



Desvendando Uberlândia¹

Elisa Nascimento CHUEIRI²

Felipe Gustavo Guimarães SALDANHA³

Lucas Felipe JERONIMO⁴

Paula Arantes MARTINS⁵

Vítor Carvalho FEROLLA⁶

Mirna TONUS⁷

Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, MG

Resumo

Este paper tem como proposta apresentar o projeto Desvendando Uberlândia, desenvolvido como ferramenta educacional para conclusão da disciplina Comunicação e Educação, oferecida no primeiro período do curso de Comunicação Social: Habilitação em Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia - UFU. Proporciona, além disso, na descrição do processo criativo, todas as etapas e as formas de execução idealizadoras do game.

Palavras-chave: ARG; educação; game; Uberlândia; webquest.

Introdução

Os jogos de realidade alternativa (conhecidos pela sigla ARG – *Alternate Reality Game*) representam uma nova opção às mídias convencionais. Para Castro e Tavares (2010), “trata-se, pois, de uma racionalização da utilização de recursos *online*, tornando o processo de pesquisa na Internet menos cansativo e mais compensador”. Essa categoria de jogos utiliza ferramentas midiáticas que transgridem a esfera virtual, possibilitando a participação direta do público, que é convidado a interagir, utilizando diferentes plataformas midiáticas na busca de resolver um enigma proposto.

¹ Trabalho submetido ao XVII Prêmio Expocom 2010, na Categoria Produção Editorial e Produção Transdisciplinar em Comunicação, modalidade Game.

² Estudante do 3º. Semestre do Curso de Comunicação Social: Habilitação em Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia, email: elisa.chueiri@gmail.com.

³ Aluno líder do grupo e estudante do 3º. Semestre do Curso de Comunicação Social: Habilitação em Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia, email: fgsaldanha@gmail.com.

⁴ Estudante do 3º. Semestre do Curso de Comunicação Social: Habilitação em Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia, email: lucasjeronimo@yahoo.com.br.

⁵ Estudante do 3º. Semestre do Curso de Comunicação Social: Habilitação em Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia, email: paulaarantesmartins@yahoo.com.br.

⁶ Estudante do 3º. Semestre do Curso de Comunicação Social: Habilitação em Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia, email: vitorferolla@gmail.com.

⁷ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social: Habilitação em Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia. email: mirna@faced.ufu.br.



O termo *webquest*, criado por Dodge⁸ (1995 apud CASTRO; TAVARES, 2010) consiste em desafios investigativos a que os alunos respondem utilizando a internet, combinando a organização de ricos conteúdos disponíveis na *web* com o contexto de ensino, de forma orientada.

A proposta de criar um game que unisse o *webquest* ao ARG, por seu potencial educacional e suas características interativas, surgiu na elaboração de um trabalho de conclusão da disciplina Comunicação e Educação, do curso de Comunicação Social: Habilitação em Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia. O resultado foi o projeto do “Desvendando Uberlândia”.

Objetivo

O projeto “Desvendando Uberlândia” foi elaborado como ferramenta pedagógica para auxiliar o professor quanto à fonte de dados extracurriculares, tendo como motivação propiciar ao aluno o instinto de pesquisador, suscitar sua curiosidade e aumentar seus conhecimentos sobre a história e as peculiaridades da cidade de Uberlândia. Contando com o uso de redes sociais populares, a proposta do game visa estar mais próxima da realidade do jogador-aluno, tornando-se, assim, mais interessante.

Justificativa

A baixa quantidade de programas e projetos que exploram a cidade de Uberlândia apresentou-se como motivador principal à criação de tal atividade orientada. A aproximação do aluno às generalidades, história, arte, geografia e, sobretudo, aos aspectos culturais da cidade em que vive é fundamental à sua formação.

A proposta educacional representa grande contribuição social, por se tratar de uma ferramenta que alia a diversão que os alunos geralmente procuram nas redes sociais e no mundo virtual à busca por conhecimento, pois tanto no ARG quanto no Webquest, a distância entre realidade e ficção é minimizada. A ideia também gera uma série de benefícios aos usuários, que melhoram sua capacidade de memorização, análise, síntese e pesquisa e também potencializam o uso da imaginação e da habilidade

⁸ Docente na San Diego State University.



para resolver problemas. Fortalece a inclusão social e oferece um novo olhar às redes sociais, que se inserem na proposta de unir Comunicação e Educação.

Também é de grande importância científica, pois é inovador, devido às pesquisas pouco realizadas nessa área, transformando os games, que sempre foram sinônimos de diversão e lazer, em algo determinante para a construção do conhecimento.

Métodos e técnicas utilizados

Uma vez definido o gênero do game, enquadrado nas categorias *webquest* e ARG, seu projeto foi idealizado, baseando-se em propostas previamente conhecidas pelo grupo, em especial o Desafio Nacional Acadêmico (DNA) e o jogo A Fórmula do Conhecimento.

O DNA é realizado por meio de um jogo virtual que possui 110 desafios divididos em 11 áreas de conhecimento, além de tarefas extras e um enigma final, exigindo soluções inovadoras baseadas em diversas formas de pesquisa, especialmente a busca na Internet. Este jogo se opõe aos tradicionais desafios com perguntas de múltipla escolha e utiliza áudio, vídeo e fotos. Criatividade e capacidade de pesquisa são fundamentais para as equipes (DESAFIO, 2010).

O console do Desvendando Uberlândia foi baseado no ambiente de jogo do DNA, que possui marcador de pontuação, seção de pistas, área de apresentação, painel de acompanhamento e resposta dos desafios. Uma prévia foi desenvolvida em Adobe Flash, com utilização do Corel Draw para confecção das imagens, tendo em vista que o jogo foi projetado para ser acessível online (ver figura 1).



Figura 1- Console do jogo desvendando Uberlândia

O jogo A Fórmula do Conhecimento foi o primeiro ARG desenvolvido na região Nordeste do Brasil, na cidade de Salvador (BA). Trata-se de uma iniciativa do Centro Universitário Jorge Amado (Unijorge), iniciada com uma intervenção no evento Ciber.Comunica 4.0, quando a jovem Beatriz Salerno (personagem fictícia, interpretada por uma atriz) pediu ajuda a um palestrante e ao público para resgatar uma fórmula secreta desenvolvida por seu avô, que estava desaparecido. A partir de então, internautas se reuniram em redes sociais para coletar pistas e senhas que levassem à solução do jogo. Como parte do desenvolvimento da ação, também foram organizados encontros *offline* entre jogadores e atores. (Ver ARG, 2010 e BAHIA, 2010).

O enredo de A Fórmula do Conhecimento inspirou o roteiro do próprio Desvendando Uberlândia, que também inicia a sua “etapa ARG” abordando o desaparecimento de um professor que estava à procura de um artefato valioso. Para demonstrar a interação com os jogadores, foram desenvolvidos um modelo de Twitter para o personagem central e um modelo de comunidade no Orkut para o compartilhamento de informações (consultar figuras 2 e 3).

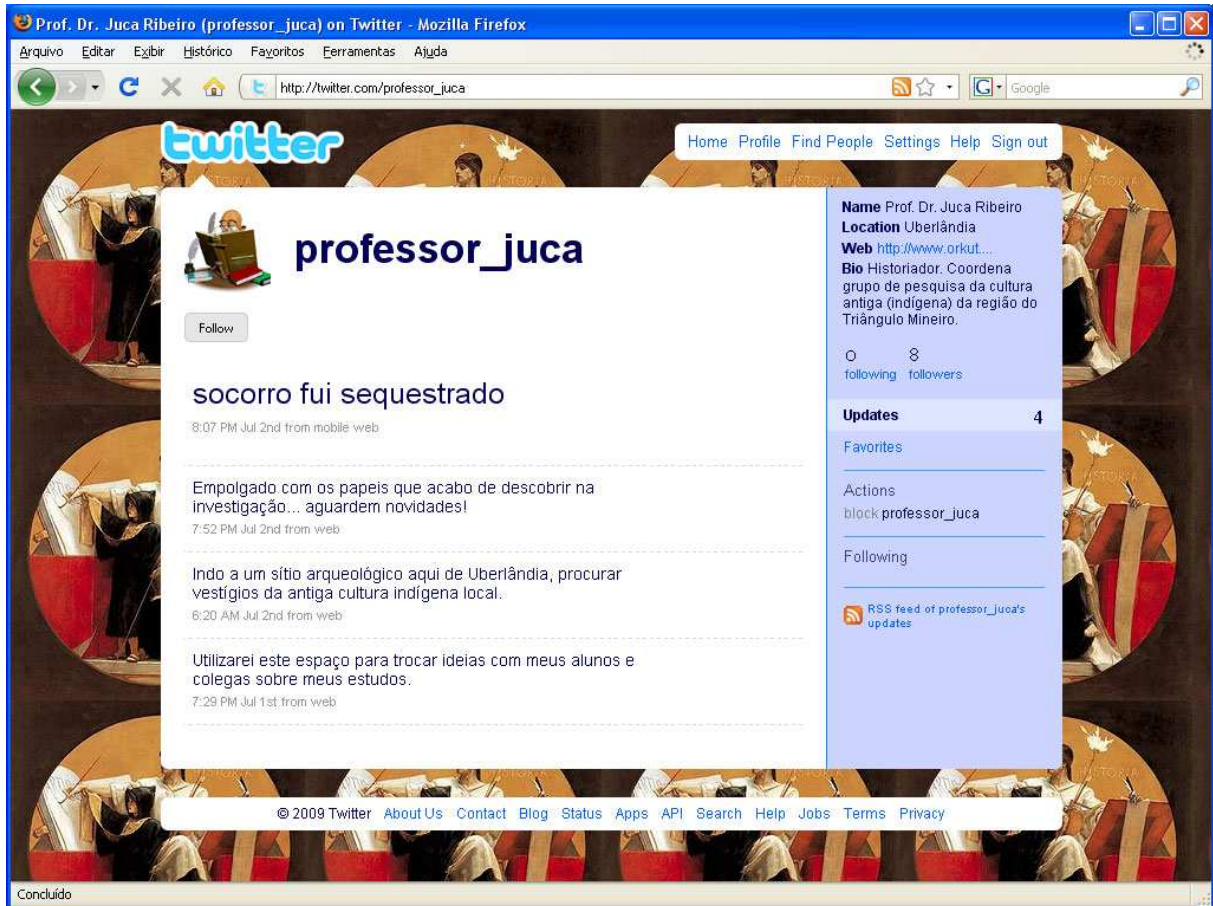


Figura 2 – Twitter do professor Juca

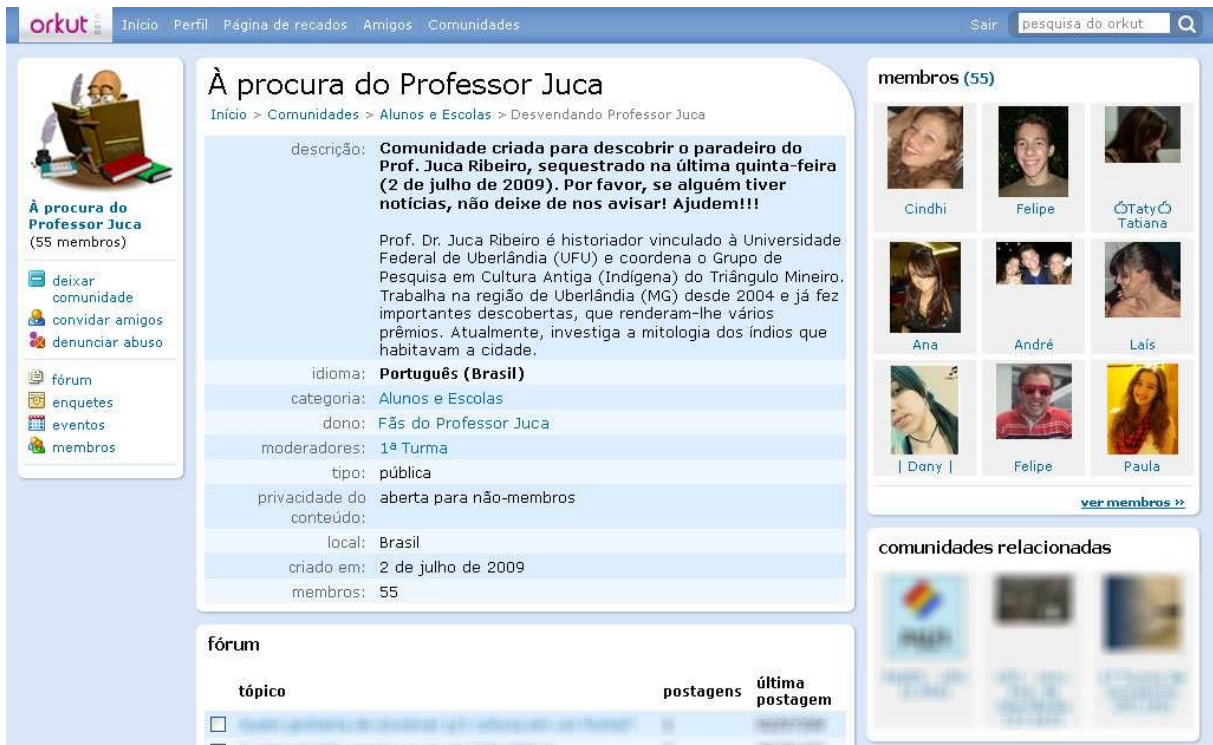


Figura 3 - Orkut para o compartilhamento de informações



Para avaliar o sucesso da ação, foram previstos uma enquete e formulários para comentários, disponíveis no site em que será acessado o *webquest*, a partir dos quais poderão ser verificadas a jogabilidade (se, para os participantes, o jogo será claro, visualmente agradável e acessível), a relevância didática (se contribuirá para com o processo de ensino-aprendizagem, uma vez que pode ser utilizado como suporte em sala de aula) e, de modo geral, a eficácia e satisfação dos envolvidos.

Descrição do produto ou processo

O Game foi pensado para ser utilizado por adolescentes do Ensino Médio e será dividido em duas etapas: virtual e presencial. Como o tema central do jogo é a cidade de Uberlândia, na primeira fase os estudantes responderão a perguntas temáticas sobre geografia, dados gerais, estatísticas, história, cultura e personalidades da cidade. A fase virtual será constituída de 10 etapas, com 10 perguntas valendo 50 pontos em cada etapa. As X primeiras equipes colocadas irão para a segunda e última etapa (presencial). (X = 20% do total de equipes inscritas).

Terminada a primeira fase, já com o número de equipes que se classificaram, tem início a segunda etapa. Os participantes conhecem, então, o enredo que os levará pelos vários lugares de Uberlândia para encontrarem pistas de um pesquisador desaparecido.

O pesquisador em questão é um historiador da Universidade Federal de Uberlândia. O professor Juca, coordenador um Grupo de Pesquisa em Cultura Antiga (indígena) do Triângulo Mineiro, em uma de suas muitas pesquisas exploratórias sobre a mitologia dos índios, acaba descobrindo papéis que levam à um tesouro supostamente escondido pelos índios que habitavam a terra que hoje é Uberlândia.

Alguns criminosos descobrem a existência de tais papéis e na tentativa de roubar o misterioso tesouro, seqüestram o historiador na tentativa de obter mais informações que possam ajudar a encontrar esse tesouro de valor histórico inestimável. O que esses criminosos talvez não sabiam, é que o professor estava com seu celular que permite acesso à internet. Aproveitando-se disso, Juca manda pistas de sua localização pelo Twitter e uma comunidade na rede de relacionamentos Orkut é criada pelos seus seguidores a fim de ajudar nas investigações.

Para participar é necessário formar grupos compostos por cinco alunos e um professor orientador (maior responsável). No ato da inscrição será cobrada uma taxa,



que auxiliará nos gastos previstos pela organização. Está prevista para a premiação: 5 unidades de iPod para o 1º lugar e troféu aos 2º e 3º colocados.

Em relação aos custos com o jogo, serão adquiridos, por meio de patrocínio, recursos para premiação e para a confecção do site (para responder as perguntas) e material de comunicação, estima-se que será possível realizar com o dinheiro das inscrições. Para isso, depósitos em conta aberta estarão disponíveis especialmente para este fim.

Observações:

* As inscrições devem ser feitas duas semanas antes do início do webquest e os alunos participantes precisam estar devidamente matriculados no Ensino Médio regular e frequentar as aulas;

* A organização não se responsabiliza por eventuais danos do evento ou problemas técnicos no servidor;

* A equipe é desclassificada em caso de não-comprovação dos dados ou resposta menos de 50% das questões propostas;

* Em caso de cancelamento, o dinheiro será revertido (apenas neste caso).

Considerações

Como exigência parcial para aprovação na disciplina Comunicação e Educação do primeiro período de Jornalismo, a elaboração de uma ferramenta educacional representou a utilização prática da interface comunicação/educação, importante peça construtiva de um novo campo de estudo na área da Comunicação Social, já que os conteúdos educativos têm ganhado crescente atenção, especialmente dos jornalistas, pois

a preocupação com as tecnologias na educação tem sido estimulada, na verdade, tanto pelo avanço das experiências educacionais no campo da virtualidade tecnológica quanto pela mobilização governamental em torno da denominada "economia da informação". (SOARES, 2002, p. 3)

Também supre a demanda gerada pela proposta do curso no âmbito da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Uberlândia, além de sugerir outro olhar sobre os métodos pedagógicos convencionais, instituindo a dinâmica e interatividade que tanto faltam aos processos de ensino/aprendizagem tradicionais. Contribui, também e principalmente, para a imprescindível aquisição de conhecimentos



extraclasse acerca dos aspectos culturais, geográficos e históricos do município em que vive o jogador.

Referências bibliográficas

ARG BRASIL. **A Fórmula do Conhecimento**. Disponível em: <http://www.argbrasil.net/wiki/A_F%C3%B3rmula_do_Conhecimento>. Acesso em: 21 abr. 2010.

BAHIA RECEBE PRIMEIRO ALTERNATE REALITY GAME REALIZADO NO NORDESTE. **Bahia Já**, Salvador, 15 jul. 2009. Disponível em: <<http://www.bahiaja.com.br/noticia.php?idNoticia=17002>>. Acesso em: 21 abr. 2010.

CASTRO, J., TAVARES, J., 2005. *Webquest: um instrumento didático inovador*. In: **Encontro Nacional de Visualização Científica**, Espinho 2005, Portugal. Disponível em: <<http://www.portalwebquest.net/pdfs/wqinovador.pdf>>. Acesso em: 20 abr. 2010.

DESAFIO NACIONAL ACADÊMICO. Como funciona. Disponível em: <http://www.desafionacional.com.br/dna_em/dna_como_funciona.asp>. Acesso em: 21 abr. 2010.

SOARES, Ismar de Oliveira. *Gestão comunicativa e educação: caminhos da Educomunicação*. In: **Comunicação & Educação**, São Paulo: ECA/USP [23], jan./abr. 2002, p. 16-25. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/comeduc/article/download/4172/3911>> . Acesso em 20 abr. 2010.