



INTER
FACES
CIENTÍFICAS

EDUCAÇÃO

ISSN IMPRESSO 2316-333X

E-ISSN 2316-3828

DOI-10.17564/2316-3828.2017v6n1p59-70

A FUNÇÃO DA NARRATIVA E DOS PERSONAGENS EM UM JOGO DIGITAL EDUCATIVO: ANÁLISE DO JOGO SAGA DOS CONSELHOS

THE FUNCTION OF THE NARRATIVE AND THE CHARACTERS IN A DIGITAL EDUCATIONAL GAME: ANALYSIS OF THE SAGA GAME OF THE COUNCILS
LA FUNCIÓN DE LA NARRATIVA Y DE LOS PERSONAJES EN UN JUEGO DIGITAL EDUCATIVO: ANÁLISIS DEL JUEGO “SAGA DOS CONSELHOS”

Daniela Karine Ramos¹
Bruna Santana Anastácio³

Patrícia Nunes Martins²

RESUMO

Este artigo tem como objetivo destacar a importância da narrativa e dos personagens em um jogo educativo para contribuir com a imersão do jogador e com a sua aprendizagem. Diante disso, são abordados aspectos relacionados ao design de games, a imersão, a identificação e a emoção como elementos importantes à experiência do jogador. Para tanto, realizamos uma pesquisa de abordagem qualitativa com 19 participantes do Curso de Extensão a Distância de Formação Continuada em Conselhos Escolares (MEC) que utilizou como parte de suas atividades o jogo digital “Saga dos Conselhos”. O jogo digital “Saga dos Conselhos” é composto por mini games

contextualizados ao universo escolar e tem como objetivo principal a revisão dos conteúdos do curso. Para a coleta de dados, utilizou-se as entrevistas semi estruturadas com objetivo de proporcionar relatos dos participantes sobre as experiências com o uso do jogo digital “Saga dos Conselhos” e suas percepções quanto aos elementos visuais e interativos. Os resultados revelaram a importância das narrativas, dos personagens e das imagens para identificação do jogador e sua imersão no jogo. Nesse sentido, foram destacados aspectos como elementos visuais e feedback como importantes para a compreensão do jogo, além de orientar o jogador em sua trajetória

de aprendizagem. Por fim, destacam-se a influência da imagem e dos aspectos interativos visuais para a compreensão do jogo digital, bem como sua importância para a aprendizagem.

ABSTRACT

This paper aims to highlight the importance of the narrative and the characters in an educational game to contribute to the immersion of the player and his learning. Faced with this, aspects related to game design, immersion, identification and emotion are addressed as important elements to the player's experience. To do so, we conducted a qualitative approach research with 19 participants of the Distance Extension Course Continued Education in Scholar Councils (MEC) that used, as a part of this activities, a digital game named "Saga dos Conselhos". This game is composed of mini games contextualized to the school universe and its main objective is to review the contents of the course. For the data collection, the semi-structured interviews were used to provide participants' reports on the experiences with the use of the digital game "Saga dos Conselhos" and their perceptions regarding the visual and interactive ele-

RESUMEN

Este artículo tiene como objetivo destacar la importancia de la narrativa y de los personajes en un juego educativo para contribuir con la inmersión del jugador y con su aprendizaje. Por eso, se abordan aspectos relacionados con el diseño de juegos, la inmersión, la identificación y la emoción como elementos importantes a la experiencia del jugador. Para ello, realizamos una investigación de abordaje cualitativa con 19 participantes del Curso de Extensión a Distancia de Formación Continuada en Consejos Escolares (MEC) Que utilizó como parte de sus actividades el juego digital "Saga dos Conselhos". El juego está compuesto por minijue-

PALAVRAS-CHAVE

Jogo digital. Aprendizagem. Narrativa.

ments. The results revealed the importance of narratives, characters and images to identify the player and their immersion in the game. In this sense, aspects such as visual elements and feedback as important for the understanding of the game were highlighted, besides guiding the player in his learning path. Finally, the influence of the image and interactive visual aspects for the understanding of the digital game, as well as its importance for the learning, stand out. Finally, the influence of the image and the visual interactive aspects for the understanding of the digital game, as well as its importance for the learning

KEYWORDS

Digital Game. Narrative. Learning.

gos contextualizados al universo escolar y tiene como objetivo principal la revisión de los contenidos del curso. Para la recolección de datos, se utilizaron las entrevistas semiestructuradas con el objetivo de proporcionar relatos de los participantes sobre las experiencias con el uso del juego digital "Saga de los Consejos" y sus percepciones en cuanto a los elementos visuales e interactivos. Los resultados revelaron la importancia de las narrativas, de los personajes y de las imágenes para la identificación del jugador y su inmersión en el juego. En ese sentido, se destacaron aspectos como elementos visuales y impresiones como importantes

para la comprensión del juego, además de orientar al jugador en su trayectoria de aprendizaje. Finalmente, se destacan la influencia de la imagen y de los aspectos interactivos visuales para la comprensión del juego digital, así como su importancia para el aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

Juegos Digitales. Narrativa. Aprendizaje.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos são entendidos como uma atividade livre, sendo exterior a vida habitual, capaz de absorver o jogador de maneira total, caracterizando-se por ser praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, observando as regras definidas (HUIZINGA, 1971). Essas características se mantêm também nos jogos digitais, os quais podem ser entendidos como atividades lúdicas que envolvem uma série de ações e decisões limitadas pelas regras e orientadas por objetivos, as quais se desenvolvem no mundo criado no jogo e que resultam em uma situação final (SCHUYTEMA, 2008; MC GONIGAL, 2012).

Nesse contexto, os jogos tradicionais e os digitais diferenciam-se, principalmente, pela interatividade e imersão, o que pode resultar em uma possibilidade de cocriação do jogador, pois o jogo pode se reconstruir a cada ação ou atitude desempenhada no jogo (SANTAELLA, 2004).

As ações desempenhadas pelos jogadores estão relacionadas aos sistemas de desafios, os quais são vencidos para se obter conquistas (SCHUYTEMA, 2008). Entretanto para vencer os desafios dos jogos digitais é preciso estar atento às regras, as quais orientam o que vale ou não dentro do universo do jogo, delimitando como se deve jogar, para tanto é preciso entender quais são as regras e como elas podem ser mais bem utilizadas para atingir os objetivos (GEE, 2009).

Outra característica importante do jogo digital, principalmente, quando utilizados em contextos de aprendizagem é a presença de *feedbacks* (MC GONIGAL, 2012). O *feedback* tem sua importância, pois diante dele o jogador pode reconhecer erros e a partir

disso refletir sobre o que poderia ter sido feito de forma diferente (GEE, 2008).

Sob outra perspectiva, os jogos digitais são caracterizados por estarem inseridos em consoles ou ambientes digitais com programação implícita, essa programação é representada para o jogador por meio de interfaces digitais repletas de estímulos que podem ser visuais, sonoros e táteis, proporcionando uma comunicação interativa a partir da ação do jogador. A interpretação dessas ações envolve habilidades de leitura das representações e metáforas presentes nas telas do jogo, que se mostram mais do que simples instruções textuais, a interação com o jogo requer habilidades de leitura que passam por práticas culturais, caracterizando como um letramento (LEMKE, 1998). Esse aspecto envolve compreensão em relação aos sistemas de signos empregados, às tecnologias materiais envolvidas e “aos contextos sociais de produção, circulação e uso daquele gênero em particular” (LEMKE, 1998 p. 284).

Portanto, para que a comunicação entre sistema de jogo e jogador seja produtiva, é necessário que os desenvolvedores de jogos levem em conta a experiência que será produzida, buscando aliar a sensação de satisfação durante a interação com o jogo. O chamado fluxo de jogo pode encontrar suas bases na teoria de Csikszentmihalyi (1999) que estuda o conceito de fluxo (*flow*) e a satisfação em executar determinadas tarefas. O autor discorre sobre o balanceamento entre oportunidades (ou desafios) e uso de habilidades ao desempenhar uma ação, produzindo um estado mental de concentração, correlacionando experiências do indivíduo de forma harmoniosa, fazendo-o se

concentrar em metas claras e aguardando um resultado já esperado.

Nesse sentido a teoria do fluxo é bastante utilizada no desenvolvimento de projetos de jogos uma vez que há uma busca pelo equilíbrio entre as oportunidades disponíveis para o indivíduo agir compatíveis com suas habilidades aprendidas percebidas como fator influenciador para o engajamento e a motivação em continuar a jogar.

Nos jogos educacionais, a inserção de conteúdos de aprendizagem deve ser feita de maneira a respeitar o balanceamento dos desafios esperados de um jogo digital sem perder o foco da aprendizagem do conteúdo em si. Para Kishimoto (2004) todo jogo empregado para a realização de atividades educativas com caráter educativo, pode receber a denominação geral de jogo educativo. Diante disso, os jogos educativos podem facilitar o processo de ensino-aprendizagem e ainda proporcionar experiências prazerosas, interessantes e desafiantes, transformando-os em uma estratégia de ensino para os educadores além de ser um rico instrumento para a construção do conhecimento (GRUBEL; BEZ, 2006). Assim, jogo educacional busca relacionar educação e entretenimento, oportunizando aprendizagem em um ambiente interativo virtual que estimule a imersão do aluno em um determinado tema (MOITA, 2009).

Nos jogos educacionais, a inserção de conteúdos de aprendizagem deve ser feita de maneira a respeitar o balanceamento dos desafios esperados de um jogo digital sem perder o foco da aprendizagem do conteúdo em si. Para Kishimoto (2004) todo jogo empregado para a realização de atividades educativas com caráter educativo, pode receber a denominação geral de jogo educativo. Diante disso, os jogos educativos podem facilitar o processo de ensino-aprendizagem e ainda proporcionar experiências prazerosas, interessantes e desafiantes, transformando-os em uma estratégia de ensino para os educadores além de ser um rico instrumento para a construção do conhecimento (GRUBEL; BEZ, 2006). Assim, jogo educacional busca relacionar educação e entretenimento, oportunizando aprendizagem em um ambiente interativo

virtual que estimule a imersão do aluno em um determinado tema (MOITA, 2009).

A pesquisa caracteriza-se como exploratória, por permitir a ampliação das experiências sobre o assunto a ser estudado (TRIVINÓS, 2006) e de abordagem qualitativa, ao valorizar o universo de significados, motivos, crenças e valores (MINAYO, 1994 p. 22). O contexto da pesquisa foi o Curso de Extensão a Distância em Formação Continuada em Conselhos Escolares, ofertado pela Universidade Federal de Santa Catarina no primeiro semestre de 2015. Neste semestre haviam 122 alunos matriculados, todos residindo em Santa Catarina.

Para a realização desta pesquisa, trabalhamos com uma amostra por conveniência de 19 participantes constituída por parte dos alunos presentes no encontro presencial do curso e que aceitaram responder à entrevista. Nesse momento, os alunos jogaram por aproximadamente 20 minutos e em seguida participaram das entrevistas que foram registradas em áudio, transcritas e analisadas em momento seguinte.

As entrevistas foram orientadas por um roteiro onde cada pergunta trazia um tópico guia (BAUER, 2002), ou seja, pequenas frases explicativas que demonstravam a intenção dos pesquisadores ao fazer cada uma das perguntas, buscando reforçar os aspectos mais relevantes. As entrevistas foram realizadas de forma individual como forma de incentivo aos relatos de experiências e descrições sobre a experiência com o jogo digital “Saga dos Conselhos”.

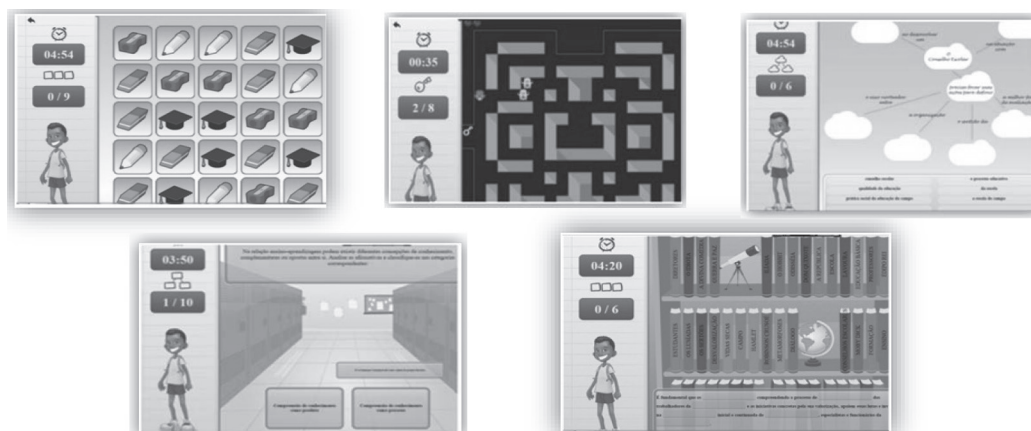
O jogo digital “Saga dos Conselhos” foi desenvolvido pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) para compor o conteúdo do Curso de Extensão a Distância de Formação Continuada em Conselhos Escolares com o objetivo de revisar e reforçar os conteúdos estudados. Assim, o jogo digital volta-se para o universo dos Conselhos Escolares, contemplando personagens e imagens contextualizadas aos temas da escola, relacionando ao universo do público alvo do curso, que em sua maioria é caracterizada por profissionais atuantes em ambientes escolares.

O jogo digital constitui-se por minigames que estruturados em forma de perguntas, esquemas e frases

incompletas convida o jogador a explorar o cenário desenvolvido para o jogo e aplicar os conceitos relacionados aos conselhos escolares. O objetivo final do

jogo “Saga dos Conselhos” é a chegada até a Escola União com a conquista de todos os membros do Conselho Escolar.

Figura 1 – Minigames do jogo digital “Saga dos Conselhos”



Fonte: Saga dos Conselhos (2016).

Para a análise dos dados coletados, foi utilizada a metodologia de análise de conteúdo de Bardin (2004, p. 16), pois esta apresenta uma “técnica de investigação que tem por finalidade a descrição objetiva, sistemática e quantitativa do conteúdo manifesto em comunicação”, contribuindo para a sequência das etapas de organização, seleção, categorização e análise de dados. Dessa maneira, os dados foram organizados de maneira a trazer os relatos sobre a experiência dos alunos ao jogarem, oportunizando a inferência da importância da narrativa e dos personagens para os jogadores.

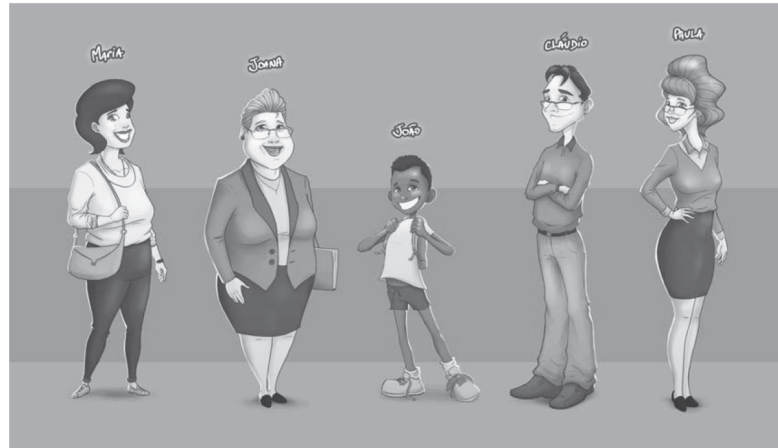
3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A narrativa e contextualização do jogo “Saga dos Conselhos” envolveu diversos aspectos do universo dos conselheiros escolares com o objetivo de apro-

ximar os adultos ao universo do jogo e identificá-los em seu contexto de atuação profissional. Desta forma, os cursistas puderam refletir sobre suas práticas pedagógicas, bem como suas atuações na escola e na comunidade, ressaltando a importância do conselho escolar na escola e valorizando a participação de todos por meio da gestão democrática.

Quanto aos personagens, o jogador teve acesso, inicialmente, ao João que representa o aluno da Escola União e que acompanha o jogador em todos os mini games a esquerda da tela e traz um elemento de interação: a cada ação do jogador, João reage (por meio de uma animação, gerando um feedback) de maneira entusiasmada no caso de acerto ou triste, no caso de erro do jogador. Ao longo do jogo aos demais membros que compõe um Conselho Escolar, como o professor, a secretária, o diretor e a mãe do aluno vão sendo liberados na medida em que o jogador vence cada um dos minigames.

Figura 2 – Personagens do jogo



Fonte: Saga dos Conselhos (2016).

A construção dos personagens ocorreu de forma contextualizada e em concordância com Brasil (2004) o qual salienta que devem fazer parte dos Conselhos Escolares: a direção da escola e a representação dos estudantes, dos pais ou responsáveis pelos estudantes, dos professores, dos trabalhadores em educação não docentes e da comunidade local, onde tomam decisões coletivas.

Nesse aspecto observamos elevada frequência nas respostas das entrevistas que foi a capacidade de empatia do jogador com os personagens apresentados, tanto com o aluno, quanto com os componentes do Conselho Escolar. Na fala do entrevistado 19: “O jogo vai se integrando e os personagens são da nossa realidade e a gente vai se identificando com eles e cada fase que passava a gente via um conselheiro”, podemos perceber que o jogador percebeu a progressão da narrativa por meio dos elementos visuais apresentados.

Outra fala relevante quanto ao aspecto de identificação de si com o ambiente de jogo é na fala no entrevistado 16: “É, a figura do aluno tava ali, e tu te coloca na figura do aluno seguindo o caminho do tabuleiro e do aprendizado”, ou ainda na fala do entrevistado 3: “Com certeza me identifiquei com o aluno né, por ser negro e eu ser negra então eu me identifiquei bastan-

te, achei bem importante isso né”, ressaltando mais uma vez a importância da coerência do estilo visual em harmonia com as mecânicas de jogo e em especial com o tema central do jogo educacional.

Outros elementos visuais destacam-se no jogo, como o recurso visual de retorno do jogador para a tela do mapa geral onde há uma trilha cheia de bases, as quais vão sendo abertas após vencer cada minigame, o que apoia a narrativa e dá sensação de progressão no jogo. Essas bases dão acesso ao próximo minigame, reforçando a progressão visualmente, pois o mapa vai se revelando à medida que as bases são abertas pelo jogador.

Importante destacar que a construção da imagem do mapa central se dá em três partes, a primeira, ao lado esquerdo, traz questões sobre a criação dos Conselhos Escolares com as perguntas se relacionando aos primeiros cadernos que compõem o material didático do curso; o lado direito do mapa libera as bases onde há perguntas referentes ao fortalecimento dos Conselhos Escolares, referentes aos últimos cadernos do curso. A narrativa visualmente se encerra no centro do mapa geral onde está localizada a Escola União, trazendo uma produção de sentido simbólico da escola como eixo central do curso.

Figura 3 – Visão de parte da trajetória do jogo Saga dos Conselhos



Fonte: Saga dos Conselhos (2016).

Diante disso, destacamos que muitos relatos a partir da primeira coleta, nas entrevistas, trouxeram informações sobre a compreensão da narrativa do jogo e da identificação dos personagens tanto com os próprios jogadores, como na coerência entre as imagens e aspectos interativos com a temática escolar. Para o entrevistado 6: “Os cenários, desenhos, imagens, tem a letra grande, desenhos coloridos, faz pensar, aquele em forma de trilha (mapa), como você que vai caminhar, o trilho já diz é um caminho que tem que percorrer, então ele já tá dando uma pista pra ti”. Esta fala nos remete diretamente à progressão das conquistas e, conseqüentemente, ao desenvolvimento da narrativa do jogo, pois ao avançar na trilha do mapa uma nova base se abre com desafios que liberam mais personagens que constituem o Conselho Escolar.

Ao mesmo tempo podemos estabelecer uma relação das imagens com as mecânicas e os desafios, o que pode ser percebida na fala entrevistado 4: “Todos

os aspectos que foram apresentados, desde regras, o colorido, acho que tudo faz parte, tudo ajuda”. Isto mostra a importância das imagens e dos aspectos visuais interativos na compreensão das dinâmicas do jogo (SCHUYTEMA, 2008), fazendo a relação dos elementos da interface de um jogo com os objetivos do jogo em si, os limites das regras e as recompensas (MCGONIGAL, 2012), mantendo o jogador motivado e disposto para o engajamento e a aprendizagem.

Na fala do entrevistado 4 podemos ver um aspecto geral do sucesso da aplicação dos conteúdos em forma de jogo e da importância dos elementos visuais interativos e mecânicas de jogo, favorecendo a percepção da progressão da narrativa. De maneira complementar o entrevistado 6 afirma:

O Conselho na verdade ele é uma trilha, você não consegue chegar a um fator comum sem antes passar por partes do processo [...] porque assim, as redes têm que dar certo. Todas elas dependem de uma finalização e o

Conselho é isso não é só chegar na professora na direção, mas na comunidade como um todo para promover um sentimento de mudança, senão não ocorre. E não existe mudança sem conhecimento, né.

A partir disso, destacamos que a categoria identidade vinculada ao *design* de games, por considerarmos as imagens escolhidas como responsáveis pelo “clima” do jogo (SCHUYTEMA, 2008) e para a construção de uma identidade visual que relaciona os minigames, mapas e a apresentação dos textos. A identidade visual é discutida por Munari (1997) quando cita as imagens conscientes e inconscientes presentes no depósito de imagens dos indivíduos a partir das experiências de vida, tornando o sistema de jogo visualmente harmonioso e trazendo unidade entre os elementos. A identidade também pode se relacionar com a questão da aprendizagem baseada em jogos, em especial, quando Gee (2004) aponta a capacidade de desempenhar papéis na escolha de um personagem de jogo como um princípio de aprendizagem.

A identidade pode ser relacionada ao autorreconhecimento, a qual pôde ser percebida nas falas que relacionavam imagens (em especial, dos personagens que compõem o conselho escolar) à compreensão do cursista sobre si, trazendo significado e emoção à experiência de jogo. Assim, destacamos a fala do entrevistado 19 ao afirmar que “o jogo vai integrando e os personagens são da nossa realidade e a gente vai se identificando com eles e cada fase que passava a gente via um conselheiro”. Identificamos esse autorreconhecimento, inclusive, em falas de ironia, expressando senso de humor em relação à representação do estereótipo escolhido, como na fala do entrevistado 10: “tirando a diretora gorda né, (risos) eu sou diretora, elegantíssima, maravilhosa, loura”.

Ao se sentir representada (ou na negação da representação, como no caso de entrevistado 10), esta categoria revela que houve uma aproximação afetiva com um dos personagens da narrativa do jogo e a identificação de si com características visuais dos personagens. Segundo o entrevistado 16: “tu te coloca na figura do aluno seguindo o caminho do tabuleiro e do aprendizado”. Dessa maneira, as imagens foram

relacionadas diretamente a características pessoais dos jogadores e também nos dá indícios de uma compreensão de progressão no jogo, associando o avanço no “tabuleiro” com o avanço na “aprendizagem”.

Ao analisarmos as transcrições, ainda com referência ao *design* de game, destacamos a importância das imagens, sendo possível estabelecer relações entre as imagens e a instrução presente no jogo em relação ao que se espera do jogador (SCHUYTEMA, 2008; NOVAK, 2010; ROGERS, 2010). Esse aspecto pode ser observado no seguinte trecho da fala do entrevistado 7: “o de três ali da memória – liga três – que você coloca, faz na vertical, daí você precisava clicar e, nos outros computadores a gente clica e vai no debaixo daí ele já vai e aqui tem que arrastar um pouquinho, então foi um desafio. Ver como ele funcionava né!”

O uso da imagem revela um forte potencial para instrução o que foi citado com bastante frequência nas entrevistas, resultando em um total de 28 ocorrências. Esta categoria, instrução por imagens, revela a relação entre a escolha feita pelos desenvolvedores para a composição visual e interativa de um ambiente de jogo e a experiência provocada que, neste caso, é tecnológica e educativa. Além da atribuição de valor e aceitação, consideramos mais, nesse relato, a questão da relação entre o que o cursista viu em tela e a sensação de progressão de jogo. Para o entrevistado 8: “O cenário era bem atrativo, principalmente quando passa de fase que volta lá pras pedrinhas. Achei bem interessante o cenário”. E também pela importância de planejar as instruções graficamente, diminuindo a necessidade de implementar textos escritos para auxílio. Estes aspectos ficam evidentes na fala do entrevistado 1:

O Início do jogo me deixou um pouco cega assim por onde seria o início. A primeira página dele assim né. Acho que teria que ter uma indicação diferente. Ele pode ser bem prático pro pessoal que joga toda hora, todos os dias e que conhece todos os tipos de inícios de jogo. Talvez seja um pouco da minha burrice tecnológica, mas eu percebi que a colega do lado e a outra também estavam com essa dificuldade. Daí o rapaz veio e nos instruiu e aí pronto! E nós conseguimos começar, mas sem essa dica, nós estávamos esperando pra ver por onde começar.

A colocação do cursista mostra a importância de sinais visuais, pois percebemos, nesta fala, que a ausência deles provocou uma insegurança para iniciar o jogo. Também notamos isso na fala do entrevistado 19: “No primeiro momento não foi fácil pra saber o que tinha que fazer, mas quando tinha instrução sim, aí facilita né”.

Desse modo, evidenciamos que há forte influência da imagem e dos aspectos interativos visuais para a compreensão do jogo e da relação com o sentido educativo. Esses aspectos ficam em destaque, tanto na sua presença, no caso de um projeto eficiente, quanto na sua ausência, necessitando de apoio de texto escrito.

Inicialmente, o *design* de apresentação do jogo foi bastante citado, como a parte da narrativa, incluindo os personagens, o cenário do jogo e a aproximação com a realidade dos cursistas. Diante disso, Medeiros e Schimiguel (2012) conceituam *design* de apresentação como referentes à informação visual, gráficos, tabelas, animação entre outros. Nesse sentido, algumas falas ilustram essas contribuições referentes ao *design* de apresentação:

O que mais me chamou atenção: o colorido, as figuras, os desenhos, o logotipo. O que chamou atenção foi o colorido e essa questão do desafio né, estar desafiando a gente né, tanto que as várias emoções foram expressas ali no momento que eu estava jogando (ENTREVISTADO 3).

Ou, “O que mais me chamou atenção no jogo? Os personagens condiz com as nossas realidades né! (risos)” (Entrevistado 4), ou ainda “Tudo, achei bem estruturado, faz com que a visualização, o desenho que instiga a gente a jogar e a passagem de fases eu achei legal porque a gente vai conquistando os membros do conselho” (Entrevistado 19).

Diante dos aspectos destacados pelos entrevistados recorremos a Shell (2011) que traz a tétrede de elementos de um jogo em seu *design* que para ele são: estética (a aparência do jogo, personagens, cenários), história (ou narrativa, como será contada ao jogador por meio das mecânicas do jogo), tecnologia (console ou meio onde o jogo poderá ser jogado) e mecânica

(entra fortemente o gameplay, como o jogo interage à reação do jogador). O autor não os isola, ao contrário, compreende como um sistema interligado onde todos os elementos trabalham em consonância, buscando gerar a melhor experiência para o jogador. Dessa forma, percebemos que ao desenvolver um jogo digital que seja educacional, princípios do *design* de jogos devem ser aplicados somados ao objetivo de aprendizagem de conteúdos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta pesquisa levantamos fatores que podem auxiliar na trajetória de sucesso do uso de jogos educacionais em processos de aprendizagem, focando do potencial engajador da narrativa e dos personagens para o jogador. A análise das entrevistas revelou a importância das narrativas, dos personagens e das imagens para a identificação do jogador e sua imersão no jogo.

As imagens destacam-se na relação com a narrativa do jogo e reforçam a importância do *design* do jogo. Diante disso, destacamos que o desenvolvimento da narrativa no jogo se dá pelas mecânicas e pela compreensão do jogador, em especial quando ele articula internamente ou por relatos como transcritos a partir das entrevistas, os quais descreveram com frequência os personagens, os cenários, as ações e as situações experimentadas no jogo.

Os elementos visuais vinculados à narrativa contribuem para o jogador compreender a sua evolução no jogo e seu progresso em relação à aprendizagem. O *feedback* destacado por seus aspectos interativos representado na animação do personagem assume um papel importante para orientar o jogador em sua trajetória de aprendizagem.

Por fim, destacamos que a narrativa e os elementos de interface gráfica influenciaram no propósito de aprendizagem, buscando apoio em elementos do *design* de jogo, favorecendo a imersão do jogador ao fluxo de jogo, gerando emoções, identificação e engajamento em uma perspectiva educacional.

REFERÊNCIAS

- ADAMS, Ernest. **Fundamentals of Game Design**. São Paulo: Pearson Education, 2014.
- ALBUQUERQUE, Rafael M.; FIALHO, Francisco A. Concepção de jogos eletrônicos educativos: proposta de processo baseado em dilemas. In: **VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment**. Rio de Janeiro, 2009.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: 70, 2004.
- BAUER, Martin W; GASKELL, George (Org.). **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. Tradução de Pedrinho A. Guareschi. 12.ed. Petrópolis-RJ: Vozes, 2002.
- BRASIL. Ministério da Educação. Programa Nacional de Fortalecimento dos Conselhos Escolares. Caderno 1: **Democratização da escola e construção da cidadania**. Brasília, 2004.
- CALLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **A descoberta do fluxo**. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.
- FILATRO, Andrea. **Design Instrucional na prática**. São Paulo: Pearson education do Brasil, 2008.
- GALISI, D. Videogames: ensino superior no Brasil. In SANTAELLA, L (Org.). **Mapa do Jogo**. São Paulo: Cengage, 2009.
- GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave/Macmillan, 2004.
- GEE, James P. **Learning and games**. Arizona State University, Literary Studies, 2008.
- GEE. James P. Bons videogames e boa aprendizagem. **Perspectiva**, Florianópolis, v.27, n.1, 2009.
- GRÜBEL, Joceline M.; BEZ, Marta R. Jogos educativos. **Revista Novas Tecnologias da Educação**, v.4, n.2, dezembro, 2006.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- KISHIMOTO, Tizudo M. Froebel e a concepção de jogo infantil. **Revista da Faculdade de Educação**, São Paulo, v.22, n.1 jan-jun 2004.
- LEMKE, Jay L. Letramento metamidiático: transformando significados e mídias. **Trab. Linguist. apl.**, Campinas, v.49, n.2, dec. 2010. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/tla/v49n2/09.pdf>>. Acesso em: 9 set. 2014.
- MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo**. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.
- MEDEIROS, Maxwell de Oliveira; SCHIMIGUEL, Juliano. Uma abordagem para avaliação de jogos educativos: ênfase no ensino fundamental. **Novas Tecnologias da Educação** (UFRGS), v.10, n.3. dezembro 2012.
- MINAYO. Maria Cecília de S. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 4.ed., Petrópolis-RJ, 1994.
- MOITA, F.M.G. da S. In: FERNANDES, A.M. da R. *et al.* **Jogos Eletrônicos: mapeando novas perspectivas**. Florianópolis: Visual Books, 2009.
- MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- NOVAK, J. **Desenvolvimento de games**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Senac, 2012.

ROGERS, Scott. **Level up: the guide to great video game design**. United Kingdom: Willey, 2010.

SALEN, Katie; ZIMMERMANN, Eric. **Regras do jogo. Fundamentos do design de jogos**. V.4, São Paulo: Blucher, 2012.

SANTAELLA, Lucia. **Games e comunidades virtuais**. 2004. Disponível em: <<http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html>>. Acesso em: 14 nov. 2015.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de games: uma abordagem prática**. São Paulo, 2008.

TAVARES, R. Fundamentos de game design para educadores e não especialistas. In: SANTAELLA, L. (Org.). **Mapa do Jogo**. São Paulo: Cengage, 2009.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 2006.

Recebido em: 6 de Junho de 2017
Avaliado em: 3 de Agosto de 2017
Aceito em: 3 de Agosto de 2017

1. Doutora em Educação e Professora do Departamento de Metodologia de Ensino e do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Santa Catarina. E-mail: dadaniela@gmail.com

2. Mestre em Educação, Especialista em Educação a Distância, Professora de Artes Visuais e Coordenadora do Núcleo de Educação a Distância do Instituto Federal de Educação - IFSC/ Caçador. E-mail: martins.patrician@gmail.com

3. Doutoranda em Educação na Universidade Federal de Santa Catarina, Mestre em Educação e Graduada em Licenciatura em Educação Física. E-mail: brunaanastacio@hotmail.com