

HISTÓRIA EM JOGOS: ESTUDO DE CONTEÚDOS E PESQUISA DE IMAGENS

Marcos Vinicius Holanda Veloso (Bolsista PIBIC/CNPq, Curso de História, Campus de Picos/UFPI), Dra. Ana Maria Koch (Orientadora, Curso de História, Campus de Picos/UFPI)

Introdução

Diferentes jogos interativos com conteúdos de História foram produzidos no período de Agosto 2011 a julho de 2012 no projeto *História em jogos: estudo de conteúdos e pesquisa de imagens*. O período histórico abordado na narrativa dos jogos foi de 1600 a 1777. Estes foram produzidos em estilos puzzle e de ação. Para a elaboração foi necessário cumprir etapas importantes, sendo elas as de escolher o tipo de jogo a ser programado e definir qual conteúdo histórico faria parte da narrativa. A narrativa curta que, norteia a elaboração dos jogos, não explana todo o conteúdo pesquisado, mas destaca informações importantes. Toda a dinâmica e interatividade que os jogos proporcionam ao jogador são caracterizadas pelas representações introduzidas na narrativa. Essas imagens incluem mapas conceituais, representações de personagens históricos e ilustrações para o cenário do jogo interativo.

Metodologia

Inicialmente, reúne-se o grupo de pesquisa interdisciplinar – que é composto por Estudantes e Docentes – para discutir quais os conteúdos serão pesquisados a fim de elaborar uma narrativa curta para os jogos. Após isso, os estudantes de Sistema da Informação são responsáveis pela programação e inserção dos conteúdos, trabalhados com texto e imagens, nos jogos. Essa adaptação inclui adequar o cenário dos jogos com os conteúdos estabelecidos, sendo esse, a função da estudante de Sistema de Informação. Por meio da pesquisa é possível empreender uma investigação interdisciplinar. O estudante de história além de se aperfeiçoar em sua área, através do conhecimento adquiridos com as leituras, pode aprender a trabalhar em atividade de produção tecnológica, sendo esse, o principal objetivo a ser alcançado pelo aluno. As pesquisas foram realizadas em livros e revistas especializados na área de História que fazem parte do acervo do Laboratório de História em Interface Digital (LHID). Além dos livros e revistas, a internet foi um instrumento importante no auxílio á pesquisa. Organizado todas as informações encontradas, o passo seguinte foi o de selecionar os dados importantes utilizados naquele determinado jogo. Para introduzir as imagens nos jogos os bolsistas deste projeto passaram por um processo de treinamento para aprender a usar as ferramentas do programa *Adobe Photoshop*. Todas as imagens selecionadas passam por um processo de correção de qualidade, enquadramento e apresentação, realizados com o programa, melhorando a imagem ou, por exemplo, realizando modificações de cores.

Resultados e Discussão

Oito jogos interativos com conteúdos de História foram produzidos nesse período pelos participantes da equipe. Os programas utilizados para elaboração da dinâmica foram *HTML5*, *Adobe Flash* e *Construct* e para elaboração do conteúdo foi necessário conhecer o funcionamento e programação realizada pelo bolsista do Curso de Sistemas de Informação. Foram produzidos os jogos: *Descubra os reis da dinastia filipina* (Fig. 1), de ação, abordando o período da União Ibérica; *Descubra os reis da Dinastia de Bragança* (Fig. 2), também de ação, abordando os reis da dinastia da Restauração até o reinado de Maria I.. O terceiro jogo desenvolvido foi *Chegou parou: que quadro*

pintou? (Fig. 3), com a dinâmica do tipo *resta um*, com imagens de animais e frutas de quadros pintados nas Américas dos séculos XVII e XVIII, de Albert Eckhout, Georg Marcgraf, Maria Sibylla Merian e Frans Post. O jogo *Quem chega lá?* (Fig. 4), também com a dinâmica do *resta um*, mostra representações das cidades brasileiras do período colonial. O quinto jogo, *Desvende a imagem misteriosa* (Fig. 5), foi programado em estilo *quebra-cabeça* com troca de peças no próprio quadro. O conteúdo escolhido para a narrativa desse jogo foi a representação de forros e altares das igrejas do período colonial. A narrativa quer permitir que o jogador possa comparar estilos, épocas e locais de construção delas. O sexto jogo programado no segundo semestre da atividade de Iniciação científica foi *Ouro na colônia!* (Fig. 6) Neste jogo de ação a narrativa salienta o destino do ouro extraído das minas encontradas no território brasileiro no período colonial. O sétimo jogo programado no segundo semestre foi no tipo *resta 1: Conheça a expansão territorial do Brasil* (Fig. 7) mostrando o processo de interiorização de dominação do território colonial dos séculos XVI ao XVIII. O oitavo e último jogo produzido está em fase de teste e aborda conflitos provocados pela conquista envolvendo bandeirantes, indígenas e jesuítas (Fig. 8).

Figura 1 – Tela inicial do jogo *Descubra os reis da dinastia filipina*.



Figura 3 – Tela de abertura do jogo *Chegou parou: que quadro pintou?*



Figura 5 – Tela inicial do jogo *Desvende a imagem misteriosa*



Figura 2 – Tela inicial do jogo *Descubra os reis da dinastia de Bragança*



Figura 4 – Tela de abertura do jogo *Quem chega lá?*



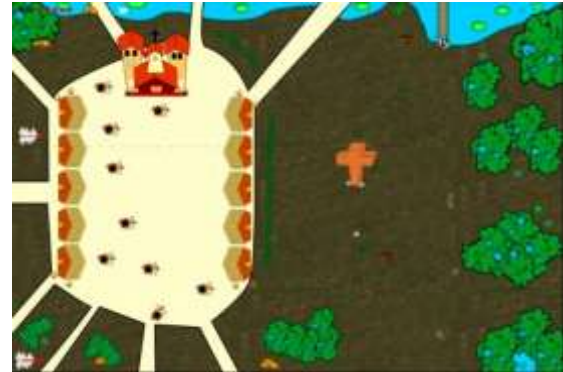
Figura 6 – Tela inicial do jogo *Ouro na colônia!*



Figura 7 – Tela de abertura do jogo *Resta 1: conheça a expansão territorial portuguesa no Brasil*



Figura 8 – Tela inicial do jogo dos bandeirantes VS índios



Todos os jogos produzidos passaram pelo mesmo processo: pesquisa de conteúdo, elaboração da narrativa e seleção dos dados adequados a uma dinâmica de apresentação por programas de computação para jogos. Estes dados incluem datas e textos históricos das respectivas ilustrações.

As informações foram colocadas no jogo de modo a proporcionar interação entre atividade e a percepção do conhecimento porque cada fase conclui com a oferta de uma informação relativa ao conteúdo elaborado como narrativa dinamicamente apresentada. As diferentes narrativas elaboradas permitem demonstrar que a elaboração de jogos interativos com conteúdo histórico é possível e pode contribuir como formato para acesso ao conteúdo de História do Brasil colonial.

Conclusão

Além de ampliar meus conhecimentos com as diversas leituras realizadas nas pesquisas, aprender a elaborar uma narrativa curta e preparar os materiais necessários para a conclusão dos jogos tornaram-se os mais importantes ganhos – em relação a aprendizagem – que o bolsista adquiriu durante esse período no projeto *História em jogos: estudo de conteúdos e pesquisa de imagens*. Participar de um grupo de pesquisa interdisciplinar num projeto de Iniciação Científica amplia a visão dos estudantes no que se refere ao futuro profissional. Interagir conteúdos de História com os jogos interativos proporcionam ao jogador habilidades que o irão auxiliar no seu processo de aprendizagem, dentre elas destaca-se: raciocínio e concentração. Estas são habilidades necessárias para que o indivíduo evolua intelectualmente.

Apoio: UFPI; CNPQ.

Referências

BLACK, Jeremy. **World History Atlas**: Mapping the Human Journey. London: Dorling Kindersley, 2008.

LAGO, Pedro Corrêa. **Brasiliana Itaú**: uma grande coleção dedicada ao Brasil. São Paulo: Capivara, 2009.

TIRAPELI, Percival (Org). **Arte Sacra**: barroco memória viva. 2. ed. São Paulo: UNESP, 2005.

Palavras-chave: Jogos Interativos. Narrativa Curta. História do Brasil colonial.