

GAMIFICANDO CONTOS DE FADAS

Rafael Rix Geronimo¹¹

Daniel Couto Gatti¹²

Resumo

Esse artigo tem como objetivo explorar as construções coletivas de um grupo de nove pessoas que gamificaram o conto de fadas “Pele de Asno” em uma oficina de três horas, realizada em uma instituição de ensino particular na cidade de São Paulo. A metodologia dessa pesquisa foi a pesquisa participante e houve colaboração coletiva para fazer com que a narrativa do conto fosse adaptada para tornar-se a história do jogo. Foram criadas mecânicas de jogos e estruturas de recompensas que nos levam a crer que é possível usar a gamificação como estratégia para tornar diversos tipos de atividades divertidas.

Palavras-chave: Conto de fadas. Gamificação. Oficina.

Introdução

O uso de jogos ou de seus elementos é uma das tendências presentes na sociedade. É possível citar o *Foldit*¹³ como exemplo de gamificação para ajudar em pesquisas médicas com dinâmicas parecidas com um jogo de quebra-cabeças. As regras de montagem das peças são as mesmas que ajudam os cientistas a entender a formação de proteínas responsáveis por doenças. Dessa forma, os jogadores, ao redor do mundo, cooperaram com pesquisas a cada fase que ultrapassaram.

Da mesma forma, têm sido usadas dinâmicas baseadas em jogos para tornar atividades didáticas mais divertidas. Um exemplo a ser citado pode ser a pesquisa de Geronimo (2011), que propôs a elaboração de um *Role Playing Game* para articular ensino com História da Matemática.

¹¹ Doutorando em Educação Matemática (PUC-SP). E-mail: rgrix@hotmail.com.

¹² Doutor em Educação Matemática (PUC-SP). E-mail: daniel@pucsp.br.

¹³ Disponível em:

<https://catracalivre.com.br/geral/criatividade/indicacao/jogue-fold-it-o-jogo-que-ajuda-cientistas/>. Acesso em 10/04/2018.

Alinhados com essa tendência, propusemos uma oficina, que se realizou em uma universidade particular da cidade de São Paulo. Essa iniciativa resultou em uma pesquisa participante que, para Severino (2007, p.120):

É aquela em que o pesquisador, para realizar a observação dos fenômenos, compartilha a vivência dos sujeitos pesquisados, participando, de forma sistemática e permanente, ao longo do tempo de pesquisa, das suas atividades. O pesquisador coloca-se numa postura de identificação com os pesquisados. Passa a interagir com eles em todas as situações, acompanhando todas as ações praticadas pelos sujeitos. Observando as manifestações dos sujeitos e as situações vividas, vai registrando descritivamente todos os elementos observados bem como as análises e considerações que fizer ao longo da participação.

Foi proposto que, a partir de um conto de fadas, fossem utilizados elementos de jogos com o objetivo de gamificar a narrativa. Nesse artigo, descreveremos as discussões desse grupo de nove pessoas, sendo sete convidados e dois pesquisadores. A oficina teve a duração de três horas, em que todos os participantes foram convidados via inscrição no site da instituição.

Vale comentar que a definição de Gamificação que utilizaremos nesse trabalho é a de Kapp (2012, p.10, tradução nossa): “Gamificação é o uso de mecânicas, estéticas e pensamentos de jogos para engajar pessoas, motivar a ação, promover aprendizagem e resolver problemas”¹⁴. A partir dessa visão, cabe mostrar alguns dos elementos de jogos, na visão desse autor.

Para essa oficina, utilizamos os elementos, presentes em Kapp (op. cit.): Limitação de tempo, Metas, Regras, Estruturas de Recompensas (Pontos), Contação de Histórias (a história do jogo foi uma adaptação do conto de fadas), Abstração da Realidade, Estética, Feedback e Competição. Esses elementos foram usados para gamificar o conto de fadas e, nessa oficina, isso o transformou em um jogo.

Pudemos observar que o grupo de convidados conseguiu gamificar o conto de fadas, criando um jogo com regras e mecânicas decididas em grupo. Verificou-se que nosso grupo possuía experiências com diversos tipos de jogos e se sentiam à vontade nesse tipo de

¹⁴ “*Gamification is using game-based mechanics, aesthetics and game thinking to engage people, motivate action, promote learning, and solve problems*”.

ambiente. Existem discussões sobre a questão de, devido a essa grande quantidade de experiências, haver uma tendência de tentar criar modelos de atividades cada vez mais parecidas com jogos.

Conto de Fadas Pele de Asno

Em nossa oficina, usamos como estratégia um trabalho a partir de um conto de fadas. Então é pertinente definir o que são e quais as características desses contos. Na visão de Paiva (1990) é possível comparar os contos de fadas aos mitos. A tradição oral dos dois tipos de narrativas traz uma série de semelhanças, sendo que os primeiros podem ser considerados mitos “dessacralizados”. Assim, os personagens não agem em nome dos deuses e as histórias admitem um tom mais otimista. Outra característica, dos contos de fadas, é a dificuldade de identificar os elementos culturais na qual se originaram.

Frente a essas particularidades, não é possível saber a autoria desse tipo de história, somente seus compiladores. A autora ainda comenta que o conto Pele de Asno foi compilado pelo francês Charles Perrault no século XVII. Uma versão do conto é como segue¹⁵:

Era uma vez um rei que possuía uma linda esposa e um belo palácio cheio de riquezas, inclusive um ‘asno’ mágico cujas lágrimas eram ouro puro. Um dia sua esposa faleceu, depois de fazê-lo prometer que só se casaria com uma mulher cuja beleza e suas qualidades fossem iguais às dela. O rei caiu numa depressão profunda, até que certa vez sentiu a necessidade de arranjar uma outra esposa. Ficou claro que a única mulher que faria valer o trato seria sua própria filha.

Ela resolveu consultar sua fada-madrinha, que aconselhou a fazer exigências impossíveis, como condição de seu consentimento: um vestido da cor do céu, outro da cor da lua, outro tão brilhante quanto o sol, e por fim, a pele de seu asno mágico. A vontade do rei de se casar com ela era tanta que ele conseguiu com sucesso todos os presentes exigidos. A fada-madrinha deu a ela um baú encantado que carregaria todos os seus pertences, e disse a ela que a pele de asno serviria como um excelente disfarce.

A princesa fugiu e encontrou logo mais um majestoso engenho onde conseguiu emprego na cozinha, por causa de sua feia aparência exposta pela pele de asno. Em dias festivos, ela vestia os finos vestidos que seu pai havia lhe presenteado, até que um dia, quando o príncipe passava do lado do quarto dela, espiou pelo buraco da fechadura. Encantado com tal beleza, se apaixonou no mesmo momento, mas depois adoeceu de saudades, e disse que nada poderia curá-lo senão um bolo

¹⁵ Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Pele_de_Asno. Acesso em: 10/04/2018.

feito pela Pele de Asno. Nada que dissessem sobre o quão suja criatura era ela o convencia a mudar de ideia.

Enquanto a Pele de Asno preparava o bolo, um anel seu caiu na massa a ser assada. O príncipe encontrou o anel e declarou que só se casaria com a mulher cujo dedo se encaixasse perfeitamente no buraco. Não servia no dedo de nenhuma mulher, até ele insistir que Pele de Asno tentasse, e seu dedo se encaixou perfeitamente. Quando ela vestiu seus vestidos finos, os pais do príncipe reconsideraram a escolha do filho. Mais tarde, Pele de Asno descobriu que seu pai se casou com uma bela viúva, e todos viveram felizes para sempre.

Trabalhando a partir desse conto, esperávamos que essa narrativa fosse adaptada como história do jogo, para permitir uma imersão na atividade proposta.

Desenvolvimento da Oficina

Foi realizada uma oficina intitulada: “Gamificando Contos de Fadas”. Foi feito um convite no site da instituição, aberto para alunos, professores e público em geral. Compareceram sete pessoas. Todas elas tinham, pelo menos, ensino superior completo e eram um grupo heterogêneo, com diversas formações.

Ao tomar conhecimento do conto “Pele de Asno”, também tomaram conhecimento sobre a definição de gamificação e sobre alguns de seus elementos. Foi proposto que, a partir de jogos que já conheciam, pensassem como poderiam gamificar o conto de fadas.

Em um primeiro momento, pensaram em jogos que já conheciam e questionaram como poderiam usar as estratégias e regras que dominavam para completar a atividade. Decidiram construir um cenário e pensar em uma mecânica de jogo, parecida com a do “Detetive”, em que são feitas perguntas para descobrir o vilão e vencer. A construção do cenário foi feita por uma integrante do grupo que tinha habilidades de desenho, conforme visto na Figura 1.

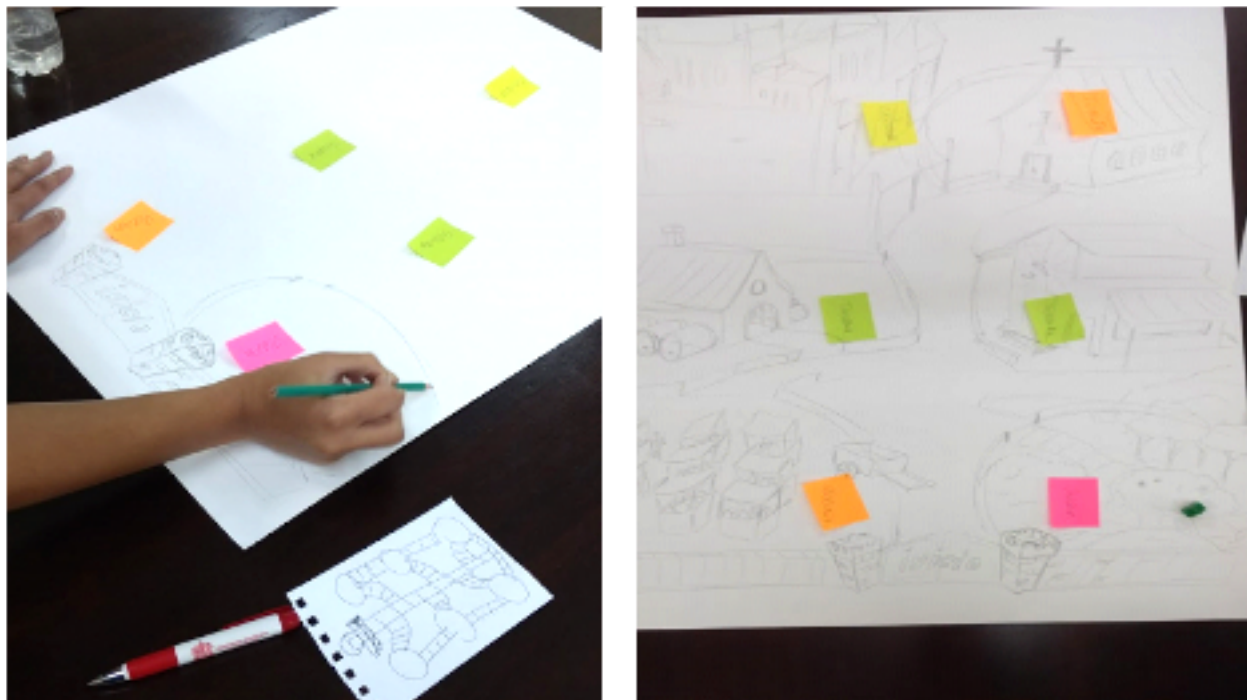


Figura 1: Construção dos cenários

Depois disso, utilizaram cartas de baralho para simular situações de jogo. Em um segundo momento foram feitas várias tentativas e resolveram que a mecânica a ser utilizada faria o caminho inverso do “Detetive”, seria um tipo de “adivinhação”.



Figura 2: Criação do jogo

Decidiram que o jogo seria focado na fuga da princesa do reino e que seriam dadas as opções para descobrirem sobre onde a princesa se escondeu, quem a ajudou (haveria um cúmplice) e qual seria o seu disfarce. Foram criadas seis opções de locais e o mesmo foi feito para os cúmplices e disfarces, totalizando dezoito opções. Outra escolha foi de que as rodadas do jogo variariam, de acordo com o número de jogadores, podendo ser de dois a cinco. As opções para quantidade de jogadores e de rodadas seriam como segue:

Quadro 1: Quantidade de jogadores e de rodadas

2 jogadores	5 rodadas
3 jogadores	4 rodadas
4 jogadores	3 rodadas
5 jogadores	2 rodadas

Essa configuração permitiria que ao menos dez possibilidades fossem cobertas pelos jogadores (dois jogadores em cinco rodadas ou cinco jogadores em duas rodadas). Por outro lado, poderiam ser cobertas até doze possibilidades (três jogadores em quatro rodadas ou quatro jogadores em três rodadas). Em ambos os casos sobriam várias possibilidades, que deveriam ser cobertas com apostas dos jogadores. Cada acerto valeria cinco pontos e foi decidido que o jogador que chegasse a trinta pontos venceria a partida.

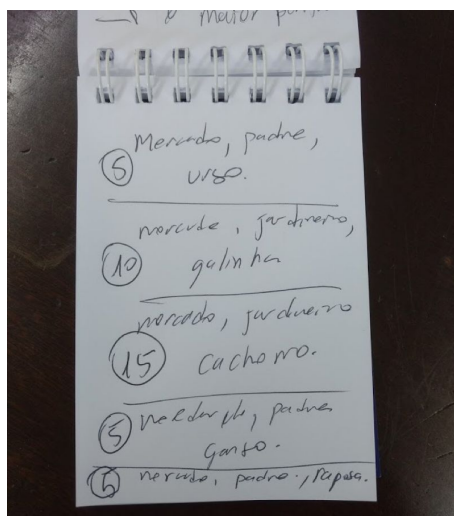


Figura 3: Pontuação do jogo

Discussão

Consideramos que, durante a oficina, foi possível gamificar o conto de fadas “Pele de Asno”. No decorrer desse trabalho em grupo, foi criado um jogo em que a história do conto foi transformada em história de jogo. As regras foram baseadas em experiências dos participantes. A partir de tentativas, foram produzidas cartas e toda uma mecânica, que permitiu que os jogadores se divertissem enquanto exploravam a história do conto “Pele de Asno”. Pudemos verificar essa motivação e engajamento quando perguntamos a cada um dos participantes o que acharam da oficina, pois houve unanimidade quanto a diversão, presente nessa atividade.

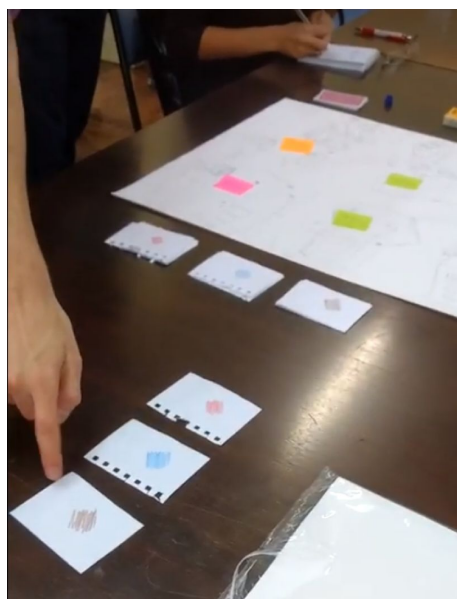


Figura 4: Jogo em andamento

O debate sobre como podemos deixar atividades mais divertidas tem sido feito em âmbito acadêmico e social, um exemplo é o de Carstens e Beck (2005), quando nomeiam pessoas na faixa dos trinta anos como Geração Gamer (que seriam as que já nasceram imersas por diversas plataformas de jogos e, por isso, tem uma visão positiva desse tipo de atividade). Assim, tornar todo tipo de atividade cotidiana mais parecida com jogos é uma das tendências para o século XXI.

Podemos refletir sobre as ideias de McGonigal (2012) quando essa autora comenta que a vida precisa ficar mais parecida com jogos, na medida em que eles oferecem um ambiente mais colaborativo que a vida real, em que os jogadores são sempre instigados a realizarem tarefas que são criadas para haver possibilidade de serem realizadas. A autora considera que esse tipo de dinâmica faz com que a Geração Gamer tenha como uma de suas características o otimismo, pois transferem seus comportamentos no jogo para a vida real.

Conclusão

Podemos propor dinâmicas e oficinas para gamificar atividades, pois esse tipo de iniciativa desperta curiosidade e motivação somente comparáveis a imersão em jogos. Também é possível considerar como perspectiva para futuros estudos oficinas que não tenham uma narrativa pronta, como no conto de fadas. Esse tipo de atividade pode ser pertinente para a exploração de como as narrativas podem ajudar a entender melhor a gamificação, como estratégia para o engajamento e o ensino.

Referências

- CARSTENS, A.; BECK, J. **Get ready for the gamer generation**. TechTrends: Linking Research & Practice to Improve Learning. 2005. P. 22–25.
- GERONIMO, Rafael Rix. **Elaboração e proposta de um *role playing game* (RPG) a partir do Papiro de Rhind**. Dissertação (Mestrado em Ensino de Matemática). São Paulo: PUC-SP, 2011.
- KAAP, Karl M. **The Gamification of Learning and Instruction**. Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. São Francisco: Pfeiffer, 2012.
- MCGONIGAL, Jane. **A Realidade em Jogo: Por que os Games nos Tornam Melhores e como Eles podem Mudar o Mundo**. Rio de Janeiro: Editora Best Seller, 2012.
- PAIVA, Maria Beatriz Facciolla. **Os contos de Fadas: Suas Origens Histórico-Culturais e Implicações Psicopedagógicas para Crianças em Idade Pré Escolar**. Dissertação (Mestrado em Psicologia da Educação). Rio de Janeiro: FGV, 1990.
- SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. 23ª edição. São Paulo: Editora Cortez, 2007.