIONÁRIO passou bem perto, mas não tinha por onde chegar perto de Ci ou do curumi e, por aquele dia, nem se achegou. No dia seguinte Macunaíma foi ver a Vó Cotia Velha.

VÓ COTIA VELHA

Mas meu neto, coisa boa o canto da jurucutu LINK DICIONÁRIO num é... é o jeito de te dizer que num é pra ficar no Mato Virgem, que o Mato Virgem num é o teu lugar. Pega tua cunhã e teu curumi e teus mano e pica mula, volta pro teu mocambo, que é onde tu deve tá...

NARRADOR (V.O.)
Mas Macunaíma diz que não quer deixar de ser o Imperador do Mato Virgem. Assim, ele vai ver o pai do terreiro.

PAI DO TERREIRO
Fio, coisa boa o canto da jurucutu LINK DICIONÁRIO num é, mas tu já sabe... Num é pra ficar no Mato Virgem, que o Mato Virgem num é o teu lugar. Pega tua cunhã e teu curumi e teus mano e pica mula, volta pro teu mocambo, que é onde tu deve tá...

[CONEXÃO COM A ENCRUZILHADA 11]

CONEXÕES HIPERMIDIÁTICAS:

Link Dicionário – O aplicativo disponível em formato mobile e no hotsite do game em https://natrilhademacunaima.ludaria.com.br

VEIO NARRATIVO 010

Cenários de Base para Ilustração

Cenário 3.1 – A Mata Virgem de Ci (esverdeado claro), onde acontece o amor de Macuinaíma e Ci.

Cenário 3.2 – A Mata Virgem de Ci (verde escuro e sombrio), quando Ci é envenenada pela cobra preta.

Cenário 3.3 – A Mata Virgem de Ci (dourado e iluminado), quando nasce o Curumi e ele começa a ser amamentado.

Cenário 3.4 - A Mata Virgem de Ci (cinza e sombrio), quando o Curumi morre e Ci decide deixar esse mundo.

Cenário 3.5 – O céu sobre a Mata Virgem de Ci (noite escura), a estrela de Ci brilha no céu e também onde Macunaíma se despede das Icamiabas.

ENCRUZILHADA 10

TEXTO BOTÃO 1
Macunaíma enterra o filho.

TELA 2 – Vai andar no capoeirão do Mato Virgem. Cenário 3.4.

MECÂNICA – MAIS 1 PONTO PARA A CONQUISTA "NA TRILHA DE MACUNAÍMA"

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Botaram o anjinho numa igaçaba esculpida com forma de jaboti e prós boitatás não comerem os olhos do morto o enterraram mesmo no centro da taba com muitos cantos muita dança e muito pajuari. Terminada a função a companheira de Macunaíma toda enfeitada ainda, tirou do colar uma muiraquitã famosa, deu-a pro companheiro e subiu pro céu por um cipó. É lá que Ci vive agora nos trinques pas-seando, liberta das formigas, toda enfeitada ainda, toda enfeitada de luz, virada numa estrela. É a Beta do Centauro. No outro dia quando Macunaíma foi visitar o túmulo do filho viu que nascera do corpo uma plantinha. Trataram dela com muito

cuidado e foi o guaraná. Com as frutinhas piladas dessa planta é que a gente cura muita doença e se refresca durante os calorões de Vei, a Sol.

[CONEXÃO DIRETA COM O ATO II]

TEXTO BOTÃO 2
Macunaíma tenta trazer o filho de volta.

TELA 3 – Vai andar no capoeirão do Mato Virgem. Cenário 3.4.

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Botaram o anjinho numa igaçaba esculpida com forma de jaboti e prós boitatás não comerem os olhos do morto e iam enterrar com muita dança e muito pajuari. Mas Macunaíma não deixou o Curumi ser velado e enterrado. Passou a mão do corpinho do menino e foi procurar ajuda para traze o Curumi de volta pra ele e pra Ci...

[CONEXÃO COM A ENCRUZILHADA 12]

CONEXÕES HIPERMIDIÁTICAS:

Link App WEB – O aplicativo disponível em formato mobile e no hotsite do game em https://natrilhademacunaima.ludaria.com.br

Jogo Digital Web "Cobra Norato". Disponível como mini-jogo pelo hotsite em https://natrilhademacunaima.ludaria.com.br

VEIO NARRATIVO 011

Cenários de Base para Ilustração

Cenário 3.1 – A Mata Virgem de Ci (esverdeado claro), onde acontece o amor de Macuinaíma e Ci.

Cenário 3.2 – A Mata Virgem de Ci (verde escuro e sombrio), quando Ci é envenenada pela cobra preta.

Cenário 3.3 – A Mata Virgem de Ci (dourado e iluminado), quando nasce o Curumi e ele começa a ser amamentado.

Cenário 3.4 - A Mata Virgem de Ci (cinza e sombrio), quando o Curumi morre e Ci decide deixar esse mundo.

Cenário 3.5 – O céu sobre a Mata Virgem de Ci (noite escura), a estrela de Ci brilha no céu e também onde Macunaíma se despede das Icamiabas.

ENCRUZILHADA 11

TEXTO BOTÃO 1
Macunaíma não vai voltar para o mocambo, ele vai cuidar de Ci e do curumi no Mato Virgem.

TELA 2 – Vai andar no capoeirão do Mato Virgem. Cenário 3.4.

MECÂNICA – MAIS 1 PONTO PARA A CONQUISTA "NA TRILHA DE MACUNAÍMA"

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Macunaíma decide não voltar para o mocambo, se seguiu um caminho, com certeza num é pra voltar. Ele vai tomar conta de sua cunhã e seu curumi toda noite. Até o agouro passar que uma hora há de passar. Mas uma noite depois de ter brincado o dia todo com Ci, Macunaíma estava muito cansado e acabou adormecendo. A jurucutu cantou e o herói não ouviu. Dormia pesado esticado na rede. Então chegou a Cobra Preta LINK DICIONÁRIO e tanto que chupou o único peito vivo de Ci que não deixou nem o apojo. E como Jiguê não conseguira moçar nenhuma das icamiabas LINK DICIONÁRIO o curumim sem ama chupou o

peito da mãe no outro dia, chupou mais, deu um suspiro envenenado e morreu.

[PONTO DE RETORNO COM A ENCRUZILHADA 10]

TEXTO BOTÃO 2
Macunaíma decide, por fim, retornar para o Mocambo e levar Ci e o Curumi com ele.

TELA 3 – Vai andar no capoeirão do Mato Virgem. Cenário 3.4.

MECÂNICA – MAIS 1 PONTO PARA A CONQUISTA "NA TRILHA DE MACUNAÍMA"
MECÂNICA – SE LÁBIA MAIS QUE 6, ESTA OPÇÃO APARECE.

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Depois de ver a Vó Cotia Velha e o pai-do-terreiro e ambos dizerem para Macunaíma sair do Mato Virgem com todos e voltar para o Mocambo, Macunaíma passa muito tempo pensando. Ele não quer sair do Mato Virgem e deixar de ser Imperador, mas também não quer que nada de ruim aconteça com Ci e o Curumi. Então fica decidido, Macunaíma levará Ci para ser sua rainha no Mocambo. Mas mesmo sendo rei e tendo sua rainha, a vida de Macunaíma passa sem aventuras. Com o tempo todos vão partindo. Quando o Curumi fica do tamanho de um homem taludo, ele vai para São Paulo fazer vintém. Nesse momento, Ci já velha e com o único peito murcho, volta para seu reino de verdade, para o Mato Virgem. Macunaíma fica sozinho no Mocambo, que agora é um monte de ruinas e duas árvores onde colocar uma rede.

[CONEXÃO DIRETA COM O ATO V]

VEIO NARRATIVO 012

Cenários de Base para Ilustração

Cenário 3.1 – A Mata Virgem de Ci (esverdeado claro), onde acontece o amor de Macuinaíma e Ci.

Cenário 3.2 – A Mata Virgem de Ci (verde escuro e sombrio), quando Ci é envenenada pela cobra preta.

Cenário 3.3 – A Mata Virgem de Ci (dourado e iluminado), quando nasce o Curumi e ele começa a ser amamentado.

Cenário 3.4 - A Mata Virgem de Ci (cinza e sombrio), quando o Curumi morre e Ci decide deixar esse mundo.

Cenário 3.5 – O céu sobre a Mata Virgem de Ci (noite escura), a estrela de Ci brilha no céu e também onde Macunaíma se despede das Icamiabas.

ENCRUZILHADA 12

TEXTO BOTÃO 1
Macunaíma procura a Vó Cotia Velha.

TELA 2 – Vai andar no capoeirão do Mato Virgem. Cenário 3.4.

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Macunaíma não se conforma com a morte do curumi, e tanto foi que saiu carregando o filho morto nos braço até a Vó Cotia Velha.

VÓ COTIA VELHA
Num tem nada de bom pra faze meu neto, nada de bom, nada de bom... O que podia trazer o Curumi de volta, Vó num faz, Vó num faz. O melhor é deixar o curumi ir pra onde ele pode brincar com os outros curumi que foram embora. Ele já fez o que tinha que fazer com Macunaíma. Mais que isso Vó num faz não.

[PONTO DE RETORNO COM A ENCRUZILHADA 12]

TEXTO BOTÃO 2
Macunaíma procura o pai do terreiro.

TELA 3 – Vai andar no capoeirão do Mato Virgem. Cenário 3.4.

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

PAI DO TERREIRO
O que se pode faze é o Axexê do menino. E seu curmi vai ficar com Iansã e os Eguns, já que ele é abiku, aquele que nasceu pra morrer. Desse jeito, uma vez no ano, no Dia de todos os Santos, que é o dia em que começa o reinado de Iansã, e tu pode ver o menino de novo. E Ci não vai mais chorar.

MECÂNICA – Se ele diz sim, CONTINUA:
NARRADOR (V.O.)
Então o pai do terreiro faz o Axexê. Macunaíma volta para o Mato Virgem com a boa nova, mas Ci virou estrela de qualquer forma, mas antes, lhe deu sua Muiraquitã. Ci vira Estrela e lhe dá sua Muiraquitã.
[CONEXÃO DIRETA COM O ATO II]

MECÂNICA – Se ele diz não, CONTINUA:
[PONTO DE RETORNO COM A ENCRUZILHADA 12]

TEXTO BOTÃO 3
Macunaíma procura Maraguigana.

TELA 2 – Vai andar no capoeirão do Mato Virgem. Cenário 3.4.

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Macunaíma vai até a Maraguigana pedir que traga o Curumi de volta. Maraguigana faz isso, mas traz o Curumi de volta como Boto.

MACUNAÍMA
Mas num era esse o acordo, era trazer meu curumi de volta do jeitinho que ele era.

MARAGUIGANA
Também num era acordo eu ter meu filho morto de morte matada pros catimbó do teu mano.

MACUNAÍMA
Mas isso num tá certo, num tá certo não. Ele tem pai e mãe, num pode ficar assim...

MARAGUIGANA
TE tu pode fazer o que? Acho que é troca justa, eu perdi um filho, mas pelo menos tu sabe o teu tá vivo... E eu tenho um filho boto para criar, já que perdi o último.

NARRADOR (V.O.)
Macunaíma volta para o Mato Virgem e Ci está tão triste que decidiu virar estrela. Antes de ir para o céu, ela entrega a Muiraquitã para Macunaíma. Ele e os irmãos partem para São Paulo.

[CONEXÃO DIRETA COM O ATO II]

TEXTO BOTÃO 4
Macunaíma procura Vei, a Sol.

TELA 2 – Vai andar no capoeirão do Mato Virgem. Cenário 3.4.

MECÂNICA – MAIS 1 PONTO PARA A CONQUISTA "NA TRILHA DE MACUNAÍMA"

[SEQUENCIAL À ESCOLHA DESTE BOTÃO]

NARRADOR (V.O.)
Macunaíma procura Vei a Sol, que com todo o seu poder, traz o Curumi de volta. Mas ela diz que não vai ser de graça. Ela manda Macunaíma deixar o Curumi com a mãe, desfazer as graças com Ci, e ele terá de se casar com uma de suas filhas.

[CONEXÃO DIRETA COM O ATO III]

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao conceituar o que entendemos de forma geral por jogo, e de modo mais específico, por game, jogo digital ou videogame (detalhamento este que é o cerne deste trabalho), ao mesmo tempo em que investigamos quais relações os jogos estabelecem com os seus usuários, e de que maneira eles contribuem para a formação de conceitos e repertórios individuais, este trabalho pôde dar sua contribuição mais do que ao design de games, mas principalmente à atualização dos instrumentos didáticos para a educação escolar brasileira, para a qual o objeto deste estudo foi pensado. Com a integração e a interdisciplinaridade entre a educação e o design de jogos pudemos promover e formalizar a disposição de conteúdos dentro dos parâmetros legais e pedagógicos necessários para que os games possam ser utilizados em sala de aula, como também introduzir repertórios teóricos e técnicos das áreas relacionadas ao processo de criação e desenvolvimento de games didáticos.

Desta forma, foi possível condensar toda a parte teórica que pesquisamos e trabalhamos, na entrega de dois produtos (ainda parciais, mas funcionais e aplicáveis) embasados no levantamento teórico desta pesquisa: o GDD completo do jogo, com ênfase no Ato I do game didático "Na Trilha de Macunaíma", e o Roteiro interativo, também recortado para servir e nortear o primeiro ato da obra. Todo esse ferramental, calcado na interdisciplinaridade, se materializa em uma série de ferramentas (como aquelas que dizem respeito especificamente aos processos didático-pedagógicos que devem ser pensados no processo de criação do game didático – o MAP, o MAC, os PDPs do GDD, etc.) e, estabelecem o instrumental necessário para que frutifique o diálogo entre profissionais dos games e da educação. Todos esses itens constituem-se como inovações para o setor de produção de games para a educação, visto que são itens desenvolvidos especificamente para os fins desta pesquisa e, no âmbito desta pesquisa, com o detalhamento aqui apresentado, ou mesmo no mercado editorial didático ou de games, não encontram similares ou paralelos.

Por isso o GDD, para além de sua importância na constituição do jogo, deve conter o suporte ao professor, como um guia de boas práticas de como o designer deve dialogar com o educador. Ou seja, para haver um game didático, é necessário que haja uma dedicação especial a orientar o educador / professor quanto ao uso do game em sala de aula, com instruções, sugestões de atividades complementares, projetos integrados e avaliação de ensino-aprendizagem e desenvolvimento. Por isso, ao dirigirmo-nos ao professor, entendemos que estamos falando com alguém que, em primeira instância, também é um jogador, mas que deve

adquirir maestria suficiente sobre o jogo em tempo hábil, para transmitir a prática aos outros jogadores – os alunos.

Ainda como resultado de todo esse processo, apresentamos o conceito e a definição pertinente a esta pesquisa de Roteiro Interativo delimitando-o consequentemente. Também demarcamos o que entendemos por interatividade, narrativas complexas, narrativas não-lineares, entre outros conceitos pertinentes que formam um repertório conceitual que, especialmente no aspecto em que ele se aplica aos games, forma mais do que a estrutura de um roteiro, mas também o integra e o amplia com toda a parametrização pedagógica almejada. Também descrevemos a estrutura formal de um roteiro interativo segundo esta pesquisa, suas definições e parâmetros, bem como os processos de integração no roteiro de conteúdos didático-pedagógicos e a transmidiação entre os *assets* análogo-digitais. Tal contribuição se traduz objetivamente nas explicações das formas que utilizamos para integrar tais recursos com os conteúdos pedagógicos, e como tudo isso se articula no roteiro interativo do game didático. Ao considerar que conteúdos autônomos (como os dos diversos *assets* aqui relacionados) podem, mesmo sendo relacionados e complementares, valer-se de múltiplas linguagens e abordagens exatamente por serem interativos e conseguirem circular em diversas plataformas, analógicas e digitais, enquanto parte de uma narrativa uníssona, torna-se mais fácil de visualizar os potenciais e as inúmeras possibilidades de aplicação desta pesquisa para o desenvolvimento de outros produtos similares e do próprio desenvolvimento de games didáticos para diversas áreas de ensino-aprendizagem. Além disso, no processo de roteirização, é necessário documentar tanto as adaptações da escrita original para a narrativa audiovisual, quanto as multirramificações exigidas pela narrativa gameficada, que cria uma variedade de eixos narrativos pré-dispostos. Assim, consideramos que conteúdos autônomos (como os dos diversos *assets* aqui relacionados) podem significar uma contribuição para o desenvolvimento de games didáticos.

A roteirização deste projeto assume o desafio complexo, tanto de servir como um protótipo de desenvolvimento de narrativa complexa, multirramificada e não-linear, quanto de introduzir as multiconexões traçadas entre todos os *assets* do projeto. Afinal, não há como ignorarmos na contemporaneidade midiática, as mudanças ou as reinterpretações que as narrativas (literárias, históricas, cotidianas ou eruditas), enquanto ato de contar histórias passaram e ainda passam, ao serem inseridas nos fluxos de convergência de meios, de suportes, de linguagens e das novas formas de recepção e consumo cultural de mensagens. O contexto atual entendido por algumas correntes teóricas, como uma pretensa "sociedade da informação e do conhecimento", também trouxe consideráveis mudanças ao comportamento cotidiano e

cultural do jovem (nativo digital) brasileiro. São mudanças que determinam as relações das novas gerações com os dispositivos, as mídias e as linguagens digitais e como elas convivem nos ambientes escolares, com as práticas de ensino-aprendizagem, ainda presenciais, orais e escritas.

Com a inserção e a integração dos conteúdos didático-pedagógicos aqui previstos com o game esperamos facilitar o processo didático-pedagógico, dando ao professor tempo de adaptação à tecnologia graças ao uso de linguagens e estruturas que ele já conhece dos materiais didáticos convencionais, maior agilidade na preparação e no desenvolvimento das aulas, além de assegurar ludicidade aliada à prática pedagógica. Podemos ainda proceder à manutenção, preservação e valorização dos conteúdos anteriormente mencionados, em suportes digitais, além de permitir que o aluno e o professor utilizem veículos e plataformas (como *smartphones* e *tablets*) que já fazem parte de suas ferramentas cotidianas e fora do âmbito escolar, para ter acesso aos conteúdos e como uma ferramenta didática em sala de aula.

Todo este processo incentiva o acesso e a popularização da tecnologia e das mídias digitais e promove a laicidade e a contemporaneidade dos sistemas e dos processos de ensino, ao mesmo tempo em que valoriza, registra e preserva identidades étnicas regionais, as tradições orais e culturas autóctones, e também contribui para o combate ao racismo e a discriminação cultural. “Na Trilha de Macunaíma”, uma vez desenvolvido em sua plenitude – processo que só será possível a partir dos parâmetros aqui delimitados – serve, também, à preservação da cultura brasileira e ao registro da memória do modernismo brasileiro no âmbito digital promovendo a integração destes conteúdos com as novas tecnologias, ao mesmo tempo em que serve para a valorização da diversidade, o conhecimento da identidade e das culturas étnicas e da história nacional.

Promover o uso dos games na educação, e mais do que isso, criar games didáticos específicos para o uso educacional numa sociedade que utiliza cada vez mais as novas mídias em todos os seus âmbitos mostram-se cada vez relevantes e essenciais social, histórica, tecnológica e cientificamente, pois assim é possível promover a aproximação, o desenvolvimento e a instrumentalização dos conteúdos educacionais relacionados – especialmente os games – com a educação, alunos, professores e instituições.

Por fim, é do nosso entendimento que só depois de superada esta fase pioneira, será possível pleitear uma regulamentação satisfatória para inclusão dos games nos processos formais da educação escolar, de suas práticas e desenvolvimento didático-pedagógico, além de auxiliar a integração corrente no processo de ensino, medidas que dependem de ações dos poderes legislativo e executivo, que são os responsáveis pela regulação e administração dos

processos educacionais escolares brasileiros em todas as esferas político-administrativas. Assim, para pesquisas futuras, tudo quanto apresentamos aqui permitirá a gradual criação de um mercado editorial especializado que poderá sustentar o desenvolvimento diversificado de um grande setor criativo, editorial e audiovisual, que exige, pesquisadores, autores e produtores altamente especializados. São tais premissas pedagógicas, e também profissionais, sócio-culturais e também mercadológicas, que guiaram o nosso objetivo de pesquisa durante o desenvolvimento da dissertação produzida no Programa de Mestrado Profissional em Mídia e Tecnologia, da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP de Bauru.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABT, C. **Serious Games**. Lanham, MD: University Press of America: New York, 1987.

ALLAN, Luciana Maria. **A proibição do celular nas escolas faz sentido?** Portal Porvir: São Paulo. Postagem de 30 de julho de 2013 Disponível em: http://porvir.org/proibicao-celular-nas-escolas-faz-sentido/ Acesso em: 25/09/2016.

ANDRADE, António. **GDD?! Game Design Document Examples.** Web: SEGAN - Serious Games NET EU. 2013. Disponível em: http://seriousgamesnet.eu/assets/view/238. Acesso em: 15/10/2016.

ARISTÓTELES. **Poética.** Tradução, textos adicionais e notas de Edson Bini. São Paulo: Edipro, 2011.

BALAJTHY, E. **Microcomputers in Reading and Language Arts**. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1986.

BEATRIZ, Isa; MARTINS, Jodeilson; ALVES, Lynn. **A crescente presença da narrativa nos jogos eletrônicos.** Anais do VIII Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital. Sociedade Brasileira de Computação: Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult2_09.pdf Acesso em: 20/10/2016.

BERGERON, B. P. **Developing Serious Games.** Masachusetts: Thomson Delmar Learning / Charles River Media, Inc: New York, 2006.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Em foco: história, produção e memória do livro didático.** Educação e Pesquisa. v. 30, n. 3. São Paulo: Set/2003.

BOURDIEU, Pierre Félix. **O poder simbólico.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

BRASIL. Ministério da Educação, 2016. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/ Acesso em 29/01/2016.

CASTRO, Cosette; FREITAS, Cristiana. **Narrativa Audiovisual para Multiplataforma - Um Estudo Preliminar**. Bibliocom. Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – Intercom. São Paulo, Ano 3 | Volume 01 | janeiro a abril de 2010. Disponível em: http://www.portcom.intercom.org.br/revistas/ Acesso em: 07/01/2017.

CAVALLARO, Dani. **Anime and the visual novel:** narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games. McFarland & Company, Inc., Publishers: North Carolina, 2010.

CAZZANI Jr., Luis H.; AFFINI, Letícia. P. **Narrativa audiovisual complexa e modular: forking path narratives**. Anais do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação: Caxias do Sul, 2010. Disponível em: http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/r5-3128-1.pdf Acesso em: 25/08/2016.

CHAGAS, Caio J. R.; MAGNONI, Antônio F. **Narrativas multi-ramificadas e dilemas morais.** Anais da II Jornada Internacional GEMInIS 2016. GEMInIS, Universidade Federal de

São Carlos – UFSCar: São Carlos, 2016. Disponível em: http://www.jig.ufscar.br/index.php/anais-2016/ Acesso em: 20/12/2016.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro.** Editora Rocco: Rio de Janeiro, 1995.

CULLEY, G., MULFORD, H. and MILBURY-STEEN, J. **A Foreign-Language Adventure Game:** progress report on an application of AI to language instruction. CALICO Journal, 4(2), 69-87, 1986.

DONATO, Ausônia. **Em torno de algumas questões educacionais.** Oboré – Projetos Especiais em Comunicações e Artes, São Paulo: 2006. Disponível em: http://www.obore.com.br/artigosIntegra.asp?cd=49 Acesso em: 25/09/2016.

DOWNES, E. J.; MCMILLAN, S. J. **Defining interactivity.** New Media & Society. vol. 2. SAGE Publications. 2000.

ECO, Umberto. **A Obra Aberta**, Editora Perspectiva: São Paulo, 2001.

ECO, Umberto. **Seis Passeios Pelos Bosques da Ficção**. Companhia das Letras: São Paulo, 1994.

FECHINE, Yvana. **Roteiro em Novas Mídias:** uma abordagem a partir da teoria da linguagem. Revista Galáxia. São Paulo, n. 22, p. 222-236, dez. 2011.

FIELD, Syd. **Roteiro,** os fundamentos do roteirismo. Arte & Letra: Curitiba, 2009.

FLEURY, A.; CORDEIRO, J.; SAKUDA, L**. I Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais com Vocabulário Técnico.** GEDIGames, BNDES, Brasília, 2014.

FLEURY, A.; NAKANO, D; CORDEIRO, **Mapeamento da Indústria Brasileira de Jogos Digitais.** GEDIGames, BNDES, Brasília, 2014.

GIL, Juca. **Lei proíbe uso de celular na sala de aula.** Revista Gestão Escolar – Portal, Edição 24, São Paulo: Fevereiro / Março de 2013. Disponível em: http://gestaoescolar.org.br/politicas-publicas/lei-proibe-uso-celular-sala-aula-739266.shtml Acesso em: 25/09/2016.

GOSCIOLA, Vicente. **Narrativa Transmídia: a presença de sistemas de narrativas integradas e complementares na comunicação e na educação**. Revista Quaestio. Sorocaba, SP, v. 13, n. 2, p. 117-126, nov. 2011

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as Novas Mídias:** do cinema às mídias interativas. Editora Senac: São Paulo, 2003.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as Novas Mídias:** do game à TV Digital. Editora Senac: São Paulo, 2008.

HEETER, C. Interactivity in the context of designed experience. Journal of Interactive Advertising. vol. 1. n° 1. 2000.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva. 2001.

KLOPFER, E; JENKINS, H; PERRY, J; *Serious Games: Mechanisms and Effects* In: Riterfeld, U; Cody, M; Vorderer, P. (Eds) **From Serious Games to Serious Gaming** Routledge: New York, 2010.

LAJOLO, Marisa. **Livro Didático: um (quase) manual do usuário**. Revista Alberto, nº 69, Brasília: jan / mar 1996. Disponível em: http://www.rbep.inep.gov.br/index.php/emaberto/article/viewFile/2061/2030 Acesso em: 20/11/2016.

LAREAU, P.; VOCKELL, E. **The Computer in the Foreign Language Curriculum**, Santa Cruz, CA: Mitchell Publishing, Inc., 1989.

LEMOS, Silvana. Nativos digitais X aprendizagens: um desafio para a escola. **Boletim Técnico SENAC,** Rio de Janeiro: SENAC. v. 35, nº 3. p. 38-47. Set / dez. 2009.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. MIT Press: Cambrige, 2000.

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem.** São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MATTAR, João. **Tutoria e interação em educação a distância.** São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2013.

MELLO, Guimar Namo de. **O livro didático no sistema de Ensino Público do Brasil.** Website. 1999. Disponível em: http://www.namodemello.com.br/pdf/escritos/outros/livrodidat2.pdf Acesso em: 14/12/2016.

MORANDO, Orlando. **Opinião – celular em sala de aula: uma proibição necessária.** Agência de Notícias ALESP, São Paulo: 2015. Disponível em: http://www.al.sp.gov.br/noticia/?id=365340 Acesso em 25/09/2016.

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**, Sulina, Porto Alegre, Brasil, 2005.

MORIN, Edgar. **O Homem e a Morte.** Imago, Brasil, 1997.

MORIN, Edgar. **O Método 3: o conhecimento do conhecimento**. Trad. Juremir Machado da Silva. 2ª. ed. Porto Alegre: Sulina, 1999

MORIN, Edgar. **O Método 6: Ética**. Trad. Juremir M. da Silva. Porto Alegre: Sulina, 2005.

MURRAY, Janet. H. **Hamlet no Holodeck:** o futuro da narrative no ciberespaço. Itaú Cultural / Editora UNESP: São Paulo, 2003.

PARKER, Philip. **Como escribir el guión perfecto**. Ediciones Robinbook: Barcelona, 2010.

PRENSKY, Marc. **Digital Natives, Digital Immigrants.** Bradford: MCB University Press, v. 9, n° 5, out. 2001.

Rogers, Scott. **Level Up!: The Guide to Great Video Game Design**. Sussex: Wiley, 2010.

RYAN, Tim. **The Anatomy of a Design Document, Part 1: Documentation Guidelines for the Game Concept and Proposal**. Web: Gamasutra. 1999. Disponível em:

http://www.gamasutra.com/view/feature/131791/the_anatomy_of_a_design_document_.php Acesso em: 22/11/2016.

SALEN& ZIMMERMAN **Regras do jogo: Fundamentos do Design de Jogos**. Blucher: São Paulo, 2012.

SETZER, Valdemar W. **A Obsolescência do Ensino.** Publicação digital própria. São Paulo: 2014. Disponível em: http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/obsolesc.html Acessado em 25/04/2016.

SLIFER, B. **Potential Unlimited:** Computer Technology for Students with Special Needs, Computer Education Unit (CEU 032), Sydney: NSW Department of Education, 1986.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações Filosóficas.** São Paulo: Nova Cultural, 1989.

BIBLOGRAFIA COMPLEMENTAR

ALVES-MAZZOTTI, A. J. e GEWANDSZNAJDER, F. **O método nas ciências naturais e sociais: pesquisa quantitativa e qualitativa**. 2 Ed. São Paulo: Pioneira, 1999.

BARROS, Diana P. L.**Teoria semiótica do texto**. São Paulo: Ática, 1994.

BARTHES, R. **Elementos de Semiologia**. Tradução Izidoro Blikstein. 14. ed. São Paulo: Cultrix, 2004.

BRASIL. **Base Curricular Nacional.** Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/documentos/bncc-2versao.revista.pdf

BRASIL. **Constituição Federal de 1988**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileiras e Africanas**. Brasília, 2004: Conselho Nacional de Educação.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/ldb.pdf

CAMPOS, F. **Roteiro de cinema e televisão**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

CANCLINI, Nestor. **As Culturas Híbridas**. México: Grijalbo, 1990.

CANNITO, N.; SARAIVA, L. **Manual de roteiro, ou Manuel, o primo pobre dos manuais de cinema e TV**. São Paulo: Conrad, 2004.

CASTRO NEVES, Carmen Moreira. Educar com TICs: o caminho entre a excepcionalidade e a invisibilidade. **Boletim Técnico SENAC,** Rio de Janeiro: SENAC. v. 35, nº 3. p. 16-27. Set / dez. 2009.

COMPARATO, D. **Da criação ao roteiro**. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

CROCOMO, F.; MENDONÇA, A. **Produção interativa de TV e roteiro para novas mídias**. In: SQUIRRA, S.; BECKER (Orgs.). TV Digital. Br. São Paulo: Ateliê Editorial, 2009.

DAYRELL, Juarez (org). **Múltiplos Olhares: Sobre Educação e Cultura.** Belo Horizonte: UFMG, 1996.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas.** 3 ed. São Paulo: Devir, 2005.

FECHINE, Y.; FIGUEIRÔA, A. **Produção ficcional brasileira no ambiente da convergência:** experiências sinalizadoras a partir do Núcleo Guel Arraes. In: LOPES, M. (Org.). Ficção televisiva no Brasil: temas e perspectivas. São Paulo: Globo, 2009.

FIELD, S. **Os exercícios do roteirista**. Tradução Alvaro Ramos. Rio de Janeiro: Objetiva, 1996.

FIORIN, J. L. **Elementos de análise do discurso**. São Paulo: Contexto, 1994.

GEE, James Paul (2003). **What video games have to teach us about learning and literacy**. Palgrave Macmillan. 2003.

GOMES, L. **Narrativas interativas no audiovisual:** a lógica do banco de dados no documentário. 112 p. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal de Pernambuco, Pernambuco, 1999.

GOSCIOLA, Vicente. **Da permanência das grandes narrativas:** transmidiação da literatura fantástica. Facultad de Comunicaciones de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Santiago. 2012.

HJELMSLEV, L. **Prolegômenos a uma Teoria da Linguagem**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.

JENKINS,Henry **Transmidia 202: Further Reflections.** http://henryjenkins.org. 2011.

JUUL, Jesper. **Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds.** Cambridge MIT Press. 2005.

KASAVIN, Greg. **"Everything is Possible": Inside the Minds of Gaming's Master Storytellers**. GameSpot. CNET Networks. 2005.

KOSTER, Raph. **A Theory of Fun for Game Design.** Phoenix: Paraglyph Press, 2004.

LUDKE, M. e ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas.** São Paulo: EPU, 1986.

MARCONI, M. de A. e LAKATOS, E. M. **Técnicas de Pesquisa**. 6 Ed. São Paulo: Atlas, 2006.

MATTAR, João. **Conectivismo – conhecimento distribuído.** Disponível em: http://joaomattar.com/blog/2010/08/06/conectivismo-conhecimento-distribuido/ Acesso em 01/01/2016.

ORTIZ, Renato. **Mundialização e Cultura**. Editora Brasiliense. 1994.

PESCADOR, Cristina M. Tecnologias digitais e ações de aprendizagem dos nativos digitais. In: V CINFE. **Anais do V Congresso Internacional de Filosofia e Educação.** Caxias do Sul: CINFE. 2010. p 1-10.

PROPP, V. **Morfologia do conto maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004.

RIFKIN, J. **A era do acesso.** São Paulo: Makron Books. 2000.

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design – A Book of Lenses.** California: Morgan Kaufmann, 2008.

SEMPRINI, A. **Multiculturalismo.** Bauru, Edusc. 1999.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico.** 21 Ed. São Paulo: Cortez, 2000.

SNYDERS, G. **Alunos Felizes, reflexão sobre a alegria na escola a partir de textos literários.** São Paulo, Paz e Terra, 1993.

SNYDERS, G. **Para onde vão as pedagogias não-diretivas?** Lisboa, Moraes, 1974a.

VEEN, W.; VRAKKING, B. **Homo Zappiens: educando na era digital**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

ŽIŽEK, S. **Eles não sabem o que fazem. O sublime objeto da ideologia.** RJ, Zahar. 1992.

ŽIŽEK, S. **Estudios culturales: reflexiones sobre el multiculturalismo.** Buenos Aires, Paidós. 1998.

GLOSSÁRIO

Termo	*Definição & Origem*
Realidade de Exceção	Utilizamos o termo para fazer referência ao processo que Huizinga (2003) descreve como *desconexão com a realidade*, característica esta típica do jogo e da atividade lúdica. Este termo, no entanto, vai um pouco além: ele se refere, ainda, à realidade que o jogador adentra e do qual aceita tomar parte no jogo. Essa realidade é uma exceção àquela em que o jogador efetivamente vive, e nem sempre é compartilhada por todo e qualquer indivíduo. Ou seja, para um determinado indivíduo pode ser fácil adotar a realidade de exceção de um jogo como GTA, mas para outro, a dificuldade em entender e tomar parte das regras e das interações, pode não se apresentar igualmente fácil. A realidade de exceção de um jogo é sempre única para cada indivíduo ou grupo, e a aceitação de todas as regras de um jogo é o que faz com que o jogador possa tomar parte dela. (Definição própria)
Narrativa Inerente	Utilizamos o termo narrativa inerente para tratar da narrativa ou das narrativas que foram concebidas originalmente dentro de um determinado game. Ou seja, a história original que transcorre em um determinado jogo. (Definição própria)
Narrativa Emergente	Utilizamos o termo narrativa emergente para tratar da narrativa ou das narrativas que são criadas pelo jogador a partir daquela que foi concebida originalmente para o game. Ou seja, qualquer narrativa oficial ou não oficial que emerge a partir da oficial. Um exemplo deste tipo de narrativa são as fan-fics (fan fiction stories – estórias ficcionais criadas por fãs). Adaptações de games / jogos digitais para RPG, etc. (Definição própria)
Ouya	O Ouya (estilizado OUYA) é uma console de código aberto com Android® como sistema operacional. O produto, idealizado por Julie Uhrman, tem como envolvidos o co-criador do Xbox, Ed Fries e o designer Yves Béhar. Todas as unidades serão enviadas com um kit de desenvolvimento de software incluído gratuitamente, além de permitir que o seu hardware seja alterado livremente pelo utilizador. (Wikipedia)
Android	Android® é um sistema operacional (SO) baseado no núcleo Linux e atualmente desenvolvido pela empresa de tecnologia Google. Com uma interface de usuário baseada na manipulação direta, o Android é projetado principalmente para dispositivos móveis com tela sensível ao toque como smartphones e tablets; com interface específica para TV (Android TV), carro (Android Auto) e relógio de pulso (Android Wear). O sistema operacional utiliza-se da tela sensível ao toque para que o usuário possa manipular objetos virtuais e também de um teclado virtual. Apesar de ser principalmente utilizado em dispositivos com tela sensível ao toque, também é utilizado em consoles de videogames, câmeras digitais, computadores e outros dispositivos eletrônicos. (Wikipedia)
Kickstarter	Kickstarter é o maior site de financiamento coletivo do mundo e que busca apoiar projetos inovadores. (Wikipedia)
Game Didático	Trata-se de um game pensado, planejado e desenvolvido a partir de parâmetros didático-pedagógicos específicos e bem delimitados que dão ao game características específicas de um material didático, para que

	este possa ser utilizado como tal no processo formal escolar de ensino-aprendizagem. (Definição própria)
Template	Um template é um modelo a ser seguido, com uma estrutura predefinida que facilita o desenvolvimento e criação do conteúdo a partir de algo construído a priori. (Portal Educação)
Gameplay / Jogabilidade	Jogabilidade (em inglês, gameplay ou playability) é um termo na indústria de jogos eletrônicos que inclui todas as experiências do jogador durante a sua interação com os sistemas de um jogo, especialmente jogos formais, e que descreve a facilidade na qual o jogo pode ser jogado, a quantidade de vezes que ele pode ser completado ou a sua duração. (Wikipedia)
Greenlight	Trata-se do sistema de seleção da Steam (ver abaixo) para que a comunidade de jogadores escolha se um determinado jogo deve entrar ou não para o catálogo da plataforma. (Definição própria)
STEAM	Steam é um Software de gestão de direitos digitais criado pela Valve para tentar combater a pirataria e fornecer serviços facilitado como atualização automática de jogos, e preços acessiveis aos usuários. Atualmente o Steam conta com aproximadamente 65 milhões de usuários ativos, e tem médias de acesso diário de 8,5 milhões de contas simultâneas. O programa também conta com um sistema de amigos, que permite ao usuário criar uma rede de contatos online, com os quais pode jogar, trocar ítens, interagir no chat, transmitir ao vivo (gameplays) e mais. (Wikipedia)
Game Engine / Engine	Motor de jogo, também conhecido pelo termo em inglês, game engine, ou simplesmente engine, é um programa de computador e/ou conjunto de bibliotecas, para simplificar e abstrair o desenvolvimento de jogos eletrônicos ou outras aplicações com gráficos em tempo real, para videogames e/ou computadores rodando sistemas operacionais. A funcionalidade tipicamente fornecida por um motor de jogo inclui: um motor gráfico para renderizar gráficos 2D e/ou 3D, um motor de física para simular a física ou simplesmente para fazer detecção de colisão, suporte a animação, sons, inteligência artificial, networking, gerência de memória, gerência de arquivos, gerência de linha de execução, suporte a grafos de cena e entidades e, suporte a uma linguagem de script. (Wikipedia)
Complemento Didático / Suplemento Didático / Suplemento de Atividades	Chamamos de complementos e suplementos didáticos materiais que acompanham os livros didáticos e paradidáticos e que fornecem exercícios, avaliações, propostas de atividades extras, etc. Para os fins desta pesquisa, chamaremos de Complementos os encartes, em geral impressos que acompanham todas as versões do livro didático ou paradidático (versão do aluno e do professor) e de Suplementos os encartes que acompanham somente a versão do professor e ficam a cargo deste para que sua aplicação seja realizada. (Definição própria)
Livro Didático	Livro didático é um livro de caráter pedagógico. Surgiu como complemento aos livros clássicos, utilizados na escola, inicialmente buscando ajudar na alfabetização e na divulgação das ciências, história e filosofia. Inicialmente publicado por iniciativa individual de alguns autores-educadores, como Hilário Ribeiro, Eudoro Berlink e Wilhelm Rotermund (este com obras para colonos alemães). Foi encampado como iniciativa do Estado, durante o governo Getúlio Vargas, em cuja

	gestão do Ministro da Educação Gustavo Capanema, em 1938, institui a Comissão Nacional do Livro Didático. O livro didático é um instrumento para o professor, pois é nele que está a fonte do conhecimento tanto para quem ensina quanto para quem aprende, contribui para o desenvolvimento e aprendizagem da sociedade, ele não é um livro perfeito que contém todas as respostas, o conteúdo exposto no livro é somente para direcionar o trabalho do profissional. (Wikipedia)
Livro Paradidático	Os livros paradidáticos são constituídos de informações objetivas que, em resumo, pretendem transmitir conhecimento e informação. Abordam assuntos paralelos ligados às matérias do currículo regular, de forma a complementar aos livros didáticos. Exemplo uma publicação sobre a Mata Atlântica discutindo aspectos da ecologia, criada de forma a complementar o livro de Biologia utilizado regularmente em sala de aula. Cabe lembrar que o grupo dos paradidáticos pode apresentar diferentes graus de didatismo. Fazem parte do mesmo conjunto obras praticamente equivalentes ao livro didático e outras onde a ficção se destaca. São aquelas que, através de uma história inventada, pretendem ensinar o leitor a não ter medo do dentista ou a amar a natureza. Em outras palavras, mesmo lançando mão da ficção e da linguagem poética, os livros paradidáticos têm sempre e sempre o intuito final de passar algum tipo de lição ou infomação objetiva e esclarecedora. Como nos didáticos, ao terminar de ler uma obra paradidática, todos os leitores devem ter chegado à uma mesma e única conclusão. O livros paradidáticos também necessitam de atualização periódica: a astronomia muda; os países mudam; a ecologia muda; dentistas já deram mais medo; minorias sociais mudam; os costumes, a família, a economia, a pedagogia ou as posturas diante da sexualidade, também" (Fonte: Livros para crianças e literatura infantil: convergências e dissonâncias. Ricardo Azevedo.)
Softwares Didáticos	É um software cujo principal propósito é o ensino ou o auto-aprendizado. O seu objetivo principal é contribuir para que o aprendiz obtenha novos conhecimentos, fazendo uso do software, tendo prazer em lidar com ele. Podem ser de vários tipos: • Tutorial: software no qual a informação é organizada de acordo com uma seqüência pedagógica particular. Procuram ensinar controlando processo de aprendizagem e de acordo com o tempo que o aluno leva para aprender. • Exercícios e Práticas: software que utiliza perguntas e respostas, normalmente utilizadas para revisar material já estudado • Programação: softwares onde o aluno programa o computador • Aplicativos: incluem processadores de texto, planilhas eletrônicas, etc. • Multimídia e Internet: misturam som, imagem e texto • Simulação: simulam situações reais, que sem o uso do computador dificilmente poderiam ser trabalhadas pelos alunos, com a mesma qualidade e realismo nas formas tradicionais de ensino. • Jogos: originalmente programado para entreter, possui grande valor pedagógico,e é defendido por profissionais da educação que acreditam que o aluno aprende melhor quando é livre para descobrir ele próprio as relações existentes em um dado contexto.

	• Ferramentas para resolução de problemas: o aprendiz deve produzir qual problema quer solucionar.Pode atender a quase todas as disciplinas, tanto no conhecimento como no interesse e a capacidade do aluno, são softwares abertos que permitem ao professor constantemente descobrir novas formas de planejar atividades que atendam seus objetivos. (Wikipedia)
Materiais Didáticos	O material didático pode ser definido como instrumento e produto pedagógico utilizado em sala de aula, especificamente como material instrucional que se elabora com finalidade didática. (...) O valor do material didático não está em si mesmo, mas na utilização que dele se faz. (Wikipedia)
Interdisciplinaridade	Interdisciplinar é um adjetivo que qualifica o que é comum a duas ou mais disciplinas ou outros ramos do conhecimento. É o processo de ligação entre as disciplinas. Na área pedagógica, é quando duas ou mais disciplinas relacionam seus conteúdos para aprofundar o conhecimento e levar dinâmica ao ensino. A relação entre os conteúdos disciplinares é a base para um ensino mais interessante, onde uma matéria auxilia a outra. (Larousse)
Multidisciplinaridade	Multidisciplinar significa reunir várias disciplinas em busca de um objetivo final. Multidisciplinar é um sistema de ensino que engloba experiências em várias disciplinas, em busca de metas a atingir, dentro de um programa específico. (Larousse)
Walkthroughs	Um tutorial ou guia de jogo passo a passo, em geral gravado em vídeo ou em forma de manual de instruções, um recurso que muitos jogadores utilizam para saber todos os detalhes dos game que estão jogando e diz como “passar” pelo jogo, indica onde existem tarefas ou itens escondidos, diz quais os caminhos que são melhores ou dão resultados mais positivos, entre outras coisas. (Definição própria)
Easter Eggs	É algum segredo de caráter humorístico escondido em qualquer tipo de sistema virtual, incluindo músicas, filmes, websites, jogos eletrônicos, etc. São algo como "pegadinhas virtuais". Este termo se dá ao fato de que ovos de páscoa sempre contém surpresas dentro, sejam chocolates ou brinquedos, daí a origem da expressão para sistemas de informática. São exemplos de easter egg O Livro de Mozilla, uma página secreta exclusiva dos navegadores Mozilla Firefox, Netscape e alguns outros antigos, os da série de jogos eletrônicos Grand Theft Auto, e os do Google, como o fato de o street view da sede da empresa nos Estados Unidos exibir funcionários sem censura nos rostos, contentes, comemorando e fazendo poses engraçadas. (Wikipedia)
Achievements ou Conquistas	Na terminologia dos videogames, conquistas, também conhecidas como troféus, prêmios ou desafios, são objetivos definidos fora dos parâmetros de um jogo. Diferente dos sistemas de missões ou fases, que geralmente definem os objetivos de um jogo eletrônico e afetam a jogabilidade diretamente, o sistema de conquistas funciona fora dos limites do ambiente de jogo. Cumprir as condições de uma conquista é chamado de desbloqueá-la. (Wikipedia)
Sprite	Em computação gráfica, um sprite (do latim spiritus, significando "duende", "fada") é um objeto gráfico bi ou tridimensional que se move numa tela sem deixar traços de sua passagem (como se fosse um

	"espírito"). Os sprites foram inventados originalmente como um método rápido de animação de várias imagens agrupadas numa tela, em jogos de computador bidimensionais, usando hardware especial. A medida que a performance dos computadores melhorou, esta otimização tornou-se desnecessária e o termo evoluiu para referir-se especificamente às imagens bidimensionais que eram integradas numa determinada cena, isto é, figuras geradas por hardware ou software eram todas referenciadas como sprites. A medida que gráficos tridimensionais tornaram-se mais comuns, o termo passou a descrever uma técnica elementar de simulação de imagens em 2D ou 3D que prescinde do uso de renderizações complexas. (Wikipedia)
Escaleta	Após colocar toda a ideia do roteiro no papel através do argumento. Chega a hora de estruturar como o roteiro será desenvolvido. A escaleta é esta estrutura, o esqueleto de todo o roteiro. A escaleta deve ter as indicações e separações cenas, as situações e ações do personagem. Se no argumento a escrita ainda pode ser mais literária, aqui tudo já deve estar transformado em ação. (Tertúlia Criativa)

APÊNDICES

Apêndice 1 – Uma trajetória na educação e nos games – uma breve biografia

Eu nasci em outubro de 1982, filha de uma mãe portuguesa e de um pai paranaense. Fui criada na cidade de São Paulo e lá residi uma grande parte de minha vida. Quando tinha pouco mais de 2 anos de idade, meus pais adquiriram uma propriedade em Cambuí, uma cidadezinha bem próxima da divisa entre os estados de Minas e São Paulo, onde hoje eles residem. Em Cambuí passei boa parte do tempo da minha infância e juventude, e pude conviver com meus avós maternos, que vieram residir conosco. Assim, a alternância entre a vida frenética da cidade e a calmaria de um lugarejo interiorano que tinha pouca influência do mundo externo, criou-me a predisposição à dualidade: creio que me tornei uma pessoa de contradições profundas. Isso se exprime, por exemplo, na forma com que eu encaro a relação com a tecnologia. Eu a vejo não como um fator da vida urbana frenética, mas como um instrumento para dar às pessoas o tempo necessário para se dedicarem umas às outras e à construção de seus próprios sonhos. Assim, encaro a tecnologia como ferramenta para fazer o trabalho necessário, sem subestimar as mediações tão intrincadas das relações humanas. Assim, estou sempre pronta para entender novas linguagens, novos meios, novos olhares criativos e expressivos.

Terminei meu Ensino Médio no ano de 1999. Em seguida, prestei vestibular na Universidade de São Paulo, para o curso de Letras e ingressei na turma de 2000, para cursar o ano básico, a que, independente da habilitação almejada, todo aluno estava sujeito. Mesmo antes de ingressar na USP, eu já estava atraída pela habilitação em Linguística, que eu viria a efetivamente cursar.

No mesmo ano comecei efetivamente a trabalhar como professora de Inglês na Escola Wizard Idiomas, uma franquia próxima de minha casa, mesmo que meus pais pudessem me sustentar sem grandes problemas durante a minha graduação. No entanto, eu entendia que trabalhar me dava mais autonomia existencial e era um componente essencial para o meu amadurecimento pessoal e para também como cidadã.

Naquela época eu também começaria a exercer com mais ênfase, diversas atividades vinculadas a uma das minhas grandes paixões: os jogos. Até então, os meus contatos com os jogos digitais tinham sido esparsos – só em 2005 eu tive um computador com o qual eu pudesse efetivamente jogar. Nessa época, minhas atividades de trabalho como *freelancer* envolviam especialmente a tradução e a revisão de Jogos e Noveletas de RPG (*Roleplaying Game*) para uma das maiores editoras do ramo no Brasil – a Devir. Também era na editora que

eu passava uma boa parte das minhas tardes livres durante a semana e os sábados, quando não ia com minha família para Cambuí. Era no galpão da boa e velha loja da Rua Teodureto de Souto, na Vila Mariana, que eu passava meu tempo mestrando (isto é, sendo a *game master*, das aventuras de Roleplaying Game que eu criava, contava e das quais meus jogadres participavam), conhecendo e jogando com gentes de todas as idades. Nunca fui uma fã ardente das fantasias medievais – mesmo que em 2002 tivesse feito parte do Conselho Branco (o principal fã clube brasileiro da obra tolkeniana[82]). Eu mestrava prioritariamente aventuras dentro do universo ficcional do Mundo das Trevas®, especialmente Vampiro - a Máscara®, Mago - a Ascenção®, e outras vertentes do Terror, como Call of Chtullu®, Paranoia® e In Nomine®. Também era uma assídua jogadora de Magic: The Gathering e Pokemon Card Game.

Hoje percebo que muitas das inferências que realizo em minha pesquisa de mestrado e em tantas outras atividades que desenvolvo na educação, estão profundamente ligadas ao aprendizado daquele período: durante os EIRPG – Encontros Internacionais de RPG, que em média eram realizados por 3 dias. O primeiro acontecia na sexta-feira e o segundo no sábado, com sessões de jogos direcionadas para alunos de escolas públicas. Eram sessões em que mestrávamos com temas históricos (gerais, do Brasil e da América Latina) e os alunos podiam ser os personagens de suas próprias aventuras. Para tanto, adaptávamos narrativas clássicas, como a Odisséia, a Guerra de Tróia, a Revolução Francesa. As crianças de todas as idades podiam experimentar um faz-de-conta peculiar, que também lhes ensinava e dialogava com a escola despertando o interesse e o engajamento nos estudos das disciplinas relacionadas. Esse trabalho, que realizei com mais ênfase entre os anos de 1998 e 2004, não era desenvolvido somente nos EIRPG, os mestres da Devir também participavam de sessões programadas nas escolas. Além do trabalho com os estudantes, nos organizávamos em Associações promovendo desde aulas e oficinas, até a publicação de material independente.

Ao mesmo tempo, tentei fazer de meu período de graduação e da minha experiência adquirida na Linguística, uma ferramenta para construir uma carreira criativa e versátil. Nesse sentido, eu tive o privilégio de estar nas últimas turmas de grandes nomes desta área do conhecimento no Brasil tais como Prof. Dr José Luis Fiorin, Profa. Dra. Diana Passos, Prof. Dr. João Adolfo Hansen, Prof. Dr. Ataliba Teixeira de Castilho, Prof. Dr. Roberto Ventura (*in memoriam*) e mesmo poder ouvir as aulas magnas do Prof. Dr. Alfredo Bosi e de sua filha, também crítica literária, Profa. Dra. Viviane Bosi, além do incomparável mestre Prof. Dr. Antônio Cândido. Fora da área da Linguística, pude conviver e aprender com outros grandes

[82] Falo aqui da obra de J.R.R. Tolkien, autor das mundialmente famosas obras O Hobbit, O Senhor dos Anéis e O Silmarillion,

nomes que, parte da FFLCH – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, me fizeram ter contato e adquirir conhecimento e vivência sobre a história e o desenvolvimento da África, e também sobre a difusão das culturas africanas, que me permitiram estabelecer contatos em Luanda, Angola – por meio da Profa. Tânia Macedo e do Prof. Carlos Serrano – e em Maputo, Moçambique, por meio da Profa. Dra. Rita Chaves e do meu bom amigo Dr. Nataniel Ngomane, da Universidade Eduardo Mondlane.

Tudo isso são vivências que constituíram e permearam muito do que eu sou como profissional, e que me permitiram construir um repertório bastante privilegiado acerca da Linguística, da Literatura, das Artes, da Filosofia, da Formação da Cultura e da Sociedade Brasileiras. Também propiciou meu próprio reconhecimento enquanto mulher contemporânea e cidadã do mundo. Além disso, a formação que tive na USP (percebo hoje) foi o meu primeiro contato com a Interdisciplinaridade na Academia: embora o curso seja de Humanidades, a grade e a estrutura dele abrem possibilidades e diálogos com uma série de outras áreas.

A princípio, o meu curso fora pensado para que eu o realizasse em 4 anos, contudo, nele eu me alonguei de 2000 a 2007. A estrutura burocrática da USP permitia, desde que eu estivesse devidamente matriculada e não tivesse reprovações, permanecer na Universidade pelo tempo que eu bem aprouvesse e poderia cursar quantos cursos eu desejasse. Citando Clarice Lispector, em seu conto *Felicidade Clandestina,* "Entendem? (...) Era pelo tempo que eu quisesse. É tudo que uma pessoa, grande ou pequena, pode ter a ousadia de querer".

E então, como contar o que se seguiu? Como ouvinte, como aluna convidada ou regular, eu tive a oportunidade de cursar as mais diversas disciplinas no âmbito da Universidade: do estágio de quase 2 anos no CELP – Centro de Estudos de Língua Portuguesa, às aulas de Linguística Forense na ACADEPOL e de Anatomia da Fonologia Humana no FOFITO - Instituto de Fonoaudiologia, Fisioterapia e Terapia Ocupacional, das sessões de observação no Hospital das Clínicas (tentando ser selecionada para o estágio permanente) no setor de Traumatologia Encefalocraniana e Disfasias da Fala na FME – Faculdade de Medicina, até as palestras e cursos sobre Linguística e Tradução aplicada ao Direito na Faculdade de Direito do Largo São Francisco, passando por Linguística Computacional no IME – Instituto de Matemática e Estatística, e pelas Teorias da Comunicação na ECA – Escola de Comunicação e Artes, sem contar os tantos cursos de difusão como o de Literaturas Judaicas de Imigração, África, Árabe Instrumental, Japonês Instrumental, entre outros cursos e atividades.

Ao mesmo tempo em que eram tempos riquíssimos em termos de conhecimento, também eram tempos que me angustiavam: percebi de pronto que minhas ideias, aquelas que poderiam frutificar ao ponto de transformar-se num mestrado na saída da graduação, não se

aproximavam daquilo que a academia então mostrava e almejava. Enquanto eu me encantava com as possibilidades quase infinitas da Interdisciplinaridade e da Multidisciplinaridade, o que despontava eram possibilidades fechadas em si, debates e mais debates teóricos e sem perspectiva de sair dos muros da universidade. Os candidatos selecionados nos processos seletivos que eu acompanhara, sempre apresentavam projetos extremamente focados em estudos tão disciplinares que, que no meu entendimento perpetuavam o distanciamento entre a Academia e a Sociedade. Isso me deprimia ao ponto de pensar que a pós-graduação não era para mim.

Mesmo assim, flertei algumas vezes com a possibilidade de encerrar minha graduação e encarar um mestrado com alguma temática relacionada às Literaturas Africanas de Língua Portuguesa, especialmente moçambicana e angolana, uma vasta obra produzida por mulheres – como as moçambicanas Noémia de Souza, Paulina Chiziane e Cremilda Lima, e as angolanas Alda Lara e Ana Paula Tavares. Mas logo percebi, que mesmo na tentativa de esboçar um projeto com a ajuda de meus professores, os meus interesses nesse sentido incluíam os arranjos produtivos locais que propiciavam a produção literária, o papel da tecnologia e das TICs (então até bastante incipiente na África) na difusão das produções e na interação, entre outros.

Foi quando veio a derradeira decisão: não achava que naquele momento, eu me daria bem tentando uma pós-graduação. Era tempo de me dedicar em definitivo, ao mercado profissional. Eu já trabalhava e me mantinha desde o início da minha graduação, especialmente como professora de Inglês e Português, Redação, Gramática e Literatura, tanto ministrando aulas particulares, como em escolas e cursos livres. Fui professora no Colégio Passionista São Paulo da Cruz, no Colégio Liceu Santa Cruz, no Colégio Monte Castelo e na Escola Meu Castelinho para Crianças com Necessidades Especiais, onde trabalhei especialmente com crianças com PC (paralisia cerebral) e Síndrome de Down, além de dar reforço para as crianças que estavam aprendendo a ler e escrever em braile. Esta última experiência também me fez perceber o quanto os jogos e os processos gamificados de aprendizagem podem ser essenciais para a educação especial.

Nesta época, meados de 2005, eu também tinha estabelecido bons contatos no mercado editorial, e alternava meu tempo dando aulas nas escolas, com o trabalho em editoras como a Giz Editorial, Escala, Universo dos Livros, Alaúde, Boitempo e Novo Século, realizando serviços de Tradução, Revisão, Revisão Bilíngue, *Copydesk*, Edição Digital e Procedimentos de Registro (junto à FBN – Fundação Biblioteca Nacional e à Agência Nacional do ISBN).

Também neste mesmo período, eu fui Presidenta da Associação Paulista Potteriana – POTTERSAMPA, e no período, a associação promoveu uma série de atividades de cunho educacional e cultural, como o Baile de Inverno, e a POTTERCON (2005 e 2006). Levamos oficinas que integravam o mundo mágico de Harry Potter com as mais diversas disciplinas da educação formal para escolas da rede pública e particular: promovíamos Aulas de Poções (Química), Aulas de Herbologia (Botânica), Aulas de História de Hogwarts (Literatura e Escrita Criativa), entre outras. No ano de 2006, com a minha saída da POTTERSAMPA, trabalhei como "oficineira" na Casa das Rosas, onde conheci um grupo de escritoras e escritores que trabalhavam com literatura fantástica e intentavam promover eventos, cursos, oficinas e outros, explorando esta temática.

Em 2007, foi fundada a OPELF – Oficina de Produção e Estudos de Literatura Fantástica. Fui Presidente da OPELF de 2007 a 2009 e nesse ínterim tivemos uma vasta produção associada: fomos parceiros do POIESIS, no Centro Cultural Casa das Rosas promovendo eventos como Festival de Curtas Fantásticos, Semana de Halloween, Feira do Livro Fantástico etc.; também fomos parceiros da Biblioteca Municipal Viriato Corrêa e da Fantasticon Produtora, promovendo a Semana da Fantasticon, em associação com a instituição até 2010; trabalhamos em conjunto com a FNAC, a Livraria Saraiva, a Livraria Cultura e a Índigo Cultural para promover palestras, entrevistas e lançamentos de livros de autores nacionais, como André Vianco, J. Modesto, Sérgio Pereira Couto, Rosana Rios, Martha Argel, Julia Moon, Camila Fernandez, Christina Lasaitis, entre outros.

Em 2008, durante as atividades da OPELF conheci o homem com quem viria a me casar, em 2009. No mesmo ano, fui convidada por uma das editoras com quem trabalhava para produzir e publicar um conjunto de 6 livros sobre minha visão e minhas experiências nas religiões de matriz africana, e mais especialmente, na Umbanda. Assim, entre os anos de 2008 e 2010, eu publiquei 8 livros, com uma média de 120 páginas por livro, totalizando cerca de 960 páginas escritas (e pesquisadas) em 30 meses. Foi um esforço hercúleo, mas recompensador que deu origem aos livros *Tudo que você precisa saber sobre Umbanda – Volumes 1, 2 e 3, Orixás na Umbanda, As Sete Linhas da Umbanda* e *O Livro da Esquerda na Umbanda*, além de outros dois que escrevi intercalando com os demais, um sobre Mercado de Trabalho e Desenvolvimento Profissional, *Como conquistar o seu emprego?*, que me rendeu uma séries de palestras e um prêmio do CIEE – Centro de Integração Empresa – Escola, e outro, um *Curso Prático de Redação*, que seria adotado, posteriormente, na FAM – Faculdade das Américas. Dos meus 8 livros, 5 foram elogiados pela crítica e pela academia (neste último caso, foram os livros sobre a Umbanda, dentro do âmbito da ciência da religião, que me tornaram uma

referência atual sobre o assunto, bastante citada em um belo conjunto de obras acadêmicas). Recebi prêmios, homenagens e recomendações pelo meu trabalho, que vendeu mais de 250 mil exemplares.

Após meu casamento, deixei de dar aulas e me dediquei com mais afinco a trabalhar no mercado editorial como Tradutora e Revisora. Em 2010 passei a trabalhar na Mundial Traduções, uma agência internacional especializada em Traduções Técnicas e Científicas, especialmente Patentes, Bioquímica, Farmacêutica, Química e Hospitalar, Direito, Engenharia, Marketing e Comunicação. Ingressei como Assistente de Controle de Qualidade, em agosto de 2010. Em janeiro de 2011 eu ocupava o cargo de Coordenadora Geral de Qualidade, que mantive até 2012, quando complicações de saúde me fizeram escolher um ritmo de vida menos intenso do que aquele que eu tinha na agência. Pedi demissão e abri meu próprio escritório de traduções em *home office*, com o suporte de meu marido, que também era tradutor dos mesmos idiomas que eu (inglês e espanhol).

Em 2012, ao mesmo tempo em que fazia uma nova investida numa pós-graduação na FMU, um curso de *Latu Sensu* em Jornalismo Cultural, do qual eu viria a desistir em cerca de 6 meses, por que, com uma roupagem ainda mais comercial (e nada orgânica), não oferecia nada de novo daquilo que eu já vira antes. Pelo contrário, era ainda mais superficial e generalista.

Ao mesmo tempo, eu acabava de abrir minha empresa em sociedade com meu então marido e caminhava a passos lentos no início de suas atividades. O único retorno e satisfação que eu tive com a pós-graduação *Latu Sensu*, é que eu iniciara o trabalho que passara a desenvolver com uma de minhas professoras do curso, em sua produtora: passei a atuar como Captadora de Recursos, especialmente para projetos cujo financiamento acontecia majoritariamente pelas leis de renúncia fiscal, federais e estaduais, especialmente Lei Rouanet e ProAC.

O trabalho na produtora frutificava e ajudava a manter o início das atividades na Orbis 3, que além dos serviços de tradução, também oferecia serviços de tecnologia – websites e suporte à localização e adequação de softwares. Comercialmente, não tardou para que nossos primeiros clientes aparecessem com pedidos de tradução de games. Nossa primeira tradução foi para o Jogo *Oniken*, da *Joymasher*, dos desenvolvedores Danilo Dias e Thais Weiller. Em seguida, trabalhamos com a equipe da *MGaia* na tradução do *Soul Gambler*.

Naquela altura da vida profissional, mesmo trabalhando em casa, a minha saúde se deteriorava pelo fato de eu viver na metrópole paulistana: após dois incidentes bastante violentos (dois assaltos a mão armada que sofri no centro da cidade), eu comecei a ter ataques

de pânico, de ansiedade, e não saía mais de casa. Meu casamento também apresentava uma série de problemas e eu desejava ardentemente me mudar para um lugar em que conseguisse viver com mais tranquilidade e qualidade de vida.

Foi então que, a convite de Caio Chagas, Diretor Criativo da *MGaia*, eu vim a Bauru para uma rodada de negócios e para tratar de questões relacionadas ao portal e publicadora de jogos *indies* Gamestorming®. Caio se tornou muito mais do que meu parceiro de negócios: ele foi e ainda é um dos meus melhores amigos e também, o meu sócio. Eu me apaixonei pela cidade e pela sua atmosfera, pelo calor (sim, pelo calor) e pela natureza que a circunda. O sentimento de pertencimento que me arrebatou foi tão intenso que, em questão de duas semanas eu já tinha me mudado para a cidade. Trouxemos a empresa e nosso primeiro escritório em Bauru estava situado próximo ao Bosque da Comunidade, nos Altos da Cidade.

Já estabelecidos em Bauru há uns 8 meses, nos juntamos profissionalmente com o Caio, que tinha saído da *MGaia* e fundamos a *Indie House*, uma República Criativa para profissionais das mais diversas áreas. A casa, mais do que receber os profissionais em seu espaço de *coworking*, era também a moradia desses profissionais de Arte, Comunicação e Tecnologia. Separei-me de meu esposo em julho de 2014, depois de um conflito bastante complicado, emocionalmente intenso e doloroso, financeiramente negativo e que me deixou absolutamente desnorteada.

O ingresso no Mestrado e as pessoas que nele eu conheci foram da maior importância para que eu desse novo rumo e sentido para minha vida: o desencanto que eu havia tido com a academia (e que ainda estava presente quando prestei o processo seletivo) logo se dissipou.

Permaneci na *Indie House*, mantida por mim e pelo Caio, até maio de 2015, quando entrei no PPGMiT - Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia, para fazer finalmente o meu Mestrado. Naquele ano, eu e ele optamos por desfazer a "república" e construirmos os nossos próprios espaços.

Desde então, moro em Bauru, com o meu cachorro Dante, meu fiel auxiliar de pesquisa e trabalho em *home office*, como Professora de Idiomas e Redação Científica, Tradutora, Revisora, Intérprete e Consultora de Tecnologia. São diversos serviços que ofereço por meio de um empreendimento próprio, a Gaia Sofia, que abri após desfazer a sociedade indigesta que mantinha com meu ex-marido. Além disso, mantenho a Casa de Janaina, uma pequena editora digital que, esporadicamente publica e-books sobre religiosidade e religiões de matriz africana, umbanda e esoterismo.

Apêndice 2 – Template de GDD para Game Didático

[Título do Game]

[Subtítulo do Game]

Game Concept – [Conceito de Jogo, aqui deve ser escrita uma sinopse breve sobre a história / a narrativa do Game. Esse conceito deve ser breve e não pode ultrapassar mais que três linhas. É uma frase "vendável", para o jogador / professor / escola]

Registro de Alterações de Versão

Versão 1.00
[Alterações realizadas]

Versão 2.00
[Alterações realizadas]

Versão 2.10
[Alterações realizadas – geralmente alterações menores ou correções]

Filosofia do Game

[Este é o ponto em que enumera-se as filosofias intrínsecas à criação do Game e o que ele pretende alcançar. Por exemplo, aqui pode-se falar sobre os valores que o jogo pretende transmitir, que tipo de cultura ele pretende fortalecer, por que o conteúdo com que ele se propõe a trabalhar é importante, se ele só roda numa plataforma específica – mobile, pc – por que essa é uma escolha filosófica, entre outras questões. É interessante fazer uma introdução breve e depois enumerar os pontos filosóficos]
Primeira disposição da Filosofia do Game
Segunda disposição da Filosofia do Game
Terceira disposição da Filosofia do Game

Informação sobre Registro, Direitos Autorais e Copyright

[Registro, Direitos Autorais e Copyright]

Cidade, 20XX.

Apresentação do Game

[Título do Game]

[Subtítulo do Game]

Sinopse do Game: [descreva o game em um parágrafo de até 10 linhas, com foco no gameplay, ou seja, na forma de jogar]

Trata-se de game analógico, digital, misto ou outro?
[Coloque aqui as formas e veículos que este game pretende usar – ele também pode ser multimídia, tranmídia, crossmídia, etc.]

Razões para desenvolver: [enumere ao menos 3 razões pelas quais esse game vale a pena ser desenvolvido; pense que essas razões, especialmente no caso de um game didático, devem convencer um investidor, um diretor de escola, um professor e um aluno]
1. Razão número um
2. Razão número dois
3. Razão número três

Dados Gerais do Game

Qual o público-alvo?
[Incluir gênero, faixa etária e origem geográfica / nacionalidade]

Qual a Classificação Indicativa (ESRB Rating)?
[Para que faixa etária esse game está sendo pensado? É interessante consultar os dados do Ministério da Justiça e do próprio Ministério da Educação, sobre as séries e os conteúdos aplicáveis nesse caso]

USP – Unique Selling Points (até 5)
[Características do game que fazem ele único ou colocam-no em destaque em relação a outros jogos da mesma categoria]

Outros diferenciais
[Coloque outros diferenciais]

Produtos Similares ou Concorrentes
[Coloque os principais produtos que concorrem no mesmo segmento e gênero]

Por [Nome dos Autores], Copyright ® 20XX

Conjunto de Características Essenciais do Game

Características gerais
[Mundo, Personagens, Tipo de Gráficos (3D, 2D, Pixxel Arte, HQ Style, Mangá, etc), Colorização e Tecnologia de Renderização, Engine, Plataforma, Distribuição, número de jogadores, tipo de partida, gênero de jogo, especificações mínimas tecnológicas, que habilidades e atributos requer do jogador, que habilidades e atributos desenvolve no jogador, Suporte, Comunicação, Fóruns, Integração entre os jogadores, tipo de experiência de jogo, objetivos e conquistas, etc.]

Número de Cenários / Locais do Mundo proposto
[Enumere e esquematize os tipos de cenários e similares]

Número de Níveis / Fases / Loops
[[Enumere e esquematize os tipos de Níveis, fases, loops e similares]

Número de Personagens e NPCs
[Enumere e identifique os personagens do game]

Número de Finais / Objetivos / Formas de Vitória
[Há apenas um final? Uma única forma de alcançar a vitória? Descreva detalhadamente e enumere as possibilidades]

Parâmetros Didático-Pedagógicos - PDP

[A Ficha dos PDP (Parâmetros Didático-Pedagógicos) Essencial é uma prévia do que, ao fim do Game, vai integrar e dar direcionamento à confecção completa do MAP – Manual de Apoio ao Professor e da versão do professor do game]

Estágio do processo de ensino-aprendizagem:

	Ensino Infantil	Qual a série ou termo?
	Ensino Fundamental (Ciclos I e II)	
	Ensino Médio	Disciplinas?
	Ensino Técnico e / ou Profissionalizante	
	Ensino Superior	

Grande Área Pedagógica:

	Linguagens, Artes e Comunicação
	Ciências da Natureza e Saúde
	Ciências Humanas e Ciências Sociais

Por [Nome dos Autores], Copyright ® 20XX

	Ciências Exatas e da Terra
	Educação Física e Esportes

Quais capacidades e habilidades esse game visa desenvolver?
[Dê a resposta de forma objetiva e simples – a resposta mais elaborada e complexa pode ser trabalhada no MAP]

Como ele se insere no contexto de sala de aula / no ambiente escolar?
[Dê a resposta de forma objetiva e simples – a resposta mais elaborada e complexa pode ser trabalhada no MAP]

Como o professor é preparado para trabalhar com esse game? Existe algum tipo de guia, manual de jogo ou tutorial?

	De forma intuitiva: na medida em que o professor joga – e passa pelos mesmos desafios que os alunos, ele entende o jogo (não há manual ou material direcionado ao professor)
	De forma objetiva, com uso de manual ou guia do docente: o professor recebe um manual a parte com todas as características essenciais do Game e de seus materiais complementares.
	De forma objetiva, com uma versão especial "tutorial" feita para que o docente jogue e, ao mesmo tempo, receba as instruções de aplicação do Game e de seus materiais complementares.
	De outras formas. [Explique]

Como ele pode ser apresentado e utilizado com os alunos?

	O aluno só tem acesso por meio da escola.
	O aluno tem acesso por meio de portais educacionais ou sites específicos.
	O aluno pode adquirir por lojas digitais ou físicas.
	O aluno recebe como um complemento didático em um livro.

Qual a metodologia de aplicação pensada para o jogo?

	Como tarefa de sala de aula, em grupo.
	Como tarefa de sala de aula, individual.
	Como tarefa extraclasse, em grupo.
	Como tarefa extraclasse, individual.
	Como trabalho complementar.
	Outros. [Especifique]

Por [Nome dos Autores], Copyright ® 20XX

Que tipo de atividade complementar digital ou analógica o game oferece em seu conjunto?
[Podem ser exercícios para impressão, Quizz / Questionário online / off-line para ser respondido após o jogo, etc. Dê a resposta de forma objetiva e simples – a resposta mais elaborada e complexa pode ser trabalhada no MAP]

Que tipo de atividade avaliativa digital ou analógica o game oferece em seu conjunto?
[Podem ser questões de prova para serem inseridas numa prova impressa padrão, avaliação digital online / off-line, outros. Dê a resposta de forma objetiva e simples – a resposta mais elaborada e complexa pode ser trabalhada no MAP]

Este game didático é pensado exclusivamente para uso educacional, ou terá uma versão comercial para entretenimento?

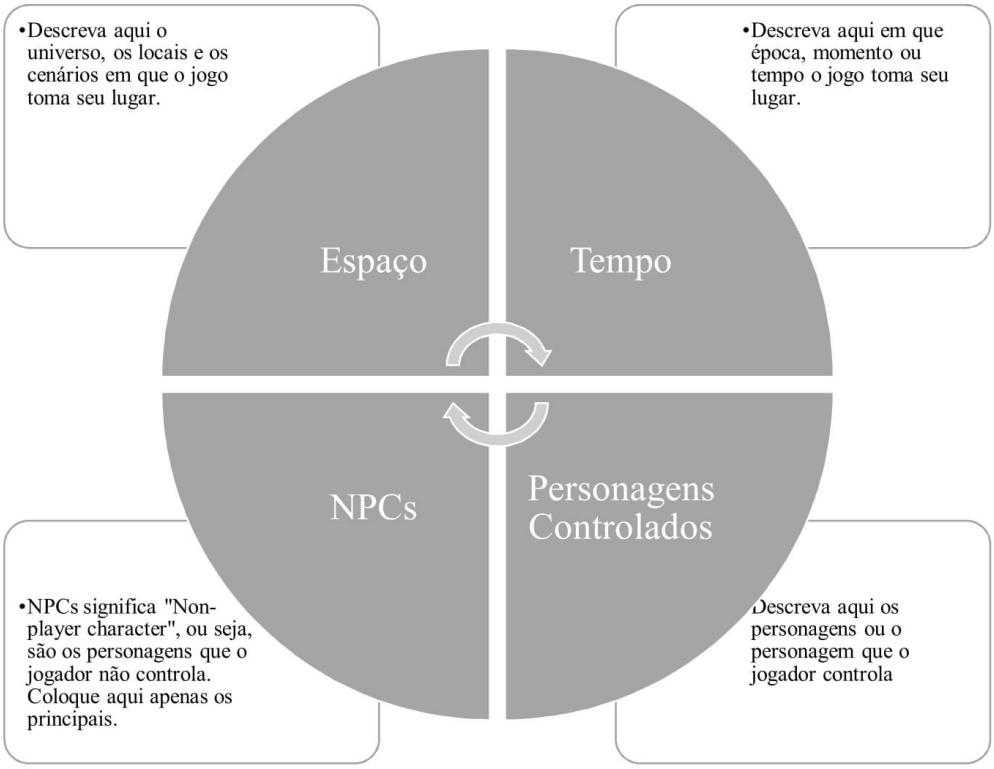
	Sim, uma versão comercial que difere da versão didática.
	Sim, uma versão comercial que não difere da versão didática.
	Não, não haverá uma versão comercial com distribuição para entretenimento.

Por [Nome dos Autores], Copyright ® 20XX

Fluxo do Game (Game Flow)

[Descrição breve por extenso do fluxo do game de maneira breve. Por exemplo: *"Tomb Raider: Legend é uma aventura de ação em que se encontra a arqueóloga Lara Croft, que busca pelas selvas da Bolívia, até as montanhas do Tibet, a misteriosa Chave de Ghalali, um artefato que pode ser a chave para que Lara encontre a sua própria mãe"* (ROGERS, 2010, p. 65)]

Matriz do Fluxo de Jogo



Objetivo Principal do Game / Foco do Game

[Descreva qual o objetivo principal do Game para o jogador neste game e o que deve motivar sua jornada, que tipo de objetivo é perceptível e quais são objetivos principais e quais são secundários]

Movimentação do Jogador no Game

1) **Movimentação no Game Flow**
   [Qual o fluxo de movimento e as possibilidades de escolha que o jogador tem?]

2) **Movimentação na Interface (Como o Jogador controla o Game)**
   [Qual a interface de controle do game para o jogador?]

História, Estrutura Conceitual, Contexto e Conteúdo

[No caso do Game Didático, mais que descrever minuciosamente as características técnicas, artísticas e estruturais do mundo, dos cenários, dos inputs sensoriais, das personagens, etc., é necessário relacionar a estes o seu conceito pedagógico. Isto por que estas informações serão direcionadas direta ou indiretamente aos alunos, professores e escolas nas aulas em que o jogo e seus complementos forem utilizados, citados ou trabalhados. Assim, este é o ponto em que se faz uma instrução breve sobre todos esses fatores de modo a descrevê-los mais completamente a seguir]

Sensação do Game – Visual & Cinestésico
[As sensações que o game deve suscitar no jogador para quem ele é pensado]

História & Narrativa

[Aqui se escreve o que veio antes da história do game, o *background*, elementos principais da trama, progressão narrativa do jogador, cortes de cena, etc. No caso de uma adaptação, aqui também indicamos os detalhes dessa adaptação, se haverá licenças em relação à história original e como se darão essas licenças]

Estrutura Capitular, Módulos e Níveis do Game

Estrutura Capitular, Módulos e Níveis
[Em quantos capítulos o jogo está pensado, quais os módulos dentro de cada capítulo – considerando que cada módulo seja o número de cenas entre um intervalo e outro, e dentro de cada módulo, quantos níveis; nem todo game terá todas essas três estruturas]

Por [Nome dos Autores], Copyright ® 20XX

Mapa dos Capítulos, Módulos e Níveis
[De preferência esquemático – usar um mapa geral dos níveis]

Corte de Cena 0001 – [Local onde é apresentado no Game] / [Nível do Cenário]
Briefing: [Fazer uma descrição breve, se possível, inserindo esquemas e sketches]
Conceito: [Detalhar o conceito, falando sobre os inputs que esse corte de cena deve ou não fornecer ao jogador / aluno / professor]
Detalhes Estruturais: [Atores, Descrição e Roteiro, Storyboard]

Capítulo ou Módulo 0001 – [Nome do Capítulo ou Módulo]
Definição do Capítulo: [como esse capítulo ou módulo está definido, ou seja, qual a divisão usada para criá-lo e quais os parâmetros usados para isso]
Mapa do Capítulo ou Módulo: [de preferência esquemático]
Conexão com outros Capítulos ou Módulos: [de preferência esquemático]
Conceito: [Detalhar o conceito, falando sobre os inputs que esse capítulo ou módulo deve ou não fornecer ao jogador / aluno / professor]
Contexto: [Onde se situa esse capítulo ou módulo pedagógica, histórica, social e politicamente? Se for um capítulo ou módulo ficcional e distante da nossa realidade, como ele deve ser contextualizado ao jogador / aluno / professor?]
Conteúdo: [Qual conteúdo é apresentado ao aluno neste capítulo ou módulo? Ele tem conexão direta ou indireta com algum conteúdo pedagógico? Se sim, qual?]

Nível 0001 – [Nome do Nível, se houver]
Sinopse do Nível: [Descrever o nível]
Introdução ao Nível: [Se há alguma habilidade específica que o jogador precisa desenvolver, é necessário incluir um breve tutorial neste item do nível e descrever o que o jogador vai encontrar, fazendo uma breve introdução]
Objetivos deste nível: [descrever os objetivos que o jogador deve alcançar]
Mapa do Nível: [de preferência esquemático]
Caminho Crítico / Outros caminhos: [de preferência esquemático]
Encontros / Encruzilhadas de Decisões: [de preferência esquemático]
Conexão com outros Níveis: [de preferência esquemático]
Conceito: [Detalhar o conceito, falando sobre os inputs que esse nível deve ou não fornecer ao jogador / aluno / professor]

Contexto: [Onde se situa esse nível pedagógica, histórica, social e politicamente? Se for um nível ficcional e distante da nossa realidade, como ele deve ser contextualizado ao jogador / aluno / professor?]
Conteúdo: [Qual conteúdo é apresentado ao aluno neste nível? Ele tem conexão direta ou indireta com algum conteúdo pedagógico? Se sim, qual?]

Mundo & Cenários

[Descrição geral, características mais determinantes do mundo apresentado no Game, escolha pelo menos duas características predominantes do mundo que possam ser diferenciais deste tipo de jogo, e se forem características únicas, tanto melhor, e como esse mundo se mostrará fisicamente, cores, atmosfera, tons, cinestesia, etc. Quais são os locais principais desse mundo no Game e que podem se converter em cenários fixos, se há distâncias a viajar e como essas distâncias serão percorridas, qual a escala desse mundo em relação ao nosso, proporção, objetos, representações de vegetação, animais, objetos, cenários urbanos, clima, dia e noite, tempo e transcorrer do tempo]

Área 0001 – [Nome da Área] / [Nível em que a Área aparece]
Briefing: [Fazer uma descrição breve, se possível, inserindo esquemas e sketches]
Conceito: [Detalhar o conceito, falando sobre os inputs que essa área deve ou não fornecer ao jogador / aluno / professor]
Contexto: [Onde se situa essa área, pedagógica, histórica, social e politicamente? Se for uma área ficcional e distante da nossa realidade, como ela deve ser contextualizada ao jogador / aluno / professor?]
Conteúdo: [Qual conteúdo é apresentado ao aluno nesta área? Ela tem conexão direta ou indireta com algum conteúdo pedagógico? Se sim, qual?]

Cenário 0001 – [Nome do Cenário] / [Nível do Cenário]
Briefing: [Fazer uma descrição breve, se possível, inserindo esquemas e sketches]
Conceito: [Detalhar o conceito, falando sobre os inputs que esse cenário deve ou não fornecer ao jogador / aluno / professor]
Contexto: [Onde se situa esse cenário, pedagógica, histórica, social e politicamente? Se for um cenário ficcional e distante da nossa realidade, como ele deve ser contextualizado ao jogador / aluno / professor?]

Por [Nome dos Autores], Copyright ® 20XX

Conteúdo: [Qual conteúdo é apresentado ao aluno neste cenário? Ele tem conexão direta ou indireta com algum conteúdo pedagógico? Se sim, qual?]

Personagens

Personagens
[Descreva aqui o background dos personagens juntos ou como se reuniram e suas interações sociais]

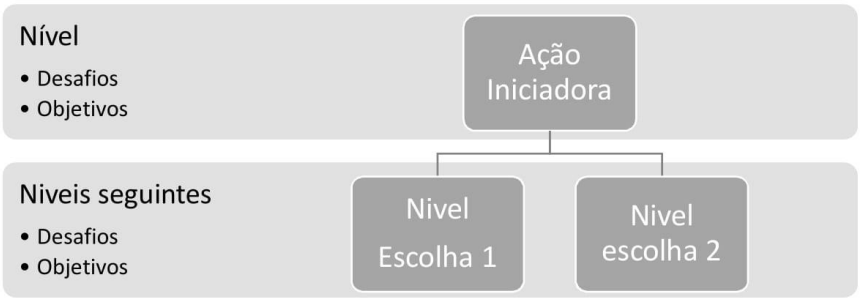
Personagem 0001 – [Nome do Personagem]
[Background do personagem, personalidade, aparência no Game (características de arte e representação e animação, se houver), habilidades, atributos e capacidades, relevância na história (personagem principal, secundário, antagonista, protagonista, par romântico, etc), relações com outros personagens, etc]
Briefing: [Fazer uma descrição breve, se possível, inserindo esquemas e sketches]
Conceito: [Detalhar o conceito, falando sobre os inputs que esse personagem deve ou não fornecer ao jogador / aluno / professor]
Contexto: [Quem é esse personagem num contexto pedagógico, histórico, social e político? Se for um personagem ficcional e distante da nossa realidade, como ele deve ser contextualizado ao jogador / aluno / professor?]
Conteúdo: [Qual conteúdo é apresentado ao aluno por este personagem? Ele ou ela tem conexão direta ou indireta com algum conteúdo pedagógico? Se sim, qual?]

Por [Nome dos Autores], Copyright ® 20XX

Gameplay, Dinâmicas e Mecânicas

[Descreva o gameplay, relacionando-o às escolhas pedagógicas possíveis que podem estar nele, ao seu conceito pedagógico. Isto por que estas informações serão direcionadas direta ou indiretamente aos alunos, professores e escolas nas aulas em que o jogo e seus complementos forem utilizados, citados ou trabalhados. Assim, este é o ponto em que se faz uma instrução breve sobre todos esses fatores de modo a descrevê-los mais completamente a seguir]

Fluxo do Gameplay



O tipo de Fluxo de Gameplay pode variar de acordo com o gênero sendo trabalhado. O fluxograma acima mostra, por exemplo, uma narrativa com múltiplas escolhas.

Desafios & Soluções / Estrutura Elementar
[Quais são os desafios que o jogador encontra e quais os métodos de solução?]

Progressão, Punições e Recompensas
[Como funciona o sistema de progressão / recompensa? Como o jogador cresce na medida em que os desafios aumentam?]

Mecânicas

[Regras implícitas e explícitas no game, as regras que o jogador deve aceitar antes de "adentrar" o mundo e que criarão a realidade de exceção sob a qual ele se encontrará sujeito]

Movimento no Game
[Descreva o movimento dos personagens, cenários, etc.]

Objetos do Game (pode incluir itens mágicos, armas, ferramentas, etc).

[Descreva os objetos principais, esquematize suas características principais e apresente esboços de sua aparência desejada]

Ações do Game
[Botões, Interruptores, ações de interação com o ambiente (apanhar coisas, selecionar objetos, largar objetos, escolher dentre uma lista de objetos entre outros), falar, andar, ler, etc em jogo]

Regras de Conflito / Resolução de Conflitos / Combate
[Regras essenciais para conflitos e combate, se houver no Game]

Economia do Game
[Moeda, compra de objetos in e offgame, etc]

Objetivos no Game
[Objetivos gerais do Game, objetivos secundários]

Condição ou Condições de Vitória(s)
[Existe alguma condição de Vitória para o jogador? Se sim, qual é e como alcançá-la]

Interface e Interações

[Descrição básica da Interface e das Interações de Jogo]

Sistema Visual da Interface
[Descrição e esquematização da colocação dos botões em tela]

Câmera
[Descrição e esquematização do posicionamento de câmera geral – a colocação quadro a quadro deve ser indicada na Bíblia da Arte]

Iluminação (Lightning Models)
[Descrição e esquematização da iluminação]

Sistemas de Controle
[Teclado, joystick, controle de console específico, celular ou tablet, etc.]

Efeitos Sonoros & Música
[Som ambiente, Som de Ação, Som de Vitória, Som de Derrota, outros sons]

Por [Nome dos Autores], Copyright ® 20XX

Voz e Dublagem
[Vozes, diálogos, dublagem e legendagem]

Sistema de Ajuda
[Como funciona o sistema de ajuda ao usuário, e como ele acessa esse sistema]

Menus do Game e como eles aparecem para o jogador
[Descrição esquemática dos controles de jogo]

Replay e Salvamento
[Como funciona o sistema de jogo e de salvamento de partidas e campanhas]

Cheats previstos
[Quais são os cheats que estão previstos no jogo]

Conquistas no Game e em Plataformas
[Acheivements do jogo ou da interação com outros jogos]

Itens extras
[Itens extraordinários obtidos ou encontrados no jogo]

Complementos e Transmidiações
[Complementos e interações transmidiáticos do jogo – assets que podem ou não fazer parte do jogo]

Downloadable Content – Previsões Imediatas
[Conteúdo complementar do jogo que pode ser baixado pelo jogador, além do jogo básico]

Easter Eggs (features escondidos no jogo)
[Easter eggs do jogo – localização, conteúdo apresentado, conceito e contexto]

Por [Nome dos Autores], Copyright ® 20XX

Definições Técnicas

[Nas descrições técnicas devem constar as informações essenciais sobre como constituir o jogo em suas atribuições técnicas. Nesta parte, é interessante colocar o que se espera que o jogo faça]

Hardware do Game e Sistemas Operacionais
[Descrição e esquematização; é necessário pensar, ainda, que neste item devem constar as possíveis e prováveis limitações que o game vai encontrar no ambiente escolar em termos de hardware, ou seja, de maquinário onde ele possa ser instalado e rodar - um game mobile, por exemplo, pode encontrar limitações de que nem todos os alunos podem possuir dispositivos capazes de rodar um jogo com tanta demanda de processamento]

Desenvolvimento de Firmware
[Descrição e esquematização]

Programação e/ou Engine
[Descrição e esquematização]

Internet & Rede
[Descrição e esquematização]

Linguagem de Programação
[Descrição e esquematização]

Software de Apoio
[Descrição e esquematização]

Editor
[Descrição e esquematização]

Instalador
[Descrição e esquematização]

Updater
[Descrição e esquematização]

Por [Nome dos Autores], Copyright ® 20XX

Definições Artísticas

[Descrição básica da Direção de Arte e da aparência do jogo. Modelos e texturas, animações, efeitos, artes da interface, etc]

Arte Conceitual
[descrição e esquematização; é necessário pensar nas questões pedagógicas relacionadas à escolha da arte, que se referem, por exemplo, à valorização da diversidade, à presença de personagens de etnias variadas quando possível, etc.]

Guias de estilo para Arte
[Descrição e esquematização]

Diversos
[Descrição e esquematização]

Definições Gerenciais

[As definições gerenciais apontam questões específicas da realização do projeto, que devem conter apontamentos sobre o cronograma, marketing, divulgação, lançamento e um esboço sobre o modelo de negócio pretendido, plano de localização e tradução, plano de testes e aplicação, análise de risco elementar, orçamento e levantamento de fundos]

Cronograma Geral & Lançamento
[Descrição e esquematização]

Modelo de Negócio
[Descrição e esquematização – é necessário pensar o modelo de negócio para o qual o jogo está sendo feito: como ele vai chegar à escola ou ao professor? E ao aluno? O game vai ser vendido como material didático? Se sim, qual será a sua principal forma de distribuição?]

Localização e Tradução
[Descrição e esquematização – é necessário pensar se esse jogo será feito pedagogicamente somente par4a o Brasil, ou se também o será para outros países, e se for o caso, quais são as adaptações pedagógicas necessárias?]

Plano de Testes e Aplicação
[Descrição e esquematização]

Por [Nome dos Autores], Copyright ® 20XX

Análise de Risco
[Descrição e esquematização]

Financeiro e Orçamento
[Descrição e esquematização]

Levantamento de Fundos
[Descrição e esquematização]

Por [Nome dos Autores], Copyright ® 20XX

MAP – Manual de Apoio ao Professor

[Nesta seção devem ser apontadas e reiteradas as informações que devem constar no Manual de Apoio ao Professor que acompanha o jogo, bem como na versão do professor do Game. Questões como sugestões de atividades concomitantes à realização do *gameplay* do jogo, atividades extras, complementares, suplementares, instruções de apresentação aos alunos, instruções de apresentação às escolas, e processos de avaliação – incluindo possíveis questões para provas e outras formas de avaliação, como trabalhos em grupo]

Instruções de Apresentação
[Como serão dadas as instruções de apresentação e uso do game para aluno, professor e instituição]

Atividades no Gameplay
[Descreva e esquematize as atividades que podem ser realizadas durante o *gameplay* e a realização do jogo, e em que Capítulos, Módulos ou Níveis são recomendadas essas atividades]

Atividades Extras com base no Game
[Descreva e esquematize as atividades pedagógicas extras do Game]

Atividades Complementares e Suplementares
[Descreva e esquematize as atividades complementares e suplementares que podem ser apresentadas junto com o game, e qual o formato – digital ou analógico – pelo qual elas chegam ao professor e ao aluno]

Processos e Modelos de Avaliação
[Propostas de avaliação de acordo com o game]

Por [Nome dos Autores], Copyright ® 20XX

OPCIONAIS

No PDP – Ficha de Parâmetros Didático-Pedagógicos

Com qual ou quais linhas de metodologia pedagógica o jogo se identifica?

	Linha Freiriana
	Linha Construtivista
	Linhas Comportamentalista
	Linha Montessoriana
	Linha Tradicional
	Linha Waldorf
	Linha Freinetiana
	Linha de Tendência Democrática
	Outras Linhas [Especifique]

Na História, Estrutura Conceitual, Contexto e Conteúdo

Nível de Treinamento – Tutorial ou Introdução [apenas deve ser colocado se existir]
Sinopse do Nível: [Descrever o nível]
Introdução ao Nível: [incluindo tutorial]
Objetivos deste nível: [descrever os objetivos que o jogador deve alcançar]
Mapa do Nível: [de preferência esquemático]
Caminho Crítico / Outros caminhos: [de preferência esquemático]
Encontros / Encruzilhadas de Decisões: [de preferência esquemático]
Conexão com outros Níveis: [de preferência esquemático]
Conceito: [Detalhar o conceito, falando sobre os inputs que esse nível deve ou não fornecer ao jogador / aluno / professor]
Contexto: [Onde se situa esse nível pedagógica, histórica, social e politicamente? Se for um nível ficcional e distante da nossa realidade, como ela deve ser contextualizada ao jogador / aluno / professor]
Conteúdo: [Qual conteúdo é apresentado ao aluno neste nível? Ele tem conexão direta ou indireta com algum conteúdo pedagógico? Se sim, qual?]

Por [Nome dos Autores], Copyright ® 20XX

[ESPECÍFICO PARA JOGOS BASEADOS EM SCORE, JOGOS INFINITOS E LOOPS]

Estrutura de Fases

Mapa de Fases
[De preferência esquemático – usar um mapa geral dos níveis]

Tipo de fase 0001 – [Nome deste tipo de fase ou conceito elementar]
Definição da Fase: [Qual o conteúdo desta fase, qual a proposta de atividade para o jogador, o que ele tem que passar para chegar ao fim da fase – se for uma fase infinita, como se definem os intervalos para aumento da progressão, etc.]
Mapa ou Estrutura da Fase: [de preferência esquemático]
Conexão entre fases: [de preferência esquemático]
Progressão de Dificuldade: [de preferência esquemático]
Inteligência Artificial: [de preferência esquemático]
Conceito: [Detalhar o conceito, falando sobre os inputs que essa fase deve ou não fornecer ao jogador / aluno / professor – apresentar também as habilidades físicas e intelectuais trabalhadas nesta fase]
Contexto: [Onde se situa esta fase pedagógica, histórica, social e politicamente? Se for uma fase ficcional e distante da nossa realidade, como ela deve ser contextualizada ao jogador / aluno / professor]
Conteúdo: [Qual conteúdo é apresentado ao aluno nesta fase? Ele tem conexão direta ou indireta com algum conteúdo pedagógico? Se sim, qual?]

Por [Nome dos Autores], Copyright ® 20XX

[ESPECÍFICO PARA PUZZLES (QUEBRA-CABEÇAS), QUIZZES E OUTROS MINI-GAMES ESPECÍFICOS]

Estrutura de Puzzles

Estrutura de Puzzles
[De preferência esquemático - usar um mapa geral dos puzzles ao longo do game]

Nome do Puzzle 0001 - [Onde ele se encaixa no Game] / [Função do Puzzle]
Sinopse do Puzzle e Conexão com a História: [Descrever o puzzle de forma elementar]
Instruções ao Jogador: [Como as instruções ao jogador são apresentadas para que ele seja capaz de resolver o puzzle]
Objetivos deste Puzzle: [Descrever os objetivos que o jogador deve alcançar]
Mapa de Soluções: [de preferência esquemático]
Caminho Crítico / Outros caminhos: [de preferência esquemático]
Encontros / Encruzilhadas de Decisões: [de preferência esquemático]
Conexão com outros Puzzles: [de preferência esquemático]
Conceito: [Detalhar o conceito, falando sobre os inputs que esse puzzle deve ou não fornecer ao jogador / aluno / professor]
Contexto: [Onde se situa esse puzzle pedagógica, histórica, social e politicamente? Se for um puzzle ficcional e distante da nossa realidade, como ele deve ser contextualizado ao jogador / aluno / professor?]
Conteúdo: [Qual conteúdo é apresentado ao aluno neste puzzle? Ele tem conexão direta ou indireta com algum conteúdo pedagógico? Se sim, qual?]

Estrutura de Quizzes

Estrutura de Quizzes
[De preferência esquemático - usar um mapa geral dos quizzes ao longo do game]

Nome do Quizz 0001 - [Onde ele se encaixa no Game] / [Função do Quizz]
Sinopse do Quizz e Conexão com a História: [Descrever o quizz de forma elementar]
Instruções ao Jogador: [Como as instruções ao jogador são apresentadas para que ele seja capaz de resolver as perguntas do quizz? Que tipo de respostas se espera do jogador? É um quizz de

Por [Nome dos Autores], Copyright ® 20XX

múltiplas escolhas? Sim e Não? O Quizz será programado a partir de algum nível de inteligência artificial?]
Objetivos deste Quizz: [Descrever os objetivos que o jogador deve alcançar]
Valoração das Soluções e Pontuação: [de preferência esquemático]
Conexão com outros Quizzes: [de preferência esquemático]
Conceito: [Detalhar o conceito, falando sobre os inputs que esse quizz deve ou não fornecer ao jogador / aluno / professor]
Contexto: [Onde se situa esse quizz pedagógica, histórica, social e politicamente? Se for um quizz ficcional e distante da nossa realidade, como ela deve ser contextualizada ao jogador / aluno / professor? Ele pode servir de método de avaliação? Como os resultados são entregues?]
Conteúdo: [Qual conteúdo é apresentado ao aluno neste puzzle? Ele tem conexão direta ou indireta com algum conteúdo pedagógico? Se sim, qual?]

Estrutura de Mini-Games

Estrutura de Mini-games
[De preferência esquemático – usar um mapa geral dos mini-gmes ao longo do game]

Nome do Puzzle 0001 – [Onde ele se encaixa no Game] / [Função do Puzzle]
Sinopse do Mini-game e Conexão com a História: [Descrever o mini-game de forma elementar]
Instruções ao Jogador: [Como as instruções ao jogador são apresentadas para que ele seja capaz de jogar o mini-game]
Objetivos deste Puzzle: [Descrever os objetivos que o jogador deve alcançar]
Mapa de Soluções: [de preferência esquemático]
Caminho Crítico / Outros caminhos: [de preferência esquemático]
Encontros / Encruzilhadas de Decisões: [de preferência esquemático]
Conexão com outros Mini-games: [de preferência esquemático]
Conceito: [Detalhar o conceito, falando sobre os inputs que esse mini-game deve ou não fornecer ao jogador / aluno / professor]
Contexto: [Onde se situa esse mini-game, nos aspectos pedagógico, histórico, social e político? Se for um mini-game baseado num conteúdo ficcional e distante da nossa realidade, como ele deve ser contextualizado ao jogador / aluno / professor]
Conteúdo: [Qual conteúdo é apresentado ao aluno neste mini-game? Ele tem conexão direta ou indireta com algum conteúdo pedagógico? Se sim, qual?]

MACT – Manual de Atividades Complementares e Transmidiações

[Este manual deve ser formulado quando for necessário apresentar um guia prático ao aluno, principalmente, com as atividades complementares e com eventuais outras partes do jogo que sirvam ao processo pedagógico, que façam parte da narrativa midiática ou transmidiática e que ofereçam outras atividades além das já descritas no MAP]

Apresentação das Atividades Complementares
[Quantas são as atividades complementares? Quais seus veículos e plataformas? Qual sua natureza midiática – Transmídia, crossmídia ou multimídia? Há atividades analógicas? Em grupo? Na web?]

Instruções das Atividades Complementares
[Como serão dadas as instruções para a realização de tais atividades? Elas são avaliativas? Como é o processo?]

Atividades Complementares e Suplementares
[Descreva e esquematize as atividades que podem ser apresentadas junto com o game ou que tem links internos no game, e qual o formato – digital ou analógico – pelo qual elas chegam ao professor e ao aluno]

Processos e Modelos de Avaliação
[Propostas de avaliação de acordo com estas dfisposições]

Por [Nome dos Autores], Copyright ® 20XX

NOTAS À VERSÃO DE BANCA DESTA DISSERTAÇÃO

Alguns dos anexos indicados no corpo de texto desta dissertação estão disponíveis para consulta, download e comentários em:

Na Trilha de Macunaíma
Blog de Desenvolvimento / Development's Blog

http://natrilhademacunaima.ludaria.com.br/research

Até a Defesa, a referida página estará protegida por uma senha de acesso fornecida apenas aos membros da banca, que é a que segue:

TGDSE&%758

Não há necessidade de usuário. Apenas a senha será requerida.

Como se tratam de anexos extensos e, após a banca de defesa existe um período para que sejam feitas as adequações propostas pela banca, escolhemos apresentar esses anexos em formato digital no website acima.

São os anexos que seguem:

1. Os GDDs de Mark Baldwin e Chris Taylor citados ao longo do Capítulo 3
2. Legislação sobre educação citada, especialmente a Lei de Diretrizes da Educação Nacional e a Base Nacional Curricular Comum, bem como os PNCs pertinentes à área de Linguagens.
3. Matéria do UOL educação sobre as Linhas Pedagógicas.
4. Ficha Técnica doa Games Já produzidos.
5. Guia Prático de Classificação Indicativa.
6. Guia do ESRB Rating.
7. Ficha Técnica dos jogos citados na dissertação para análise.