

Yerê e a Ilha Precisa: Um jogo RPG para exercitar a aprendizagem de literatura

Manuela Bastos¹, Jeniffer Macena², João Bernardo², Rafaela Melo², Marcela Pessoa¹, Fernanda Pires¹

¹Universidade do Estado do Amazonas (UEA) – ThinkTED Lab

²Instituto de Computação – Universidade Federal do Amazonas (UFAM)

{mcpb.snf21, mspessoa, fpires}@uea.edu.br

{jeniffer.souza, jrbsb, rmelo}@icompu.ufam.edu.br

Abstract. *The literature of Brazil plays a crucial role in consolidating national identity. Thus, it is crucial to stimulate interest in classic works, especially among students. This project introduces Yerê and the Precise Island, an educational RPG game developed for mobile devices, aimed at facilitating the understanding of literature for high school students. Exploring the concepts of the literary movement of Romanticism in Brazil across its three romantic phases, the game is grounded in Piaget's Constructivist Theory (1973). Yerê's journey involves facing challenges and unraveling puzzles in three levels, each centered around a specific phase of Brazilian Romanticism.*

Key-words: *serious game, literature, romanticism, puzzle, educational game design.*

Resumo. *A literatura do Brasil desempenha um papel crucial na consolidação da identidade nacional. Desse modo, se faz crucial estimular o interesse em obras clássicas, sobretudo dos estudantes. Este trabalho introduz Yerê e a Ilha Precisa, um jogo educacional de RPG desenvolvido para dispositivos móveis, destinado a facilitar a compreensão da literatura pelos estudantes do Ensino Médio. Explorando os conceitos do movimento literário do Romantismo no Brasil em suas três fases românticas, o jogo é fundamentado na Teoria Construtivista de Piaget (1973). A jornada de Yerê consiste em enfrentar desafios e desvendar enigmas em três níveis, cada uma centrada em uma fase específica do Romantismo brasileiro.*

Palavras-chave: *jogo educacional, literatura, romantismo, puzzle, game design educacional.*



“UM JOGO RPG PARA EXERCITAR A APRENDIZAGEM DE LITERATURA”

Manuela Bastos, Jeniffer Macena, João Bernardo, Rafaela Melo, Marcela Pessoa, Fernanda Pires
Universidade do Estado do Amazonas - Escola Superior de Tecnologia - ThinkTEd Lab

CONTEXTO

Yerê e a Ilha Precisa é um jogo RPG para dispositivos móveis Android, voltado para auxiliar na **aprendizagem de Literatura**. O público-alvo são estudantes do 2º ano do Ensino Médio. O interesse pela leitura nacional é perdido ao passo em que, ao se sentirem limitados para cumprir normas, muitos professores recorrem a práticas pedagógicas pouco reflexivas, não utilizando outros meios de abordagem de aprendizagem (Ribeiro, 2017).

Diante disso, neste trabalho é apresentado um jogo educacional digital voltado para exercitar conteúdos referentes à Literatura. Yerê é a personagem principal e precisa desvendar **enigmas** referentes ao conteúdo de **Romantismo no Brasil** para conseguir vencer as fases e progredir no jogo. Atualmente o jogo possui 3 fases e foi desenvolvido em Unity, com a linguagem de programação C#. Tem como base a teoria construtivista de Jean Piaget.



HISTÓRIA

Yerê é uma estudante do ensino médio que acaba se dispersando na disciplina de Literatura e reprova no tema “**Romantismo no Brasil**”.

Depois de uma noite de sono, acorda em uma realidade diferente. Andando pelo cenário ela se depara com uma versão descolada de seu professor, que propõe a ela o desafio de decifrar enigmas espalhados naquele mundo.

A adolescente, viciada em jogos e desafios, rapidamente entende seu objetivo: resolver os enigmas perdidos pelo mundo desconhecido para voltar para sua realidade! Na despedida o professor diz: “As charadas serão sobre o Romantismo no Brasil, Yerê. **Seja bem vinda à Ilha Precisa!**”



TEORIA DE APRENDIZAGEM

O jogo foi desenvolvido com base na **teoria construtivista** de Jean Piaget, onde o conhecimento se resulta de interações produzidas entre o sujeito e os objetos que o rodeiam (Piaget, 1990).

Sabendo então que o construtivismo defende o envolvimento ativo do estudante na construção do conhecimento, este jogo traz a possibilidade de aprender interagindo dentro de um **ambiente lúdico e tecnológico**, onde é possível exercitar um conteúdo previamente visto em sala de aula e construir conhecimento por meio dos erros e acertos.



GAMEPLAY E MECÂNICA

Os enigmas disponíveis no jogo são distribuídos nas três fases de acordo com as fases do Romantismo no Brasil, evitando que o jogador confunda as gerações. Ao selecionar a alternativa correta como resposta do enigma, o usuário terá um feedback de acerto, mostrando uma explicação sobre a resposta. Caso o jogador tenha escolhido uma alternativa incorreta, o feedback será de que ele errou, mas ainda assim será apresentada uma explicação breve sobre a alternativa escolhida.

Por ser um jogo estilo **topdown**, o jogador deve movimentar a personagem por meio do joystick disponibilizado ao lado direito da tela. Para avançar no jogo é necessário encontrar os nove enigmas escondidos pelas fases. No entanto, é importante tomar cuidado e não colidir nos animais, para que não haja perda de vida. Ao encontrar uma estátua do enigma, o usuário deve clicar no objeto e então irá visualizar a pergunta. Se a pergunta for respondida de forma errada, será retirada uma vida do jogador. Ao coletar os 9 enigmas, o jogador poderá passar de fase.

Para o auxílio da gameplay, serão disponibilizadas dicas em pergaminhos.

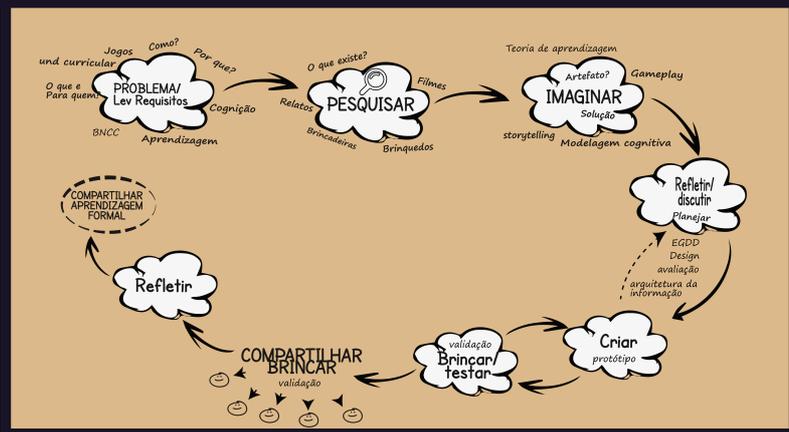


OBJETIVO DE APRENDIZAGEM

O jogo usa de seu artefato principal, os **enigmas**, para que seja exercitado o reconhecimento de **características** importantes de todas as fases românticas brasileiras. A primeira fase do jogo está relacionada a fase do **Indianismo**, a segunda trata sobre a geração **ultrarromântica** que contempla poemas góticos de escritores como Álvares de Azevedo e a terceira fase trata da **geração condoreira** que traz temas como liberdade pois aconteceu na mesma época em que se discutia o fim da escravidão.



DESENVOLVIMENTO



Para o desenvolvimento do jogo foi utilizada a metodologia de **game design educacional** de Pires (2021). Durante o processo, o jogo passou por etapas de levantamento de requisitos, pesquisas, criações de protótipos e implementação, como ilustra a figura ao lado. Por se tratar de um protótipo, o jogo continua em processo de desenvolvimento.

INOVAÇÃO

O jogo trata da ludificação de um tema em Literatura que costuma ter problemas de aceitação em salas de aula por conta de suas especificidades. O jogo permite a troca de enigmas, ou seja, podem ser reaproveitados de algumas formas. O jogo conta com uma arquitetura de captura e análise de dados, GLBoard (Silva, 2022), o que possibilita acompanhar os passos do jogador e a jornada de aprendizagem durante o jogo.



Estimula a abstração de conteúdo nos estudantes



Trata-se de um jogo sobre Romantismo Brasileiro



Dicas que auxiliam na jornada de aprendizagem

TRABALHOS FUTUROS

Yerê e a Ilha Precisa tem o objetivo de auxiliar no aprendizado de um dos assuntos da disciplina de Literatura e pretende contribuir no desenvolvimento acadêmico dos alunos do Ensino Médio, visto a importância de investir na relação entre os estudantes, a leitura e a literatura.

Como trabalhos futuros pretende-se criar um banco de dados que possibilite aos professores editar os enigmas dentro do jogo, abrindo margem para adicionar mais tópicos da literatura ou até mesmo para outras áreas e disciplinas.

Também serão adicionadas mais fases no jogo, com mecânicas diferenciadas, para que, além dos enigmas, a aprendizagem seja revalidada ao final de cada fase, assegurando que os estudantes estão aprendendo sobre um determinado assunto.

REFERÊNCIAS

Ribeiro, Roney Jesus. "14. A leitura e o ensino de literatura do Espírito Santo no ensino médio: tensões e divergências." Revista Científica UMC 2.2 (2017).

Pires, Fernanda Gabriela de Sousa. "Thinkted lab, um caso de aprendizagem criativa em computação no nível superior." (2021).

Silva, Douglas, et al. "GLBoard: um sistema para auxiliar na captura e análise de dados em jogos educacionais." Anais Estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. SBC, 2022.

UEA
UNIVERSIDADE
DO ESTADO DO
AMAZONAS

