

## NARRATIVAS CURTAS: HISTÓRIA DO BRASIL EM JOGOS

João Ricardo de Sá e Silva<sup>1</sup>; Professora Orientadora Dr.a Ana Maria Koch<sup>2</sup>; Marcos Vinicius Holanda<sup>3</sup>; Sousa Thiago Reis da Silva<sup>4</sup>

### Resumo

A atividade desenvolvida no Laboratório de História em interface digital foi a de construção de séries de jogos constituídas por *quebra-cabeças*, *memória* e *caça-palavras* com temas específicos relativos ao período da *expansão marítima portuguesa*. O propósito da construção dos jogos é o da elaboração de material apresentado em formato de narrativas curtas para acesso por usuários de computadores na rede mundial de computadores para entretenimento.

**Palavras-chave:** História do Brasil colonial, narrativa, jogos recreativos.

### Introdução

A atividade de pesquisa do Bolsista PIBIC no Laboratório de História em interface digital (LHID) está vinculada à Bolsa de Produtividade CNPq-2F, iniciada em dezembro de 2009. Objetiva a formulação e construção de jogos recreativos interativos com conteúdo de História do Brasil a ser editados na página [www.ufpi.br/brasilemjogos](http://www.ufpi.br/brasilemjogos).

### Metodologia

Para a elaboração de cada série dos jogos elaborados como narrativa específica de um tema, como atividade de Iniciação científica, foram definidos uma média de seis jogos de *quebra-cabeças*, um jogo de *memória* e um jogo de *caça-palavras*. A proposta foi a de que cada figura dos seis jogos que forma uma determinada série deve, depois de montado cada *quebra-cabeça*, abrir para uma página com informações sobre aquela figura, com um texto curto e outras figuras de apoio. Uma vez jogados os *quebra-cabeças* da série, o usuário do jogo recebe uma página com peças de um jogo de *memória*. Encontrados todos os pares da série, ao usuário é apresentada uma nova página, com um jogo de *caça-palavras*. Completado o jogo, o usuário volta para uma página inicial, onde pode, se quer, selecionar outro tema, que está organizado numa nova série de jogos, para realizá-lo. Cada página do *quebra-cabeças* apresenta também uma linha de tempo situando os dados das figuras apresentadas numa determinada série.

Nas figuras abaixo constam exemplos de três séries de jogos: O *quebra-cabeças* apresenta uma página inicial com o modelo a ser montado (Fig. 1) e a solução dele abre, pela dinâmica oferecida com o programa Flash, para outra (Fig. 2), com dados de contexto explicitados em texto e figuras auxiliares. O jogo de *memória* e apresentado em uma página inicial (Fig. 3); depois de todos os pares encontrados (Fig. 4) abre-se nova página com outro jogo da série. *caça-palavras* apresentado numa página (Fig. 5) e que requer interatividade do usuário para obter a solução (Fig. 6). Finalizada a série, abre-se novamente a página inicial, onde o usuário pode, se quiser, iniciar a atividade com outra série, com novo conteúdo.

<sup>1</sup> Curso de História, Campus de Picos (UFPI). Email: ricardoagulhasnegras@gmail.com.

<sup>2</sup> Curso de História, Campus de Picos (UFPI). Email: anamariakoch@pq.cnpq.br.

<sup>3</sup> Curso de História, Campus de Picos (UFPI). Email: marcos\_viny@hotmail.com.

<sup>4</sup> Curso de Sistemas de informação, Campus de Picos (UFPI). Email: thiago\_p008@hotmail.com.

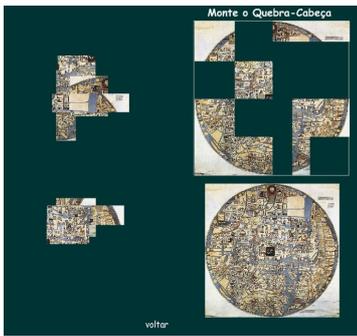


Fig. 1: tela inicial do *quebra-cabeça*.



Fig. 2: tela de contexto.

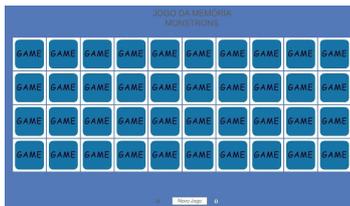


Fig. 3: Tela inicial do jogo de *memória*.



Fig. 4: tela final do jogo de *memória*.



Fig. 5: tela inicial do *caça-palavras*.

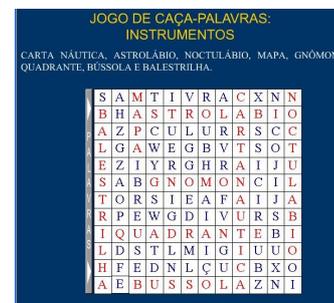


Fig. 6: tela final do *caça-palavras*.

O ponto de partida para a elaboração das séries propostas foi a leitura de textos sobre o período da História do Brasil colonial. Essa leitura colaborou para a formação de um banco de dados que oferece conteúdos para a elaboração dos jogos. É a partir dos dados que são elaboradas as propostas de séries, consideradas como narrativas a partir do conceito estabelecido pelo Historiador Paul Veyne (cf. Koch, 2010). Utilizando esse conceito a partir da possibilidade de elaboração de uma narrativa curta, abordando um tema específico que será apresentado ao usuário dos jogos, será possível oferecer informações com imagens e textos.

## Resultados e Discussão

O trabalho da formação de banco de dados incluiu a leitura de textos e também a busca por imagens, que foram obtidas com máquina fotográfica, *scanner* e figuras disponíveis na rede mundial de computadores. Para isso foi necessário aprender a utilização de equipamentos, como computador, scanner e máquina fotográfica, e programas de computação, entre estes os denominados *Word*, *PowerPoint*, *Image picture*. A execução dos procedimentos para a elaboração dos jogos é sistemática: a escolha do tema, a proposta da subdivisão dele para apresentação nos jogos de *quebra-cabeças*, *memória*, *caça-palavras* e *linha de tempo*. A seleção das imagens é feita em revistas, livros, Atlas, periódicos, disponíveis no Laboratório de História em interface digital, e na rede mundial de computadores. A elaboração inicial de texto apresentado no contexto dos jogos é realizada inicialmente pelo Bolsista, proposta com a imagens para discussão com a Orientadora; posteriormente corrigido e depois entregue para edição em programa de

computação por outro Bolsista da área de Sistemas de informação. Os textos selecionados carregam uma informação básica sobre o elemento do jogo e as figuras contextualizam a informação apresentada. Os jogos, cada um deles com sua especificidade, são agrupados em séries.

As séries construídas no período de dez. 2009 a jul 2010 foram: *instrumentos de navegação*, *instrumentos de orientação*, *mapas medievais*, *expedições marítimas portuguesas* e *mar tenebroso*, este mostrando o imaginário de *monstros marinhos* imaginados na época como habitando o oceano Atlântico. Na série *instrumentos de navegação*, por exemplo, foram elaborados treze jogos que são apresentados em dois formatos: *quebra-cabeças* e *caça-palavras*. A série composta por *mapas medievais* contém doze jogos em formato de *quebra-cabeças*. Na série *mar tenebroso* foram criados vinte e um jogos de *quebra-cabeças*.

O trabalho de melhoramento das imagens, tanto fotografadas como *escaneadas* é importante na atividade de construção dos jogos, pois tem influência na apresentação final dele ao usuário.

## Conclusões

A leitura da bibliografia sobre o período histórico abordado para elaboração dos jogos possibilitou a ampliação dos conhecimentos. O trabalho de pesquisa bibliográfica, realizado paralelamente ao aprendizado do uso de equipamentos e programas de informática permitiu a aquisição de habilidade e, por isso, de independência para atuar no melhoramento de imagens e melhor desempenho na elaboração das narrativas propostas como séries de jogos com conteúdo de História do Brasil colonial. Avalio que o trabalho no Laboratório de História em interface digital e a necessidade de realizar leituras com o objetivo de produzir material informativo para os jogos recreativos contribuiu para o desenvolvimento e também aprimoramento das minhas atividades como Estudante de História. Houve, também, uma ampliação do conhecimentos das atividades desenvolvidas na área de Sistemas de Informação e o trabalho conjunto possibilitou acesso a informação sobre as possibilidades de programas como *Adobe Photoshop CS3*, *Microsoft Office Point*, *Microsoft Office Word*, *Microsoft Office Picture Manager*. A oportunidade de realizar um trabalho como participante de uma equipe na produção de material com finalidade de informar determinados conteúdos para leitores/usuários dos jogos editados na rede mundial de computadores também traz um enriquecimento da experiência de aprendizado como Estudante do Curso de História.

## Referências

- BOXER, Charles. **O império marítimo português 1415-1825**: As frotas da Índia e as frotas do Brasil. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.
- FERNÁNDEZ-ARMESTO, Felipe. **Os desbravadores**: uma história mundial da exploração da terra. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- KOCH, Ana Maria. **Jogos de História**: reflexão sobre a relação entre conteúdo e meio. XII Encontro Estadual de História do Ceará. Crato, jun. 2010.
- SIMIELLI, Maria Elena. **Geoatlas**. 17. Ed. São Paulo: Editora Ática, 1995.
- SWIFT, Michael. **Mapping the World**. Londres: Chartwell, 20[---].