

ROLE-PLAYING GAME COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM PARA JOVENS SOBRE FOLCLORE BRASILEIRO

José Mateus Bezerra da Silva ¹
Joyce Maria Santos de Farias ²
Mario Diego Ferreira dos Santos ³
Suzy Kamylla de Oliveira Menezes ⁴

RESUMO

O *role-playing game*, conhecido também como RPG, é um jogo de interpretação e/ou representação, no qual os jogadores assumem posições de personagens e contribuem para uma narração colaborativa. A história de um RPG pode envolver narrativas diversas. Desse modo, pode-se pensar em desenvolver histórias envolvendo elementos do folclore para criar essas narrativas. Os diversos países apresentam manifestações culturais onde há personagens famosos que pertencem ao imaginário popular. Ele envolve as manifestações da cultura popular e mantém costumes e tradições transmitidos entre povos de geração em geração. Essas manifestações se dão através dos mitos, lendas, danças, músicas, jogos e brincadeiras, artesanatos, dentre outros. No folclore brasileiro temos alguns personagens emblemáticos, tais como o Saci-pererê, a Cuca e o Curupira. O objetivo desse trabalho foi o desenvolvimento de um jogo do gênero *role-playing game* (RPG) digital que aborda o tema do folclore brasileiro de forma prática e acessível para os jovens conhecerem e aprenderem sobre as histórias folclóricas nacionais de forma lúdica. Como resultado tem-se um protótipo com aspectos iniciais do funcionamento do RPG proposto, onde personagens do folclore brasileiro foram na história, tais como a Cuca, Curupira e Saci. Conclui-se que o uso de tecnologias pode auxiliar no ensino com abordagens lúdicas, onde a ferramenta desenvolvida tem a finalidade de envolver o jogador enquanto participante ativo da história. Além disso, a partir do protótipo ampliar e incorporar na história outros personagens do folclore brasileiro.

Palavras-chave: RPG, Python, Folclore brasileiro, Jogos Educativos.

INTRODUÇÃO

O *role-playing game*, conhecido também como RPG, é um jogo de interpretação e/ou representação, no qual os jogadores assumem posições de personagens e contribuem para uma narração colaborativa. Sendo assim, as escolhas dos jogadores designa a direção de cada personagem no jogo. Os papéis envolvidos nesse tipo de jogo o narrador, mais conhecido como mestre, e os jogadores, chamados também de *players*.

¹ Graduando em Letras-Português pela Universidade Federal de Alagoas - UFAL, mateusmac211@gmail.com;

² Graduando em Geografia pela Universidade Federal de Alagoas - UFAL, joyce.farias261@gmail.com;

³ Mestrando em Informática pela Universidade Federal de Alagoas - UFAL, mdfs@ic.ufal.br;

⁴ Mestre em Informática pela Universidade Federal de Alagoas - UFAL, suzy.kamylla@gmail.com;

Existem várias formas de RPG, a mais original é conhecida como RPG de mesa (*tabletop* RPG) que é conduzida por meio de discussões, enquanto no *live-action* RPG os jogadores executam suas ações fisicamente. No entanto, no decorrer de uma partida, o mestre inicia a história repleta de desafios, tais quais contribuem para o enredo coletivo da história. Para Lourenço (2002), o jogo inicia quando os participantes saem da realidade e são colocados em situações-problemas, ou com um objetivo, uma busca um desafio.

O RPG também foi adaptado para o mundo digital, tornando-se mais acessível, mas não interferindo na sua finalidade principal que é a interação coletiva dos jogadores. Isso só foi possível por meio das linguagens de programação. Tanto aplicativos de celulares, TV's *smart*, quanto os jogos, são softwares criados por linguagem de programação, ou seja, através de um método convencional o qual mandam instruções, por meio de regras sintáticas e semânticas, para o computador.

Um exemplo de linguagem de programação é o Python, conhecido por características que fazem ser uma linguagem fácil de aprender, ágil e objetiva. Logo, o Python, como uma ferramenta acessível para o mundo da programação, é utilizado para desenvolver diversos tipos de jogos.

Além disso, observa-se a falta de jogos relacionados ao folclore brasileiro. De acordo com Laville e Dionne (1999) o folclore é experimentação pessoal, nomeado pelos autores como “saberes espontâneos”. Esses saberes são caracterizados pela: *intuição*, que permite a compreensão de aspectos do mundo e da sociedade; *tradição*, que envolve a transmissão de informações que mantêm os saberes do passado para as próximas gerações; *autoridade*, que representa a entidade responsável por repassar a tradição.

O termo folclore tem sua origem no inglês e baseia-se nas palavras *Folk* (povo) e *Lore* (conhecimento, saber). Ele envolve as manifestações da cultura popular e mantém costumes e tradições transmitidos entre povos de geração em geração. Essas manifestações se dão através dos mitos, lendas, danças, músicas, jogos e brincadeiras, artesanatos, dentre outros⁵.

Assim o objetivo desse trabalho foi o desenvolvimento de um RPG digital que aborda o tema do folclore brasileiro de forma prática e acessível para os jovens conhecerem e aprenderem sobre as histórias folclóricas nacionais de forma lúdica.

METODOLOGIA

⁵ Folclore. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/folclore/>. Acesso em 20 ago. 2019.

Este trabalho é uma pesquisa qualitativa e utilizou como metodologia uma revisão bibliográfica. Para Minayo (2001), uma pesquisa que trabalha em torno de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, caracterizando, assim, um universo mais profundo de relações, processos e fenômenos.

Ademais, foi criado um protótipo de jogo digital desenvolvido com a linguagem de programação Python pela IDLE, que é um ambiente integrado de desenvolvimento e aprendizagem.

DESENVOLVIMENTO

De acordo com Orso (1999), entende-se que a vivência sadia em torno de brincadeiras e jogos constrói indivíduos cooperativos em relação à sociedade a sua volta, sabendo distinguir o certo e errado sobre as regras propostas no cotidiano de cada pessoa. No decorrer dos jogos, os jogadores aprendem não só de forma prazerosa e de forma lúdica, mas também se manifestam muitas aptidões e conhecimentos, onde é possível atingir objetivos educacionais. Com os jogos, é possível trabalhar temas abrangentes, como escolares, sociais, psicológicos.

Os jogos fazem parte do cotidiano das pessoas e estão cada vez mais presente na sociedade moderna, adquirindo novos atrativos de acordo com as evoluções tecnológicas. Dentro desse processo, observa-se um grande crescimento de interesse, de diversas faixas etárias, pelos jogos digitais.

Dessa forma, os jogos estão tomando dimensões cada vez mais distintas e de grande importância que não cogitava em pensar anos atrás, como a imitação da própria realidade, execução de novas interatividades e até a utilização para diversos meios, tornando-o mais abrangente e não mais tão limitado como antes, o qual tinha como uma das principais finalidades a diversão. A influência de tais tecnologias sobre a hodierna sociedade é imensa e, com isso, desde muito cedo as pessoas conseguem praticar o raciocínio lógico e aprender conteúdos teóricos advindos dos jogos eletrônicos educacionais.

O primeiro registro oficial do RPG foi no ano de 1974, quando foi lançado *Dungeons & Dragons* (D&D), elaborado pela empresa estadunidense TSR e criada por Gary Gygax.

Inicialmente, o D&D, ou Calabouços & Dragões, em português, era um complemento para outro jogo de miniaturas chamado de Chainmail (cota de malha)⁶.

O Role-Playing Game (RPG) é um tipo de jogo onde os jogadores assumem papéis e seus principais elementos são a criatividade e a cooperação. O jogo típico une todos os jogadores, formando um único time, que se aventuram em histórias improvisadas livremente pelos participantes. O que o difere dos tradicionais jogos é que, eventualmente, tem ganhadores e perdedores.

A sigla RPG significa “jogo de interpretação”. É um jogo onde os participantes criam histórias interativas. O número de participantes varia, assim como as faixas etárias. A história é contada por um narrador, um dos participantes, denominado de “mestre”, o qual tem funções parecidas com roteiristas de filmes e peças, enquanto os outros jogadores dão vidas aos personagens principais e desempenham um papel ativo e dinâmico na história.

Por isso, uma sessão de RPG se torna uma atividade cooperativa em que todos os integrantes colaboram para uma narrativa com característica específica para a época ou momento vivenciado no jogo. Para as pessoas que jogam esse gênero de jogo, só é possível entender essa modalidade realmente brincando.

Conforme Bittencourt e Giraffa (2003) existem dois tipos de RPG: o de mesa, que é jogado ao redor de uma mesa, utilizando lápis, dados e papel; e o digital, no qual essa mediação, dos participantes e da história, é através de um ciberespaço. Alguns exemplos deste tipo de jogo são: *Neverwinter*, *League of Legends* e *World of Warcraft*.

Recentemente, é comum programas para gerar jogos com esses gêneros como o *RPG Maker*, *Unreal*, *PyCharm*. Alguns como o *RPG Maker* geram jogos semelhantes aos de *Super NES* e do *Sega Mega Drive*, ou seja, isométricos. Outro como o *Unreal* gera jogos 3D. Já o *PyCharm*, configurado para a linguagem de programação Python, gera jogos tanto em 2D e 3D, quanto visualização isométrica.

A linguagem de programação Python serve como ferramenta para a criação de jogos RPG. Ela é uma linguagem de programação de computador, ou seja, um artifício padronizado o qual é responsável por mediar a comunicação do ser humano com a máquina, onde essa interação se distancia dos códigos padrões da máquina e esse aproxima da linguagem humana. Além disso, o Python utiliza diversos elementos característico que o torna ainda mais fácil e

⁶ A história do RPG. Disponível em: <http://www.sfrpg.com.br/post/a-historia-do-rpg>. Acesso em: 10 ago. 2019.

dinâmico, como imperatividade, funcionalidade e interpretador, que auxilia na transformação dos códigos⁷.

Quando se instala o Python em qualquer máquina, também terá o Ambiente de Desenvolvimento Integrado para Python (IDLE). O IDLE inclui um depurador, um editor de destaque da sintaxe, o Python Shell e cópias de documentação online do Python 3. Outra característica do IDLE são os recursos automáticos necessários para o bom funcionamento dos códigos, facilitando o processo de programação.

O jogo foi desenvolvido com a linguagem de programação Python pela sua IDLE e tem como objetivo o aprendizado das lendas folclóricas brasileiras, o que cativa a atenção dos jovens, e possui uma dinâmica com diversas situações-problemas a serem solucionadas, alimentando a imaginação das mesmas e incentivando-as a tomar decisões.

Os diversos países apresentam manifestações culturais onde há personagens famosos que pertencem ao imaginário popular. Pode-se citar alguns desses personagens, tais como: *Cavaleiro sem cabeça*, *Gashadokuro* e *Chorona*. O cavaleiro sem cabeça é uma lenda europeia que chegou aos Estados Unidos, onde se tornou popular. Gashadokuro é um personagem sobrenatural do folclore japonês. A lenda é de um esqueleto gigante, que é formado por ossos de pessoas que morreram de fome. Ele vaga pelos campos em busca de pessoas para se alimentar. Chorona é uma personagem do folclore mexicano. Ela é uma mulher que ficava chorando às margens de rios e lagos e os que se aproximavam morriam ou sofriam consequências⁸.

No folclore brasileiro temos alguns personagens emblemáticos, tais como o Saci-pererê, a Cuca e o Curupira. O Saci-Pererê é um ser negro, pequeno, possui apenas uma perna, usa um gorro vermelho, é travesso e habita florestas. Ele prega peças nas pessoas e pode haver mais de um saci pregando peças ao mesmo tempo. Essa lenda surgiu na região Sul entre os índios guarani e espalhou-se para outras regiões do Brasil, bem como para outros países como a Argentina, Uruguai e Paraguai. Contudo, em outros países esse personagem apresenta características diferentes das colocadas na lenda brasileira⁹. A Cuca, segundo a lenda, é uma velha que tem forma de jacaré. Ela rouba crianças desobedientes, por isso é usada como meio de amedrontar crianças que não querem dormir¹⁰. O Curupira é um guardião

⁷ A linguagem de programação Python. Disponível:

<https://www.inf.pucrio.br/flash/progbio/aulas/seq/build/progbio/Python.html>. Acesso em: 19 ago. 2019.

⁸ BRASIL Escola. Folclore. Disponível em: <https://brasilescuela.uol.com.br/folclore/>. Acesso em 20 ago. 2019.

⁹ BRASIL Escola. Saci-pererê. Disponível em: <https://brasilescuela.uol.com.br/folclore/saci-perere.htm>. Acesso em 20 ago. 2019.

¹⁰ BRASIL Escola. Cuca. Disponível em: <https://brasilescuela.uol.com.br/folclore/cuca.htm>. Acesso em 20 ago. 2019.

da fauna e da flora, que utiliza estratégias para confundir caçadores. Ele aspecto de criança, tem baixa estatura, não é assustador fisicamente, tem o corpo coberto de pelos, tem pele escura e os calcanhares voltados para frente. É uma figura folclórica popular em várias regiões do Brasil¹¹.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo contém um enredo para guiar o jogador. Ao iniciá-lo, apresenta as boas vindas ao jogador, como mostrado na Figura 1, e dá três opções: 1 - Iniciar o Jogo; 2 - Continuar; 3 - Sair do jogo. A resposta só pode ser números inteiros, os quais estão representam a opção desejada. Com a captura da resposta, o jogo se direciona para as próximas fases ou capítulos, onde esse procedimento se repete.



Figura 1 – Tela de funcionalidade do jogo com a tela inicial. Fonte: Autores (2019).

Digitando o número “1”, o qual direciona para o início do jogo, dará origem à nova fase do jogo, representado na Figura 2, onde o nome do jogador está definido e só terão que decidir o personagem que querem utilizar no jogo.

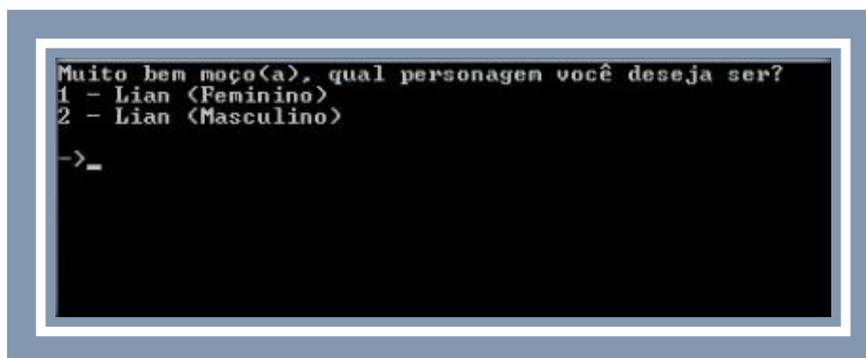


Figura 2 – Segunda fase de introdução aos capítulos do jogo. Fonte: Autores (2019).

¹¹ INFOESCOLA. Curupira. Disponível em: <https://www.infoescola.com/folclore/curupira/>. Acesso em 20 ago. 2019.

Selecionado a opção desejada, o jogo dá início a seu primeiro capítulo, como mostra a Figura 3. O capítulo introduz o jogador em acontecimentos do cotidiano para o indivíduo se habituar às situações-problemas encontradas no decorrer do jogo. No início do capítulo, são atribuídos ao jogador características físicas. Logo em seguida, o local onde o mesmo se encontra é descrito, para que o jogador imagine-se no jogo. O jogador deve ler atentamente aos trechos da história apresentada no jogo para tomar sua decisão final a qual direciona para as próximas ações.

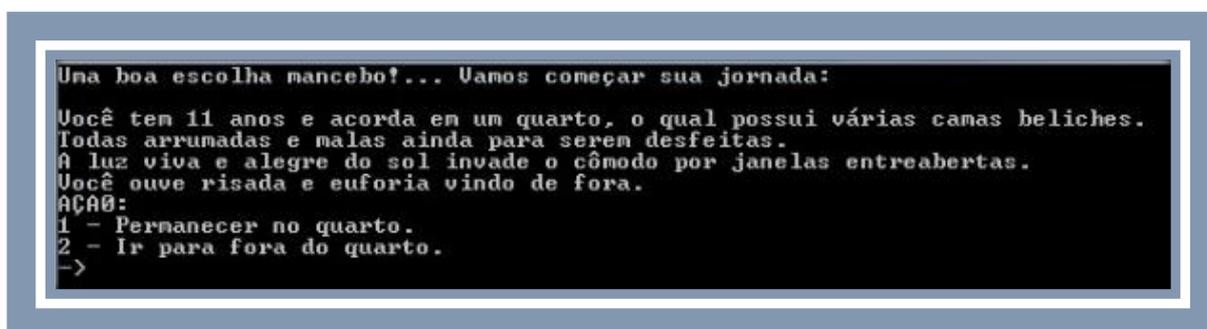


Figura 3 – Primeira fase do jogo. Fonte: Autores (2019).

Ao decorrer do jogo, o personagem principal, junto de amigos, perder-se-á na mata, após um pequeno acidente durante a competição de canoagem, o que ocasionará em uma aventura cheia de surpresas e diversões. Durante todo o percurso de retorno ao acampamento, os mesmos encontrarão criaturas do próprio folclore brasileiro, como o Curupira, a Cuca e o Saci. O aparecimento dos personagens promove o conhecimento sobre esses personagens folclóricos a partir da inserção desses no jogo.

Em linhas gerais, o protótipo apresentado nas imagens traz os caminhos que o jogador precisa percorrer e elementos da narrativa proposta para o RPG. Em trabalhos futuros, tem-se como intuito a inserção de novos personagens e interface gráfica para que o jogo se torne mais atrativo visualmente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dos fatos mencionados, é clara a importância do folclore na vida dos jovens brasileiro, uma vez que os mesmos são parte fundamental para a construção significativa do país e, com isso, são primordiais para a preservação e construção de herança cultural.

Ainda, considera-se viável o uso da linguagem de programação Python para elaboração de jogos, para público juvenil, com fundamentos educacionais, os quais possam

acrescentar conhecimentos e sabedoria aos usuários de maneira dinâmica e diversificada, podendo atingir outros objetivos como a inclusão digital. Logo, é de suma relevância a continuação de estudos a respeito do desenvolvimento de jogos como mecanismo de auxílio na educação cultural do público juvenil, assim como realizar a disponibilização do jogo educacional.

Conclui-se que o uso de tecnologias pode auxiliar no ensino com abordagens lúdicas, onde a ferramenta desenvolvida tem a finalidade de envolver o jogador enquanto participante ativo da história. Além disso, a partir do protótipo ampliar e incorporar na história outros personagens do folclore brasileiro.

REFERÊNCIAS

A história do RPG. Disponível em: <http://www.sfrpg.com.br/post/a-historia-do-rpg>. Acesso em: 10 ago. 2019.

BITTENCOURT, R. J.; GIRAFFA, L. M. **Modelando Ambientes de Aprendizagem Virtuais Utilizando Role-Playing Games.** In: Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE). 2003. Disponível em: <<http://www.br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/299/285>>. Acesso em: 20 ago. 2019.

BRASIL Escola. Cuca. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/folclore/cuca.htm>. Acesso em 20 ago. 2019.

BRASIL Escola. Folclore. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/folclore/>. Acesso em 20 ago. 2019.

BRASIL Escola. Saci-pererê. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/folclore/saci-perere.htm>. Acesso em 20 ago. 2019.

INFOESCOLA. Curupira. Disponível em: <https://www.infoescola.com/folclore/curupira/>. Acesso em 20 ago. 2019.

LAVILLE; DIONNE, A Construção do Saber. 1º Edição. Minas Gerais. Artmed, 1999.

LOURENÇO, Carlo Eduardo. **Anatomia de uma aventura de RPG: o processo de criação passo a passo.** In: Simpósio RPG & Educação, 1.:2002: São Paulo. Anais do I Simpósio RPG & Educação. São Paulo: Devir.

MINAYO, M. C. S. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade.** Petrópolis: Vozes, 2001.

ORSO, D. **Brincando, Brincando Se Aprende.** Novo Hamburgo: Feevale, 1999.