



# Investigação Científica nas Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Willian Douglas Guilherme  
(Organizador)

**Atena**  
Editora

Ano 2019

**Willian Douglas Guilherme**  
(Organizador)

# **Investigação Científica nas Ciências Humanas e Sociais Aplicadas**

Atena Editora  
2019

2019 by Atena Editora

Copyright © da Atena Editora

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Diagramação e Edição de Arte: Lorena Prestes e Geraldo Alves

Revisão: Os autores

#### Conselho Editorial

Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas  
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília  
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa  
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná  
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista  
Profª Drª Deusilene Souza Vieira Dall’Acqua – Universidade Federal de Rondônia  
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria  
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná  
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia  
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice  
Profª Drª Juliane Sant’Ana Bento – Universidade Federal do Rio Grande do Sul  
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense  
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins  
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão  
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará  
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista  
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará  
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas  
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande  
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

#### Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

I62 Investigação científica nas ciências humanas e sociais aplicadas  
[recurso eletrônico] / Organizador Willian Douglas Guilherme. –  
Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2019. – (Investigação  
Científica nas Ciências Humanas e Sociais Aplicadas; v. 1)

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-85-7247-267-8

DOI 10.22533/at.ed.678191604

1. Ciências sociais aplicadas. 2. Humanidades – Pesquisa –  
Brasil. I. Guilherme, Willian Douglas. II. Série.

CDD 370.1

**Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422**

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de  
responsabilidade exclusiva dos autores.

2019

Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos  
autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

[www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br)

## APRESENTAÇÃO

Os artigos reunidos retratam o objetivo proposto na organização deste livro que é demonstrar resultados de pesquisas que envolvam a investigação científica nas áreas da Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, sobretudo, que envolvam particularmente a educação, a administração e o direito.

O livro “Investigação Científica nas Ciências Humanas e Sociais Aplicadas” está organizado em 03 volumes. Este 1º volume reúne um total de 24 artigos, sendo na 1ª parte, 10 artigos voltados especificamente para as Ciências Humanas, com destaque especial à história da educação, educação especial, literatura, Libras, estudos de casos, história e sociologia.

E na 2ª parte, voltada às Ciências Sociais Aplicadas, temos 10 artigos que irão discutir temas como o marketing empresarial, propostas de inovação de processos, gestão social, contabilidade e gastronomia, seguidos por mais 04 artigos que apresentam debates e resultados dentro do contexto jurídico com temas, por exemplo, sobre a imigração no Brasil e militarização das políticas públicas.

Os textos são um convite a leitura e reúnem autores das mais diversas instituições de ensino superior do Brasil, particulares e públicas federais e estaduais, distribuídas entre 14 estados, com destaque ao Estado do Ceará, que mais contribuiu neste 1º volume.

Assim fechamos este 1º volume do livro “Investigação Científica nas Ciências Humanas e Sociais Aplicadas” e esperamos poder contribuir com o campo acadêmico e científico, socializando resultados de pesquisas e inovações e dando continuidade a disseminação do conhecimento.

Boa leitura!

Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme

<b>CAPÍTULO 1</b> .....	<b>1</b>
A IMPORTÂNCIA DA ESCOLA NO DESENVOLVIMENTO DOS ALUNOS COM AUTISMO	
<i>Roger Freitas da Costa</i>	
<i>Denize de Melo Silva</i>	
<i>Marcos Antônio Martins Lima</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.6781916041</b>	
<b>CAPÍTULO 2</b> .....	<b>6</b>
A LENDA DO DRAGÃO CÍCERO: PROJETO DE LIVRO INFANTIL	
<i>Hélio Parente de Vasconcelos Neto</i>	
<i>Thaís Urano de Carvalho Ferreira</i>	
<i>Ranielder Fábio de Freitas</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.6781916042</b>	
<b>CAPÍTULO 3</b> .....	<b>13</b>
ENTRE LEMBRANÇAS E RUÍNAS: A CASA-DEGRADAÇÃO NO LIVRO DOIS IRMÃOS, DE MILTON HATOUM	
<i>José Airton Nascimento Diógenes Baquit</i>	
<i>Karla Patrícia Martins Ferreira</i>	
<i>Maria Eniana Araújo Gomes Pacheco</i>	
<i>Rochelle de Arruda Moura</i>	
<i>Sylvia Cavalcante</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.6781916043</b>	
<b>CAPÍTULO 4</b> .....	<b>20</b>
WORKSHOP DE LIBRAS: PERCEPÇÃO DO ALUNO PARTICIPANTE COM A MEDIAÇÃO DO MONITOR	
<i>Ana Rebeca Medeiros Nunes de Oliveira</i>	
<i>Deborah Eduardo Saraiva</i>	
<i>João Carlos Memória Machado</i>	
<i>Willer Cysne Prado e Vasconcelos</i>	
<i>Chrystiane Maria Veras Porto</i>	
<i>Marilene Calderaro Munguba</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.6781916044</b>	
<b>CAPÍTULO 5</b> .....	<b>27</b>
DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM: ANÁLISE DA QUEIXA DE CRIANÇAS DO 3º ANO DE ESCOLAS PÚBLICAS DE PORTO VELHO-RO E ELABORAÇÃO DE ESTRATÉGIAS DE SUPORTE	
<i>Ana Paula de Souza Medeiros</i>	
<i>Fátima Queiroga</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.6781916045</b>	

<b>CAPÍTULO 6</b> .....	<b>40</b>
CAMADAS DE MEMÓRIA ENTRELAÇADA DA ESCOLA DE MÚSICA E DO AUTOMÓVEL CLUBE DO BRASIL	
<i>Romulo Augusto Pinto Guina</i>	
<i>Patricia Luana Costa Araujo</i>	
<i>Karolyne Linhares Longchamps Fonseca</i>	
<i>Evelin Gomes de Oliveira</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.6781916046</b>	
<b>CAPÍTULO 7</b> .....	<b>56</b>
O ENSINO DA CULTURA ATRAVÉS DO VIDEOGAME – ESTUDO DE CASO DO JOGO NEVER ALONE	
<i>Hélio Parente de Vasconcelos Neto</i>	
<i>Maria Aurileide Ferreira Alves</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.6781916047</b>	
<b>CAPÍTULO 8</b> .....	<b>66</b>
O GTDN E A PROPOSTA DE DESINTEGRAÇÃO DO CAMPESINATO COMO CONDIÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO DO NORDESTE	
<i>Francisco Antonio da Silva</i>	
<i>Alba Maria Pinho de Carvalho</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.6781916048</b>	
<b>CAPÍTULO 9</b> .....	<b>85</b>
DESCORTINANDO UM BAIRRO: NARRATIVAS HISTÓRICAS, CARACTERÍSTICAS GERAIS E REFERÊNCIAS SIMBÓLICAS DO BAIRRO BENFICA, FORTALEZA-CE	
<i>Suiany Silva de Moraes</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.6781916049</b>	
<b>CAPÍTULO 10</b> .....	<b>99</b>
ENSAIO SOBRE AS METAMORFOSES DOS CORPOS DOS MORADORES DE RUA EM CUIABÁ: CORPO CARACOL, CORPO SUPORTE E CORPO DISSOLVENTE	
<i>Juliano Batista dos Santos</i>	
<i>Alyne Ramos de Campos dos Santos</i>	
<i>José Serafim Bertoloto</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.67819160410</b>	
<b>PARTE II - CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS</b>	
<b>CAPÍTULO 11</b> .....	<b>113</b>
A CONFIGURAÇÃO DO SISTEMA LOCAL DE INOVAÇÃO DE JUIZ DE FORA SOB A PERSPECTIVA DA TRIPLE HÉLICE	
<i>Nayara Gonçalves Lauriano</i>	
<i>Cássia Viviani Silva Santiago</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.67819160411</b>	

<b>CAPÍTULO 12</b> .....	<b>129</b>
CONTRIBUIÇÕES AO EXPOSURE DRAFT ED/2013/9 – IFRS FOR SMES: PROPOSTAS DE MUDANÇAS PARA PEQUENAS E MÉDIAS EMPRESAS	
<i>Marco Túlio José de Barros Ribeiro</i>	
<i>Aline Rúbia Ferraz de Freitas</i>	
<i>Luiz Carlos Marques dos Anjos</i>	
<i>Umbelina Cravo Teixeira Lagioia</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.67819160412</b>	
<b>CAPÍTULO 13</b> .....	<b>149</b>
MARKETING E COMERCIALIZAÇÃO DE PRODUTOS FITOSSANITÁRIOS NO AGRONEGÓCIO DO CENTRO SUL CEARENSE	
<i>Ednael Macedo Felix</i>	
<i>João José Anselmo dos Santos</i>	
<i>Hudson Josino Viana</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.67819160413</b>	
<b>CAPÍTULO 14</b> .....	<b>166</b>
INOVAÇÃO POR DIFERENCIAÇÃO: UMA ESTRATÉGIA DE MARKETING PARA AS ACADEMIAS DO RIO DE JANEIRO	
<i>Fabrcio Pereira Privat</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.67819160414</b>	
<b>CAPÍTULO 15</b> .....	<b>181</b>
ELEMENTOS QUE FRAGILIZAM O ECOSISTEMA DE INOVAÇÃO TECNOLÓGICA E EMPREENDEDOR – CASOS DA INCUBADORA PIEBT DE BELÉM (UFPA) E DA ARCA MULTINCUBADORA DE CUIABÁ (UFMT)	
<i>Ivana Aparecida Ferrer Silva</i>	
<i>Patricia Cristiane de Souza</i>	
<i>Iara Neves Oliveira</i>	
<i>Thairiny Alves Valadão</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.67819160415</b>	
<b>CAPÍTULO 16</b> .....	<b>197</b>
GESTÃO SOCIAL: PRÁTICAS ADOTADAS PELA UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ NO CAMPUS MINISTRO REIS VELLOSO	
<i>Antevânia Queiroz de Abreu</i>	
<i>Dayvid Diego Aragão de Brito</i>	
<i>Francisco Aurílio Vieira</i>	
<i>Mara Águida Porfírio Moura</i>	
<i>Kelsen Arcângelo Ferreira e Silva</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.67819160416</b>	
<b>CAPÍTULO 17</b> .....	<b>206</b>
RESPONSABILIDADE SOCIAL VIA PROJETO REVIVER DO CARIRI	
<i>Amanda Rávilla Valério Xavier</i>	
<i>Marcus Vinicius de Oliveira Brasil</i>	
<i>Raiane de Alencar Alves</i>	
<i>Tiago Esmeraldo Pereira</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.67819160417</b>	

<b>CAPÍTULO 18</b> .....	<b>213</b>
PERICIA CONTÁBIL: ESTUDO DA TABELA PRICE E A COBRANÇA DE JUROS SOBRE JUROS	
<i>Fernanda Regina Manoel</i>	
<i>João Vitor Dos Santos Ramos</i>	
<i>Thiago Gonçalves de Carvalho</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.67819160418</b>	
<b>CAPÍTULO 19</b> .....	<b>225</b>
GASTRONOMIA SOCIAL: UMA ANÁLISE SENSORIAL DE PÃES PRODUZIDOS NO CURSO DE PANIFICAÇÃO	
<i>Barbara Cassetari Sugizaki</i>	
<i>Ilana das Neves Barbosa</i>	
<i>Eveline de Alencar Costa</i>	
<i>Aline Kessia Ferreira Marques</i>	
<i>Eduardo Torres Ferreira</i>	
<i>Vanessa Noronha Freire</i>	
<i>Rafael Queiroz Gurgel do Amaral</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.67819160419</b>	
<b>CAPÍTULO 20</b> .....	<b>231</b>
CONCEPÇÃO CONCEITUAL DE SISTEMA DE ARMAZENAMENTO E PREPARO DE REFEIÇÕES PARA CAVALOS MECÂNICOS	
<i>Eros S. R. Rocha</i>	
<i>Mikael Lopes</i>	
<i>Marcelo G. Teixeira</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.67819160420</b>	
<b>CAPÍTULO 21</b> .....	<b>242</b>
A IMPORTÂNCIA DA IMIGRAÇÃO NA FORMAÇÃO DA SOCIEDADE BRASILEIRA	
<i>Eduardo da Costa Kerber</i>	
<i>Renato Duro Dias</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.67819160421</b>	
<b>CAPÍTULO 22</b> .....	<b>254</b>
POR QUE NÃO FAZER DIFERENTE? A PERSISTÊNCIA DA MILITARIZAÇÃO NAS POLÍTICAS PÚBLICAS DO RIO DE JANEIRO	
<i>Walter José Moreira Dias Junior</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.67819160422</b>	
<b>CAPÍTULO 23</b> .....	<b>264</b>
PROIBIÇÃO DAS DECISÕES SURPRESA À LUZ DO PRINCÍPIO DA COOPERAÇÃO INTERSUBJETIVA	
<i>Rafaela Soares Ramos Falcão</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.67819160423</b>	

<b>CAPÍTULO 24</b> .....	<b>273</b>
PROJETO DITADURA NUNCA MAIS: 50 ANOS DO GOLPE CIVIL-MILITAR DE 1964 <i>Sarah Antunes Dorcino</i>	
DOI 10.22533/at.ed.67819160424	
<b>SOBRE O ORGANIZADOR</b> .....	<b>277</b>

## O ENSINO DA CULTURA ATRAVÉS DO VIDEOGAME – ESTUDO DE CASO DO JOGO *NEVER ALONE*

**Hélio Parente de Vasconcelos Neto**

Centro Universitário UniFanor Wyden  
Fortaleza – Ceará

**Maria Aurileide Ferreira Alves**

Centro Universitário UniFanor Wyden  
Fortaleza – Ceará

**RESUMO:** O presente trabalho se propõe a estudar a perspectiva do game design como instrumento de ensino e propagação de cultura. Para tal estudo levamos em análise a obra de videogame estadunidense *Never Alone*, produzido pela *Upper Games* e a relação entre os elementos folclóricos do povo *Inñupiaq* e a ambientação das ações do jogo e introduzir o público geral à cultura deste povo. Analisamos a obra em relação ao conteúdo, jogabilidade e informações visuais e, ou, textuais, dados estes obtidos ao se jogar o videogame.

**PALAVRAS-CHAVE:** Never Alone. Game design. Cultura. Educação.

**ABSTRACT:** The present essay proposes to study the game design's perspective as an instrument of teaching and propagation of culture. For such study, we analysed the American video game "Never Alone", produced by Upper Games and the relation between the folkloric elements of the Inñupiaq people and the ambience of the game's actions and

introduce the public to this people's culture. We have analysed the videogame in relations to the content, playability and visual, and, or textual information, being these data obtained via playing the game.

**KEYWORDS:** Never Alone. Game design. Culture. Education.

### 1 | INTRODUÇÃO

Não é novidade que na sociedade contemporânea jogos adquiriram seu lugar no dia a dia do lazer dos jovens, afinal, seu poder de manter a concentração em uma única tarefa durante horas é uma de suas características principais. Graças a ela é que a área pedagógica se interessou em estudar a possibilidade de inserir essa nova mídia no ensino.

Outro ponto importante a ser levantado é o crescente poder desse setor da indústria de mídia e entretenimento. No Brasil, é notável a força dessa indústria, como podemos comprovar com o seguinte trecho do artigo de Savi:

"Cerca de 23% dos brasileiros são jogadores assíduos ou casuais, o que corresponde a cerca de 45 milhões de jogadores" (Orrico, 2012). Com tamanho poder de alcance e de concentração é natural que surja o interesse de aplicar essas características no ensino. Portanto,

existem atualmente áreas dedicadas à aplicação de jogos na aprendizagem chamada de Digital Game-Based Learning – DGBL. (Savi, 2008 apud Van Eck, 2006; Orrico, 2012)

Por meio de uma rápida análise de dados coletados durante a utilização do jogo, o presente artigo busca mostrar algumas das possibilidades de sua utilização para o ensino.

## METODOLOGIA

Para a realização deste artigo adotou-se uma metodologia experimental e empírica, por meio do estudo de caso do jogo que foi utilizado pelo autor para buscar compreender seu funcionamento, conhecer os personagens e sua história. Durante 30 dias, durante o mês de maio de 2018, o videogame foi jogado e as observações foram sendo feitas e registradas acerca do funcionamento, dos elementos conceituais, estilísticos e de jogabilidade para se avaliar a forma como a cultura estava sendo transmitida ao jogador. Também se fez uso de fontes bibliográficas e do material informativo fornecido pelos fabricantes do jogo, na Internet.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

### 1. Game Design

Antes de se falar no uso do videogame na educação convém esclarecer a importância do game design no processo de criação dos jogos, com quais etapas ele se ocupa e quais devem ser suas características.

O game design é facilmente confundido com outras etapas da produção de um jogo. Num mercado emergente como é o da produção de jogos digitais é muitas vezes difícil de se conceituar de forma clara e objetiva em que atua profissionalmente o *game designer*. Segundo Tavares (2005):

A maior parte das áreas envolvidas, especialmente música ou artes visuais, embora tenham alguns de seus conhecimentos específicos, sobretudo os técnicos, redirecionados para a atuação em um jogo como esses, tais conhecimentos não são nativos dessa área. A exceção é o profissional de game design, que domina os conceitos específicos, embora beba também em outras áreas, direta ou indiretamente relacionadas. (Tavares, 2005).

Isso significa que o processo de *game design* é um processo interdisciplinar, que se apropria não só das informações técnicas que estão na área do *design*, mas também de toda e qualquer outra área que se faz presente na criação de forma direta ou indireta. O *game design*, então, não se ocupa somente do aspecto visual do jogo, mas da obra como um todo, incluindo os aspectos psicológicos, visuais, artísticos, funcionais e estéticos.

## 1.1 Game Design e a Educação

Hoje em dia, a introdução do game design na educação e estudos que procuram entender a relação entre essas duas áreas se encontra cada vez mais presente no ambiente acadêmico. Várias universidades e escolas já promovem o uso de jogos digitais educacionais em sala de aula como um método alternativo de ensino. Podemos confirmar esta suposição se levarmos em conta o seguinte trecho de Savi:

Agora, ao invés das instituições de ensino fecharem as portas para os jogos, existe um crescente interesse entre pesquisadores e professores em descobrir de que formas os jogos digitais podem ser usados como recurso para apoiar a aprendizagem e quais são os seus benefícios. (Savi, 2008 apud Kirriemuir; Mcfarlane, 2004))

Se existe uma produção de conhecimento e de pesquisa nessa área, que resultados esses estudos apresentam? Que características possui um videogame que o torna desejado para a área pedagógica? Que característica deve possuir um jogo digital de caráter educativo?

Os jogos digitais proporcionam “práticas educacionais atrativas e inovadoras, nas quais o aluno tem a chance de aprender de forma mais ativa, dinâmica e motivadora” (Savi, 2008). Para que o jogo seja aplicado efetivamente na área pedagógica é necessário que o game designer tenha em mente os seguintes cinco princípios formulados por Nilsen (1994):

Capacidade de aprendizado (learnability): o game deve ser fácil de aprender. Ícones e símbolos de grande pregnância e fácil entendimento. Eficiência (efficiency): o game deve ser eficiente, de modo que o usuário após ter aprendido possa obter um alto nível de produtividade. Capacidade de memorização (memorability): o game deve ser de fácil lembrança, de modo que o usuário casual seja capaz de retornar ao game após algum tempo sem utilizá-lo. Sem ter que aprender tudo novamente. Erros (errors): o game deve ter uma baixa taxa de erro, de modo que o usuário possa, ao cometer erros, rapidamente solucioná-los. (Nilsen, 1994).

Cientes dos princípios de Nilsen, surge um novo desafio: como desenvolver jogos educativos que não sacrifiquem seu caráter dinâmico e moderno em prol do didático. Segundo Savi:

Este é o problema atual das empresas que produzem tais jogos, pois muitas vezes, ao se dar mais ênfase no caráter didático acaba-se perdendo o lazer proporcionado pelo jogo, característica fundamental dessa ferramenta de educação. “Os jogos educacionais devem atender a requisitos pedagógicos, mas também é preciso tomar cuidado para não tornar o jogo somente um produto didatizado, fazendo-o perder seu caráter prazeroso e espontâneo”. (Savi, 2008 apud Fortuna, 2000).

Ainda sobre esse tema, Savi conclui:

Logo, conclui-se que ter componentes de prazer e diversão inseridos nos processos de estudo é importante porque, “com o aluno mais relaxado, geralmente há maior

recepção e disposição para o aprendizado. (Savi, 2008 apud Prensky, 2001; Hsiao, 2007)

## 1.2 Game Design Educativo e Cultura

Uma vez apresentadas as características do game design na educação, convém identificar a relação entre propagação de cultura e o jogo, bem como a relação entre cultura e ensino. A cultura é parte essencial do saber do indivíduo, através dela o estudante caracteriza o saber absorvido e interage com o mundo a sua volta. Por meio do contato com diferentes culturas há uma ampliação na perspectiva do indivíduo sobre o mundo, fazendo o aluno ser capaz de produzir conhecimentos mais fundamentados e elaborados. Além disso a cultura, no processo educativo está previsto na legislação. O art. 26 da Lei 12796/2013, alterando a Lei de Diretrizes e Bases da educação Nacional (LDB, 9394/96), prevê a cultura como necessária e obrigatória no processo educativo.

No artigo A Cultura no Processo de Ensino e Aprendizagem da Educação Infantil, Geraldo (2010), nos traz a seguinte conclusão:

Analisando o que dizem vários autores percebemos quão fundamentais são os elementos culturais e artísticos para a formação da criança. Podemos até dizer que eles são o centro da formação da criança. Esses elementos possibilitam aceitação nas mais diversas formas de pensar, de questionar e agir no mundo hodierno, onde os saberes estão cada vez mais supérfluos, a consequência disso é uma sociedade provisória. (Geraldo, 2010)

Sabendo que a cultura é parte essencial no ensino, de que forma o videogame se caracteriza como parte dela? Por ser ele uma mídia que muitas vezes está ligada à uma cultura, seja pelo folclore utilizado, seja pelos ensinamentos ou simplesmente por ser uma produção artística de membros de uma sociedade específica. Os jogos digitais são ferramentas culturais de um povo:

Conforme Pierre Levy, uma tecnologia intelectual, quase sempre, exterioriza, objetiviza, virtualiza uma função cognitiva, uma atividade mental. Nesta linha entendemos os jogos digitais como ferramenta cultural compreendendo-a como exteriorização, objetivação ou virtualização de uma expressão cultural. (Silveira, 2016, p.882).

Ainda sobre esse tema:

A relação entre jogos digitais e artefato cultural já vem sendo estudada há alguns anos. De Paula aponta que se não passarmos a tratar este artefato cultural (os jogos digitais) como uma linguagem própria e salientar suas possibilidades, continuar-se-á a vê-los como transmissores do pensamento norte americano. (Silveira, 2016, p.882).

Portanto pode-se deduzir que a área pedagógica se utiliza de jogos digitais como forma de ensino e que a mesma produz e consome estudos voltados para o aperfeiçoamento dessa prática. A mídia chamada de videogame é uma representação

cultural de um povo. O estudo de caso a ser apresentado agora tem como objeto de análise a aplicação real das teorias citadas assim como as características de jogos educativos presentes na obra *Never Alone*, para isso nos utilizamos da metodologia empírica.

## 2. Sobre o Jogo *Never Alone*

A proposta do jogo foi a de se produzir uma plataforma que promove tanto o lazer quanto a educação e propagação da cultura nativa americana dos povos do Alaska, conhecidos como *Iñupiat*. Desenvolvido em 2015, pela empresa *Upper One Games* o jogo *Never Alone*, ou *Kisima Innitchuna* foi produzido para diversas plataformas, como as seguintes: *Steam*, *App Store*, *Mac App Store*, *GOG* e *Google Play*. A *Upper One Games* é a primeira empresa americana a pertencer à povos indígenas do Alaska.

Pela sua proposta inicial, os desenvolvedores do jogo, ao elaborar a arte e história do mesmo, entrevistaram quarenta anciões da comunidade *Iñupiat*, além de artistas, contadores de histórias e outros membros do grupo local para que os mesmos pudessem contribuir para a elaboração dos conceitos. O resultado foi um jogo único com uma representação fiel da cultura desse povo, tanto pela arte utilizada como pela história adaptada.

### 2.1 A História

Em *Never Alone*, ou *Kisima Innitchuna*, joga-se com uma garota *Iñupiat*, chamada Numa e uma raposa do ártico enquanto se busca encontrar a causa de uma tempestade eterna que envolve o vilarejo da garota e as terras ao redor. Durante o jogo, o usuário é apresentado às famosas personagens do folclore e um ambiente inspirador e belo tanto quanto como cruel e inóspito, característico da região do Alasca, onde, no inverno, temos temperaturas de -20 graus Celsius.

Jogue como uma jovem garota *Iñupiat* e uma raposa do ártico enquanto são encaminhados de achar a fonte de uma eterna tempestade, que ameaça a sobrevivência de tudo que conhecem. Guie os dois personagens em jogo individual ou jogue cooperativamente com um amigo ou familiar enquanto explora tundras congeladas, pulam em traçoeiros icebergs, nada em cavernas de gelo subterrâneas e enfrenta inimigos familiares e estranhos na sua jornada para salvar a vila da garota (*Upper One Games*, 2014).

Para a narração do jogo foram contratados contadores de história do povo para quem grande parte do folclore é ensinado oralmente. O jogo está disponível em 16 idiomas, mas a narração feita durante o *gameplay* (a interação do jogador com o jogo) é realizada na língua nativa, o grupo de dialetos chamado de *Inñupiaq*. De acordo com o Centro de Línguas Nativa do Alaska (tradução Alaskan Native Language Center):

*Inñupiaq* é falado pelos *Iñupiat* na Península de *Seward*, Noroeste do Ártico e na região norte do Alasca. Está intrinsecamente relacionada a outras línguas Inuit espalhadas pelo Ártico Canadense e Groenlandês. É dividido em dois dialetos

principais: Peninsular de Seward e Nortenho. É estimado que apenas 2,144 falam a língua, dentre sua maioria, a população idosa. (Krauss, 2011)

*Inñupiaq* é uma língua, ou um coletivo de dialetos, em perigo de extinção, com cerca de 2,144 falantes, cuja maioria são idosos, portanto a produção de mídias que utilizam esse idioma é imperativa para que se conserve e propague a mesma. A língua também se encontra presente no jogo durante as chamadas *sabedorias antigas*.

## 2.2 A Arte

Como dito antes, foram contratados artistas nativos para a produção gráfica do jogo, além disso houve uma preocupação em ter como principal referência a própria produção artística daquele povo, como pinturas, objetos talhados em marfim, vestimentas, desenhos e esculturas.



Figura 1: Exemplo de arte tradicional.

Fonte: UPPER ONE GAMES, 2016.

Essa referência se reflete tanto no design de personagens, como no design de ambiente do jogo, seja pelas vestimentas utilizadas pela personagem principal, seja na forma que foram desenhadas as figuras mitológicas do jogo ou até mesmo os símbolos presentes.



Figura 2: Exemplo de vestimenta tradicional.

Fonte: UPPER ONE GAMES, 2016.

Durante as cutscenes (sequências de vídeo presentes em jogos nas quais o jogo é interrompido, não sendo interativo) do jogo percebe-se de forma mais clara a referência ao scrimshaw, definido por Da Silveira (2016) como a palavra utilizada para designar a arte do entalhe em marfim e ossos de mandíbula dos cachalotes e faz parte intrinsecamente da cultura Iñupiat, sendo esta uma das principais formas de contação de histórias folclóricas.



Figura 3: Exemplo de scrimshaw.

Fonte: UPPER ONE GAMES, 2016.



Figura 4: Exemplo de personagens do jogo.

Fonte: UPPER ONE GAMES, 2016.

## 2.3 O Gameplay

No que diz respeito à sua jogabilidade, *Never Alone* não apresenta sistema de pontos de vida, ao contrário de tantos outros gêneros de jogos atuais, há, contudo, a possibilidade de *Game Over* (Fim de Jogo), a obra é encaixada na categoria *Puzzle* (Quebra-cabeça) atmosférico. Apresenta poucos comandos, sendo os mesmos simples e de fácil memorização, que constitui um dos princípios básicos do game design (Nielsen, 1994). Também não possui sistema monetário ou itens a serem adquiridos. Possui jogabilidade simples que faz absorver mais intensamente a atmosfera e a ambientação da obra e promove a interação, já que permite que seja jogado por um ou dois jogadores.

A progredir com a história jogador desbloqueia uma ferramenta no menu inicial do jogo chamada de “Sabedorias Antigas”. Funcionando como um tipo de bastidores da obra, as “Sabedorias” mostram ao jogador a produção do jogo, com trechos sobre aspectos artísticos e socioculturais, como por exemplo: o processo de animação, design de personagens e trilha sonora (aspectos artísticos) e entrevistas na língua

materna do povo Inñupiaq, onde o consumidor do jogo é exposto ao folclore, a lenda utilizada no jogo, a arte tradicional, a língua, a comunidade, a vida daquele povo e muito mais (aspectos socioculturais). São mais de trinta minutos de vídeo, num total de 28 vídeos que compartilham os conhecimentos e a cultura transmitidos de geração em geração na comunidade.



Figura 5: Imagem de uma das sabedorias antigas.

Fonte da imagem: UPPER ONE GAMES, 2016.

O videogame é muito bem elaborado tanto no quesito história, no quesito gameplay e também na parte gráfica, tornando-o um jogo não só educativo, mas interativo e dinâmico, que se faz necessário na área de jogos educacionais.

## CONCLUSÃO

O ramo do game design educativo está cada mais presente no mundo acadêmico e seu principal desafio é produzir jogos de qualidade, que promovam lazer e que também promovam educação. No que diz respeito ao ensino pela cultura e a sua relação com jogos digitais, *Never Alone* é um exemplo atual de jogo educativo que, quando visto como estudo de caso de design, serve para que sejam percebidas as características básicas para que um jogo seja considerado educacional e também as características de um jogo digital funcional, que propaga a cultura de uma comunidade remota de forma respeitosa, educativa e dinâmica.

Portanto, acredita-se que este seja um bom exemplo de como esta mídia pode ser explorada e utilizada para fins educativos e de transmissão de informações tão sutis e tão importantes para a preservação das memórias dos povos, como a cultura. Neste sentido, após o panorama aqui exposto e com o caso aqui analisado, acredita-se que o design de games tem muito a contribuir para a inserção positiva do game no ambiente educacional.

## REFERÊNCIAS

CARLOS DA MORA FILHO, Antônio; PIRES DE OLIVEIRA, Marcelo. **Folclore E Videogame: Jogando, Aprendendo E Valorizando A Cultura Popular**. Curitiba: Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2017. 13 p

CARLOS DA SILVEIRA, Guaracy. **Jogos Digitais Como Ferramenta Cultural: Uma Proposta Interdisciplinar**. São Paulo: SBC - Proceedings Of SBGames, [2016]. 880 - 888 p.

CONDITT, Jessica. **Never Alone Review: Into The Storm**. 2014. Disponível em: <<https://www.engadget.com/2014/12/10/never-alone-review-into-the-storm/>>. Acesso em: 30 maio. 2018.

DALLA ZEN, M.I.H. **Planejamento: Análises Menos Convencionais**. Porto Alegre: Mediação, 2000 (Cadernos de Educação Básica, 6) p. 147-164.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Sala De Aula É Lugar De Brincar?** Porto Alegre: Mediação, 2000 (Cadernos de Educação Básica, 6) p. 147-164.

GERALDO, Antonio Ferreira; CARNEIRO, Neri de Paula. **A Cultura No Processo Do Ensino E Aprendizagem Da Educação Infantil**. [S.l.]. [S.d.]

HSIAO, Hui-Chun. **A Brief Review Of Digital Games And Learning**. DIGITEL 2007, The First IEEE International Workshop on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning. Los Alamitos, CA, USA: IEEE Computer Society, 2007. 124-129 p. Disponível em: <<http://doi.ieeecomputersociety.org/10.1109/DIGITEL.2007.3>>. Acesso em 30 maio. 2018.

JODAS DIAS, Thiago et al. **Estudo Sobre Os Diversos Gêneros De Jogos E Sua Aplicabilidade No Ensino**. Vila Jacuí, 2014. 5 p. Disponível em: <<http://gestaouniversitaria.com.br/artigos/estudo-sobre-os-diversos-generos-de-jogos-e-sua-aplicabilidade-no-ensino>>. Acesso em: 30 maio 2018.

KIRRIEMUIR, John; MCFARLANE, Angela. **Literature Review In Games And Learning**. Bristol: Futurelab, 2004. 39 p. Disponível em: <[http://www.futurelab.org.uk/resources/publications\\_reports\\_articles/literature\\_reviews/Literature\\_Review378](http://www.futurelab.org.uk/resources/publications_reports_articles/literature_reviews/Literature_Review378)>. Acesso em 30 maio: 2018.

KRAUSS, Michael. **Alaskan Native Languages**. 2011. Disponível em: <<http://www.alaskanativelanguages.org/>>. Acesso em: 30 maio. 2018.

LUIS FARDO, Marcelo. **A Gamificação Aplicada Em Ambientes De Aprendizagem**. Santa Catarina: CINTED-UFRGS, 2008. 6 p.

NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. **Usabilidade Na Web**. Elsevier Brasil, 2007.

ORRICO, Alexandre. **Mercado Brasileiro De Games Já O Quarto Maior Do Mundo E Deve Continuar A Crescer**. O Estado de São Paulo, São Paulo. 08 out. 2012. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/tec/1165034-mercado-brasileiro-de-games-ja-e-o-quarto-maior-do-mundo-e-deve-continuar-a-crescer.shtml>>. Acesso em: 30 maio. 2018.

PIRES DE OLIVEIRA, Marcelo; CARLOS DA MOTA FILHO, Antônio. **Folk-Game: Como A Cultura Popular Pode Ser Adaptada Para Os Jogos Eletrônicos De Computador - O Caso De Never Alone**. Ponta Grossa: RIF Artigos/Ensaios, 2017. 87-103 p. v. 15.

PRENSKY, Mark. **Digital Game-Based Learning**. New York: McGraw-Hill, 2001.

SAVI, Rafael. **Jogos Digitais Educacionais: Benefícios E Desafios**. Santa Catarina: CINTED-UFRGS, 2008. 10 p.

TAVARES, Roger. **Fundamentos De Game Design Para Educadores**. Salvador, Bahia: [s.n.], 2005. p. 6.

UPPER ONE GAMES, LLC. **A Great Story Has The Ability To Move The Audiciencie In Many Ways**. 2014. Disponível em: <<http://www.upperonegames.citci.org/>>. Acesso em: 30 maio. 2018.

UPPER ONE GAMES, Never Alone. **Inspirational Art**. 2016. Disponível em: <<http://neveralonegame.com/inspirational-artwork/>>. Acesso em: 30 maio. 2018.

UPPER ONE GAMES, Never Alone. **Never Alone**. 2016. Disponível em: <<http://neveralonegame.com/game/>>. Acesso em: 30 maio. 2018.

VAN ECK, Richard. Digital game based learning: **It's Not Just The Digital Native Who Are Restless**. Educause Review, vol. 41, pg. 16–30, 2006. Disponível em: <<http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ERM0620.pdf>>. Acesso em: 30 maio. 2018.

## **SOBRE O ORGANIZADOR**

**Willian Douglas Guilherme** - Pós-Doutor em Educação, historiador e pedagogo. Professor Adjunto da Universidade Federal do Tocantins. E-mail: williandouglas@uft.edu.br

Agência Brasileira do ISBN  
ISBN 978-85-7247-267-8

