

# Narrativa de Jogos sem Foco Educativo como Ferramenta de Incentivo no Aprendizado

Levi Bayde Ribeiro

Universidade Federal do Ceará  
(UFC) - Fortaleza-CE  
Grupo Thot (Mitologia, Simbolismo e Arquétipos)  
Curso de Sistemas e Mídias Digitais (SMD) -- Instituto UFC Virtual (IUVI)  
+55 85 98583-0849  
levi@virtual.ufc.br

Ana Carolina Feitosa

Universidade Federal do Ceará  
(UFC) - Fortaleza-CE  
Grupo Thot (Mitologia, Simbolismo e Arquétipos)  
Curso de Sistemas e Mídias Digitais (SMD) -- Instituto UFC Virtual (IUVI)  
+55 85 99444-2589  
carol.carolchan@hotmail.com

Atila Ulisses Tahim de Sousa

Universidade Federal do Ceará  
(UFC) - Fortaleza-CE  
Grupo Thot (Mitologia, Simbolismo e Arquétipos)  
Curso de Sistemas e Mídias Digitais (SMD) -- Instituto UFC Virtual (IUVI)  
+55 85 98583-0849  
atial5@hotmail.com

## ABSTRACT

The games can be used in many contexts, and many purposes. Can a rich historical or mythological narrative, for example, educate games without a directly educational purpose? Through a quantitative and qualitative research, it can show that efficiency on some level, contributing to enhancement and expansion of this area of study.

## RESUMO

Os jogos podem ser utilizados em muitos contextos, e com muitos propósitos. Uma rica narrativa histórica ou mitológica, por exemplo, poderia educar em jogos sem um propósito diretamente educacional? Através de uma pesquisa quantitativa e qualitativa, é possível mostrar essa eficiência em algum nível, contribuindo para engrandecimento e ampliação de tão despontada área de estudo.

## Categories and Subject Descriptors

K.3 [Computers and Education]: Computer Uses in Education Language.

## General Terms

Theory, Verification.

## Keywords

Digital Games, Narrative, Education.

## 1. INTRODUÇÃO

O ser humano sempre teve a necessidade de criar e transmitir histórias, como meio, principalmente, de perpetuar sua cultura, para isso utilizando-se de diversos meios. Estas maneiras de passar alguma ideia começam com os primeiros registros de

pinturas em cavernas, passando pela oralidade, ritos, escrita cuneiforme e assim segue. Com o tempo e necessidade, vão sendo modificadas e adaptadas para melhor atender a necessidade de comunicação do povo.

“O homem começou a sentir a necessidade de comunicar-se desde que começou a viver em sociedade, fosse para alertar sobre alguma coisa ou expressar sua cultura ou sentimento. Todas as datas que sabemos sobre a evolução da comunicação são datas presumidas, sem muita exatidão, mas é necessário afirmar que ela sempre existiu, e acompanhou a evolução biológica do homem” [6].

Nos tempos atuais, essas mudanças continuam acompanhando as evoluções da tecnologia. Atualmente, quase tudo foi digitalizado, e o ser humano aos poucos foi se adaptando. As histórias não foram exceção neste processo, tendo sua passagem do meio analógico para o digital, permitindo-se maior alcance. Rapidamente, então, disseminaram-se na forma de narrativas de jogos.

Outra área que também ganhou muito espaço com o desenvolvimento tecnológico foram os jogos. Empresas, como Atari, foram notando que esse novo espaço tecnológico poderia ser interessante para investir, também, no ramo do entretenimento. Tendo esta possibilidade em vista começou-se a produzir os primeiros protótipos de jogos digitais, ainda muito primitivos e analógicos, como é o caso do *Tennis for Two*.

Este rápido crescimento pode ser notado ao analisar números. Por volta de 1960, a quantidade de jogos digitais era muito reduzida, crescendo vertiginosamente com a chegada do console Atari e do jogo Pong, em 1972.

Na década de 80 houve a “era de ouro” para os jogos. A venda total de console cresceu notavelmente em 1981, mais de dez vezes o crescimento de 1978. Não apenas os consoles, mas também os jogos, passaram por essa significativa “explosão” de vendas, chegando a gerar mais de 2 bilhões de dólares na América do Norte e triplicando a quantidade de jogos digitais existentes. [8] Nesta época, haviam por volta de algumas dezenas de jogos e atualmente é difícil de dizer com certeza a quantidade existente.

Permission to make digital or hard copies of all or part of this work for personal or classroom use is granted without fee provided that copies are not made or distributed for profit or commercial advantage and that copies bear this notice and the full citation on the first page. To copy otherwise, or republish, to post on servers or to redistribute to lists, requires prior specific permission and/or a fee.

Conference'10, Month 1–2, 2010, City, State, Country.

Copyright 2010 ACM 1-58113-000-0/00/0010 ...\$15.00.

Tendo em vista este rápido crescimento, em quantidade, dos jogos digitais, a tendência foi aumentar sua complexidade, tornando-os mais elaborados e envolventes. Começou-se então a adicionar novos elementos que ajudassem o jogador em sua imersão, como novas mecânicas e, principalmente, narrativas.

A narrativa faz com que o jogador envolva-se ainda mais com o jogo, trazendo consigo novas experiências, pois o ato de contar uma história desempenha papel principal responsável na transmissão de sua mensagem e ensinamento. Como diria Vogler, “uma boa história faz a gente achar que viveu uma experiência completa e satisfatória” [14].

A maneira lúdica de educar tem sua participação na educação desde muito tempo, principalmente no ensino infantil, com, por exemplo, brinquedos educativos e cantigas. Isso se dá pelos jogos trazerem inúmeras significações, cabendo à criança (ou jogador) analisar e interpretar essa mensagem. Este processo ocorre, pois o indivíduo se integra ao meio, aprendendo sem notar que está se utilizando de um artifício educacional. [2]

Foi em 1967, no entanto, que se começou a utilizar os jogos digitais como um auxílio educacional, com o programa Logo, o qual ensinava de maneira lúdica programação e matemática. Desde então surgiram vários outros jogos com finalidade educacional, como: “*Snooper Troops*” (1982) e “Onde está Carmen Sandiego?” (1985) [13].

No geral, jogos digitais educativos têm um objetivo direto, passar um conhecimento específico, servindo de apoio ao professor. Baseado nestes aspectos eles tendem a ser muito pontuais em um contexto, deixando de lado a característica imersiva do jogo. Assim, limitam-se a uma pequena porção do seu potencial de transmissão, e a apenas o conteúdo que deseja ser abordado no momento.

Será este, entretanto, o único método de passar conhecimentos dentro de um jogo? A característica imersiva dos jogos poderia ser utilizada na transmissão do conhecimento, ou ainda para estimular a sua busca? Quais os melhores temas para isto? Ou seja, se feito de uma forma correta, um “jogo não-educacional” pode educar?

A seguir, uma breve explanação sobre a história e estado da arte das narrativas em jogos digitais. Na seção seguinte, como a educação pode ser alcançada dentro deste contexto. Após isto, colocam-se os resultados da pesquisa efetuada com o objetivo de se aproximar da proposta. Por fim, a conclusão e fechamento.

## 2. NARRATIVAS EM JOGOS DIGITAIS

Há, desde tempos antigos, a necessidade da transmissão do conhecimento e cultura para as novas gerações, a fim de perpetuarem-se no tempo. Muitos meios para passar esses ensinamentos desenvolveram-se na história humana, como arte, música, narração de histórias, mitos, dentre outros.

As narrativas para ensinar foram bastante utilizadas pelos gregos. Os mestres reuniam-se com seus discípulos e, por meio de histórias míticas e heroicas, passavam seus conhecimentos dentro de seu simbolismo inerente [7].

Na Grécia, esta forma de ensino foi utilizada para ensinar os jovens, no que ficou conhecido como “Paideia”. Com ela, os gregos passavam às novas gerações vários conhecimentos, dentre os quais gramática, música, matemática, geografia e história. “Conta Platão que era opinião geral no seu tempo ter sido Homero o educador de toda a Grécia. Desde então, sua influência estendeu-se muito além das fronteiras de Hélade. Nem a apaixonada crítica filosófica de Platão conseguiu abalar seu domínio, quando buscou limitar o influxo e o valor pedagógico de toda a poesia.”[7].

Por outro lado, mas de forma similar, jogos também sempre existiram. De pequenos artefatos egípcios ao xadrez medieval, sempre fizeram parte do cotidiano humano. Há algumas décadas, entretanto, uma nova modalidade começou a surgir, os digitais.

Inicialmente, eram bastante simples e tinham foco somente na mecânica. Alguns exemplos são Pong e Tetris. Posteriormente, surgem outros jogos com elementos de narrativa, mas sem uma linha de história. São somente pequenas dicas para localizar o jogo em um determinado tempo ou local (real ou fictício). Este modo de desenrolar o enredo é muito utilizado em MMORPGs (*Multiple Massive Online Role Playing Games*), como World of Warcraft [1].

Ambos têm como principais elementos de atração a mecânica e a interface do jogo. Não é a falta da narrativa que o torna desinteressante, fazendo o jogador desistir de ou não ter vontade de jogá-lo. A quantidade de jogos com estas características no mercado comprova de forma cabal sua boa aceitação por parte dos usuários.

Há também os jogos cujo foco é a narrativa. Assim, unem-se os dois mundos descritos, a ludicidade e a historicidade humanas. Nesta categoria, tanto a mecânica quanto a arte vem de apoio para a história, buscando levar o jogador para o mundo fictício. RPGs, como *Final Fantasy* e *The Legend of Zelda*, são exemplos, não se limitando, apesar disso, apenas a eles.

Muitos jogos digitais têm um apelo mitológico. Franquias como *God of War*, baseado na mitologia grega, *Okami*, na oriental, e *Age of Mythology*, abordando várias diferentes, são alguns exemplos. Outros baseiam-se em fatos históricos como, por exemplo, *Assassins Creed* e *Medal of Honor*. Corroborado com isso os estudos de Joseph Campbell, mitólogo:

“Em todo o mundo habitado, em todas as épocas e sob todas as circunstâncias, os mitos humanos têm florescido; da mesma forma, esses mitos têm sido a viva inspiração de todos demais produtos possíveis das atividades do corpo e da mente humanos.” [4].

Este autor foi um estudioso das mitologias, seus símbolos e aplicações. Ao comparar diversos povos e culturas que não coexistiram no mesmo território ou tempo, encontrou vários pontos de semelhança entre elas. Segundo ele, os mitos e símbolos tem origem espontânea da psique humana. Por exemplo, o Sol foi representado nas mais diversas culturas e formas, como o Ra egípcio, o Apolo grego e o Shamash babilônio. Todos compartilham a ideia de força, brilho, vida, energia e visão distante.

Com base em seus estudos, Campbell percebeu uma “fórmula” por trás de um tipo específico de mitos, os heroicos. “O percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno — que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito.” [4].

Com isso, ele mostra a existência de uma sequência de fatos que se repetem, a qual nomeou “Jornada do Herói”, ou “monomito”. Esta esquematização dos mitos heroicos foi assimilada à teoria das narrativas, criando base para a Jornada do Escritor de Christopher Vogler [14].



**Imagem: Representação gráfica da Jornada do Heroi**

A ideia do monomito ainda acrescenta que, por ser uma realidade que se repete em diversos mitos, auxilia no momento da transmissão e formulação do conteúdo. Como segue uma ordem pouco variável, tem-se uma “receita” para formular histórias em parâmetros heroicos. Com isso, a narrativa traz mais uma potente característica para ser utilizada como ferramenta de ensino, à moda como os clássicos faziam-no.

Com base no que foi explanado acima, infere-se a possibilidade de utilização dos jogos digitais, não voltados para educação mas fortemente embasados em narrativas históricas, como valiosa ferramenta de ensino. Neste contexto, pode ser suporte para as aulas ou uma forma de auxiliar o aluno a ter melhor imersão no conteúdo. A pergunta que fica é se a narrativa é realmente capaz de uma forma de educação.

### 3. NARRATIVAS EM JOGOS VOLTADOS PARA EDUCAÇÃO

Como diria Campbell, “tradicionalmente, a primeira função de uma mitologia viva é conciliar a consciência com as precondições da sua própria existência – quer dizer, com a natureza.” [3].

A “jornada do escritor” de Vogler consiste em uma adaptação voltada para roteiros e filmes, ou seja, com maior foco na maneira de contar a história. Da mesma forma, muitos jogos, como os RPGs, focam exatamente em suas narrativas. Ainda mais, para Crawford [5], um dos intuitos fundamentais dos jogos é educar.

Levando para o contexto da educação moderna busca-se, com jogos e educação lúdica, atrair o aluno para o conteúdo e criar um vínculo entre eles. Assim, os jogadores desenvolvem interesse pelo que está sendo abordado e procuram saber mais sobre a história (ou ensinamento) passado pelo jogo. Essa transmissão do conteúdo utilizando-se de histórias como meio de imersão do aluno incentiva a busca por aprofundar no assunto abordado.

“A representação começa quando há, simultaneamente, diferenciação e coordenação entre ‘significantes’ e ‘significados’, ou significações. Ora, os primeiros significantes diferenciados são fornecidos pela imitação e o seu derivado, a imagem mental, as quais prolongam a acomodação aos objetos exteriores. Quanto às próprias significações, elas são fornecidas pela assimilação, que predomina no jogo e equilibra-se com a acomodação na representação adaptada.” [10].

A ludicidade pode ser vista como uma camada cobrindo o conteúdo a ser passado. Dessa forma, a educação pode ser feita de uma forma mais leve e sem conflitos. O aluno, não necessariamente uma criança, pode assimilar o conhecimento informalmente, por meio das zonas de desenvolvimento virtual [9].

Educação lúdica já era uma alternativa de ensino antes dos jogos digitais, sendo difícil dizer ao certo quando começou a ser aplicada. Por volta de 1913, houveram alguns movimentos a favor de jogos na educação infantil devido aos seus benefícios intelectuais, morais e físicos. Por volta de 1980, com o advento dos ambientes virtuais de aprendizagem e o crescimento da empresa de jogos, abriu-se mais uma porta de interesse para usar os jogos digitais como ferramenta de ensino.

Os primeiros jogos digitais foram introduzidos para auxiliar no ensino de matemática básica, história e solução de problemas lógicos [11]. Sempre foram bastante similares com os jogos atuais em algumas mecânicas, no entanto, têm notável diferença em gráficos.

Estes jogos digitais, além de reforço educativo, podem ser utilizados como primeiro contato dos alunos com tecnologias. Assim, com o tempo, foi-se gerando mais espaço para utilização e produção destes títulos.

Vale ressaltar não serem apenas os jogos voltados para educação os capazes de transmitir ao jogador um ensinamento. Muitos desses jogos não analisam mais a fundo ou levam em consideração os elementos de interesse do seu público, são eles: elementos de interface, usabilidade e como o conteúdo será passado pelo jogo.

De acordo com Strobach e seus colaboradores [12], jogos digitais de ação otimizam as ações dos jogadores por ser preciso a coordenação de duas diferentes tarefas. Isso se dá, principalmente, por videogames serem similares à situações de vida real, complexas e que apresentam inúmeras ações simultâneas, o que gera uma situação ideal para a prática dessas habilidades.

Outro ponto a ser lembrado é o fato de não ser apenas a narrativa a atrair o jogador. Muitos tem como primeiro contato com os

jogos a arte ou interface, pois ela é o primeiro contato com o jogador, enquanto outros têm atração pela mecânica, por exemplo. Para um jogo, então, tornar-se realmente interessante para os alunos, deve atender a estes três pilares: arte, mecânica e narrativa.

Oliveira categoriza como “Jogos Sérios” aqueles digitais que proporcionam ao jogador imersão, atenção, conhecimento funcional, definição de objetivos, autocontrole, tomada de decisão, autoeficácia, motivação interna e os sentimentos de competência e autonomia. Os autores ainda afirmam que “os jogos digitais, devido à sua grande capacidade de estimular funções cognitivas, têm sido o alvo de estudos por parte de psicólogos, psiquiatras, neuropsicólogos e terapeutas. A apropriação de Jogos Sérios na Neuropsicologia vem auxiliando de forma crescente a compreensão dos processos cognitivos e neuropatias associadas, contribuindo para diagnósticos mais precisos e a reabilitação de pacientes com disfunções ou lesões cerebrais de uma forma mais dinâmica e eficiente.”

Tendo em vista essa potencialidade dos jogos digitais, vale salientar os que possuem narrativas de cunho mítico e histórico, visto que trazem os símbolos embutidos em sua história. Como ressaltado na Paideia, eles podem ser utilizados para passar ao jogador alguma ideia ou mesmo um ensinamento. Exemplos destas histórias são dois jogos bastante populares, Final Fantasy e God of War [1]. Vê-se o simbolismo mítico abordado em ambos, uma possível causa para seu sucesso de público.

Assim, é possível notar uma relação entre a educação e a narrativa em jogos digitais. Será possível que esta interfira diretamente na capacidade de aprender do jogador?

#### 4. RESULTADOS

A fim de aproximar-se da resposta desta pergunta, focando no aprendizado histórico a partir de um enredo, foram aplicados dois questionários. Utilizou-se para coleta de dados a ferramenta “formulário” do GoogleDocs e a rede social Facebook, em grupos de jogos e de faculdades. Para o primeiro recebeu-se em torno de 100 respostas no período de, aproximadamente, dois meses. Os resultados analisados geraram dados e indicações da validade da proposta de aprendizado auxiliado por envolvente narrativa deste tipo de jogos.

Para a segunda, foram recolhidas por volta de 50 respostas dentro do nicho de jogadores, configurando uma pesquisa qualitativa. O objetivo é saber o que os entrevistados aprenderam com a narrativa do jogo durante ou a partir dele.

Os questionários completos podem ser encontrados em anexo, ao final.

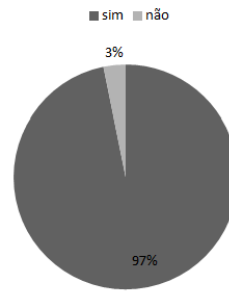
##### 4.1 Primeiro Questionário

O primeiro questionário foi realizado de maneira mais ampla, para diversos nichos.

###### 4.1.1 Filtrando jogadores e estilos de jogos

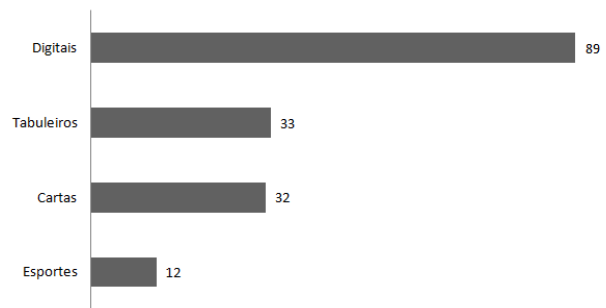
“Você tem costume de jogar?” e “Apesar de sua preferência, você já jogou algum jogo digital?” são as duas perguntas que definem o primeiro filtro de respostas. Com elas, separa-se as respostas dos jogadores e dos não-jogadores.

**Costumam Jogar**



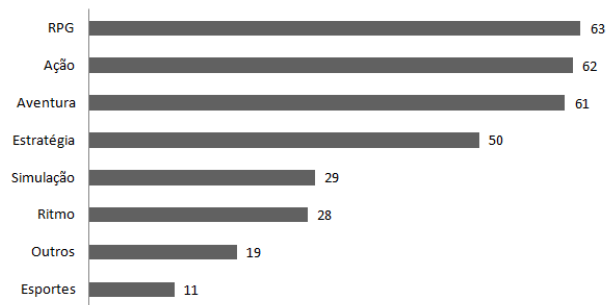
**Imagem 1: Quantidade de respostas de entrevistados que costumam jogar**

Observa-se, com a segunda, a predominância do interesse por jogos digitais nas categorias cartas, tabuleiros, digitais e esportes, como mostrado na imagem 2.



**Imagem 2: Quantidade de respostas para cada categoria**

Dentro da categoria “jogos digitais”, colocou-se uma subcategoria para saber qual “estilo” os jogadores que responderam este questionário tem preferência, havendo então uma separação por nichos. Nota-se, com o resultado, um maior favoritismo para jogos de ação, RPG, aventura e estratégia (que costumam ter uma narrativa bem desenvolvida), como mostrado na imagem 3.



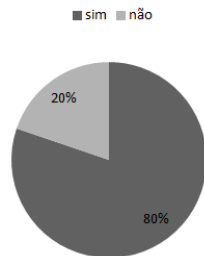
**Imagem 3: Quantidade de respostas para cada sub-categoria**

###### 4.1.2 Interesse em Aprendizado pelas Narrativas

Para reforçar a ideia da narrativa histórica como elemento de aprendizagem no jogo digital, foram feitas as seguintes perguntas: “Você conhece a história que deu origem para a narrativa do jogo?” e “Conhecer a história-base fez com que você se

interessasse mais por ele?”. Elas fecham ainda mais o foco para um determinado grupo menor, o dos jogadores que tem interesse pela narrativa por trás do jogo.

#### Conhecer a história-base desperta o interesse



**Imagem 4: Porcentagem de jogadores que a partir do jogo criam interesse pela história real em que ele é baseado**

Os motivos de interesse são diversos, como denotado em outra pergunta, subjetiva:

“Porque saber a história inicial geralmente nos dá mais curiosidade em saber o desenrolar da história do jogo.”

“Promove uma maior imersão para meu jogo.”

“Depende dos jogos, nem sempre eu conheço a história de sua origem, mas das poucas que eu sei, tornaram interessantes, sim.”

## 4.2 Segundo Questionário

Dentro do nicho de jogadores, objetiva-se saber se eles aprendem algo com a narrativa, seja durante o jogo ou através de estudos por conta própria, em adição ao conteúdo.

De forma objetiva, 54% dos jogadores entrevistados cujo maior interesse é a narrativa aprenderam algo durante o jogo. Dentro deste número, 87% também ficaram interessados em aprofundar seus conhecimentos após o término do jogo.

De forma subjetiva, seguem-se algumas respostas dos entrevistados, para avaliação do que, especificamente, foi aprendido:

*Assassin's Creed* - “Sim, aspectos históricos de onde se passa cada jogo, datas de eventos, nomes importantes e algumas coisas que a escola não mostra.”

*Terraria* - “O jogo é baseado na mitologia nórdica. Apesar de ter misturas de muitos elementos e algumas coisas erradas, aprendi várias coisas e isso também me motivou a pesquisar mais a respeito da mitologia.”

*World of Warcraft* - “Aprendi a como lidar com as pessoas, como ser justo e honesto, aprendi a trabalhar em equipe mas também a preservar meu desenvolvimento individual, aprendi que quanto mais você se esforçar maiores serão seus lucros e mais reconhecido você será e aprendi a liderar.”

*FATE* - “Como estimular os jogadores a interagirem com a história.”

*Okami* - “Muitas das referências que o jogo faziam me deixavam curioso para saber por inteiro as histórias que contavam.”

Além disso, 46% dos entrevistados não tem a narrativa como principal área de interesse. Suas respostas apontam também conseguem para um aprendizado de algo com o jogo, mesmo este não tendo um objetivo educacional explícito. Eis alguns exemplos:

*Age of Empires* - “Aprendi sobre gestão de recursos e administração de pessoas.”

*Zelda: Majora's Mask* - “Não apenas com ele, mas em RPGs em geral, eu aprendi bastante do vocabulário inglês.”

*Medal of Honor* - “Conheci elementos estéticos sobre a segunda guerra mundial.”

*Europa Universalis 4* - “Sobre economia e política.”

Assim, é possível notar que tanto os jogadores interessados pela narrativa quanto pela mecânica ou arte dos jogos foram capazes de aprender com eles. Em alguns casos, o aprendizado foi diretamente relacionado com o enredo do jogo. Em outros, foi em áreas relacionadas. Como um geral, as pessoas que gostam de jogar foram capazes de aprender ou foram estimuladas a procurar mais conhecimento sobre as suas áreas de interesse.

## 5. CONCLUSÃO

Os resultados da pesquisa mostram que, atualmente, há um grande público interessado em jogos digitais. Este número cresce, alavancando o aumento desse mercado, e assim abrindo cada vez mais espaço para utilização de jogos em outras áreas. Por exemplo, a educação pode adaptar melhor as tecnologias e torná-las mais presentes no seu cotidiano.

Jogos podem ser muito bem aproveitados na didática, como foi possível ver com os resultados da pesquisa. Não somente aqueles com propósito especificamente educacional, mas outros que tenham ideias a serem passadas ou habilidades a serem trabalhadas. Como um geral, os que tem foco na narrativa aumentam o interesse de seu público em buscar mais sobre a história ou determinados personagens, ou ainda áreas de conhecimento adjacentes, levando-os a aprender sobre este determinado fato abordado no enredo.

Há indícios de que o mesmo ocorre para os que são baseados na mecânica ou arte, apesar de não ter sido o foco dos questionários aplicados. Pesquisas mais aprofundadas ainda são necessárias, principalmente com relação aos jogos cujo foco não seja a narrativa.

Além disto, também houveram indícios de acentuação deste aprendizado em torno dos aspectos históricos e míticas. De acordo com a tradição clássica, muito citada no início, as narrativas mitológicas tinham um papel preponderante no ensino dos jovens. Sua forma simbólica de passar o conhecimento pode ser um motivo para isto. Também são necessárias mais pesquisas para desvendar este outro lado da questão.

## 6. ANEXOS

Em anexo serão apresentados ambos os questionário para leitura e melhor entendimento da pesquisa.



## Jogos como ferramenta de interesse

O questionário a seguir é parte de uma pesquisa que busca descobrir como os jogadores reagem a jogos que tenham narrativas baseadas em fatos históricos ou mitologias. Obrigado por participar.

Você tem costume de jogar?

- Sim  
 Não

Quais tipos de jogos você tem preferência?

- Cartas  
 Digitais  
 Tabuleiros  
 Esportes

Apesar de sua preferência, você já jogou algum jogo digital?

- Sim  
 Não

Entre os digitais, qual estilo você tem maior interesse?

- Ação (Luta, Tiro, Plataforma)  
 Aventura  
 Esporte  
 Ritmo  
 Estratégia  
 RPG  
 Simulação  
 Outro:

No geral, o que mais o atrai, como jogador, para esses jogos?

- Mecânica  
 Roteiro/História  
 Arte

Agora, em seu jogo favorito, o que mais te atrai?

- Mecânica  
 Roteiro/História  
 Arte

Qual seu jogo favorito?

Você jogaria um jogo apenas pelo fato de ser uma adaptação de algum título/série conhecida?

- Sim  
 Não

Você compraria produtos, por exemplo, livros, falando sobre ou explicando a história de um jogo que você goste muito?

- Sim  
 Não

Por quê?

Dentre os jogos que você já se interessou, você conhece a história que deu origem para a narrativa?

- Sim  
 Não

Conhecer a história-base do jogo fez com que você se interessasse mais por ele?

- Sim  
 Não

Por quê?

Você jogaria um jogo apenas por este abordar um acontecimento histórico?

- Sim  
 Não

Por quê?

Abordando temas históricos, qual seria seu jogo favorito?

(exemplos: Assassins Creed, God of War, Metal Gear Solid III)

Sabendo que o jogo possui fundo histórico você se sente instigado a pesquisar mais sobre a história real por trás dele?

- Sim  
 Não

## Jogos como incentivo a pesquisa

\*Obrigatório

O que geralmente o atrai nos jogos que costuma jogar?

- Narrativa ou História  
 Mecânica  
 Arte

Cite um jogo com o qual você aprendeu alguma coisa.

Você aprendeu algo com o enredo do jogo? Se sim, o quê? \*

Prenda-se apenas a aspectos históricos e/ou mitológicos

Por influência do jogo, o que você aprendeu por conta própria? \*

Pesquisando sobre o que deu origem à história.

## 7. REFERENCIAS

- [1] Bayde, Levi & Canafistula, Anderson & Nobre, Luter. The influence of myths and symbols on games' plot, SBGames, 2012.
- [2] Brougère, Gilles. A criança e a cultura lúdica, 1998.
- [3] Campbell, Joseph. Mito e Transformação, 1990.
- [4] Campbell, Joseph. O herói de mil faces, Princeton University Press, 1949.
- [5] Crawford, Cx. The Art of Digital Game Design, Washington State University, 1982.
- [6] Informativo sobre Usos da Tecnologia Multimídia. Evolução da Comunicação Humana e dos Meios de Comunicação. Foton, 2008.
- [7] Jaeger, Werner. Paidéia, a formação do homem grego, Co. Berlin 1936, 1986.
- [8] Mark J. P. Wolf. The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond, 2008.
- [9] Oliveira, Leandro B. & Ishitani, Lucila & Cardoso, Ana M. Jogos computacionais e transtorno de déficit de atenção e hiperatividade: revisão sistemática de literatura, TISE, 2013.
- [10] Piaget, Jean. A formação do símbolo na criança, Editions Delachaux et Niestlé, 1964.
- [11] Revista Educação. Como os Videogames têm sido usados na educação, 2014.
- [12] Scrobach, Tilo & Frensch, Peter & Schubert, Torsten. Video game practice optimizes executive control skills in dual tasks and task switching situations, Acta Psychologica, 2012.
- [13] TeachThought. A brief history of video games in education, 2012.
- [14] Vogler, Christopher. A Jornada do Escritor, Michael Wiese Productions, 1998.