



Going Abroad 2D: o desenvolvimento da narrativa de um jogo sério para o ensino de língua inglesa

Quélvyn Siqueira Gazen¹

Susana Cristina dos Reis²

Adilson Fernandes Gomes³

RESUMO

A criação de *games* para o ensino de línguas vem crescendo nas últimas décadas. Por isso, a capacidade de elaborar aulas gamificadas e/ou desenvolver jogos sérios é cada vez mais esperada de professores (GOMES; REIS, 2017). No entanto, as práticas de criação de jogos que encontramos na busca por pressupostos teóricos ainda são escassas e de pouco alcance no contexto brasileiro. Desse modo, com foco em ampliar e estender o desenvolvimento de jogos sérios, este artigo tem como objetivo relatar a experiência de criar a narrativa de um jogo que emule *games* comerciais imersivos, a fim de auxiliar professores que buscam parâmetros iniciais para o desenvolvimento de jogos. Neste relato, descrevemos o processo de implementação dos aspectos narrativos do jogo educacional *Going Abroad 2D*, desenvolvido com base nos pressupostos teóricos de Gee (2005) e Campbell (2004), direcionado a cursos a distância de língua inglesa. Assim, partimos de um estudo de caso em que selecionamos, analisamos e comparamos diferentes narrativas de jogos comerciais, associando os conhecimentos advindos dessa prática para dar base ao processo de desenvolvimento do *Going Abroad 2D*. Concluímos que os elementos narrativos imagéticos ofereceram suporte aos desafios linguísticos do jogo. Além disso, constatamos que, com o estudo dos pressupostos teóricos, foi possível implementar a maioria dos elementos narrativos, de jogabilidade e gráficos do jogo. Entendemos que este estudo é relevante pelo trabalho multidisciplinar, pela associação da teoria à prática na confecção do material didático e pelas reflexões de integrantes do grupo de estudos na análise de jogos.

Palavras-chave: Desenvolvimento. Jogos Educacionais Digitais. Narrativas de Jogos.

¹ Graduando do Curso Letras-Ingês (Lic.), Iniciação Científica PIBIC/CNPQ, Núcleo de Pesquisa, Ensino e Aprendizagem de Línguas a Distância (NUPEAD/UFSM). E-mail: quelvinsgazen@gmail.com;

² Doutora em Linguística, Departamento de Línguas Estrangeiras Modernas (DLEM/UFSM), Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede – PPGTER/UFSM, professora Curso Letras-Ingês (Lic.). E-mail: suzireis@cead.ufsm.br;

³ Mestre em Tecnologias Educacionais em Rede, Núcleo de Pesquisa, Ensino e Aprendizagem de Línguas a Distância (NUPEAD/UFSM). E-mail: adilson.fernandesgomes@gmail.com.

1. Introdução

O desenvolvimento de jogos sérios vem crescendo globalmente. Prova disso são as publicações e sites que encontramos sobre jogos educacionais⁴ na internet. Junto com essa tendência surge, ainda, a necessidade de o professor se dispor a aprender as novas práticas e se atualizar para elaborar aulas que contemplem o potencial dos jogos em sala de aula (GOMES; REIS, 2017). No contexto universitário, percebemos que as práticas pedagógicas se modificam constantemente, tendo em vista a demanda de formar uma geração de professores que caminha junto a uma crescente integração de inovações tecnológicas em todas as áreas do conhecimento.

Por isso, desde 2015, as ações de pesquisa do projeto *Produção de Jogos Digitais Educacionais Interdisciplinares para o ensino de línguas na universidade* (GAP/CAL nº 040017), na Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), buscam integrar o uso de jogos digitais às atividades de pesquisa, ensino e extensão, procurando fomentar a prática de produção de inovações tecnológicas e de multiletramentos com alunos em formação inicial dos cursos de Letras e de outras áreas, no esforço de promover uma aprendizagem mais significativa em aulas de língua inglesa.

No sentido de entender melhor o processo de construção de narrativas para jogos educacionais, tornando os alunos mais engajados em sala de aula, surgiram os seguintes questionamentos de pesquisa: Quais os estudos já realizados que podemos usar como pressupostos teóricos para orientar o desenvolvimento de jogos? Como é a estrutura narrativa de jogos comerciais? A fim de responder tais perguntas, este artigo apresenta um estudo de caso, a partir da análise de narrativas de jogos comerciais, e busca aplicar os resultados obtidos por meio dessa investigação na implementação dos elementos narrativos da versão *demo*⁵ do jogo *Going Abroad 2D* (doravante GA 2D), desenvolvida pelo nosso grupo de pesquisa.

Para isso, iniciamos a presente pesquisa pela análise de jogos digitais, com base nos princípios de Gee (2005) e Campbell (2004), a fim de conhecer melhor o gênero em estudo. Depois de analisarmos os jogos, aliando os achados à teoria, implementamos ações na construção da narrativa e no *design* do GA 2D, visando aplicar os princípios que consideramos mais importantes nessa versão inicial do *game*.

⁴ Exemplos de jogos educacionais são: *Guardião da floresta*; *Trace effects*, proposto pelo U.S. Department of State; e o jogo *Em Busca do Santo Grau*, da equipe LOA -REMAR.

⁵ Dentro desse contexto: demonstração; protótipo.

Neste artigo, reportamos os procedimentos da pesquisa com relação aos referenciais teóricos que fundamentam o *design* da narrativa do GA 2D. Este trabalho está estruturado da seguinte forma: primeiramente, apresentamos a introdução; na segunda seção, abordamos os pressupostos teóricos para análise e desenvolvimento de jogos; na sequência, descrevemos a metodologia implementada no processo de aquisição de dados; após, apresentamos a discussão dos dados e os resultados da aplicação das teorias no *design* do jogo; por fim, trazemos as conclusões obtidas e implementadas no processo de desenvolvimento.

2. Pressupostos teóricos para análise e desenvolvimento de jogos

Trabalhos como Coelho (2013), Dickey (2011); Reis et al. (2012); Reis e Gomes (2015); Amaro (2016) contribuíram com a base teórica para iniciarmos e conduzirmos o processo de implementação da narrativa, elucidando resultados positivos já obtidos na área e nos prevenindo de alguns possíveis problemas futuros ao longo do desenvolvimento do jogo.

Em estudos prévios, publicados pelo *Núcleo de Pesquisa, Ensino e Aprendizagem a Distância* (NuPEAD), são referenciados os estudos de Gee (2005; 2001), os quais apresentam a análise dos princípios de aprendizagem presentes em bons jogos (REIS et al., 2012; REIS; GOMES, 2015; GOMES; REIS, 2017). A leitura desses artigos e dos outros estudos supracitados possibilitou identificamos princípios que atraem e desafiam jogadores para o ato de jogar, ao mesmo tempo em que os incentivam a aprender o que é necessário para ter sucesso no universo de cada jogo.

Neste trabalho, para não retomarmos as discussões já estabelecidas nos textos citados, sintetizamos alguns aspectos que são utilizados como critérios para análise dos jogos em estudo. O texto de Gee (2005), por exemplo, auxilia na identificação dos quesitos atenção e engajamento do jogador, traçando as características necessárias para que os jogos tenham uma jogabilidade agradável. Além disso, espera-se que jogos apresentem um nível moderado de desafio e recompensas aos esforços do jogador. Esses são aspectos de bons jogos, descritos por Gee (2005), que foram essenciais para identificamos no *corpus* selecionado e, posteriormente, integramos à proposta de narrativa em construção.

A leitura do texto *The hero with a thousand faces*⁶ (CAMPBELL, 2004) foi, sem dúvidas, a maior influência (modelo) para a construção da história que implementamos no jogo GA 2D. Nessa obra, podemos encontrar a descrição de arquétipos universais para personagens e o mapeamento de uma estrutura de narrativa muito usada nas mais variadas formas de contar histórias. Essa estrutura, conhecida como *The Hero's Journey* ou *Monomyth* circunda as narrativas ficcionais mais famosas da humanidade, apresentando um padrão observado ao longo dos milênios, desde os clássicos, como *Ilíada*, *Odisséia* e *Eneida*, até histórias contemporâneas, como *Senhor dos Anéis*, *Ben Hur* e *Star Wars*.

Outra obra importante em nosso trabalho foi o livro de Sykes e Reinhardt (2013), cuja leitura trouxe à discussão muitos benefícios do uso didático de jogos no ensino de linguagens, a exemplo das reflexões encontradas no capítulo 2, as quais salientam a importância de criar um jogo com a orientação voltada para a tomada de atitude do jogador na resolução de problemas, integrando um senso de liberdade nas tomadas de decisões ou opções de escolhas das ações dentro do contexto virtual (agência), tornando a experiência do ato de jogar mais agradável, tendo em vista que se aprende enquanto joga (SYKES; REINHARDT, 2013), ao invés de expor o aluno/jogador à constante aplicação de exercícios de forma compulsiva e descontextualizada em sala de aula.

Na área mais técnica, relacionada ao trabalho de roteirização da narrativa de um jogo, o livro *Manual do Roteiro* (FIELD, 2001) teve papel essencial para orientar a edição de documentos referentes aos processos de interação e de leitura presentes no jogo, de modo a tornar a organização do trabalho em equipe muito mais fluida e direta. Essa obra tem o objetivo de ensinar o leitor a escrever roteiros de sucesso para filmes, porém, com algumas adaptações, ela se mostra muito útil na criação de qualquer tipo de narrativa. Na próxima seção, apresentamos os procedimentos metodológicos utilizados nesta pesquisa.

3. Metodologia

Esta pesquisa é do tipo exploratória, de natureza descritiva e aplicada. Por meio de busca bibliográfica, um estudo de caso, o qual contemplou a experiência prática de análise e

⁶ *O herói das mil faces*

Revista Tecnologias na Educação -Ano 11-número/vol. 32 - Dezembro 2019 - Edição Temática XIII - 3º Simpósio Internacional sobre Games, Gamification e Tecnologias na Educação- UFSM: 2019 - tecnologiasnaeducacao.pro.br - tecedu.pro.br

desenvolvimento, composta pelos seguintes passos:

1º) Seleção de livros e artigos para análise e constituição do *corpus*: inicialmente, consideramos os conhecimentos prévios dos integrantes do grupo de pesquisa NuPEAD a respeito do tema tratado e realizamos a busca *online* de obras convergentes. A partir disso, selecionamos para estudo um *corpus* que é constituído de jogos, livros teóricos e artigos que tratassem do tema *jogos na educação*. Assim, foram selecionados, de maneira aleatória, três livros e sete artigos (Tabelas 1) sobre a temática jogos digitais, narrativas e/ou roteiro de jogos;

2º) Leitura dos referenciais teóricos selecionados: seguimos com a leitura das obras selecionadas, buscando associar as informações encontradas com o propósito de, por meio da convergência dos conhecimentos de estudos prévios, usar tais pressupostos na produção da narrativa do jogo educacional em desenvolvimento.

3º) Seleção de jogos criados com a ferramenta *RPG Maker*⁷: De modo aleatório, no motor de buscas *Google*, escolhemos, de modo imparcial quanto possível, sete jogos digitais criados na ferramenta de trabalho *RPG Maker*, são eles: *Aria's Story*⁸, *Professor McLogic saves the day*⁹, *Hello Charlotte: EP1*¹⁰, *Jugular 3*¹¹, *Mermaid Swamp*¹², *Paranoiac*¹³ e *Iron Gaia*¹⁴. Para essa escolha, simulamos uma pesquisa corriqueira feita por um usuário comum: busca no *Google* com a palavra-chave *melhores jogos do RPG Maker*. Desse modo, os jogos mais bem sucedidos no ponto de vista de retenção da atenção e o interesse do público podem ser encontrados de forma simples, já que os *games* mais bem avaliados têm maior acesso e procura, ascendendo às posições iniciais no motor de buscas.

4º) Experienciação e análise dos jogos selecionados, com base nos estudos propostos por Gee (2005) e Campbell (2004): após a coleta dos dados, aos quais este trabalho se propôs observar, no primeiro momento, partimos para a experienciação dos jogos selecionados, aliada à observação e tomada de notas dos passos (movimentos e etapas) da *Jornada do Herói*

⁷ Motor gráfico conhecido na indústria de jogos por sua estética que lembra os RPGs eletrônicos da década de 1990, além de sua facilidade de uso pelo público geral.

⁸ Disponível em: <https://lyd1a.itch.io/arias-story>

⁹ Disponível em: <https://rpgmaker.net/games/456/>

¹⁰ Disponível em: <https://etherane.itch.io/hello-charlotte-ep1>

¹¹ Disponível em: <https://gamejester.itch.io/jugular-3>

¹² Disponível em: <http://www.vgperson.com/games/mermaidswamp.htm>

¹³ Disponível em: <http://vgperson.com/games/paranoiac.htm>

¹⁴ Disponível em: <https://rpgmaker.net/games/807/>

(CAMPBELL, 2004). Em um segundo momento, a análise conduziu a identificação dos princípios de aprendizagem presentes nos bons jogos (GEE, 2005).

5º) Interpretação dos dados coletados e implementação na narrativa do GA 2D: com base nos dados obtidos, constatamos que os princípios de Gee (2005) que predominavam em seu *gameplay*¹⁵ eram: *Agência, Customização, Boa ordenação dos problemas, Na hora certa e a pedido e Riscos*. As etapas da *Jornada do Herói* (CAMPBELL, 2004) prevalentes na fase inicial dos jogos foram: *Mundo comum e Chamado para a aventura*, além disso, o arquétipo mais usado representava o *Mago*. As informações obtidas nesses dois processos de análise contribuíram não só para a implementação da narrativa como também para as mecânicas¹⁶ e dinâmicas da versão *demo* do jogo GA 2D.

Na sequência, destacamos algumas considerações que julgamos relevantes no processo de desenvolvimento do GA 2D e os resultados dos aspectos implementados na narrativa pelos dados coletados.

4. Discussão dos dados e resultados

Esta seção está dividida em dois momentos, o primeiro está relacionado à discussão dos dados observados e fornecidos durante a leitura e aprofundamento teórico. O segundo momento centra-se na implementação da narrativa do jogo GA 2D.

4.1. Discussão das contribuições teóricas

Os pressupostos teóricos selecionados para o projeto foram úteis, especialmente, para orientar a escrita de uma narrativa mais eficaz para o jogo GA 2D, dando ênfase na importância da descrição do contexto interativo do jogo para estabelecer as ligações que tornam o jogador imerso na situação proposta pela história. A seguir, listamos as contribuições teóricas que serviram como base para nossa pesquisa: *Manual do Roteiro*, Field (2001); *The hero with a thousand faces*, Campbell (2004); *Good videogames and good learning*, Gee (2005) e *Language at Play*, Sykes e Reinhardt (2013).

¹⁵ Ato, maneira e/ou experiência de jogar um jogo digital; jogabilidade.

¹⁶ Elementos usados para basear os desafios e/ou a progressão narrativa de um jogo.

De certo modo, os textos expostos na acima nos nortearam no desenvolvimento do jogo GA 2D, cada um fornecendo sua contribuição, seja para entendermos a aprendizagem por meio de jogos, refletirmos a experiencição do uso desses jogos em sala de aula ou criarmos e roteirizarmos histórias no desenvolvimento de jogos digitais. No sentido de complementar essas leituras e, ao mesmo tempo, associar outras às nossas bases teóricas, foi necessário nos basearmos ainda em outros textos¹⁷. Essas contribuições discutem desde o desenvolvimento e aplicação de jogos educacionais, bem como a análise de narrativas até a exploração da *gamification* em ambientes virtuais.

A leitura desses pressupostos teóricos auxiliares contribuiu para complementar nossos conhecimentos e esclarecer dúvidas remanescentes ligadas à criação de narrativas, tendo em vista ser essencial que uma narrativa seja cativante sem deixar de ser eficaz em seu objetivo.

Na sequência, expomos os aspectos do embasamento teórico e das análises de jogos comerciais aplicados à narrativa do GA 2D.

4.2. *Going Abroad 2D*: a implementação da narrativa do jogo

O jogo GA 2D se classifica no gênero *puzzle/adventure*. Seu *gameplay* consiste na resolução de desafios lógico-linguísticos e sua narrativa integra essa característica. No entanto, a porção já implementada da narrativa ainda é inicial e um de seus focos é a exposição das regras daquele universo ao jogador. Por isso, em especial, nessa etapa de desenvolvimento do jogo, os pressupostos de Sykes e Reinhardt, que trazem várias visões de diferentes autores sobre as definições de *narrativa* e *jogo*, foram importantes para o projeto. A exemplo do trecho de Juul (2005) mencionado pelos autores: “[...] jogos digitais, em sua essência, são uma coleção de regras desenvolvidas para trazer atividades à tona ou guiar uma sequência de atividades” (Sykes e Reinhardt, 2013, p. 78, tradução nossa), cuja definição foi essencial para direcionar a criação dos cenários iniciais do jogo GA 2D, no sentido de torná-los o lugar de transmissão explícita das regras do *game* ao jogador, para que, então, o entendimento destas torne possível que o fio condutor da narrativa, naturalmente, conduza o aluno à realização das atividades propostas nas fases subsequentes do jogo.

¹⁷ Reis et al.(2012), Amaro (2016), Dickey (2011), Coelho (2013), entre outros.
Revista Tecnologias na Educação -Ano 11-número/vol. 32 - Dezembro 2019 - Edição
Temática XIII - 3º Simpósio Internacional sobre Games, Gamification e Tecnologias na
Educação- UFSM: 2019 - tecnologiasnaeducacao.pro.br - tecedu.pro.br

O jogo GA 2D inicia com uma *cutscene*¹⁸, a qual apresenta o contexto inicial da história, além de introduzir seu primeiro *plot device*¹⁹ (FIELD, 2001), ou seja, um elemento instigante que tem o objetivo de provocar o engajamento do usuário na história. Seguindo o que foi observado em todos os jogos analisados e nas etapas narrativas identificadas por Campbell (2004) como *Mundo comum* e *Chamado para a aventura*, nesta fase introdutória, uma narrativa deve se impor as seguintes perguntas: De onde parte a história do(a) protagonista? Quem são seus interlocutores e/ou afazeres rotineiros? Qual sua motivação para seguir um caminho diferente ao invés de ficar onde está? Caso o faça, por que o(a) protagonista vai relutar em seguir esse caminho?

Após essa introdução, que responde as perguntas citadas, uma das primeiras interações dentro do contexto do jogo, que se passa em uma Universidade, se dá com a personagem da bibliotecária *Isabelle*. Nesse primeiro contato com diálogos, a *NPC*²⁰ é a personagem que mais tarde terá o papel de conselheira, denominado por *Mago*, na concepção de Campbell (2004). Na proposta de narrativa, essa conselheira se mostra dedicada em apresentar o caminho a ser percorrido pelo protagonista, e essa primeira interação representa isso.

No cenário proposto para a biblioteca central, o jogador se depara com vários personagens, cada um com seu objetivo próprio, dando, assim, mais vida ao contexto. Além disso, a previsão de diferentes personagens e ações no cenário nos permite explorar novas possibilidades envolvendo tais atores no futuro, deixando o caminho aberto para missões e desafios opcionais, designados para aumentar a imersão e verossimilhança desse universo. Desse modo, como observado por Gee (2005), cada um dos *NPCs*, encontrados no cenário, pode vir a ter um papel de relevância nos rumos da narrativa, com bônus e dicas extras submetidos à escolha do jogador em seguir ou não as pistas apresentadas.

Tendo em vista a exigência de raciocínio lógico necessária para a resolução *puzzles*²¹, na narrativa proposta, buscamos tornar desafios mais atrativos e envolventes para o jogador.

¹⁸ Cena pré-renderizada, com roteiro fixo, similar às encontradas em filmes, na qual figuram personagens e cenários do universo do jogo. Este tipo de cena é usado em jogos para representar, na maioria das vezes, uma parte essencial da narrativa.

¹⁹ Um *plot device* (dispositivo de enredo) é um elemento da história que justifica a transição da narrativa para as próximas fases/etapas.

²⁰ *NPC* é um acrônimo da língua inglesa para *Personagem não-jogável*, ou seja, qualquer personagem não controlado por um jogador em um *game*, eletrônico ou não.

²¹ Do Inglês: enigma; quebra-cabeças; desafio lógico.

Nessa narrativa, o participante se torna um agente ativo e resolvidor de problemas/desafios. Para isso, ele tem a oportunidade de gerir diferentes tipos de habilidades (por meio da equipe de *NPCs* dirigida pelo jogador) com o propósito de sobrepor os obstáculos em sua jornada. Desse modo, procuramos implementar no jogo o princípio denominado por Gee (2005) como *Agência*, “um real sentido de propriedade” (p. 5), no que diz respeito às suas ações dentro do universo do game.

O primeiro *puzzle* que apresentamos ao jogador vem após ele ter tido tempo para se acostumar com as mecânicas de movimentos e interação com o cenário, que serão cruciais para o problema a ser resolvido pelo jogador. Nossa intenção com isso é aplicar o princípio de *Boa ordenação dos problemas*, o qual orienta o aumento gradual de complexidade dos desafios propostos no jogo, segurando o interesse do jogador com algo novo, desafiante e, ao mesmo tempo, divertido, que não exige mais do que ele já sabe, mas sim permite que ele faça um uso diferente de seus conhecimentos durante o ato de jogar (GEE, 2005).

Após resolver o *puzzle*, para dar sequência, o jogador deverá explorar o caminho de saída da biblioteca. Nesse contexto, ele encontrará maçãs espalhadas pelo cenário. Essas frutas servem como recompensa pelo desafio superado e darão suporte ao jogador na forma de energia para o personagem, incentivando-o para que continue a jogar com confiança e engajamento. Assim, o ato de correr *Riscos*, como sugere Gee (2005), pode ser repetido em diferentes momentos no jogo sem causar no jogador o receio de se deparar com novos *puzzles*, que venham a ser mais difíceis. Logo, usamos recompensas para dar um suporte motivador e para impulsionar o jogador a se engajar na narrativa.

Na hora certa e a pedido também são princípios propostos por Gee (2005) que se mostram presente no GA 2D. Isso se dá pelo *Menu*²² implementado no jogo, o qual fornece uma série de opções à disposição do jogador, como alternativas para que ele recorra a qualquer momento que sentir necessário. Algumas dessas opções são: o contato a distância com a personagem *Isabelle*, a qual serve com uma auxiliar do jogador para tirar dúvidas que possam surgir durante o *gameplay*; o acesso aos itens específicos de cada integrante do grupo do jogador (como: o mapa da universidade, um bloco de notas com dicas, entre outros.); o uso de itens que o jogador encontrou em sua jornada (por exemplo: maçãs).

²² Espécie de catálogo de opções que o jogador pode acessar ao pausar o jogo.
Revista Tecnologias na Educação -Ano 11-número/vol. 32 - Dezembro 2019 - Edição
Temática XIII - 3º Simpósio Internacional sobre Games, Gamification e Tecnologias na
Educação- UFSM: 2019 - tecnologiasnaeducacao.pro.br - tecedu.pro.br

De acordo com Gee (2005), pelo princípio da *Customização*, o processo de aprendizagem requer que o aprendiz se sinta no papel de um agente ativo na produção de seu conhecimento. Esse princípio, quando aplicado, envolve, não apenas a personalização dos sistemas do jogo em si, mas também o planejamento de eventos, sistemas e de uma narrativa que interajam com o jogador e lhe deem opções de assumir ações e reações diferentes.

As consequências para cada escolha customizada do jogador precisam ser pré-definidas para cada opção, com o intuito de fazer o jogador se sentir responsável pelos acontecimentos que se desenrolam dentro do ambiente do jogo. No desenvolvimento da narrativa do GA 2D, para aplicarmos o princípio de *Customização*, foram planejados alguns diálogos entre *NPCs* e o jogador com diferentes opções de resposta, cada qual relacionada a uma atitude *negativa*, *positiva* ou *neutra*. Cada escolha afeta o desenrolar da história em um sistema que define o humor do personagem, denominado *Spirit Bar*²³. A adição das escolhas de humor ao jogo incorpora fatores de interpretação textual à experiência (Figura 1). Desta forma, essa mecânica atinge uma das metas principais no *design* do GA 2D: fazer uso de princípios educativos, mas integrá-los ao jogo de modo sutil.

Na Figura 1, notamos que a necessidade de escolha de uma das opções fará o jogador ler as demais com cuidado porque elas afetam as características de seu personagem. Logo, essa leitura não é prescrita ao jogador, mas sim uma reação esperada com a mecânica implementada. Na próxima seção, abordamos as conclusões obtidas acerca desse trabalho e sua relevância.

Figura 1 - Interação com a *NPC* Isabelle



Fonte: Banco de Imagens do Projeto *Jogos Interdisciplinares do NuPEAD*

²³ *Barra de moral*

5. Conclusões

Este relato teve como objetivo descrever os elementos narrativos implementados no jogo *Going Abroad 2D*, baseado em um estudo de caso de narrativas de jogos comerciais. Na elaboração da narrativa, procuramos implementar desafios linguísticos implícitos, que se aliam a Gee (2005) e Campbell (2004) para criar uma experiência imersiva, a qual emule, em um jogo educacional, a sensação que um jogo comercial, destinado apenas ao entretenimento, tende a proporcionar.

Após as experiências de análise dos jogos selecionados, concluímos que tanto *A jornada do herói* (CAMPBELL, 2004) como os princípios de bons jogos (GEE, 2005) traçam a maioria dos elementos narrativos, de jogabilidade e gráficos dos jogos analisados, dando suporte de dados aos pressupostos teóricos escolhidos. Nesse sentido, evidenciamos a importância da seleção e análise de jogos para profissionais que queiram inovar em suas práticas desenvolvendo jogos educacionais.

Diante disso, julgamos que esta pesquisa, apesar de necessitar de mais estudo, cumpriu seu propósito ao fornecer conhecimento e experiência à equipe de desenvolvedores, bem como indicou passos para a implantação de parâmetros iniciais para o desenvolvimento de jogos educacionais.

A relevância deste estudo consistiu no trabalho multidisciplinar, caracterizado pelo esforço em equipe para o planejamento e diagramação visual e gráfica da interface do jogo *Going Abroad 2D*; no desenvolvimento de material didático e tecnológico na associação da teoria à prática; e, por fim, nas reflexões (análises e somatização dos dados) dos integrantes do grupo de estudos (NUPEAD) sobre exemplares de jogos comerciais e educacionais.

6. Referências Bibliográficas

AMARO, M. O Gameplay como Processo Narrativo: uma análise de experimentos com *Brothers – A Tale of Two Sons*. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 39. *Anais...*, 2016. São Paulo, Intercom, 2016.

Revista Tecnologias na Educação -Ano 11-número/vol. 32 - Dezembro 2019 - Edição Temática XIII - 3º Simpósio Internacional sobre Games, Gamification e Tecnologias na Educação- UFSM: 2019 - tecnologiasnaeducacao.pro.br - tecedu.pro.br

CAMPBELL, J. **The hero with a thousand faces**: Commemorative Edition. Princeton: Princeton University Press, 2004.

COELHO, P.M.F. Uma nova forma de narrativa interativa nos games educativos: Personatges en Joc. **Hipertexto**, Rio de Janeiro, v.3, n.1, 2013.

DICKEY, M.D. Murder on Grimm Isle: The impact of game narrative design in an educational game-based learning environment. **British Journal of Educational Technology**, v. 42, n. 3, p. 456–469. 2011.

FIELD, S. **Manual do Roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

GEE, J. P. Learning by Design: Good video games as learning machines. **E-Learning**, v. 2, n. 1, 2005. Disponível em: <http://www.coulthard.com/library/Files/gee_2005_learningydesign-goodvideogamesaslearningmachines.pdf>. Acesso em: 01 out. 2019.

GEE, J.P. Good video games and good learning. **Phi Kappa Phi Forum**, v. 85, n. 2, p. 33-37, 2005.

GOMES, A. F.; REIS, S. C. Games e Gamification na prática de ensino de línguas: avaliando uma proposta de Disciplina Complementar de Graduação. **Revista Tecnologias na Educação**, v. 22, p. 1-13, 2017.

JUUL, J. **Half-Real**: video games between real rules and fictional worlds. MA: MIT Press, Cambridge. 2005.

REIS, S.C. ; SCHAF, F.M. ; OLIVEIRA, A.M. ; GOMES, A. F. ; SOUZA, R.S. O jogo I-AI3: um protótipo em desenvolvimento. **RENOTE**. Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 10, p. 1-10, 2012.

REIS, S.C.; GOMES, A. F. A produção de jogos sérios interdisciplinares na universidade: novos desafios e possibilidades para o ensino da linguagem. **Revista Horizontes de Linguística Aplicada**, v. 14, p. 141-166, 2015.

SYKES, J.M.; REINHARDT, J. **Language at play**: Digital games in second and foreign language teaching and learning. New Jersey: University of New Mexico; University of Arizona, 2013.

Recebido em Dezembro 2019
Aprovado em Dezembro 2019