

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA
FACULDADE DE TECNOLOGIA DE BOTUCATU
PROGRAMA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA**

EMERSON ELDER MOREIRA

**A APRENDIZAGEM DA LÍNGUA PORTUGUESA PELO LÚDICO:
PROPOSTA DE UM JOGO EDUCATIVO DIGITAL PARA O ENSINO MÉDIO
UTILIZANDO O MÉTODO DE PLANEJAMENTO *GAME DESIGN DOCUMENT***

Botucatu-SP
Novembro – 2016

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA
FACULDADE DE TECNOLOGIA DE BOTUCATU
PROGRAMA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA**

EMERSON ELDER MOREIRA

**A APRENDIZAGEM DA LÍNGUA PORTUGUESA PELO LÚDICO:
PROPOSTA DE UM JOGO EDUCATIVO DIGITAL PARA O ENSINO MÉDIO
UTILIZANDO O MÉTODO DE PLANEJAMENTO *GAME DESIGN DOCUMENT***

Orientadora: Prof^ª Dra. Adriane Belluci Belório de Castro

Relatório Final de Pesquisa apresentado ao
Programa de Iniciação Científica e
Tecnológica da FATEC - Faculdade de
Tecnologia de Botucatu.

Botucatu-SP
Novembro – 2016

RESUMO

A intensa participação da tecnologia na sociedade tem alterado as técnicas e métodos de ensino-aprendizagem. Nesse novo cenário, os professores encontram dificuldade de empregar métodos tradicionais de ensino para seus alunos, por isso há necessidade de se desenvolver e criar diferentes ferramentas e estratégias para se trabalhar os conteúdos básicos e necessários nas disciplinas. Assim, esta pesquisa discorre sobre a importância dos jogos educativos digitais como meio de ensino-aprendizagem, proporcionando não só ao professor uma ferramenta pedagógica versátil que mantenha o interesse do aluno enquanto assimila o conteúdo, bem como ao aluno um instrumento que transforme aulas, normalmente vistas como cansativas, em algo divertido e prazeroso. Também objetiva-se apresentar uma proposta de desenvolvimento de um jogo educativo digital com conteúdos de Língua Portuguesa voltados ao Ensino Médio. Para tal proposta, foi empregado o método *Game Design Document* (GDD), que proporciona um meio de transmitir aos desenvolvedores de jogos digitais os princípios pensados pelos idealizadores do jogo, de tal modo que os desenvolvedores teriam apenas o trabalho técnico de produção do jogo propriamente dito, visto que a concepção pedagógica, o conteúdo, o roteiro, as atividades, os personagens, os ambientes e outros detalhes já estariam definidos no momento da implementação do software. Como resultado, exibe-se o GDD em forma de apêndice, neste relatório, em razão de sua extensão e particularidades metodológicas.

Palavras-chave: Educação. Gamificação. Lúdico. Tecnologias digitais.

LISTA DE FIGURAS

Página

Figura 1 - Benefícios trazidos pelos jogos	13
--	----

SUMÁRIO

	PÁGINA
1 INTRODUÇÃO	5
1.1 OBJETIVO	6
1.2 JUSTIFICATIVA E RELEVÂNCIA DO TEMA	6
2 REVISÃO DE LITERATURA.....	7
2.1 CONFLITOS ENTRE GERAÇÕES EM NOSSA SOCIEDADE	8
2.1.1 DIFICULDADE DE ENSINO PARA AS NOVAS GERAÇÕES	9
2.2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA HUMANIDADE	10
2.2.1 HISTÓRIA DOS JOGOS DIGITAIS.....	11
2.2.2 OS BENEFÍCIOS DOS JOGOS DIGITAIS	11
2.2.3 ASPECTOS GERAIS DE UM JOGO	13
2.2.3.1 ASPECTOS DA CRIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS.....	14
2.3 GAMIFICAÇÃO	16
2.3.1 JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS E SUA INTERAÇÃO COM A APRENDIZAGEM	16
3 MATERIAL E MÉTODOS	18
3.1 MATERIAL	18
3.2 MÉTODOS	18
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO	20
5 CONCLUSÃO.....	23
REFERÊNCIAS	24
APÊNDICE	27

1 INTRODUÇÃO

A participação da tecnologia na sociedade, atualmente, é tão intensa que as pessoas se veem na necessidade de mudar a maneira de realizar suas diferentes ações. Entre estas ações, destaca-se o entretenimento.

Tem-se observado, nesses últimos anos, principalmente entre os jovens, a integração da tecnologia ao entretenimento. Com o interesse do jovem pela tecnologia (que traz em si a novidade), a indústria do entretenimento viu a possibilidade de um grande avanço na oferta de produtos.

Em pouco tempo, o seguimento de maior repercussão foi o dos *games*. Esses *games* têm invadido o universo juvenil, em uma ampla escala, a ponto de despertar a atenção de educadores para a utilização desses recursos como estratégias didático-pedagógicas.

Visando o grande interesse do jovem por essa tecnologia, associada à importância da utilização de jogos e brincadeiras no desenvolvimento cognitivo do ser humano, apresenta-se esta proposta de pesquisa com o intuito de se utilizar, com maior eficiência, tais ferramentas em aulas de Língua Portuguesa do Ensino Médio, cujo público é geralmente composto por alunos na faixa etária entre 14 e 17 anos.

Desse modo, pretende-se destacar o uso, como instrumento de aprendizagem, de algo que os jovens apenas veem como ferramenta de lazer, isto é, o jogo digital.

1.1 Objetivo

Apresentar uma proposta de desenvolvimento de um jogo educacional digital voltado ao ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa para professores e estudantes do Ensino Médio, utilizando o método de planejamento de jogos digitais *Game Design Documet*.

1.2 Justificativa e relevância do tema

Com o avanço da tecnologia, educadores têm encontrado dificuldades para atrair a atenção dos alunos. Como uma possível solução para este problema foi observado que poderia se utilizar da tecnologia como instrumento de ensino-aprendizagem.

Vendo este novo interesse por softwares e jogos digitais para fins didáticos, profissionais da área da informática observaram que jogos educativos digitais tendem a ser, nas próximas décadas, um dos softwares mais populares entre educadores e alunos.

Os jogos educativos digitais vêm sendo estudados há alguns anos, porém os trabalhos apresentados até o momento são voltados principalmente para o público infantil. Por isso, a importância desta pesquisa sobre o assunto com conteúdo voltado para Língua Portuguesa no Ensino Médio.

Sempre frisando a importância dos jogos como área de trabalho, a criação de jogos colabora, não apenas na geração de empregos, mas para fomentar a busca por inovações tecnológicas que transcende a área de informática e assim contribuir para as áreas da educação, economia, saúde, treinamento e outras (BNDES, 2014).

2 REVISÃO DE LITERATURA

Há muitas formas de compreender a tecnologia. Para alguns, ela é fruto do conhecimento científico especializado. É, porém, preferível compreendê-la da forma mais ampla possível, como qualquer artefato, método ou técnica criada pelo homem para tornar seu trabalho mais leve, sua locomoção e sua comunicação mais fáceis, ou simplesmente sua vida mais satisfatória, agradável e divertida (CHAVES, 1999).

Aplicada à educação, pode-se perceber o uso da tecnologia como recurso para expandir as possibilidades de construção do conhecimento. Neste sentido, a tecnologia não é algo novo, na verdade, é quase tão velha quanto o próprio homem, visto como homem criador (*Homo creator*).

Entretanto, segundo Chaves (1999), não são todas as tecnologias criadas pelo homem que beneficiam o processo de ensino-aprendizagem, algumas servem apenas para ampliar e facilitar algumas ações feitas pelo homem. As tecnologias que amplificam os poderes sensoriais do homem (audição, olfato, gustação, visão e tato) são as únicas relevantes durante o processo de ensino-aprendizagem. Entre estas tecnologias se destacam as mídias digitais, que permitem ao aluno, experimentar sensações novas, por meio do uso de uma simples tela. Por exemplo, o aluno pode observar um micro-organismo, normalmente impossível de ser visto, através de uma imagem, facilitando assim o processo de ensino-aprendizagem.

Não há porque negar, entretanto, que atualmente, quando a expressão "Tecnologia na Educação" é empregada, dificilmente se pensa em giz e quadro-negro ou mesmo em livros e revistas, muito menos em entidades abstratas como currículos e programas. Normalmente,

quando se usa a expressão “tecnologia”, a atenção se concentra no computador, que se tornou o ponto de convergência de todas as tecnologias mais recentes.

Torna-se relevante ressaltar que a fala humana, bem como a escrita, são tecnologias, portanto, educadores vêm se utilizando de tecnologia desde os primórdios.

2.1 Conflitos entre gerações em nossa sociedade

Atualmente vive-se em uma sociedade repleta de paradoxos, onde encontra-se gerações diferentes em um mesmo ambiente. Hoje há o conflito de quatro diferentes gerações tentando conviver em harmonia. Os *baby boomers*, a geração X, a geração Y e a geração Z.

A chamada geração *baby boomers* é constituída por indivíduos que nasceram entre 1946 e 1964. Nascidos logo após o término da Segunda Guerra Mundial, os *baby boomers* tinham, na reconstrução do mundo e no trabalho, duas de suas principais referências. O emprego, sua manutenção e sua aposentadoria eram os principais objetivos que definiam a construção de sua vida individual. Esta geração viu o aparecimento da televisão e foi marcada pela aceleração das transformações culturais com o aperfeiçoamento técnico dos meios de comunicação de massa. Os indivíduos da geração *baby boomers* têm hoje entre 50 e 70 anos de idade (SANTOS NETO; FRANCO, 2010).

A geração X nasceu entre 1965 e 1978 e foi marcada, de um lado, pelos movimentos hippies e pela revolução sexual, e de outro lado, pela experiência do desenvolvimentismo, das ditaduras, da crise econômica energética e seu conseqüente desemprego. Crescendo em culturas já completamente afetadas pelos meios de massa, não conseguiu se libertar completamente da noção de trabalho/emprego que herdou dos pais, mas foi profundamente influenciado pelas lutas por liberdade, reconhecimento das minorias, paz e independência do dinheiro, o que, sem dúvidas, gerou tensões e angústias permanentes. Os indivíduos dessa geração têm hoje entre 37 e 50 anos (SANTOS NETO; FRANCO, 2010).

A geração Y nasceu entre 1979 e 1992 e foi profundamente marcada pela revolução tecnológica, pela globalização, em todos os seus aspectos, e também pelas questões ecológicas. Nascida num tempo em que o consumo se expandiu e foi facilitado pela tecnologia, é composta de indivíduos movidos pela preocupação com o sucesso profissional, nem sempre no mesmo emprego ou empresa, de tal forma que este lhes garanta a possibilidade de consumir o que o mundo da indústria tem a oferecer. São pessoas que têm hoje entre 23 e 36 anos. (SANTOS NETO; FRANCO, 2010).

A geração Z nasceu após a década de 1990 e foi marcada pela profunda integração da tecnologia no seu cotidiano. A característica que mais a descreve é a extrema facilidade de manuseio e adaptabilidade com a tecnologia, assim como a dependência da mesma. São pessoas que têm hoje menos de 22 anos. (SANTOS NETO; FRANCO, 2010).

Os indivíduos da geração Z são rápidos e ágeis com os computadores, porém possuem dificuldades com as estruturas escolares tradicionais e, muitas vezes, com os relacionamentos interpessoais.

2.1.1 Dificuldade de ensino para as novas gerações

As gerações têm se diferenciado muito nas últimas décadas principalmente pelo surgimento de novas tecnologias em um intervalo de tempo muito curto.

Devido a esta mudança drástica na tecnologia, conseqüentemente na cultura, pessoas das gerações Y e Z têm tido muita dificuldade para acompanhar os métodos de ensino tradicional adotado pelas escolas.

Isso não significa que estes jovens sejam menos inteligentes que seus antecessores; apenas significa que eles se expressam de forma diferente, muitas vezes tendo suas habilidades baseadas em mídias digitais, linguagem multimídia (SANTOS NETO; FRANCO, 2010).

Os autores Santos Neto e Franco (2010) citam em seu artigo que, no entanto, a culpa não recai sobre estes jovens, sim sobre seus professores que insistem em aplicar a antiga forma de ensinar desconsiderando os paradigmas referentes às novas gerações. Por sua vez, esses jovens sofrem com o choque entre realidades totalmente diferentes de percepção e apreensão, conseqüentemente também de construção do conhecimento.

Com o surgimento da rede internet, essa ruptura sedutora, iniciada com a TV, consolidou-se, e a linearidade textual pode vir a tornar-se um mito. As crianças e jovens (Y e Z) navegam na rede livremente, seduzidas por sua estrutura, que é uma metáfora de nosso pensamento fluido e não-linear. Por isso, é tão doloroso para muitos jovens, hoje, a leitura de um livro. Ela é limitada, engessada, não faz hiperlinks diretos. (SANTOS NETO; FRANCO, 2010).

Para atender estas novas gerações, os novos processos educativos exigem que cada geração entenda umas as outras, assim como seus próprios “defeitos”, “qualidades” e “limites”, visando preencher a maior parte das lacunas para entender assim como lidar com as próximas gerações visto que sua forma de compreensão do mundo muda drasticamente, mas tem um ponto inicial em sua geração anterior.

2.2 A importância do lúdico no desenvolvimento da humanidade

Um dos lazeres mais praticados ao longo dos séculos é o jogo. Entretanto, muitos ignoram o fato de o jogo não ser apenas um lazer. O jogo é a forma mais antiga e primitiva de ensino utilizada por todas as espécies ao longo dos séculos.

Um grande exemplo deste fato se torna evidente quando se observa um filhote de gato a brincar com seus irmãos. Em um primeiro instante, apenas os vemos brincando de forma aleatória, saltando e mordendo uns aos outros, porém ao brincar, eles estão desenvolvendo técnicas que lhes serão úteis no futuro, quando necessitarem caçar para sobreviver (HUIZINGA, 1955).

O ser humano, por sua vez, desde os primórdios utiliza o jogo como técnica de ensino.

Segundo Johan Huizinga (1955) no livro “*Homo Ludens*”, "jogo" pode ser considerado como toda e qualquer atividade humana. Todas as atividades desenvolvidas pela humanidade foram aperfeiçoadas através de jogos. Em seu livro, Huizinga (1955) cita este trecho:

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatar-las, em resumo, designá-las e, com essa designação, elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar.

Assim, o autor descreve o aperfeiçoamento da linguagem como um jogo, o jogo de criar. Entretanto, nesse contexto, o jogo ainda era usado de forma intuitiva.

Através dos anos, o ser humano observou o grande poder do jogo e começou a utilizá-lo como disseminador de conhecimento e cultura, pois sempre que um pai, professor ou tutor ensinava a uma criança uma nova brincadeira, junto a esta brincadeira, a criança absorvia o conhecimento e parte da cultura presente neste jogo, pois, para se fazer a proposta de um jogo qualquer, se faz necessário que a criança se coloque em um papel e pense como se estivesse realmente inserida no contexto de jogo (HUIZINGA, 1955).

Observa-se que, quando existe representação de uma determinada situação (especialmente se estiver verbalizado), a imaginação é desafiada pela busca de solução para problemas criados pela vivência dos papéis assumidos. As situações imaginárias estimulam a inteligência e desenvolvem a criatividade (ALMEIDA, 2009).

Entretanto, com o desenvolvimento da pedagogia como ciência, a importância dos jogos e brincadeiras no aprendizado foi deixada de lado, para o emprego de outras técnicas de ensino, quando na verdade deveria se intercalar a utilização de técnicas pedagógicas mais atuais com os jogos para o melhor aproveitamento do aluno no processo de aprendizagem; pois através dos jogos é que o aluno simula e experimenta situações que enfrentará em seu futuro (ALMEIDA, 2009).

2.2.1 História dos jogos digitais

A história dos jogos eletrônicos teve início na década de 1950, quando os acadêmicos começaram a projetar jogos simples, simuladores e programas de inteligência artificial, como parte de suas pesquisas em Ciência da Computação (WIKIPÉDIA, 2014).

Os jogos eletrônicos mais antigos foram desenvolvidos como uma consequência das pesquisas da computação em áreas como a inteligência artificial. Por conta disso, os primeiros jogos se limitaram a testes e demonstrações de teorias relacionadas a áreas como a interação entre homem e máquina.

Quando a humanidade entendeu o potencial dos jogos eletrônicos, começou-se a criar jogos com o objetivo de estimular, auxiliar e, até mesmo ensinar o usuário. Assim, surgiram os primeiros jogos denominados jogos educacionais.

Os jogos digitais se constituem da evolução dos jogos eletrônicos em que se aproveita das tecnologias mais modernas para sua criação.

2.2.2 Os benefícios dos jogos digitais

Uma das principais formas de acesso ao mundo da tecnologia para crianças e jovens é o jogo digital, pois geralmente o primeiro contato com equipamentos eletrônicos acontece por meio de videogame (GROS, 2003 citado por SAVI; ULBRICHT, 2008).

Devido ao seu grande poder sobre os jovens, há muito se vem discutindo seu valor como ferramenta educacional. Mas, para serem utilizados com ferramentas educacionais, os jogos devem possuir algumas características para atender as necessidades vinculadas à aprendizagem.

Por isso, para serem considerados educacionais, os jogos digitais “devem possuir objetivos pedagógicos e sua utilização deve estar inserida em um contexto e em uma situação de ensino baseada em uma metodologia que oriente o processo, através da interação, da

motivação e da descoberta, facilitando a aprendizagem de um conteúdo” (PRIETO et al., 2005 citado por SAVI; ULBRICHT, 2008).

Savi e Ulbricht (2008) afirmam, em seu trabalho, que jogos digitais ajudam os estudantes a desenvolverem uma série de habilidades e competências e, por isso, começam a ser tratados como importantes materiais didáticos.

Os jogos digitais podem trazer ao processo de ensino e aprendizado os seguintes benefícios:

Efeito motivador: Os jogos educacionais possuem alta capacidade para divertir e entreter as pessoas ao mesmo tempo em que incentivam o aprendizado por meio de ambientes interativos e dinâmicos. Conseguem provocar o interesse e motivam estudantes com desafios, curiosidade, interação e fantasia (BALASUBRAMANIAN; WILSON, citado por JUCÁ, 2006).

Facilitador do aprendizado: jogos digitais têm a capacidade de facilitar a aprendizagem em vários campos do conhecimento, devido a sua interação com os usuários.

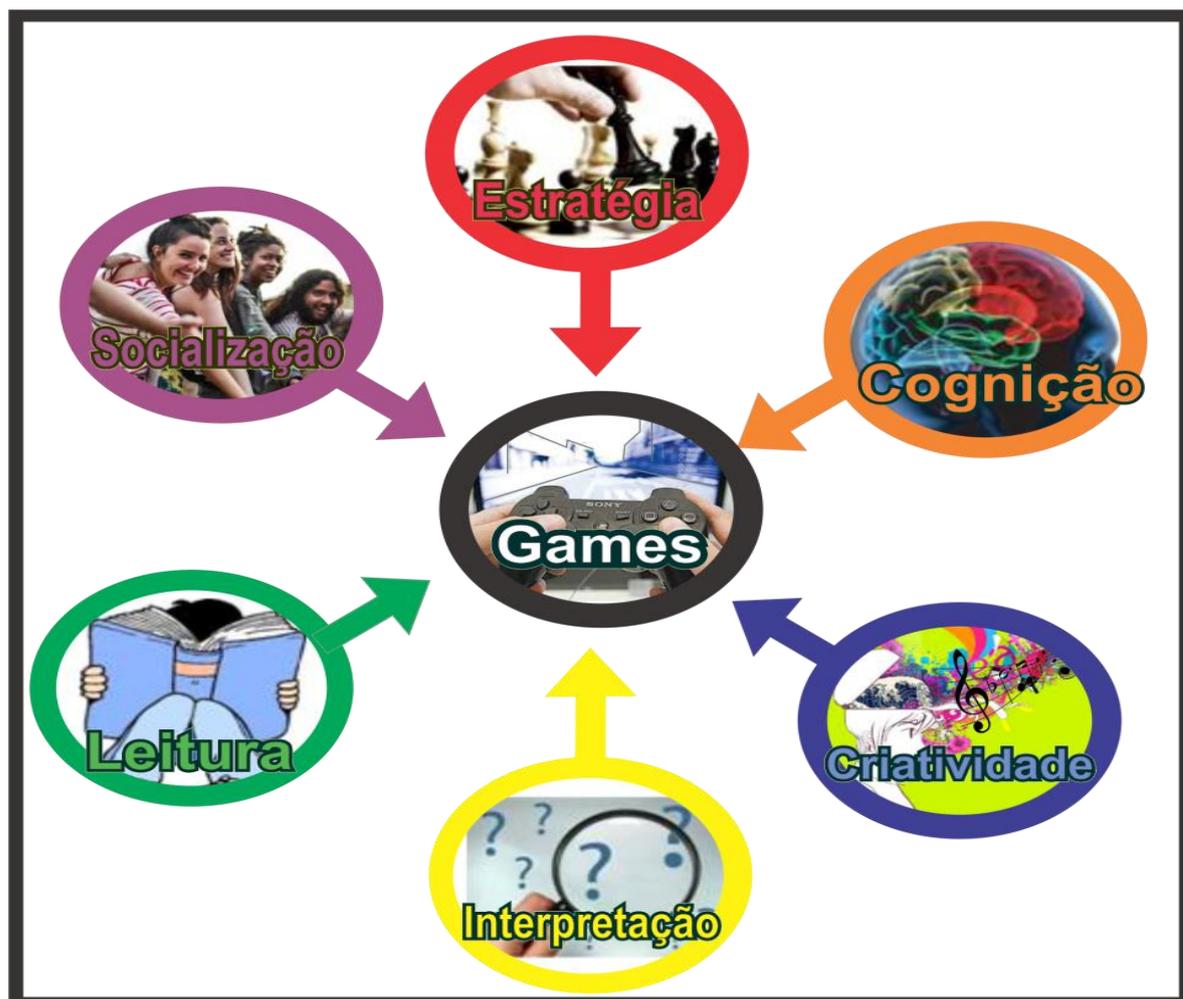
Os jogos colocam o aluno no papel de tomador de decisões e o expõe a níveis crescentes de desafios para possibilitar uma aprendizagem através da tentativa e erro (MITCHELL; SAVILL-SMITH, 2004 citado por SAVI; ULBRICHT, 2008).

Desenvolvimento de habilidades cognitivas: os jogos promovem o desenvolvimento intelectual, já que, para vencer os desafios, o jogador precisa elaborar estratégias e entender como diferentes elementos do jogo se relacionam. Também promovem habilidades cognitivas, como a resolução de problemas, tomada de decisões, processamento de informações, criatividade e pensamento crítico.

Coordenação motora: diversos tipos de jogos digitais promovem o desenvolvimento da coordenação motora e de habilidades espaciais (GROS, 2003 citado por SAVI; ULBRICHT, 2008).

Na Figura 1, apresenta-se uma imagem com os principais benefícios trazidos pelos jogos.

Figura 1 - Benefícios trazidos pelos jogos



Quando utilizados de forma apropriada, os jogos digitais educacionais trazem diversos benefícios ao aluno, ajudando em sua vida tanto acadêmica quanto pessoal, despertando-lhe o interesse pelo aprendizado e proporcionando-lhe habilidades muito desejadas em âmbito profissional.

2.2.3 Aspectos gerais de um jogo

A data correta da invenção do primeiro jogo é desconhecida, mas se sabe que os primeiros jogos foram inventados pelos sumérios há mais de dois mil anos. Os primeiros jogos criados pelos sumérios eram jogos de tabuleiros, devido a sua capacidade de desafiar, divertir e distrair, mas sabe-se que com a chegada da tecnologia o jogo evoluiu muito desde sua concepção até sua forma de criação. (FERNANDES; WENER, 2009)

Segundo Prensky (2001), a ação de jogar pode ser definida como uma ação que não é obrigatória, com regras, sempre reproduzindo resultados incertos e que possui alguns elementos que imitam a realidade.

Diferentemente do que muito se pensa, os jogos não foram criados com a intenção de divertir, mas com a intenção de treinar e criar estratégias. Um exemplo deste fato é o jogo de tabuleiro chamado GO, que foi criado pelo imperador chinês Yao (2337-2258 a.C.) com a intenção de ensinar disciplina, concentração e equilíbrio para seu filho Danzhu (FERNANDES; WENER, 2009).

2.2.3.1 Aspectos da criação de jogos digitais

De acordo com Schuytema (2008), um jogo eletrônico é uma atividade lúdica formada por ações e decisões que resultam numa condição final. Tais ações e decisões são limitadas por um conjunto de regras e por um universo, que, no contexto dos jogos digitais, são regidos por um programa de computador. Mas muito se é criticado sobre esta definição tendo em vista a existência dos mesmos jogos em forma física e digital. Na forma digital, as regras, os desafios e o objetivo não se alteram, portanto, como diferenciá-los dos jogos físicos?

Lucchesse e Ribeiro (2009) citam que o que realmente diferencia os jogos digitais dos físicos são a flexibilidade quanto a regras e punição pelo não cumprimento das mesmas, tendo em mente que, no mundo real, jogo físico, pode-se fazer pequenas alterações nas regras, visando maior proveito durante o jogo, porém ao se transcrever este mesmo jogo em algoritmos e transformá-lo em um jogo digital, as regras, bem como a punição por não cumpri-las, serão aplicadas sem quaisquer possibilidades de alteração ou flexibilidade.

A criação de jogos digitais envolve diversos itens que variam dependendo do tipo do jogo a ser desenvolvido, porém alguns itens devem estar presentes em todos. São eles:

Colaboração: um jogo normalmente é desenvolvido em equipe, em que cada indivíduo possui um papel específico para a criação do jogo (LUCCHESSE; RIBEIRO, 2009).

Conteúdo/Desafio: o conteúdo/desafio serão os responsáveis por despertar o interesse dos jogadores, tendo, portanto, suma importância no sucesso do jogo (LUCCHESSE; RIBEIRO, 2009).

Flexibilidade: de forma complementar ao item acima, o jogo precisa possuir um padrão evolutivo para sempre despertar o interesse do jogador. Para isso, os desafios precisam estar em constante evolução (LUCCHESSE; RIBEIRO, 2009).

Níveis: uma prática comum em jogos digitais é a utilização de níveis de dificuldades para proporcionar maiores desafios, permitindo assim despertar sempre o interesse para o jogo (LUCCHESI; RIBEIRO, 2009).

Lúdico: o jogo digital pode e deve permitir ao jogador aprender a raciocinar sobre o tema sem perceber claramente que o faz. Sem este fator, o jogo tornar-se-ia um mero treinamento, não cativando o interesse do jogador (LUCCHESI; RIBEIRO, 2009).

Multimídia: é um fator de extrema importância para atrair a atenção dos jogadores, é a utilização de alta tecnologia em recursos de multimídia (som, imagem, movimento, efeitos, etc.). (LUCCHESI; RIBEIRO, 2009).

No que tange a classificação dos jogos digitais, não há um consenso. Mas, em geral, a classificação é através do agrupamento dos tipos de jogos que apresentam ou obedecem, respectivamente, a características e critérios similares. Dentre as características e critérios mais comuns, pode-se citar o objetivo do jogo, o contexto no qual se insere o jogador e a forma como o jogador conduz o personagem e interage com o ambiente (LUCCHESI; RIBEIRO, 2009).

Uma classificação que coincide mais com a realidade atual distribui os jogos digitais em oito categorias:

- Estratégia: jogos cujo sucesso do jogador reside na sua capacidade de tomada de decisão, ou seja, nas suas habilidades cognitivas.
- Simuladores: jogos que buscam imergir o jogador no ambiente que, em geral, tende a ser uma representação física complexa.
- Aventura: jogos que desafiam o jogador através de enigmas implícitos, combinando assim o raciocínio e capacidades psicomotoras.
- Infantil: jogos destinados às crianças e que objetivam educar e divertir através de quebra-cabeças e histórias.
- Passatempo: jogos simples que desafiam o jogador através de quebra-cabeças de solução rápida que, em sua maioria, não possuem um enredo elaborado. Esses jogos são conhecidos também como jogos casuais e compreendem um gênero mais recente.
- RPG: versões computadorizadas dos tradicionais jogos RPG de mesa.
- Esporte: são baseados em jogos esportivos reais, tal como futebol ou basquete.
- Educacionais: jogos que possivelmente se enquadram em um dos outros grupos, mas que consideram fortemente os critérios didáticos e pedagógicos associados aos conceitos que objetivam transmitir.

Mas, independente do gênero, todos os jogos digitais permitem um grau de interação com o jogador que não é possível com o jogo físico. Por funcionar como um sistema que recebe um dado de entrada e gera uma saída (resultado) e ter seu estado alterado não só pelas entradas como pela passagem de tempo, o jogo se torna um processo complexo, sofisticado e dinâmico, podendo simular inteligência e assim criar uma dinâmica capaz de dar vida ao ambiente do jogo, possibilitando ao jogador uma melhor experiência ao jogar.

Se se levar em consideração a teoria de Huizinga (1955), para quem os jogos são uma forma de aprendizado, pode-se dizer que, com a chegada dos jogos digitais, tornou-se possível uma nova perspectiva para a educação de jovens, criando mais formas e recursos de aprendizagem.

2.3 Gamificação

A popularização das tecnologias digitais, principalmente entre os jovens, tem alavancado o comércio de games, bem como sua utilização nas mais diversas áreas. Pensando no potencial trazido pelos jogos digitais, surgiu um novo conceito: a gamificação. Observou-se na gamificação um campo de estudo promissor, pois, segundo Fardo (2013), este é um fenômeno emergente, que deriva diretamente da popularidade dos games, e de suas capacidades intrínsecas de motivar a ação, resolver problemas e potencializar aprendizagens nas mais diversas áreas do conhecimento e da vida dos indivíduos. Os jogos digitais podem trazer ao processo de ensino-aprendizagem diversos benefícios entre eles se destacam: o efeito motivador, o desenvolvimento de habilidades cognitivas e da coordenação motora.

2.3.1 Jogos digitais educacionais e sua interação com a aprendizagem

Um dos assuntos mais discutidos atualmente é a atuação dos jogos digitais como ferramenta de aprendizagem.

Muitas vezes, os jogos têm sido projetados apenas como bancos de dados, visando apenas à quantidade de informação neles presente, deixando-se de lado a forma de interação entre estes jogos e seu público alvo. Quando esta situação ocorre, o efeito causado pelo jogo no aluno é contrário ao que se esperava, levando à desmotivação do aluno, quando se esperava motivá-lo (WANG, 2014).

Para desempenhar um bom papel como motivador, os jogos devem apresentar enredo em que o aluno possa interagir com maior naturalidade com o jogo. Conforme Tarouco et al. (2004) citam em seu trabalho, “os jogos, sob a ótica de crianças e adolescentes, se constituem a maneira mais divertida de aprender”.

Pensando nesta ótica, os jogos devem passar o conteúdo de forma interativa e promover junto aos alunos prazer ao aprendê-lo.

Assim como Bueno (2010) demonstra em seu artigo, no qual faz um estudo sobre o jogo “canhão estatístico”, um jogo digital educativo voltado ao ensino de Estatística, para o ensino superior em Estatística. Após fazer a análise do jogo e sua interação com alunos em uma universidade, o estudo teve como resultado que os alunos que utilizaram do jogo tiveram uma aceitação positiva ao jogo, porém tendo certa dificuldade para manter o interesse no mesmo, constatando que a faixa etária dos jogadores contribui muito para o tempo em que estes se manterão jogando.

Neste artigo, também foi apresentado como resultado uma pesquisa sobre a importância das mídias no aprendizado, como resultados, o autor aponta: livros (54,55%), jogos (36,36%) e áudio (9,09%) foram as mídias mais votadas como auxiliares de aprendizado, na percepção dos próprios alunos.

Assim vê-se que mesmo se utilizando de jogos digitais para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem o autor encontrou certa dificuldade devido à faixa etária de seu público, ao analisar o artigo vemos que mesmo o método de estudo por mídias mais conservadoras, como os livros, serem muito criticados ainda são os mais utilizados e aceitos entre os educadores.

3 MATERIAL E MÉTODOS

3.1 Material

Para o desenvolvimento deste trabalho, foi utilizado como material de pesquisa: artigos científicos, livros e sites especializados no tema. Também foram consultadas bases de dados científicas, acessados pela Internet, tais como *Scielo*, *Google Acadêmico*, *Periódicos CAPES*.

Além do uso de um modelo de *Games Design Document* (GDD) para a confecção do trabalho, foram utilizadas as seguintes ferramentas digitais:

- Microcomputador;
- Microsoft Office ® Word 2010;
- Microsoft Office ® Excel 2010.

3.2 Métodos

Para o entendimento das teorias pedagógicas comumente aplicadas nas instituições de ensino, foi realizada uma pesquisa bibliográfica. Esta pesquisa foi feita a partir da consulta a obras de autores sobre os conceitos pedagógicos para a compreensão da relação entre o lúdico e a aprendizagem, sendo isso de suma importância para o embasamento teórico na apresentação de uma ferramenta aplicável para jovens.

Além disso, desenvolveu-se uma proposta de jogo educativo digital com ênfase em conteúdos de Língua Portuguesa voltados para alunos do ensino médio.

Para tal proposta, foi utilizado o método GDD (*Game Design Document*). O *Game Design Document* é um registro de todas as características que formam um projeto de jogo digital, tanto do ponto de vista conceitual quanto tecnológico. Características conceituais são o nome, gênero, público-alvo, mecânicas de jogabilidade, design dos níveis, caracterização dos personagens, comportamento dos personagens, linha de arte e trilha sonora; características tecnológicas são arquitetura do sistema, métodos de produção, hardwares e softwares utilizados, além do funcionamento da inteligência artificial, entre outros (GLÓRIA JUNIOR, 2016).

O GDD deve sempre conter as informações mais atuais sobre o projeto do jogo, para poder criar a melhor experiência ao jogador (BATES, 2004). Existem diversos padrões de GDD no mercado. Cada equipe trabalha para reunir as informações que deverão auxiliar e direcionar da melhor forma possível os desenvolvedores, designers gráficos e demais membros da equipe.

De acordo com Glória Junior (2016), as seguintes categorias foram criadas: **(1) comportamento do jogo**, com os aspectos relevantes ao histórico, condições de vitória/derrota, objetivos e fluxo; **(2) tecnologia necessária**, referente aos aspectos técnicos para a execução do jogo; **(3) arte, ações referente à parte gráfica do jogo**; **(4) sonorização, aspectos de áudio no jogo**, que podem ser desde músicas até vozes; **(5) comportamento do jogador**, forma de jogar sozinho ou com múltiplos jogadores; **(6) marketing**, menções a publicidade ou propaganda do jogo; **(7) inteligência artificial**, aspectos que a inteligência artificial (IA) do jogo deve conter; **(8) riscos**, aspecto dos riscos encontrados no jogo; **(9) custos**, itens relacionados ao custo do jogo; e **(10) outros** itens que não pertencem às categorias anteriores.

Glória Junior (2016) diz que um GDD em sua fase final contempla praticamente todas estas categorias citadas, porém, cada projeto adequa o GDD para atender melhor suas necessidades.

Este projeto apresentará um GDD baseado em dois GDDs de caráter acadêmico, ou seja, criados por alunos universitários, não por empresas que visam lucro. Por esta razão, não se levou em conta a questão do Marketing, Riscos e Custos, pois tais itens têm relação direta com a comercialização do jogo.

Os GDDs tomados com base para este projeto foram Digestower (RAPPL et al. 2015) e Musikinesia (NUNES, et al. 2014), ambos criados por estudantes universitários e que mantêm um padrão semelhante entre si.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a pesquisa bibliográfica, constatou-se que, devido ao avanço da tecnologia, muitos professores, principalmente do ensino médio, encontram dificuldade para desenvolver o conteúdo de forma eficaz junto aos alunos.

Pautados por este novo cenário em que a sociedade está integrada à tecnologia, não é possível desvencilhar a educação desta. Desse modo, o princípio da gamificação insere-se como gerenciador das novas técnicas e práticas didático-pedagógicas, incitando mudanças na metodologia da aprendizagem.

Tendo como base esses pressupostos, concluiu-se que a criação de um jogo poderia atender a esta necessidade de forma eficaz. Para tanto, decidiu-se incorporar o método GDD para o planejamento adequado do jogo a ser desenvolvido. Essa metodologia é recomendada por especialistas da área de desenvolvimento de jogos, os quais apontam as vantagens de se seguir o método para projetar jogos, de maneira que sejam identificados, com maior precisão, todos os aspectos envolvidos.

Assim, desenvolveu-se o GDD para o jogo “Língua Des(a)fiada” que é apresentado na seção Apêndice deste relatório, onde se apresenta o projeto para a criação de um jogo voltado para o ensino da Língua Portuguesa para alunos do ensino médio.

Este GDD apresenta uma pequena introdução de como se desenrolará o enredo do jogo, assim como uma história base para introduzir o desenvolvedor, ou interessados no projeto, ao enredo do jogo. Ao final apresentam-se, ainda, algumas amostras de layout para

auxiliar os desenvolvedores na criação de personagens e cenários, assim como a citação de jogos os quais servirão de inspiração para a idealização do jogo.

Para criar o presente GDD, foi utilizado um modelo (tomado como base), organizado pelo doutorando da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), Paulo Roberto Montanaro, que juntamente com sua equipe, desenvolvem alguns projetos de jogos educativos em sua universidade.

No presente trabalho, foram utilizados alguns GDDs prontos, disponíveis na internet, como guia, tais como o Musikinesia (NUNES, et al. 2014), GDD com participação do Paulo Roberto Montanaro, que visa ensinar crianças a tocar teclado; e o GDD Digestower (RAPPL et al. 2015), que descreve o projeto de um jogo para a área de enfermagem com o intuito de ensinar todo o processo digestivo de um ser humano.

Após organizar todo o conteúdo que fomenta o jogo, criou-se exemplos de layouts e de personagens para facilitar aos desenvolvedores do jogo que, ao lerem o GDD, terão todas as informações necessárias para a implementação do jogo.

Após uma análise do GDD, estima-se que seria desejável, para sua implementação, uma equipe multidisciplinar para desenvolvê-lo, composta por programador, designer, sonoplasta, pedagogo e professor de Língua Portuguesa e, se possível, um psicólogo, pois o jogo é voltado diretamente para adolescentes e, certamente, poderá trazer influência em seu comportamento.

Em termos tecnológicos, chegou-se à conclusão de que o mais indicado seria desenvolver este jogo com o auxílio de uma IDE. IDE, do inglês *Integrated Development Environment* ou Ambiente de Desenvolvimento Integrado, é um programa de computador que reúne características e ferramentas de apoio ao desenvolvimento de software com o objetivo de agilizar o processo de desenvolvimento. Para este projeto, a IDE *Unity 3D* é aconselhada, pois, por possuir uma interface agradável e ser especializada para desenvolvimento de jogos, facilitará o trabalho dos desenvolvedores. Esta IDE trabalha perfeitamente com o *JavaScript*, *C#* e uma linguagem própria derivada do *Python* chamada *Bool*.

Estima-se que o jogo funcionará, com melhor desempenho, em microcomputadores tendo como requisitos mínimos: processador de 3,5 GHz, memória RAM de 4Gb e placa de vídeo com memória dedicada de 2Gb.

Vale ressaltar que para o desenvolvimento de um jogo com caráter educativo, a etapa de planejamento se torna a mais importante, pois caso o jogo seja mal projetado pode-se obter

o resultado oposto ao desejado, transformando uma ferramenta para auxílio no processo de ensino-aprendizagem em mais uma distração para o aluno.

5 CONCLUSÃO

Ao longo desta pesquisa, observou-se a área de games como uma grande opção de trabalho, por ser esta uma área emergente e em crescente desenvolvimento no mercado. Vê-se nela um promissor campo de atuação para profissionais da área de desenvolvimento de softwares e games.

Devido à atual carência de profissionais qualificados nessa área, principalmente voltados para o desenvolvimento de jogos educativos digitais, empresas e escolas buscam, com ênfase, profissionais capazes de criar ferramentas que auxiliem e facilitem o processo de ensino-aprendizagem para os alunos, principalmente os das gerações Y e Z.

A proposta aqui apresentada, portanto, constitui-se um exemplo de game educativo para jovens desenvolverem sua aprendizagem em Língua Portuguesa em nível de ensino médio. Tal jogo propõe-se como ferramenta complementar às atividades desenvolvidas em sala de aula, ou seja, como recurso para estimular o interesse e o domínio do conteúdo trabalhado por professores nessa fase da educação básica.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. 2009. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>. Acesso em: 21 nov. 2014.

BATES, B. Project Lifecycle and Documents. In: _____. **GAME DESIGN**. 2. ed. Boston: Thomson Course Technology, 2004. Cap. 10. Disponível em: <<https://www.pdf-archive.com/2012/07/29/game-design-2nd-edition/game-design-2nd-edition.pdf>>. Acesso em: 19 dez. 2016.

BNDES. **Relatório Final** - Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais – Fevereiro/14, 2014. Disponível em: <http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conheciment o/seminario/seminario_mapeamento_industria_games042014_Relatorio_Final.pdf>. Acesso em 20 jan. 2016.

BUENO, F. Jogo educacional para o ensino de Estatística. Trilha de Games & Cultura - Proceedings do SBGames. **Anais IX SBGames**, Florianópolis, SC, nov. 2010.

CHAVES, E. O. C. Tecnologia na educação. **Ensino à Distância e aprendizagem mediada pela tecnologia: conceituação básica**. 1999. Disponível em: <<http://smeduquedecaxias.rj.gov.br/nead/Biblioteca/Forma%C3%A7%C3%A3o20Continuada/Tecnologia/chaves-tecnologia.pdf>>. Acesso em: 20 nov. 2014.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Renote: Novas Tecnologias na Educação – CINTED-UFRGS**, v. 1, n. 1, 2013. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629/26409>>. Acesso em: 03 ago. 2015

FERNANDES, L; WENER, C. M. L. Sobre o uso de jogos digitais para o ensino de Engenharia de Software. **Simpósio Brasileiro de Engenharia de Software 2009**. Disponível em: <http://fees.inf.pucrio.br/FEESArtigos/artigos/artigos_FEES09/FEES_3.pdf>. Acesso em: jul. 2015.

GLÓRIA JUNIOR, I. A Unificação dos Game Design Document: A Hora do Jogo. **Fascitech**, São Caetano do Sul, v. 10, n. 1, p. 6-18, jan. 2016. Disponível em: <<http://fatecsaocaetano.edu.br/fascitech/index.php/fascitech/article/view/124>>. Acesso em: 20 jan. 2016.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento das culturas. São Paulo: Perspectiva, 1955.

JUCÁ, S. C. S. A relevância dos softwares educativos na educação profissional. **Ciência e cognição**, v. 8, p. 22-28, ago. 2006. Disponível em: <cienciasecognicao.org>. Acesso em: 20 nov. 2014.

- LUCCHESI, F.; RIBEIRO, B. **Conceituação de jogos digitais**. 2009. Disponível em: <<http://www.dca.fee.unicamp.br/~martino/disciplinas/ia369/trabalhos/t1g3.pdf>>. Acesso em: 23 jul. 2015.
- NUNES A. P. A. et al. **Documento de Design de Jogo: Musikinesia**. UFSCar. 2014. Disponível em: <<http://livresaber.sead.ufscar.br:8080/jspui/bitstream/123456789/2209/1.pdf>>. Acesso em: 15 set. 2015.
- PRENSKY, M. **Digital Natives, Digital Immigrants**. MCB University Press, 2001. Disponível em: <<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>> Acesso em: 26 nov. 2014.
- RAPPL A. et al. **Game Design Document (GDD)-Versão 1**. 2015. Disponível em: <http://sistemas7.sead.ufscar.br:8080/jspui/bitstream/123456789/2466/1/GDD_Digestower.pdf>. Acesso em: 18 set. 2015.
- RICOY, M. C.; COUTO, M. J. V. S. As tecnologias da informação e comunicação como recursos no Ensino Secundário: um estudo de caso. **Revista Lusófona de Educação**, v. 14, p. 145-156, 2009. Disponível em: <<http://scielo.oces.mctes.pt>>. Acesso em: 16 nov. 2014.
- SANTOS NETO, E.; FRANCO, E. S. Os professores e os desafios pedagógicos diante das novas gerações: considerações sobre o presente e o futuro. **Revista de educação do COGEIME**, v. 19, n. 36, p. 9-25, 2010. Disponível em: <<http://www.cogeime.org.br/revista/36Artigo01.pdf>>. Acesso em: 18 abr. 2015.
- SAVI, R.; ULBRICHT, V. R. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. **Novas Tecnologias na Educação – CINTED-UFRGS**, v. 6, n. 2, dez., 2008.
- SCHUYTEMA, P. **Design de games: uma abordagem prática**. Tradução de Cláudia Mello Belhassof. São Paulo, Cengage Learning, 2008.
- SILVA, A. R. **A importância da ludicidade na alfabetização de crianças de 2º ano: um estudo de caso**. Trabalho de conclusão de curso. Licenciatura em Pedagogia, Faculdade de Educação da UFRG, Três Cachoeiras, 2011. Disponível em: <<http://lume.ufrgs.br>>. Acesso em: 18 nov. 2014.
- TAROUCO, L. M. R. et al. Jogos educacionais. **Novas Tecnologias na Educação – CINTED-UFRG**, v. 2, n. 1, mar. 2004. Disponível em: <http://www.virtual.ufc.br/cursouca/modulo_3/Jogos_Educacionais.pdf>. Acesso em: 02 dez. 2014.
- WANG, W. O aprendizado através de jogos para computador: por uma escola mais divertida e mais eficiente. **Portal educação e tecnologia**. Disponível em: <<http://www.educacaoetecnologia.org.br/?p=6098>>. Acesso em: 18 nov. 2014.

WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre online. **História dos jogos eletrônicos**. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/História_dos_jogos_eletrônicos>. Acesso em: 20 nov. 2014.

APÊNDICE

Documento de Design do Jogo



Emerson Elder Moreira

Adriane Belluci Belório de Castro

Faculdade de Tecnologia de Botucatu

Março - 2016

versão 1.0

REVISÕES

Versão	Autores Primários	Descrição da Versão	Data de finalização
1	Emerson Elder Moreira Adriane Belluci Belório de Castro	Conceituação primária do jogo.	15/02/16

CONTEÚDO

Introdução

1 Enredo

- 1.1 VISÃO GERAL
- 1.2 RESUMO
- 1.3 PERSONAGENS
- 1.4 AMBIENTAÇÃO
 - 1.4.1 VISÃO GERAL
 - 1.4.2 NOTAS ESPECIAIS DE PROJETO
 - 1.4.3 ESPECIFICAÇÕES DEFINIDAS
- 1.5 OBSERVAÇÕES ADICIONAIS
 - 1.5.1 TOM/HUMOR
 - 1.5.2 CONTEXTO/PLANO DE FUNDO

2 Interatividade

- 2.1 PERSPECTIVA
- 2.2 INTERFACE
 - 2.2.1 *Objetivo*
 - 2.2.2 *Controle da Personagem*
 - 2.2.3 *Movimentos Básicos*
 - 2.2.4 *Movimentos Específicos*
 - 2.2.5 *Manipulação de Objetos*
 - 2.2.6 *Suporte ao Jogador*
 - 2.2.7 *Elementos de Interface Escondidos/Visíveis*
 - 2.2.8 *Gerenciamento de Inventário*
 - 2.2.9 *Interações de Objetos*
 - 2.2.10 *Diálogo*
 - 2.2.11 *Outras Interfaces*
- 2.3 DIAGRAMAS DE RITMO DA HISTÓRIA
- 2.4 DESCRIÇÕES DE ENIGMA/JOGO
 - 2.4.1 *Título*
 - 2.4.2 *Objetivo*
 - 2.4.3 *Nível de Dificuldade*
 - 2.4.4 *Detalhes*
- 2.5 MATRIZ DE JOGABILIDADE

3 Apêndices

- 3.1 EXEMPLOS DE JOGABILIDADE
- 3.2 MAPAS DO MUNDO
- 3.3 TRABALHOS INSPIRADORES

INTRODUÇÃO

O GDD a seguir apresentará o planejamento do jogo Língua Des(a)fiada. Um jogo criado para auxiliar professores e alunos do Ensino Médio no processo de ensino-aprendizagem do conteúdo de Língua Portuguesa.

Este GDD abordará tópicos conceituais e técnicos para o desenvolvimento do jogo. Em questões conceituais, será apresentada a história base, o fluxo do ritmo do jogo, descrição escrita dos personagens e dos cenários onde o jogo discorrerá.

Em termos técnicos, será descrito as técnicas para posicionamento de câmera, interface de interação com o jogo, assim como descrições de exercícios e conteúdos da Língua Portuguesa a serem utilizados durante o jogo.

1. Enredo

Visão Geral

Este jogo traz a aventura de um garoto de uma cidadezinha que começará sua jornada em uma nova escola, porém passará por diversos desafios nessa jornada para poder se formar. Tendo sempre que se preocupar com as armações de sua concorrente que fará de tudo para prejudicá-lo. O jogador precisará concluir todas as missões e desafios para poder mostrar que domina a Língua Portuguesa e, assim, poder se formar.

1.2 Resumo

O jogo começa com o seu personagem acordando. Logo em seguida, deve ir à escola. Na escola, deverá frequentar aulas e, com o conteúdo passado nestas aulas, completar missões. Ao tentar completar estas missões, deparar-se-á com obstáculos referentes ao seu nível de conhecimento (conteúdo das aulas). Após completar as missões necessárias, será preciso fazer um teste, para avaliar se está apto para passar de nível.

1.3 Personagens

1.3.1 Personagem: Gertrudes

1.3.1.1 Quem

Professora de Língua Portuguesa.

1.3.1.2 Aparência



Figura 1 – Possível avatar da professora.

Uma mulher bonita com cerca de 30 anos, com lindos cabelos loiros que mal chegavam à cintura, veste-se de uma roupa moderna, calças jeans, camiseta preta com uma estampa colorida, e sapatos chamativos.

1.3.1.3 Notas especiais de projeto

1.3.1.4 Comunicação

Fala mansa, calma, compreensiva e divertida.

Tenta passar o conteúdo de suas aulas de uma forma interessante e divertida.

1.3.1.5 Duração de seu papel

A personagem aparecerá diversas vezes durante o jogo; é responsável por passar os conteúdos e passar algumas missões. Aparecerá pela primeira vez após a palestra do diretor.

1.3.1.6 Contexto

Sempre que precisar de dicas e ajudas, o jogador poderá procurar sanar suas dúvidas com ela.

1.3.1.7 Relações

Aplica os testes para passagem de níveis e liberação de mais ações.

1.3.2 Personagem: Diretor

1.3.2.1 Quem

Diretor da escola

1.3.2.2 Aparência



Figura 2 – Possível avatar do diretor.

Um homem de meia idade, trajado de um terno preto bem ajustado ao seu corpo, magro, com aparência severa e serena.

1.3.2.3 Notas especiais de projeto

1.3.2.4 Comunicação

Fala mansa, calma, porém austera. Expressa-se sempre utilizando da norma culta da Língua Portuguesa.

1.3.2.5 Duração de seu papel

A personagem aparecerá poucas vezes durante o jogo, a primeira aparição será na primeira visita à escola, durante a apresentação de boas-vindas aos alunos. Suas aparições serão sempre curtas.

1.3.2.6 Contexto

Passará as normas e fará parte de algumas missões.

1.3.2.7 Relações

Apresentará as promoções caso o jogador vá bem ao realizar os testes.

1.3.3 Personagem: Sandie/Carter

1.3.3.1 Quem

Aluna(o) da mesma sala que a personagem, porém que disputará o título de melhor aluno junto ao jogador.

1.3.3.2 Aparência



Figura 3 - Possível avatar da anti-heroína.

A aparência irá depender do sexo do jogador; caso seja um jogador do sexo feminino, o anti-herói será o Carter, inteligente, bonito, e simpático. No caso de um

jogador do sexo masculino, o jogo terá Sandie como anti-heroína, inteligente, bonita, e simpática.

1.3.3.3 Notas especiais de projeto

Tentará sabotar as ações do jogador

1.3.3.4 Comunicação

Fala descontraída, divertida.

1.3.3.5 Duração de seu papel

A personagem aparecerá durante algumas missões.

1.3.3.6 Contexto

Tentará sabotar as missões do jogador (será o obstáculo).

1.3.3.7 Relações

Personagem popular com os demais personagens do jogo, porém será o grande rival do jogador.

1.4 Ambientação

1.4.1 Visão Geral

A história do jogo se passará em uma cidade, porém ficará concentrada na escola da cidade.



Figura 4 – Imagem geral da cidade.

1.4.2 Notas Especiais de projeto

1.4.2.1 Sala de aula



Figura 5 – Vista panorâmica da sala de aula.

Todo o conteúdo passado ao jogador, relacionados à Língua Portuguesa, será feito na sala de aula.

1.4.3 Especificações definidas

O jogo será baseado em uma vida cotidiana, apresentará divisão de tempo, de modo que, durante o dia, o jogador fará suas ações na escola e durante a noite poderá utilizar-se do tempo para atividades diversas na cidade.

1.5 Observações adicionais

1.5.1 Tom/Humor

O jogo buscará ser de caráter humorístico, porém com um pouco de mistério, buscando tornar a absorção do conteúdo o mais agradável possível.

1.5.2 Contexto/Plano de fundo

Ao passar das gerações, a escola percebeu um grande aumento de desistência entre os alunos. Com isso, as pessoas foram perdendo a habilidade de se comunicar verbalmente e esquecendo o sentido referencial das palavras, o que tem causado muita confusão dentro da sociedade. Para tentar sanar, criou-se um ambiente desafiador e que despertasse a curiosidade pelo conhecimento da Língua Portuguesa.

Para tornar o ambiente escolar mais atrativo para os alunos, o diretor da escola implantou desafios envolvendo os conteúdos disciplinares, com enfoque na Língua Portuguesa, necessários para a conclusão do ensino médio.

Nesse contexto, aparece nosso herói, um jovem destemido, recém-saído do ensino fundamental, tendo pela frente a missão de desbravar a escola e conquistar seus objetivos, tendo sempre, em seu rival, seu maior desafio.

2 Interatividade

2.1 Perspectiva

O jogo será apresentado ao jogador baseado na perspectiva *Over the Shoulder* (OTS), ou seja, o jogador está próximo à ação sem ser o personagem principal.



Figura 6- Exemplo de cena na perspectiva *over the shoulder*

2.2 Interface

2.2.1 Objetivos

A interface do jogo tem o objetivo de ser simples e interativa.

2.2.2 Controle de Personagem

O jogador irá controlar seu próprio avatar (será montado no começo do jogo), através das setas de movimento e com algumas ações controladas pelo mouse.

2.2.3 Movimentos Básicos

O movimento do avatar será feito pelo teclado, e suas ações como a movimentação de algum objeto, por exemplo, será feita pelo mouse, através de um click.

2.2.4 Movimentos Específicos

2.2.5 Manipulação de Objetos

Muitos dos objetos do jogo serão apenas cinegráficos, ou seja, sem funções, porém outros como as portas poderão ser acessados com um simples click, o chamado click e arrasta só será utilizado para algumas missões.

2.2.6 Suporte ao Jogador

O jogador terá a sua disposição a todo o momento um mapa da escola em um mural que poderá ser consultado, e poderá abrir um painel de ajuda caso necessite, onde poderá consultar sua missão atual, e onde encontrá-la.

2.2.7 Elemento de Interface Escondidos/Visíveis

O mapa: presente a todo o momento para consultas.

O mural: presente a todo o momento missões a serem aceitas.

Corredores: serão desbloqueados dependendo do desempenho do jogador.

2.2.8 Gerenciamento de Inventário

O inventário abrangerá todos os objetos conquistados pelo jogador, porém não mostrará sua vida uma vez que o jogador não corre o risco de morrer, indispensável porém é a apresentação do horário para que o jogador possa se situar do tempo limite para completar cada missão. Os itens serão colocados no inventário de forma automática e não será retirado apenas poderá ser utilizado, caso necessário, clicando-se nele.

2.2.9 Interações de Objetos

Ao se passar o mouse sobre um objeto lhe será mostrado sua função e seu requerimento para uso.

2.2.10 Diálogo

As falas dos personagens são pré-implementadas, ou seja, ao se clicar em um personagem este inicia um diálogo, com seu avatar. Caso este diálogo seja para uma missão e esta missão seja a entrega de um item, o item será entregue de forma automática sem que haja a necessidade de retirar o item do inventário, diminuindo a dificuldade das ações no jogo.

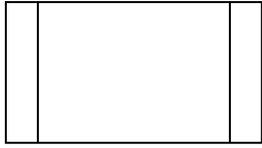
2.2.11 Outras Interfaces

O jogo apresentará uma tela de “salvamento” e uma de visualização do inventario. A tela de “salvamento” apenas perguntará se o jogador desejará salvar o jogo, caso este deseje será lhe mostrado a porcentagem de missões já concluída pelo jogador e seu atual estado no jogo (turma 1ª, 2ª ou 3ª).

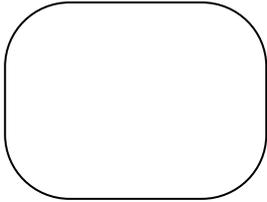
2.3 Diagramas de Ritmo da História

A sequência das ações das principais ações do jogo, estão mapeadas através de fluxogramas para a maior compreensão da jogabilidade.

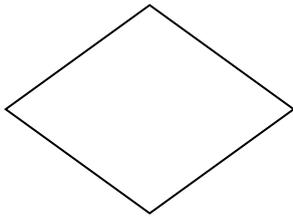
Legenda:



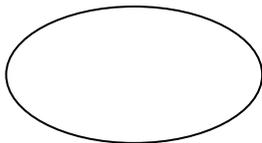
Ações automáticas do jogo.
Ativa-se quando o
personagem entra no cenário.



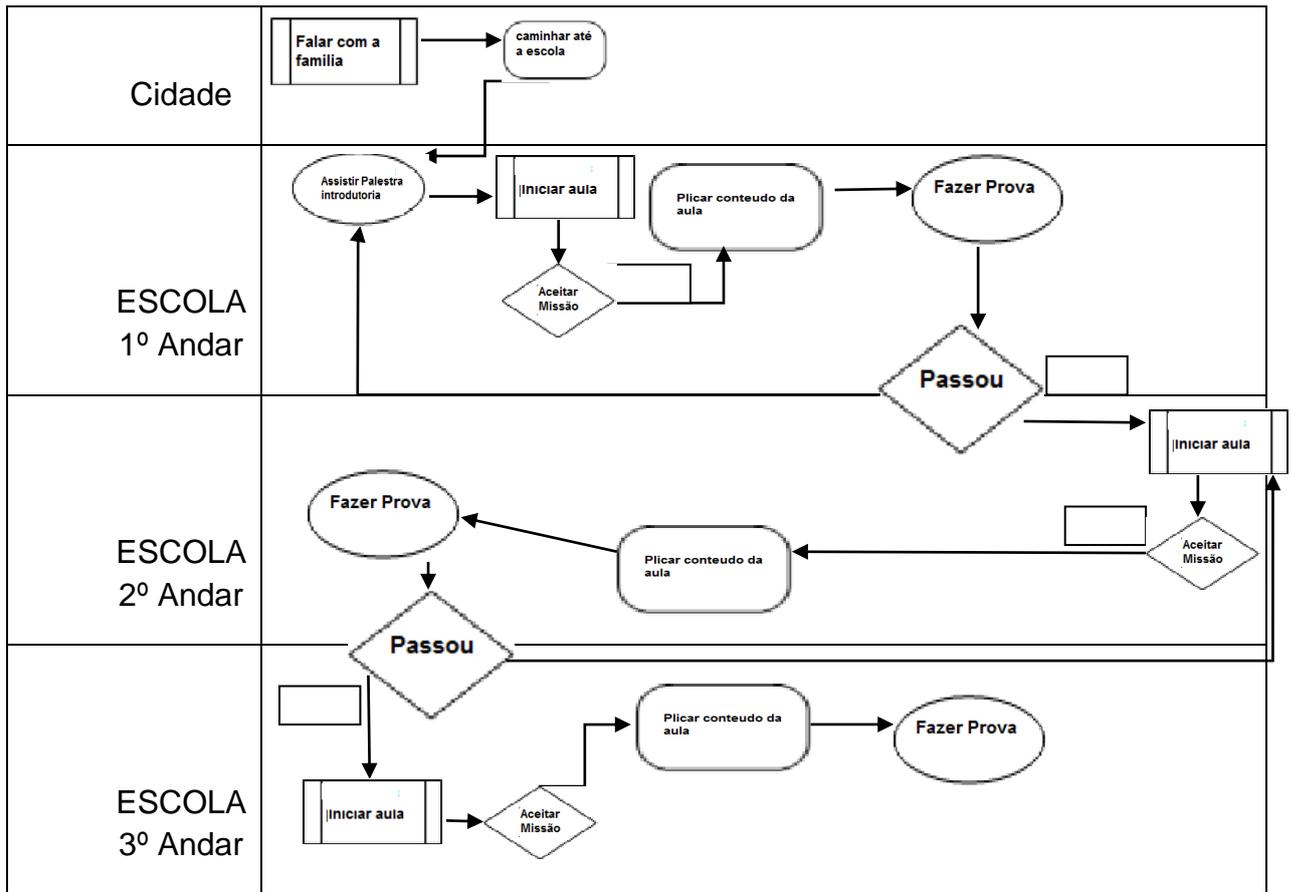
Ações manuais do jogo.
Ativa-se apenas quando o
jogador inicia a ação



Estrutura lógica de decisão
liberando as próximas ações
do jogo de acordo com a
decisão tomada pelo jogador.



Ação final para conclusão da
fase.



2.4 Descrições de Enigmas/Jogo

2.4.1.1 Título

Em busca do sentido.

2.4.1.2 Objetivo

Evidenciar a importância do contexto para adequar a interpretação das informações.

2.4.1.3 Nível de Dificuldade

Fácil (1º ano)

2.4.1.4 Detalhes

Serão apresentados ao jogador de 3 a 5 textos sobre o mesmo tema, dos quais foram extraídos diferentes frases (apresentar textos aos jogadores sem as frases, apenas com lacunas a serem preenchidas). Este será o desafio decorrente da primeira aula vista pelo jogador no jogo. Nesse desafio, o jogador deverá buscar as frases que estarão espalhadas pelo mapa, a fim de completar corretamente os textos.

2.4.2.1 Título

Com que gênero vou?

2.4.2.2 Objetivo

Diferenciar alguns gêneros textuais, misturando a necessidades de adequação dos gêneros à situação comunicativa.

2.4.2.3 Nível de Dificuldade

Médio (1º ano)

2.4.2.4 Detalhes

Serão apresentados ao jogador 3 gêneros textuais diferentes, de modo que o jogador necessite dizer a um personagem, que estará à frente de uma porta, qual gênero é o mais indicado. A porta será aberta somente se o jogador acertar.

2.4.3.1 Título

Vocabulário de cada época

2.4.3.2 Objetivo

Encontrar cartas e classificá-las pela época que foram escritas.

2.4.3.3 Nível de Dificuldade

Difícil (2º ano)

2.4.3.4 Detalhes

O jogador deverá percorrer a escola e encontrar 5 cartas escondidas. Após encontrá-las deverá classificá-las por sua época, para ajudar os jogadores. Serão apresentadas opções de épocas, ou seja, o jogador deverá apenas relacionar cada carta a sua devida época. Este desafio será feito em forma de competição entre o herói e o anti-herói, de forma que quem encontrar o maior número de cartas e relacioná-las corretamente às épocas correspondentes obterá uma premiação.

2.4.4.1 Título

“Raízes da nossa terra”: a linguagem em diferentes lugares.

2.4.4.2 Objetivo

Conhecer e explorar a diversidade linguística em função do espaço geográfico.

2.4.4.3 Nível de Dificuldade

Médio (2º ano)

2.4.4.4 Detalhes

Apresentar textos específicos de várias regiões, o jogador deverá identificar o lugar de origem de cada texto. (Necessário para desbloqueio de itens).

2.4.5.1 Título

Tecnologia e linguagem.

2.4.5.2 Objetivo

Mostrar a influência da tecnologia digital na transformação da Língua Portuguesa.

2.4.5.3 Nível de Dificuldade

Difícil (3º ano)

2.4.5.4 Detalhes

O jogador terá de adequar um bilhete, demonstrando as alterações necessárias, sendo que estas alterações estarão diretamente relacionadas ao uso das tecnologias digitais no cotidiano dos jovens. (Este bilhete será apresentado durante um desafio dado pela professora).

2.4.6.1 Título

Estratégias argumentativas

2.4.6.2 Objetivo

Reconhecer variadas estratégias argumentativas e como usá-las adequadamente.

2.4.6.3 Nível de Dificuldade

Difícil (3º ano)

2.4.6.4 Detalhes

O jogador terá como desafio final a participação em um debate, no qual terá de aplicar seus conhecimentos adquiridos sobre estratégias argumentativas (as opções de estratégias serão oferecidas em balões, para que diminua a ocorrência de ações não inerentes ao desafio). Este desafio será proposto com a finalidade de garantir metade da nota de graduação no jogo.

2.5 Matriz de Jogabilidade

Essa seção irá mostrar a distribuição de elementos do jogo dentro da sua história. Use-o para balancear a jogabilidade atrelada ao enredo e para adquirir um senso quanto aos níveis de dificuldade de diferentes partes do jogo. Isso deve garantir a diversidade de planos de fundo e localizações, jogabilidade equilibrada, e uso efetivo da dificuldade ao longo de múltiplos enigmas e minijogos.

Capítulo	Título	Dificuldade	Localizações
Número do capítulo	Em busca do sentido.	Média – para 1º ano	Salas dentro da escola
	Com que gênero vou?	Média – 1º ano	Escola
	Vocabulário de cada época	Média – para 2º ano	Escola
	“Raízes da nossa terra”: a linguagem em diferentes lugares.	Média - 2º ano	Cidade
	Tecnologia e linguagem.	Difícil - 3º ano	Escola
	Estratégias argumentativas.	Difícil - 3º ano	Escola

3 Apêndices

3.1 Exemplos de Jogabilidade

Tour por alguns dos caminhos mais excitantes da sequência de seu jogo, passo a passo. Muito importante para deslanchar sua ideia.

3.2 Mapas do Mundo



Figura 7 – Vista isométrica do primeiro piso da escola (os demais pisos serão espelhamento do primeiro quanto à forma).

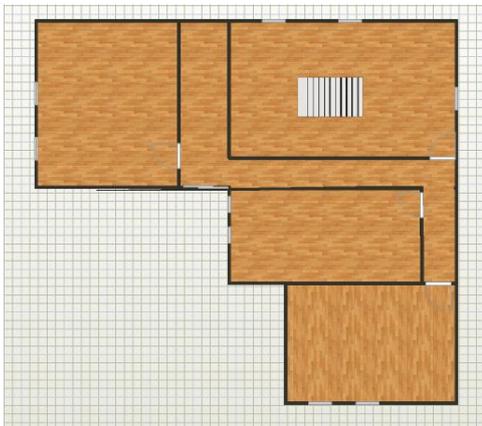


Figura 8 – Planta baixa do primeiro piso da escola.



Figura 9 – Imagem do mural, onde durante o jogo serão dispostos os desafios.

3.3 Trabalhos inspiradores

Para este trabalho foi usado como inspiração os seguintes jogos, por possuir um cenário semelhante ao escolhido para o jogo:

- *yo gi oh GX academy*.

Jogo passado em uma academia que para passar de níveis se faz necessária a obtenção de uma boa nota nos exames realizados de tempos em tempos no jogo.

- *Bully*

Jogo passado em uma escola primária, onde o objetivo é completar algumas missões dentro deste local.

3.4 Exemplos de exercícios

Nesse tópico, são apresentados exemplos de exercícios que podem auxiliar no desenvolvimento do jogo.

TÍTULO DO ENIGMA: “EM BUSCA DO SENTIDO”

1. Organizando ideias:

- Leia com atenção os nove fragmentos relacionados abaixo.
- Pela leitura, você perceberá que estão misturados fragmentos de três dissertações: três introduções, três desenvolvimentos e três conclusões.
- Agrupe-os de maneira lógica, montando as três dissertações correspondentes.

◆ FRAGMENTO 1

Como está ligado ao sexo e à procriação, o amor é parte importantíssima e fundamental da vida humana; por isso aparece com tanta frequência na literatura de todos os tempos.

◆ FRAGMENTO 2

Pode-se esperar, portanto, que nos próximos séculos o namoro e o casamento continuem fazendo parte dos rituais humanos. Mas, com a crescente eliminação dos

preconceitos econômicos e de classe, tende a haver uma maior liberdade de escolha entre os parceiros.

◆ FRAGMENTO 3

O amor pode ser definido como um sentimento de dedicação que predispõe um ser ao outro. Há vários tipos de amor: o amor físico de uma pessoa por outra, o amor desinteressado entre familiares e amigos, o amor por bens materiais, o amor por um ideal ou doutrina.

Contudo, a palavra amor é mais comumente usada para designar a paixão e a afinidade entre duas pessoas e seu envolvimento sexual.

◆ FRAGMENTO 4

Na Antiguidade sempre houve distinção de classes sociais e castas, e as pessoas de determinadas classes não podiam casar-se com membros de camadas inferiores. Desde a Idade Média até os tempos modernos, o namoro - ou corte - acontecia segundo regras rígidas: tradicionalmente coube ao homem o direito de tomar a iniciativa de cortejar a mulher, desde que houvesse a permissão dos pais ou tutores dela. Também se levavam em conta os fatores financeiros, o dote etc. Neste século, com os movimentos de emancipação da mulher e o crescimento da liberdade de costumes, o ato de namorar se tornou mais livre. Mesmo assim, há setores das sociedades atuais em que as antigas limitações permanecem.

◆ FRAGMENTO 5

Vemos, portanto, que a literatura evolui de acordo com a sociedade e que, aos delírios imaginativos do Romantismo, sucedeu a visão do Realismo, buscando religar a obra literária à realidade da vida e estimulando no leitor uma consciência mais crítica e analítica.

◆ FRAGMENTO 6

O Romantismo, na literatura mundial, surgiu como reação às verdades racionais que as obras chamadas clássicas pregavam, assim como o Realismo veio reagir ao excesso de sentimentalismo e imaginação presentes na literatura romântica.

◆ FRAGMENTO 7

Quando vemos dois jovens namorando, nos colégios, nas ruas e nos shoppings, não nos lembramos de quanto o namoro e o casamento são diferentes, hoje, do que eram antigamente.

◆ FRAGMENTO 8

O amor, para os autores clássicos, era um sentimento vital, mas impossível de ser alcançado totalmente na vida. Para os românticos, o amor é a forma pela qual cada indivíduo se realiza, alcança a felicidade: para ser feliz, é preciso amar. Já na arte realista encontramos a tentativa de analisar a sociedade de maneira mais profunda e ligada à realidade; assim, as emoções amorosas não constituem o motivo principal das obras que enfocam, de preferência, o poder do dinheiro e a ambição que leva à ascensão social.

◆ FRAGMENTO 9

Quase todas as obras da história da literatura mundial - barrocas, clássicas, românticas ou realistas - têm como tema central ou secundário algum tipo de envolvimento amoroso. Romances, poemas, novelas, contos, até letras de música falam muito sobre o tema amor.

RESPOSTA:

Texto A: Fragmento 9 (introdução), fragmento 3 (desenvolvimento), fragmento 1 (conclusão).

Texto B: Fragmento 7 (introdução), fragmento 4 (desenvolvimento), fragmento 2 (conclusão)

Texto C: Fragmento 6 (introdução), fragmento 8 (desenvolvimento), fragmento 5 (conclusão)

2. A coesão das frases abaixo está prejudicada por causa da ausência dos pronomes relativos. Faça a devida conexão, usando as preposições quando o verbo assim o exigir.

a) Enxergo, em atitudes desse tipo, uma questão mais profunda, é a falta de consciência profissional. Uma sociedade acontecem casos assim nunca será respeitada.

b) A escola é o lugar podem sair futuros cidadãos conscientes se poderá construir uma nação mais crítica de si mesma.

c) O lixo doméstico a maioria dos países não reaproveita é um dramático problema. Imaginemos então o lixo atômico não há espaço. Ainda não se chegou a uma tecnologia adequada para manuseá-lo. Outra questão muito séria é a do lixo industrial poucos sabem lidar. São vinte bilhões de toneladas por ano temos de nos livrar.

d) O arrocho salarial certos governos tanto insistem leva o trabalhador ao desespero. Além disso, os juros os comerciantes tanto se queixam anulam as vias de crédito. Este perverso quadro econômico todos vivenciamos há anos não pode continuar indefinidamente.

e) O envolvimento de menores de ambos os sexos na prática de crimes é uma verdade não podemos fugir. Os poderes constituídos deveriam parar e refletir sobre esse fato os jornais enchem suas páginas diariamente. De nada adiantou o Estatuto da Criança e do Adolescente muitos delinquentes se valem para incitar menores à prática de roubos e assassinatos.

f) Falta dinheiro para tudo no Brasil, mas as mordomias continuam. A verdade é que os impostos o governo mantém sua máquina emperrada são mal empregados. Há

notícias de que órgãos públicos compram copos de cristal, talheres de prata, porcelanas finas, luxos não querem abrir mão, mesmo sabendo das dificuldades o povo passa.

RESPOSTA:

a) Enxergo, em atitudes desse tipo, uma questão mais profunda, **que** é a falta de consciência profissional. Uma sociedade **em que** acontecem casos assim nunca será respeitada.

b) A escola é o lugar **de onde** podem sair futuros cidadãos conscientes **de que** se poderá construir uma nação mais crítica de si mesma.

c) O lixo doméstico **que** a maioria dos países não reaproveita é um dramático problema. Imaginemos então o lixo atômico **para o qual** não há espaço. Ainda não se chegou a uma tecnologia adequada para manuseá-lo. Outra questão muito séria é a do lixo industrial **com que** poucos sabem lidar. São vinte bilhões de toneladas por ano **das quais** temos de nos livrar.

d) O arrocho salarial **em que** certos governos tanto insistem leva o trabalhador ao desespero. Além disso, os juros **de que** os comerciantes tanto se queixam anulam as vias de crédito. Este perverso quadro econômico **que** todos vivenciamos há anos não pode continuar indefinidamente.

e) O envolvimento de menores de ambos os sexos na prática de crimes é uma verdade **de que** não podemos fugir. Os poderes constituídos deveriam parar e refletir sobre esse fato **com que** os jornais enchem suas páginas diariamente. De nada adiantou o Estatuto da Criança e do Adolescente **do qual** muitos delinquentes se valem para incitar menores à prática de roubos e assassinatos.

f) Falta dinheiro para tudo no Brasil, mas as mordomias continuam. A verdade é que os impostos **com que** o governo mantém sua máquina emperrada são mal empregados. Há notícias de que órgãos públicos compram copos de cristal, talheres de prata, porcelanas finas, luxos **de que** não querem abrir mão, mesmo sabendo das dificuldades **por que** o povo passa.

3. Construa períodos mistos, juntando as informações. Elimine as repetições e utilize as conjunções que estão nos quadros:

a)

que - e - mas - se - e

➤ Os médicos dizem

- A princípio a tuberculose é fácil de curar
- A tuberculose é difícil de conhecer
- Com o correr dos tempos
- Não for reconhecida, identificada
- A tuberculose torna-se fácil de conhecer
- A tuberculose torna-se difícil de curar

b) mas - e - de forma que - e - que - pois - e

- Todo dirigente prudente deve (não só) remediar o presente
- Todo dirigente prudente deve prever os casos futuros
- Todo dirigente prudente deve preveni-los com toda perícia
- Ele possa facilmente levar corretivo
- Não deixar
- Se aproximem acontecimentos
- Deste modo o remédio não chega a tempo
- A moléstia se torna incurável

Resposta:

Os médicos dizem **que**, a princípio, a tuberculose é difícil de conhecer. **Mas**, com o correr dos tempos, **se** não for reconhecida, identificada, a tuberculose torna-se fácil de conhecer **e** difícil de curar.

Todo dirigente prudente deve não só remediar o presente, **mas** prever os casos futuros **e** preveni-los com toda perícia, **de forma que** possa facilmente levar corretivo **e** não deixar **que** se aproximem acontecimentos, **pois**, deste modo, o remédio não chega a tempo **e** moléstia se torna incurável.

TÍTULO DO ENIGMA: “COM QUE GÊNERO EU VOU?”

Leia o texto abaixo, retirado da enciclopédia virtual “Wikipédia”:

Bucolismo

Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre.

O bucolismo exalta as belezas da vida no campo

Bucolismo é o termo utilizado para designar uma espécie de poesia pastoral, que descreve a qualidade ou o caráter dos costumes rurais, exaltando as belezas da vida

campestre e da natureza, característica do arcadismo. A base material do progresso consubstanciava-se nas cidades. Mudava o mundo, modernizavam-se as cidades e, conseqüentemente, redobravam os problemas dos conglomerados urbanos. A natureza acenava com a ordem nos prados e nos campos, os indivíduos resgatavam sentimentos corroídos pelo progresso. Os árcades buscavam uma vida simples, bucólica, longe do burburinho citadino. Eles tinham preferência pela vida nos campos, próxima à natureza.

(<http://pt.wikipedia.org/wiki/Bucolismo>)

A) A que gênero textual pertence o texto “Bucolismo”?

- a) resumo
- b) resenha
- c) **artigo enciclopédico**
- d) verbete de dicionário
- e) capítulo literário

B) Qual o objetivo comunicativo desse texto?

- a) Contar histórias
- b) Dar instruções
- c) Defender uma opinião
- d) **Explicar sobre um assunto**
- e) Argumentar

C) No trecho “Os árcades buscavam uma vida simples, bucólica, longe do **burburinho** citadino”, que palavra melhor substitui o sentido do termo destacado na frase acima?

- a) sussurro
- b) **ruído indistinto**
- c) desordem

d) silêncio

e) buzina

D) No trecho “Mudava o mundo, modernizavam-se as cidades e, conseqüentemente, redobravam os problemas dos conglomerados urbanos”, qual o valor semântico expresso pela conjunção destacada?

a) conclusão

b) alternância

c) oposição

d) adição

e) explicação

E) No trecho “Eles tinham preferência pela vida nos campos, próxima à natureza”, o conectivo em destaque se refere a

a) bucolismo

b) indivíduos

c) arcades

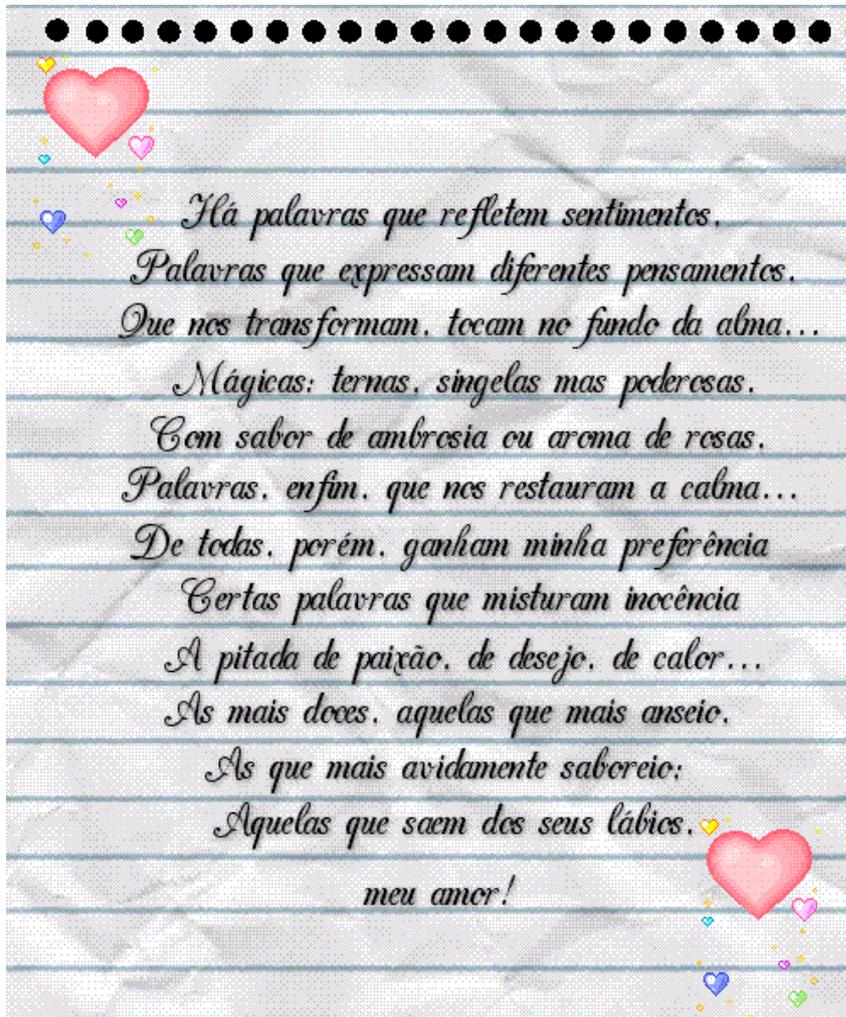
d) conglomerados urbanos

e) prados e campos

Fonte: <http://diogoprofessor.blogspot.com.br/search/label/Aulas%20com%20G%C3%AAneros%20Discursivos>

TÍTULO DO ENIGMA: “VOCABULÁRIO DE CADA ÉPOCA”

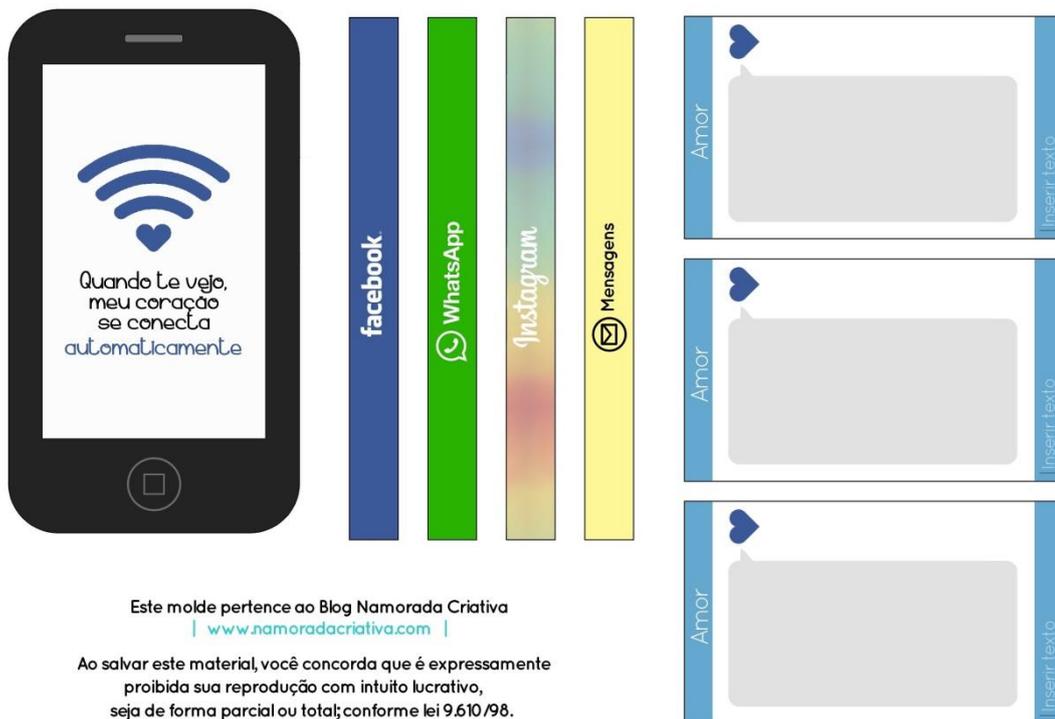
Observe as cartas a seguir e destaque diferenças de linguagem que marcam a época em que cada uma foi escrita.



Bruno

Ei, meu amor, hoje faz um ano que estamos juntinhos. Passou tão rápido, né? Parece que foi ontem que me pediu em namoro, parece que foi ontem que tudo o que nós temos agora só existia em sonho. Também parece complicado para quem quiser saber que você está vai tão longe, a distância de distância de mim - e bem, as vezes realmente é. Querer fica apertado quando quero te abraçar e não posso, e saudade vai acumulando até na próxima ida ao aeroporto. Também é complicado porque quero compartilhar momentos contigo e nem sempre é possível. Mas sei que isso é passageiro, uma fase difícil que logo a gente vence. Obrigada por cada instante que passamos juntos até agora, obrigada por ser quem você é e estar comigo sempre. Você é uma pessoa maravilhosa que eu quero para sempre na minha vida. Quero a nossa vida. Eu te amo, meu Bruno, e que venham todos os anos de nossas vidas para comemorar.

Com amor, Mariana.



Cartas de uma Freira Portuguesa

Soror Mariana Alcoforado

PRIMEIRA

Considera, meu amor, a que ponto chegou a tua imprevidência. Desgraçado!, foste enganado e enganaste-me com falsas esperanças. Uma paixão de que esperaste tanto prazer não é agora mais que desespero mortal, só comparável à crueldade da ausência que o causa. Há-de então este afastamento, para o qual a minha dor, por mais subtil que seja, não encontrou nome bastante lamentável, privar-me para sempre de me debruçar nuns olhos onde já vi tanto amor, que despertavam em mim emoções que me enchiam de alegria, que bastavam para meu contentamento e valiam, enfim, tudo quanto há? Ai!, os meus estão privados da única luz que os alumia, só lágrimas lhes restam, e chorar é o único uso que faço deles, desde que soube que te havias decidido a um afastamento tão insuportável que me matará em pouco tempo.

Parece-me, no entanto, que até ao sofrimento, de que és a única causa, já vou tendo afeição. Mal te vi a minha vida foi tua, e chego a ter prazer em sacrificar-ta. Mil vezes ao dia os meus suspiros vão ao teu encontro, procuram-te por toda a parte e, em troca de tanto desassossego, só me trazem sinais da minha má fortuna, que cruelmente não me consente

qualquer engano e me diz a todo o momento: Cessa, pobre Mariana, cessa de te mortificar em vão, e de procurar um amante que não voltarás a ver, que atravessou mares para te fugir, que está em França rodeado de prazeres, que não pensa um só instante nas tuas mágoas, que dispensa todo este arrebatamento e nem sequer sabe agradecer-to. Mas não, não me resolvo, a pensar tão mal de ti e estou por demais empenhada em te justificar. Nem quero imaginar que me esqueceste. Não sou já bem desgraçada sem o tormento de falsas suspeitas? E porque hei-de eu procurar esquecer todo o desvelo com que me manifestavas o teu amor? Tão deslumbrada fiquei com os teus cuidados, que bem ingrata seria se não te quisesse com desvario igual ao que me levava a minha paixão, quando me davas provas da tua.

Como é possível que a lembrança de momentos tão belos se tenha tornado tão cruel? E que, contra a sua natureza, sirva agora só para me torturar o coração? Ai!, a tua última carta reduziu-o a um estado bem singular: bateu de tal forma que parecia querer fugir-me para te ir procurar. Fiquei tão prostrada de comoção que durante mais de três horas todos os meus sentidos me abandonaram: recusava uma vida que tenho de perder por ti, já que para ti a não posso guardar. Enfim, voltei, contra vontade, a ver a luz: agradava-me sentir que morria de amor, e, além do mais, era um alívio não voltar a ser posta em frente do meu coração despedaçado pela dor da tua ausência.

Depois deste acidente tenho padecido muito, mas como poderei deixar de sofrer enquanto não te vir? Suporto contudo o meu mal sem me queixar, porque me vem de ti. É então isto que me dás em troca de tanto amor? Mas não importa, estou resolvida a adorar-te toda a vida e a não ver seja quem for, e asseguro-te que seria melhor para ti não amares mais ninguém. Poderias contentar-te com uma paixão menos ardente que a minha? Talvez encontrasses mais beleza (houve um tempo, no entanto, em que me dizias que eu era muito bonita), mas não encontrarias nunca tanto amor, e tudo o mais não é nada.

Não enchas as tuas cartas de coisas inúteis, nem me voltes a pedir que me lembre de ti. Eu não te posso esquecer, e não esqueço também a esperança que me deste de vires passar algum tempo comigo. Ai!, porque não queres passar a vida inteira ao pé de mim? Se me fosse possível sair deste malfadado convento, não esperaria em Portugal pelo cumprimento da tua promessa: iria eu, sem guardar nenhuma conveniência, procurar-te, e seguir te, e amar-te em toda a parte. Não me atrevo a acreditar que isso possa acontecer; tal esperança por certo me daria algum consolo, mas não quero alimentá-la, pois só à minha dor me devo entregar. Porém, quando meu irmão me permitiu que te escrevesse, confesso que surpreendi em mim um alvoroço de alegria, que suspendeu por momentos o desespero em que vivo. Suplico-te que me digas porque teimaste em me desvairar assim, sabendo, como sabias, que terminavas por me abandonar? Porque te empenhaste tanto em me desgraçar? Porque não me deixaste em sossego no meu convento? Em que é que te ofendi? Mas perdoa-me; não te culpo de nada. Não me encontro em estado de pensar em vingança, e acuso somente o rigor do meu destino. Ao separar-nos, julgo que nos fez o mais temível dos males, embora não possa afastar o meu coração do teu; o amor, bem mais forte, uniu-os para toda a vida. E tu, se tens algum interesse por mim, escreve-me amiúde. Bem mereço o cuidado de me falares do teu coração e da tua vida; e sobretudo vem ver-me.

Adeus. Não posso separar-me deste papel que irá ter às tuas mãos. Quem me dera a mesma sorte! Ai, que loucura a minha! Sei bem que isso não é possível! Adeus; não posso mais. Adeus. Ama-me sempre, e faz-me sofrer mais ainda.

TÍTULO DO ENIGMA: “RAÍZES DE NOSSA TERRA”

Tendo tal “expressão”, encontre o significado correspondente.

Expressões típicas da Região Norte do Brasil:

Expressões	Significado
De rocha	Palavra ou assunto com convicção
Égua de largura	Muita sorte
Essa é da grife do varal	Roupa roubada
Levou o farelo	Morreu
Miudinho	Pequeno
Paga uma aí	Paga uma bebida
Vigia bem	Preste muita atenção
Umborimbora?	Vamos embora?
Zé ruela	Abestado, besta

Fonte: <http://www.portugues.com.br/gramatica/os-diversos-falares-regionais-um-olhar-curioso.html>

Expressões típicas do Nordeste brasileiro:

Expressões	Significados
Baixa da égua	Lugar aonde ninguém quer ir, lugar muito longe
Balaio de gato	Desorganização, confusão
Bater a caçuleta	Morrer
Cambito	Perna fina
Cão chupando manga	Pessoa muito feia
Caxaprego	Lugar muito distante
Dar o prego	Enguiçar
Dar pitaco	Dar opinião
Encangado	Em cima, montado
Ensacar	Pôr a blusa dentro da calça
Fastiado	Sem fome
Fez mal	Engravidou alguém
Gaia	Chifre
Invocado	Corajoso ou “muito bom”
Jerimum	Abóbora
Liso	Sem dinheiro
Mangar	Ridicularizar
Nome feio	Palavrão
Pastorar	Vigiar
Quenga	Prostituta
Racha	Pelada, jogo de futebol ou disputas em geral
Sustança	Energia dos alimentos
Triscar	Tocar
Varapau	Homem alto
Xanha	Coceira na pele
Zambeta	De pernas tortas

Expressões usadas no Sul do Brasil:

Expressões	Significados
Alçar a perna	Montar a cavalo
Campo santo	Cemitério
Embretar-se	Meter-se em apuros
Guacho	Animal ou pessoa criada sem mãe ou sem leite materno
Lindeiro	Ao lado de, vizinho
Maleva	Bandido, malfeitor, perverso
Olada	Ocasão, oportunidade
Parada	Importância em dinheiro pela qual se contrata uma corrida de cavalos ou uma rinha de galos
Relho	Chicote pequeno com cabo de madeira e cabo torcido
Solito	Isolado, sozinho, sem companhia
Tirana	Cantiga e dança popular, acompanhada de viola. Variedade do fandango.

TÍTULO DO ENIGMA: “TECNOLOGIA E LINGUAGEM”

Faça a correspondência do emoticon com o significado

Emoticon textual	Significado	Fórmula wiki	Resultado
:D / =D	Risada	{{=D}}	
B)	óculos escuros	{{B}}	
:)	feliz; sorriso	{{=}}	
:(/ =(triste	{{=(}}	
;))	piscadela	{{:}}	
:B / =B	mostrando os dentes	—	—
:x / =X	boca fechada	—	—
:* / =*	beijo	—	—
:o / =O	cara de surpreso	—	—
:T / =T	mascando chicletes	—	—
:~((/ T.T / Y.Y / ='(/ ='[/ :'(lágrimas	—	—
<3	coração	—	—
S2	coração	—	—
:\	decepção	—	—

EXEMPLOS DE EXPRESSÕES

Dentro das abreviações usadas, tem-se a supressão de letras, ou uso da fonética, como em:

- 'Não, **que fica** - *nop, ã, naum, n*; **sim** - *xim, sm, s*; **de** - *d*; **que** - *q*; **também** - *tb*; **beleza** - *blz*; **aqui** - *aki*; **acho** - *axo* ; **qualquer** - *qlqr*; **mais** - *+*.^[1]

Outros

Hj (hoje), **Naum**, **Ñ** (não), **Neh** (né - não é?), **9dades?**,
nvd (novidades?), **qndo/qdo**(quando), **cmg** (comigo), **Fto (foto)**, td **bm?** (**tudo**
bem), **pf** (**Por favor**), etc.

FAÇA A CORRESPONDÊNCIA DO INTERNETÊS PARA O PORTUGUÊS

- PQ → Por que ou Porque.
- VC, VS → Você
- XAU → Tchau
- KBÇA → Cabeça
- Ñ, NAUM → Não
- OIE → OI
- BJ, BJOS, BJOK, BJÇ → Beijo, Beijos
- BLZ, BLS → Beleza
- AKI, AQI → Aqui
- KSA → Casa
- Q → Que
- EH → É
- AXO → Acho
- KKK, SHUASHUAHSUAS, RSRRSRSRS, AOSKSAOKS → Risadas
- FMZ → Firmeza
- AG → Agora
- JG → Jogo
- HJ, OJ → Hoje
- D → de
- FLA → fala
- S → Sim
- P → Para
- K → Cá
- T+ → Até mais
- 9DA10 → Novidades
- FLW - Falou
- VLW - Valeu
- ABÇ - Abraço

TÍTULO DO ENIGMA: “ESTRATÉGIAS ARGUMENTATIVAS”

1, Identifique o sentido argumentativo dos seguintes textos, e separe, por meio de barras, a tese (T) e o(s) argumento(s) (A).

- a) “Meu carro não é grande coisa, mas é o bastante para o que preciso. É econômico, nunca dá defeito e tem espaço suficiente para transportar toda a minha família.”
- b) “Veja bem, o Brasil a cada ano exporta mais e mais; além disso, todo ano batemos recordes de produção agrícola. Sem contar que nosso parque industrial é um dos mais modernos do mundo. definitivamente, somos o país do futuro.”
- c) “Embora a gente se ame muito, nosso namoro tem tudo para dar errado: nossa diferença de idade é grande e nossos gostos são quase que opostos. Além disso, a família dela é terrível.”
- d) “Como o Brasil é um país muito injusto, toda política social por aqui implementada é vista como demagogia, paternalismo.”

RESOLUÇÃO

a) O sentido aí presente é ($T \rightarrow pq \rightarrow A$), uma vez que, após uma constatação, se seguem as motivações que a fundamentam.

Meu carro não é grande coisa, mas é o bastante para o que preciso (TESE)./ É econômico (argumento 1), /nunca dá defeito (argumento 2)/ e tem espaço suficiente para transportar toda a minha família (argumento 3).

b) Nesse exemplo, já encontramos a orientação ($A \rightarrow pt \rightarrow T$), uma vez que se parte de exemplificações para, a partir delas, enunciar uma proposição.

Veja bem, o Brasil a cada ano exporta mais e mais (argumento 1);/ além disso, todo ano batemos recordes de produção agrícola (argumento 2)./ Sem contar que nosso parque industrial é um dos mais modernos do mundo (argumento 3)./ Definitivamente, somos o país do futuro. (TESE).

c) Aqui, o sentido é ($T \rightarrow pq \rightarrow A$), em que de uma afirmação inicial se desdobram exemplos que a justificam.

Embora a gente se ame muito, nosso namoro tem tudo para dar errado (TESE):/ nossa diferença de idade é grande (argumento 1) e nossos gostos são quase que opostos (argumento 2). Além disso, a família dela é terrível (argumento 3).

d) Nesse exemplo, o movimento é ($A \rightarrow pt \rightarrow T$), já que se parte de uma causa que funciona como justificativa a uma enunciação que, por sua vez, é a consequência constatada.

Como o Brasil é um país muito injusto (argumento),/ toda política social por aqui implementada é vista como demagogia, paternalismo (TESE).

Fonte: <http://educacao.globo.com/portugues/assunto/texto-argumentativo/argumentacao.html>

Tipos de argumentos

1. Classifique os argumentos:

a) Ao se desesperar num congestionamento em São Paulo, daqueles em que o automóvel não se move nem quando o sinal está verde, o indivíduo deve saber que, por trás de sua irritação crônica e cotidiana, está uma monumental ignorância histórica.

São Paulo só chegou a esse caos porque um seletivo grupo de dirigentes decidiu, no início do século, que não deveríamos ter metrô. Como cresce dia a dia o número de veículos, a tendência é piorar ainda mais o congestionamento – o que leva técnicos a preverem como inevitável a implantação de perigos. (Adaptado de Folha de S. Paulo. 01/10/2000)

Tipo de argumento: _____

b) “Uma câmera na mão e uma ideia na cabeça” - a famosa frase-conceito do diretor Gláuber Rocha – virou uma fórmula eficiente para explicar os R\$ 130 milhões que o cinema brasileiro faturou no ano passado. (Adaptado de Época, 14/04/2004)

Tipo de argumento: _____

c) O fumo é o mais grave problema de saúde pública no Brasil. Assim como não admitimos que os comerciantes de maconha, crack ou heroína façam propaganda para os nossos filhos na TV, todas as formas de publicidade do cigarro deveriam ser proibidas terminantemente. Para os desobedientes, cadeia” (VARELLA, Drauzio. In: Folha de S. Paulo, 20 de maio de 2000).

Tipo de argumento: _____

d) A mulher de hoje ocupa um papel social diferente da mulher do século XIX.

Tipo de argumento: _____

e) A condescendência com que os brasileiros têm convivido com a corrupção não é propriamente algo que fale bem de nosso caráter. Conviver e condescender com a corrupção não é, contudo, praticá-la, como queria um líder empresarial que assegurava sermos todos corruptos. Somos mesmo? Um rápido olhar sobre nossas práticas cotidianas registra a amplitude e a profundidade da corrupção, em várias intensidades. Há a pequena corrupção, cotidiana e muito difundida. É, por exemplo, a da secretária da repartição pública que engorda seu salário datilografando trabalhos “para fora”, utilizando máquina, papel e tempo que deveriam servir à instituição. Os chefes justificam esses pequenos desvios com a alegação de que os salários públicos são baixos. Assim, estabelece-se um pacto: o chefe não luta por melhores salários de seus funcionários, enquanto estes, por sua vez, não “funcionam”. O outro exemplo é o do policial que entra na padaria do bairro em que faz ronda e toma de graça um café com coxinha. Em troca, garante proteção extra ao estabelecimento comercial, o que

inclui, eventualmente, a liquidação física de algum ladrão pé-de-chinelo. (Jaime Pinsky/Luzia Nagib Eluf.. Brasileiro(a) é Assim Mesmo, Ed.Contexto)

Tipo de argumento: _____

f) O homem depende do ambiente para viver.

Tipo de argumento: _____

Respostas:

- a) Argumento por causa e consequência
- b) Argumento de autoridade
- c) Argumento por raciocínio lógico
- d) Argumento baseado no senso comum
- e) Argumento por exemplificação/ilustração
- f) Argumento baseado no senso comum

Fonte: <http://atividadeslport.blogspot.com.br/2012/09/tipos-de-argumentos-exercicios.html>

4 Objetivos de Aprendizagem

4.1 No conteúdo

Este jogo abordará conteúdos de Língua Portuguesa adequados ao ensino médio, abordando os seguintes tópicos: gêneros textuais; variação linguística; coerência e coesão textual; argumentação. Esses conteúdos serão apresentados ao jogador durante o período designado à aula. A partir daí, tais conteúdos serão trabalhados em missões. Espera-se que o jogador possua o domínio de Língua mínimo de um aluno concluinte do ensino fundamental.

4.2 Na forma

É esperado que a dinâmica do jogo possibilite ao jogador desenvolver suas competências linguísticas de acordo com o nível de formação educacional proposto (ensino médio), especificamente no desenvolvimento de habilidades relacionadas à leitura e escrita, com foco nos gêneros textuais diversos; coerência e coesão textual e argumentação. Esses conteúdos serão tratados de forma lúdica com ênfase no entretenimento.

4.3 Outros aspectos

O jogo pretende ser uma simulação do cotidiano do jovem estudante o qual passa o dia na escola e, à noite, livre (em casa, no shopping etc.).

Botucatu, 28 de novembro de 2016.

Emerson Elder Moreira

De Acordo:

Profª Dra. Adriane Belluci Belório de Castro

Orientadora

Prof. Esp. Rogério Ferreira Sgoti

Coordenador do Curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas