



**Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia
Sul-Rio-Grandense
Câmpus Venâncio Aires**

2º ENCIF – Encontro de Ciência e Tecnologia do IF Sul/Campus Bagé

RIBEIRO, A.G. ¹, DHEIN, J. L.², LEISMANN, L.J.³ Conceição, C.O. ⁴

¹ Aluna do Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Câmpus Venâncio Aires – RS – Brasil –
agr.amandagabi@gmail.com

² Aluna do Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Câmpus Venâncio Aires – RS – Brasil –
jaqueldhein@gmail.com

³ Aluno do Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Câmpus Venâncio Aires – RS – Brasil –
lucas.jandrey.leismann@gmail.com

⁴ Prof. e diretor do Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Câmpus Venâncio Aires – RS –
cristianvenancioifsul@gmail.com

RESUMO

Este projeto visa o desenvolvendo um jogo interativo com o software RPG Maker VX Ace, no gênero RPG – *Role-PlayingGame* (jogo de interpretação de papéis). Consiste em um tipo de jogo no qual os jogadores desempenham o papel de um personagem em um cenário fictício, onde não há necessariamente ganhadores nem perdedores. Os RPGs estimulam a imaginação, o raciocínio lógico, desenvolvem a criatividade, o relacionamento interpessoal e a cooperação mútua. Os cenários do jogo são baseados na arquitetura do câmpus, transformados em um ambiente medieval, e os personagens principais representam alunos. As histórias, objetivos e desafios estão ligados a rotinas de funcionamento do câmpus, mesclados a fantasia; sendo assim, o estudante que jogar se diverte e aprende sobre a escola. A intenção é romper as “barreiras” intangíveis que existem entre o câmpus e a sociedade que o cerca. Graças a evolução tecnológica, temos uma série de ferramentas que podem nos ajudar a superar estas barreiras. Dentre elas, em nosso projeto, exploramos o potencial dos jogos digitais para divulgar e motivar

jovens a acessarem nossa escola. Após o final da construção do jogo, ele será distribuído digitalmente e gratuitamente a estudantes de escolas públicas das séries finais do ensino fundamental. Este projeto é a parte inicial de uma série de iniciativas que serão criadas baseadas na gamificação, com o intuito de aumentar a interação dos processos educativos com a tecnologia e o bem-estar dos jovens.

INTRODUÇÃO

Um dos maiores desafios dos câmpus em implantação dos Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia é romper as barreiras intangíveis com as sociedades que os cercam. Os desafios vão desde a desconfiança inicial do desconhecimento de estruturas muito novas e até mesmo da falta de sentimento de pertencimento, ou seja, falas como “isto não é para mim!”. Sendo assim, surgem inúmeras ideias para que novas instituições sejam mais conhecidas e valorizadas dentro de nossa sociedade.

Uma das ferramentas mais utilizadas para a comunicação nos dias de hoje, principalmente por meio de jovens, vem sendo a gamificação. Se você precisa entender sobre algum determinado assunto, qual material você usaria para estudar? Por textos e tabelas, ou se colocando dentro da situação, por meio de um jogo que simule cada passo e resulte em premiações? Provavelmente você escolheria a segunda opção, por ser muito mais atrativa. E isso é “gamificar”!

Misturando a realidade com fantasia, ela faz com que atividades comuns de nosso cotidiano mereçam recompensas e/ou pontos alcançados, nos desafiando e motivando simultaneamente. “Técnicas de jogos podem incentivar uma vida saudável, melhorar o ensino, conscientizar e até promover produtos”, Zichermann, 2013.

Nosso projeto une a necessidade dos câmpus novos à ferramenta da gamificação para envolver o público jovem que pretende ingressar em nossas instituições. Ele consiste em desenvolver um tipo de jogo, no qual os jogadores desempenham o papel de um personagem em um cenário fictício, onde não há necessariamente ganhadores nem perdedores (no gênero RPG – *Role-PlayingGame*). Os RPGs estimulam a imaginação, o raciocínio lógico, desenvolvem a criatividade, o relacionamento interpessoal e a cooperação mútua. Os cenários são baseados na arquitetura do câmpus, transformados em um ambiente medieval, e os personagens principais representam alunos e servidores. As histórias, objetivos

e desafios estão ligados a rotina de funcionamento do câmpus, mesclados a fantasia; sendo assim, o estudante que jogar se diverte e aprende sobre a escola.

OBJETIVOS

Sendo testemunhas do crescimento de um novo termo, denominado gamificação, que “é uma palavra estranha que ignifica, na verdade, design motivacion al, algo que faz as coisas serem mais prazerosas” (Schell, 2010), temos como finalidade no IFantasy utilizar esta ferramenta como elemento de divulgação do Câmpus e inserção na comunidade jovem.

REFERENCIAL TEÓRICO

Como já pudemos perceber, a gamificação nos traz uma série de benefícios, pois faz com que atividades comuns e monótonas do nosso cotidiano se tornem uma busca incrivelmente divertida pelos nossos objetivos. Todos gostam de receber elogios ao realizarem uma tarefa complicada, à qual levaram muito tempo para concluir.

Vianna et al. (2013) consideram que “gamificação abrange a utilização de mecanismos de jogos para a resolução de problemas e para a motivação e o engajamento de um determinado público” e Domínguez et al. (2013) salientam que “jogos são capazes de promover contextos lúdicos e ficcionais na forma de narrativas, imagens e sons, favorecendo o processo de aprendizagem”.

Além disso, jogos não são apenas diversão, pois fazem com que aprendamos coisas importantíssimas de maneira que envolva o jogador, como, por exemplo, o jogo *Perguntados*, disponível para *Android*, *iOS* e navegadores web. Ele apresenta inúmeras categorias de perguntas, onde você pode disputar contra amigos e/ou oponentes aleatórios.

Assim, enquanto o jogador se diverte, ele aprende mais sobre o mundo que vive. É assim que funciona a gamificação: nós levamos o mundo real para dentro de um jogo. Nossas dificuldades se tornam objetivos fáceis de serem contornados, e as tarefas nunca se tornam chatas, pois estão envolvidas no mágico mundo da fantasia.

3.1 COMO FUNCIONA O SOFTWARE

O RPG Maker é um software criado pela Enterbrain, a fim de fornecer uma ferramenta de criação de jogos no estilo RPG. A principal característica do mesmo,

que o diferencia dos demais, é a programação dos jogos. Para criar os mapas, os personagens, as cenas do jogo e tudo mais, não é necessário ser um expert, e nem conhecer totalmente linguagens de programação. Tudo é feito através de comandos pré-definidos que você dá ao software, permitindo assim que até mesmo uma criança seja capaz de compreender o mesmo, que se mostra bastante intuitivo.

Para usuários mais evoluídos, o RPG Maker também possui um banco de scripts baseado na linguagem RGSS2. Quem souber lidar com isso, poderá personalizar e incrementar ainda mais os seus jogos. O limite é a imaginação!

4. METODOLOGIA

Primeiramente, começamos a estudar o software RPG Maker VX Ace. Assistimos a inúmeros tutoriais na internet, assim como começamos a explorar a arquitetura do programa.

Logo após, começamos a construção de nosso roteiro e, assim, tendo que nos aprofundar no estudo da gamificação. A mesma, sendo um termo recente, vem sendo abordada entre os estudiosos com cada vez mais frequência nos últimos anos. Ela tem sido tema de inúmeros livros e artigos ao redor do mundo, o que faz com que exista muito material sobre a mesma. Pesquisamos também histórias de jogos em RPG famosos, como *Legend of Zelda* e *Final Fantasy*.

Pensando na estrutura de nosso jogo e baseados nas obras sobre gamificação, definimos o público alvo: os jovens. Tendo isso em mente, começamos a “exploração” do câmpus, tanto na estrutura quanto no seu funcionamento, como, por exemplo, os princípios.

Para sabermos exatamente como são os locais, exploramos todos os espaços de nosso câmpus, para, assim, termos conhecimento sobre todos os ambientes para podermos recriá-los posteriormente. Para não esquecermos dos objetos presentes em cada lugar, fotografamos todos os blocos e seus espaços.

Então, tendo conhecimento da estrutura do câmpus e do software, começamos a construção do jogo. Primeiramente, recriamos a parte externa dos blocos do Instituto

Logo após, iniciamos a recriação da parte interna, assim como continuávamos a acrescentar detalhes na parte externa.

O desenvolvimento de jogos requer muito tempo, dedicação e conhecimento. Nosso projeto está estipulado para ser concluído em dois anos.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Devido a grande quantidade de material produzido sobre o tema de gamificação, nosso cronograma deve ser reestruturado, aumentando esta etapa inicial de pesquisa bibliográfica e de possibilidades de arquitetura do jogo. Estamos pesquisando pacotes de expansão que possam ser adquiridos e como podemos desenvolver pacotes de expansão próprios para o IFantasy, isto requer mais trabalho e pesquisa, pois todos os participantes do projeto estamos recentemente ingressando no câmpus e não tivemos contato com algumas disciplinas que poderiam contribuir para este trabalho.

O roteiro do jogo e a sua arquitetura deverá ser dinâmica até o momento de sua conclusão em dois anos. Posteriormente iremos desenvolver um “demo”, que será distribuído em escolas da região para teste e, conseqüentemente, aprimoramento.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ZICHERMANN, Gabe; LINDER, Joselin. **The gamificationrevolution**. Nova Iorque: McGraw-Hill, 2013.

FADEL, Luciane Maria, et.al. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

PONTES, Felipe; ROSA, Guilherme. **Conheça a gamificação, que transforma suas tarefas cotidianas em games**. Disponível em: <<http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI291109-17773,00-CONHECA+A+GAMIFICACAO+QUE+TRANSFORMA+SUAS+TAREFAS+COTIDIANAS+EM+GAMES.html>> Acesso em: 18 set. 2015

SCHELL, Jesse. **A arte de game designer**. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2010.

AESO. Disponível em: < http://www.barrosmelo.edu.br/noticias/ler/2133/pioneira-curso-de-gamificacao-na-aeso-barros-melo#.VgASM_IViko> Acesso em: 21 set. 2015.

VIANNA, Ysmar, et.al. **Gamification, Inc**. Rio de Janeiro: MJV, Press, 2013.

DOMÍNGUEZ, Adrián, et. al. Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. **Journal Computers & Education**. Virginia, ed. 63, p. 380–392, 2013.