

“Uai! Que isso sô!”: Conhecendo o “mineirês” Através de um Jogo Digital

Tadeu Moreira de Classe¹, Ronney Moreira de Castro^{1,2}, Juliana Alves Inocêncio²

¹Programa de Pós-Graduação em Informática (PPGI)
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)
Rio de Janeiro – RJ – Brasil

²Instituto Federal de Ciências e Tecnologia do Sudeste
de Minas Gerais (IFSudeste) – Campus Cataguases
Cataguases – MG – Brasil

{tadeu.classe, ronney.castro}@uniriotec.br
julianaalves.designer@gmail.com

Abstract. *In a country like Brazil, founded by different people and ethnicities, the heterogeneity of cultural manifestations in its regions is inevitable. The knowledge of cultural origins is essential for people to identify and maintain their identities. Thus, we design the game “Uai! Que isso sô!” with aims of to spread Minas Gerais’ culture and make people know the origins of expressions that people talk about in the State (the “mineirês”). We evaluated the game with 64 participants, aiming to observe their gameplay experience, identify expressions in the mineirês and recognize Minas’ culture in the game elements. As a result, we observed that players had a positive gameplay experience, they could identify and say the origins of expressions in “mineirês”, and recognized Minas Gerais’ culture in the game mechanics, aesthetics, and narrative.*

Keywords. *Cultural Digital Games, Minas Gerais’ Culture, Minas Gerais’ Language, Cultural Propagation.*

Resumo. *Em um país continental como o Brasil, fundado por diferentes povos e etnias, é inevitável a heterogeneidade cultural em suas regiões. Conhecer as origens culturais de um povo é primordial para a manutenção de sua identidade. Buscando disseminar a cultura de Minas Gerais e fazer com que as pessoas conheçam a origem das expressões usadas do “mineirês”, nós desenvolvemos o jogo “Uai! Que isso sô!”. O jogo foi avaliado por 64 participantes, onde analisamos a experiência de gameplay, a identificação das expressões do “mineirês” e o reconhecimento de elementos da cultura mineira no jogo. Como resultado, observamos que os jogadores tiveram uma experiência positiva durante o jogo, identificaram e disseram a origem de algumas expressões e reconheceram a cultura de Minas Gerais na narrativa, estética e mecânicas do jogo.*

Palavras-chave *Jogos Digitais Culturais, Cultura de Minas Gerais, Linguagem de Minas Gerais, Disseminação Cultural.*

1. Introdução

Os jogos digitais se tornaram relevantes em nossa sociedade a ponto de influenciar nossa cultura. Segundo Freire et al. [Freire e Guerrini 2016] os avanços tecnológicos permitiram que os jogos digitais se popularizassem ainda mais, trazendo consigo uma profusão de manifestações culturais e contribuindo para áreas como a música, cinema, linguagem, entre outras.

Para Huizinga [Huizinga 1971], a relação entre jogos e a sociedade é tão iminente que a compreensão do ser humano e da sociedade pode ser analisada levando em consideração os jogos. Jogar é um dos pilares da constituição do ser humano pois, desde a antiguidade, as pessoas usam jogos para se manifestar e dar sentido ao meio em que vivem, gerando e constituindo sua cultura. A aplicação de características culturais locais em um jogo acaba por disseminar seus valores, costumes, crenças e tradições. Até mesmo em jogos de puro entretenimento é possível identificar e aprender aspectos culturais de sociedades distintas, sendo elas ficcionais ou não [Santana et al. 2018].

Conhecer a cultura e a história de um povo contribui para o resgate e a preservação de tradições passadas de geração a geração durante a evolução da sociedade criando identidades únicas. A utilização dos jogos digitais na cultura busca entender uma correlação de características entre os elementos da cultura levando o jogador a uma imersão na proposta abordada, passando de forma suave a mensagem principal, sempre associada a elementos do próprio jogo e a características da vida cotidiana [Chalegre et al. 2019].

O Brasil é um país continental onde existe uma grande diversidade cultural, resultado da miscigenação de vários povos e raças [Jesus 2006]. Com isso, as regiões do país apresentam expressões e sotaques únicos dos povos que a ocupavam no passado, e essa mudança também acontece dentro de um mesmo Estado [Schwarz 2000]. O português falado em Minas Gerais (MG), por exemplo, varia conforme regiões do Estado. Entretanto, algumas delas são tão enraizadas na cultura do povo que é fácil identificar os “mineiros” quando falam seus famosos “uai” ou “trem” [Amaral 2013]. Esse “jeitinho mineiro” de falar e expressar é informalmente conhecido por “mineirês” [Ribeiro et al. 2013].

Grande parte das pessoas que vivem em MG possui uma fluência no “mineirês”. Expressões da cultura mineira já fazem parte da vida do cotidiano mineiro que, mesmo sem saber a origem de tais expressões, já conhecem seu significado [Pushchanka 2017]. Um exemplo é quando uma pessoa do Estado diz que “lavou a égua”. Ela não está querendo dizer que pegou o animal e deu um banho, mas que ela se deu bem em alguma situação [Rodrigues 2020].

Visando disseminar a cultura de MG, costumes, cenários e principalmente a origem das expressões faladas no Estado, o objetivo deste trabalho é apresentar e avaliar o jogo digital “Uai! Que isso sô!”. Com isso, nos apropriamos de características de imersão e aprendizagem presente nos jogos digitais para mostrar e ensinar aos jogadores a origem de expressões do “mineirês”, usando os elementos de narrativa, mecânicas, estética do jogo. Com isso, buscamos observar a experiência de *gameplay* dos jogadores, se eles conseguiram identificar de dizer a origem de algumas expressões e, se foi possível reconhecer elementos da cultura mineira nos elementos do jogo. Como resultados, observou-se evidências de que o “Uai! Que isso sô!”¹ é um jogo divertido, imersivo, desafiador, onde os jogadores conseguem ter um experiência positiva de *gameplay* e que consegue transmitir as origem de expressões e costumes da cultura de Minas Gerais.

Esse trabalho está organizado em: Seção 2 uma visão sobre a regionalização da língua e o “mineirês”. A Seção 3 mostra alguns trabalhos relacionados. A Seção 4 apresenta resumidamente o design do jogo. A Seção 5 mostra avaliação do jogo e uma breve discussão dos resultados. Finalmente, a Seção 7, aborda as considerações finais.

2. Regionalização da Linguagem Brasileira e o “mineirês”

Nos tempos do Brasil Colônia as elites usavam ideias e expressões importadas de países desenvolvidos à época, aplicando símbolos universais em suas relações sociais. Para que

¹Link do jogo: <https://jocom.uniriotec.br/games/uai/>

houvesse uma comunicação entre “Senhores” e subordinados, para que ambos pudessem se entender, eram necessários outros parâmetros, outros símbolos, como figuras de linguagem e expressões. Contudo, esses “regionalismos” costumavam dificultar a comunicação das pessoas em partes distintas do país, uma vez que as pessoas se acostumavam com as expressões idiomáticas e da cultura local [Almeida 1977].

Culturas populares sempre foram facilmente assimiladas em uma sociedade. Na questão específica da linguagem, regras e símbolos podem ser empregados em circunstâncias concretas, ordenando uma significância ligada a relações e práticas sociais que dão vida a signos e expressões em determinados contextos. Esse é o chamado domínio da fala, ou seja, o lugar do uso concreto de contextos de uma linguagem [Almeida 1977]. Tais culturas operam constantemente com a criação e transformação de signos que elas mesmas criaram à sua maneira. Um exemplo, já destacando a cultura mineira, é a expressão “olha só pra você ver” se transformando para “Oia procê vê”. Da mesma forma que expressões são adaptadas, outras expressões são completamente criadas, como é o caso de um “maço de folhas de papel” que se transforma em um “paçoco de foia” [Cohen e Ramos 2002].

Os habitantes de MG possuem um modo de falar com trejeitos específicos que já virou até mesmo poesia [Andrade 1992]. Não há pessoa que não passe pelo Estado de Minas sem perceber o famoso “uai!” ou receber um caloroso “baum?”. Essas e outras tantas expressões específicas fazem parte do “mineirês” (o modo com que as pessoas se expressão em MG) que tem, assim como quaisquer alterações culturais idiomáticas regionais como gírias, e suas origens de diferentes regiões do Estado [Amaral 2013] [Cohen e Ramos 2002]. Muitas das expressões do “mineirês” têm origem colonial, da escravidão e, até mesmo da revolução industrial, e, embora o Mineiro não conheça muitas vezes suas origens, ele é fluente em reconhecer o que tais expressões querem dizer [Ribeiro et al. 2013].

3. Trabalhos Correlatos

Nesta seção apresentamos alguns trabalhos correlatos da comunidade científica nacional da área de jogos (SBGames), os quais versam sobre a cultura de determinadas regiões do país. Essa decisão foi tomada uma vez que o contexto deste trabalho seja voltado ao Brasil.

O trabalho de Oliveira et al. [Oliveira et al. 2017] mostra o design de um jogo sobre a cultura Tapajônica, com o objetivo é auxiliar no ensino e aprendizagem dessa cultura. O jogo apresenta cenários que representam os arredores de Santarém (PA), além de mostrar espaços, artefatos e problemas socioeconômicos da região. Ainda no Pará, o jogo do Boto de Sobrinho et al. [Sobrinho et al. 2015] tenta sensibilizar sobre a presença do Boto na região, trazendo informações e lendas relacionadas ao animal e, sensibilizar sobre a situação de ameaça da população dos botos na Amazônia.

Desbravadores é um jogo cujo objetivo é disseminar a história e a cultura de Feira de Santana - BA [Chalegre et al. 2019]. O jogo denominado “Maquina do Carnaval”, relacionado ao carnaval da cidade do Rio de Janeiro [Joselli e Mafra 2016]. Por fim, o “Folk Adventures: Aventuras Folclóricas no Pantanal” permite ao jogador entender um pouco mais sobre as lendas, personagens e do bioma do Pantanal [Santos et al. 2021].

Como é possível perceber, foram identificados trabalhos relacionados à regionalidades brasileiras, em grande parte, sobre a cultura do norte e nordeste. Não identificamos, porém, trabalhos relacionados à cultura mineira. Porém, nós identificamos uma característica semelhante para a disseminação da cultura local. Todos os jogos fazem isso através de elementos estéticos (sons, cores, imagens, roupas, cenários etc.), mecânicas (ações, atos e ferramentas da cultura regional) e narrativas (contextos, diálogos, expressões

e personagens).

Assim, o jogo “Uai! Que isso sô!” que desenvolvemos no contexto deste trabalho, busca disseminar a cultura de MG de forma lúdica, trazendo aos jogadores o contato com expressões e costumes do Estado, sendo os jogadores apresentados a cultura mineira por elementos dos jogos.

4. Uai! Que isso sô!

O jogo “Uai! Que isso sô!” foi desenvolvido como um jogo do gênero plataforma e aventura, sendo inspirado no livro “Rezalenda” [Rodrigues 2020]. O jogo tem como propósito apresentar e ensinar as origens das expressões mineiras e, para isso, são apresentados ao jogador cenários, tarefas e situações comuns do interior de MG.

4.1. Idealização e o Design do Jogo

Por se tratar de um jogo para apresentar e disseminar o “mineirês”, a idealização e o projeto do jogo se basearam no ENDO-GDC² [Taucei 2019], o qual é uma proposta para pensar elementos de jogos com propósito educacional. O ENDO-GDC aborda dois pontos principais para a reflexão: i) conteúdo educacional do jogo e ii) elementos de *design* do jogo.

A ideia do jogo partiu do **problema** de divulgação e conhecer a origem de expressões mineiras e, com isso, disseminar a cultura de MG para pessoas (**jogadores**). Assim, delimitamos o **conteúdo pedagógico** em torno da origem das expressões e elementos da cultura mineira. Para fazer com que o conteúdo pedagógico chegue ao público, os **objetivos educacionais** do “Uai! Que isso sô!” focam em fazer o jogador lembrar e entender a origem das expressões e identificar elementos da cultura mineira durante o *gameplay*.

Baseados nisso, para o *game design*, decidimos que cada fase (nível) apresentaria uma expressão e, caso o jogador obtivesse sucesso, receberia a explicação sobre a origem da mesma (Figura 1(A)). Com isso, escolhemos quatro expressões aleatórias: *Fase 1* “Uai, sô!”, *Fase 2* “Picar a Mula”, *Fase 3* “Tem Caroço Nesse Angu” e, *Fase 4* “Lavar a Égua” (Figura 1(B)) porém, existem muitas outras expressões que pretendemos implementar em versões futuras do jogo.

As expressões se alinham aos elementos do cenário e às dinâmicas, mecânicas e estéticas de cada fase. Por exemplo **mecânicas** de: andar, pular, arremessar objetos (couve e milho para galinhas), pescar, sacudir um bambu para apanhar fruta na copa das árvores - Figura 1(C)). Essas mecânicas geram as **dinâmicas** de *gameplay* como fugir (de galinhas enfurecidas), coletar (itens e letras que formam as expressões) e esconder (de abelhas que irão picar o personagem por ter acertado a sua colmeia nas árvores). Na questão **estética**, foram utilizados elementos que remetem ao interior de MG: animais de fazendas e seus sons, paisagens de montanhas, roupas dos personagens etc.

A **narrativa** apresenta o Tião e o Chico como personagens. Tião (o jogador) é um menino do interior de MG, muito curioso e quer saber a origem das expressões que tanto escuta e fala. Chico é o seu galo de estimação, inseparável, seguindo-o por todos os lugares. Na história do jogo a mãe de Tião prometeu que a cada tarefa terminada pelo menino, ela contaria a origem de uma expressão do “mineirês”(Figura 1(D)). Portanto, muitos dos **feedbacks** educativos e dos **objetivos do jogo** se alinham à narrativa, uma vez que para conhecer a origem das expressões é necessário coletar as letras, concluir as tarefas e somente assim, a “mãe irá dizer de onde surgiu esses trem”.

²Modelo de game design completo: https://bit.ly/EndoGDC_UaiSo



Figura 1. (A) Expressão “Picar a Mula” e cenário do interior de MG. (B) Mural de expressões encontradas. (C) Coletando fruta na copa da árvore e as abelhas saindo da colmeia. (D) Tião explicando pro Chico o motivo terem que executar a tarefa.

5. Avaliação do Jogo

Neste trabalho fizemos um estudo quasi-experimental como forma de avaliar a experiência de *gameplay* dos jogadores, do aprendizado ao identificar e conhecer à origem das expressões em “mineirês” e reconhecer elementos da cultura mineira após jogar. De acordo com Campbell e Stanley [Campbell e Stanley 2015], quasi-experimentos são de uma classe de estudos de natureza empírica, menos controlada que experimentos tradicionais e sem a necessidade de seleção aleatória de participantes. Porém, como em experimentos tradicionais, eles seguem etapas, como: i) definição; ii) planejamento; iii) execução; iv) análise e interpretação de resultados e; v) conclusões.

5.1. Definição do Estudo

Usamos a abordagem GQM (*Goal-Question-Metric*) [Basili 1992] para a **definição**. Assim, o objetivo (*Goal*) é: **Analisar** o jogo digital “Uai! Que isso sô!”; **com o propósito de** avaliação; **no que diz respeito** à i) percepção da experiência de *gameplay*, ii) identificação da origem de expressões mineiras e, iii) reconhecer elementos da cultura mineira; **do ponto de vista** dos jogadores; no **contexto de** disseminação da origem de expressões e cultura de Minas Gerais.

Nas questões (*Question*) o que buscamos responder são: 1) Qual a percepção da experiência dos jogadores durante o *gameplay*? 2) Os jogadores conseguiram identificar origem de expressões do “mineirês”? 3) Os jogadores perceberam outros elementos da cultura mineira no jogo?

Como métricas (*Metrics*), na questão 1, foram avaliadas e analisadas as dimensões de qualidade e experiência a partir do questionário do MEEGA+ [Petri e von Wangenheim 2019]; Na questão 2, usamos um *score* (*Score de Expressões Corretas (SEC)*) = $(Q*0,25)/(Lt/Lf)$ que calcula se o participante identificou e sabia dizer a origem da expressão mineira, com pontuação máxima em 1.0 ponto. Neste *score*, Q é quantidade repostas corretas; 0,25 é uma constante relacionada a quantidade de fases/expressões existentes do jogo; Lt é o total de níveis da versão do jogo e; Lf é o nível (fase) máximo que o jogador conseguiu concluir. Na questão 3, a medida é feita a partir da interpretação das respostas dos jogadores em relação a que elementos do jogo eles identificaram traços da cultura mineira respondidas no questionário.

5.2. Planejamento e Execução do Estudo

O estudo foi projetado se baseou no questionário proposto no modelo de avaliação de jogos educacionais MEEGA+ [Petri e von Wangenheim 2019] aplicado após o jogo. Contudo, para o este estudo, além do questionário pós-jogo proposto pelo MEEGA+, resolvemos aplicar um questionário pré-jogo para verificar o conhecimento prévio dos participantes em relação às expressões do “mineirês”. Isso possibilitou a comparação das respostas pré e pós-jogo³.

A **instrumentalização** do estudo usou o questionário do MEEGA+ no pós-teste, contendo 35 itens fixos (33 de experiência do jogador e 2 de aprendizagem a curto prazo) e 10 questões exclusivas para verificar os objetivos de aprendizagem do jogo em relação à origem das expressões. Para as respostas dos itens do MEEGA+ foi usada a escala *Stapel*, considerando 5 posições que variam entre -2 (discordo totalmente) até 2 (concordo totalmente). No pré-teste, usamos um questionário para a coleta de dados de perfil do participante (8 questões) e questões de conhecimento prévio das expressões em “mineirês”(7 questões). Em ambos os questionários, nós colocamos outras expressões mineiras além das existentes no jogo com o objetivo de identificar se os jogadores ficaram atentos ao que o jogo estava explicando.

A **execução** do estudo e o *gameplay* do “Uai! Que isso sô!” ocorreram entre os dias 25 de abril a 08 de maio de 2022 de forma online e individual. Neste dia, um total de **64 participantes** participaram do estudo de maneira voluntária. Os **participantes** neste estudo são brasileiros de vários estados do país, os quais foram convidados a participar por meio de listas de e-mail, disponibilização dos links de estudo em listas de grupos de pesquisa e mídias sociais.

5.3. Ameaças de Validade do Estudo

A principal **ameaça de conclusão** para este quasi-experimento pode ser atribuída ao método de avaliação, devido à escala de verificação usada e ao poder estatístico dos métodos utilizados nas análises, uma vez que existem diferentes deles e inúmeras formas de usá-los. Visando diminuir tal ameaça, foi usado o método MEGAA+ e seus questionários, sabendo que o mesmo já foi usado, avaliado e validado em uma grande quantidade de jogos educacionais. E, em relação aos métodos estatísticos, foram usados métodos mais adequados a cada situação, tomando como base a escala, médias, desvios padrão e o comportamento de normalidade dos dados.

Como **ameaças de validade interna** é possível destacar: i) **ameaça de tempo de estudo** devido ao tempo que os participantes despenderam para o estudo: para minimizar a ameaça o tempo limite do estudo foi fixado em 30 minutos; e ii) **ameaça de construção do estudo** devido a expectativa do pesquisador: para diminuir a ameaça, os pesquisadores apenas enviaram o convite de participação e responderiam dúvidas por e-mail sobre questões de dados da pesquisa e objetivo mas, não participariam da execução do estudo.

6. Análise dos Dados e Resultados

Durante a etapa de **análise e interpretação**, os dados por algoritmos do software *R Statistics 4.0.1* e sumarizados em tabelas e gráficos para que sua interpretação fosse simplificada. Todas as informações foram extraídas exclusivamente a partir das respostas dos participantes⁴.

³Questionários: https://bit.ly/SBGames22_Uai_Dr

⁴Dados dos participantes: https://bit.ly/SBGames22_Uai_Dp

6.1. Perfil dos Participantes

Com as respostas do pré-teste, identificando como o perfil predominante dos 64 participantes (Tabela 1): *participantes do gênero masculino (50%), com idades entre 18 e 28 anos (55%), com ensino médio completo (61%), que jogam 4 ou mais vezes jogos digitais por semana (36%) e que já estiveram em MG (84%)*. Porém, outros perfis foram identificados como a presença do público feminino (48%), outras faixas etárias e escolaridades.

Tabela 1. Informações de Perfil dos Participantes

	Joga por semana =	0x	1x	2x	3x	>4x	Total
Gênero	Masculino	5 (8%)	5 (8%)	5 (8%)	4 (6%)	13 (20%)	32 (50%)
	Feminino	10 (16%)	9 (14%)	2 (3%)	1 (2%)	9 (14%)	31 (48%)
	Outros	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (2%)	1 (2%)
Idade	< 18	2 (3%)	3 (5%)	0 (0%)	0 (0%)	7 (11%)	12 (19%)
	18 a 28	7 (11%)	7 (11%)	2 (3%)	4 (6%)	15 (23%)	35 (55%)
	29 a 39	1 (2%)	3 (5%)	4 (6%)	1 (2%)	1 (2%)	10 (16%)
	> 40	5 (8%)	1 (2%)	1 (2%)	0 (0%)	0 (0%)	7 (11%)
Escolaridade	Ensino Fundamental	2 (3%)	2 (3%)	0 (0%)	0 (0%)	4 (6%)	8 (13%)
	Ensino Médio	10 (16%)	7 (11%)	2 (3%)	3 (5%)	17 (27%)	39 (61%)
	Graduação	1 (2%)	3 (5%)	1 (2%)	1 (2%)	2 (3%)	8 (13%)
	Especialização	1 (2%)	1 (2%)	1 (2%)	1 (2%)	0 (0%)	4 (6%)
	Mestrado	1 (2%)	1 (2%)	2 (3%)	0 (0%)	0 (0%)	4 (6%)
	Doutorado	0 (0%)	0 (0%)	1 (2%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (2%)
Já esteve em MG	Sim	14 (22%)	13 (20%)	4 (6%)	3 (5%)	20 (31%)	54 (84%)
	Não	1 (2%)	1 (2%)	3 (5%)	2 (3%)	3 (5%)	10 (16%)
Total x Jogadas por Semana		15 (23%)	14 (22%)	7 (11%)	5 (8%)	23 (36%)	64 (100%)

6.2. Qual a percepção da experiência dos jogadores durante o gameplay?

No pós-teste os participantes responderam ao questionário MEEGA+ junto de questões sobre a identificação das origens de expressões do “mineirês”. A Tabela 2 apresenta a análise das dimensões propostas pelo modelo MEEGA+ de forma resumida⁵, contendo: a frequência relativa de respostas (*score*), a moda e o coeficientes *alpha de Cronbach* [Cronbach 1951]. Como o MEEGA+ considera uma escala variante de -2 a 2, entendemos como percepção positiva os itens que obtiveram *score* superiores ao valor 0 (neutro).

Tabela 2. Análise sumarizada dos Itens do questionário

	Alpha Grupo	Dimensão	Score	Moda	Alpha
Experiência	0,92	Atenção Focada	0,94	2	0,86
		Diversão	1,41	2	0,75
		Desafio	1,28	2	0,51
		Interação Social	0,03	-2	0,93
		Confiança	1,34	2	0,56
		Relevância	1,26	2	0,80
		Satisfação	1,31	2	0,79
		Usabilidade	0,95	2	0,84
		Aprendizado	0,89	Aprendizagem Curto Prazo	1,20
Objetivo de Aprendizagem	1,39			2	0,95
Totalizadores			1,06	2	0,93

O *alpha de Cronbach* (coluna *Alpha*), em geral é utilizado para estimar a confiabilidade de questionários e de suas subescalas (totalidade e dimensões). Ao interpretar o *alpha*, deve-se observar os valores [Cronbach 1951]: **>0,9 excelente; >0,8 bom; >0,7 aceitável; >0,6 questionável; >0,5 pobre; e, <=0,5 inaceitável**. Neste sentido, é percebemos que a maioria das dimensões analisadas apresentam um coeficiente *alpha* entre aceitável e excelente. Com exceção das dimensões de “Desafio” e “Confiança”, ambas com valores na faixa de “pobres”, o que pode indicar que o jogo pode ser difícil ou fácil demais. Considerando as dimensões macros (experiência do jogador, aprendizagem e percepção de qualidade (alpha total)), todas elas apresentam um valor de *alpha* entre bom e excelente (respectivamente: 0,92; 0,89 e 0,93). Portanto, no geral, considerados que as repostas do questionário foram confiáveis.

Ao olhar os valores de *score* das dimensões separadamente (Figura 2) é identificamos uma percepção positiva dos jogadores em todos as dimensões do jogo exceto, “Interação Social”. Esse comportamento para a interação social já era esperado uma vez que o jogo é *single player* e não possui interação entre os demais jogadores.

⁵Resultados completos: https://bit.ly/SBGames22_Uai_Dr

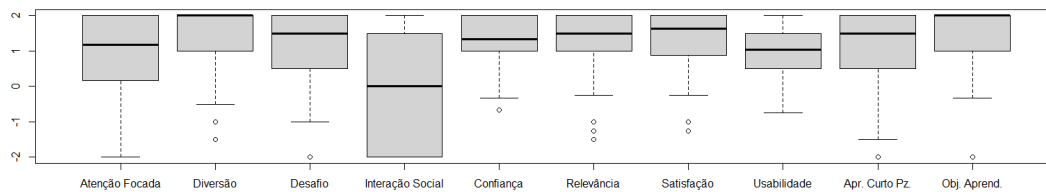


Figura 2. Dimensões do Jogo

6.3. Os jogadores conseguiram identificar origem de expressões do “mineirês”?

Em jogos com propósitos educacionais, além de aspectos de jogabilidade, diversão e imersão, é importante analisar as questões relacionadas ao aprendizado do jogador. Neste sentido, verificamos se os participantes identificaram e lembraram da origem das expressões do “mineirês” ao concluir as fases do jogo. Para a verificação usamos a expressão de *Score de Expressões Corretas (SEC)*. Pela Figura 3(A) é possível perceber que houve uma melhora na identificação da origem das expressões antes e depois de jogar.

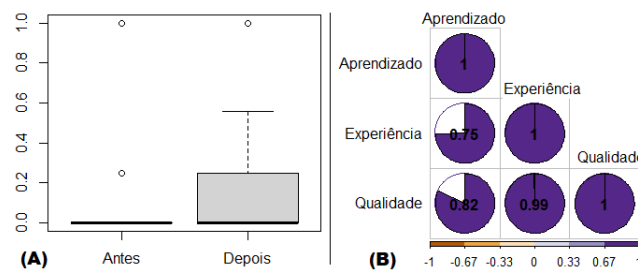


Figura 3. (A) Identificação de Origem de Expressões Pré e Pós Teste. (B) Correlação das dimensões do jogo.

Além de conhecer a origem das expressões após jogar, verificamos, também, se houve alguma correlação entre a qualidade do jogo, a experiência do jogador (*gameplay*) e o aprendizado das expressões. Na Figura 3(B) é possível observar a correlação entre as dimensões do jogo. De acordo com a faixa de valores para a correlação de *Pearson* [Gasparin et al. 2010], foi possível observar que, neste jogo, o aprendizado da expressão está fortemente correlacionado com experiência (0,75), qualidade (0,82) e qualidade e experiência percebida dos jogadores (0,99).

6.4. Os jogadores perceberam outros elementos da cultura mineira no jogo?

Observando a Figura 4 é possível dizer que os participantes identificaram, não só a origem das expressões em “mineirês”, quanto outros elementos da cultura mineira dentro dos elementos do jogo (mecânica, estética e narrativa).

Percebemos que a maioria dos participantes reconheceram elementos da cultura mineira na **narrativa** do jogo, em expressões típicas escritas e frases faladas durante o *gameplay*. Os jogadores também reconheceram elementos da cultura mineira na **estética**, no sentido de sons característicos, ambientes, tarefas do dia-a-dia, cenário e ambientes, costumes, roupas e personagens de MG. As **mecânicas** também contribuíram para representar a cultura mineira e relação às tarefas do jogo, costumes e comidas típicas da região. Poucos participantes disseram que não encontraram manifestações culturais de MG no jogo, o que merece uma investigação futura sobre o motivo de não encontrarem.

7. Considerações Finais

O Brasil é um país composto por diversos povos e crenças. É essa mistura que deixa com que seja um país único e culturalmente rico. Embora o idioma oficial seja o português, seu

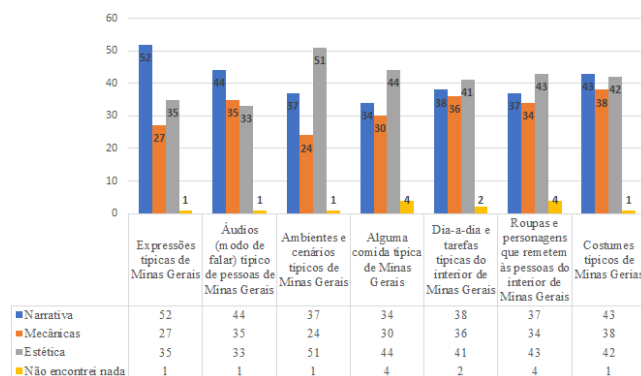


Figura 4. Elementos culturais de MG no jogo

uso, expressões e sotaques varia entre suas regiões e, até mesmo, dentro de uma mesma região.

As pessoas do Estado das MG são amplamente identificadas no país pelo seu jeito de falar e expressões usadas. Muitas dessas expressões vêm da época do Brasil Colônia, Império ou Industrialização e, embora faladas por muitos, poucos conhecem suas origens. Conhecer a história de um povo contribui para o resgate e preservação de suas tradições e identidade. Esse é o objetivo principal do jogo digital “Uai! Que isso Sô!” proposto.

O jogo foi avaliado por pessoas de diferentes regiões do Brasil e, com isso, foi possível que observássemos, através de respostas do questionário, a experiência do jogador durante o *gameplay*. Isso mostrou evidências de que os jogadores tiveram uma percepção positiva sob sua experiência ao jogar. Também observamos que os participantes conseguiram identificar e lembrar das expressões em “mineirês” exploradas nas fases do jogo. E, finalmente, percebemos que os jogadores conseguiram identificar diferentes elementos da cultura mineira associadas aos elementos do jogo.

Neste sentido, entendemos que o jogo cumpriu com o seu objetivo de apresentar e transmitir a cultura mineira por meio de seus elementos, permitindo com que os jogadores pudessem identificar e aprender expressões mineiras por meio de um ambiente lúdico, além de conhecer ambientes, costumes, roupas e principalmente o modo de falar do mineiro.

Agradecimentos

Os autores agradecem à FAPERJ (procs. E-26/010.002458/2019 e E-26/210.688/2019) e UNIRIO (PPQ-UNIRIO nº03/2022) por parcialmente financiarem este trabalho de pesquisa.

Referências

- Almeida, M. W. B. d. (1977). Linguagem regional e fala popular. *Revista de Ciências Sociais*, 8(1).
- Amaral, E. T. R. (2013). *O português falado em Minas Gerais*. UFMG, Belo Horizonte.
- Andrade, C. D. (1992). *Poesia e prosa*. Nova Aguilar.
- Basili, V. R. (1992). Software modeling and measurement: the goal/question/metric paradigm. Technical Report CS-TR-2956, UMIACS-TR-92-9, University of Maryland.
- Campbell, D. T. e Stanley, J. C. (2015). *Experimental and quasi-experimental designs for research*. Ravenio books.
- Chalegre, H. S., Alvim, Í. V., e Sarinho, V. T. (2019). Desbravadores: Um jogo digital sobre a história e a cultura de uma cidade do interior da bahia. *Proceedings of Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*.

- Cohen, M. A. A. M. e Ramos, J. O. (2002). *Dialeto mineiro: estudos de variação e mudança linguística*. Belo Horizonte: FALE/UFMG.
- Cronbach, L. J. (1951). Coefficient alpha and the internal structure of tests. *psychometrika*, 16(3):297–334.
- Freire, G. G. e Guerrini, D. (2016). Os jogos na sociedade contemporânea: as influências dos avanços tecnológicos. *Ensino, Educação e Ciências Humanas*, 17(5):463–469.
- Gasparin, M., Menegotto, I. H., e da Cunha, C. S. (2010). Psychometric properties of the international outcome inventory for hearing aids. *Brazilian journal of otorhinolaryngology*, 76(1):85–90.
- Huizinga, J. (1971). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*, volume 4. Editora da Universidade de S. Paulo, Editora Perspectiva.
- Jesus, A. L. F. (2006). Da África ao Brasil: trânsito de idéias, miscigenação e identidade cultural. *Revista Unimontes Científica*, 8(2):77–86.
- Joselli, M. e Mafra, D. (2016). Sambamania-uma releitura do universo do carnaval em um game. *Proceedings of Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*.
- Oliveira, J. A. d. S., da Silva, E. F., Santosa, J. E., e Lobato, F. M. (2017). Descobrimos o tapajós: difusão da história e cultura tapajônica por meio de um jogo eletrônico. *Proceedings of SBGames*.
- Petri, G. e von Wangenheim, C. G. (2019). Meega+: A method for the evaluation of the quality of games for computing education. *Proceedings of SBGames*, pages 28–31.
- Pushchanka, A. (2017). O português de Minas Gerais. Monografia (Filosofia), Universidade Karlova, Praga, República Tcheca.
- Ribeiro, P. R. O., Soares, M. S., e da Cunha Lacerda, P. A. (2013). A realização da noção de existência no “mineirês”: um estudo da variação dos verbos ter, haver e existir. *Signótica*, 25(2):533–559.
- Rodrigues, F. W. (2020). *Rezalenda: Palavras e Expressões Oriundas do Período Colonial*. Free Walking Tour, Tiradentes.
- Santana, I. B., Santana, L. B. B., Santos, F. R., e Silva, G. J. F. (2018). Desenvolvimento de jogos digitais na graduação utilizando a cultura local. *Proceedings of Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*.
- Santos, P., Santos, J., Dutra, J., Moraes, M., Lima, A., e Jr, A. A. C. (2021). Folk adventures: Aventuras folclóricas no pantanal. *SBC–Proceedings of SBGames, Gramado-RS: Culture Track – Full Papers*.
- Schwarz, R. (2000). *Ao vencedor as batatas: forma literária e processo social nos inícios do romance brasileiro*. Editora 34.
- Sobrinho, F. A., Silva, U. V., Ferreira, L., Andrade, A. M., Neto, C. P., Rodrigues, A., e Couto, D. (2015). Jogo do boto: serious game para sensibilização ambiental de estudantes da região amazônica. *SBC–Proceedings of SBGames, Teresina-PI: Artigos*, pages 836–845.
- Taucei, B. B. (2019). Endo-gdc: Desenvolvimento de um game design canvas para concepção de jogos educativos endógenos. Master’s thesis, Programa de Engenharia de Sistemas e Computação (COPPE). Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ).