



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO DE HISTÓRIA

**BLOXTIME: UMA PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO E APRENDIZAGEM TANGENCIAL
FORA DAS AULAS DE HISTÓRIA**
ELBES LESSA CITELI

Seropédica – RJ
2025

**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO DE HISTÓRIA**

**BLOXTIME: UMA PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO E APRENDIZAGEM TANGENCIAL
FORA DAS AULAS DE HISTÓRIA**

ELBES LESSA CITELI

Sob orientação da Professora
Dra. Maria da Glória de Oliveira

Dissertação submetida como requisito parcial
para obtenção do grau de Mestre em Ensino de
História, no Programa de Mestrado Profissional
em Ensino de História - ProfHistória

Seropédica – RJ
2024

Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Biblioteca Central / Seção de Processamento Técnico

Ficha catalográfica elaborada
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

C581b Citeli, Elbes Lessa , 1990-
BLOXTIME: UMA PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO E
APRENDIZAGEM TANGENCIAL FORA DAS AULAS DE HISTÓRIA /
Elbes Lessa Citeli. - Volta Redonda, 2025.
308 f.: il.

Orientadora: Maria da Glória de Oliveira.
Dissertação(Mestrado). -- Universidade Federal Rural
do Rio de Janeiro, PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO
DE HISTÓRIA/MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO DE
HISTÓRIA/PROFHIST, 2025.

1. ensino de história. 2. gamificação. 3.
aprendizagem tangencial. 4. literatura indígena. I.
Oliveira, Maria da Glória de , 1961-, orient. II
Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro.
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE
HISTÓRIA/MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO DE
HISTÓRIA/PROFHIST III. Título.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE HISTÓRIA**



TERMO Nº 957 / 2025 - PROFHIST (12.28.01.00.00.00.79)

Nº do Protocolo: 23083.063972/2025-02

Seropédica-RJ, 04 de novembro de 2025.

Nome do(a) discente: ELBES LESSA CITELI

DISSERTAÇÃO submetida como requisito parcial para obtenção do grau de MESTRE EM ENSINO DE HISTÓRIA, no Programa de Pós-Graduação em História - Curso de Mestrado, área de concentração em Ensino de História

DISSERTAÇÃO APROVADA EM : 17 de outubro de 2025

Banca Examinadora:

Dr. JULIO CESAR BENTIVOGLIO, UFES Examinador Externo à Instituição

Dra. MARCELLA ALBAINE FARIAS DA COSTA, UFRR Examinadora Externa à Instituição

Dr. MARCELLO PANIZ GIACOMONI Examinador Externo à Instituição

Dra. MARIA DA GLORIA DE OLIVEIRA, UFRRJ Presidente

(Assinado digitalmente em 05/11/2025 08:09)
MARIA DA GLORIA DE OLIVEIRA
PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR
DepthRI (12.28.01.00.00.00.86)
Matrícula: 1544166

(Assinado digitalmente em 10/11/2025 08:09)
JULIO CESAR BENTIVOGLIO
ASSINANTE EXTERNO
CPF: 145.361.988-73

(Assinado digitalmente em 06/11/2025 12:05)
MARCELLA ALBAINE FARIAS DA COSTA
ASSINANTE EXTERNO
CPF: 055.569.877-77

(Assinado digitalmente em 04/11/2025 17:10)
MARCELLO PANIZ GIACOMONI
ASSINANTE EXTERNO
CPF: 007.213.000-81

Visualize o documento original em <https://sipac.ufrrj.br/public/documentos/index.jsp> informando seu número: **957**, ano: **2025**, tipo: **TERMO**, data de emissão: **04/11/2025** e o código de verificação: **888e711d74**

DEDICATÓRIA

Ainda que o tema desta obra não tenha relação direta, dedico esta pesquisa às mulheres.

À dona Joaquina, *in memoriam*, que, entre um milagre e outro me ensinou que o saber não ocupa lugar.

À tia Odete cujos contos aumentaram os pontos de minha história e à tia Maísa, cuja empatia nunca me deixa esquecer como professor, o que é ser aluno.

À Rita Solange, que me ensinou que o temor ao Senhor é o princípio do saber.

Às amigas Ana Paula, Anny e Nelma que na juventude mostraram que os livros têm vida.

À professora Karla Rascke que me despertou o pensar decolonial.

À professora Marcella Albaine que me fez ver minhas pretensões e arrogância.

À Ana Maria cujo desespero, organização e proatividade, apesar do medo, me mostram ser capaz de concluir o que se começa.

À professora Maria da Glória que acreditou nas minhas loucuras, e precisará de uma nova caneta vermelha após corrigir meus textos.

Dedico esta obra à Agnes, pois sem ela os incríveis feitos de todas citadas aqui para comigo teriam sido em vão. Cuja dedicação me permitiu chegar aonde estou.

Dedico à Joana, cujo sorriso lindo derrete meu coração. Que esta obra lhe permita possibilidades e sonhos infinitos.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

Agradeço ao meu grande amigo Marcelo Lopes, que é meu parceiro de jogatinas nos últimos 20 anos, e que sem seu apoio boa parte deste trabalho não faria sentido para mim.

À minha esposa Agnes Sampaio e sua mãe dona Ana Maria Sampaio que me deram o suporte necessário para poder escrever.

Aos meus amigos Anton Ludwig Sampaio, Gedalias Silva e Raully Silva que me deram várias dicas cruciais para este trabalho.

Agradeço à minhas turmas do ProfHistória, que sempre foram múltiplas e agregadoras de sabias discussões. Nelas pude conhecer personagens históricos que antes só via nos livros.

Ao professor Dr. Carlos Eduardo Costa que me incentivou pensar alto e fazer o que parecia impossível, assim como a professora Dra. Maria da Glória de Oliveira que me ajudou tornar esse projeto possível.

Aos professores Dr. Júlio Bentivoglio e Dra. Marcella Albaine Costa pelos conselhos durante a qualificação.

BLOXTIME: UMA PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO E APRENDIZAGEM TANGENCIAL FORA DAS AULAS DE HISTÓRIA

Elbes Lessa Citeli

RESUMO

A presente dissertação investiga o potencial da gamificação e da aprendizagem tangencial como estratégias para fomentar o engajamento e a motivação no ensino de História, aprofundando o interesse pelo conhecimento histórico a partir de contextos não formais. A pesquisa fundamenta-se, em seu primeiro capítulo, na inter-relação entre História, games, motivação e os processos cognitivos envolvidos no aprendizado, construindo a base teórica da proposta. Em seguida, o segundo capítulo, dedica-se à valorização da literatura e da perspectiva indígena como um conteúdo histórico relevante e, muitas vezes, negligenciado, evidenciando sua riqueza cultural. Ele mergulha nas narrativas orais e da literatura indígena, defendendo sua centralidade para uma compreensão mais abrangente e descolonizada da História e seu ensino, selecionando-as como conteúdo primordial para o game. Por fim, o terceiro capítulo detalha o processo de desenvolvimento do "Bloxtime", um game concebido para proporcionar aprendizagem tangencial de História fora do contexto tradicional de sala de aula. Este, que é o principal produto desta pesquisa, detalha as etapas de sua construção e as escolhas pedagógicas que visam engajar o público na aprendizagem de História por meio das histórias indígenas adaptadas ao game. A pesquisa demonstra como a construção de um recurso lúdico e imersivo pode ampliar a compreensão histórica, especialmente no que diz respeito às narrativas indígenas, contribuindo para uma educação mais significativa e contextualizada, e validando a gamificação como uma ferramenta para a promoção e a valorização da diversidade cultural.

Palavras-chave: Ensino de história; gamificação; aprendizagem tangencial; literatura indígena.

BLOXTIME: A PROPOSAL FOR GAMIFICATION AND TANGENTIAL LEARNING OUTSIDE OF HISTORY CLASSES

Elbes Lessa Citeli

ABSTRACT

This dissertation investigates the potential of gamification and tangential learning as strategies to foster engagement and motivation in History education, deepening interest in historical knowledge from non-formal contexts. The research is grounded, in its first chapter, in the interrelationship between History, games, motivation, and the cognitive processes involved in learning, thus building the theoretical basis for the proposal. Subsequently, the second chapter is dedicated to the valorization of Indigenous literature and perspective as relevant and often neglected historical content, evidencing its cultural richness. It delves into oral narratives and Indigenous literature, defending their centrality for a more comprehensive and decolonized understanding of History and its teaching, selecting them as primary content for the game. Finally, the third chapter details the development process of "Bloxtime," a game designed to provide tangential History learning outside the traditional classroom setting. This game, which is the main product of this research, details the stages of its construction and the pedagogical choices aimed at engaging the public in learning History through Indigenous stories adapted for the game. The research demonstrates how the construction of a playful and immersive resource can broaden historical understanding, especially concerning Indigenous narratives, contributing to a more significant and contextualized education, and validating gamification as a tool for the promotion and valorization of cultural diversity.

Keywords: History teaching; gamification; tangential learning; Indigenous literature.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1: Diagrama que representa as principais sensações do indivíduo na realização de uma atividade até que se possa atingir o estado de Flow.	51
Figura 2: Diagrama com a gama de emoções do indivíduo na realização de uma atividade até o Flow:	52
Figura 3: Tela de acesso do Roblox	81
Figura 4: Página do BloxTime.....	81
Figura 5: Primeiro contato com NPC sem missões.	82
Figura 6: Barra de Corrida e Barra de Folego.....	82
Figura 7: Mapa Local BloxTime.	83
Figura 8: Ícone mochila.....	83
Figura 9: Interação com NPC de missão.	83
Figura 10: Tela de aceite da missão.	84
Figura 11: Itens de missão.....	84
Figura 12: Mensagem de conclusão de missão.....	85
Figura 13: Menu.....	85
Figura 14: Construtor de pensamentos.....	86
Figura 15: Menu Itens	86
Figura 16: Menu Habilidade Nadar	87
Figura 17: Menu Habilidade Dash	87
Figura 18: Menu habilidade Double Jump	88
Figura 19: Menu Habilidade Sprint	89
Figura 20: NPCs Morph	90
Figura 21: Avatar antes do Morph	90
Figura 22: Avatar após o Morph Kairu Male	90
Figura 23: Exemplo post mortem	91
Figura 24: Itens de missões exclusivas	91
Figura 25: Casa do Hapo.....	92
Figura 26: Hapo dentro de sua casa.....	92
Figura 27: Estrutura da Lógica de programação. Criação própria.	109
Figura 28: Gráficos Minecraft.....	128
Figura 29: Gráficos personagens Roblox Studio.	129

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	13
CAPÍTULO 1 – HISTÓRIA, GAMES, MOTIVAÇÃO E APRENDIZADO.....	20
Qual o topo da montanha?	23
Desmotivação continuada e a concorrência por atenção	26
O tamanho do barco e o mar à frente	30
Consciência histórica	35
Empatia histórica.....	41
Gamificando	47
Teoria do <i>Flow</i>	50
Aprendizado tangencial	53
CAPÍTULO 2 – Fontes ancestrais: indígenas contam CONTOS INDÍGENAS.....	56
Escolhas são feitas de vida	56
Um olhar ancestral	59
Literatura indígena	64
Educação indígena.....	71
Vivendo, experimentando e aprendendo.....	74
CAPÍTULO 03 – BLOXTIME: A CONSTRUÇÃO DE UM GAME	79
O Game em si	80
Estrutura Teórica.....	93
Jogar para quê? para que jogar? Alguns dados estatísticos	93
A essência de um jogo	96
Meta	97
Regras	97
Feedback	100
Voluntariedade	102
Criando e cantando e seguindo a programação	105
Lógicas básicas de programação	108

Estrutura de um game	110
Idealização	110
Prototipação	111
Finalização	112
Expectativa X Realidade: o conceito do game	113
Quem conta um conto aumenta um ponto: construção narrativa.	114
A jornada do herói.....	116
Rituais de Dados: trançando <i>Quests</i> com Inteligência Ancestral	119
Prêmios.....	121
Missões Base:.....	121
Missão Kairu	122
Missão Kamé	122
Missão Complementar	122
Mais sobre missões	123
Vozes passadas de um futuro paralelo.....	126
Na velocidade do som	129
Quebrando a barreira do som	133
CONCLUSÃO	137
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	142
GLOSSÁRIO.....	156
ANEXOS.....	162
Conto Kairu e Kameh (Daniel Munduruku).....	162
Narrativa BloxTime.....	165
Descrições das missões.....	168
Diálogos NPCs.....	173
NPCs que surgem em missão.	180
Catálogo dos Cards.....	181
Lista de Códigos usados no Roblox Studio.....	183

Workspace.....	185
ReplicatedStorage	187
ServerScriptService	224
StarterGUI	249
StarterPlayer.....	263
StarterCharacterScripts.....	263
StarterPlayerScripts	267
Estrutura dos Scripts Utilizados	300
Link para o BloxTime.....	308

INTRODUÇÃO

Eu sou o Elbes, fui criado pela minha avó na periferia de Volta Redonda, município do estado do Rio de Janeiro, e, desde que me lembro, sou um fã de conhecimento e tecnologia. Meus filmes preferidos sempre foram os de ficção científica e, mesmo sem ter dinheiro para jogar, amava ir aos fliperamas, locadoras de jogos e depois às *lan houses*. Esse interesse fez com que, aos oito anos, eu começasse a entender um pouco de eletrônica para poder ligar meu Master System III, que usava uma emenda de fios para funcionar e, na adolescência, me interessasse por outros idiomas por serem poucos os jogos traduzidos.

Como aluno da rede pública, tive facilidade em aprender quase todas as matérias, o que me fazia não achar necessário realizar as atividades e sempre esquecer as datas dos trabalhos, refletindo muitas vezes em notas medianas. Apesar disso, desde os dez anos, fiz todos os cursos relacionados à informática que eram ofertados na minha escola, e que minha avó conseguia pagar. Eu ainda não sabia que aqueles certificados de cursos profissionalizantes não seriam úteis na minha vida adulta, ainda que o conhecimento adquirido tenha sido, mas naquela época, o computador era o futuro. Com isso em mente, eu aprendi hardware, softwares e até um pouco de programação.

Essa história toda pode parecer irrelevante como introdução de uma dissertação sobre gamificação e cultura indígena de um programa de ensino de História, já que geneticamente estou bem distante de qualquer aldeia e boa parte do que aprendi sobre informática está obsoleto por aplicativos que entregam resultados melhores e infinitamente mais rápidos do que sou capaz de fazer. Entretanto, eu só fui compreender a importância de um curso superior, e o que existia após isso, quando conheci uma amiga que veio de uma realidade completamente diferente da minha, e me explicou sobre as universidades, mestrados, doutorados etc. Isso mudou minha vida de uma forma inimaginável. Parecia que eu estava correndo atrás do coelho para o país das maravilhas. Minha gratidão foi tamanha que, anos depois, consegui convencer essa amiga a se casar comigo.

A questão é que essas lutas e dificuldades me fizeram ser quem eu sou, ainda que eu tenha perdido muito tempo, não por uma escolha consciente, mas por não conhecer o mundo em sua pluralidade. Hoje, conscientemente, eu escolho ser “essa metamorfose ambulante”, conforme vou percebendo outros olhares sobre o mundo, certo de que não posso me sentar “no trono de um apartamento com a boca escancarada cheia de dentes esperando a morte chegar”.¹ Apesar de todos os problemas existentes, eu acredito no

¹ SEIXAS, Raul. **Metamorfose ambulante**. In: Maluco beleza. Manaus: Microservice, 1998. 1 CD. Faixa 8; SEIXAS, Raul. **Ouro de Tolo**. Krig-ha, Bandolol!, PHILIPS, 1973.

ensino público. Acredito que haja ali muitos adolescentes com potenciais infindos que serão desperdiçados por falta de oportunidade ou conhecimento de mundo. Vejo que a realidade ao seu redor não é o determinante sobre quem cada um deles será, no entanto não posso ignorar que essa mesma realidade os pressiona muito para que o *status quo* não se altere, pois quanto mais suas cosmovisões se ampliarem, mais eles terão o poder de diminuir as desigualdades sociais.

Por isso, eu escrevo esta dissertação. Não por ser um profundo conhecedor da cultura indígena, ou exímio game designer. Mas por amar jogos digitais, por acreditar na escola pública, por ver a necessidade que meus alunos têm em ampliar seu campo de visão e por entender que a cultura indígena é tão vasta e linda que tem potência para revolucionar a mente dos que forem tocados por ela, pois quando uma mente se expande, nunca mais torna ao seu estado inicial.

Durante minha experiência docente, é inevitável tentar projetar meus alunos em mim mesmo ou outros adultos conhecidos, mesmo sabendo que cada indivíduo é único. Por um lado, isso me faz ignorar a parte que não conheço da vida desse aluno, aumentando a possibilidade de me equivocar, por outro me permite tentar ser empático às suas dificuldades, o que melhora a relação professor/aluno.

De qualquer forma, esta pesquisa parte dos e para os alunos que, como eu, não têm interesse em sala de aula. Ao menos não nos moldes convencionais. Nossa linguagem conceitual como professores de história dificulta a sedução e a construção do campo de experiência desse aluno, assim como a produção de um saber coletivo, tanto pela demasiada abstração que para compreensão carece de experiências específicas que ele não tem, quanto estimulam somente a memorização e não a imaginação e pensamento.² É preciso que o professor seja uma ponte que, possuindo a experiência do debate acadêmico, seja capaz de traduzir ao discente em uma linguagem que ele compreenda, ao mesmo tempo em que damos a ele a autonomia de pensar por si.³

Buscando uma possibilidade para resolver este problema, o primeiro capítulo toma como referência inicial o trabalho da historiadora Marcella Albaine Costa que, sendo professora, buscou desenvolver suas turmas através da gamificação.⁴ Este é um conceito

² KRIEGER, Ana Carolina, **Literatura e História: Possibilidades na formação da consciência histórica em um salão literário**, Florianópolis, 2017-2018. Dissertação (mestrado profissional em ensino de história - PROFHISTÓRIA) Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC, Florianópolis – SC, 2018, p.17.

³ ALMEIDA, Leandro Rosetti de. **Museu da Lembrança: história ensinada, narratividade e memória**. Dissertação (mestrado profissional em ensino de história - PROFHISTÓRIA) Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ, São Gonçalo – RJ, 2016, p.35.

⁴ COSTA, Marcella Albaine Farias da. **Ensino de História e Games: dimensões práticas em sala de aula**. Curitiba: Appris, 2017.

amplo que designa atividades e ações aplicáveis em outras áreas de conhecimento, além da educação como, por exemplo, o design motivacional. Segundo Elton Zandoni:

O termo gamificação designa a aplicação de elementos e mecanismos de jogos em atividades ou situações de não jogos. Na educação, enquanto prática docente, ações de gamificação ocorrem há muito tempo. Podemos citar alguns exemplos simples: recompensar com estrelinhas aquela criança que executa com correção uma determinada tarefa, ou ainda uma gradação de dificuldade em um ditado ortográfico.⁵

Dentro desta perspectiva, optou-se pelo uso da “teoria do *Flow*” e do “aprendizado tangencial”, o que nos leva a não utilização da gamificação em seu sentido clássico, ou seja, a aplicação de recursos dos *games* em sala de aula, e sim o retorno destes recursos que já foram testados na escola para a elaboração do BloxTime⁶, um *game* que venha a ser jogado fora do ambiente formal de educação⁷.

A escolha pelo enfoque fora do ambiente escolar tem como motivação a própria estrutura da escola pública, ao menos das que já tive algum contato, onde os laboratórios de informática são geralmente insuficientes, os celulares proibidos, e o tempo escasso. Ainda que o jogo desenvolvido ao longo deste trabalho não careça de um hardware com alto potencial de processamento, não é incomum que os computadores das escolas, quando em quantidade suficiente, com poucos anos de uso já se encontrem obsoletos e com problemas principalmente nos periféricos (teclados, mouses e fones de ouvido), o que atrapalha bastante no propósito desta atividade.

Passando essa dificuldade de ordem física, considerando que para a aplicação da *teoria do Flow* é necessário um momento de imersão e o aprendizado tangencial é favorecido por momentos de contemplação, presumo que quando o educando estiver começando a se envolver com a narrativa do jogo o sinal tocará avisando o fim da aula. Uma possibilidade seria a utilização de um evento para tal abordagem, mas, neste caso,

A autoria do termo “gamificação” é do desenvolvedor de jogos eletrônicos Nick Pelling, que em 2002 utilizou o termo “gamification” para se referir ao conjunto de práticas que desenvolviam interfaces com base em princípios de jogabilidade. PAZ, Maurício Fonseca. **História e Gamificação: reflexões e aplicabilidade de lúdicos no ensino de História**. Dissertação (Mestrado Profissional em ensino de História) Universidade Federal do Paraná. Curitiba-PR, 2018, p.7.

⁵ ZANDONI, Elton Frias. Gamificação, **Aprendizagem e Ensino de História: Construção de estratégias didáticas com ferramentas online**. Dissertação (Mestrado Profissional em ensino de História) Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis-SC, 2016, p.39.

⁶ O Game resultante desta pesquisa pode ser acessado gratuitamente através da plataforma Roblox pesquisando “BloxTime” do criador “@El_Olddog”, pelo link <<https://www.roblox.com/share?code=ded859046cf07b46a509077481c0260a&type=ExperienceDetails&stamp=1756942230862>> ou então pelo QR Code na última página deste trabalho.

⁷ **Game** – Nesta obra, o termo “game” sempre possuirá o sentido de jogo eletrônico, fazendo distinção de outros tipos de jogos, exceto quando o contexto informar o contrário.

ainda que haja maquinário suficiente para turmas simultâneas, temo estar mais suscetível ao que Rosenilton Oliveira e Letícia Nascimento denominam “pedagogia do evento”.⁸

Durante as aulas do Mestrado Profissional em Ensino de História (ProfHistória) e nas pesquisas realizadas para os trabalhos do programa, observei que muitas dissertações se concentram na apresentação de jogos e sequências didáticas voltadas para o uso em sala de aula. Essa constatação me levou a inferir que o programa já dispõe de um volume significativo e crescente de propostas que abordam o ambiente formal de ensino. Nesse contexto, a presente pesquisa busca explorar um espaço menos investigado: o ambiente extraclasse, oferecendo uma maior contribuição ao campo do ensino de História através dos *games*.

Considerando que o intuito desta pesquisa é propor uma metodologia de ensino por meio da elaboração de um game, essa metodologia necessita de um tema a ser abordado. É sob essa perspectiva que se desenvolve o segundo capítulo, que levantará a temática a ser utilizada, sua relevância e os motivos que fundamentaram essa escolha, a saber: a cultura indígena brasileira em suas múltiplas facetas e perspectivas, buscando romper com visões homogeneizadoras e valorizar a riqueza e a diversidade dos povos originários.

Reconheço que, à primeira vista, os povos originários sempre representaram um desafio para a historiografia hegemônica e o ensino de História. Principalmente pois a cosmogonia desses povos não se encaixa, e nem devem se encaixar, nos padrões observados pelos historiadores estrangeiros já consagrados em seus próprios povos. No entanto, o estudo da cultura indígena, mesmo em sua dimensão contemporânea, é intrinsecamente histórico, principalmente por sua relação entre passado, presente e futuro, que desestabiliza modelos de historicidade por vezes considerados hegemônicos, como os tipos de consciência histórica propostos por Jörn Rüsen.⁹ Além disso, no que tange ao conhecimento histórico, os povos indígenas vêm experimentando um período de transição da oralidade para a produção escrita.¹⁰ Esse processo, que apresenta tanto prós quanto

⁸ De maneira simplificada, o conceito de pedagogia do evento se dá quando, para aplicar uma lei que obriga a abordagem de um tema, conteúdo, ou atividade que se julga importante para a formação dos alunos realiza-se um evento na escola, no qual aquele assunto será brevemente abordado e logo deixado de lado, sendo ignorado todos os demais dias do ano. O exemplo dado pelos autores é sobre o Dia da Consciência Negra e o combate ao racismo, contudo, entendo que a cultura indígena, assim como a utilização do lúdico também são temas importantes e não deveriam ser abordados somente um dia por ano, daí me refiro ao conceito de pedagogia do evento. OLIVEIRA, Rosenilton Silva de e NASCIMENTO, Letícia Abílio do. **“Pedagogia do evento”**: o Dia da Consciência Negra no contexto escolar. Campos: revista de antropologia, v. 22, n.1 jan/jun 2021, p. 135-158.

⁹ RÜSEN, Jörn. O desenvolvimento da competência narrativa na aprendizagem histórica: uma hipótese ontogenética relativa à consciência moral. In: SCHMIDT, Maria Auxiliadora et al (orgs) Jörn Rüsen e o ensino de História. Curitiba-PR, Editora UFPR, 2010, p. 51-78.

¹⁰ CARDOSO, Sheila Sicsú. Literatura infantojuvenil indígena para ensino interdisciplinar das ciências ambientais. Dissertação (Mestrado profissional em Rede Nacional para ensino das ciências Ambientais –

contras, também será esmiuçado, revelando valiosas fontes sobre as culturas dos povos estudados.

Embora em muitos aspectos eu possa estar utilizando uma abordagem generalizante, essa foi uma escolha proposital. O objetivo é abordar a temática dos povos originários a partir de suas semelhanças, especificando apenas os aspectos que são exclusivos de cada cultura. Nesse sentido, a referência central estará na cultura Kaingang, presente na região Sul do Brasil e em parte do estado de São Paulo. Outros povos também são abordados, como os Krenak, a partir da filosofia de Ailton Krenak, e diversos outros povos explicados pelo olhar de Daniel Munduruku.

Olhar para as questões dos povos originários, principalmente buscando fazê-lo através da perspectiva dos próprios indígenas, é um exercício constante, cuja negligência — sobretudo no cotidiano de um não indígena — pode nos levar novamente a impor, mesmo que inconscientemente, um olhar colonizatório europeu, infelizmente ainda entranhado em nossa cultura. Por isso, este trabalho se apoia também nas pesquisas de Thiél, Hoshino, Moura, Barros, Cardoso e Nisco, que se aprofundaram na compreensão da educação dentro das comunidades indígenas, bem como em suas tradições e literatura.¹¹ Suas contribuições nos desafiam a repensar não apenas nosso modo de educação, mas nossa cosmovisão, ampliando conceitos como respeito, colaboração e a relação com a natureza e o tempo, afirmando, assim, o lugar desse assunto no ensino de História.

Iniciando por reforçar a necessidade do ser humano de jogar, o trabalho mergulha na referência canônica sobre jogos, o Johan Huizinga.¹² Mesmo que não possamos desprezar que sua ampla abordagem sobre jogos, e haja quase um século entre nós, o historiador holandês tem sido a base de diversos trabalhos sobre o *homo ludens* e cultura

PROFCIAMB) Universidade Federal do Amazonas, Lábrea – AM, 2023, p.17; MUNDURUKU, Daniel. Vozes Ancestrais: dez contos indígenas. São Paulo: FTD Educação, 2016, p.74-77.

¹¹ THIÉL, Janice Cristine. A literatura dos povos indígenas e a formação do leitor multicultural. In: Educação & Realidade, Porto Alegre, v. 38, n. 4, p. 1175-1189, out./dez. 2013. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/edu_realidade>. 5 de agosto de 2018; HOSHINO, Andreia Rodrigues. O ensino de história no colégio estadual indígena Professor Sérgio Krigrivaja Lucas – Terra Indígena Faxinal – PR. Dissertação (mestrado profissional em ensino de história) Universidade Estadual de Maringá, Maringá – PR, 2018; MOURA, Onório Isaias de. Mitologia Kaingang: a Oposição e a complementariedade como um processo de educação intercultural e humanização. Dissertação (Mestrado em concentração em educação) Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC, Santa Cruz do Sul – RS, 2021, p.42; BARROS, Laura Juliana Neris Machado. A literatura indígena na formação de uma memória coletiva intercultural no contexto dos anos iniciais do ensino fundamental em Roraima. Dissertação (mestrado em Educação - PPGE) Universidade Estadual de Roraima - UERR e Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima - IFRR, Boa Vista – RR, 2021; CARDOSO, Sheila Sicsú. Literatura infantojuvenil indígena para ensino interdisciplinar das ciências ambientais. Dissertação (Mestrado profissional em Rede Nacional para ensino das ciências Ambientais – PROFCIAMB) Universidade Federal do Amazonas, Lábrea – AM, 2023; NISCO, Flávia de Paula Graciano. Letramento Literário: uma proposta de ensino de literatura indígena. Dissertação (Mestrado Profissional em letras – PROFLETRAS) Universidade Estadual do Norte do Paraná, Cornélio Procopio – PR, 2018.

¹² HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2019.

humana. Por um ponto de vista mais atual, a pesquisa utiliza Jane McGonigal, autora que defende o uso de games para criação de um mundo melhor.¹³

Do ponto de vista de sua concepção, a pesquisa aborda a construção de uma narrativa através da elaboração de um conto, devido à brevidade e possibilidade de continuação deste gênero literário, enquanto o desenvolvimento dos personagens será guiado através da *jornada do herói*, elaborada por Joseph Campbell, que assim como Huizinga possui uma abordagem ampla, permeada nos preconceitos inerentes à sua época, mas que nem por isso deve ser ignorado.¹⁴ O desenvolvimento das missões é guiado pelas orientações de McGonigal, assim como a organização do jogo da perspectiva motivacional.

Após a criação do conceito do game, vem a implantação, e essa pesquisa trata de como utilizar a lógica de programação, vídeos tutoriais e IA para colocar em prática as ideias do seu jogo. Nesta parte, também se encontram dicas sobre processos formais e informais de criação, escolha de *engines* e utilização de recursos de terceiros como *templates*, modelos e sons de forma criativa.

Concluindo o capítulo, trato dos desafios da implantação das ideias na *engine*, e como isso pode alterar as concepções iniciais, inclusive carecendo de mais adaptações para que o intuito central, diversão, aprendizado, motivação, sejam obtidos.

Para abordar as questões propostas e concretizar os objetivos deste trabalho, a presente dissertação está estruturada em três capítulos, além da Introdução e das Considerações Finais.

O primeiro capítulo terá um caráter mais teórico, em que apresentaremos a relevância e as motivações que nortearam a escolha do tema. Nele, aprofundaremos no potencial dos *games* como ferramenta pedagógica para a ampliação cultural. Abordaremos também conceitos historiográficos importantes para o ensino, como a consciência histórica de Jörn Rüsen e a empatia histórica de Peter Lee, analisando suas fragilidades e possíveis conflitos no contexto da cultura brasileira. Além disso, analisaremos conceitos que tratam da motivação para o aprendizado, como a teoria do *flow* e o aprendizado tangencial.

Em seguida, o segundo capítulo será dedicado à temática da cultura indígena brasileira, discutindo sua relevância para o ensino de História. Buscaremos um olhar descolonizado sobre os povos indígenas, valorizando a perspectiva deles sobre si mesmos. Consideraremos a transição da oralidade para a escrita de suas tradições, ressaltando a

¹³ MCGONIGAL, Jane. A realidade em Jogo: Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro – RJ, BestSeller, 2012

¹⁴ CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Palas Athena Editora, 2023. p.40.

importância desse processo, e apresentaremos uma explanação sobre algumas culturas originárias, como os Kaingang.

Finalmente, o terceiro capítulo detalhará o processo de criação e o funcionamento do BloxTime, um game desenvolvido na plataforma Roblox. Nosso objetivo é demonstrar sua aplicabilidade como ferramenta motivadora para o aprendizado de História por parte de alunos do 7º ano do ensino fundamental em um contexto extraclasse. Serão abordadas a construção teórica do game, a aplicação da teoria do *Flow* e do aprendizado tangencial, a elaboração narrativa por meio de contos e a criação de personagens pela Jornada do Herói. Adicionalmente, este capítulo descreverá os aspectos práticos da criação do game, incluindo sua implantação técnica e os desafios de adaptar conceitos em um jogo funcional para atingir os objetivos pedagógicos.

CAPÍTULO 1 – HISTÓRIA, GAMES, MOTIVAÇÃO E APRENDIZADO

Em algum momento, no fim daquela aula que você preparou com tanto esmero, lhe veio a impressão de que está lecionando para dois alunos em uma sala com trinta e pensou que a culpa disso era sua? Ou quem sabe dos próprios alunos? Ou ainda dos pais desses alunos? Em algum momento em sua carreira docente já lhe passou pela cabeça, meu caro leitor, o sentimento nostálgico de que no seu tempo era melhor? Ou que você não era assim? Talvez seja a hora de buscar seus históricos escolares e refletir sobre quantas vezes chamaram sua atenção na escola. É possível que perceba que você não fosse tão bom aluno quanto pensa, muito menos quer dizer que seu aluno parou no tempo.

Sinceramente, não creio ser possível afirmar que a culpa pela falta de engajamento dos alunos seja unicamente por um desses fatores. O que, por sua vez, impossibilita que eliminemos por completo as causas do problema. Isso não significa que nada possa ser feito. Tampouco que o que é preciso fazer seja fácil ou uma solução definitiva. Só que talvez, quem sabe, para isso tenhamos que aceitar que a realidade não é tão interessante quanto nossos instintos humanos necessitam.

O mundo real simplesmente não oferece com tanta facilidade os prazeres cuidadosamente elaborados, os emocionantes desafios e o poderoso vínculo social conquistado em ambientes virtuais. A realidade não nos motiva com tanta eficácia. Ela não foi concebida para maximizar nosso potencial e não foi planejada para nos fazer felizes.¹⁵

Convenhamos que a realidade não é tão atraente quanto imaginamos, e nossas expectativas podem ser atingidas com ficções e frustradas com a sinceridade. Um exemplo claro de como esperamos ser enganados está no trabalho dos *foley artists*, que criam os sons que ouvimos nos filmes. Com toda certeza, a adrenalina causada pelos sons de uma perseguição de carros quando você assiste *Velozes e Furiosos* é muito maior do que quando vê uma perseguição policial em um noticiário, no entanto a maioria do que você escuta no filme não foi feito pelo objeto que você vê, e sim por poucas pessoas em estúdios de som bem menores do que aquele cenário. Para que fique mais evidente esta nossa condição, que graça teria toda a trilogia de *Star Wars* se o George Lucas tivesse tentado ser mais realista e considerasse que o som não se propaga no vácuo espacial?¹⁶

E a verdade é esta: na sociedade atual, os jogos de computador e videogames estão satisfazendo as genuínas necessidades humanas que o mundo real tem falhado em atender. Eles nos oferecem

¹⁵ MCGONIGAL, Jane. **A realidade em Jogo**: Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro – RJ, BestSeller, 2012, p.13.

¹⁶Você não precisa saber podcast. **Ep. 31 Tem som de frango**. Disponível em: <<https://open.spotify.com/episode/1CmZjHOHBn8f9HrIa5vgVx?si=df2ac421fff541e0>> Acesso em: 23/10/2024.

recompensas que a realidade não consegue dar. Eles ensinam, nos inspiram e nos envolvem de uma maneira pela qual a sociedade não consegue fazer. Eles estão nos unindo de uma maneira pela qual a sociedade não está.¹⁷

Se quisermos então que nossos alunos tenham um aprendizado relevante, precisamos repensar nossa realidade. Faz parte da nossa atribuição fazer com que os estudantes estejam abertos às diversidades, para que possam questionar as desigualdades e discriminações independentemente de onde estejam, promovendo uma sociedade mais igualitária e democrática. Para Divino:

É competência do ensino de História ajudar os alunos a se tornar questionadores das relações de poder presentes na sociedade, questionando as desigualdades, a discriminação dentro e fora da sala de aula. Desta forma estaremos abertos ao diálogo, à diversidade, auxiliando aqueles que mais precisam e que estão marginalizados dentro da própria sala de aula.¹⁸

Mas e quando a realidade em que os alunos vivem não os permite vislumbrar essa possibilidade de questionar? E quando a motivação passa a ser pura e obrigatoriamente intrínseca?

Estamos no século XXI, lecionando para as primeiras gerações de nativos digitais.¹⁹ Muitos de nossos alunos já escolhiam o que ver ou jogar em seus *tablets* e *smartphones* desde idades em que nós ainda aprendíamos a falar ou andar. No tempo de minha avó, levava-se semanas até que um bebê abrisse os olhos, já minha filha que nasceu há alguns dias, saiu do centro cirúrgico me olhando face a face. Na década de 90 do século passado, era de senso comum que as próximas gerações seriam muito mais produtivas, pois saberiam “mexer com o computador”, o que as propiciaria todo o conhecimento do mundo. Realmente, na internet hoje, a cada segundo, surge um conhecimento novo, que no instante anterior não poderíamos supor, mas isto não quer dizer que nossos alunos saibam como se apropriar desses saberes. Talvez nem nós mesmos saibamos, e a quantidade exponencial de informação gerada torna sua aquisição absoluta uma impossibilidade.

Embora na prática, diferentemente dos discursos, se teime em negar o potencial de aprendizado autônomo a partir de tecnologias como os games (objeto desta pesquisa),

¹⁷ MCGONIGAL, Jane. **A realidade em Jogo**: Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro – RJ, BestSeller, 2012, p.14.

¹⁸ DIVINO, Vivian Jaqueline Viana do Amor. **A escrita das Imagens**: Interpretações, possibilidades de compreensão e consciência histórica. Dissertação (mestrado profissional em ensino de história - PROFHISTÓRIA) Universidade Federal do Pará - UFPA, Ananindeua - PA, 2020, p.26.

¹⁹ O conceito de nativos digitais foi cunhado pelo educador e pesquisador Marc Prensky (2001) para descrever a geração de jovens nascidos a partir da disponibilidade de informações rápidas e acessíveis na grande rede de computadores – a Web. PESCADOR, Cristina M.. TECNOLOGIAS DIGITAIS E AÇÕES DE APRENDIZAGEM DOS NATIVOS DIGITAIS. **V CINFE – Congresso Internacional de Filosofia e Educação**. 2010 Caxias do Sul – RS, p.1.

estes continuam a servir para desenvolver necessidades humanas, como a sociabilidade. Outro dia recebi uma visita do meu sobrinho de 9 anos e pedi que ele *upasse* alguns níveis para eu conseguir alguns itens no *Fortnite*. Enquanto geralmente eu jogo sozinho ou com o Marcelo Lopes, um amigo que estudou comigo no ensino médio, o vi entrando em diversos *squads* com escolha aleatória, e quando alguém lhe perguntou algo como “por que está sozinho jogando *squad*?”, ele respondeu “estou querendo fazer amizades!”. No fim do dia, minha *conta* estava alguns níveis mais evoluída e com várias amizades novas, de lugares variados, com um terço da minha idade e que jogam muito melhor que eu. Esta situação me fez perceber que meu sobrinho se encontra mais adaptado à realidade atual, com uma sociedade muito mais dinâmica, globalizada e dependente das tecnologias digitais do que eu, que vivo a transição constante do analógico para o digital. Fica evidente então um choque geracional, em que jogar para mim é uma forma de me divertir sozinho ou com amigos que já possuo, enquanto para um garoto de 9 anos jogar online significa fazer amizades com pessoas não importando quem sejam. De certa forma, a internet virou a nova rua, no sentido de ser um local onde entre outras possibilidades e perigos as crianças vão conhecer pessoas e se divertir.²⁰

Vale observar que “afirmar que alguém se enquadra na categoria de ‘nativo digital’ não significa que esses sujeitos, necessariamente, operem e pensem em termos de uma ciberliteracidade.” Assim, Costa reforça a importância do docente para que eles possam alcançar essa competência.

O letramento digital efetivo pressupõe a capacidade crítica de navegação, habilidade que sabemos, nossos alunos não possuem de forma espontânea, sendo papel do professor ajudá-lo nesse processo de amadurecimento e educação para a cibercultura.²¹

Obviamente que, para ensinar ciberliteracidade, também devemos estar abertos ao mundo digital. Devido a indagações como as de Costa é que surge o conceito de gamificação que, segundo Marcelo Luís Fardo, “consiste na utilização de elementos dos games (mecânicas, estratégias, pensamentos) fora do contexto dos games, com a

²⁰**Up**ar - Evoluir, desenvolver, crescer; **Fortnite** - Jogo estilo Battle Royale desenvolvido pela Epic Games; **Squad** - Ao iniciar uma partida o jogador pode escolher a quantidade de pessoas em cada equipe, sendo solo, duplas, trios ou esquadrão (do inglês Squad) com quatro integrantes. Além de escolher a quantidade de jogadores em seu time, o Fortnite também permite ao jogador definir se o restante da equipe será composta por amigos ou outros usuários que você colocou na equipe ou se o próprio jogo unirá pessoas aleatórias dentre os usuários online; O Assunto. **Redes sociais: o perigo na palma da mão.** Disponível em: <<https://open.spotify.com/episode/4ZZsAqWqyo0lafhB5wGXUM?si=a7d8830de35344fe>> Acesso em: 01/05/2025; Mamilos. **Entre o cuidado e o controle:** como educar meninos na era digital? Disponível em: <<https://open.spotify.com/episode/5mRRqn90VpqpYpKbdG4gPA?si=a2b05cbcdf9b41f2>> Acesso em: 01/05/2025.

²¹ COSTA, Marcella Albaine Farias da. **Ensino de História e Games:** dimensões práticas em sala de aula. Curitiba: Appris, 2017, p.62.

finalidade de motivar os indivíduos à ação, auxiliar na solução de problemas e promover aprendizagens”. Segundo o mesmo autor, em 2013, esta era uma área emergente, mas que possuía um terreno fértil dentro das salas de aula.²² Como citado anteriormente, algumas técnicas mais básicas de gamificação já são antigas, a exemplo das “estrelinhas” e “alunos destaque”, todavia novos tempos trazem demandas frente as quais precisamos nos atualizar. Outros autores vêm confirmar a importância da gamificação, ressaltando a escassez de pesquisas focadas na área. Se analisarmos, por exemplo, os mapeamentos e revisões sistemáticos da literatura feitos por Alfredo Júnior, Karen Silva e Fabíola Araújo em 2022, e Daphine Kellermann e Márcia Franco em 2023, fica explícito o vazio de pesquisas acadêmicas focadas na aplicabilidade da gamificação em sala de aula.²³ Não digo com isto que pesquisas não têm sido feitas, ou que sejam ineficientes. Pelo contrário, Flávia Caimi afirma que:

[...] ao desconsiderar este universo de interesses e significações das crianças, a aula de História separa um mundo de fantasia e mágica, oferecido pelo jogo, de outro mundo, repleto de personagens estranhos, de tramas complexas e conceitos difíceis, oferecido pelo livro didático. E não são mundos irreconciliáveis, uma vez que a dinâmica do jogo poderia também ser palco para os reis, os sacerdotes, os mercadores, os senhores e os servos que compõem a dinâmica da sociedade medieval.²⁴

A autora deixa claro que desconsiderar a gamificação no ensino de história é tirar da aula tudo o que é atrativo na história em si. Assim não se pode afirmar que não seja possível usar essas técnicas, mas é preciso ciência de que é um processo realmente trabalhoso, que demanda dedicação e apoio da escola, bem como uma estrutura mínima, nem sempre existente. E ainda que haja toda essa estrutura, nós sabemos realmente qual resultado queremos obter?

Qual o topo da montanha?

O que esperamos alcançar como professores de História? Essa reflexão sobre o *te/los* do docente de história raramente é feita e, quando feita, dificilmente sabemos

²² FARDO, Marcelo Luís. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Renote: Novas Tecnologias na Educação**. v.11, n.1, 2013, p.1.

²³ JÚNIOR, Alfredo Lima da Costa, SILVA, Karen Sulliany Souza da; ARAÚJO, Fabíola Pantoja Oliveira. Uso da Aprendizagem Tangencial através de jogos: um Mapeamento Sistemático da Literatura. **Renote Novas Tecnologias na Educação**. v.20 n.1, 2022, p.203-212; KELLERMANN, Daphine Blaskoski; FRANCO, Márcia Häfele Islabão. Contribuições do design de interfaces no uso de jogos educacionais digitais para o público infantil: revisão sistemática da literatura. **#TEAR: Educação Ciência e Tecnologia**. v.12, n.2, 2023, p.1-11.

²⁴ CAIMI, Flávia Eloisa. Por que os alunos (não) aprendem História? Reflexões sobre ensino, aprendizagem e formação de professores de história. **Tempo**. v.11, n.21. 2007, p.23.

respondê-la.²⁵ Ter clareza sobre a finalidade última do que fazemos, independentemente da profissão que você exerça, talvez pudesse reduzir, se não extinguir as frustrações decorrentes da falta de resultados no trabalho. Um alpinista quer chegar ao topo da montanha, um corredor sabe que tem que passar a linha de chegada, um engenheiro constrói o que projetou, um cirurgião opera e espera que paciente fique são. Para o professor de história, geralmente as coisas não são tão nítidas, e assim como a função de um livro é trazer saberes, mas nada impede que ele vire calço para mesa ou peso para a porta, um professor de história que não sabe sua importância e o que espera alcançar, pode estar exercendo um papel que não era para ser seu. Penna é firme ao dizer que “se não fazemos o nosso destino, não podemos fazer história. Se um futuro assustador não pode ser evitado, por que estudar história?”.²⁶ Para Pinha, a história ensinada é uma parte importante do processo de formação dos sujeitos, logo todo professor de história tem um compromisso com o presente e leva à responsabilidade política perante seu público.²⁷ Mas como mensurar isso? Como saber se aquele aluno realmente captou algo que o tornará um adulto mais consciente de seu passado e capaz de agir no presente em prol de um futuro que diagnosticou? O que realmente temos que ensinar?

Na faculdade, temos muitas disciplinas pedagógicas que nos explicam as legislações e principais pensadores educacionais, bem como temos historiadores de renome como Antoine Prost que, em seu livro *Doze lições da história*, reflete sobre a profissão do historiador. Entretanto, não acredito estar só ao afirmar que seria um absurdo supor que nossos alunos de ensino fundamental ou médio sejam historiadores. Muito menos que decorem todos os acontecimentos históricos e suas datas. Ou mesmo que acertem todas as questões de uma prova, seja ela qual for, como se isso demonstrasse realmente que aquele adolescente aprendeu tudo o que se tinha para aprender. Para Divino, nós professores de história não somos meros mediadores assim como nossos alunos não devem ser meros copistas que gravaram vários acontecimentos passados de forma linear.²⁸

²⁵ Utilizo aqui o termo *telos* em seu sentido filosófico, que pode ser entendido como a função que cada ser ou objeto possui em sua existência no universo.

²⁶ PENNA, Fernando. A total dúvida sobre o amanhã e o desafio de ensinar história: concepções de tempo na produção textual de alunos. **História e Perspectivas**, Uberlândia, v. 28, n. 53, jan./jun. 2015, p.73.

²⁷ SILVA, Daniel Pinha. **O lugar do tempo presente na aula de História: limites e possibilidades**. Revista Tempo e Argumento, Florianópolis, v. 9, n. 20, 2017, p. 108.

²⁸ “Obviamente não temos a pretensão de fazer de nossos alunos historiadores profissionais, no entanto, um olhar treinado e perspicaz, capaz de perceber o não dito, o não intencional ou o não explicitado, não deve ser qualidade apenas dos historiadores profissionais. A formação de uma consciência histórica voltada para a cidadania plena passa também por estas questões”. DIVINO, Vivian Jaqueline Viana do Amor. **A escrita das imagens: Interpretações, possibilidades de compreensão e consciência histórica**. Dissertação (mestrado profissional em ensino de história - PROFHISTÓRIA) Universidade Federal do Pará - UFPA, Ananindeua - PA, 2020, p. 46.

Aprendemos na graduação que hoje passamos de uma pedagogia centrada no ensino, para uma educação centrada nas aprendizagens dos alunos desenvolvendo suas capacidades através da prática, alterando a formação de um “cidadão súdito” para a formação de um “cidadão participativo”.²⁹ Apesar disto, sempre que surge um debate sobre a efetividade do ensino de história, o parâmetro geralmente está em quantos fatos, nomes e datas o aluno consegue se recordar.

Em muitos desses países, quando o ensino da história é criticado ou acusado, quando provoca debates, como muitas vezes acontece, não é porque as pessoas se inquietam com o alcance dos objetivos de formação que lhe são oficialmente atribuídos, mas ‘em razão’ dos conteúdos fatuais, por se julgar que certos elementos estariam ausentes e que outros estariam sendo ensinados em lugar de coisa melhor, como se o ensino da história continuasse sendo o veículo de uma narração exclusiva que precisa ser assimilada custe o que custar. Vê-se aí o estranho paradoxo de um ensino destinado a uma determinada função, mas acusado de não cumprir outra que não lhe é mais atribuída.³⁰

Se, portanto, os professores são cobrados por uma pedagogia que já não deveríamos usar, e funcionam como ponte para a compreensão do aluno ao mesmo tempo em que não somos somente mediadores de conteúdos transmitidos, o que devemos esperar que nossos alunos alcancem para que consideremos ter feito um bom trabalho? Com certeza cada um tem suas respostas pessoais a estas perguntas, mas a historiografia pode nos sulear. sobre o que devemos esperar dos alunos, não para ganhar um debate político, e sim para que ele se relacione com a história de maneira relevante para seu desenvolvimento. Para Marcelo Abreu e Marcelo Rangel, alcançar este objetivo, consiste na dupla função do ensino de história:

1) descrever e compreender narrativas históricas ou memórias etnocêntricas e imediatas (infraconscientes) que estariam orientando os alunos no processo de atualização da “consciência histórica”; e 2) interagir com os demais espaços da cultura histórica e intervir sobre eles no sentido de descrever as narrativas históricas ou memórias etnocêntricas e imediatas mais gerais.³¹

Penso, portanto, que o ensino de história busca uma via de mão dupla. Por um lado, o aluno precisa ser capaz de compreender as culturas históricas de fora para dentro, por outro, precisa intervir sobre a formação da cultura histórica a partir de sua própria cultura.

²⁹ LAVILLE, Christian. A guerra das narrativas: debates e ilusões em torno do ensino de história. **Revista Brasileira de História**, São Paulo, v. 19, p. 125-138, 1999, p.127; ABREU, Marcelo; RANGEL, Marcelo. Memória, Cultura Histórica e o ensino de História no mundo contemporâneo. **História e Cultura**, Franca, v.4, n2, p. 7-24, set. 2015, p.9-10.

³⁰ LAVILLE, Christian. A guerra das narrativas: debates e ilusões em torno do ensino de história. **Revista Brasileira de História**, São Paulo, v. 19, p. 125-138, 1999, p.127.

³¹ ABREU, Marcelo; RANGEL, Marcelo. Memória, Cultura Histórica e o ensino de história no mundo contemporâneo. **História e Cultura**, Franca, v.4, n2, p. 7-24, set. 2015, p. 15-16.

Assim, o ensino de história deveria ver as diversas possibilidades de realização humana como um ideal de investigação e produção de narrativas múltiplas em vez de reproduzir e esperar que se reproduzam narrativas unificadoras. Porque mais importante do que hierarquizar os alunos conforme seus conhecimentos, é dar a eles um aparato para que possam discernir entre as ideias do historiador e aquelas ideias inerentes aos personagens do passado e, para isso, precisaremos saber quais suposições e entendimentos tácitos abordaremos.³²

Desmotivação continuada e a concorrência por atenção

Desde que me formei, no fim de 2017, comecei a lecionar em Pinheiral, município do estado do Rio de Janeiro. Apesar das turmas com cerca de 35 alunos, em todas elas, eu percebia histórias de vida com um objetivo, por mais que nem sempre fossem os que nós desejávamos para as próximas gerações. Vi desde alunos que queriam fazer o ensino médio no IFRJ localizado na cidade até os que queriam ser professores, ainda que tivessem que estudar na cidade vizinha. Vi mães adolescentes que queriam dar uma estrutura melhor para seus filhos e meninos que queriam crescer dentro do tráfico conforme o pai. Vi quem queria aprender e militar em prol de uma sociedade melhor e quem contava os dias para que pudesse ser transferido para a EJA. Em cada um desses casos, eu percebia uma motivação que, considerando o tamanho das turmas, me deixava triste por não conseguir fazer mais por eles, ao mesmo tempo em que me desafiava como docente a cada dia. Então eu pensava: se tivéssemos turmas de 15 ou 20 alunos, as aulas seriam absurdamente produtivas.

Em 2021, com os retornos graduais pós-pandemia, esta minha utopia começou a se esfacelar. Nas escolas em que eu trabalhava em Pinheiral, até tive um contato mais próximo com os poucos alunos que retornaram às aulas presenciais, o que parecia o princípio do meu sonho, caso não fosse a desorganização da instituição que aprovou qualquer aluno que ao menos uma vez foi à escola pegar uma das apostilas, mesmo não tendo respondido nada ou devolvido para correção. Cabe dizer que, apesar disto, houve reprovações na escola.

³² Ibid., p.9-10; TELLES, Helyon Viana. **Empatia Histórica e jogos digitais**: uma proposta para o ensino de história. Dissertação (mestrado profissional em ensino de história – PROFHISTÓRIA) Universidade do Estado da Bahia – UNEB, Salvador – BA, 2018, p.77; PEREIRA, Juliano da Silva. **Uma máquina do tempo movida à imaginação**: RPG e empatia histórica no ensino de história. Dissertação (Mestrado em História Social). Universidade Estadual de Londrina, 2014, p.85-86; LEE, Peter. 'Walking backwards into tomorrow' Historical consciousness and understanding history. **IJHLTR**: International Journal of Historical Learning Teaching and Research. V.8, N1 Jan 2009, p.69-114, p. 100.

Nesse período, consegui um contrato em Bananal, município no estado de São Paulo. Lá me deparei pela primeira vez com a tal “aprovação automática”, principalmente dos 6º e 8º anos. Na ocasião, não me importei, pois pensava ser uma medida paliativa por causa da pandemia. No ano seguinte, percebi que não era. Fui trabalhar na zona rural do município, onde minha turma mais cheia tinha 12 alunos inscritos na chamada, e raramente vinham todos. Apesar dessas turmas tão pequenas, elas eram geralmente muito agitadas, e as aulas eram interrompidas por fofocas, e conflitos entre uma tradição católica muito rígida e uma vontade de alguns meninos em parecer urbanizados e namoradores, inspirados nos estereótipos sobre favelas. De uma forma ou de outra, ainda havia algum interesse pelas aulas. Não nas coisas de fora, como acontecimentos longínquos e passados, mas no que podia contribuir para o trabalho rural como tirar leite, cuidar de pastos ou manusear tratores.³³

No fim de 2022, fui convocado para trabalhar em Queluz, município do Vale do Paraíba paulista, onde conheci efetivamente o que era a prática da progressão continuada (que neste caso pode sim ser chamada de política de aprovação automática) e meus sonhos de uma sala com poucos alunos deram lugar ao pesadelo de alunos extremamente desmotivados.

Em conversas com outros colegas professores que trabalham em municípios próximos como Areias e Cruzeiro, fica evidente que essa é uma política adotada na região dentro do estado de São Paulo, mas que as lideranças não fazem ideia do porquê existe e quando alguém tenta se contrapor é engolido pela burocracia e autoridades superiores.

No ano passado, um colega que trabalha em Areias me disse que era por causa de uma lei estadual. Minha diretora de Queluz achava ser uma lei nacional. Mas, na prática, como ninguém soube me informar de qual legislação se tratava, fui pesquisar e tive muita dificuldade. De acordo com o GEMINI, Inteligência Artificial de busca do Google, descobri que ambos estavam equivocados e que a aprovação automática é, na verdade, uma falha de aplicação da progressão continuada, prevista pela LDB de 1996. Essa política foi implantada com sucesso por Paulo Freire quando foi Secretário de Educação da cidade de São Paulo entre 1989 e 1991 e, desde então, sua aplicação segue ladeira abaixo.³⁴

³³ Oficialmente a escola não é considerada zona rural, tanto pelo município, quanto pelos moradores, apesar de ter diversas características de zona rural, como por exemplo, a maioria de nossos alunos moravam em fazendas, e alguns deles já trabalhavam nelas principalmente com gado leiteiro. Apenas a estrada principal era asfaltada sendo as ruas do centro de paralelepípedo e as demais de terra batida ou cascalhos.

³⁴ GOOGLE AI. Gemini. Modelo de linguagem de grande porte. [S.l.]: Google AI, 2023. Disponível em: <<https://gemini.google.com/app/4a46df2e0aba4c31?hl=pt-BR>>. Acesso em: 03/01/2025; BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei nº 8.200, de 2014**. Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=817941>> Acesso

O que é então a tal “progressão continuada”? Como teoria educacional, a progressão continuada se divide em ciclos baseados em níveis de maturidade do educando. Como política pública, ela visava regularizar o fluxo de alunos ao longo dos anos na escola. Estes ciclos se encerram no 3º, 5º, 7º e 9º anos do ensino fundamental e no 3º ano do ensino médio (atualizando as séries para nossa estrutura atual). A premissa é a de que se um aluno não consegue adquirir as habilidades necessárias para avançar de ano escolar, ele deveria ser aprovado mesmo assim, tendo de alguma forma que realizar uma recuperação de habilidades (e não notas), e aulas de reforço, paralelamente ao ano vigente, de modo preferencial, ou posterior, caso a recuperação paralela não fosse possível. Esta medida visava reduzir a quantidade de alunos com distorção entre série e idade.³⁵

Os defensores da medida afirmam que o aluno reprovado seria desmotivado a continuar os seus estudos, ampliando o sentimento de inferioridade do mesmo e propiciando a evasão escolar. Pensando através de um campo psicológico, a teoria faz sentido, pois há ocasiões, principalmente em se tratando da história ensinada, que é necessária maturidade para compreender certos pensamentos, mesmo mais básicos como a importância da fertilidade relacionada à religião dos povos antigos ou a gravidade da escravidão como multiplicador de desigualdade para a sociedade atual. De fato, a ideia é boa. Ao menos se fosse cumprida em sua integralidade, o que não é a realidade de onde trabalho hoje.

O que percebo em minha prática docente é a seguinte realidade: o aluno fica com alguma defasagem na fase de alfabetização e, mesmo assim, chega ao final do ciclo. Como tinha dificuldades com a leitura, escrita ou contas básicas (soma e subtração) ele passava a fazer outra coisa que não a tarefa, retirando a atenção dos demais. Ao fim da primeira parte do ensino fundamental, a professora encontra um dilema: por um lado reprovar este aluno e ficar com ele mais um ano ou aprová-lo e passar a responsabilidade para outros professores ou escola. Nesta segunda fase do ensino fundamental, as matérias se complexificam. Agora, o português lhe exige interpretação e gramática, a matemática raízes, potenciações e frações, e a história começa a falar sobre o ofício do historiador e locais distantes no tempo e espaço. No entanto, mesmo não compreendendo nada, ele não pode ser reprovado no 6º ano. Caso este aluno no 7º ano, por algum motivo, consiga alguma ajuda para ser aprovado, sua próxima possibilidade de retenção é só no 9º ano. De forma semelhante à professora do 5º ano, os professores do segundo ciclo têm um dilema:

em:01/12/2024; **Perguntas e respostas: o que é progressão continuada?**. Todos pela educação, 2018. Disponível em: <<https://todospelaeducacao.org.br/noticias/o-que-e-progressao-continuada/>> Acesso em 02/12/2024.

³⁵ Ibid.

reprovar o aluno que já nem tenta realizar as atividades, mas que está presente em todas as aulas; ou enviar para a próxima escola (desta vez estadual) um aluno que mal escreve, e, quando o faz, não lê ou interpreta.

A descrição parece um tanto genérica, infelizmente os casos são mais frequentes do que gostaríamos, e mesmo eu que só estou no município há três anos já vi acontecer várias vezes, o que não me cabe aqui detalhar. A questão é que um outro aluno que chegou na escola querendo estudar e iniciou o ciclo realizando todas as atividades, entendendo que o passar de ano representava a aquisição de um saber útil para seu futuro, vê-se frente ao colega que não realizou nenhuma das atividades o ano todo, sendo aprovado do mesmo modo que ele. Então, qual seria a motivação que o primeiro aluno teria para continuar com todo seu esforço, já que o resultado imediato é o mesmo? Será que nessa circunstância ele não passa a questionar também qual a validade daquele saber escolar?

Pode parecer um problema isolado, mas ao procurar me aprofundar, descobri que o problema é maior e se encontra em instâncias muito superiores às meras discussões de professores de um município do interior. Só no portal e-Cidadania do Senado Federal, ao pesquisar “aprovação automática” aparecem treze resultados de Ideia Legislativa com datas entre 2016 e 2024, embora geralmente com poucos apoios.³⁶

E não é só por parte da população que este assunto é discutido. O então deputado Alexandre Leite, em 2014, escreveu um projeto de lei para que fosse alterada a LDB neste sentido. Em entrevista ao programa Palavra Aberta da TV Câmara, o agora ex-deputado argumenta que o problema é estrutural. Para que a progressão continuada fosse efetiva, seria necessário melhor formação e valorização do docente, recursos didáticos, infraestrutura escolar, currículos bem concebidos e tecnologias educacionais. Como boa parte da responsabilidade por essas escolas fica a cargo dos estados e municípios, seria necessário também maior repasse de verba. Leite vê a progressão continuada como uma forma de diminuir a lotação das escolas, mas entende que, décadas depois de iniciado, o projeto se mostrou ineficaz do jeito que é praticado. Mesmo as escolas públicas que aplicam recuperações, como nas escolas particulares, sabem que esta é uma recuperação falida e esvaziada de sentido, já que o aluno não recupera realmente o que não aprendeu, e só vai

³⁶ Ideia Legislativa é um portal de consultas públicas online do Senado Federal, onde qualquer cidadão pode dar uma ideia de proposta legislativa. Caso essa ideia consiga 20.000 apoios dentro de quatro meses, ela é enviada para a Comissão de Direitos Humanos e Legislação Participativa (CDH) e é formalizada como sugestão legislativa pelos senadores. **E-Cidadania: ideia legislativa.** Senado Federal, 2024. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/ecidadania/principalideia>> Acesso em: 01/12/2024.

na aula para passar de ano e receber o certificado no fim do ciclo automático, gerando inclusive um problema administrativo para os professores.³⁷

Em meio à entrevista, a apresentadora Regina Assumpção indaga quanto a qualidade das escolas federais, como a do Colégio Pedro II no Rio de Janeiro, e sobre a possibilidade de se ampliar as mesmas características nas demais escolas do país. Quanto a essa alternativa, Leite é descrente devido ao número de escolas que deveriam ser federalizadas, o que ao seu ver produziria um resultado prático pífio, argumento com base comparativa na federalização das penitenciárias.³⁸

Neste sentido, quero levantar uma outra questão no que diz respeito ao ingresso dos alunos no Colégio Pedro II. Conforme o próprio site institucional da escola para a educação infantil (até 4 anos) e para o PROEJA, o processo seletivo é feito por sorteio. Já para os anos iniciais do ensino fundamental os sorteios são apenas para o 1º e 2º ano, o que quer dizer que os outros três anos deste ciclo possuem somente alunos que tiveram formação na própria instituição. Isso, a meu ver, garante que haja um esforço permanente tanto entre professores quanto entre alunos, aqueles para ter boas turmas e estes para não serem retirados da escola. Já nos anos finais do ensino fundamental e ensino médio regular, há uma seleção com prova de matemática, português e redação. Para o ensino médio integrado, acrescenta-se a prova de conhecimentos específicos.³⁹ Não se pode negar que, caso todas as escolas possuíssem provas de acesso (como já houve), teríamos instituições mais elitistas, ampliando a desigualdade social. Similarmente não se pode negar que uma prova de acesso proporciona turmas mais niveladas e com uma preparação mínima para prosseguir com o próximo ciclo. O ponto aqui não é a política pública em si, ou como resolver definitivamente o problema da educação brasileira, antes perceber fatores diversos com potenciais desmotivadores dos alunos das escolas públicas. Neste sentido, os governos não são os únicos responsáveis.

O tamanho do barco e o mar à frente

Que beleza é saber seu nome. Sua origem, seu passado e seu futuro.

³⁷ ASSUMPÇÃO, Regina. Parlamentar apresenta projeto contra aprovação automática de alunos. TV Câmara / Palavra Aberta, 2015. Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/tv/460909-parlamentar-apresenta-projeto-contraprova-automatica-de-alunos/>> Acesso em: 02/12/2024.

³⁸ Ibid.

³⁹ **Perguntas Frequentes**. Colégio Pedro II, 2024. Disponível em: <<https://www.cp2.g12.br/perguntas-frequentes/235-28-como-se-da-o-ingresso-de-estudantes-aos-quadros-do-colégio-pedro-ii.html>> Acesso em: 03/12/2024.

Se eu estiver certo e hoje – ou talvez sempre tenha sido assim – a tarefa do professor vai além de ensinar somente os conteúdos de sua disciplina, pode-se constatar que a tarefa do professor de história para com seu aluno vai além de simplesmente lhe munir de fatos e acontecimentos históricos ou mesmo de torná-lo um bom pesquisador. Sob este prisma, sem que nos desviemos de nossas atribuições como docentes de história, a canção de Tim Maia oferece boas linhas para que possamos escrever.

Compreender e correlacionar os tempos históricos é uma atividade múltipla, executada cotidianamente por todos os seres humanos, tenham ou não consciência disso. Partindo do pressuposto de que o autoconhecimento é fundamental e que ele relaciona o passado e o futuro neste emaranhado que se chama presente, fica a dúvida: como podemos contribuir para esse autoconhecimento?

Uma possibilidade de resposta a essa pergunta pode ser deduzida a partir do historiador alemão Reinhart Koselleck. Ele afirma que: “Todo ato histórico se realiza com base na experiência e na expectativa dos agentes” e também que “todas as histórias foram constituídas pelas experiências vividas e pelas expectativas das pessoas que atuam ou que sofrem”⁴¹. Compreendo que as conceituações de Koselleck se debruçam sobre a pesquisa historiográfica, e provavelmente em momento algum ele se preocupou com os alunos das escolas públicas brasileiras. Contudo, nem por isso considero serem suas considerações menos válidas para este trabalho, haja vista que o que será um dia objeto de estudo da História hoje é o ser humano agindo no presente, logo, meus alunos com seus atos e decisões, ou seja, se é possível considerar experiências e expectativas como forma de correlacionar os tempos históricos dentro de uma pesquisa, por que não os considerar na busca de redução das desigualdades sociais através da educação? Porventura isso estaria fora de nosso escopo como professores de história, apesar das adversidades em que se encontram nossos alunos?

Mesmo sendo experiência e expectativas extensões temporais distintas (assim como memória e esperança o são), essas extensões possuem uma relação dinâmica, não

⁴⁰ MAIA, Tim. **Que beleza**. In: MAIA, Tim. Tim Maia. Rio de Janeiro: Philips, 1971. 1 disco de 33 ⅓ rpm, LP.

⁴¹ KOSSELLECK, Reinhart. **Estratos do Tempo**: estudos sobre história. Contraponto; Editora PUC-Rio, 2014, p. 307. KOSSELLECK, Reinhart. **Futuro passado**: Contribuição à semântica dos tempos históricos. Rio de Janeiro: Contraponto; Editora PUC-Rio, 2006, p. 306.

havendo um sem o outro. Elas entrelaçam o passado e futuro de forma desigual, podendo ser um guia para a tomada de decisões.⁴²

Passado e futuro jamais chegam a coincidir, assim como uma expectativa jamais pode ser deduzida totalmente da experiência. Uma experiência, uma vez feita, está completa na medida em que suas causas são passadas, ao passo que a experiência futura, antecipada como expectativa, se decompõe em uma infinidade de momentos temporais.⁴³

Assim sendo, passando do plano generalista que usamos para analisar acontecimentos históricos, para uma aplicação individualista, da possibilidade de atuação desses conceitos sobre cada aluno, entende-se que as experiências vão se acumulando à medida em que se tornam passado. Mesmo que a experiência em si não mude, a interpretação do indivíduo sobre ela pode se alterar. Essa experiência não necessariamente precisa ter acontecido ao indivíduo, mas pode ter sido assimilada através do que lhe foi dito ou de sua cultura. Esse espaço de experiências guardadas irá por sua vez orientar expectativas que o indivíduo terá para as possibilidades de futuro que ele pode imaginar. Independente dos planos que este aluno faça, a expectativa pode ser concretizada ou frustrada, pois os elementos que pautam os acontecimentos da vida real vão muito além de somente as experiências e expectativas presentes naquele indivíduo. Neste sentido, a expectativa também influencia formando novas experiências ou mesmo reinterpretando-as, já que "Romper o horizonte de expectativa cria, pois, uma experiência nova."⁴⁴

O subtítulo "O tamanho do barco e o mar à frente" ilustra a dinâmica entre os conceitos de espaço de experiência e horizonte de expectativas, de Reinhart Koselleck. A experiência é o que já foi vivido e consolidado no passado, formando um "espaço" concreto que pode ser visto no presente. Esse espaço pode ser metaforicamente entendido como um barco, cuja construção e tamanho representam o conhecimento acumulado. Por sua vez, as expectativas são o futuro visto como um horizonte. Ele é inatingível, pois quanto mais nos aproximamos, mais ele se afasta, revelando sempre novas possibilidades. Embora seja possível ter uma noção do que há de vir, a expectativa se renova continuamente, podendo ou não corresponder ao que era esperado. Desse modo, a experiência é o alicerce do presente, enquanto as expectativas são a projeção incerta de um futuro que se move constantemente.

⁴² KOSELLECK, Reinhart. **Estratos do Tempo**: estudos sobre história. Contraponto; Editora PUC-Rio, 2014, p. 308. KOSELLECK, Reinhart. **Futuro passado**: Contribuição à semântica dos tempos históricos. Rio de Janeiro: Contraponto; Editora PUC-Rio, 2006, p. 306-308.

⁴³ KOSELLECK, Reinhart. **Futuro passado**: Contribuição à semântica dos tempos históricos. Rio de Janeiro: Contraponto; Editora PUC-Rio, 2006, p. 310.

⁴⁴ Ibid. p.311-313.

Tem sentido se dizer que a experiência proveniente do passado é espacial, porque ela se aglomera para formar um todo em que muitos estratos de tempos anteriores estão simultaneamente presentes, sem que haja referência a um antes e um depois [...] Horizonte quer dizer aquela linha, mas um espaço que ainda não pode ser contemplado. A possibilidade de se descobrir o futuro, apesar de os prognósticos serem possíveis, se depara com um limite absoluto, pois ela não pode ser experimentada.⁴⁵

Espaço de experiência e horizonte de expectativas são conceitos interligados, ainda que não de maneira complementar síncrona, o que quer dizer que um não existe sem o outro. Ambos têm seu caráter pessoal e interpessoal, em que o primeiro incorpora elaborações tanto racionais quanto inconscientes de comportamento seja próprio ou de outrem, e o segundo traz o futuro para o presente sem poder controlá-lo, em uma mera tentativa de prevê-lo gerando “esperança e medo, desejo e vontade, a inquietude, mas também a análise racional, a visão receptiva ou a curiosidade fazem parte da expectativa e a constituem”.⁴⁶

Articulando estes conceitos com as minhas percepções sobre meus alunos ao longo da docência, os dois conceitos parecem um ciclo sem fim. Como tudo que o professor fala não aparenta pertencer à realidade do discente, este não se atenta e nem cria expectativas além daquela restrita de seu próprio bairro, ao que ele já conhece. Esse horizonte de expectativa é para o adolescente o máximo que ele acredita poder alcançar, e consequentemente não vê motivo para tentar desenvolver a disciplina que está sendo trabalhada, resetando o *looping*.

Não afirmo que minha compreensão seja aplicável a todos os contextos. O próprio Koselleck diz não ser possível aplicar as mesmas expectativas a todas as camadas sociais ainda que as experiências sejam quase idênticas, o fator humano é suficiente para que os resultados sejam distintos.⁴⁷ Já tive turmas que me fizeram pensar em campos de experiência amplos o suficiente para a existência de grandes horizontes de expectativas, e nesses casos, as aulas fluíam em um outro nível, em que até o professor (no caso eu) precisava se esforçar para que sua experiência fosse capaz de saciar as expectativas das turmas. Entretanto, quando a turma se encontra no *looping* desanimador já descrito, é preciso grande esforço para que não se caia na tentação da educação bancária, na qual o professor finge que ensina e o aluno finge que aprende⁴⁸.

⁴⁵ Ibid., p.311.

⁴⁶ Ibid., p.309-310.

⁴⁷ Ibid., p. 315.

⁴⁸ FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987, p.33-42; HISTÓRIA FM: **175 Paulo Freire: trajetória e legado na educação brasileira**. Entrevistada: Joana Salém Vasconcelos. Entrevistador: Icles Rodrigues. Florianópolis: LeituraObrigaHistória, 29/06/2024. Podcast. Disponível em: <<https://open.spotify.com/episode/3Qi23Pm9GRfvlvyAyzp361?si=482bc50220a64897>> Acesso em 09/08/2025.

E quem poderia julgar qualquer um dos dois? Por um lado, a ideia do futuro como uma possibilidade de progresso que fez parte da formação do professor já não existe. Além de se encontrar exausto pelas múltiplas tentativas de atingir objetivos que, como já vimos, muitas vezes são turvos quando não paradoxais. Por outro lado, o aluno viveu toda sua vida em meio a um presente alargado, cercado por um passado que não possui uma conexão estável com o futuro. Instabilidade esta da qual, a propósito, agora o professor também partilha, pois um e outro partilham o mesmo presente alargado.⁴⁹

É certo que atualmente o conhecimento histórico ainda tem sua relevância em múltiplos sentidos e interfaces sociais e políticas, no entanto é questionável sua capacidade de prever futuros estáveis.⁵⁰ Rocha, Magalhães e Gontijo afirmam que, na escola, o professor de história é quem sofre demandas diretas e constantes dos alunos acerca de atualidades, tendo que defender posições e opiniões. Concordo que estas são demandas legítimas e que mostram a importância do ensino de História, todavia, o que fazer quando tais demandas não surgem?⁵¹

Aparentemente a visão de meus alunos sobre um futuro que os aguarda na fase adulta vem diminuindo, dificultando a percepção de que um dia ele será responsável por si em todos os aspectos e, para possuir uma condição de vida melhor, quanto antes iniciar estas mudanças, mais as oportunidades lhe serão favoráveis. Quanto às causas, Almeida credita aos tempos efêmeros em que vivemos.

A experiência do tempo hoje é tal que “tudo o que é sólido desmancha no ar”, máxima de Karl Marx ressignificada em Marshall Berman. Tudo se esvai, tudo some, tudo desaparece. Ou, pelo menos, esta é a sensação que se tem. Os saberes do passado não mais ficam. Os conselhos dos avós não mais valem. Os conhecimentos sobre ovos não prescrevem mais receitas de bolo. Aliás, a colher de pau não faz mais sentido na higienização culinária dos utensílios de silicone. O que é decente, despudorado, moral, provocante, sensual ou comportado pode mudar em menos de uma geração. Então, se o tempo de hoje é esse em que o passado parece não mais valer, e tudo o que importa tão somente é experimentar – até a última gota (se gota houver) – o presente, qual a necessidade da memória?⁵²

Talvez os avanços tecnológicos que tanto almejamos tenham acelerado nossa sociedade a tal ponto que os choques geracionais que geralmente ocorriam com pessoas

⁴⁹ SILVA, Daniel Pinha. O lugar do tempo presente na aula de História: limites e possibilidades. **Revista Tempo e Argumento**, Florianópolis, v. 9, n. 20, 2017, p. 122-123.

⁵⁰ Ibid., 124-125

⁵¹ ROCHA, Helenice; MAGALHÃES, Marcelo; GONTIJO, Rebeca. A aula como texto: Historiografia e ensino de história. In ROCHA, Helenice; MAGALHÃES, Marcelo; GONTIJO, Rebeca (orgs) **A escrita da história escolar: memória e historiografia**. Rio de Janeiro: FGV, 2009, p.23

⁵² ALMEIDA, Leandro Rosetti de. **Museu da Lembrança: história ensinada, narratividade e memória**. Dissertação (mestrado profissional em ensino de história - PROFHISTÓRIA) Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ, São Gonçalo – RJ, 2016, p. 30.

de décadas diferentes tenham sido encurtados, fazendo com que estes conflitos de formas de pensamento sejam mais constantes, atrapalhando, ou mesmo impedindo a comunicação entre professor e aluno. Logo, talvez seja possível afirmar que a dificuldade em correlacionar os tempos históricos por parte nossos alunos (que minam suas experiências e expectativas) é tão diversa e infinda que é impossível elencá-las. Independentemente disso, Krieger afirma ser nossa função mediar a construção de uma narrativa por parte dos alunos de forma que possam ressignificar os acontecimentos, dando sentido ao presente e questões imediatas que os cercam.⁵³

A falta de significação entre as relações temporais dá a impressão de inexistência, logo, se só o presente importa não há motivos para se preocupar com o futuro. O imediatismo da relação temporal impede que venha à tona uma narrativa provedora de sentidos, destruindo a coerência da narrativa e silenciando o sentido histórico, devido ao trauma gerado nos indivíduos que pode levar gerações para ser resolvido.⁵⁴ Mas, se há importância nesta construção de sentidos, formando uma consciência histórica, afinal de contas, o que é realmente essa consciência histórica?

Consciência histórica

Para o historiador alemão Jörn Rüsen, consciência histórica é um senso de historicidade inato à natureza humana e só posteriormente fruto de uma construção cultural a partir do sentido.⁵⁵ Esse senso permite dar significado às experiências passadas, buscando compreender o presente e antecipar o futuro. Para melhor explicar, Rüsen organiza esse processo de construção da consciência histórica através dos sentidos em quatro partes, a saber: a percepção de um tempo diferente do próprio; a interpretação deste tempo; a orientação da ação humana sobre essa interpretação, tanto em nível externo (funcionamento das estruturas sociais no mundo) e em nível interno (a quais grupos eu

⁵³ KRIEGER, Ana Carolina, **Literatura e História: Possibilidades na formação da consciência histórica em um salão literário**, Florianópolis, 2017-2018. Dissertação (mestrado profissional em ensino de história - PROFHISTÓRIA) Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC, Florianópolis – SC, 2018, p.44-45.

⁵⁴ RÜSEN, J. Como dar sentido ao passado: questões relevantes de meta-história. *História da Historiografia: International Journal of Theory and History of Historiography*, Ouro Preto, v. 2, n. 2, p. 163–209, 2009, p. 171.

⁵⁵ KRIEGER, Ana Carolina, **Literatura e História: Possibilidades na formação da consciência histórica em um salão literário**, Florianópolis, 2017-2018. Dissertação (mestrado profissional em ensino de história - PROFHISTÓRIA) Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC, Florianópolis – SC, 2018, p.44.

pertenço); e, por fim, a motivação criada com base nas partes anteriores e quais ações ela propiciará.⁵⁶

Para Vivian Divino, o processo descrito por Rüsen seria o próprio tema central da didática da história como ciência, apenas alterando o termo percepção por experiência e considerando o que Rüsen chamou de motivação já seria a própria atuação da consciência histórica.⁵⁷

Sarita Santos evoca Cerri para elucidar como a consciência histórica pode ser expressa e trabalhada nas escolas. Se “conhecer a história é ser capaz de entender/praticar o seu método de análise crítica dos enunciados e de construção do conhecimento é uma necessidade, se almejamos formar um pensamento autônomo, crítico e criativo”, então as tirinhas de Calvin e Hobbes são ao mesmo tempo uma demonstração da historicidade de seu autor Bill Watterson e uma possibilidade lúdica de se abordar a história de uma forma simples e profunda.⁵⁸

Portanto, a consciência histórica estabelece uma relação estrutural com o passado que, interpretada no presente, projeta expectativas futuras. O foco aqui não se limita ao processo de ensino-aprendizagem do conhecimento histórico, mas sim em como esse saber adquirido impacta a vida prática das pessoas. Assim, o ensino de História se torna uma ferramenta vital, manifestando-se por meio de narrativas que orientam temporalmente os alunos em suas experiências e os capacitam como sujeitos e construtores do próprio conhecimento.⁵⁹

Chegamos então ao modelo acima proposto por Rüsen, em que há uma linha dividindo o campo de cognição e o campo da vida prática (*lebenpraxis*). Iniciando pelos conceitos que podem ser percebidos ou experimentados, estes passam por algum método de se lidar com o passado e é de alguma forma representado, cruzado a linha no nível de reflexão pragmática rumo ao campo da vida prática. Na vida prática, esses conhecimentos irão orientar as ações do indivíduo, chegando ao ponto em que ele precisará relacionar a

⁵⁶ RÜSEN, J. Como dar sentido ao passado: questões relevantes de meta-história. História da Historiografia: **International Journal of Theory and History of Historiography**, Ouro Preto, v. 2, n. 2, p. 163–209, 2009.

⁵⁷ DIVINO, Vivian Jaqueline Viana do Amor. **A escrita das Imagens**: Interpretações, possibilidades de compreensão e consciência histórica. Dissertação (mestrado profissional em ensino de história - PROFHISTÓRIA) Universidade Federal do Pará - UFPA, Ananindeua - PA, 2020, p. 29.

⁵⁸ SANTOS, Sarita Souza dos. **As tiras de Calvin & Hobbes**: Possibilidades para o ensino de História na Educação Básica. Dissertação (mestrado profissional em ensino de história - PROFHISTÓRIA) Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul, Amambai – MS, 2020.

⁵⁹ RÜSEN, Jörn. **Razão histórica. Teoria da história**: fundamentos da ciência histórica. Tradução Estevão de Rezende Martins. Brasília: UnB, 2001, p. 65; DIVINO, Vivian Jaqueline Viana do Amor. **A escrita das Imagens**: Interpretações, possibilidades de compreensão e consciência histórica. Dissertação (mestrado profissional em ensino de história - PROFHISTÓRIA) Universidade Federal do Pará - UFPA, Ananindeua - PA, 2020, p.29; p.18.

sua orientação das estruturas existentes no mundo e consigo mesmo, aplicando sua identidade aos grupos a que pertence. Assim, torna-se necessário cruzar novamente a linha do pragmatismo, desta vez em direção ao campo cognitivo, já que o mundo se encontra em constante mudança e carece de certa constância em sua representação.

Considerando que Rüsen esteja certo, se a intenção é que os alunos atuem como sujeitos e construtores do conhecimento, aptos a, por meio de uma narrativa histórica, dar sentido às suas experiências ao longo do tempo, são raros os casos que conseguiram esse feito nas turmas que tive contato, mesmo tendo lecionado em cinco escolas distintas em municípios e estados distintos. Quem sabe na realidade as aulas de história tenham se tornado “apenas a aplicação de conteúdos pautados em alcançar competências e habilidades, que pouca ou nenhuma ligação tem com a vida prática dos (as) alunos (as), e que logo seria esquecido”?⁶⁰

Apesar de todas essas dificuldades, nós docentes ainda avançamos no ímpeto de tornar nossos educandos adultos conscientes. Daí vem o desafio que nos tira de nossa zona de conforto nos obrigando a também fazer a transição de volta ao processo cognitivo para compreendermos a realidade de nossos alunos. Se esperávamos que o discente se expressasse com uma narrativa, que estejamos cômicos de que esta pode não vir de forma escrita e nem oral, cabendo a nós percebermos a narrativa em desenhos nos cantos das folhas, nas capas, nas mesas, na estética. Essas narrações não chegam completas, muitas vezes não são expressas de forma direta e uma agitação, uma implicância, um desafio, uma piada podem ser um grito de angústia de quem não sabe como expressar todos os elementos que o afligem, embaralhando passado, presente e futuro, faltando elementos no campo de experiência para que esse novelo se desembole desatando seus nós.

A execução desta didática libertadora que analisa a relação do estudante com o passado depende do diálogo do professor historiador com outros lugares da cultura histórica, para que a realidade daquele possa ser compreendida. Desta forma, o professor tentará intervir especificamente nas necessidades daquele indivíduo, ampliando suas experiências nos campos histórico-científico, político e estético. Após identificar esses elementos, é possível ponderar os pesos que cada um deles tem na formação desse estudante, tirando-o do senso comum e permitindo que controle suas próprias narrativas. Não se trata de encontrar o histórico no estético, mas a presença do estético no histórico, tornando-o visível como algo relevante para o trabalho rememorativo da consciência

⁶⁰ DIVINO, Vivian Jaqueline Viana do Amor. **A escrita das Imagens:** Interpretações, possibilidades de compreensão e consciência histórica. Dissertação (mestrado profissional em ensino de história - PROFHISTÓRIA) Universidade Federal do Pará - UFPA, Ananindeua - PA, 2020, p.31.

histórica.⁶¹ De fato, esta é uma tarefa árdua que, por vezes, deve ser executada por um profissional pouco motivado devido a baixos salários, condições precárias de trabalho, rotinas exaustivas, dentre outros, inclusive a vida pessoal, pois o professor ainda é um ser com vida social fora da escola. Divino chama a responsabilidade para os professores, afirmando que o mais importante não é cumprir uma grade curricular, antes, que estejamos preparados para reconhecer as sutis intencionalidades dos alunos para que a transposição didática seja refletida e conectada à realidade discente.⁶²

Por outro lado, mesmo que, na maioria dos países, seja dito que a função do ensino de história seja desenvolver nos alunos as capacidades de que o cidadão precisa para participar da sociedade de maneira autônoma e refletida, o que acaba acontecendo é uma redução drástica do ensino de história a uma narrativa que formate os alunos a determinadas regras e demandas pouco ou nada reflexivas, como o próprio silêncio em sala.⁶³

Não obstante os dilemas e dificuldades levantados e sabidos por cada docente que já entrou em uma sala de escola pública brasileira, e que não é o foco deste trabalho, caso estivéssemos em um ambiente ideal, o que deveríamos esperar de nossos alunos? Compreendo como plausível a teoria rüseniana, há uma forma específica de memória denominada consciência histórica, que representa um inter-relacionamento mais explícito entre o passado e o presente, guiado por mudanças temporais e reivindicações de verdade. Ela é menos um impulso da vida prática e mais um ato cognitivo cuja resultante é a formação de uma identidade.⁶⁴ O desenvolvimento desta consciência histórica pode ser uma boa meta a se buscar. Para isso, o modelo de consciência histórica de Rüsen defende que o ser humano possui um dos quatro tipos de consciência histórica: tradicional, exemplar, crítica e genética.

O tradicional tem origem na repetição de um modelo cultural de vida em que, apesar das mudanças dos tempos, estes permanecem reafirmando as ordens preestabelecidas

⁶¹ TELLES, Helyon Viana. **Empatia Histórica e jogos digitais: uma proposta para o ensino de história.** Dissertação (mestrado profissional em ensino de história – PROFHISTÓRIA) Universidade do Estado da Bahia – UNEB, Salvador – BA, 2018, p.58; OLIVEIRA, Jhuan Cláudio Matos de. **A História nas Histórias em Quadrinhos: o uso da graphic novel Maus na aprendizagem histórica.** Dissertação (mestrado profissional em ensino de história - PROFHISTÓRIA) Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá – MT, 2020, p.11.

⁶² DIVINO, Vivian Jaqueline Viana do Amor. **A escrita das Imagens: Interpretações, possibilidades de compreensão e consciência histórica.** Dissertação (mestrado profissional em ensino de história - PROFHISTÓRIA) Universidade Federal do Pará - UFPA, Ananindeua - PA, 2020, p.41.

⁶³ LAVILLE, Christian. A guerra das narrativas: debates e ilusões em torno do ensino de história. **Revista Brasileira de História**, São Paulo, v. 19, p. 125-138, 1999, p.135.

⁶⁴ RÜSEN, J. Como dar sentido ao passado: questões relevantes de meta-história. *História da Historiografia: International Journal of Theory and History of Historiography*, Ouro Preto, v. 2, n. 2, p. 163–209, 2009, p. 166; p.168.

por uma forma de vida que seria comum a todos. É um sistema seguido por imitação em que a moralidade é inquestionável e a racionalidade é entendida como um pressuposto dos valores morais já estabelecidos.⁶⁵

É uma postura em relação ao passado na qual as narrativas tradicionais são pré-dadas e nos fornecem as origens dos nossos valores e da nossa forma de vida. Estes últimos são, por sua vez, vistos como modos de vida permanentes e obrigatórios, fornecendo-nos uma moralidade não questionável fixada por uma tradição estável. O tempo é experimentado como origens e repetições.⁶⁶

O tipo exemplar parte de uma variedade de casos representativos de regras gerais de conduta ou sistemas de valores, de modo que esses casos possam ser generalizados, criando valores atemporais que devem ser seguidos e poderiam ser aplicados em cada situação. Assim, o passado é sempre visto como um espelho do futuro em que os valores generalizados devem ser obrigatoriamente seguidos.⁶⁷

Isso amplia nossa postura em relação ao passado, permitindo-nos dar sentido a mais do que uma tradição fixa. Em vez disso, tratamos ocorrências passadas como casos ou exemplos, fornecendo lições para o presente, incluindo as morais, e a moralidade em si tem uma validade atemporal. O tempo é experimentado como mudança, mas as mudanças seguem regras atemporais.⁶⁸

A consciência crítica vem levantar os problemas, delimitar os pontos de vista e romper com os sistemas de pensamentos pré-estabelecidos. Ela surge na autoconfiança da refutação, negando a validade dos argumentos morais. Ainda que em sua obra de 2010, *Rüsen e o ensino de história*, o autor possa ter colocado a consciência crítica como um dos patamares de consciência possíveis, em obra posterior, de 2016, ele passa a considerar a consciência crítica como um modelo de transição entre os demais modelos.⁶⁹

A consciência histórica crítica desafia posturas tomadas em qualquer um dos dois primeiros tipos. Ela desafia narrativas tradicionais e chama a atenção para desvios de regras exemplares: ela as usa para negar a verdade de uma história ou para mostrar como regras atemporais não se sustentam. A postura crítica se demarca de outros pontos de vista e histórias históricas ao produzir contra-histórias: 'Por meio de tais

⁶⁵ RÜSEN, Jörn. O desenvolvimento da competência narrativa na aprendizagem histórica: uma hipótese ontogenética relativa à consciência moral. In: SCHMIDT, Maria Auxiliadora et al (orgs) **Jörn Rüsen e o ensino de História**. Curitiba-PR, Editora UFPR, 2010, p. 51-78.

⁶⁶ LEE, Peter. 'Walking backwards into tomorrow' Historical consciousness and understanding history. **IJHLTR: International Journal of Historical Learning Teaching and Research**. V.8, N1 Jan 2009, p.73.

⁶⁷ RÜSEN, Jörn. O desenvolvimento da competência narrativa na aprendizagem histórica: uma hipótese ontogenética relativa à consciência moral. In: SCHMIDT, Maria Auxiliadora et al (orgs) **Jörn Rüsen e o ensino de História**. Curitiba-PR, Editora UFPR, 2010, p. 51-78.

⁶⁸ LEE, Peter. 'Walking backwards into tomorrow' Historical consciousness and understanding history. **IJHLTR: International Journal of Historical Learning Teaching and Research**. V.8, N1 Jan 2009, p.73.

⁶⁹ RÜSEN, Jörn. O desenvolvimento da competência narrativa na aprendizagem histórica: uma hipótese ontogenética relativa à consciência moral. In: SCHMIDT, Maria Auxiliadora et al (orgs) **Jörn Rüsen e o ensino de História**. Curitiba-PR, Editora UFPR, 2010, p. 51-78.

histórias críticas, dizemos não a orientações temporais pré-dadas de nossa vida'. Essas contra-histórias fornecem uma crítica de valores morais, exibindo-os como tendo origens ou consequências imorais. A cultura é relativizada ao tempo, que é experimentado como sujeito a julgamento.⁷⁰

Por fim, o modelo de consciência genética analisa os parâmetros culturais próprios e alheios aceitáveis, compondo um princípio adaptável que aceita outros pontos de vista para o desenvolvimento comum, compreendendo o equilíbrio de papéis na sociedade. A moralidade então passa sempre por um crivo temporal, tendo de se adequar aos novos e mais amplos formatos de sociedade.⁷¹ Ela está

Além da afirmação ou negação das três formas anteriores de consciência histórica. A mudança é central para o passado e dá à história seu significado. Diferentes pontos de vista são aceitos ao serem integrados nessa perspectiva de mudança temporal. Permanência e continuidade são elas próprias temporalizadas. Pessoas e coisas sobrevivem por, assim como através de, mudanças. Valores morais não são mais estáticos, mas são pluralizados através da aceitação da "alteridade", e mudam com o tempo. De fato, argumentos para sua validade são dependentes de uma perspectiva temporal. O tempo é experimentado como ele próprio temporalizado.⁷²

Estes modelos do Rüsen não representam estágios sucessórios no sentido rígido do termo em que o indivíduo começa no tradicional até chegar ao genético, mas que transita entre esses modelos podendo inclusive uma pessoa se encontrar em gradações distintas e simultâneas em expressões da cultura histórica. A cultura histórica, por assim dizer, seria o produto da consciência histórica de uma sociedade. Essa cultura é multidimensional e para fins de estudo podem ser reduzidas a três dimensões básicas: a dimensão política, que legitima as relações de poder; estética, como as interpretações afetam os sentidos humanos e a dimensão cognitiva, que busca eventos passados que se correlacionem com o presente e o futuro.⁷³

Considerando como correto o modelo dos quatro tipos de consciência, ficam no ar duas perguntas: 1) nosso objetivo, então, deve ser dar suporte ao aluno até que ele enfim chegue a uma expressão de consciência crítica? 2) como transpor isso do campo cognitivo para o campo da vida prática?

⁷⁰ LEE, Peter. 'Walking backwards into tomorrow' Historical consciousness and understanding history. **IJHLTR: International Journal of Historical Learning Teaching and Research**. V.8, N1 Jan 2009, p.73.

⁷¹ RÜSEN, Jörn. O desenvolvimento da competência narrativa na aprendizagem histórica: uma hipótese ontogenética relativa à consciência moral. In: SCHMIDT, Maria Auxiliadora et al (orgs) **Jörn Rüsen e o ensino de História**. Curitiba-PR, Editora UFPR, 2010, p. 51-78.

⁷² LEE, Peter. 'Walking backwards into tomorrow' Historical consciousness and understanding history. **IJHLTR: International Journal of Historical Learning Teaching and Research**. V.8, N1 Jan 2009, p.72.

⁷³ RÜSEN, J. Como dar sentido ao passado: questões relevantes de meta-história. *História da Historiografia: International Journal of Theory and History of Historiography*, Ouro Preto, v. 2, n. 2, p. 163–209, 2009, p. 172-173.

A resposta para a primeira pergunta é que seria uma utopia crermos que seja possível alcançar esse objetivo com todos os alunos dentro de um ano letivo, sendo mais plausível a aceitação de que tentaremos fazer com que todos desenvolvam suas consciências históricas em algum grau, mas que somente alguns o farão, e poucos ou nenhum chegará na consciência genética dentro desse período. Faço esta colocação por compreender que as pessoas se desenvolvem em ritmos desiguais e que, dada a dificuldade de mensurar algo tão volátil quanto a consciência histórica, é impossível que o professor-pesquisador tenha certeza de que toda a turma tenha desenvolvido uma consciência genética, ao menos em alguma área. Contudo, também creio que o professor não deva desistir dos alunos, pois ainda que não vejamos dentro daquele período escolar, é bem possível que a “semente da historicidade” fique incubada naquele sujeito, e que só décadas mais tarde desenvolverá a consciência latente.

Para a segunda pergunta, pode haver várias respostas, mas para esta pesquisa gostaria de propor a utilização da empatia histórica, defendida por Peter Lee.

Empatia histórica

A empatia histórica é um conceito que está atrelado intimamente com a teoria da Consciência Histórica de Rüsen, uma vez que analisa como as narrativas presentes em uma história em quadrinhos, por exemplo, podem dar sentido a um passado para uso presente, fundamentada na segunda categoria de sentido de Rüsen, o da interpretação do percebido mediante articulação narrativa⁷⁴

Para explicar melhor no que consiste a empatia histórica de Lee, esta compreende que as crianças tendem a assumir que suas formas de vida e pensamento são “normais” e, portanto, seus olhares sobre o passado implicam uma comparação consigo mesmas. Por isso, é essencial que os alunos compreendam os motivos que levaram as pessoas a atuarem de determinada forma no passado, tal qual os historiadores, mesmo que aqueles não entendam tão bem quanto estes.⁷⁵

Por este ângulo, a aplicabilidade da empatia histórica não consiste em se munir de fatos históricos, ou de generalizações acerca de como viviam as sociedades, mas da construção de um processo reflexivo sobre o passado. Conforme Olga Doñate Campos, “a empatia histórica não só pode ser usada como um modo de dinamizar e melhorar a

⁷⁴ OLIVEIRA, Jhuan Cláudio Matos de. **A História nas Histórias em Quadrinhos: o uso da graphic novel Maus na aprendizagem histórica.** Dissertação (mestrado profissional em ensino de história - PROFHISTÓRIA) Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá – MT, 2020, p.38.

⁷⁵ LEE, Peter. Nós fabricamos carros e eles tinham que andar a pé: compreensão das pessoas do passado. In. BARCA, Isabel. (org.) **Educação histórica e museus.** Actas das Segundas Jornadas Internacionais de Educação Histórica. Braga - Portugal: Lusografe, 2002, p.19-36.

aprendizagem da história, como suas implicações incluem também o desenvolvimento cívico e emocional dos alunos.”⁷⁶

Um dos objetivos da empatia histórica é compreender que tanto as ideias do passado quanto as do presente são o resultado do contexto histórico. As atividades de reflexão podem orientar os estudantes a investigarem situações no passado similares às do presente e, portanto, possam explicar as circunstâncias e fatos atuais.⁷⁷

O mais interessante da empatia histórica é que, ao contrário do que o termo empatia possa transparecer, ela se distancia da ideia que o termo tem para a psicologia, que utiliza geralmente o que chamamos de empatia afetiva. Empatia, no sentido histórico, não quer dizer sentir o que o sujeito histórico sentiu no momento dos acontecimentos estudados, mas compreender os sentimentos que o levaram a tais atitudes. Para Lee, “a compreensão histórica não é simpatia, e não pode depender da partilha de sentimentos, porque isso torná-la-ia impossível.”⁷⁸ Campos reforça esse argumento, afirmando não ser necessário que se creia no mesmo que o personagem histórico estudado para que se compreenda suas motivações, pelo contrário, geralmente é preciso se distanciar afetivamente dele para poder estudá-lo. Assim, perceberemos que as ações são tomadas dentro de um conjunto de questões, em determinadas circunstâncias e com determinados objetivos.⁷⁹

Portanto, não se espera que os alunos se desenvolvam e deem mais sentido ao passado do que os próprios historiadores, mas que eles construam sua própria estrutura significativa, montando sua “mobília mental”. Por serem expostos às histórias ou fontes de forma aberta, permitimos que venham a interpretar os acontecimentos a partir de suas cosmologias, ainda que se corra o risco de certos anacronismos. Neste ponto, é crucial que o professor esteja com o aluno, pois é neste momento em que mais precisam de ajuda.⁸⁰

⁷⁶ CAMPOS, Olga Doñate; SARRIA, Carmen Ferrete. Vivir la historia: posibilidad de la. empatía histórica para motivar al alumnado y lograr una comprensión efectiva de los hechos históricos. **Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales**, nº36, 2019, p.49.

⁷⁷ Ibid. p.52.

⁷⁸ LEE, Peter. Nós fabricamos carros e eles tinham que andar a pé: compreensão das pessoas do passado. In. BARCA, Isabel. (org.) **Educação histórica e museus**. Actas das Segundas Jornadas Internacionais de Educação Histórica. Braga - Portugal: Lusografe, 2002.

⁷⁹ CAMPOS, Olga Doñate; SARRIA, Carmen Ferrete. Vivir la historia: posibilidad de la. empatía histórica para motivar al alumnado y lograr una comprensión efectiva de los hechos históricos. **Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales**, nº36, 2019, p.49; LEE, Peter. Nós fabricamos carros e eles tinham que andar a pé: compreensão das pessoas do passado. In. BARCA, Isabel. (org.) **Educação histórica e museus**. Actas das Segundas Jornadas Internacionais de Educação Histórica. Braga - Portugal: Lusografe, 2002, p.21.

⁸⁰ LEE, Peter. Nós fabricamos carros e eles tinham que andar a pé: compreensão das pessoas do passado. In. BARCA, Isabel. (org.) **Educação histórica e museus**. Actas das Segundas Jornadas Internacionais de Educação Histórica. Braga - Portugal: Lusografe, 2002, p.19-36; LEE, Peter. 'Walking backwards into tomorrow' Historical consciousness and understanding history. **IJHLTR: International Journal of Historical Learning Teaching and Research**. V.8, N1 Jan 2009, p.79.

Afinal de contas, mesmo que o anacronismo possa ser o considerado maior “pecado” do historiador, seria preocupante que um aluno iniciasse a construção da consciência histórica a partir de certos anacronismos, baseados em sua própria cosmovisão? Seria um erro a validação desta empatia histórica? Principalmente se levarmos em conta que estamos em um ambiente controlado de sala de aula, mediado por um professor? Ou quem sabe isso amplie seu campo de experiência de modo que o alerte inclusive para a crítica de fontes em sua vida adulta, independente da carreira que seguir? Será que, como historiadores e professores, temos uma aura tão elevada capaz de passar a consciência histórica genética via *wireless* sem que o aluno esteja sujeito a erros crassos de nossa profissão? Julgo que não temos todo esse poder que supomos quando saímos da faculdade, e mesmo os acadêmicos que adentrarem em uma sala de ensino básico de uma escola pública passarão a rever seus conceitos.

Ana Maria Monteiro também aborda sobre os riscos de anacronismo a partir de um recurso didático bem mais popular, a analogia. Para a autora, este é um recurso que propicia mediações simbólicas e aprendizagens significativas, pois serve para tornar familiar ao aluno um assunto de fora do seu cotidiano, apesar de ressaltar os perigos de suscitar erros ou equívocos devido às simplificações necessárias para sua aplicabilidade. Quando se busca apresentar somente as semelhanças, a analogia permite ao aluno ignorar as diferentes temporalidades, e consequentemente caia no anacronismo. Entretanto, desde que se aborde as semelhanças e as diferenças, a autora vê com bons olhos a utilização da analogia.⁸¹

Penso que devemos operar de acordo com a proposta de Koselleck (1990) e Prost (1996), sobre os conceitos em história. Há um conceito, “imigração”, por exemplo, que serviu de parâmetro para analisar contextos. A comparação, o raciocínio analógico opera com a identificação de diferenças e semelhanças, pensada em perspectiva diacrônica. As diferenças percebidas por meio da comparação é que vão trazer elementos para a construção do significado, por exemplo, de “colônia de parceria” relacionado ao de “servidão por contrato”⁸²

Da mesma forma que Monteiro defende o uso de analogias, entendo que a empatia histórica também vale o risco, pois seu potencial educador parece ser maior do que os problemas práticos advindos de sua utilização em um ambiente educacional. Não se trata de não usar o recurso didático, e sim de ter cautela em sua aplicação. Até porque, inclusive nós, apesar de termos nos graduado em história, somos sujeitos a erros, e alguns apenas

⁸¹ MONTEIRO, Ana Maria F. C. **Entre o estranho e o familiar**: o uso de analogias no ensino de história. Cadernos Cedes, Campinas, v. 25, n. 67, 2005, p. 333-347.

⁸² Ibid., p.344.

por questão de contexto, não do passado, mas nosso. Peter Lee exemplifica esta mudança de cenários de forma esplêndida que citarei na íntegra:

Considere algumas afirmações sobre a importância da energia nuclear à luz de eventos reais e possíveis eventos futuros.

1. A introdução da energia nuclear na década de 1950 tornou possível a produção de energia limpa e eletricidade.
2. A introdução da energia nuclear na década de 1950 levou a problemas cada vez mais graves de descarte de resíduos nucleares.
3. A introdução da energia nuclear na década de 1950 significou que era possível no século XXI, evitar o pior impacto do efeito estufa.
4. A introdução da energia nuclear na década de 1950 criou a oportunidade para a proliferação nuclear, o que levou, em meados do século XXI, à destruição da civilização por várias centenas de anos.

A primeira afirmação era verdadeira em 1960, mas teria sido enganosa se fosse feita em 1980. A segunda afirmação é atualmente verdadeira, mas os eventos podem torná-la falsa se proferida em 100 anos. A terceira afirmação ainda não pode ser feita com veracidade, mas os eventos podem permitir que seja afirmada em algum momento no curso do século. A afirmação quatro não pode ser feita com veracidade por vários séculos, e se pode ser feita dependerá tanto do que acontecer no próximo meio século ou mais, quanto do que acontecer em consequência em um período muito mais longo. Nossas narrativas não são reescritas apenas porque nossos interesses mudam, mas também porque o que pode ser dito até mesmo sobre o passado já decorrido é alterado pelo futuro.⁸³

O que se pode observar neste exemplo é que, independentemente do historiador, os significados das fontes podem se alterar conforme a própria realidade de quem a analisa, sendo ele também fruto de seu tempo. Se, contudo, considerarmos que esses tipos de mudanças estão cada vez mais velozes, o que impediria que um de nossos educandos possa ter uma visão mais correta, ou próxima à realidade, que a nossa no tempo presente, apesar de seu campo de experiência ser supostamente mais estreito? Nada! Estamos em novos tempos. Hoje eu grifo os textos no computador, inverte trechos inteiros do que escrevi e se não lembrar em que parte está um tema eu pesquiso em uma barra de pixels. Quando eu nasci isso era quase impensável e o trabalho do historiador demandava horas na biblioteca só para encontrar a referência de um fichamento que ficou faltando. É certo que há algo neste mundo que ainda não percebemos, e pode ser que aquela criança de uma periferia qualquer domine plenamente. Se nos falta a certeza de termos uma cosmovisão mais próxima à realidade, por que não o auxiliar com mais autonomia? Quem garante que as respostas que tivemos para a nossa realidade ainda valem para ele? O que isso muda

⁸³ LEE, Peter. 'Walking backwards into tomorrow' Historical consciousness and understanding history. **IJHLTR**: International Journal of Historical Learning Teaching and Research. V.8, N1 Jan 2009, p.78.

na vida dele? Somos tendenciosos a pensar que o cidadão comum deve buscar um passado distante relacionando-o com o futuro, mas no cotidiano de um operário (e falo com experiência de causa), muitas vezes a relação mais importante para que tenhamos êxito em uma tarefa é a feita com um passado próximo, que projetará um futuro imediato. Neste sentido, certo grau de anacronismo não é um problema tão grande assim. Pelo contrário, de forma controlada ele pode ser peça fundamental para a construção do pensamento historiográfico.⁸⁴

Em linhas gerais, a pesquisa de Lee sobre o que ele mesmo chamou de empatia histórica consiste na “compreensão dos sentimentos, decisões e pontos de vista de pessoas de épocas passadas”. É um conceito de segunda ordem que não pretende que o indivíduo sinta o que sentiu o sujeito histórico como poderia pressupor o conceito de empatia afetiva, e sim que, ao compreender as motivações internas e externas que levaram o sujeito histórico a determinadas atitudes, não internalize seus sentimentos. Portanto, pretende-se evitar os relativismos histórico e cultural, humanizando a história ao promover o entendimento das limitações humanas. Doravante, o aluno passará a buscar soluções pacíficas para os conflitos, tanto por uma perspectiva teórica, no âmbito de análises de caso, quanto do ponto de vista prático, em suas relações pessoais.⁸⁵ A empatia contribui para a compreensão das atitudes das pessoas, fazendo com que o aluno perceba o outro com uma postura de respeito e compreensão, que facilitará seu processo de aprendizagem.⁸⁶

A dificuldade da utilização da empatia histórica está no que Lee chamou de contra-intuitividade. Em suma, ele quer dizer que, para se alcançar a empatia cognitiva, é preciso muitas vezes adotar posicionamentos contrários ao senso comum, de certo modo quebrando paradigmas pessoais. A teoria de Lee dialoga com a teoria da consciência histórica de Rüsen, no entanto, em termos ontogenéticos, esta última é considerada muito abrangente, enquanto para que possa haver a empatia é preciso uma análise mais específica.⁸⁷ A não ser que haja uma análise mais específica, a abrangência da teoria de

⁸⁴ TELLES, Helyon Viana. **Empatia Histórica e jogos digitais: uma proposta para o ensino de história.** Dissertação (mestrado profissional em ensino de história – PROFHISTÓRIA) Universidade do Estado da Bahia – UNEB, Salvador – BA, 2018, p.64.

⁸⁵ Ibid., p.61-62

⁸⁶ OLIVEIRA, Jhuan Cláudio Matos de. **A História nas Histórias em Quadrinhos: o uso da graphic novel Maus na aprendizagem histórica.** Dissertação (mestrado profissional em ensino de história - PROFHISTÓRIA) Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá – MT, 2020, p.12.

⁸⁷ LEE, Peter. 'Walking backwards into tomorrow' Historical consciousness and understanding history. **IJHLTR: International Journal of Historical Learning Teaching and Research.** V.8, N1 Jan 2009, p.76. Ibid. p.107; TELLES, Helyon Viana. **Empatia Histórica e jogos digitais: uma proposta para o ensino de história.** Dissertação (mestrado profissional em ensino de história – PROFHISTÓRIA) Universidade do Estado da Bahia – UNEB, Salvador – BA, 2018, P.65.

Rüsen, apesar de sua relevância, corre o risco de, inadvertidamente, levar à consolidação de um senso comum, até mesmo no plano acadêmico, em detrimento da profundidade requerida pela empatia histórica.

Ainda que haja outras formas de progressão da empatia histórica, até mais recentes, nesta pesquisa manterei a categorização feita por Lee em 2001, em que a construção da empatia se dá em quatro níveis, sendo eles: o “julgamento do passado a partir do presente individual; compreensão do passado a partir de estereótipos do presente; empatia produzida a partir da projeção das situações pessoais sobre o passado; empatia contextualizada em função da especificidade do passado”.⁸⁸ A escolha para a utilização desta categorização é por ser mais simples e direta, considerando a partir do início do processo de construção da empatia, e não anterior a ele. O que, a propósito, me parece dialogar melhor com a concepção de aprendizado histórico defendida pelo próprio Lee.

Primeiro, ‘a aprendizagem histórica é o crescimento na experiência adquirida com o passado humano’. Segundo, ‘aumenta a competência para encontrar significado’, no qual ‘o aumento da experiência e do conhecimento é transformado em uma mudança produtiva no modelo ou padrão de interpretação’. Terceiro, a aprendizagem histórica ‘é um aumento na capacidade de orientação’.⁸⁹

Assim, ainda que Rüsen defenda que o conhecimento histórico seja expresso através de uma narrativa, não necessariamente creio que esta narrativa seja apenas oral ou plenamente consciente, no sentido de o indivíduo saber descrever com palavras o que sabe antes, que seu conhecimento histórico seja aplicado, orientando sua *lebenspraxis*⁹⁰. A aplicação disso no ensino de História é vasta, potencializando a “investigação e experimentação através de múltiplas linguagens como a fotografia, a pintura, o cinema, a música, a cultura material reunida nos museus, por exemplo”. Ao intensificar o uso dessas abordagens, o aluno pode ampliar seu campo de experiência, ativando e relacionando os novos conhecimentos à sua memória imediata.⁹¹

Apesar do crescente número de trabalhos acadêmicos que abordam o uso dessas abordagens lúdicas e multilinguísticas no ensino nas últimas décadas, o desafio da sua plena implementação persiste. Infelizmente, essa forma de trabalho ainda encontra

⁸⁸ TELLES, Helyon Viana. **Empatia Histórica e jogos digitais: uma proposta para o ensino de história**. Dissertação (mestrado profissional em ensino de história – PROFHISTÓRIA) Universidade do Estado da Bahia – UNEB, Salvador – BA, 2018, P.65.

⁸⁹ LEE, Peter. 'Walking backwards into tomorrow' Historical consciousness and understanding history. **IJHLTR: International Journal of Historical Learning Teaching and Research**. V.8, N1 Jan 2009, p.77.

⁹⁰ DIVINO, Vivian Jaqueline Viana do Amor. **A escrita das Imagens: Interpretações, possibilidades de compreensão e consciência histórica**. Dissertação (mestrado profissional em ensino de história - PROFHISTÓRIA) Universidade Federal do Pará - UFPA, Ananindeua - PA, 2020, p.32.

⁹¹ ABREU, Marcelo; RANGEL, Marcelo. Memória, Cultura Histórica e o ensino de história no mundo contemporâneo. **História e Cultura**, Franca, v.4, n2, p. 7-24, set. 2015, p.16-17.

resistência, tanto em setores da academia quanto, na prática escolar. É como se o que se aprende através de uma música ou jogo fosse considerado inferior ao que se adquire via artigos acadêmicos e dissertações. Na prática, os resultados dessas pesquisas demoram a chegar efetivamente às escolas, e quando chegam, precisam enfrentar a inércia da "educação tradicional". A aplicação de atividades lúdicas é, por vezes, vista como algo positivo, mas secundário, o que se reflete na falta de compreensão dos próprios alunos sobre o fim pedagógico dessas atividades. Esta constatação, que se baseia tanto na minha experiência docente quanto na de colegas de trabalho, revela situações como a de um aluno perguntando: "professor, hoje a gente não vai fazer nada não?", quando a atividade já está sendo feita desde o início da aula.

Leandro Almeida reforça este argumento demonstrando como as outras áreas do ensino já têm se adequado às múltiplas linguagens.

A academia ainda é muito resistente a incorporar estes recursos ao discurso histórico, mas é justamente nisto que consiste a possibilidade de se empoderar a disciplina história. A geografia tem feito isso com jogos espaciais como o War. A matemática financeira tem a vantagem da fama do Banco Imobiliário. A geometria brinca com os cenários da Lego e a língua inglesa com os jargões da informática. Químicos se deliciam com experimentos feitos em séries de tevê como em The Big Bang Theory enquanto físicos desmistificam lendas da termodinâmica através dos Mythbusters. A biologia talvez ainda tenha alguma resistência no âmbito religioso, mas mesmo entre crentes é sabido o conhecimento contra o qual se posicionar: quando da doença, as dicas do Dr. Dráuzio Varella rendem bons minutos de atenção, seja para crentes, seja para incrédulos. De alguma forma, quase todas ciências buscaram alternativas para publicizar os seus discursos. Quase todas, porque a história ainda caminha a passos lentos. Como avançar?⁹²

Ou seja, a principal questão não reside em uma grande resistência à pesquisa de métodos mais dinâmicos de ensino, mas sim em sua produção e implementação prática de forma a facilitar sua utilização pelos educandos, dentro ou fora da sala de aula. É a partir desse questionamento levantado por Almeida, e pela lacuna que ele evidencia, que esta pesquisa avança, buscando contribuir propondo uma possibilidade de motivar os discentes antes mesmo que a aula comece.

Gamificando

Nas últimas décadas, o uso de atividades lúdicas com pretensões de ensinar algo tem sido bem aceito e difundido não só pelo meio acadêmico com enfoque nos ensinamentos

⁹² ALMEIDA, Leandro Rosetti de. **Museu da Lembrança: história ensinada, narratividade e memória.** Dissertação (mestrado profissional em ensino de história - PROFHISTÓRIA) Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ, São Gonçalo – RJ, 2016, p.42.

regulares, mas também pelos meios empresariais em seus treinamentos e capacitações. O que nos permite afirmar que, apesar de novo, o conceito de gamificação vêm sendo aceito e aplicado para fins educativos.

O primordial, e talvez mais difícil de se conseguir para gamificar, é o voluntariado. Independentemente da atividade proposta, se tem como intenção ser um jogo, tem que partir do voluntariado dos participantes, não podendo haver a obrigatoriedade da participação. Quando isso acontece, a atividade perde seu caráter lúdico, podendo ser chamada de qualquer outra coisa, menos de jogo.⁹³

Costa, por exemplo, aplica diversos conceitos de gamificação nas comunidades do Pavão-Pavãozinho e do Canta Galo, na cidade do Rio de Janeiro. Trabalho este que, em 2017, foi publicado em forma de livro. A autora pretendia criar um jogo juntamente com suas turmas. “Uma opção mais fácil teria sido, talvez, a utilização de jogos que dialogassem com temáticas históricas, mas o caminho escolhido foi de construção do roteiro de um possível jogo, demarcando de forma mais nítida a autoria e a criatividade dos educandos.”⁹⁴ Ainda que o jogo não tenha sido consolidado devido à falta de tempo hábil para a publicação, o desempenho das turmas foi aumentado e o processo que ela realiza permite a adaptação e criação de diversas outras atividades, tanto dentro quanto fora das salas de aulas.

Num contexto em que falta atenção dos alunos nas aulas ministradas, gamificar uma aula ou série de aulas, pode ser um estratagema, desde que se saiba como fazê-lo. Segundo Paz, “o uso da imaginação, dentro de um limite definido como plausível historicamente, leva o aluno a um processo de compreensão do passado de forma mais efetiva.”⁹⁵ Todavia, é preciso “refletir e analisar até que ponto podem inserir estes artefatos em contextos formais de aprendizagem. O desafio está em como fazer a transferência do que se aprende com os jogos digitais para os ambientes formais da educação.”⁹⁶ O dilema da aplicabilidade da gamificação é o mesmo enfrentado pelos jogos educativos. Alexandre e Sabbatini afirmam que:

Cremos que o fato de os jogos educativos terem que cumprir o papel de ensinar algum conteúdo específico ao seu usuário é o que causa desengajamento; é como se fosse a própria sala de aula tradicional só

⁹³ RETONDAR, Jeferson. **Teoria do Jogo: A dimensão lúdica da existência humana**. Petrópolis: Vozes, 2013.

⁹⁴ COSTA, Marcella Albaine Farias da. **Ensino de História e Games: dimensões práticas em sala de aula**. Curitiba: Appris, 2017, p.19-20.

⁹⁵ PAZ, Maurício Fonseca. **História e Gamificação: reflexões e aplicabilidade de lúdicos no ensino de História**. Dissertação (Mestrado Profissional em ensino de História) Universidade Federal do Paraná. Curitiba – PR, 2018, p.21.

⁹⁶ PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. Estratégias Metacognitivas com Jogos Digitais no Ensino Superior. **STAES22' Seminário de Tecnologias Aplicadas em Educação e Saúde**. n.1, 2022, 1-10.

que através da tela do computador. E não queremos aqui dizer que esta forma, ancorada na ensinagem, não funciona, apenas, reiteramos mais uma vez, que não leva em consideração a motivação do aluno.⁹⁷

É neste sentido que ressalto “como fazê-lo”. Não quer dizer que todos os professores não tenham direito a realizar uma atividade lúdica, ou que é imprescindível uma gama extraordinária de conhecimentos e materiais para gamificar, tampouco que haja somente um jeito certo de gamificação. No entanto, o que proponho aqui é que a gamificação não seja um puro e simples disfarce colocado na aula tradicional, mas a aplicação de técnicas que, mesmo básicas, tenham como foco não o aprendizado, e sim a motivação.

Se adaptarmos uma aula sem compreender os fatores motivacionais que impulsionam a efetividade da gamificação em sala, corremos o risco de manter o formato tradicional, mesmo que usemos uma armadura da Idade Média. Alguns se sentirão atraídos num primeiro momento, porém, ao perceberem que, além do traje, está a mesma velha aula, o fator motivação estará em breve esgotado. De maneira análoga, pode-se dizer que os autores complementam:

Esses jogos com propósitos de ensino continuam a não engajar e a não motivar os alunos. Sua utilização nas salas de aula se esgota facilmente; o fator “jogo” parece ser esquecido. Precisamos então conceituar o que seria um jogo e depois propor uma diferenciação entre jogos educativos e jogos educacionais.⁹⁸

Ao considerar como prioritária a motivação do discente, este irá buscar conhecer os assuntos abordados por si mesmo, relegando ao professor a tarefa de apontar possíveis caminhos, e não de introduzir à força blocos de saberes nas mentes dos alunos.

Verificada a importância da gamificação para a educação, retorno ao trabalho de Costa para traçar o sentido oposto ao dela. Enquanto a autora se propôs a criar um jogo junto com os alunos, gamificando suas aulas, este trabalho pretende criar um *game* alinhado com as principais estratégias motivacionais da gamificação, não no intuito de estimular os alunos durante a construção do projeto. Ao invés disto, pretende-se que, ao jogá-lo em um contexto extraescolar, isto venha a motivá-lo a querer saber o que mais se pode aprender nas aulas, vindo daí a provocação do título.

Os videogames podem ser ferramentas eficazes como forma de aumentar a capacidade do cérebro para o aprendizado, ajudando no controle cognitivo, na habilidade espacial, no autodomínio, na autoconfiança, no desejo de aprender, na motivação e na excitação. [...] eles ajudam na tomada de decisões, no entendimento de regras,

⁹⁷ ALEXANDRE, Carla; SABBATINI, Marcelo. A contribuição dos jogos digitais nos processos de aprendizagem. **Anais do 5º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação**. Universidade Federal de Pernambuco, Recife – PE, 2013, p.8.

⁹⁸ Ibid., p.5.

na capacidade de resolução de problemas, no raciocínio rápido, na estratégia, na antecipação e na perseverança.⁹⁹

Antes de explicar a metodologia propriamente dita, é importante saber que boa parte das fontes primárias sobre o assunto não vêm dos estudos de história ou de ensino, mas sim da informática e do design. Esta afirmação não é alheia aos objetivos cotidianos de cada profissão, pois enquanto os enfoques principais dos educadores foram e ainda são descobrir o que ensinar, e como ensinar, o foco dos designers e programadores é como manter uma pessoa utilizando seu software por mais tempo possível. Neste sentido, não é de se estranhar que, no quesito motivacional, eles levem a melhor. Por sua vez, os designers também se apropriam do conhecimento de outras áreas como a biologia, sociologia e psicologia, apresentando a beleza da multidisciplinaridade.

Teoria do *Flow*

Considerando que este trabalho busca gerar maior participação dos alunos nas aulas, principalmente de história, a pesquisa começa pela compreensão de uma teoria criada pelo psicólogo húngaro-americano Mihaly Csikszentmihalyi, denominada a teoria do *Flow*. Esta teoria afirma existir um estado de satisfação humana em que a pessoa fica focada e satisfeita pela realização de uma determinada atividade, ao que Csikszentmihalyi chamou de estado de *Flow*, ou em tradução livre, estado de Fluxo. Nicholas Grassi nos explica melhor este estado:

Designa o estado de consciência de total imersão em uma atividade focada, gerando alto envolvimento e prazer do indivíduo. Para o autor, a habilidade de uma pessoa e a dificuldade de uma tarefa interagem para resultar em diferentes estados cognitivos e emocionais. No estado de fluxo, o foco está na atividade desenvolvida, sem distrações, e com níveis de desafios que conseguem ser realizados sob total imersão.¹⁰⁰

Este estado de *Flow* pode ser atingido baseado em uma relação entre as habilidades já desenvolvidas e o nível de dificuldade exigido para a execução desta tarefa.

O estado de fluxo está relacionado com as emoções e cognições humanas. Quando há pouca habilidade e a tarefa é muito difícil, as pessoas tendem a ficar ansiosas; em contrapartida, se a tarefa for muito fácil e a habilidade for muito alta, podem ficar entediadas. Porém, quando habilidade e dificuldade são proporcionais, ocorrem os estados de fluxo.¹⁰¹

⁹⁹ COSTA, Marcella Albaine Farias da. **Ensino de História e Games: dimensões práticas em sala de aula**. Curitiba: Appris, 2017, p.27.

¹⁰⁰ GRASSI, Nicholas Bruggner. **Aprendizado tangencial e *gameflow* nos jogos digitais: estratégias para o desenvolvimento de jogos educacionais engajadores**. Tese (Doutorado em Mídia e Tecnologia) Universidade Estadual Paulista - Unesp/ Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (FAAC), Bauru – SP, 2021. p.48.

¹⁰¹ Ibid.

Csikszentmihalyi utiliza um gráfico para auxiliar a compreensão de seu modelo:¹⁰²

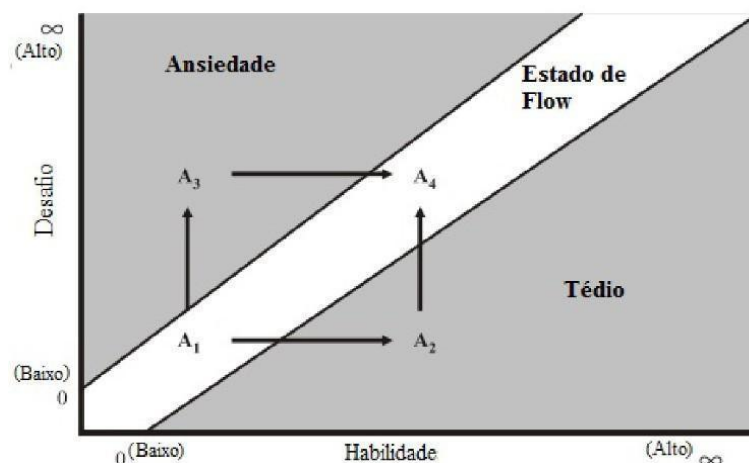


Figura 1: Diagrama que representa as principais sensações do indivíduo na realização de uma atividade até que se possa atingir o estado de Flow.¹⁰³

Assim, uma pessoa que começa uma atividade prazerosa se encontra em seu estado de *Flow*, mas a medida em que ela vai se aperfeiçoando e dominando as técnicas para a execução daquela atividade aquilo tende a se tornar monótono, a levando ao tédio, e, por conseguinte, à desistência. De modo semelhante, caso o desafio de uma atividade seja difícil demais, a pessoa também se sente desmotivada, por presumir que nunca alcançará aquele objetivo.

Além de diversos outros jogos, o aplicativo de ensino de idiomas Duolingo se baseia nesta mesma lógica. Em entrevista para o canal do Youtube Manual do Mundo, o CEO da empresa, Luís Von Ahn, conta que a cada erro que o usuário tem nas lições a IA (inteligência artificial) o envia ainda mais daquele tema, de forma que cada lição possui aproximadamente 80% de chance de acerto, visando manter o usuário sempre motivado, mas com conteúdos aos quais ele ainda não domina.¹⁰⁴ Grassi elenca alguns elementos do *Flow*, geralmente encontrados em jogos.

Tarefas que conseguimos completar; Habilidade de se concentrar em uma tarefa; objetivos claros; fornecimento de feedback imediato; envolvimento profundo, mas sem esforço (perdendo a consciência da preocupação e da frustração do cotidiano); senso de controle sobre suas ações; o desaparecimento da preocupação com o “eu” durante o

¹⁰² DIANA, Juliana Bordinhão; GOLFETTO, Ildo Francisco; BALDESSAR, Maria José; SPANHOL, Fernando José. Gamification e teoria do *Flow*. In FADEL, Luciane Maria et al (orgs). **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014 p.50.

¹⁰³ DIANA, Juliana Bordinhão; GOLFETTO, Ildo Francisco; BALDESSAR, Maria José; SPANHOL, Fernando José. Gamification e teoria do *Flow*. In FADEL, Luciane Maria et al (orgs). **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014, p.50.

¹⁰⁴ Manual do Mundo. **O que você não sabia sobre o DUOLINGO**. YouTube, publicado em 19/08/2023. Disponível em: <<https://youtu.be/MWzFo1QEm9s>> Acesso em: 16/01/2023.

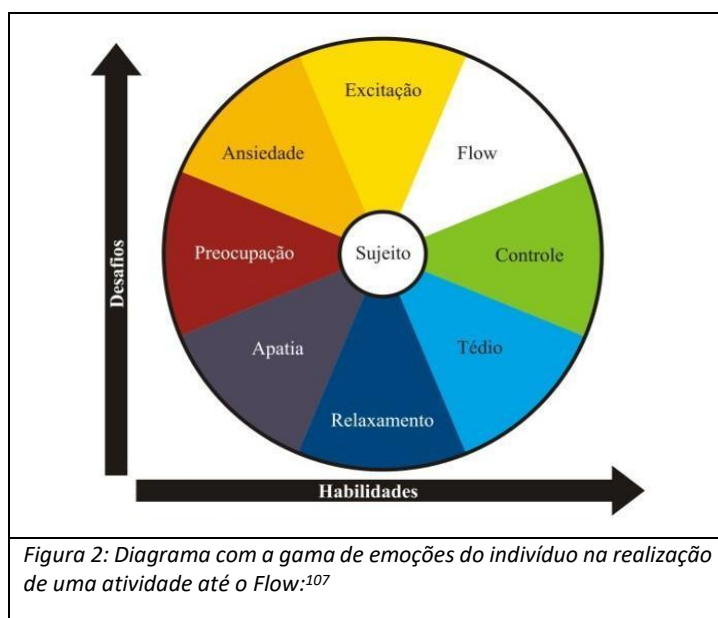
fluxo, e o fortalecimento do senso de “si mesmo” após a atividade;
Senso de duração do tempo é alterada¹⁰⁵

Paulo Oliveira concorda com Grassi e reforça as possibilidades de conexão entre a gamificação e a teoria do *Flow*.

O nível de concentração o qual alcança um gamer enquanto está passando por uma fase que exige mais habilidade de sua parte, ou mesmo o desprendimento do mundo, promovido pelo êxtase experimentado no ato de jogar, além da motivação pelo fato de praticar certa atividade, sem necessariamente esperar um retorno que seja consequência do término dessa atividade, simplesmente porque desempenhá-la é algo prazeroso, são traços marcantes do estado de *Flow*, e que também estão em constante diálogo com a ideia de gamificação¹⁰⁶.

Por isto, ainda que as possibilidades sejam inúmeras, se tivermos o intuito de propor uma atividade, seja ela em sala de aula, ou em um jogo, é necessário um equilíbrio entre o nível de dificuldade e as habilidades necessárias para executá-la.

Após estabelecer o estado de *Flow* a partir das sensações causadas pelas atividades, Csikszentmihalyi, já em 2004, aprofundou seus estudos não mais a partir das sensações causadas pelas atividades, mas pelas emoções geradas em cada momento da atividade, passando por estágios mais complexos até alcançar o estado de *Flow*. O gráfico abaixo (Figura 5) explica melhor esta gama dos sentimentos causados.



¹⁰⁵ GRASSI, Nicholas Bruggner. **Aprendizado tangencial e *gameflow* nos jogos digitais: estratégias para o desenvolvimento de jogos educacionais engajadores**. Tese (Doutorado em Mídia e Tecnologia) Universidade Estadual Paulista - Unesp/ Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (FAAC), Bauru – SP, 2021.

¹⁰⁶ OLIVEIRA, Paulo Henrique Penna de. **Games no ensino de História: possibilidades para utilização dos jogos digitais de temática histórica na Educação Básica**. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História) Universidade Federal de Pernambuco. Recife – PE, 2020, p.48.

¹⁰⁷ DIANA, Juliana Bordinhão; GOLFETTO, Ildo Francisco; BALDESSAR, Maria José; SPANHOL, Fernando José. Gamification e teoria do *Flow*. In FADEL, Luciane Maria et al (orgs). **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014, p.52.

Considerando os dois infográficos (Figura 1 e Figura 2) apresentados, esta pesquisa parte do pressuposto de que talvez a gana excessiva de nós professores em tentar facilitar a compreensão dos conteúdos para os alunos, possa os manter no estágio de tédio. Por conseguinte, ao lecionarmos para turmas que não desafiam nosso intelecto igualmente, nos mantemos nesse estado. Para resolver este dilema, esta pesquisa propõe sair do previsível da sala de aula. Se os 80 ou 100 minutos de duas aulas combinadas ainda são pouco tempo para que venhamos a motivar o aluno a refletir de forma mais profunda, quem sabe se houvesse atividades correlatas em seus tempos livres eles não voltariam mais interessados?

Aprendizado tangencial

Por tudo o que exposto, a pesquisa propõe o uso da metodologia do aprendizado tangencial, elaborada pelo designer James Portnow em 2008, para gerar este estado de *Flow*. Segundo Grassi, esta não é uma teoria completamente original, mas que bebe de fontes como Dewey, Lozanov, Armstrong e Knowles¹⁰⁸

Vale saber que a utilização do aprendizado tangencial pode ser difícil de se mensurar, justamente por não se tratar de um ensino direto. Por exemplo, você está em uma conversa com amigos e de repente alguém fala sobre o “Holandês Voador” e você fica com a sensação de que já ouviu sobre isso em algum lugar. Sem perceber logo, você contará a história de um navio fantasma, que leva as almas dos que morrem no mar para o mundo dos mortos, não podendo atracar em porto algum, pois é comandado por Davy Jones, o mesmo pirata que controla o Kraken e é apaixonado pela deusa dos mares Calypso, de quem recebeu esta maldição. É neste momento que alguém lhe indaga como

¹⁰⁸ GRASSI, Nicholas Bruggner. **Aprendizado tangencial e *gameflow* nos jogos digitais: estratégias para o desenvolvimento de jogos educacionais engajadores**. Tese (Doutorado em Mídia e Tecnologia) Universidade Estadual Paulista - Unesp/ Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (FAAC), Bauru – SP, 2021, p.84; Para efeito de desambiguação os pensadores citados são: John Dewey (1859-1952) A aprendizagem colateral, proposta por ele, sugere que os alunos aprendem muito mais do que o conteúdo explicitamente ensinado, através de experiências e interações com o ambiente; Georgi Lozanov (1927-1997) Psiquiatra búlgaro, desenvolveu a sugastopedia, um método de ensino acelerado que utiliza técnicas de relaxamento, ritmo e imaginação para facilitar a aprendizagem de idiomas e outras disciplinas. A aprendizagem periférica, nesse contexto, refere-se à aquisição de informações adicionais e habilidades durante o processo de aprendizagem principal; J. Scott Armstrong (1937-2023) renomado pesquisador em previsão e marketing, se "Natural Learning", enfatiza a importância de aprender com a experiência, utilizando métodos científicos e estatísticos para tomar decisões mais precisas. Malcolm Knowles (1913-1997) andragogo americano, que desenvolveu uma teoria da aprendizagem de adultos que enfatiza a autonomia, a experiência e a orientação para objetivos dos aprendizes; **ARMSTRONG, J. Scott**. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/J._Scott_Armstrong>. Acesso em: 01 dez. 2024; **DEWEY, John**. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/John_Dewey>. Acesso em: 01 dez. 2024; **LOZANOV, Georgi**. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Georgi_Lozanov>. Acesso em: 01 dez. 2024; **KNOWLES, Malcolm**. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Malcolm_Knowles>. Acesso em: 01 dez. 2024.

você sabe disto, e você não faz a menor ideia. Bom, provavelmente você deve ter assistido alguns filmes dos Piratas do Caribe, os desenhos do Bob Esponja Calça Quadrada, o arco da Ilha dos Homens-Peixe de One Piece, ou mesmo algum jogo do goleiro Edwin van der Sar, dentre muitas outras possibilidades de referências utilizadas na cultura pop.

Mais especificamente sobre a utilização deste conceito na construção de um jogo, Martinez afirma ao sintetizar as falas apresentadas por Portnow¹⁰⁹:

Não é sobre fazer um jogo focado em ensinar coisas, é sobre trazer os conceitos ou fatos que possamos aprender paralelamente ao jogo, sem que isso tire a diversão do objetivo principal do jogo, ou os elementos que podem construir o fator diversão. O aprendizado que podemos ter com um jogo como este é um aprendizado indireto, e é isso o que Portnow chama de aprendizado tangencial.¹¹⁰

Segundo Portnow, para que o aprendizado tangencial aconteça deve haver dentro do *gameplay*, algum fato, informação ou conhecimento que o jogador não saiba de forma que:

O objetivo principal do jogo seja o entretenimento.

As referências e conteúdo não venham aumentar a dificuldade no jogo ou impedir o jogador de avançar.

O aprendizado dos conteúdos não sejam uma obrigação dentro do jogo

O jogador tenha acesso a todo o saber que o jogo possa querer passar.¹¹¹

Ou seja, Portnow acredita que a diversão é a chave para o ensino e que, ao jogar, as pessoas se sentem mais predispostas a saber, pois estão focadas no que estão fazendo. Inserir elementos de aprendizados no jogo cria uma oportunidade para a curiosidade que, num segundo momento, fará a pessoa pesquisar mais sobre o assunto. Se este assunto for conectado aos temas das aulas isso poderá fazer com que as tão reclamadas conversas paralelas se tornem em participação e dúvidas durante as aulas.

Por diversas vezes, encontramos situações onde os alunos estabelecem pontes entre os conteúdos discutidos em sala e alguns tipos de jogos, os quais estavam jogando ou haviam jogado. Os temas eram os mais diversos e variavam desde temáticas envolvendo povos antigos e suas mitologias, até mesmo, sobre períodos da história mais

¹⁰⁹O trabalho em que Portnow apresenta sua teoria sobre o aprendizado tangencial foi publicado inicialmente em um vídeo para seu canal do YouTube. Como a fala no vídeo é bem rápida e não possui tradução direta em outras línguas, o trabalho de Martinez para a revista E-Innova BUCM busca transcrever com a maior fidelidade possível as falas do vídeo.

¹¹⁰ MARTINEZ, Piuzzi Gabriel. Portnow & Floyd's tangential learning concept for learning contents in videogames. **E-Innova BUCM**, Madrid - Espanha, v.11 n. 5, 2011, p.1-9.

¹¹¹ Ibid. p.2.

atual como as revoluções francesa e industrial ou as grandes guerras.¹¹²

O desafio agora é elaborar um jogo cujos gráficos, mecânicas e narrativas sejam atrativas e divertidas, enquanto elementos que devam ser ensinados estejam presentes sem atrapalhar a diversão, e que, caso o jogador se interesse, ele possua fontes relativamente confiáveis para consultar. Este jogo seria um exemplo de metodologia de ensino-aprendizagem, cujo foco será a motivação, ou melhor, a capacidade de motivar uma criança alcançar seu fim e explorar ao máximo os cenários e personagens. Desta forma, mesmo que o aprendizado não seja o centro do jogo, é possível, se não provável, a descoberta de forma tangencial dos elementos espalhados pelo game.

A questão é, caso criássemos um game em que as mecânicas funcionassem bem mas não tivéssemos um tema a ser ensinado, ou experienciado, perderíamos a possibilidade deste aprendizado tangencial. Logo, para realizar o game, esta pesquisa necessita escolher um conteúdo temático, que poderá ser substituído por qualquer outro em caso de replicação da ideia, ou mesmo ampliação do projeto em momento futuro.

Portanto, ainda que a escolha da temática seja tão somente uma escolha do autor/Dev, buscar algum tema com elementos estéticos pode facilitar tanto a produção quanto a percepção por parte do player. Assim, quando se escolhe um tema é importante pensar, como posso reproduzir isso graficamente? Como isso pode se tornar uma missão? Esse tema teria sons característicos que podem ser utilizados? Ter clareza desses elementos são um guia para a execução do projeto.

Para esta pesquisa, a opção feita foi pela utilização da cultura indígena brasileira, que apesar de múltipla, possui uma gama de elementos em comum que não só contribuem para uma sociedade mais igualitária, quanto possuem suas raízes em concepções de história muito adversas das ocidentais, contribuindo para a reflexão da cosmogonia da sociedade brasileira, além de possuir numerosos elementos sonoros e visuais da qual o game pode dispor. A evolução e motivações desta escolha será detalhada no próximo capítulo, entretanto, é importante deixar evidente que esta é uma escolha pessoal, que variará conforme a necessidade do seu criador.

¹¹² OLIVEIRA, Paulo Henrique Penna de. **Games no ensino de História: possibilidades para utilização dos jogos digitais de temática histórica na Educação Básica**. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História) Universidade Federal de Pernambuco. Recife – PE, 2020, p.12.

CAPÍTULO 2 – FONTES ANCESTRAIS: INDÍGENAS CONTAM CONTOS INDÍGENAS

Conforme apontado no capítulo anterior, a criação de um game com possibilidade de aprendizado tangencial exigiria a seleção de um tema. Inicialmente, durante a fase de projeto desta pesquisa, propus buscar “dar voz” aos povos indígenas. Por isso, durante minha banca de qualificação fui questionado pela professora Marcella Albaine Costa, cujo trabalho já foi abordado aqui, sobre tamanha pretensão minha em tratar os povos indígenas como grupos sem voz. De fato, ela estava certa, e suas palavras ecoaram em minha mente por semanas. Apesar de ter sido bem polida e educada, na minha mente é como se ela tivesse dito: “Quem você acha que é, seu cara pálido? Esse pessoal já está gritando muito antes de você nascer, e você achando que tem o poder de dar voz a alguém!” Sem perceber, eu nada mais fazia do que reproduzir, sob uma nova roupagem, os discursos colonizatórios que propunha combater.

O fato é que para este capítulo eu poderia ter escolhido qualquer temática que me permitisse criar um game com algum viés histórico, entretanto, ao descobrir a obra de Ailton Krenak, fui confrontado a repensar a sociedade em que vivo. Ao mesmo tempo, Daniel Munduruku questiona minha área de atuação, a escola, revelando a distância entre meu discurso e minhas práticas. Ele me apresenta modos de educar diferentes da formal educação bancária que insisto em mascarar¹. Enquanto isso, percebi nas descobertas dessas culturas ancestrais elementos éticos o bastante para ser um ensino relevante e estéticos o suficiente para chamar a atenção na dinâmica de um game. Desta forma cabe ao segundo capítulo explicar o que me trouxe até aqui e como a cultura indígena pode ser trabalhada em um game, embora eu esteja infinitamente distante de esgotá-la.

Escolhas são feitas de vida

Eu poderia aqui afirmar que a escolha por abordar a cultura indígena foi aleatória, ou motivada por um reconhecimento altruísta da necessidade de reparação histórica que os povos indígenas merecem, ou ainda pelo mero interesse em um assunto em voga. Todavia, nenhuma dessas motivações reflete verdadeiramente os motivos que me levaram à escolha do tema, uma vez que nossas escolhas são sempre fortemente influenciadas por nossas experiências vividas. Assim, há algum grau de aleatoriedade na minha escolha, haja visto que não pertenço a nenhuma comunidade indígena e certamente possuo outros temas de interesse. Vejo a necessidade de reconhecer os povos indígenas como os verdadeiros povos originários desta terra chamada Brasil, no entanto, o que me é possível fazer é ínfimo

¹ FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

perante o lhes é direito e justo. Até pouco tempo, meu conhecimento sobre os povos indígenas se limitava a estereótipos errôneos e ultrapassados. Caso o tema não estivesse sendo discutido nas mídias e centros acadêmicos, eu provavelmente não teria tido contato com a obra de nenhum dos maravilhosos autores que serviram de base para este trabalho. Creio poder afirmar, então, que a escolha pela temática dos povos originários é uma mistura de valores que me são caros, nos quais os povos indígenas contribuem de maneira singular, bem como de ensinamentos que aprendi nas obras de autores indígenas e que considero que deveriam ser disseminados pelo mundo.

Desde meu primeiro vestibular em 2007, mesmo eu não sendo o jovem mais “antenado” da minha geração, fui capaz de perceber que o tema da ecologia associado ao fim do mundo já estava em voga. Certamente não era algo daquele momento e sim muito anterior a isto. Nessa época, o ex-vice-presidente dos Estados Unidos, Al Gore, havia lançado o livro e o filme documental *Uma verdade inconveniente*² cujo impacto da obra, que apresentava um futuro fatalista devido às mudanças climáticas, foi tremendo, tendo sido debatido em diversos ambientes acadêmicos. Lembro-me de assistir a uma mesa redonda no auditório do campus de engenharia da UFF aqui em minha cidade, e por mais que minha imaturidade na época não me permita comentar muito do que foi debatido, recordo que era uma aposta entre os vestibulandos e professores de cursinho sobre o tema das redações - em um tempo em que o ENEM ainda não unificava os processos seletivos das universidades. Após isso, diversas outras catástrofes apocalípticas entraram no radar por meios diferentes. O calendário maia de conta longa que se encerrava em 2012 ampliou a apreensão da população sobre um “fim do mundo” anos antes da data prevista, com a ajuda de sua propagandização massiva por meios jornalísticos, corroborada pelo cinema hollywoodiano com a volta da atenção para filmes como *O dia depois de amanhã*, de 2004, e *2012*, de 2009, que criaram um imaginário de que este fim escatológico viria através de uma revolta da natureza.³

Aqui no Brasil, o tema da proteção ambiental foi intenso com os preparativos para a edição comemorativa da Conferência das Nações Unidas sobre Desenvolvimento

² GORE Jr., Albert Arnold. **Uma verdade inconveniente -o que você precisa saber (e fazer) sobre o aquecimento global**. Estados Unidos: Lawrence Bender Productions / Participant Productions, 2006. Filme (100 min), DVD, color, 35 mm; GORE, Albert Arnold. **Uma verdade inconveniente – O que devemos saber (e fazer) sobre o aquecimento global**. São Paulo: Manole, 2006

³ PASTÉN, Alan Hernandes. BBC News Brasil. **Saiba como surgiu a profecia do fim do mundo**. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2012/12/121217_maia_profecia_fim_do_mundo_lgb> Acesso em: 03/01/2025; **O DIA DEPOIS DE AMANHÃ**. Direção: Roland Emmerich. Produção: Centropolis Entertainment; Tomorrow Films; Mark Gordon Productions. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2004. DVD; **2012**. Direção: ROLAND EMMERICH. Produção: MARK GORDON. Estados Unidos: Sony Pictures Releasing, 2009. Streaming (Netflix).

Sustentável - RIO+20 - que aconteceu na cidade do Rio de Janeiro em meados de 2012.⁴ Na política, ainda que pouco fosse feito, o assunto sempre entrava em pauta, principalmente trazido pela professora e historiadora Marina Silva, que foi ministra do meio ambiente entre 2003 e 2008, durante o primeiro e segundo governo Lula, quando teve desavenças com este por questões ambientais, tendo saído do Partido dos Trabalhadores para o Partido Verde, filiação pela qual se candidatou à presidência em 2010. Em 2014, Silva, então filiada ao PSB, era candidata a vice, até que assumiu a campanha após a morte por acidente aéreo de Eduardo Campos. Ela ainda tentou a presidência mais uma vez em 2018, agora pelo partido que ela própria ajudou a fundar, o Rede Sustentabilidade, que possui os temas ambientais, sociais e animais como alguns de seus pilares.⁵

Por este breve panorama, é possível perceber que as últimas décadas não eram alheias às questões ambientais, embora, no âmbito mais popular, o tema geralmente fosse relacionado à tarefa de criança da educação infantil ou um “fim do mundo”⁶. Apesar de saber sobre a necessidade de preservação do planeta, a forma rasa como o tema era tratado pela população deixava a impressão da possibilidade de postergar o assunto. Afinal, o que eu poderia fazer para salvar o mundo diante do trabalho contrário das grandes corporações? Obviamente isso não era desculpa para jogar lixo na rua ou incendiar os matos secos pela cidade. Não é questão de sustentabilidade, é questão de educação, o que neste caso ainda é pouco, mas necessário. Vi alguns movimentos de reciclagem nas cidades onde morei, e esta é uma prática que cultivarei sempre, embora ainda falte algo essencial que justifique o cuidado com o planeta em um nível mais profundo, mais íntimo.

Somente em 2023, durante uma das aulas da professora Dra. Karla Rascke, na UNIFESSPA, fui apresentado à obra de Ailton Krenak que, de certa forma, se propõe a trazer este “algo mais” que eu buscava. Aqueles três livrinhos que cabem no bolso elevaram o que eu julgava saber sobre natureza a um outro patamar. Um patamar em que a terra

⁴ A edição RIO+20 da conferência das Nações Unidas sobre o desenvolvimento sustentável marcou os 20 anos da ECO 92, evento cujo principal documento assinado, a Agenda 21 propõe um conjunto de metas e estratégias para promover o desenvolvimento sustentável; Sobre a RIO+20. Rio+20. Disponível em: <http://www.rio20.gov.br/sobre_a_rio_mais_20.html>, Acesso em: 18/12/2024. RIO+20. Câmara dos Deputados. Disponível em: <<https://www2.camara.leg.br/a-camara/documentos-e-pesquisa/arquivo/sites-tematicos/rio20/eco-92>> Acesso em: 18/12/2024

⁵ Rede Sustentabilidade. A Rede. Disponível em: <<https://redesustentabilidade.org.br/rede/>> Acesso em: 21/12/2024

⁶ Infelizmente, questões ambientais são frequentemente relegadas à “coisa de criança”, sendo consideradas menos importantes que as preocupações adultas. É na primeira infância que temas como reciclagem e uso consciente da água são abordados, geralmente de forma pontual em datas comemorativas (Dia da Árvore e da Água) ou em campanhas de saúde pública. Com o crescimento das crianças, o que vejo é que o tema “cuidar do planeta Terra” é deixado de lado, ou a cargo exclusivo das professoras de ciências.

não é mais um recurso, e sim um organismo vivo, e fazemos parte dela.⁷ Portanto, a preocupação com as questões ambientais é um dos valores que defendo, e compreendo que as culturas indígenas podem contribuir muito, ou melhor, a corrigir as práticas predatórias de nossa sociedade capitalista.

Um olhar ancestral

O filósofo indígena Ailton Krenak alerta para a irresponsabilidade de se acreditar que atitudes tão sutis como economizar água ou andar de bicicleta seriam o suficiente para realmente barrar a destruição do planeta. Tendo ou não consciência disso, nossa sociedade é desrespeitosa com a Terra, e os rios estão alterando seu curso, preferindo passar por dentro de montanhas para não sofrer a agressão que fazemos com eles. “Somos a praga do Planeta uma espécie de ameba gigante”, piores que a COVID-19. Principalmente se considerarmos que a Terra é necessária para os seres humanos, mas os seres humanos não são necessários para a terra. Nós nos apegamos à imagem do planeta com a humanidade aqui, mas não somos essenciais a ele, já tendo havido diversas outras configurações de terra possíveis.⁸

Neste sentido, quem sabe no universo cinematográfico Marvel, o Thanos não fosse de fato um vilão, mas um protetor do planeta, querendo livrá-lo da exaustão causada pelos humanos? Bom, também faço parte da humanidade, e obter a redução populacional pelas mesmas vias que o Thanos buscou é o mesmo que chamamos de genocídio, e já vimos no decorrer da história que não dá certo, pelo contrário, estimula uma corrida bélica que contribui ainda mais para a destruição da terra. O que não quer dizer que um controle de natalidade, não como uma imposição, mas como uma decisão pessoal, inclusive para os mais ricos, não seja algo a se pensar.

Para Krenak, tudo é natureza. É uma impossibilidade pensar em algo no cosmo que não seja natureza, e isso inclui a gente, mas não só. Em algum momento da história, o homem branco se distanciou desta percepção. Desde as primeiras sociedades humanas, os rios, por exemplo, são fundamentais para a nossa sobrevivência, apesar disto, quando

⁷ KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. 2ªEd. São Paulo: Companhia das Letras,2020; KRENAK, Ailton. **A vida não é útil**. São Paulo: Companhia das Letras,2020; KRENAK, Ailton. **Futuro Ancestral**. São Paulo: Companhia das Letras,2022.

⁸ KRENAK, Ailton. **A vida não é útil**. São Paulo: Companhia das Letras,2020, p.9; 82; 104-105; KRENAK, Ailton. **Futuro Ancestral**. São Paulo: Companhia das Letras,2022. p.22 e 24; KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. 2ªEd. São Paulo: Companhia das Letras,2020, p.58.

o humano conseguiu se apropriar de técnicas que o permitiam atuar sobre a água, o fogo, os ventos e tempestades, compreenderam ter um poder antes considerado sobrenatural.⁹

Hoje já não sabemos nem o que comemos. Não só no sentido de haver diversos venenos em nossas frutas e legumes, ou hormônios adicionados à alimentação do gado, aves, caprinos e suínos. Se fizermos um teste simples de verificação no supermercado e lermos em uma embalagem aleatória de algum produto que geralmente consumimos, é bem possível que a composição no rótulo tenha diversos elementos que você não faz ideia do que seja, e um ingrediente que seria esperado esteja após o meio da lista. Isso se não for um alimento Fake, o que piora ainda mais a situação. As quantidades de sal, açúcar e gordura adicionados, encontrados nas prateleiras do mercado chegaram a níveis tão altos que a partir de 2023 a Anvisa passou obrigar que as empresas coloquem avisos em destaque nas embalagens dos produtos que possuem mais de 30% desses elementos em sua fórmula.¹⁰

Meu sogro sempre diz que a melhor forma de se ter saúde é descascar mais e desembalar menos. Esse bordão faz sentido, e corrobora com a ideia de Krenak em que a única forma de se saber realmente o que se come é plantando e colhendo o próprio alimento.¹¹ Penso que refletir sobre a alimentação seja essencial para a humanidade em um nível pessoal. Alimentar é mais que simplesmente ingerir. Envolve uma relação tão distintiva que pode estar diretamente relacionado às desigualdades sociais, onde quem tem mais dinheiro também consegue escolher o que come e quem não tem, come o que consegue pagar, mesmo que não seja nutritivo ou que possa causar algum problema de saúde, já que a fome não dá espaço para que escolhas sejam feitas. Quando alguém que pesca e colhe frutos nativos, é tirado do seu território e jogado nas periferias da cidade, onde nunca mais vai poder pegar um peixe para comer, porque o rio que passa no bairro

⁹ KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. 2ªEd. São Paulo: Companhia das Letras, 2020. p.16-17; KRENAK, Ailton. **Futuro Ancestral**. São Paulo: Companhia das Letras, 2022, p.12-13; KRENAK, Ailton. **A vida não é útil**. São Paulo: Companhia das Letras, 2020, p.56.

¹⁰ KRENAK, Ailton. A vida não é útil. São Paulo: Companhia das Letras, 2020, p.20-21; **Café da manhã: Comida mais cara e alimentos fake na Prateleira**. Adriana Salay. Produção Lucas Monteiro. São Paulo, Folha de São Paulo, 15/04/2025. Podcast. Disponível em: <<https://open.spotify.com/episode/3kVYNeJOdxAXvXvnP21lh9?si=1980a62fca8e4b1a>> Acesso em: 08/05/2025; **DW Revista: O perigo dos “alimentos fakes”**. Priscila Carvalho. Entrevistador Guilherme Becker. Bonn: Deutsche Welle, 04/04/2025. Podcast. Disponível em: <<https://open.spotify.com/episode/0kq9z4WpZxiAO3XmO66OcG?si=1d403c421b46460b>>. Acesso em: 08/05/2025; **O Assunto: Café – preço nas alturas**. Vivian Souza. Entrevistadora Julia Duailibi. São Paulo: G1, 11/02/2025. Podcast. Disponível em: <<https://open.spotify.com/episode/2cA9bw9MG6l1iObYfTtbuh?si=d917ee965da945b2>>. Acesso em: 08/05/2025; G1 - Bom dia Brasil. Produtos agora precisam indicar nas embalagens se têm alto teor de sal, gordura saturada e açúcar; só 30% estão atualizados. Disponível em: <<https://g1.globo.com/bom-dia-brasil/noticia/2023/10/10/produtos-agora-precisam-indicar-nas-embalagens-se-tem-alto-teor-de-sal-gordura-saturada-e-acucar-so-30percent-estao-atualizados.ghtml>> Acesso em: 22/12/2024.

¹¹ KRENAK, Ailton. **A vida não é útil**. São Paulo: Companhia das Letras, 2020, p.20-21.

está podre, ele é sentenciado à marginalidade, não no sentido de entrar para o crime, mas de estar à margem, excluído da sociedade. Quando nos afastamos, ou somos afastados da terra, essas escolhas alimentares podem entrar em conflito com o desejo de outrem em enriquecer às custas da destruição desta fonte de vida. Afinal, “quando o último peixe estiver nas águas e a última árvore foi removida da Terra, só então o homem perceberá que ele não é capaz de comer seu dinheiro”.¹²

Quando visitei o Museu do Amanhã pela primeira vez há alguns anos, achei muito interessante uma das interações que permitia calcularmos quantos planetas precisaríamos se todos do mundo tivessem nossos hábitos diários. Cheguei achando que estava bem, já que eu ia para o trabalho de ônibus, para a faculdade de bicicleta alugada e praticava reciclagem. Engano meu. Para me suportar, seriam necessários três planetas e meio. A verdade é que, apesar da boa intenção, a natureza é finita, enquanto nossas vontades não. Essa é uma premissa dos primórdios do judaísmo e do cristianismo, quando o rei Salomão alertava para o desejo humano que nunca se sacia. Queremos viver o sonho californiano, morar na praia, ter um ar-condicionado potente, uma garagem com carros possantes, andar com as roupas da moda e sair com uma atriz de Hollywood, só que isso é insustentável!¹³

Segundo o portal do G1, se o padrão de vida de toda população mundial fosse como da União Europeia precisaríamos de três planetas. Segundo infográfico IGN Brasil com dados do Global Footprint Network, o padrão da Coreia do Sul é de 3,9 planetas, seguido de 4,9 dos EUA e 5,8 dos Emirados Árabes Unidos. São números preocupantes, mas penso ser mais difícil encontrar, nesta sociedade ocidental capitalista, quem queira viver no padrão indiano que consome apenas 0,7 planeta, do que no padrão de Dubai.¹⁴ Falta nessa humanidade, e me incluo nela, a organicidade para viver do rio e não consumir o rio como um recurso. Não era incomum acusarem os indígenas de preguiçosos, pois se negavam a contribuir para o sucesso desse projeto de exaustão da natureza, quando na verdade esses excluídos, índios, quilombolas, aborígenes, caiçaras são quem realmente ouvem os rios,

¹² KRENAK, Ailton. **Futuro Ancestral**. São Paulo: Companhia das Letras, 2022, p. 56; MANNEE, Wakya Un apud. KRENAK, Ailton. **A vida não é útil**. São Paulo: Companhia das Letras, 2020, p.13

¹³ KRENAK, Ailton. **A vida não é útil**. São Paulo: Companhia das Letras, 2020, p.97; **PROVÉRBIOS**. Nova Bíblia Viva. Várzea Paulista - SP: Casa Publicadora Paulista, 2023, p.394.

¹⁴ MATHIAS, Viny. IGN - Brasil. **Infográfico igualmente interessante e assustador: número de Terras que precisaríamos se toda população vivesse igual aos países com maior pegada ecológica**. Disponível em: <<https://br.ign.com/ciencia/130145/news/infografico-igualmente-interessante-e-assustador-numero-de-terras-que-precisariamos-se-toda-populaca>> Acesso em: 26/12/2024; Global Footprint Network. **Open Data Plataforma**. Disponível em: <<https://data.footprintnetwork.org/#/>> Acesso em: 16/12/2024; GONZALEZ, Amelia. **Se o mundo consumisse como a União Europeia, precisaríamos de quase três planetas, diz estudo**. Disponível em: <<https://g1.globo.com/natureza/blog/amelia-gonzalez/post/2019/05/10/se-o-mundo-consumisse-como-a-uniao-europeia-precisariamos-de-quase-tres-planetes-diz-estudo.ghml>> Acesso em: 26/12/2024.

as montanhas, abraçam as árvores, incomodam as grandes corporações cujo objetivo principal é o lucro a qualquer custo.¹⁵

Contudo, parece haver uma opção. Um outro mundo possível. Um mundo em que o individual dá lugar ao coletivo. Em que o chão, o ar, o rio são vivos e os humanos são parte integrante deste coletivo e não superior a ele. Quando os Krenak, por exemplo, chamam o Rio doce de Watu (avô) ou quando conversam com as montanhas, nossa sociedade diria que é algum tipo de folclore deles. Mas não! Eles se percebem em profunda simbiose com o planeta, e o rio é tão avô quanto o pai do pai que o gerou e não podemos nos apropriar do avô de alguém.¹⁶ Se considerarmos que nossos corpos são compostos pelos mesmo elementos químicos espalhados pelo solo e que quase 70% dele é composto de água, ser neto de um rio, montanha ou estrela é uma concepção tão plausível quanto o universo ter sido criado por um ser superior que não vemos ou por uma explosão espontânea no meio do nada cósmico. “Quando despersonalizamos o rio, a montanha, quando tiramos deles os seus sentidos, considerando que isso é atributo exclusivo dos humanos, nós liberamos esses lugares para que se tornem resíduos da atividade industrial extrativista”¹⁷. É esse sentimento de unidade com a terra que propicia a redução do individual em prol de um coletivo, ou como diz Krenak, uma constelação. Constelação essa que respeita as diferenças e carregam uma memória ancestral dos tempos que ainda não éramos humanos.¹⁸

Enquanto isso, a Amazônia ainda é vista como um grande vazio em que animais e uma sub-humanidade incivilizada andam nas ruas, podendo atacar a qualquer momento. As crianças desde cedo aprendem que a floresta é um lugar perigoso, onde vive o lobo mau, o lobisomem, ou um bicho qualquer que irá a devorar caso se atreva a desobedecer e entrar nela. O equívoco geográfico do europeu que não sabia onde estava no século XV ecoou, se perpetuando através do tempo em preconceito e discriminação. Um discurso homogeneizante que enfatiza a falta de tudo que era esperado segundo a cultura europeia, principalmente a escrita. Marina Silva afirma que, em nossa independência, ser indígena foi discursivamente um problema. Não podíamos nos identificar como europeus, pois isso legitimaria novamente o domínio de Portugal sobre o Brasil, mas também, não queríamos nos associar à imagem de bárbaros que eram dadas aos povos nativos.¹⁹

¹⁵ KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. 2ªEd. São Paulo: Companhia das Letras, 2020, p. 21-22; 41; 49; 51.

¹⁶ Ibid. p.40.

¹⁷ Ibid. p.49.

¹⁸ KRENAK, Ailton. **A vida não é útil**. São Paulo: Companhia das Letras, 2020, p.39 e 52

¹⁹ COSTA, Marcella Albaine Farias da; PEREIRA, Mariana Cunha; SILVA, Tiago Nicolau da. Deslocando olhares sul/sudeste centrados: o sentir ancestral no ensino de história. In: SOUZA, Carla Monteiro de; COSTA, Marcella Albaine Farias da. **Pesquisas e Experiências em ensino de história**. Embu das Artes

O termo não mudou, mas os povos nativos tiveram de ressignificar o que é ser indígena, transformando em um adjetivo de orgulho. Apesar disso, ainda hoje os indígenas são referidos nos livros e aulas de história no passado, como se já não existissem. São falados de forma genérica nas aulas de descobrimento, e de expansão territorial portuguesa, e entram em uma lacuna como se tivessem sido completamente exterminados ou mandados para outro planeta. O que está longe de ser verdade.²⁰

Para Cardoso, a manutenção destes estereótipos vem da falta de literatura indígena nas escolas. Elas são necessárias para a ampliação do conhecimento dos alunos sobre um mundo baseado na oralidade e com uma estética única que leva à reflexão e alteração da percepção sobre seus autores e respectivos povos e culturas. Daí surge a segunda motivação para abordar as temáticas dos povos indígenas nesta pesquisa. Ouvir os povos originários e suas contribuições enriquece nossa relação com a terra a uma dimensão de existência, e não uma ocupação predatória. Para Hoshino, ainda se pode acrescentar a isso, onde for possível, intercâmbios culturais, em que alunos de ambos os grupos (indígenas e não indígenas), possam se beneficiar dos saberes do outro, eliminando os preconceitos.

Houve um tempo em que meus amigos eram obrigados a ler os clássicos da literatura ocidental na escola. A única vez que me lembro que uma professora me pediu para ler um livro (durante o ensino básico), escrevi um resumo da capa do filme que era baseado na obra. Apesar disso, posteriormente fiz umas amizades que eram ávidas por livros e isso me fez começar a ler por conta própria. Li *O noviço* e alguns outros para o vestibular, mas foi quando adentrei *O cortiço* que o interesse por literatura brasileira despertou de vez. Mesmo que hoje a leitura seja presente em minha vida, sinto que eu poderia ter tido contato com mais obras caso algum professor houvesse insistido para que eu lesse, principalmente literatura nacional. Portanto, possibilitar o contato dos adolescentes com a literatura indígena, principalmente de forma tangencial através de um game, pode ser a porta de entrada para que eles aprofundem seus conhecimentos e desfaçam preconceitos sobre

– SP: Alexa Cultural, Manaus – AM: EDUA, 2024, p.110; KRENAK, Ailton. **Futuro Ancestral**. São Paulo: Companhia das Letras, 2022, p.50; THIÉL, Janice Cristine. A literatura dos povos indígenas e a formação do leitor multicultural. In: **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 38, n. 4, p. 1175-1189, out./dez. 2013. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/edu_realidade>. 5 de agosto de 2018, p.1178 e 1185; QOHÉLET, podcast de Ed René Kivitz: **[EP20] Sementes. Marina Silva**. Ed René Kivitz. 01/07/2022. Podcast. Disponível em: <<https://open.spotify.com/episode/5xioabZ2bIVkMOyU7li0gS?si=56b0e3417e334442>> Acesso em 01/01/2025.

²⁰ THIÉL, Janice Cristine. A literatura dos povos indígenas e a formação do leitor multicultural. In: **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 38, n. 4, p. 1175-1189, out./dez. 2013. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/edu_realidade>. No dia: 5 de agosto de 2018, p.1177; NISCO, Flávia de Paula Graciano. **Letramento Literário: uma proposta de ensino de literatura indígena**. Dissertação (Mestrado Profissional em letras – PROFLETRAS) Universidade Estadual do Norte do Paraná, Cornélio Procopio – PR, 2018.

essas culturas. Certamente essa não é a única solução. Mas ao reconhecer o perigo de uma história única, devemos desconstruir os estereótipos e promover a valorização das culturas indígenas através da educação, permitindo que suas vozes sejam ouvidas e seus conhecimentos sejam reconhecidos.²¹

Literatura indígena

A autoetnografia presente nas comunidades indígenas atuais vem da ancestralidade passada através das experiências vividas e das narrativas contadas pelos mais velhos. Esses relatos não são contados apenas para as crianças, mas durante toda a vida, levando a cultura daquele povo para todas as gerações. Segundo Moura, “o passado sempre está no presente, por isso, sempre buscamos a nossa ancestralidade, e precisamos estar convictos de que a ancestralidade está em nós, por intermédio da educação das mitologias.”²² Vale ressaltar que toda vez que pensamos em mitologia como algo inverídico ou impossível, que serve como distração mas está longe da realidade, na verdade têm-se que considerar que, para alguém, aquele mito é ou foi real, assim como as religiões atuais o são.²³ Logo, os mitos como as religiões podem por vezes entrar em desacordo com as descobertas científicas, mas isso não quer dizer que as crenças nestes mitos não geraram ações diversas por aqueles que neles acreditaram.

Pode-se dizer que é comum em diversos povos ancestrais que as pessoas se reúnam à noite para ouvir as histórias dos avós. Mesmo que adultos, jovens e crianças ouçam a mesma narrativa, cada um interpreta de uma forma mais ou menos complexa segundo seu desenvolvimento cognitivo e emocional, construindo e perpetuando a

²¹ KRENAK, Ailton. **Futuro Ancestral**. São Paulo: Companhia das Letras, 2022, p.90; CARDOSO, Sheila Sicsú. **Literatura infantojuvenil indígena para ensino interdisciplinar das ciências ambientais**. Dissertação (Mestrado profissional em Rede Nacional para ensino das ciências Ambientais – PROFCIAMB) Universidade Federal do Amazonas, Lábrea – AM, 2023, p.42; AZEVEDO, Aluísio. **O Cortiço**. São Paulo: Lafonte, 2018.; PENA, Martins. **O Noviço**. São Paulo: Saraiva, 2012; HOSHINO, Andreia Rodrigues. **O ensino de história no colégio estadual indígena Professor Sérgio Krigrivaja Lucas – Terra Indígena Faxinal – PR**. Dissertação (mestrado profissional em ensino de história) Universidade Estadual de Maringá, Maringá – PR, 2018, p.89; ADICHIE, Chimamanda Ngozi. **O perigo de uma história única**. São Paulo - SP: Companhia das Letras, 2019.

²² MOURA, Onório Isaias de. **Mitologia Kaingang: a Oposição e a complementariedade como um processo de educação intercultural e humanização**. Dissertação (Mestrado em concentração em educação) Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC, Santa Cruz do Sul – RS, 2021, p.100

²³ Apesar de não ser uma referência direta, a obra do quadrinista brasileiro Carlos Ruas, especialmente a série 'Boteco dos Deuses', reflete uma perspectiva interessante sobre a relação entre mitologia e religião. De forma humorística e respeitosa, o autor questiona a universalidade do cristianismo e sugere que todas as crenças, incluindo a própria, podem ser vistas como mitos em diferentes contextos históricos e culturais. Essa abordagem, que coloca em destaque a importância das ciências, desafia o leitor a refletir sobre a natureza das crenças e a construção da realidade. RUAS, Carlos. **Um sábado qualquer**. Disponível em: <<https://www.umsabadoqualquer.com>> acesso em: 07/12/2024.

memória ancestral.²⁴ A oralidade, portanto, possui relevância ímpar para a manutenção da cultura indígena e seus povos, o que torna a língua parte fundamental desta manutenção, pois é tanto construída quanto construtora da cultura. De um ponto de vista historiográfico, a partir do fim da década de 1960, essas narrativas passaram ser consideradas fontes históricas quando a terceira geração dos Annales se aproximou da antropologia, passando a valorizar a “comunicação oral, a historiografia não escrita, a dos usos e costumes, das tradições orais”.²⁵

É razoável supor então que o ataque às línguas nativas produziu um impacto negativo enorme na educação desses grupos, causando a perda de comunicação, o que pode denotar o silêncio eterno de costumes, crenças e tradições. Em contrapartida, se a extinção da língua afeta a formação dos povos, a extinção dos povos igualmente propicia o desaparecimento não só da língua, mas de toda uma cultura rica em saberes e costumes. Segundo Cardoso, é por isso que os indígenas têm visto na escrita uma forma de perpetuar esses modos de vida da tradição oral para as gerações vindouras, sejam indígenas ou não.²⁶ Para Barros, “a literatura como um meio de resistência e perpetuação da memória ancestral, exige dos escritores indígenas o movimento de reencontro com as vozes da infância, com as histórias contadas pelos mais velhos.”²⁷ Krenak dá um exemplo de incoerência da visão ocidental sobre as crenças indígenas.

Eu acho engraçado que tem gente que aceita com naturalidade considerar um rio sagrado desde que ele esteja lá na Índia, e saiba de cor que ele se chama Ganges, enquanto ousa saquear o corpo do rio ao lado, cujo nome desconhece, para fazer resfriamento de ciclos industriais e outros absurdos. Há mais de 2 mil anos, comunidades humanas já estabeleciam suas aldeias nas margens do Tapajós²⁸.

Nesse aspecto, a interdisciplinaridade propõe um diálogo de saberes, um processo de ensino-aprendizagem emancipador, que respeita, valoriza e tem disponibilidade para

²⁴ BARROS, Laura Juliana Neris Machado. **A literatura indígena na formação de uma memória coletiva intercultural no contexto dos anos iniciais do ensino fundamental em Roraima**. Dissertação (mestrado em Educação - PPGE) Universidade Estadual de Roraima - UERR e Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima - IFRR, Boa Vista – RR, 2021, p.54

²⁵ DELACROIX, Christian; DOSSE, François; GARCIA, Patrick; tradução LEAL, Roberto Ferreira. **As correntes históricas na França: séculos XIX e XX**. Rio de Janeiro: FGV / FEU, 2012, p.262-264.

²⁶ BARROS, Laura Juliana Neris Machado. **A literatura indígena na formação de uma memória coletiva intercultural no contexto dos anos iniciais do ensino fundamental em Roraima**. Dissertação (mestrado em Educação - PPGE) Universidade Estadual de Roraima - UERR e Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima - IFRR, Boa Vista – RR, 2021, p.54.e 35.; CARDOSO, Sheila Sicsú. **Literatura infantojuvenil indígena para ensino interdisciplinar das ciências ambientais**. Dissertação (Mestrado profissional em Rede Nacional para ensino das ciências Ambientais – PROFCIAMB) Universidade Federal do Amazonas, Lábrea – AM, 2023, p.17.

²⁷ BARROS, Laura Juliana Neris Machado. **A literatura indígena na formação de uma memória coletiva intercultural no contexto dos anos iniciais do ensino fundamental em Roraima**. Dissertação (mestrado em Educação - PPGE) Universidade Estadual de Roraima - UERR e Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima - IFRR, Boa Vista – RR, 2021, p.49

²⁸ KRENAK, Ailton. **Futuro Ancestral**. São Paulo: Companhia das Letras, 2022, p.20-21.

ouvir,²⁹ Nesta pesquisa, ela integra de certo modo história, ciências, literatura, política e didática, mas poderiam ser aí incluídos diversos outros ramos de estudo que só não se encontram aqui por falta de tempo hábil para que fossem trabalhados, o que não impede que alguém os trate em pesquisas futuras.

As últimas décadas viram surgir diversos autores e autoras de literatura indígena. Além de Ailton Krenak e de Daniel Munduruku, já mencionados nesta pesquisa, podemos citar Kaká Werá Jecupé, Cristino Wapichana, Tiago Hakiy, Trudruá Dorrico, Eliane Potiguara, Ely Macuxi, entre outros tantos. A partir da década de 1990, esses escritores passaram a ter maior visibilidade nacionalmente. Motivados pela necessidade de trazer à tona as causas dos povos originários, eles perceberam na escrita uma forma de contar seu lado da história brasileira, desfazendo as imagens negativas e equivocadas que seus povos levavam há séculos. Mais do que perpetuar as histórias contadas nas aldeias, estas obras são uma forma de resistência, e para que sejam efetivas, os nativos perceberam que só aprendendo o português conseguiriam lutar pelas suas causas e mostrar aos não indígenas sua cultura. Por isso, há no mercado editorial hoje diversos livros de autores indígenas, escritos em português e com algumas palavras em sua língua original, principalmente voltados para o público infanto-juvenil. De certo modo, essa inserção de palavras em língua indígena, em livros escrito em português, também é um jeito de propiciar o aprendizado tangencial, ainda que talvez os autores não classifiquem desta forma. Segundo eles, dedicar-se ao ensino de crianças é a melhor forma de desconstruir os rótulos que lhes foram impostos.³⁰

A ampliação da quantidade de livros escritos por indígenas disponível nas livrarias impacta positivamente na qualidade das obras, principalmente por trazer um prisma que se distancia do exótico, ao mesmo tempo que apresenta o novo. Essas produções geralmente possuem um caráter coletivo, já que em todo ou em parte correspondem a histórias que o autor ouviu durante a vida, mesmo em obras literárias fictícias como *O Karaíba*³¹. Essa mescla de gêneros é de suma importância para a perpetuação da memória coletiva dos

²⁹ CARDOSO, Sheila Sicsú. **Literatura infantojuvenil indígena para ensino interdisciplinar das ciências ambientais**. Dissertação (Mestrado profissional em Rede Nacional para ensino das ciências Ambientais – PROFCIAMB) Universidade Federal do Amazonas, Lábrea – AM, 2023, p.25.

³⁰ CARDOSO, Sheila Sicsú. **Literatura infantojuvenil indígena para ensino interdisciplinar das ciências ambientais**. Dissertação (Mestrado profissional em Rede Nacional para ensino das ciências Ambientais – PROFCIAMB) Universidade Federal do Amazonas, Lábrea – AM, 2023, p.18-19;39-40; NISCO, Flávia de Paula Graciano. **Letramento Literário: uma proposta de ensino de literatura indígena**. Dissertação (Mestrado Profissional em letras – PROFLETRAS) Universidade Estadual do Norte do Paraná, Cornélio Procopio – PR, 2018, p.18.

³¹ MUNDURUKU, Daniel. **O Karaíba: uma história do pré Brasil**. São Paulo: Melhoramentos, 2018.

grupos originários, assim como, por um ponto de vista pedagógico, contribui para o multiletramento do leitor ou ouvinte.

Vale ressaltar que essa transposição da oralidade para a escrita faz com que essas histórias avancem para além das fronteiras das aldeias, permitindo adaptações de suas histórias para os jogos, sejam eletrônicos ou não. Isso porque são narrativas que mesclam o natural e o fantástico, chamando atenção pelas possibilidades de complementar o conto com imaginação. Por exemplo, se um deus se transforma em um tamanduá para ver a humanidade por ele criada, quando falamos de criação de jogos, acrescenta-se aí quais as formas desde deus/tamanduá? Como é a transição de uma forma para outra? Tem algum som característico? Como ele vem a se comunicar? Essas são só algumas entre tantas possibilidades de adaptação de um conto para um jogo. Igualmente é possível fazer como o produto desta pesquisa e criar uma narrativa nova, utilizando elementos destes contos, como se se passassem em um mesmo universo. Ou ainda, é possível a transição direta da oralidade para os games, como está sendo feito em *Entre as Estrelas*, game brasileiro que conta com indígenas em sua produção e que mesmo antes de seu lançamento já é o único game da América Latina selecionado para a edição 2025 da premiação *Unity For Humanity*, que financia projetos com grande impacto social.³²

Em sala de aula, a literatura indígena foge dos padrões estéticos e estilísticos comuns às obras literárias de autores brancos, contribuindo para que o aluno amplie sua cosmovisão, e aproximando-o da aldeia. Um exemplo desta aplicabilidade se vê em algumas obras de Munduruku em que as ilustrações do livro foram feitas pelas crianças da aldeia. Para o aluno indígena, isso significa pertencimento, para o aluno não indígena uma nova perspectiva que questiona sua realidade e modelos pré-estabelecidos, trazendo a possibilidade de um outro jeito de ser sociedade.³³

³² **Jogo brasileiro que aborda cultura indígena é indicado em prêmio sobre impacto social.** ANAI – Associação Nacional de Ação indigenista, 2025. Disponível em: <<https://anaind.org.br/noticias/jogo-brasileiro-que-aborda-cultura-indigena-e-indicado-em-premio-sobre-impacto-social/>> Acesso em: 09/05/2025; WILLIS, André. **Jogo brasileiro que aborda cultura indígena é indicado em prêmio sobre impacto social.** O Tempo, 2025. Disponível em: <<https://www.otempo.com.br/tecnologia-e-games/2025/5/6/jogo-brasileiro-que-aborda-cultura-indigena-e-indicado-em-premio-sobre-impacto-social.amp>> Acesso em: 09/05/2025; TRUONG, Kevin. **Announcing the 2025 Unity for Humanity Grant winners.** Unity, 2025. Disponível em: <<https://unity.com/blog/announcing-the-2025-unity-for-humanity-winners>> Acesso em: 09/05/2025. **Entre as Estrelas.** Steam, 2025. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/2669470/Entre_as_Estrelas/> Acesso em: 09/05/2025.

³³ NISCO, Flávia de Paula Graciano. **Letramento Literário: uma proposta de ensino de literatura indígena.** Dissertação (Mestrado Profissional em Letras – PROFLETRAS) Universidade Estadual do Norte do Paraná, Cornélio Procopio – PR, 2018, p.20; BARROS, Laura Juliana Neris Machado. **A literatura indígena na formação de uma memória coletiva intercultural no contexto dos anos iniciais do ensino fundamental em Roraima.** Dissertação (mestrado em Educação - PPGE) Universidade Estadual de Roraima - UERR e Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima - IFRR, Boa Vista – RR, 2021, p.70

A mudança de quem fala sobre os indígenas altera em essência o que é dito. Ao falar de si e de seu próprio povo, o indígena evoca uma ancestralidade educativa, que ensina a narrar as práticas e vivências, melhorando o relacionamento com o humano e com a natureza. Em 2022, o Papa Francisco destacou a importância da ancestralidade para a educação, ao que Krenak comentou:³⁴

O papa dizer que esse é um valor essencial para enfrentar as crises que estamos vivendo hoje me deu uma grande alegria, pois contribui para dissolver fronteiras culturais e raciais, e para que a gente possa falar de uma maneira mais respeitosa da diversidade cultural e da pluralidade da vida. Essas ideias deveriam orientar todo o repertório de quem trabalha com educação.³⁵

A ancestralidade e toda a cosmologia que a acompanha, era transmitida através da oralidade da mãe, do irmão, do avô, configurando-se com base nas experiências vividas por cada contador e ouvinte. Agora esses saberes se encontram nos livros, e por mais que, de certa forma, isso possa restringir a pluralidade de experiências vinda por parte do contador, já que é possível retirar o intermediário perdendo com isso sua experiência, por outro lado, a integridade presente no livro contribui para que as narrativas não sejam alteradas no decorrer do tempo.³⁶ Nisco afirma que, mesmo através da oralidade, as narrativas indígenas não foram recontadas pelos colonizadores e missionários.³⁷ Discordo em parte desta afirmação. Vejamos um trecho de um mito dos Apapocúva-Guarani, mas que pode ser encontrada entre os Tupis, contados pelo etnógrafo Curt Nimuendajú:³⁸

Ñanderuvuçu desce à terra e exorta Guyrapoty a realizar uma dança de pajelança, pois a terra estava na iminência de se tornar má. Durante

³⁴ Vatican News. **O Papa:** o que foi praticado contra os indígenas foi um genocídio. Disponível em: <<https://www.vaticannews.va/pt/papa/news/2022-07/papa-francisco-coletiva-jornalistas-a-bordo-voo-retorno-canada.html>> Acesso em: 01/01/2025; Em 2014 ele reitera seu posicionamento; SANTUCCI, Matthew. ACI Digital. **Papa Francisco defende sabedoria ancestral indígena para combater mudanças climáticas.** Disponível em: <<https://www.acidigital.com/noticia/57615/papa-francisco-defende-sabedoria-ancestral-indigena-para-combater-mudancas-climaticas>> Acesso em: 01/01/2025.

³⁵ KRENAK, Ailton. **Futuro Ancestral.** São Paulo: Companhia das Letras, 2022, p.112.-113.

³⁶ MOURA, Onório Isaías de. **Mitologia Kaingang: a Oposição e a complementariedade como um processo de educação intercultural e humanização.** Dissertação (Mestrado em concentração em educação) Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC, Santa Cruz do Sul – RS, 2021, p.26; BARROS, Laura Juliana Neris Machado. **A literatura indígena na formação de uma memória coletiva intercultural no contexto dos anos iniciais do ensino fundamental em Roraima.** Dissertação (mestrado em Educação - PPGE) Universidade Estadual de Roraima - UERR e Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima - IFRR, Boa Vista – RR, 2021, p.73

³⁷ NISCO, Flávia de Paula Graciano. **Letramento Literário: uma proposta de ensino de literatura indígena.** Dissertação (Mestrado Profissional em letras – PROFLETRAS) Universidade Estadual do Norte do Paraná, Cornélio Procopio – PR, 2018, p.37

³⁸ Apesar de sua origem alemã, Curt Unckel veio para o Brasil com vinte anos e foi morar e estudar com diversos grupos indígenas. Seus mais de trinta anos de pesquisa e contato com mais de 50 grupos indígenas o fazem ser considerado um dos maiores indigenistas da primeira metade do século XX; **Curt Nemuendajú**, FFLCH - Enciclopédia de Antropologia USP. Disponível em: <<https://ea.fflch.usp.br/autor/curt-nimuendaju>> Acesso em: 02/01/2025.

quatro anos, ele a executa com seus seguidores, quando então se fez ouvir de longe o trovão do Fim: a partir do Oeste, a terra desmoronava.

Este desmoronamento é imaginado da forma seguinte: antes de criar a terra, Ñanderuvuçu fez a yvy-ità, a escora da terra. Colocou uma viga no sentido leste-oeste, e outra, por cima, no sentido norte-sul. Pisou então sobre o ponto de cruzamento deste yvyrá joaçá recoypý (cruz eterna de madeira) e encheu os quadrantes de terra. Quando a terra tiver que ser destruída, Ñanderyqueú tomará a extremidade oriental do braço inferior da cruz e o puxará lentamente para leste, enquanto isso o braço superior permanecerá em sua posição original. Com isso, a terra perde o seu suporte ocidental. Ao mesmo tempo, um fogo subterrâneo começa a devorar o subsolo a partir do bordo ocidental da terra; um pouco adiante, suas labaredas alcançam a superfície, e o trecho que ficou atrás desmorona com estrondo. De início lenta, depois cada vez mais rapidamente, a destruição avança de oeste para leste.

Aí Guyrapotý fez construir uma casa de tábuas, e convidou sucessivamente o Juperú, o suruvá e o pato selvagem para que dessem uma mão na tarefa. Todos os três, contudo, declinaram do convite; um, porque queria fazer uma canoa; o outro, porque queria ver se a água realmente viria; e o terceiro, porque confiava em suas asas. Entretanto, os filhos de Guyrapotý terminaram a obra e retomaram a dança de pajelança. Passados os quatro anos veio o dilúvio, isto é: a água do mar ergueu-se como uma muralha e, inundando a serra do Mar, rolou sobre a escora incandescente da terra, para arrefecê-la - pois Ñanderuvuçu edificaria sobre ela um mundo novo.

Os que haviam negado sua ajuda na construção da casa estavam agora em apuros. [...] As águas submergiram a casa, e Guayrapotý começou a chorar. [...] já a mulher de Guyrapotý mostrou muito mais sangue frio. Mandou que seu marido subisse ao telhado e abrisse os braços, para que as aves ameaçadas pelas águas ali pudessem pousar. [...] Guayrapotý, então entoou o Ñeengaraí; a casa logo se desprende do chão, flutuando na superfície das águas, para finalmente subir aos céus com todos os que nela se achavam. [...] Ele chegou deste modo até o céu, e lá está ainda hoje: os pajés, que em seus sonhos lá vão, viram-no diversas vezes.³⁹

Os dois mitos cataclísmicos possuem muitos elementos que evidenciam seu caráter de origem na oralidade indígena, entretanto, a presença de uma cruz eterna que sustenta o mundo no primeiro mito me deixa a impressão de influência do cristianismo, assim como a casa de tábuas que flutua. Esta última pode ser facilmente associada à arca construída por Noé descrita no Livro do Gênesis. O próprio Nimuendajú demonstra sua estranheza ao afirmar que “à exceção da casa de tábuas, ela [a narrativa] parece ser autenticamente indígena”⁴⁰ Não quero dizer com isso que não haja uma originalidade ou que a oralidade não seja confiável, mas que o próprio contato com os jesuítas, por exemplo, pode ter

³⁹ NIMUENDAJU, Curt. **As lendas da criação e destruição do mundo como fundamentos da religião dos Apapocúva-Guarani**. São Paulo: HUCITEC - Editora da Universidade de São Paulo, 1987, p.67-69; GÊNESES. **Nova Bíblia Viva**. Várzea Paulista - SP: Casa Publicadora Paulista, 2023, p.19-20.

⁴⁰ NIMUENDAJU, Curt. **As lendas da criação e destruição do mundo como fundamentos da religião dos Apapocúva-Guarani**. São Paulo: HUCITEC - Editora da Universidade de São Paulo, 1987, p.69;

alterado algumas das narrativas originárias, e que a literatura se torna uma barreira protetora contra novas interferências.

Outra característica presente na literatura indígena que é possível e desejável de ser trabalhada é a empatia. Já falamos um pouco disso quando abordamos o ensino dentro das comunidades através das ações cotidianas, mas com a literatura esta característica evoca uma reflexão, fazendo da empatia, tanto afetiva quanto histórica, uma escolha consciente.

Nas culturas indígenas, a empatia começa ao tirar o ser humano da centralidade de existência na terra. Quando consideramos que nós, seres humanos, somos o ápice da criação divina, silenciemos as outras formas de existência, já que neste sentido, tudo teria sido supostamente criado para o ser humano e para servi-lo. Em contrapartida, quando assumimos ser o humano uma existência possível entre outras, “somos capazes de atrair o outro pela diferença”. Isso não significa homogeneizar todas as culturas, mas aceitar que vivemos em um mundo tão plural, “que não precisamos entrar em conflito ao evocar diferentes histórias de fundação”. Por isso, Costa defende que o afeto e a ancestralidade são os caminhos para um ensino mais empático.⁴¹

O outro está em mim, e eu estou no outro porque todos estamos no mesmo céu, na mesma terra, no mesmo chão com as mesmas necessidades, e a colaboração promove a abundância em todos os sentidos. A lua me ajuda a enxergar melhor o que tem no escuro, e o sol cumpre com sua força para fazer crescer e trazer a claridade.⁴²

Esta ideia de simbiose com o mundo poderia estar baseada na cultura oriental, hoje muito popularizada pelo “Namastê”, em que o “deus que habita em mim saúda o deus que habita em você” ou em menor grau o “I and I” do rastafarianismo, no qual você é uma extensão de mim. Mas pode igualmente ter diversas origens bem mais próximas. A cultura nativa brasileira grita por igualdade nas ruas, pois aprenderam a igualdade apesar das diferenças dentro das aldeias. O povo Kaingang, por exemplo, tem como a base da sua cultura a divisão e complementaridade e, em cada ritual, é necessário que as marcas diferentes estejam presentes, pois não há um sem o outro.⁴³

⁴¹ KRENAK, Ailton. **Futuro Ancestral**. São Paulo: Companhia das Letras, 2022, p.37; KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. 2ªEd. São Paulo: Companhia das Letras, 2020, p.32-33; COSTA, Marcella Albaine Farias da; PEREIRA, Mariana Cunha; SILVA, Tiago Nicolau da. Deslocando olhares sul/sudeste centrados: o sentir ancestral no ensino de história. In: SOUZA, Carla Monteiro de; COSTA, Marcella Albaine Farias da. **Pesquisas e Experiências em ensino de história**. Embu das Artes – SP: Alexa Cultural, Manaus – AM: EDUA, 2024, p.110

⁴² MOURA, Onório Isaias de. **Mitologia Kaingang: a Oposição e a complementariedade como um processo de educação intercultural e humanização**. Dissertação (Mestrado em concentração em educação) Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC, Santa Cruz do Sul – RS, 2021, p.37

⁴³ Idem, p.39

Sob o prisma da empatia histórica, ao apresentar à criança outras possibilidades de ver o mundo, ela ampliará os seus horizontes para compreender não só a sua realidade, mas também a realidade de outros ao seu redor. Como abordado no primeiro capítulo, a criança tende a achar que sua forma de ver o mundo é a normal e a única possível. Quando um adulto cresce com esse mesmo pensamento, a tendência é a de que se torne intolerante, querendo impor suas ideias aos outros, ou desenvolva baixa autoestima, a ponto de obedecer servilmente, como o personagem Fabiano em *Vidas Secas*. A questão não é direcionar a criança a um modelo específico para que construa suas expectativas, como nos alerta Leal; antes, é demonstrar que outras formas de vida são possíveis e que nem por isso são inferiores ou piores. Elas não devem ser reproduzidas cegamente como um modelo, mas devem ser aceitas em sua diversidade e, em certa medida, até incorporadas.⁴⁴

A riqueza das narrativas e saberes ancestrais presentes na literatura indígena oferece um valioso contraponto à visão de mundo, muitas vezes limitada, historicamente imposta pelos colonizadores. Assim, se olharmos para a educação brasileira, principalmente a pública, e ela parece caótica, é possível que precise de mudanças em todas as esferas. Mudança que olha para o ancestral, que busca nas raízes a igualdade; que tem o brincar como forma, o voluntariado como princípio e o exemplo como prática. Ao trazer à luz mitos, memórias e histórias plurais, a literatura indígena nos convida a repensar as estruturas estabelecidas e a reconhecer a diversidade como um princípio fundamental. Sob este novo prisma, emerge um novo modo de ser gente, que não presume ser o melhor em nada, mas compartilha e torna-se parte de um tudo.

Educação indígena

Após compreender que, mesmo considerando que os indígenas não constituem um grupo monolítico, sua percepção acerca da natureza, no mínimo, dá ao planeta um fôlego extra para se recuperar da exploração predatória agravada exponencialmente após a Revolução Industrial. Esses saberes, antes exclusivos da oralidade, encontram-se em transição por outros meios como a literatura, jogos, músicas e vídeos, portanto é pertinente questionar como essa perspectiva dos povos originários pode contribuir para uma nova compreensão do ensino de história. Eis, então, outra motivação para o uso da temática indígena nesta pesquisa.

⁴⁴ RAMOS, Graciliano. **Vidas Secas**. Cotia: Pandorga, 2024; LEAL, Bruno Souza; RÉGO, Ana Regina. Entre Koselleck e Krenak: diálogos entre espaço de experiência, horizonte de expectativas e ancestralidade? **História da Historiografia**, Ouro Preto, v.17, e2095, p.1-22, 2024.

Em contraste com a lógica de consumo e descarte, a persistência das memórias ancestrais entre os povos indígenas, mesmo diante da violência da colonização, indica uma relação diferente com o tempo, com o mundo e com o conhecimento. Isso sugere a existência de formas eficazes de transmissão de conhecimento e de construção da consciência histórica. Essa capacidade de conectar os tempos (passado, presente e futuro) através de suas práticas culturais pode oferecer perspectivas valiosas para repensarmos o ensino de história, especialmente em um contexto em que a educação ocidental parece negligenciar a formação de cidadãos críticos e engajados com o mundo ao seu redor.⁴⁵

José Pepe Mujica, ex-presidente uruguaio, alerta para o problema da educação ocidental. Para ele, nossas escolas não estão ensinando as crianças a serem cidadãos, e sim consumidores/clientes. Ou seja, não somos preparados para refletir, ser solidários, bons administradores do que temos, ou mesmo protetores do planeta em que vivemos; pelo contrário, somos formados para trabalhar e ter desejo de possuir cada vez mais do que não precisamos. Mesmo que tecnologias mais ecológicas estejam sendo criadas, elas geralmente se tornam itens de desejo e consumo, sem possibilidade de reaproveitar o que já temos, tornando aquele bem algo descartável.⁴⁶

Ailton Krenak é crítico à estrutura escolar brasileira. Segundo o autor, nossas escolas ensinam a reproduzir um sistema desigual e injusto, que ainda vê as crianças como embalagens vazias, prontas para serem formatadas e entupidas de informação. Ali sua criatividade e subjetividade são cerceadas prevalecendo a intervenção externa sobre a autonomia e autoformação.⁴⁷ Thiel afirma que a literatura é capaz de promover “a liberdade e igualdade de expressão, o exercício da cidadania e, conseqüentemente, o distanciamento de pré-julgamentos baseados em visões estereotipadas e pejorativas do outro e de sua cultura.”⁴⁸ Visões estas que foram construídas desde o início da colonização, visando atender os interesses de europeus em busca de riquezas. Entretanto, ainda que o uso da literatura no ensino possa contribuir, é preciso que as crianças e adolescentes tenham

⁴⁵ As informações a seguir são fruto de uma análise da literatura sobre diversas etnias indígenas brasileiras, como Kaingang, Krenak, Munduruku e Wapixana. Embora cada etnia possua características únicas, é possível identificar alguns padrões culturais comuns. É importante destacar que essas generalizações não se aplicam a todas as comunidades indígenas de forma homogênea, e caso haja alguma característica mais específica de determinado grupo este será apontado.

⁴⁶ MUJICA, José Pepe. Apud. KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. 2ªEd. São Paulo: Companhia das Letras, 2020, p.24; KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. 2ªEd. São Paulo: Companhia das Letras, 2020, p.61; KRENAK, Ailton. **Futuro Ancestral**. São Paulo: Companhia das Letras, 2022, p.53.

⁴⁷ KRENAK, Ailton. **A vida não é útil**. São Paulo: Companhia das Letras, 2020, p.101-102; KRENAK, Ailton. **Futuro Ancestral**. São Paulo: Companhia das Letras, 2022, p.100 e 108.

⁴⁸ THIÉL, Janice Cristine. A literatura dos povos indígenas e a formação do leitor multicultural. In: **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 38, n. 4, p. 1175-1189, out./dez. 2013. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/edu_realidade>. No dia: 5 de agosto de 2018, p. 1177

acesso a livros mais diversos, ou corre-se o risco de se criar leitores limitados, críticos e excludentes.⁴⁹

A legislação brasileira que rege as escolas indígenas estabelece que as aulas devem ser ministradas por professores indígenas, com preferência por membros da mesma etnia dos estudantes, inclusive algumas escolas e universidades já possuem um processo seletivo diferenciado para professores indígenas⁵⁰. Contudo, a realidade observada em diversas pesquisas aponta para um cenário diferente. O estudo de Hoshino nas escolas da Terra Indígena de Faxinal, no Paraná, revela que os professores de história não possuem formação específica para trabalhar com a etnia local, Kaingang. Essa situação ecoa o que frequentemente percebo no Sudeste, onde professores engajados precisam atuar em múltiplas escolas e, muitas vezes, investir recursos próprios em atividades diferenciadas para os alunos.⁵¹ De forma semelhante, Costa relata que em Roraima, apesar do crescente número de indígenas formados em licenciatura, muitas escolas nas aldeias ainda contam com professores não indígenas.⁵² Ao considerar a dispersão geográfica desses exemplos, do sul ao extremo norte do país, torna-se plausível inferir que a carência de professores indígenas ou, no mínimo, especializados nas culturas originárias, é uma problemática nacional.

Portanto, é importante que haja professores formados e especializados para trabalhar tanto em escolas públicas quanto privadas, urbanas ou rurais que entendam a população do lugar onde leciona, combatendo os estereótipos. Nesse sentido, é a compreensão da realidade e historicidade ancestral daquela comunidade que permitirá que os alunos se percebam como sujeitos históricos.⁵³

Infelizmente, a política educacional no Brasil pensa que a escola é um prédio, e por isso desvaloriza o trabalho dos educadores. Enchem a sala de meninos e trancam a porta: pronto, estão na escola. Esse lugar

⁴⁹ BARROS, Laura Juliana Neris Machado. **A literatura indígena na formação de uma memória coletiva intercultural no contexto dos anos iniciais do ensino fundamental em Roraima**. Dissertação (mestrado em Educação - PPGE) Universidade Estadual de Roraima - UERR e Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima - IFRR, Boa Vista – RR, 2021, p.55.

⁵⁰ DIAS, Lana. **PROFESSORES da educação indígena poderão ter concurso específico**. Radio Senado, 2025. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/radio/1/noticia/2025/06/10/professores-da-educacao-indigena-poderao-ter-concurso-especifico>>. Acesso em: 24 out. 2025.

⁵¹ HOSHINO, Andreia Rodrigues. **O ensino de história no colégio estadual indígena Professor Sérgio Krigrivaja Lucas – Terra Indígena Faxinal – PR**. Dissertação (mestrado profissional em ensino de história) Universidade Estadual de Maringá, Maringá – PR, 2018, p.121.

⁵² COSTA, Marcella Albaine Farias da; PEREIRA, Mariana Cunha; SILVA, Tiago Nicolau da. Deslocando olhares sul/sudeste centrados: o sentir ancestral no ensino de história. In: SOUZA, Carla Monteiro de; COSTA, Marcella Albaine Farias da. **Pesquisas e Experiências em ensino de história**. Embu das Artes – SP: Alexa Cultural, Manaus – AM: EDUA, 2024, p.108

⁵³ Ibid., p.110

pode ser, inclusive, de renúncia da família à educação de suas crianças.⁵⁴

Quando buscamos ver a educação pelos olhos dos povos ancestrais, podemos sintetizá-la em duas metodologias: a experiência e a narrativa, conforme relatadas em diversas obras, tanto literárias quanto acadêmicas. Essa abordagem menos institucionalizada e aparentemente mais eficaz do que o modelo escolarizado, se manifesta de forma marcante no aprendizado das crianças indígenas, que desde cedo observam, experimentam e brincam, imitando os fazeres dos mais velhos – um aspecto central que se desenvolve a seguir.

Vivendo, experimentando e aprendendo

Quanto ao método da experiência – que também poderíamos chamar de experimentação ou até de brincadeira –, é possível perceber que aspectos teorizados em diversas partes do mundo, como os abordados no CAPÍTULO 1 – HISTÓRIA, GAMES, MOTIVAÇÃO E APRENDIZADO, são praticados cotidianamente a gerações, inclusive por povos isolados. Daniel Munduruku relata que nas comunidades indígenas não há diferenciação entre o brincar e o aprender. Ainda que hoje existam nas aldeias “escolas formais” onde se aprendem as coisas de homem branco, há também as “escolas tradicionais” onde as crianças aprendem as coisas de índio, mas a educação não vem só das escolas, e sim principalmente das rotinas da aldeia. Já nesta primeira abordagem, Munduruku explicita a importância dos povos originários para esta pesquisa, pois retira a centralidade da responsabilidade educacional do professor e da sala de aula, ampliando o aprendizado para a família, sociedade e cotidiano, como teoricamente se encontra na Constituição, mas pouco se vê na prática.

Para compreender essa rotina, é preciso perceber que há uma diferenciação na estrutura familiar dentro das comunidades. Mesmo que cada criança possua seus pais biológicos, o mais comum é que sejam criadas pelo coletivo. Entendendo isto, é possível ver o ensino de modo mais amplo. Para explicar melhor, os curumins são levados junto com os pais em todas as atividades que não envolvam um perigo iminente, como a caça por exemplo. Quando já possuem tamanho suficiente passam a receber pequenas tarefas, como buscar água, vigiar uma comida no fogo ou chamar alguém. Enquanto isso elas estão

⁵⁴ KRENAK, Ailton. **Futuro Ancestral**. São Paulo: Companhia das Letras, 2022, p.112.-113.

olhando as ações dos mais velhos, e na medida do possível, vão repetindo essas ações em suas brincadeiras. Munduruku dá alguns exemplos:⁵⁵

Se os adultos se reúnem em conselho para discutir qualquer tipo de assunto, as crianças também fazem uma discussão sobre os seus problemas. Se o pajé faz uma sessão de cura, em seguida uma criança imita os gestos do pajé com um amigo seu. Se um adulto está treinando suas flechadas, o menino índio pega imediatamente seu arquinho e tenta acertar o pé de bananeira. Se a menina vê a mãe amamentando seu irmãozinho, ela pega sua bonequinha em seguida e repete o gesto da mãe. Ou seja, tudo o que o adulto faz, a criança pode brincar de fazer.⁵⁶

Percebe-se então que o ensino tanto das tarefas necessárias para a manutenção da aldeia, quanto para a iniciação religiosa ocorrem desde cedo, não por imposição, mas por iniciativa da própria criança, desde que isso não ponha sua segurança em risco. Esta questão da iniciativa da criança é um aspecto fundamental a se destacar nesta pesquisa, já que todo jogo parte da voluntariedade.⁵⁷ Provavelmente este é um aspecto que mereceria mais estudos, tanto para confirmar a necessidade deste voluntariado na educação escolar, à tornando mais espontânea, quanto formas de atingir essa espontaneidade inicial.

Se considerássemos uma estrutura familiar centrada somente nos graus de parentesco mais diretos, talvez esse modelo não fizesse sentido, pois restringiria a educação da criança à “profissão” dos pais. Entretanto, se levarmos em conta que a criança é criada por todos da aldeia e tem a liberdade de aprender cada coisa com quem a faz melhor, ou sente mais afinidade, esse modelo de educação permitiria que a criança desenvolva as habilidades que mais gosta ou possui, e não a que lhe foi imposta por expectativa dos pais ou de outrem.

Mesmo lembrando as ressalvas feitas no capítulo anterior sobre a multiplicidade de consciências históricas que cada indivíduo possui em cada um dos aspectos de sua vida, compreendo que, nesta pesquisa, os modelos de Rüsen talvez sirvam como objetivos dentro de uma perspectiva de ensino (objetivando buscar o que se chamou de consciência crítica), mas não como metodologia para analisar os povos originários. Isto porque tanto Rüsen não elaborou sua teoria com vista a nenhuma outra sociedade além da europeia, quanto, se considerarmos as falas de autores como Krenak, faltariam elementos para se aplicar os quatro tipos de consciência histórica, ou haveria elementos tão entrelaçados que

⁵⁵ MUNDURUKU, Daniel. **As serpentes que roubaram a noite e outros mitos**. São Paulo: Peirópolis, 2001, p.50-51; MUNDURUKU, Daniel. **Coisas de índio / versão infantil**. 2.ed. São Paulo: Callis, 2010, p.28-29.

⁵⁶ MUNDURUKU, Daniel. **Coisas de índio / versão infantil**. 2.ed. São Paulo: Callis, 2010, p.29.

⁵⁷ MOURA, Onório Isaías de. **Mitologia Kaingang: a Oposição e a complementariedade como um processo de educação intercultural e humanização**. Dissertação (Mestrado em concentração em educação) Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC, Santa Cruz do Sul – RS, 2021, p.42

sua categorização não passaria de uma interpretação de quem fala, haja vista que a relação de grupos como os Krenak com passado, presente e futuro são completamente distintas da cultura imposta pelos europeus. Em suma, seria uma nova tentativa de homogeneização do colonizador sobre o colonizado. Analisando as falas de Krenak, Leal destaca uma dupla consciência:

O pensamento de Ailton Krenak expressa o que ele define como “dupla consciência”, ou seja, se desenvolve tanto “de dentro” dos processos coloniais e globalizantes, responsáveis pela precarização das condições de vida que incidem e circunscrevem várias populações, inclusive os povos originários, quanto e especialmente “de fora”, ou seja, sem se identificar ou efetivamente integrar-se a tais dinâmicas e colocando-se sempre em relação de alteridade, como outro cultural, político e epistêmico, em meio a elas.⁵⁸

Portanto, se considerarmos como verdadeiras as afirmações de Krenak, não creio que seja um erro afirmar que, de modo geral, as comunidades indígenas transpõem sua consciência do campo cognitivo para sua vida prática de uma forma orgânica, confirmando a existência de uma consciência histórica que não se encaixa no modelo rüseniano, e nem por isso é menor que este. Isso em si já seria um exercício de empatia histórica, já que os indígenas mantêm sua cultura, mas buscam compreender a sociedade colonizada, pois estão inseridos no meio dela, além de reconhecer os diferentes modos de existir, justamente por estarmos dividindo o mesmo planeta.⁵⁹

Krenak defende a necessidade de uma educação que não estimule a competição e sim a cooperação. Ele afirma que, dentro da aldeia, as crianças não são “educadas”, mas sim orientadas e, assim, caso alguma delas se torne um líder em sua vida adulta, será devido a um esforço mútuo do seu grupo, já que para um vencer, o outro tem que perder, mas se ambos partilharem, os laços se firmam.⁶⁰

Se em essência o que difere o ensino indígena do não indígena é a diferença entre orientação e educação, respectivamente, então, num sentido lúdico e figurado, caso o piloto de Saint-Exupéry tivesse nascido em uma aldeia brasileira, ele teria continuado a pintar jiboias abertas e fechadas, desenvolvendo seu talento e imaginação a partir do que aprendia, mesmo sem a intenção inicial de aprender. No entanto, como nasceu na França, foi aprender geografia, história, matemática e gramática com metodologias tradicionais. Não que seu destino tenha sido pior ou melhor por isso. Se com o ensino formal se tornou

⁵⁸ LEAL, Bruno Souza; RÉGO, Ana Regina. Entre Koselleck e Krenak: diálogos entre espaço de experiência, horizonte de expectativas e ancestralidade? *História da Historiografia*, Ouro Preto, v.17, e2095, p.13

⁵⁹ Ibid. p.15

⁶⁰ KRENAK, Ailton. **Futuro Ancestral**. São Paulo: Companhia das Letras, 2022, p.117-118.

um piloto, caso fosse brasileiro, poderia ter catalogado espécimes raros de animais e plantas.⁶¹

O que quero dizer com este exemplo é que, comparativamente, a educação dada pelos povos indígenas brasileiros me parece mais instintiva e, com isto, quero dizer que a educação indígena é mais empática e leva mais em consideração a motivação sentida pelo aprendiz, semelhante à teoria do Flow de Csikszentmihalyi, em que, propiciando uma tarefa com nível de dificuldade dosado o suficiente, faz com que as crianças alcancem o estado de Flow e, logo, aprendam melhor. Esta comparação hipotética também me permite supor que se utiliza muito do aprendizado tangencial, mesmo sem que esta nomenclatura seja dada, já que boa parte do que se aprende vem das brincadeiras; a não compreensão plena do que se há de fazer não é um empecilho ou obrigação dentro da brincadeira e, quando a criança quiser uma informação a mais, há diversos adultos para lhe informar.

Ainda que eu tenha apresentado cinco motivos que justificam a escolha da temática indígena para esta pesquisa, conforme discutido neste capítulo, muitas outras poderiam ser elencadas, dada a sua riqueza e relevância para a educação. Apesar disto, mesmo que venhamos a aprender teoricamente esses ensinamentos, nascemos em culturas diferentes, em muitos aspectos divergentes. Alguns desses aspectos realmente seria melhor que mudássemos, deixando no passado as "doenças sociais" trazidas pelos colonizadores; outras tantas demandam uma transculturação, ou seja, uma adaptação à nossa forma de viver, buscando conciliar diferentes perspectivas. Por exemplo, a literatura indígena, ao registrar narrativas antes transmitidas oralmente, oferece novas formas de preservar e disseminar o conhecimento ancestral para as futuras gerações, transmitindo não apenas histórias e saberes, mas também valores essenciais como a profunda conexão com a terra e a empatia para com todas as formas de vida, elementos centrais nas cosmovisões desses povos e fundamentais para a construção de um futuro mais sustentável.

Provavelmente, este trabalho não conseguirá mudar minha geração, por isso nem avanço nesta seara. O que não quer dizer que não seja capaz de influenciar outras gerações, e até mesmo que elas me transformem. A verdade é que tenho muito a aprender com meus alunos, mas sei que, se eu quiser transmitir a eles um pouco do que já aprendi, tenho que falar uma linguagem que eles compreendam, utilizando ferramentas que os motivem.

Daí vem o desafio de construir o *BLOXTIME*, uma tentativa de abrir um diálogo, motivando alunos do ensino fundamental a aprender a partir de saberes presentes em um

⁶¹ SAINT-EXUPÉRY, Antoine. O pequeno príncipe. 48.Ed. – Rio de Janeiro: Agir,2009, p.7-8.

game. É certo que existem jogos com maior qualidade técnica do que eu consigo produzir hoje, mas tenho a esperança de que este trabalho sirva como referência para alguém que fará ainda melhor. Assim, quem sabe um dia, assim como as crianças Krenak que almejam ser "antigos" para compartilhar suas histórias, meus alunos se sintam motivados a buscar conhecimento e experiências para construir seu próprio legado.⁶²

⁶² LEAL, Bruno Souza; RÉGO, Ana Regina. Entre Koselleck e Krenak: diálogos entre espaço de experiência, horizonte de expectativas e ancestralidade? *História da Historiografia*, Ouro Preto, v.17, e2095, p.16

CAPÍTULO 03 – BLOXTIME: A CONSTRUÇÃO DE UM GAME

Antes de começar o capítulo propriamente dito, é preciso esclarecer ao leitor o que se deve esperar. A proposta é que o assunto “construção de um game” seja dividido em três partes: a primeira mais simples, apresentando o game que foi produzido; a segunda, mais teórica, demonstrando quais os conceitos escolhidos, bem como formas de abordar a temática indígena, aplicando as teorias do *flow* e do aprendizado tangencial; A terceira parte, de cunho mais técnico, abordará diretamente as escolhas referentes à programação e design do jogo. Esta separação se faz necessária, pois os conceitos abordados na primeira parte são apenas introdutórios para quem não tem o hábito de jogar ou quer apenas conhecer como o game funciona; a segunda parte podem ser utilizados em diversas outras aplicações, inclusive de gamificação clássica, conforme a criatividade do leitor, enquanto a terceira interessa mais a quem está programando um jogo no Roblox Studio, em alguns casos até em outras plataformas, e pretende utilizar algum dos recursos abordados.

Outra ressalva igualmente necessária é quanto ao tamanho do jogo que será entregue. A proposta inicial era a construção de um jogo completo com várias fases e longas gradações de prêmios e rankings, todavia, no decorrer desta pesquisa, foi constatado que, mesmo com a utilização de *templates*, que agilizam muito o processo de criação, um jogo como o pretendido demanda um nível de personalização grande e, por sua vez, tempo hábil e profissionais mais especializados. Isto não inviabiliza a pesquisa como tal, mas aponta a necessidade de se iniciar com projetos menores e ir ampliando-os a longo prazo. Por exemplo, ao invés do professor construir de uma vez um jogo com um grande mapa, ele pode criar em alguns meses uma pequena ilha, com cinco ou seis missões que expliquem a jogabilidade e mais duas ou três principais que abordem o tema pretendido. Num segundo momento, o mapa pode ser ampliado, com novas missões que utilizem a mesma jogabilidade. Assim, o jogo crescerá a cada nova atualização. Na verdade, até as grandes empresas têm feito desta forma, o que foi possibilitado pela popularização do uso da internet.

Uma última informação que pode ser do interesse do leitor, antes de adentrar ao assunto, é a influência da percepção do autor sobre a obra. Foi feita uma vasta pesquisa em livros, artigos, vídeos e blogs, visando criar um material que sirva de base para outros professores elaborarem jogos divertidos para que seus alunos desfrutem em seus momentos vagos. Entretanto, desde 1997, mesmo não tendo

meios de jogar todos os games mais populares, eu jogo todos os que posso, e acompanho de forma entusiasta as notícias sobre os principais lançamentos e recursos, tanto em hardware quanto software. Logo, há algumas divisões no capítulo que foram escolhas baseadas na minha experiência como jogador. Portanto, darei o devido crédito a todos os autores que utilizei para esta pesquisa, mas, mesmo sabendo que meu conhecimento sobre jogos vem de revistas, programas de tv, sites, canais, podcasts, conversas e jogatinas que contam com os saberes e opiniões de outras pessoas, não vejo como possível citar minhas influências dos últimos 28 anos, tampouco considero válido, por este motivo, ignorar minha experiência como gamer ao desenvolver este trabalho. Feitas as devidas ressalvas, creio poder entrar no tema tão esperado.

O Game em si

Mesmo que para alguns leitores o que interessa nessa pesquisa seja o como o game foi feito, ou quais as teorias utilizadas para tentar melhorar o interesse pelas aulas a partir de um ambiente externo, acredito que também haverá leitores apenas com a curiosidade de ver como o game ficou. Para esses, há um link no início da introdução desta pesquisa, bem como um link e QR Code na última página dos anexos desta para facilitar o acesso. O jogo se encontra online na data de publicação desta obra, e permanecerá disponível e gratuita enquanto a plataforma Roblox permitir.

Ao clicar no link ou scanear o QR Code você será redirecionado ao site do Roblox. O site é multiplataforma mas habilitei a disponibilidade somente para PC (computador) e Mobile (celular).¹ A primeira página que abre é a de login. Ali é possível cadastrar uma nova conta a partir de um e-mail válido ou logar caso já possua uma conta no Roblox.

¹ No decorrer deste capítulo aprofundarei mais sobre as divergências entre as intenções que eu tinha ao iniciar a construção do game, e o que realmente consegui fazer, mas creio que aqui cabe uma consideração e *mea culpa* sobre a utilização em dispositivos moveis. Mesmo sabendo que a maioria dos adolescentes jogam no celular, nenhum site que eu consultei para minha pesquisa citou a necessidade de uma adaptação da estrutura do game para mobile. Por isso, compreendi que a plataforma adaptava automaticamente a versão de PC para sua versão em smartphones. Somente com a obra terminada, publicada e links enviados para que alguns amigos fizessem um teste inicial que me dei conta que alguns comandos precisariam que botões específicos fossem criados para que a jogabilidade fosse plena no celular. Pesquisei sobre formas de realizar essa alteração, mas não encontrei nenhum vídeo específico, logo, para resolver esse problema eu careceria de tempo para rever a programação desde o princípio. Resumindo, o Game é jogável em ambas as plataformas, PC e Mobile. Entretanto, ela está mais otimizada para PC, tornando a versão Mobile mais difícil, pois algumas habilidades não funcionarão, como o *sprint* (corrida), e o *dash* (um tipo de salto pra frente).

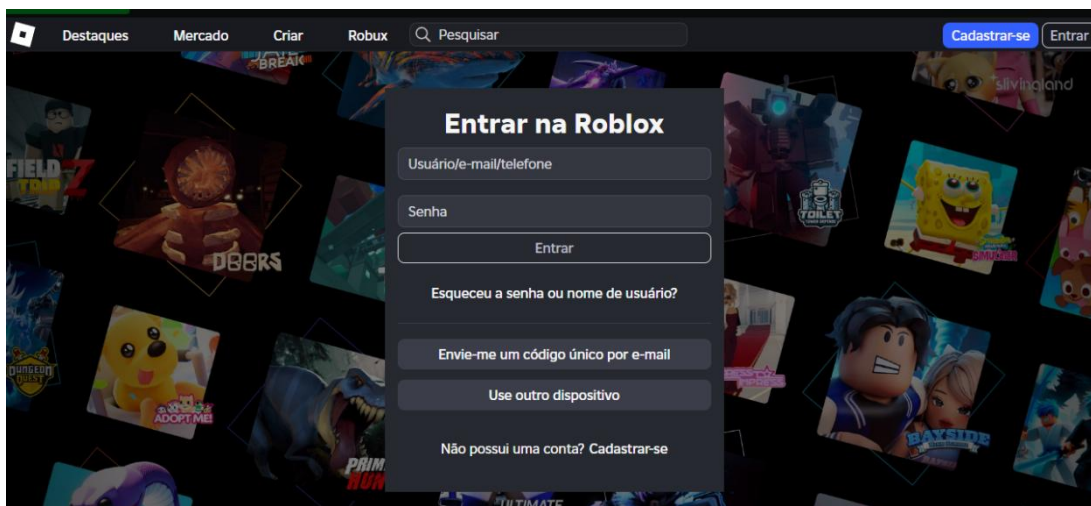


Figura 3: Tela de acesso do Roblox²

Ao acessar o site pelo link a tela abaixo deve aparecer, ou caso não apareça é possível pesquisar pelo nome do game, BloxTime, ou pelo nome do autor, neste caso o meu nome de usuário é @EI_Olddog.

Mercado
Criar
Robux
Pesquisar

BloxTime

De @EI_Olddog

Maturidade: Mínima • Idade 5 anos ou mais

Entrar

Favorito
Notificar
3
0

Sobre
Loja
Servidores

Descrição

Projeto de Game com temática Indígena Futurista.

Colete os itens das Missões, repense para colecionar os Cards, e Desbloqueie poderes para te ajudar chegar mais longe.

Desfrutem do Game, é um jogo feito para se divertir, em breve deixarei dicas na Wikipedia.

Maturidade: Mínima • Idade 5 anos ou mais

Ativo	Favoritos	Visitas	Bate-papo de voz	Câmera	Criado	Atualizado	Tamanho do servidor	Gênero
0	2	22	Não suportado	Suportado	07/03/2025	17/10/2025	50	N/A

Figura 4: Página do BloxTime³

² **BloxTime** Roblox, 2025. Disponível em: <https://www.roblox.com/pt/games/136472707616602/BloxTime>. Acesso em: 31/10/2025.

³ Ibid.

A diversão se inicia as 5:50 AM no horário do game, com seu avatar dentro de uma pequena caverna gerada pelo impacto da chegada de sua nave cronoespacial, que é parte do Oscilador de Hiperfluxo Cronométrico.

Logo ao sair você encontra o Aí (Bicho Preguiça). É ele o primeiro contato que o Player terá no game. Nenhum dos NPCs são contatos obrigatórios, principalmente os que não possuem missões, mas eles explicam elementos do game que se espera que o jogador aprenda ou interaja. O Aí usa a interação básica de chat do Roblox, mas ele é quem ensina os comandos básicos, e avisa sobre as missões e outros NPCs. Os movimentos mais básicos são as teclas “A,W,S,D” para locomoção (esquerda, frente, trás e direita respectivamente), “Barra de espaço” para pular, “shift” para correr por um curto tempo (medido pela barra verde e vermelha na parte inferior da tela) e os botões direito e scroll do mouse para controlar a câmera.



Figura 5: Primeiro contato com NPC sem missões.⁴

Na tela se encontram alguns elementos específicos do game, que são o mapa, as barras de corrida e folego, e a mochila.



Figura 6: Barra de Corrida e Barra de Folego.⁵

⁴ Ibid.

⁵ Ibid.



Figura 7: Mapa Local BloxTime.⁶

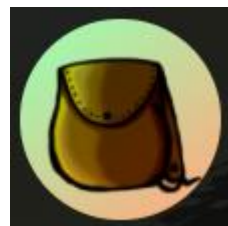


Figura 8: Icone mochila.⁷

A missão mais próxima do Jogador, e talvez mais fácil também, é a obtida com a personagem Ka'a (mata). Ela pede que se colete 5 rosas que se encontram ao longo da praia. Essa Missão é importante pois para realizá-la o jogador passa pelos NPCs Omaenduar (ato de sonhar) e AOI⁸. A forma de interagir com Personagens que possuem missões é um pouco diferente. Ao chegar perto é preciso segurar a tecla "E" por alguns segundos e na sequência aparece uma tela Pop-up explicando a missão e perguntado se o jogador aceita ou não a realizar.



Figura 9: Interação com NPC de missão.⁹

⁶ Ibid.

⁷ Ibid.

⁸ Como todos os demais NPCs possuem nomes vindos do idioma Tupi, achei por bem trazer a ressalva que "AOI" não possui nenhum significado em qualquer idioma ou dialeto pesquisado. Essa foi uma pequena homenagem à minha filha, que nasceu durante a produção do game, e que suas primeiras locuções vocais eram "AOI". Até por isso a missão dela pede para se procurar Tataruí (joaninha), um diminutivo de seu nome Joana.

⁹ **BloxTime** Roblox, 2025. Disponível em: <<https://www.roblox.com/pt/games/136472707616602/BloxTime>>. Acesso em: 31/10/2025.

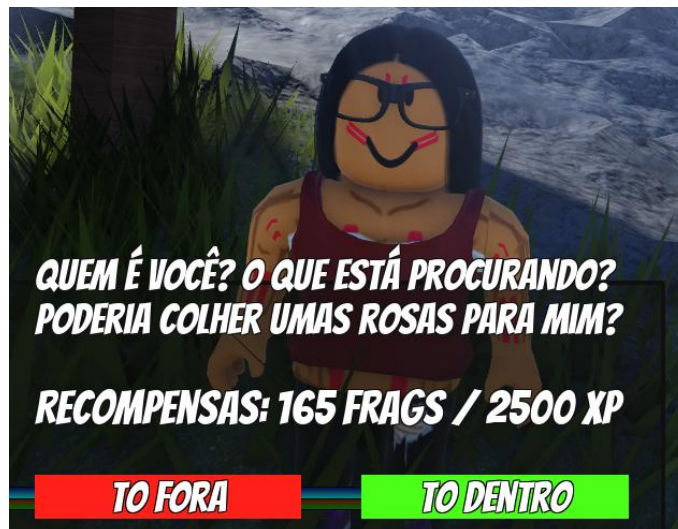


Figura 10: Tela de aceite da missão.¹⁰

Conforme a missão é realizada o status vai sendo atualizado na lateral esquerda da tela. Os itens das missões só surgem no mundo do game quando a missão é aceita, e só somem quando ela é finalizada. Os itens de missões emitem uma luz cuja cor varia conforme o referido item. De certa forma isso faz com que algumas missões mais difíceis sejam mais bem resolvidas a noite, quando a o brilho dos itens se destaca na escuridão. Embaixo do que se tem que encontrar se encontram as recompensas que serão recebidas ao concluí-las. O XP (experiencia) por enquanto é só uma marca de quanto o player já jogou, mas os Frags são um item muito importante para a dinâmica do game.



Figura 11: Itens de missão.¹¹

Ao concluir a missão, surge uma última tela com algum tipo de agradecimento. Essa é uma forma de manter as missões o mais claras possível, e com um feedback imediato, fazendo com que o Player perceba que chegou ao fim daquela missão.

¹⁰ Ibid.

¹¹ Ibid.



Figura 12: Mensagem de conclusão de missão.¹²

Apesar de utilizar um sistema de loja, o BloxTime tenta trabalhar com a aquisição de informações, de certa forma, uma analogia ao ofício do historiador. Já que o Player, segundo a narrativa, vem de outro lugar no tempo e espaço para poder compreender como salvar seu mundo, ao invés de gastar dinheiros, o player junta fragmentos e repensa suas próprias ideias. É assim que se conectam a mochila, o Omaenduar e os Frags. Ao clicar na mochila, aparece um menu com três opções: Refletir, Itens e Close (fechar). Ao clicar em “Refletir” a tela vai para junto do Omaenduar.



Figura 13: Menu¹³

Do lado esquerdo temos três tipos de fragmentos: os Frags, um tipo comum de fragmentos de memórias; os FSol, ou fragmento solar, um tipo de fragmento mais específico obtido prioritariamente em missões Kamé; e os FLuna, ou Fragmentos Lunares, semelhantes aos FSol, mas obtidos prioritariamente nas missões Kairú. Esses fragmentos são necessários para se obter os itens da lista do Omaenduar, que se encontram na fileira do meio. Esses itens podem ser de dois tipos, memórias ou habilidades. As memórias são os cards colecionáveis, que indicam a evolução do player no game, enquanto as habilidades ajudam melhorar a jogabilidade do game,

¹² Ibid.

¹³ Ibid.

facilitando a conclusão das próximas missões, ou mesmo descobrir o território. Por fim, à direita se encontra uma breve descrição do pensamento que está selecionado, as vezes com alguma dica sobre a ordem de obtenção.

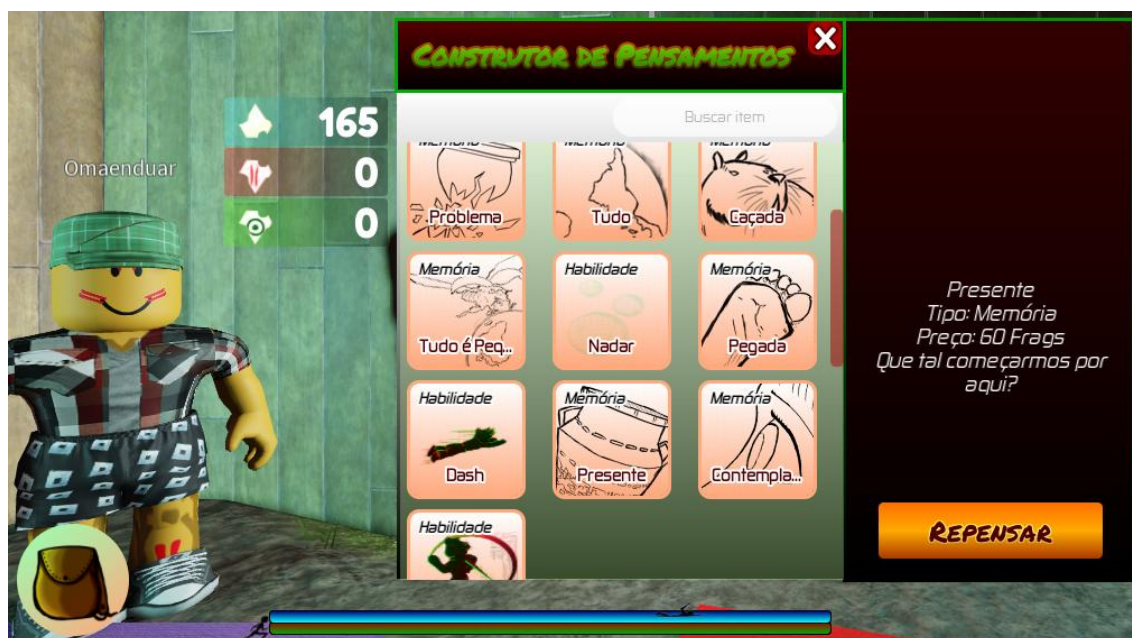


Figura 14: Construtor de pensamentos¹⁴.

Após repensar algum item, ele vai para a guia “Itens” na sua mochila, e pode ser mais bem visualizado, como no caso dos cards que aparecem à esquerda, e sua descrição ou instrução aparece à direita.

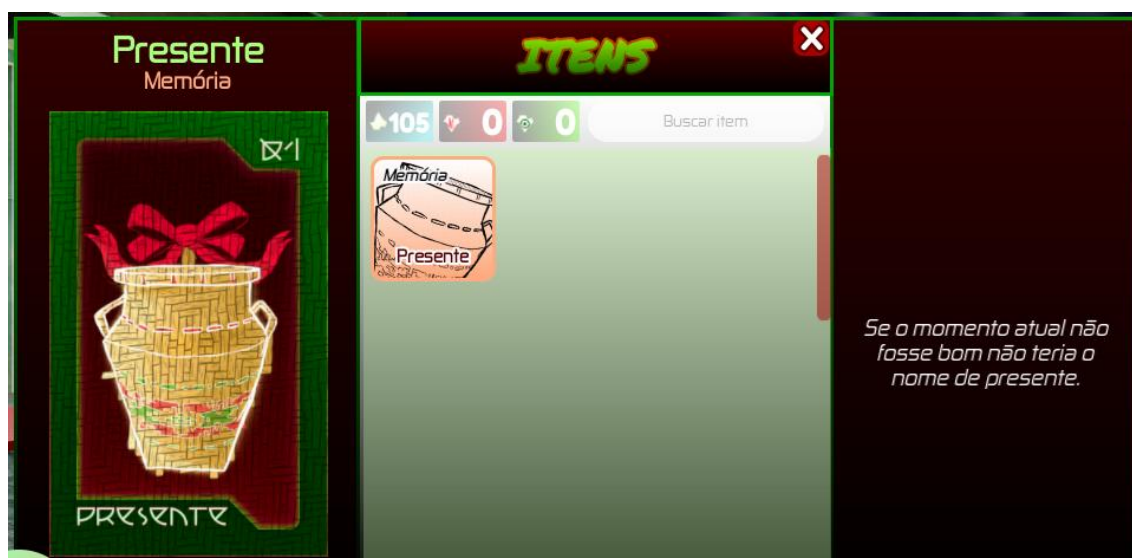


Figura 15: Menu Itens¹⁵

Os cards são um elemento importante para o jogo pois são colecionáveis. Lembro-me de jogar Blox Fruits com meus alunos do 7º ano no início desta pesquisa

¹⁴ Ibid.

¹⁵ Ibid.

e suas empolgações ao conseguirem um item novo que era difícil de obter, ou que deveria passar por muitas etapas. Por isso compreendo que mesmo sendo só um elemento estético, ele faz parte da construção da ideia de se superar. Mesmo que não fique explícito num primeiro momento, há uma ordem para se obter os cards, então não se trata somente de juntar Frags o suficiente, o Player precisa adquirir o Card anterior. Há também dois cards que só podem ser adquiridos com Fsoles e Flunas, tornando obrigatório que o Player realize missões com as marcas Kairú e Kamé, além de um último card que é pré-requisito a ter os dois cards especiais no inventário.

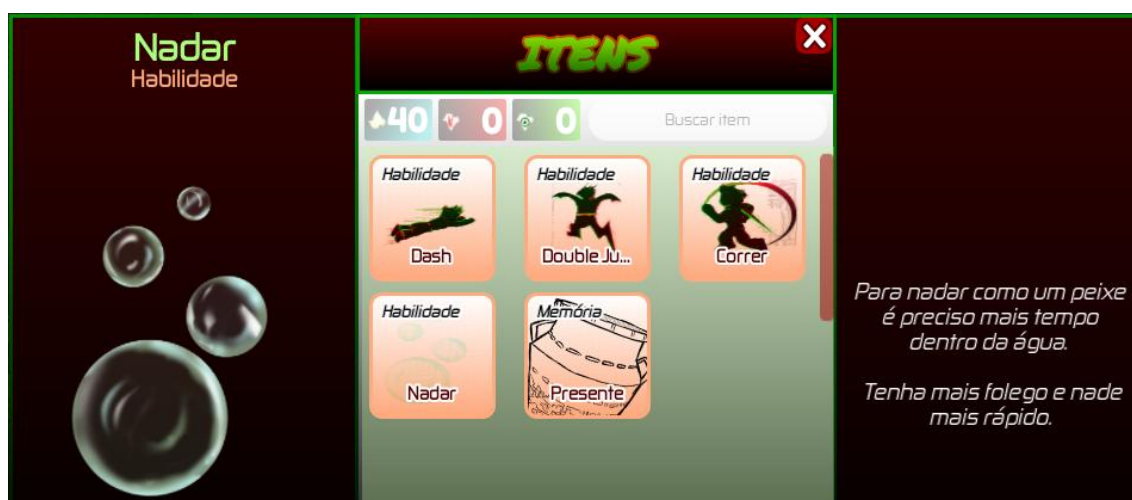


Figura 16: Menu Habilidade Nadar¹⁶

A habilidade nadar aumenta um pouco a velocidade de locomoção dentro da água, e amplia consideravelmente o tempo de permanência do Player na água. Isso é muito útil para se transitar entre as ilhas, mas facilita a conclusão das missões de Kanguera e de Watu, em que itens devem ser encontrados no fundo do mar, um tanto mais distantes de terra firme.



Figura 17: Menu Habilidade Dash¹⁷

¹⁶ Ibid.

¹⁷ Ibid.

O Dash é uma mecânica comum para jogadores de outros jogos dentro do Roblox. A ideia é poder avançar mais rápido por breves segundos. Essa mecânica pode ser combinada com saltos para se avançar no ar. Apesar de agilizar a locomoção dentro do game e ter um efeito estético interessante, o Dash, assim como o Sprint, não possuem uma função que seja essencial para o game. Inicialmente havia a intenção de colocar alguma missão em que o player tivesse que disputar uma corrida com um NPC, o que daria uma função mais prática à esses comandos, mas por questão de tempo não foi possível inserir essa mecânica no BloxTime.

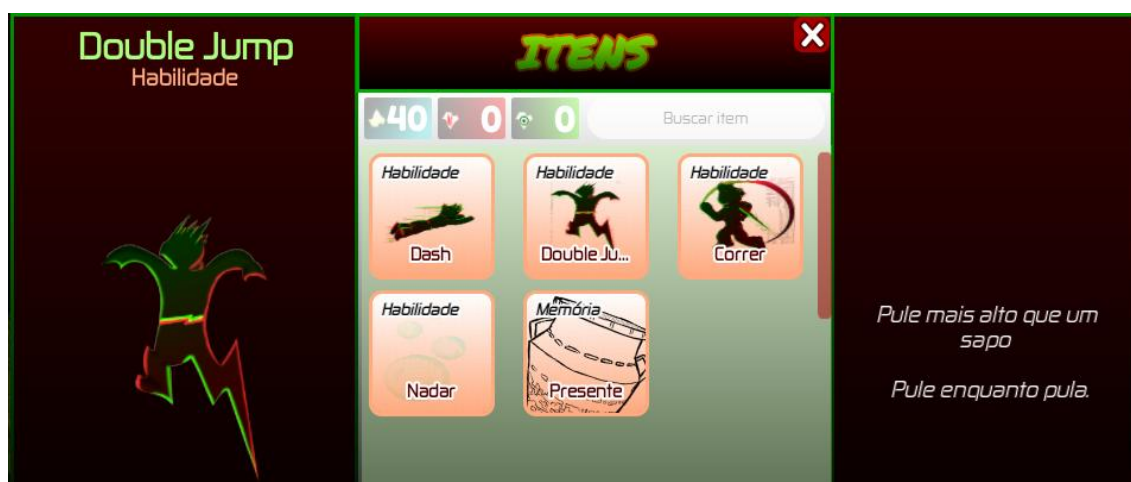


Figura 18: Menu habilidade Double Jump¹⁸

O Double Jump é uma habilidade que possibilita dar um segundo pulo enquanto se está pulando. Isso facilita bastante alcançar locais mais altos, cuja subida é irregular. Os principais locais em que essa habilidade pode ser útil é para falar com o NPC Kaguĩ, concluir a missão do Omaenduar, principalmente o elemento “Ar”, e acessar o NPC da Missão Kamé Tatá. Todos esses lugares podem ser acessados com pulos simples, mas com uma análise e utilização muito maior do terreno.

¹⁸ Ibid.



Figura 19: Menu Habilidade Sprint¹⁹

Como Já dito anteriormente o Sprint, ou Correr não possui uma finalidade obrigatória, mas tende à deixar o game mais dinâmico, por possibilitar a locomoção mais rápida pelo mapa. Isso é interessante em missões com muitos itens, ou cujos itens se encontram distantes, como as missões da AOI, Omaenduar, Jaguareté e Tatá.

Passando para um próximo elemento importante no game está a AOI. Ela se encontra dentro de uma pequena casa com 4 outros NPCs. Ela possui uma missão que deve ser aceita antes de se escolher uma marca. Isso por que apenas um Player ainda sem marca consegue entrar nesta casa. Por falar em marcas, elas são obtidas em um dos quatro outros NPCs presentes na casa da AOI. São duas mulhere e dois homens, cada um com a marca Kairu ou Kamé. Ao interagir com algum dos quatro as roupas do avatar são alteradas, e o player passa a jogar com uma mescla de seus itens com os aspéctos da marca, e é lançado do céu ao mar próximo à doca em frente à casa.

¹⁹ Ibid.

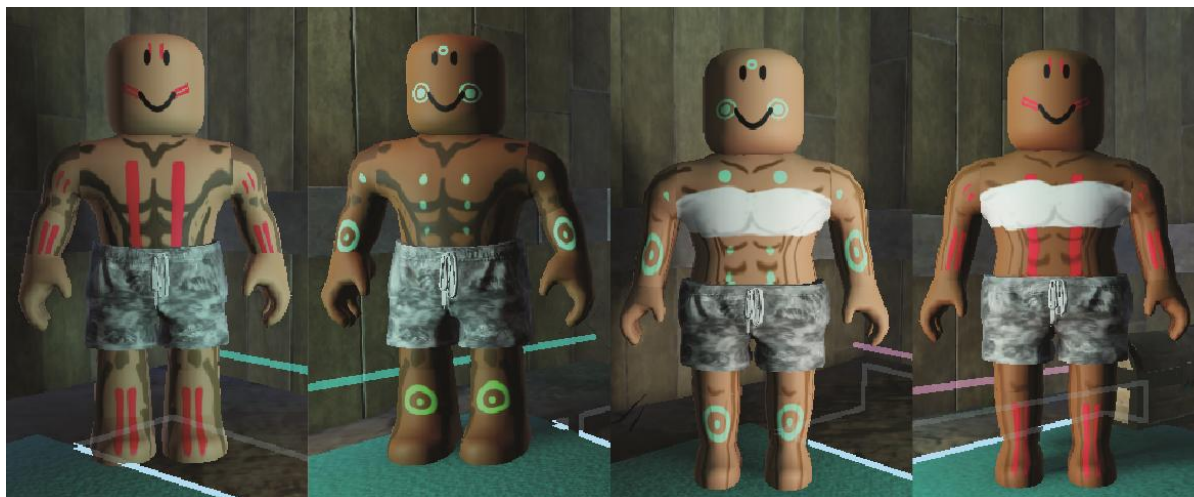


Figura 20: NPCs Morph²⁰



Figura 21: Avatar antes do Morph²¹



Figura 22: Avatar após o Morph Kairu Male²²

²⁰ Ibid.

²¹ Ibid.

²² Ibid.

Grosso modo, pode-se dizer que as mudanças são basicamente estéticas. Cheguei a cogitar inserir habilidades exclusivas para cada uma das marcas, entretanto, como não inseri missões que necessitassem de habilidades muito distintas, preferi não fazer essa alteração. Todavia, tanto na missão Kairú que se aceita com Watu, quanto com a missão Kamé que se aceita com Tatá, há um elemento da missão que não pode ser coletado se não pertencer à marca correta.

Há três formas de morrer no game, nenhuma tem consequências graves, além de se perder a aparência de sua marca, e sumir a tela de acompanhamento da missão vigente.



Figura 23: Exemplo post mortem²³

As três formas são: por afogamento, caso a barra de folego se esgote; coletando o item Kamé dentro do vulcão ou o item Kairú em uma gruta submarina sem a respectiva marca.

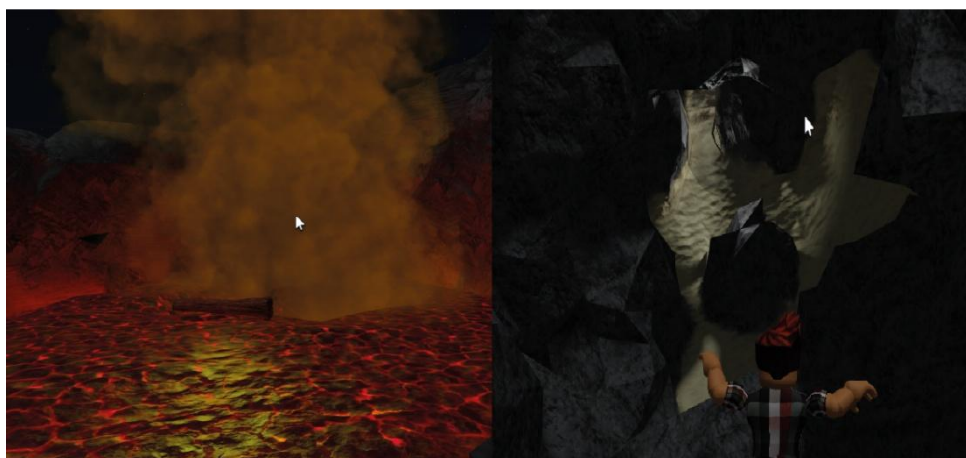


Figura 24: Itens de missões exclusivas²⁴

²³ Ibid.

²⁴ Ibid.

Já explicada a mecânica e atuação dos principais NPCs do game, é preciso destacar também um último NPC, o Hapo (Raiz). Ele é um cientista e não possui missão alguma, mas ficou incumbido de explicar boa parte da narrativa e incorporação dos elementos no game.



Figura 25: Casa do Hapo²⁵



Figura 26: Hapo dentro de sua casa²⁶

Ainda que haja outros NPCs, e muitos itens para coletar, compreendo que a partir desta introdução já é possível, mesmo para quem não está inserido no mundo dos games, compreender como está o BloxTime e quem sabe se interesse em jogar um pouco. De uma forma ou de outra, creio que agora já é possível prosseguir com os como e porquês que estruturaram o BloxTime.

²⁵ Ibid.

²⁶ Ibid.

Estrutura Teórica

Jogar para quê? para que jogar? Alguns dados estatísticos

Quando dois adultos conversam, não é comum presumir que estão falando de um jogo como algo sério. Principalmente se for um jogo eletrônico. Quando se fala de um acadêmico ou político de renome, dificilmente a imagem que vem à mente é de alguém sentado com um joystick na mão. Se acaso você vir alguém de terno apurcado na rua, mexendo no celular com foco acima do comum, é provável supor que ele está lendo as notícias, realizando investimentos ou ao menos vendo as redes sociais, e não que ele se encontra liderando sua vila contra-ataques de dragões e golens. A verdade é que, na imagem de indivíduo adulto e responsável, o jogo é uma função que facilmente pode ser dispensada, é algo supérfluo. Entretanto, um game pode ter funções mais importantes do que o senso comum acredita.²⁷

Em seu livro *A realidade em Jogo*, Jane McGonigal cita uma passagem do historiador grego Heródoto, em que ele narra como Atys, o rei da Lídia, lidou com uma escassez de alimentos há aproximadamente 3000 anos. Segundo o relato, o rei decretou que um dia os súditos comeriam sem jogar nada e no outro jogariam sem comer nada. Essa sucessão de dias comendo ou jogando durou dezoito anos e, além de evitar rebeliões, deu origem a diversas invenções como dados, bolinha de gude, entre outros jogos. A autora usa este exemplo para demonstrar o potencial que os jogos têm de nos ajudar a suprir até necessidades mais basilares do ser humano, e não só no sentido de evasão da realidade, mas de fomento à criatividade humana. Sendo assim, ela sugere que se os jogos possuem todo esse potencial, por que não os usar para “consertar” o que compreendemos estar errado em nossa sociedade?²⁸

Huizinga afirmava que o jogo transcende a esfera da vida humana, manifestando-se, por exemplo, no comportamento animal, e que é por meio dele que

²⁷ HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2019. p.9. Essa informação se mostra importante pois, apesar de sua obra *Homo Ludens* ser até hoje uma das principais referências quando se fala de jogos, não se pode esquecer que Huizinga (1872-1945) era uma pessoa de seu tempo, logo, em sua obra é possível encontrar alguns preconceitos típicos do início do século XX, como por exemplo os conceitos de civilização e sociedades mais e menos evoluídas. Ainda assim, é possível seu contato com trabalhos sobre povos antigos da América, África e Ásia, o que considerando os meios de informação da época não era algo tão acessível, e o permite analisar as coisas sobre pontos de vista mais diversificados, e por mais que possa cometer o que atualmente consideramos erros, não compreendo que isso tire o mérito da maioria de suas análises sobre como os jogos afetam as sociedades humanas.

²⁸ MCGONIGAL, Jane. **A realidade em Jogo**: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012, p.15-17;20.

os jovens se preparam para os desafios da fase adulta. Para ele, a função do jogo não é passível de uma definição exata. Huizinga considera o jogo como um embrião das múltiplas atividades da cultura humana, cujas diversas interpretações e expressões teriam dado origem às nossas interações sociais. Por essa razão, a abordagem dos jogos como objeto de estudo pode variar significativamente. Nesse sentido, em *Homo Ludens*, o autor explora o jogo sob os aspectos da cultura, religião, linguagem, direito, guerra, conhecimento, poesia, filosofia e arte, demonstrando como ele se torna uma necessidade à medida em que o prazer gerado se converte em uma demanda humana²⁹.

O impacto do jogo em nossa sociedade pode ser demonstrado em números. Segundo o portal Meio & Mensagem, a indústria global de jogos arrecadou US\$ 183,9 bilhões em 2023, apesar de uma queda em relação aos US\$ 196,8 bilhões de 2022. China e EUA, juntos, dominam 50% desse fluxo financeiro, embora a maioria dos novos jogadores esteja surgindo em países emergentes da América Latina, Ásia Central, Sudeste Asiático, Oriente Médio e Norte da África. A Newzoo, empresa responsável por essa pesquisa, projeta que esses valores atinjam US\$ 207,0 bilhões em 2026. Já a PwC, outra empresa de pesquisa, demonstra maior otimismo, esperando cifras de US\$ 219 bilhões em 2024 e US\$ 321 bilhões até 2026. Nesse cenário, o Brasil se destaca como o maior mercado da América Latina em faturamento e o segundo do Sul Global, superado apenas pela Coreia do Sul. Contudo, ao considerar a quantidade de gamers, os mais de 100 milhões de players brasileiros ultrapassam a soma de jogadores da Coreia do Sul, Reino Unido e Canadá. Esse contingente representa 3% de todos os jogadores do planeta, os quais, em 2023, gastaram US\$ 2,6 bilhões, consolidando o Brasil como um dos 10 maiores mercados gamers do mundo.³⁰

²⁹ HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2019, p.2-9.

³⁰ Indústria global de jogos gerou US\$ 183,9 bilhões em 2023. **Meio & Mensagem**, 2023. Disponível em: <<https://www.meioemensagem.com.br/marketing/industria-global-de-jogos-gerou-us-1839-bilhoes-em-2023#:~:text=De%202021%20para%202022%2C%20as,ano%20da%20volta%20do%20cresciment o.>>> Acesso em: 02/02/2025; Brasil está no top 10 dos maiores mercados de jogos online do planeta. **Nosso Meio**, 2023. Disponível em: <<https://nossomeio.com.br/brasil-esta-no-top-10-dos-maiores-mercados-de-jogos-online-do-planeta/>> Acesso em 02/02/2025; ASSUMPÇÃO, Adriano. Brasil é o maior mercado gamer da América Latina e Top 10 mundial em 2023. **Techtudo**, 2023. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2023/11/brasil-e-o-maior-mercado-gamer-da-america-latina-e-top-10-mundial-em-2023-esports.ghtml>> Acesso em: 02/02/2025; BUENO, Felipe. A expansão do mercado de games brasileiro se deve a mudanças no modo tradicional do trabalho. **Jornal da USP**, 2024. Disponível em: <<https://jornal.usp.br/radio-usp/a-expansao-do-mercado-de-games-brasileiro-se-deve-a-mudancas-no-modo-tradicional-do->>

Seria equívoco presumir que esse vasto público é composto apenas por crianças e adolescentes. A Euromonitor, por exemplo, aponta que 21% dos idosos acima de 60 anos jogam algum videogame com frequência. Nos EUA, maior mercado gamer em termos de arrecadação, 65% dos habitantes jogam videogames ao menos uma hora por semana. Isso significa 76% das crianças e 62% dos adultos do país. A idade média dos jogadores é de 32 anos, e eles contam com cerca de 21 anos de experiência em jogos. Além disso, 75% jogam ao menos 4 horas por semana, com um tempo médio semanal de 12,8 horas. Engana-se, ainda, quem pensa que games são uma atividade exclusivamente masculina: do total de jogadores, 46% são mulheres. Notavelmente, 96% dos jogadores percebem algum tipo de benefício em suas vidas; e 80% jogam com outros players, seja para expandir seus ciclos sociais ou para fortalecer laços familiares.³¹

Quanto ao público brasileiro, a Pesquisa Game Brasil de 2024 oferece um panorama detalhado. 73,9% dos brasileiros costumam jogar jogos eletrônicos e, desse total, 50,9% são mulheres, representando a maioria. As faixas etárias de 25 a 39 anos representam as maiores parcelas, com uma média de 16% para cada quinquênio. Em contraste, o grupo de até 19 anos representa apenas 10,2%, superando somente as faixas etárias acima de 45 anos — público que, em grande parte, nasceu antes da popularização dos videogames no Brasil. O estudo revela ainda que 42,1% dos jogadores são pais ou mães e moram com os filhos; 31,1% possuem ensino médio completo, enquanto 40,2% têm ensino superior completo. Para 85,4% dos entrevistados, os games são a principal forma de diversão; e 52,4% reconhecem que o setor de games brasileiro oferece boas oportunidades para trabalho e carreira.³²

trabalho/#:~:text=O%20setor%20de%20jogos%20eletrônicos,2022%2C%20segundo%20projeções%20da%20PwC> Acesso em 02/02/2025.

³¹ BUENO, Felipe. A expansão do mercado de games brasileiro se deve a mudanças no modo tradicional do trabalho. **Jornal da USP**, 2024. Disponível em: <<https://jornal.usp.br/radio-usp/a-expansao-do-mercado-de-games-brasileiro-se-deve-a-mudancas-no-modo-tradicional-do-trabalho/#:~:text=O%20setor%20de%20jogos%20eletrônicos,2022%2C%20segundo%20projeções%20da%20PwC>> Acesso em 02/02/2025; 2023 Essential Facts About the U.S. Video Game Industry. **Entertainment Software Association (ESA)**, 2023. Disponível em: <https://theesa.com/wp-content/uploads/2024/02/ESA_2023_Essential_Facts_FINAL_07092023-1.pdf> Acesso em: 02/02/2025.

³² Entenda os hábitos de consumo dos gamers brasileiros e latino-americanos. **Pesquisa Game Brasil (PGB24)**, 2024. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br>> Acesso em: 02/02/2025.

Os dados recentes demonstram que os games possuem uma importância que vai além da mera fuga da realidade, corroborando com as ideias de Huizinga e McGonigal. Os games, hoje, já não são mais uma atividade restrita à infância, mas sim uma parte integrante de culturas ao redor do mundo. Prova disso é o cenário dos E-Sports, que movimentam tanto público e dinheiro (direta e indiretamente) quanto muitos eventos esportivos convencionais. A Esports World Cup de 2024, por exemplo, contou com a participação de 1500 jogadores, divididos em 22 equipes, disputando prêmios individuais e coletivos durante oito semanas. Com uma soma de US\$60 milhões em premiações, o torneio foi assistido por 1,1 milhão de pessoas, com picos de 100.000 espectadores conectados simultaneamente nos canais de transmissão.³³

Embora esses patamares ainda não alcancem a magnitude de eventos como a Copa do Mundo FIFA, o Super Bowl ou a NBA, percebe-se um claro indicativo da crescente popularidade e solidificação dos E-Sports.³⁴ Diante desse cenário, surge a questão fundamental: quais as características básicas que nos permitem afirmar que algo é um jogo, e não apenas uma brincadeira ou um entretenimento aleatório?

A essência de um jogo

Nesta semana, minha filha descobriu que tem pés. Então, sempre que ela lembra disso, tenta pegá-los e começa a sorrir. Enquanto isso, eu fico admirado olhando e confesso ser impossível não sorrir também. É certo afirmar que ela está se divertindo, mas não posso afirmar que ela está jogando. É tênue o limiar entre o jogar e o brincar e, no dia a dia, tanto faz como se chama, mas a partir do momento em que surge a necessidade de se nomear, essas distinções fazem diferença. É possível brincar e jogar ao mesmo tempo, mas nem toda brincadeira é jogo, tampouco todo jogo é brincadeira. Uma criança pode brincar de casinha com um amigo, e isso não é considerado um jogo. As mesmas crianças podem jogar uma partida de basquete, e isso ser uma brincadeira. Dois adolescentes podem jogar outra partida de basquete e aí já não ser brincadeira. O que cria essa distinção entre o jogar e o não jogar? Usarei

³³ Quanto dinheiro ganha o campeão do Esports World Cup de 2024? **DAZN**, 2024. Disponível em: <<https://www.dazn.com/pt-PT/news/esports/quanto-dinheiro-ganha-o-campeao-do-esports-world-cup-de-2024/1166debh60m6b10s3x95kfafbh>> Acesso em: 02/02/2025; JESUS, Mateus de. O Esports World Cup 2024 foi sucesso de audiência. Pichau Arena, 2024. Disponível em: <<https://www.pichauarena.com.br/esports/esports-world-cup-audiencia/>> Acesso em: 02/02/2025; Šimić, Ivan. Was the Esports World Cup 2024 a viewership success? **Esports Insider**, 2024. Disponível em: <<https://esportsinsider.com/2024/08/esports-world-cup-2024-viewership>> Acesso em: 02/02/2025.

³⁴ XADREZ VERBAL: **XadrezVerbal #420 Eleições em Portugal... de novo**. São Paulo: Central 3, 23/05/2025, 11:35-15:20 min.

aqui os quatro pilares defendidos por McGonigal: meta, regras, feedback e voluntariado.

Meta

“Meta é o resultado específico que os jogadores vão trabalhar para conseguir. Ela foca a atenção e orienta continuamente a participação deles ao longo do jogo”.³⁵ Todo o restante da construção do jogo depende de sua consonância com esta meta. É ela que define os objetivos a serem alcançados por cada um dos jogadores. No caso do basquete, por exemplo, a meta é marcar mais pontos que a equipe oponente, isso produz metas secundárias como marcar cestas de três pontos sempre que possível e impedir que a equipe adversária marque cestas. Dentro dos games, a meta do Mario e do Luigi é resgatar a princesa, seja do Donkey Kong ou do Koopa. A meta do Sonic é destruir o vilão Robotnik e libertar seus amigos. Em jogos mais novos como Counter-Strike a missão dos terroristas é implantar uma bomba com sucesso o máximo de vezes possível, já a dos Contra-Terroristas é impedir que os primeiros tenham êxito. Em League of Legends (LoL), Smite, Dota, Clash Royale e Heroes of the Storm a meta é destruir o castelo, ou gema no campo adversário antes que destruam o seu, algo parecido com uma brincadeira típica do Brasil chamada pique bandeira, logo defender o território também é uma forma de se ganhar. Em jogos estilo Battle Royale como Fortnite, PUBG e Freefire a meta é ser o último sobrevivente, o que pode te dar metas adicionais como se proteger, fugir da névoa que se fecha no mapa, ou ressuscitar algum amigo em caso de modo cooperativo. Creio que esses exemplos sejam o suficiente para compreender a importância que uma meta tem no jogo, mas a obtenção desta meta ainda seria caótica caso não fossem as regras.

Regras

No caso da minha filha que citei acima, bom, ela é um bebê em fase de descobertas. Para ela tudo no mundo é novo, inclusive ela mesma. Quando ela vê seus pés e tenta pegá-los pode-se dizer que, de alguma forma, ela traçou uma meta (pegar os pés), logo seus movimentos irão corroborar para o sucesso deste objetivo. Entretanto, não há regras definidas para que ela alcance sua meta. Eu consigo alcançar o pé dela muito mais facilmente do que ela mesma, apesar disso, se a intenção fosse criar um jogo, poderíamos adicionar dificuldades e eu teria que

³⁵ MCGONIGAL, Jane. **A realidade em Jogo**: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012, P.30-31.

encostar não no pé dela, mas no meu, talvez sem dobrar os joelhos, ou teria que encostar no pé dela, mas se ela já soubesse correr. Essas regras pré-estabelecidas podem definir se algo é um jogo ou não. E não quer dizer que as regras sejam imutáveis. Muitas vezes para que haja níveis de complexidade adequados a cada faixa etária um jogo pode se adaptar, desde que essa adaptação não seja aleatória, e as mudanças das regras sejam aceitas pelos participantes, ou perderia novamente o sentido de jogo.

As regras impõem limitações em como os jogadores podem atingir a meta. Removendo ou limitando as maneiras óbvias, as regras estimulam os jogadores a explorarem possibilidades anteriormente desconhecidas para atingir o objetivo final. Elas liberam a criatividade e o planejamento estratégico.³⁶

Sem as regras seria legítimo, ainda que não ético, um jogador de basquete quebrar as pernas dos adversários, ou entulhar sua cesta para que ele não marque pontos, ou ainda colocar uma escada para que consigam marcar mais pontos na cesta adversária. São as regras que impedem esses absurdos que desqualificam o jogo como tal. Em um game as regras passam pelas limitações criadas pelo desenvolvedor (Dev). Mesmo que haja uma narrativa indicando o que você deve ou não fazer, as regras são restritas ao que é e o que não é possível dentro do game. Algumas dessas limitações são criadas propositalmente, outras surgem das limitações do hardware para o qual foi desenvolvido ou o tempo e capacidade dos devs.

É interessante citar que, no mundo dos games, há um tipo de jogador chamado *speedrunner* que analisa os games desde sua estrutura para poder zerá-los o mais rápido possível. Essa forma de jogar possui algumas variações, como 100% e Any% (qualquer porcentagem). O primeiro consiste em completar todas as fases de determinado jogo, enquanto na segunda o objetivo é apenas chegar aos créditos finais. Essa diferenciação é relevante, pois ambas as modalidades podem utilizar ou não os glitches. Glitches são erros ou falhas de programação dentro de um jogo.

No caso de 100%, esse recurso é explorado para liberar fases ou itens escondidos dentro do arquivo do game que por algum motivo não foi deixado no jogo final, como no caso do *Castlevania Symphony of the Night*, em que alguns jogadores chegam a fechar 200,6% do jogo sem glitches, e até 716,6% explorando as áreas

³⁶ RETONDAR, Jeferson. **Teoria do Jogo: A dimensão lúdica da existência humana**. Petrópolis: Vozes, 2013.P.62

vazias do mapa com códigos, e talvez esse ainda não seja o fim, já que ainda há jogadores tentando bater esse recorde.³⁷

No caso do Any%, podemos usar o exemplo do *Super Mario Bros.* do Super Nintendo (SNES). Enquanto o seu modo 100% significa passar por 96 fases, em seu modo ANY% é possível fechar o jogo com apenas 11 fases, ou então sem fechar nenhuma fase usando os glitches. A princípio, pode parecer que esses jogadores estão sendo desonestos ou estejam quebrando as regras dos jogos, mas quando se olha o contexto completo, talvez eles só estejam ressignificando o jogo, o elevando a um outro estágio de exploração.

Além de se exigir habilidades muito específicas para executar com sucesso essas novas metas, a comunidade dos *speedrunners* costumam ser muito unidas, por exemplo, uma vez por ano alguns jogos antigos, ou aleatórios ficam em primeiro lugar nas transmissões da *Twitch*³⁸. Isso é o resultado do *Awesome Games Done Quick (AGDQ)*, o maior evento de *speedrun* do mundo. Esse é um evento beneficente cujos recursos angariados são enviados para os Médicos Sem Fronteiras e para Prevent Cancer Foundation. Em 2021, a AGDQ arrecadou US\$2.759 milhões para o Prevent Cancer Foundation, enquanto sua “versão brasileira”, a *Brazilian Against Time* mandou R\$24.714 para o Médicos Sem Fronteiras. Mais que eventos beneficentes, o nível de habilidade necessários permite também outras ações, com impactos mais pessoais, nem por isso menos impressionantes, como nos diz o Youtuber especialista em Jogos Alessandro Velberan. Em uma de suas gameplays de *Zelda Ocarina of Time*, ele conta que havia um menino cego que queria zerar esse jogo, e a comunidade de players desenvolveu para ele um tutorial em áudio, em que baseado nos sons esse garoto fosse capaz de chegar à sua meta.³⁹

Este exemplo permite constatar que, apesar das regras balizarem os jogos, e a quebra de regras ser inicialmente um problema, independentemente se é um torneio

³⁷ Velberan. **Castlevania Symphony of the Night - CÓDIGOS BIZARROS**. YouTube, 30/12/2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_uPAHeHXH_8> Acesso em: 06/02/2025.

³⁸ **Twitch** - site de stream muito utilizado por gamers do mundo todo para transmitir suas gameplays ou campeonatos de algum game.

³⁹ Save Manual. **O que é SPEEDRUN?** YouTube, 24/04/2021. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=HHuzdpOBRPE>> Acesso em: 06/02/2025; Velberan. **Viajando de Volta ao Passado - The Legend of Zelda Ocarina of Time**. YouTube, 02/03/2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=B8sWUA-auFQ&t=915s>> Acesso em: 06/02/2025; Velberan. **Castlevania Symphony of the Night - CÓDIGOS BIZARROS**. YouTube, 30/12/2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_uPAHeHXH_8> Acesso em: 06/02/2025; GOLDENBOY, Felipe; PENILHAS, Bruna. **O que significa speedrun?** Canaltech, 2021. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/o-que-significa-speedrun/>> Acesso em: 06/02/2025.

de LoL ou uma partida de amarelinha, as regras podem ir se adequando aos jogadores desde que os envolvidos concordem com isso. Se, nos exemplos do parágrafo anterior, quebrar as regras trouxe um desafio a mais, em uma amarelinha é aceitável que uma criança muito pequena pise nas linhas ou apoie esporadicamente os dois pés no chão. Essa adaptação, que chamamos popularmente de “café com leite”⁴⁰, permite a inclusão do infante à brincadeira ou ao jogo, pois o foco nestes casos não é o ganhar ou perder, e sim o se divertir. Buscar impor as regras de forma autoritária, nesses casos, destrói na partida o que as crianças poderiam aprender sobre o senso de inclusão, tirando deles não só o desenvolvimento de suas habilidades criativas para solucionar as intempéries que aparecem, mas também suas percepções morais e senso de justiça social.⁴¹

Feedback

Feedback pode ser traduzido como retorno, ou devolutiva, mas não estou certo de que uma tradução seja necessária ou que expresse o real significado do conceito. Em games, há diversas formas de realizar este feedback como pontuações, rankings, níveis, placares e barras de progresso. A ideia do feedback é dizer ao jogador o quão próximo ele se encontra de atingir sua meta. Em alguns jogos, isso pode representar o quão perto do fim se está, enquanto em outros, como os jogos de MMORPG, mostra o quanto você evoluiu, já que esse tipo de jogo geralmente não possui um fim propriamente dito. Mesmo assim, o “feedback em tempo real serve como uma promessa para os jogadores de que a meta é definitivamente alcançável, além de fornecer motivação para continuar jogando”.⁴²

Fazer com que continuem jogando a propósito é a meta do dev. Voltando na teoria do *flow* de Csikszentmihályi, um bom game tem que equilibrar para que o jogador esteja sempre no limite de suas habilidades. Se ele ganha ou perde não é o mais importante, pois se ele estiver em estado de *flow* ambas as circunstâncias lhe serão satisfatórias, e uma meta bem definida, com regras claras e justas e um feedback que permite o jogador acompanhar seu progresso são degraus da escada

⁴⁰ **Café com leite** é um termo popular utilizado para designar quando em um grupo de crianças há algumas com idade menor, cujas habilidades ainda não estão suficientemente desenvolvidas para a brincadeira. Por isso, este indivíduo ganha o privilégio de romper com algumas regras do jogo com a anuência dos demais brincantes.

⁴¹ RETONDAR, Jeferson. **Teoria do Jogo**: A dimensão lúdica da existência humana. Petrópolis: Vozes, 2013.P.62-63.

⁴² MCGONIGAL, Jane. **A realidade em Jogo**: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012,p.34.

que o leva ao estado de *flow*. Uma fase ou jogo que é possível zerar na primeira tentativa pode até dar prazer durante um tempo, mas este prazer logo se esvai. Ao contrário, fracassos momentâneos associados a altos feedbacks deixam a sensação de possibilidade de vitória na próxima tentativa. Vale ressaltar que há uma condição para que o feedback do fracasso seja positivo, e esta condição é que não seja algo aleatório, mas justo, de modo a indicar que se continuar seguindo as regras uma vitória é possível.⁴³

Obviamente que os games não são a única forma de atingir o estado de *flow*, mas o *flow* é mais estável quando produzido com uma combinação específica de metas escolhidas pelo próprio jogador, obstáculos pessoalmente otimizados e feedback contínuo.⁴⁴

Vale frisar que o *flow* é só uma parte do quadro geral da felicidade. Um estado temporário que pode ser prolongado. Entretanto, não é nem saudável, quanto pode ser prejudicial buscar manter o estado de *flow* constante, pois se tornaria algo extremamente exaustivo, consumindo recursos que o corpo humano precisa para viver.⁴⁵ Compreendo que, guardadas as devidas proporções, seria algo como o efeito que as metanfetaminas produzem no cérebro. Após uma liberação excessiva de dopamina, noradrenalina e serotonina, o organismo fica descompensado, e reage gerando cortisol que substitui a sensação de prazer por estresse e mau humor.⁴⁶ Considerando que a felicidade causada pelo estado de *flow* seja biologicamente o aumento desses hormônios, tentar prolongar ininterruptamente por longos períodos não só força o desgaste natural do corpo em produzi-los, quanto ao seu término pode gerar uma tristeza profunda devido às demais atividades que não foram feitas e a conversão desses “hormônios da felicidade” em cortisol.

Por isso, alguns jogos atuam para impedir esse excesso, proporcionando um estado de *flow* saudável. Na Coreia do Sul e na China, é comum que, após três horas de jogo, os bônus sejam reduzidos pela metade, enquanto após cinco horas contínuas

⁴³ MCGONIGAL, Jane. **A realidade em Jogo**: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012, p.34; 76-77; RETONDAR, Jeferson. **Teoria do Jogo**: A dimensão lúdica da existência humana. Petrópolis: Vozes, 2013.p.33.

⁴⁴ MCGONIGAL, Jane. **A realidade em Jogo**: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012,p.51

⁴⁵ Ibid. p.34;51.

⁴⁶ HEN, Rafael. **Bateu a BAD e agora?** Saiba o que fazer para aliviar os sintomas. Beat for Beat, 2017. Disponível em: <<https://beatforbeat.com.br/site/bateu-bad-e-agora-saiba-o-que-fazer/#:~:text=A%20BAD%2C%20sensação%20de%20tristeza,-%20Como%20isso%20acontece%3F>> Acesso em: 07/02/2025.

não se ganhe mais nenhuma recompensa. Nos EUA, o *World of Warcraft* (WoW) dá bônus duplo para cada hora que o jogador ficou deslogado⁴⁷. Aqui no Brasil, o *Tíbia* possui uma barra de *stamina*, ou resistência, que é gasto apenas quando o jogador está caçando, ou seja, isso não inclui o período em que ele está arrumando seu personagem ou inventário. Os usuários com Premium Account (PA - conta premium paga) recebem XP e Loots dobrados nas primeiras duas horas dessa barra.⁴⁸ Após isso, nas próximas 26 horas ele recebe os XP e Loots normais, por fim ele não ganha mais nada até completar 42 horas quando ele é desconectado do jogo. Pode parecer uma medida ineficaz, se considerarmos que 26 horas jogando é muita coisa, contudo, essa barra de stamina só volta a subir após dez minutos deslogados e a proporção de recuperação é de um minuto recuperado para cada três minutos offline. Assim, para que um jogador com PA possa aproveitar ao máximo seu bônus de XP ele teria que jogar duas e ficar seis horas offline. Caso ele decidisse jogar as 26 horas, ele teria que ficar três dias e seis horas sem jogar para conseguir novamente seu bônus.⁴⁹

Voluntariedade

O último, e talvez mais importante pilar, é também o que, como professores, possuímos o menor controle, o voluntariado. Digo que é o mais difícil de se conseguir pois carece de um estímulo prévio e exclusivo para cada jogador. Para McGonigal:

A participação voluntária exige que cada um dos jogadores aceite, conscientemente e voluntariamente, a meta, as regras e o feedback. Isso estabelece uma base comum para múltiplas pessoas jogarem ao mesmo tempo. E a liberdade de para entrar ou sair de um jogo por vontade própria assegura que um trabalho intencionalmente estressante e desafiador é vivenciado como uma atividade segura e prazerosa.⁵⁰

⁴⁷ **Deslogado**: Fora do jogo, desconectado dele; MCGONIGAL, Jane. **A realidade em Jogo**: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012, P.53.

⁴⁸ **XP** - nível de experiência, são os pontos acumulados pelo jogador com determinado personagem (char). É o acúmulo de XP é a principal forma de o char evoluir, ficando mais forte. Outras maneiras de evolução seriam os skills, uma barra de evolução de alguma habilidade específica do char, que cuja evolução ocorre paralela ao XP; **Loot** - são os itens que o jogador recebe quando derrota algum bicho, monstro ou outro jogador em sua caçada. Em alguns casos esses Loots são recebidos automaticamente, em outros eles ficam no chão e o jogador pode pegá-lo ou não. Neste último caso, é comum que após algum tempo outros jogadores que não derrotaram aquele monstro também possam pegá-lo.

⁴⁹ MONTEIRO, Rafael. **Tibia**: saiba como funcionam Stamina e Soul Points e aprenda a utilizá-los. TechTudo, 2013. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2013/06/tibia-saiba-como-funcionam-stamina-e-soul-points-e-aprenda-utiliza-los.ghml>> Acesso em: 07/02/2025.

⁵⁰ MCGONIGAL, Jane. **A realidade em Jogo**: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012, p.31.

Portanto, a voluntariedade é um conceito intrínseco e fundamental para a definição de jogo. Conforme a profunda análise de Huizinga, o jogo é a própria liberdade; e não pode ser imposto. Para o autor, se o espírito lúdico não predomina por uma escolha voluntária, seja por motivação interna ou externa, o que se pratica deixa de ser jogo e se torna trabalho ou uma mera imitação forçada do que deveria ser⁵¹

Diante disso, aplicar atividades gamificadas ou games na avaliação de alunos na educação formal apresenta um dilema. Se um professor propõe uma atividade gamificada ou um game e precisa avaliar o aluno pelo seu desempenho ou aprendizado através dele, mas o aluno decide por não participar, qualquer tentativa de imposição feriria essa premissa fundamental do jogar. Assim, o uso de games na educação revela-se uma faca de dois gumes: por um lado, possui um notável potencial de atrair e permitir o aprendizado de forma lúdica, com potencial de que o educando alcance inclusive o estado de *Flow*; por outro, a participação do aluno deve ser intrinsecamente livre para realizar ou não a atividade. Nesse sentido, mesmo oferecer uma tarefa tradicional como opção de avaliação, em alguns casos, poderia ainda se configurar como uma tentativa de impor a participação. A capacidade de escolha, como aponta Retondar, não é um bem do qual podemos descartar ou delegar.⁵²

De certa forma, a voluntariedade é o ponto de partida de qualquer jogo. É como a partida elétrica do carro, e se retroalimenta caso seja um bom jogo. O prazer gerado ao receber o feedback e perceber o quão próximo se está de uma meta que parecia difícil outrora é o que faz com que o jogador prossiga jogando. Caso esse processo se torne enfadonho ou uma obrigação, o jogo perde o seu sentido primário, e por isso é importante que o jogador tenha o poder de sair do jogo. Ainda que o prazer seja uma fuga da realidade, esta é uma fuga controlada e temporária, na qual as regras deixam claros os limites. Uma criança sabe quando está fazendo de conta e quando está lidando com a realidade, é algo inato ao ser humano. Quando nos afastamos momentaneamente dos problemas é que conseguimos vê-los sob um novo ponto de vista. Porém, quando as regras são quebradas, a consciência da fuga de realidade é alterada se perdendo o senso de justiça, e todo jogo entra em colapso, daí a

⁵¹ HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2019. p.9-10; RETONDAR, Jeferson. **Teoria do Jogo: A dimensão lúdica da existência humana**. Petrópolis: Vozes, 2013. p.58.

⁵² RETONDAR, Jeferson. **Teoria do Jogo: A dimensão lúdica da existência humana**. Petrópolis: Vozes, 2013. p.32; 84-85; HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2019, p.10;13.

essencialidade de que o player tenha escolhido participar, para que não venha a discordar posteriormente das regras e metas estabelecidas e desestabilize todo o jogo.⁵³

Sobre a voluntariedade e continuidade, o que somos capazes de fazer é oferecer recompensas extrínsecas, todavia, as recompensas que geralmente possuem mais efeito são as intrínsecas, a qual não temos controle. Nem tudo está perdido. Como já dito antes, os games possuem potencial maior do que imaginamos, e algumas características dos jogos são capazes de instigar essas recompensas intrínsecas que tanto almejamos. Segundo McGonigal, essas recompensas podem ser divididas em quatro tipos: trabalho gratificante, com atividades claras e definidas que nos permitam perceber nosso progresso; a experiência ou esperança de se obter sucesso; conexões sociais, seja com quem gostamos, ou com quem venhamos a conhecer; e o sentido ou chance de pertencer a algo maior do que nós mesmos. Quando um jogo possui metas claras que permitem ao jogador compreender que a concluiu, isso motiva por dar um feedback instantâneo sobre o progresso de suas atitudes. Havendo também um senso de urgência, dando a entender que, naquele universo do jogo, suas ações podem salvar o mundo, ou seu povo, ou uma vida, o jogador tem a sensação de estar realizando algo importante. Se mesmo depois de parar de jogar você tiver com quem conversar sobre, ou pessoas que você pode marcar de jogar outro dia para realizar alguma missão, isso cria um senso de pertencimento a algo maior que nós mesmos.⁵⁴

Sobre esse último aspecto, comentei anteriormente sobre a alteração que houve da minha geração de jogadores solo, para a geração de meu sobrinho que joga buscando novas amizades. Jogar se tornou uma atividade comunitária, mas se engana quem pensa que este anseio pelo coletivo é algo novo. Na verdade, a coletividade das comunidades de jogadores só foi ampliada e potencializada pelas evoluções tecnológicas, permitindo que jogadores de áreas geograficamente distintas possuam objetivos em comum. Para Huizinga, o sentimento de prazer gerado por um jogo aumenta quando há alguém assistindo. A possibilidade do jogador se gabar de suas façanhas, sejam conquistas, evoluções ou tentativas difíceis, é um elemento

⁵³ RETONDAR, Jeferson. Teoria do Jogo: A dimensão lúdica da existência humana. Petrópolis: Vozes, 2013.p.32.

⁵⁴ MCGONIGAL, Jane. **A realidade em Jogo**: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012, P.57-58; 64; 66; 69.

importante para qualquer jogo. Até quando um jogador elogia o outro, na verdade ele o faz pois espera também ser elogiado. São reconhecimentos que se nutrem mutuamente, ampliando as comunidades de gamers segundo seus nichos.⁵⁵

Assim, espero ter deixado claros os elementos que o jogo deve ter, mas vale a recapitulação. Primeiramente, ele tem que ser voluntário, e ter o foco na diversão. Deve possuir missões e narrativas que corroborem para a compreensão de que se está fazendo algo importante. As regras devem ser claras de forma que o jogador tenha feedbacks constantes do que fez, está fazendo e tem que fazer. Essas regras não podem ser aleatórias, pois mesmo em caso de fracasso a vontade de continuar permanecerá caso as regras sejam justas. É preciso haver elementos evolutivos, de forma que o jogador possa demonstrar aos outros o que conquistou. E por último, e que foge das mãos do dev, alguma forma de fazer com que se conectem fora do jogo, tornando as conquistas maiores do que o próprio jogo em si. E como fazer isso tudo? É o que tentarei demonstrar adiante.

Criando e cantando e seguindo a programação

É indubitável que criar um jogo, seja ele do jeito que for, não é uma tarefa fácil. Quando falamos em games, a frase “vou criar um jogo” também pode ser interpretada como “vou sozinho realizar o trabalho de escritores, ilustradores, designer de games, programadores e engenheiros de som”. Não é uma tarefa impossível, o que não a torna menos hercúlea, e se você como professor não tiver uma motivação muito forte para isso, independente de qual seja, não é algo aconselhável. Todavia, caso você possua esse ímpeto, e algum tempo disponível, o desafio de elaborar e construir o game, pensar o máximo de detalhes possíveis e ver ao final sua obra pronta, é sem dúvida tão recompensadora quanto zerar um game. Ao desenvolver, você tem uma meta clara (criar o jogo), regras claras (definidas pela ideia, *engine* e plataforma que será utilizada), feedback constante (a cada parte do game que é possível ver pronta) e a ação voluntária baseada no trabalho árduo (que deixa no fim aquele sentimento de conquista e realização de algo maior que nós mesmos).⁵⁶

⁵⁵ MCGONIGAL, Jane. **A realidade em Jogo**: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012, p.104. HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2019, p. 16; 64, 80-81.

⁵⁶ **Engine** – também chamada de motor gráfico, se refere ao conjunto de ferramentas e tecnologias que permitem a criação de jogos digitais. Uma game engine oferece funcionalidades como

Em uma linguagem mais contextualizada, desenvolver um jogo sozinho é semelhante àquele meme da expectativa X realidade. Temos várias ideias de enredos, cenários, tarefas, poderes etc. e quando nos sentamos em frente ao computador e abrimos a *engine* que usaremos bate a dúvida, e agora? O que é possível? Como fazer? Como conectar uma coisa com a outra? Quando iniciei o projeto deste trabalho, eu parti de alguns pressupostos, aos quais ainda estão comigo nesta fase de desenvolvimento do game. O primeiro é: há crianças fazendo jogos a partir do Roblox Studio, e algumas delas nem sabem ler direito, logo se eu já cresci e sei ler, devo conseguir também. O segundo é: há um tutorial na plataforma explicando como usar a *engine*, assim como templates que podem ser usados e crianças de dez anos com canais no YouTube ensinando como fazer. O terceiro e último pressuposto é: o meu jogo precisa ser divertido, se possível educativo, mas principalmente não é um jogo comercial.

Esse terceiro pressuposto ajuda muito com a cobrança que fazemos a nós mesmos. Lembro de uma vez que um amigo professor de inglês estava dando uma entrevista ao podcast do curso em que trabalhava e disse algo que me marcou muito quanto ao aprendizado de outra língua. Ele disse que quando estamos aprendendo o inglês, queremos falar tudo gramaticalmente correto, mas nos esquecemos que assim como nós no Brasil não falamos o português impecável, mas adaptamos ele ao nosso dia a dia com erros, gírias, reduções, e regionalidades, as pessoas nos EUA ou outros países anglófonos também não falam um inglês impecável, mas com seus erros, gírias, reduções e regionalidades.

Trazendo isso para o campo do desenvolvimento de jogos, quando uma empresa de jogos vai criar um Jogo AAA⁵⁷, ela possui recursos milionários e equipes de especialistas que trabalham por anos em um projeto único. Mesmo assim, não é incomum esses jogos serem lançados com graves problemas de estabilidade ou jogabilidade.

renderização gráfica, física, inteligência artificial, edição de níveis e muito mais. a vantagem de uma engine é ter uma interface mais agradável ao programador, de forma que ele possa testar constantemente o que está fazendo, bem como reutilizar estruturas de códigos inteiras.

⁵⁷ **AAA** (leia-se “triplo A”) são os jogos mais robustos, que dispõem de grandes orçamentos, equipes e marketing massivo. Geralmente espera-se que eles tenham excelência em qualidade e inovação para que sejam sucesso de vendas. Na prática isso nem sempre acontece, e não é incomum ver no mercado críticas a alguns desses jogos e elogios a outros jogos Indie. **Jogos indie** são produções independentes, geralmente feitos por estúdios pequenos ou mesmo um programador solo. Geralmente não contam com apoio de financiadores ou possuem os orçamentos restritos.

Um caso muito emblemático dos últimos anos foi o game *Cyberpunk 2077*, que contava até com a participação do ator Keanu Reeves, e o excesso de problemas quase levou a produtora CD Project Red à falência. Apesar disso, os problemas foram contornados com o passar do tempo, a Sony e Microsoft devolveram o dinheiro dos usuários que compraram o game na pré-venda de suas respectivas plataformas, os investidores insatisfeitos receberam uma indenização de US\$1.85 milhões, um processo por parte de outros jogadores ainda corre na justiça, e a arrecadação obtida com a venda de mais de 20 milhões de unidades até 2022 permitiram a empresa resolver os problemas e se manter no mercado.⁵⁸

Eu não tenho recursos milionários, tampouco uma equipe enorme, não pretendo vender meu jogo, e mesmo gratuito não faço ideia de quantas pessoas irão jogá-lo, ele não conta nem com a participação do “Zé da venda da esquina”, logo, é certo que alguma coisa vai dar errado, mas isso não quer dizer que o game deu errado. Ter isso em mente não é motivo para fazer um game de qualquer jeito, mas, se esmerando em fazê-lo, que consiga se alegrar pelo resultado obtido. Lançar um jogo AAA, não é sinônimo de um jogo perfeito, ou mesmo divertido. Até o conceito de diversão pode variar conforme o público que irá jogá-lo e um jogo Indie de visual e jogabilidade simples como foi o *Flappy Bird* (2013-2014), criado por um desenvolvedor vietnamita, na época com 16 anos, se tornem sucesso de downloads enquanto nomes muito esperados como *Epic Mickey 2: The Power of Two* (2012), *Marvel vs. Capcom: Infinite* (2017) e *Mario & Luigi: Bowser's Inside Story + Bowser Jr.'s Journey* (2018) acabaram flopando.⁵⁹

⁵⁸ SYOZI, Ricardo. **Processo envolvendo Cyberpunk 2077 é finalizado por US\$ 1,85 milhão.** Tecnoblog, 2023. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/noticias/processo-envolvendo-cyberpunk-2077-e-finalizado-por-us-185-milhoes/>> Acesso em 02/03/2025; VINHA, Felipe. **Cyberpunk 2077 rende processo judicial à CD Projekt Red.** Tecnoblog, 2021. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/noticias/cyberpunk-2077-rende-processo-judicial-a-cd-projekt-red/>> Acesso em: 02/03/2025.

⁵⁹ VIDAL, Felipe. **Que fim levou Flappy Bird, aquele jogo viciante do passarinho para celular?** Tecmundo, 2024. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/internet/294291-fim-levou-flappy-bird-jogo-viciante-passarinho-celular.htm>> Acesso em 02/03/2025; CORUMBA, Diego; OLIVEIRA, Jones. **10 jogos que floparam no lançamento.** Canaltech, 2024. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/jogos-que-floparam-no-lancamento/>> Acesso em: 02/03/2025; **Flopar** - É quando há muita expectativa ou investimentos em determinado jogo, ou filme, mas as vendas são irrisórias em comparação ao investimento feito.

Lógicas básicas de programação

Inicialmente, é crucial compreender um pouco de lógica de programação. De forma bem básica pode se dizer que programar é como organizar caixas com ações e botões de “sim” e “não”, em que cada decisão te leva a uma próxima caixa. Por exemplo, se alguém está vendado, e preciso dar instruções para que ele chegue a determinado lugar e execute uma ação, minhas instruções devem ser o mais detalhadas e pausadas possível. Seria algo como “dê um passo para frente, vire 90° à direita, dê mais 2 passos a frente, vire novamente à direita, mais um passo, vire 90° à esquerda e estenda a mão apertando o botão à sua frente”. De onde estou escrevendo essas instruções acendem a luz do corredor da minha casa. Para compreender melhor essa lógica o google lançou em 2017 um *doodle* comemorativo celebrando 50 anos de programação para crianças. É uma aplicação leve e interativa que nos permite compreender como funcionam cadeias de instruções.⁶⁰

Se pensarmos na construção daquele *doodle*, temos ali alguns elementos como um personagem com 4 coordenadas geográficas, 1 tabuleiro de blocos rosa, algumas cenouras que devem ser coletadas, alguns enfeites, botões de ação, uma linha onde é possível encaixar botões de ação e um botão de testar/pausar. Ali as ações serão determinadas pelos comandos encaixados na linha de códigos, e a programação é algo aproximadamente assim:

⁶⁰ **Celebrating 50 years of kids coding.** Google Doodles, 2017. Disponível em: <<https://doodles.google/doodle/celebrating-50-years-of-kids-coding/>> Acesso em 02/03/2025.



Figura 27: Estrutura da Lógica de programação. Criação própria.

Fica então a compreensão de que programar é, em suma, organizar uma cadeia de objetos e eventos, de modo que, havendo determinada ação, outras possam ser igualmente ativadas. Um simples movimentar do coelho considera o botão de ação do usuário, as regras do jogo para validar se é um local do tabuleiro aonde ele pode ir, a animação para que o coelho aparente andar, a alteração do cenário por onde ele passou, a coleta da cenoura, a verificação se a fase foi ou não concluída, e após cada uma dessas verificações, retorna-se à primeira.

Compreender bem essa lógica é de suma importância para prosseguir com a criação do game. Isso porque não há nenhum game exatamente da forma como estamos pensando, ou não faria sentido fazê-lo. Principalmente se pretendemos utilizar templates e objetos já prontos é compreendendo esta lógica que poderemos juntar todos os elementos, como usar o cenário de um template, com jogabilidade de outro, e personagens de um terceiro por exemplo. Até para copiar códigos prontos no YouTube essa lógica se faz presente, pois, nos vídeos, um efeito de fogo é feito em um mapa vazio para facilitar a compreensão de quem aprende, mas quando colocamos esse mesmo fogo em nosso jogo ele está imerso em cenários, NPCs, e outros efeitos, que encadeados acenderão aquele fogo, e portanto carece de alguma adaptação para funcionar corretamente.

Estrutura de um game

Considerando a variedade de games, plataformas, engines e linguagens existentes hoje, não há mais uma única forma de se criar um game. A busca por tutoriais é ampla e diversificada, e sua adequação varia de acordo com o objetivo, coexistindo múltiplas abordagens válidas. Diante disso, seguirei passos descritos em artigos de duas escolas de criação de jogos. Em alguns momentos, optarei pelas instruções de uma; em outros, pelas da outra; e, por vezes, ignorarei ambas. Isso porque, ao trabalhar em equipe, há determinados protocolos a seguir que podem ser dispensados ao trabalhar sozinho. Da mesma forma, ao desenvolver um jogo comercial, existem protocolos completamente desnecessários para um game totalmente gratuito. O cerne da questão é que, quando o objetivo não tem relação com o lucro monetário, certas preocupações deixam de ser relevantes para o trabalho.⁶¹

Quando se está criando um jogo com uma equipe, é exigida a criação de um *Game Design Document*, ou GDD. Neste documento constarão a ideia do jogo, como ele funciona, qual seu objetivo, estilo de arte, tema, mecânica, níveis, inimigos e efeitos sonoros. Este documento também seria útil em caso de um futuro registro de propriedade intelectual, o que como já dito não é a intenção deste trabalho. Nem por isso essas informações devem ser totalmente dispensadas e serão retomadas mais à frente.⁶²

Irei considerar então que a construção de um jogo passa por três estágios que contribuirão para a formação de quatro elementos. Os estágios são a idealização, a prototipação e a finalização, enquanto os elementos são a narrativa, os personagens, a trilha sonora e os efeitos visuais. Pode-se dizer que, nesta pesquisa parar no segundo estágio será o suficiente. Mesmo assim, cabe aqui uma breve explicação sobre cada um deles e uma justificativa para não chegar ao terceiro estágio.

Idealização

O primeiro estágio, a idealização, consiste nas escolhas que fazemos sobre o jogo. Que tipo de jogo será? (aventura, estratégia, ação, simulação, tabuleiro, esportes, corrida, RPG etc.) Será 2D ou 3D? Qual *engine* será utilizada para o

⁶¹ MONTENEGRO, Bruna. **Como criar um jogo?** Escola Britânica de Artes Criativas e Tecnologia, 2023. Disponível em: <<https://ebaonline.com.br/blog/como-criar-um-jogo>> Acesso em: 13/02/2025; NOLETO, CAIRO. **Como criar um jogo?** O passo a passo! Trybe, 2022. Disponível em: <<https://blog.betrybe.com/tecnologia/como-criar-um-jogo/>> Acesso em: 14/02/2025.

⁶² MONTENEGRO, Bruna. **Como criar um jogo?** Escola Britânica de Artes Criativas e Tecnologia, 2023. Disponível em: <<https://ebaonline.com.br/blog/como-criar-um-jogo>> Acesso em: 13/02/2025.

desenvolvimento? Essas escolhas podem afetar a forma como o game é projetado. Um jogo clássico de RPG em 2D pode ser feito mais facilmente utilizando o *RPG Maker*, mas se a proposta é um jogo 3D talvez valha a pena aprender um pouco de *Unity* ou *Unreal Engine 5*. Um jogo mais simples de plataforma, ou de Point-and-click pode ser feito no *Scratch*, mas um jogo de corrida 3D tem uma boa base para ser feito no *Roblox Studio*. Ou seja, o tipo de jogo influencia na escolha do programa a ser utilizado.⁶³

Também é nesse estágio que construímos a narrativa, e dentro dela os personagens. Aqui é importante ter um enredo bem amarrado com as missões do jogo. É essa história que dará ao jogador a sensação de estar realizando algo importante em prol de um “algo maior”. Os personagens precisam ser carismáticos e os diálogos inseridos e contextualizados com a narrativa. Cada missão deve ser clara tanto em seu início quanto em seu término, com um feedback palpável que permita ao jogador compreender seu progresso.

Caso optasse por criar um GDD conforme explicado anteriormente, nele deveria constar tudo o que há nessa fase de idealização: A ideia do jogo, como ele funciona, qual o seu objetivo, estilo de arte, tema, mecânica, níveis, inimigos, efeitos sonoros.⁶⁴

Prototipação

O segundo estágio é a prototipação. Originalmente ela serve para testar e validar as mecânicas do jogo. Em equipes grandes, é comum que os protótipos sejam feitos em vários estágios e por profissionais diferentes e a medida em que vai se seguindo para o final do protótipo alguns modelos, e mecânicas do jogo já se encontram prontas e vão sendo unidas pelo responsável.

No caso desta pesquisa, assim como qualquer outro projeto feito solo, ou para fins não comerciais, os modelos e mecânicas vão sendo criados no mesmo arquivo, ou incorporados pela mesma pessoa, o que torna o protótipo algo jogável. Quando disse acima que pararia na fase de prototipação é porque, ao terminar esta fase toda a estrutura do jogo já se encontraria concluída. Os personagens, prêmios, barras, mapas, missões iniciais.

⁶³ NOLETO, CAIRO. **Como criar um jogo?** O passo a passo! Trybe, 2022. Disponível em: <<https://blog.betrybe.com/tecnologia/como-criar-um-jogo/>> Acesso em: 14/02/2025.

⁶⁴ MONTENEGRO, Bruna. **Como criar um jogo?** Escola Britânica de Artes Criativas e Tecnologia, 2023. Disponível em: <<https://ebaonline.com.br/blog/como-criar-um-jogo>> Acesso em: 13/02/2025.

Quando se trata de um protótipo uma de suas principais características é sua possibilidade de replicação, ou replicabilidade. Por se tratar de um material geralmente mais 'cru', o protótipo permite otimizar o tempo quando algo não funciona, e utilizar suas partes como base para ampliar ou construir outro jogo, total ou parcialmente semelhante. Essa característica da prototipagem facilitará que outros professores utilizem as informações obtidas nesta pesquisa para criar seus próprios games, o que não seria possível, ou ao menos seria mais dificultoso, caso o game estivesse completamente finalizado.⁶⁵

Finalização

Já a terceira etapa, da finalização, talvez fosse menos útil ao nosso propósito de possibilitar a criação de um jogo por um professor para seus alunos, a não ser que se trate de um professor de design de games ou algo assim. Essa afirmação se fundamenta na premissa de que um jogo finalizado geralmente tem suas partes mais presas e entrelaçadas umas às outras. Se por um lado isso pode deixar o jogo final mais leve e com menos possibilidade de travamento, por outro dificulta alguém com menos experiência a utilizar aquele elemento em outro local.

Um trabalho finalizado exigiria um nível de refinamento e testes mais apurados, além de uma maior quantidade de missões e um final com *cutscenes*⁶⁶, ou a possibilidade de atualizações constantes, como ocorre em jogos populares como o BloxFruit. Contudo, esse nível de detalhamento exigiria equipe, recursos e tempo consideráveis, de modo que pudesse ser testado pelo público-alvo em várias etapas da sua construção. Por outro lado, um trabalho a nível de protótipo já pode ter uma boa estética; suas missões e mapas podem crescer com o tempo, sem que isso o faça perder seu intuito maior: ser divertido.

Assim, o produto desta pesquisa se encontrará como finalizado a medida em que constar a narrativa inicial, missões de aprendizado da jogabilidade, missões que diferenciem as habilidades das marcas Kaingang (Kairu e Kamé), gráficos adequados,

⁶⁵ PINHEIRO, Tennyson. **Design thinking Brasil**: empatia, colaboração e experimentação para pessoas, negócios e sociedade. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017, p.46; MELO, Adriana; ABELHEIRA, Ricardo. **Design thinking & thinking Design**: metodologia, ferramentas e reflexões sobre o tema. São Paulo: Novatec, 2015, p. 107. LIEDTKA, Jeanne; OGILVIE, Tim. **A magia do Design Thinking**: um kit de ferramentas para o crescimento rápido de sua empresa. São Paulo: HSM, 2015, p.141-143.

⁶⁶ **Cutscenes** é quando o jogo para não permitindo o jogador tomar ações, ou quase nenhuma, e um vídeo é passado. geralmente esse recurso é utilizado para contar uma história, ou explicar alguma mecânica do jogo de forma mais detalhada.

e uma estrutura de som aceitável. Como o produto se encerrará na fase final da prototipação, a narrativa também não terá um fim estipulado, para que possa deixar margem para ampliação futura, tanto das missões quanto do enredo.

Expectativa X Realidade: o conceito do game

Durante a criação do game, algumas barreiras foram encontradas por motivos de conhecimento sobre programação e tempo para desenvolvimento. Para que fique mais claro, descreverei o conceito inicial do BloxTime e, à medida que for relatando, também direi o que foi possível realizar.

A proposta inicial para o BloxTime era que fosse um jogo de coleta. Suas mecânicas envolveriam uma barra de XP, permitindo que o jogador subisse de nível ao repetir missões ou coletar itens mais raros em locais de difícil acesso. Os cestos, um elemento tradicional da cultura Kaingang, teriam cores distintas.

A progressão seria estruturada por níveis: para cada avanço, mais cestos precisariam ser coletados. Por exemplo, um iniciante coletaria três cestos para trocar por um card colecionável. Isso abriria três novas missões, e para cada uma, seria necessário coletar cinco cestos diferentes. Após a resposta correta de uma pergunta com três opções, o jogador ganharia um novo card, que liberaria mais três missões, exigindo a coleta de sete cestos cada. Esse ciclo se repetiria progressivamente até que todos os cards disponíveis fossem obtidos. Esse modelo de jogo oferece diversos *feedbacks* que contribuem para a diversão, como a barra de XP, os níveis, a teia de missões concluídas e os cards colecionáveis.

Quanto à aparência, a intenção era focar em um visual Amazofuturista, misturando organicamente ambientes naturais com feixes de luz coloridos, que geralmente conferem uma estética futurista. Essa abordagem também visava combater preconceitos, como a associação do indígena ao atraso tecnológico.⁶⁷

Ao avançar nas pesquisas sobre as funcionalidades e usos do Roblox Studio, alguns aspectos da proposta inicial do BloxTime tiveram que ser adaptados. O jogo ainda mantém a essência de coleta, mas o emaranhado de conexões e múltiplas formas de feedback tornaram os códigos extremamente complexos, inviabilizando sua implementação imediata. Assim, para cada missão, um item diferente será coletado,

⁶⁷ PIETRO, Rogério. **Amazofuturismo**: A ficção científica ganha o Amazofuturismo. Amazofuturismo, 2024. Disponível em: <<https://amazofuturismo.com.br>> Acesso em: 02/03/2025; PIETRO, Rogério. **Amazônia Viva**. São Paulo: SAIFERS BR, 2021.

e fragmentos serão recebidos ao concluir a missão, os quais poderão ser trocados por cards ou habilidades.

Não foi possível inserir o sistema de *quiz* na estrutura desenvolvida, o que teria contribuído para a diferenciação das Marcas Kaingang. Entretanto, as marcas ainda possuem particularidades estéticas. Após as missões iniciais que explicam a jogabilidade, cada uma (Kairu e Kamé) terá uma missões exclusivas. Sobre os cards, cada um é baseado em alguma filosofia indígena, e os cards ganhos nas missões específicas de cada marca podem ser exclusivos ou complementares.

Quanto à estética do jogo, descobri que, para alguns níveis de personalização, seria necessária a utilização de outro software de modelagem 3D, como o Blender. Isso demandaria mais tempo para desenvolver cada elemento. Portanto, não haverá um cenário tão futurista quanto o inicialmente esperado, mas sim uma mescla de natureza preservada com elementos tecnológicos. Ao cumprir as missões, o personagem desenvolverá quatro tipos de habilidades: Dash (corrida rápida), Sprint (corrida longa), Swim (nadar por mais tempo) e Double Jump (possibilidade de pulo duplo).

Quem conta um conto aumenta um ponto: construção narrativa.

Esta frase que aprendi com a tia Odete reverbera até hoje em minha mente quando se fala de construção de narrativa.⁶⁸ Certamente não é uma frase dela, e sim um dito popular, o que não a torna menos real. Um game depende de uma boa narrativa tanto quanto de boa jogabilidade, gráficos e sons. Em alguns casos, ela pode manter o jogador em estado de *flow*, mesmo que esses outros elementos não estejam bem desenvolvidos. É neste ponto que estudar um pouco de literatura faz tanta diferença para a construção de uma narrativa de game, assim como para qualquer outra aula de história. Se durante uma aula sobre o Brasil na virada do século XIX para o XX for possível citar *O Cortiço*, de Aluísio de Azevedo, ou *Clara dos Anjos*, de Lima Barreto, isso trará novas perspectivas para o assunto. Utilizar a estrutura literária

⁶⁸ Tia Odete era a bibliotecária que trabalhava na escola que eu estudei até a 4ª série. Na verdade, ela não era minha tia, tampouco sei seu sobrenome para citá-la de forma devida, mas entendo que cabe aqui uma demonstração de carinho por quem tanto incentivou à leitura este que hoje escreve, e que sem ela talvez não tivesse tido acesso a tantos livros na primeira infância. Por isso, essa nota de gratidão à Tia Odete, esteja ela onde estiver.

para elaborar a narrativa de um jogo pode propiciar o aprendizado tangencial em meio à *gameplay*.⁶⁹

A criação de uma narrativa pode assumir infinitas formas, dependendo dos objetivos almejados; para esta pesquisa, a escolha recai sobre a elaboração de um conto. A palavra "conto" tem sua gênese no latim *comentum*, significando invenção, ficção, plano ou projeto, mas também se relaciona com o ato de olhar atentamente ou contemplar. Pode-se afirmar que os contos são tão antigos quanto as sociedades, dada sua inerência à natureza humana, o que torna sua origem exata difícil de determinar. Desde os primórdios da vida, surgiram os contadores, que, ao fabular acontecimentos, os tornavam algo sedutor aos ouvidos. Apesar dessa impossibilidade de datação precisa, os literatos afirmam que "o conto literário europeu (e por extensão, o americano) é de origem oriental, ou mais precisamente, hindu". Essas histórias, contadas e recontadas, adaptavam-se às regionalidades, modificando-se para manter sua premissa ou mensagem. Um exemplo direto dessa influência é *As Mil e Uma Noites*, escrita pelos árabes no século VIII e traduzida por Gallan no século XVIII, obra que influenciou grande parte da novelística ocidental europeia.⁷⁰

A motivação para a escolha do conto como estrutura narrativa central nesta pesquisa reside em sua simplicidade e brevidade. Conforme a máxima de Mário de Andrade, "é conto tudo o que o escritor chamar de conto". O conto, por sua natureza, concentra em uma única célula dramática personagens, fatos, ambientes e tempo, sendo direto em suas intenções e abrindo margem à imaginação de quem ouve.⁷¹ Sua estrutura clássica de introdução, desenvolvimento, clímax e conclusão permite a interação com o game em diversos pontos e oferece grande possibilidade de continuidade. O conto pode, assim, criar um pano de fundo sólido para a narrativa e as missões que se apresentarão ao longo do game. Apesar de sua concisão, o conto não se encerra em si mesmo, possibilitando ampliação e alterações no decorrer da narrativa do jogo. Ele não precisa ser contado integralmente ao jogador, podendo vir

⁶⁹ AZEVEDO, Aluísio. O Cortiço. São Paulo: La Fonte, 2018; BARRETO, Lima. Clara dos Anjos. São Paulo: Brasiliense, 1974.

⁷⁰ COELHO, Nelly Novaes. Conto. E-Dicionário de Termos Literário de Carlos Ceia, 2009. Disponível em: <<https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/conto>> Acesso em: 01/06/2025. No Brasil, a tradição do conto literário consolidou-se significativamente no final do século XIX, com o surgimento de Machado de Assis considerado o primeiro grande contista brasileiro. Sua obra se destaca por sua atemporalidade, mantendo-se essencialmente contemporânea. Contudo, Ele não foi o único a brilhar nesse período sendo seus contemporâneos, diversos outros contistas como Aluísio de Azevedo, Lima Barreto, Artur de Azevedo, Adelino Magalhães, Coelho Neto, Júlia Lopes de Almeida e Virgílio Várzea.

⁷¹ Ibid.

em forma de instruções, *flashbacks* ou outros elementos narrativos, dando continuidade ao enredo de maneira fluida e engajadora.

Segundo a Youtuber, jornalista e escritora Larissa Molina, ao escrever um conto, é necessário gerar uma curiosidade no leitor logo no início para que o impacto o leve a prosseguir. Por isso, é fundamental ter um público-alvo em mente. O conto, por sua natureza, possui poucos (geralmente até três) personagens, o que permite que sejam mais bem trabalhados e desenvolvidos, tanto física quanto psicologicamente. Ao se pensar nos personagens, torna-se possível imaginar os problemas e conflitos que podem surgir com cada um. A partir daí, esses conflitos podem ser utilizados para conectar os sujeitos. A ação dos personagens diante dessa situação em que se encontram não necessariamente encerra a narrativa; ao contrário, pode ampliá-la, formando o clímax do conto.⁷² O desfecho do conto deve ser surpreendente, não necessariamente resolvendo os problemas, mas deixando uma lição em aberto ao leitor. Essa estrutura simples pode abrigar nuances por meio de jogos de palavras, utilizando a própria criatividade ou curiosidade do leitor para fomentar suas expectativas.

A escolha pela estrutura do conto, é dada por compreender que é mais simples, curta e de certa forma pragmática, que outras estruturas literárias que poderiam ser utilizadas, como o romance, novela, fábula, epopeia etc. Independentemente de qual fosse escolhida, há alguns padrões que podem servir de referência.

A jornada do herói

Ainda que nem todo escritor e roteirista siga à risca, ou mesmo saiba de sua existência, na década de 1940, Joseph Campbell percebeu alguns padrões recorrentes nas mitologias de diferentes localidades e períodos e traçou alguns atributos a qual chamou de a jornada do herói.

O caminho padrão da aventura mitológica do herói é uma ampliação da fórmula representada nos ritos de passagem: separação – iniciação – retorno, que pode ser chamada de unidade nuclear do monomito. Um herói se aventura do mundo do dia comum para uma região de maravilhas sobrenaturais (x); ele encontra forças fabulosas e alcança uma vitória decisiva (y); O herói retorna desta misteriosa aventura com o poder de conferir bênçãos a seus semelhantes⁷³

⁷² MOLINA, Larissa. **Como escrever um conto**: passo a passo. YouTube, 18/04/2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5Z_itLze3w8> Acesso em: 13/02/2025.

⁷³ CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Palas Athena Editora, 2023.P.40.

Apesar desse padrão ter surgido da análise de mitos de povos diversos, eles indicam de certa forma os anseios dos seres humanos por narrativas fantásticas, inclusive explicadas por algumas correntes da psicologia. Não se trata de uma estrutura rígida, mas adaptativa, que pode ser vista em obras literárias como *Dom Quixote de La Mancha*, de Miguel de Cervantes, a *Odisseia*, de Homero, ou mais atualmente *O Rei Leão*, *Harry Potter*, *Matrix*, *O senhor dos anéis* e a saga *Star Wars*. A recorrência da jornada do herói nessas obras evidencia sua relevância e potencialidade como ferramenta para a criação de narrativas envolventes e personagens cativantes, elementos essenciais para o tipo de conto como os que discutimos anteriormente.

Em sua obra, Campbell detalha possibilidades diversas sobre cada uma das etapas da jornada do herói, mas para que esse trabalho possa ser mais didático e simplifique essa teoria tão cheia de minúcias, utilizarei a explicação da série animada *Bluey*. No episódio 8 da 3ª. temporada, chamado *A Missão do Curry*, a mãe da *Bluey* explica para ela o passo a passo da jornada do herói enquanto a jornada se desenrola paralelamente durante o episódio.⁷⁴ Em essência, os passos são: chamado à aventura; negação ao chamado; a aceitação do chamado e partida; primeiros desafios; o encontro com um mestre ou amigo; o aviso sobre o perigo à frente e dicas para enfrentá-lo; uma derrota inicial; a chegada ao destino; a revelação de um segredo; o verdadeiro desafio da missão é revelado; as habilidades são desenvolvidas; o último desafio; a vitória final; o grande prêmio.⁷⁵

Considerando essa sequência de acontecimentos aplicados ao BloxTime, o conto não precisa ter todos esses elementos, pois o player que iniciará a jornada do herói fará parte da narrativa. A separação, que inclui o chamado, a negação e a aceitação serão contadas ao jogador, porém este não terá interferência sobre essa etapa. O conto que criarei será justamente o desenrolar destes três primeiros elementos. A iniciação composta dos primeiros desafios, o encontro com um mestre, o aviso sobre o perigo à frente e dicas para enfrentá-lo, uma derrota inicial e a chegada ao destino farão parte das missões iniciais do jogador, em que ele aprenderá a

⁷⁴ Dependendo da distribuidora o episódio *A missão do Curry* pode ser o episódio 9 da terceira temporada.

⁷⁵ BRUMM, Joe (Roteirista); JEFFERY, Richard (Diretor). *A Missão do Curry* (Curry Quest). **Bluey**. Temporada 3, episódio 8, Ludo Studio, 2021/2022. Disney+. Disponível em: <<https://www.disneyplus.com/pt-br/play/828f650f-abba-41a1-b81d-961293763adb>>. Acesso em: 20/02/2025.

jogabilidade, e desenvolverá algumas combinações de movimentos. A revelação de um segredo e do verdadeiro desafio da missão em que as habilidades são desenvolvidas farão parte de um segundo momento da *gameplay*, em que há a diferenciação entre as duas Marcas Kairu e Kamé, pois neste nível as metades já terão missões distintas, trabalhando suas habilidades únicas.

O limiar entre essas duas etapas, as missões iniciais e avançadas, pode variar ao longo do jogo dependendo de quantas vezes o jogador precisará retornar a elas. Em caso de futura ampliação do game, ambas as partes podem ser ampliadas ou reiniciadas. Por exemplo, devido à complementaridade de alguns cards, a expectativa é de que alguém que fechou todas as missões como Kairu reinicie jogando como Kamé, e vice-versa, retornando à fase dos primeiros desafios. Caso o jogo seja futuramente ampliado, e mais missões surjam, cada uma dessas fases pode receber mais missões, demorando mais para serem concluídas. Em outro caso de expansão em que cada marca receba novos poderes, estes também podem significar um novo, e “verdadeiro” desafio. Ao que parece, a teoria de Campbell pode ser considerada linear em caso de literatura ou de um jogo definitivamente concluído, aquele que possui um final fechado, pois nesses casos não há possibilidade de o herói/char retornar às missões anteriores devido alguma escolha ou ampliação do enredo. No caso de um jogo aberto com possibilidades de crescimento futuro como é a intenção neste trabalho, esta relação é mais fluida, como se não houvesse um prêmio final, mas vários, que vão surgindo à medida que se desenrola a *gameplay*.

Portanto, as etapas finais como o último desafio, a vitória definitiva e o grande prêmio, na verdade não precisam ser realmente finais, mas aparentarem ser mais grandiosas que as conquistas anteriores. Quando falamos de jogos, cada vitória deve trazer um *feedback* para que o estado de *flow* seja mantido. Se uma das possibilidades para essa motivação intrínseca é justamente o senso de urgência e de realizar algo maior, as missões de um jogo devem sempre dar a impressão de serem mais importantes ou mais difíceis que a anterior, mesmo que não sejam de fato. Essa característica também é muito vista em séries animadas mais longas com continuidades como *Dragon Ball* e *One Piece*.⁷⁶

⁷⁶ Contextualizando, a série *Dragon Ball* de Akira Toriyama começa com a história de Goku, um extraterrestre que cai na terra ainda bebê e aprende lutar com seu “Avô adotivo”. Se num primeiro momento sua missão era encontrar as sete esferas do dragão para realizar um pedido, ao longo da série esse desejo se converte em ser o mais forte, e nas sagas Z e GT ele aprimora suas transformações em “Kaioken”, “Super Saiyajin 1, 2, e 3”, “Deus, Azul” e “Instinto Superior” para

Utilizando a analogia de uma redação, o conto é, no jogo, uma introdução para que a narrativa tenha um ponto de partida. O jogo em si é o desenvolvimento, enquanto o fim pode ser definido, como em caso de jogos com modo história (*God of War*, *Assassins Creed*, *Final Fantasy*, *The Legend of Zelda etc.*), ou indefinido, em caso de jogos abertos (*Fortnite*, *Valorant*, *Counter-Strike: Global Offensive*, *League of Legends*, *Rocket League*, *Forza Horizon etc.*). Há inclusive jogos com mais de um modo de jogo, em que o jogador pode desenvolver seu personagem no modo história, e posteriormente segue jogando as temporadas de modo competitivo ou colaborativo (*Diablo*, *Red Dead Redemption 2*, *Horizon Zero Dawn*, *Grand Theft Auto V*, *Cyberpunk 2077*, etc).

Feitas essas considerações, ponderações e escolhas, é possível se obter uma boa narrativa, que envolva os jogadores à medida em que for exposta. O conto introdutório do BloxTime se encontra integralmente no anexo Narrativa BloxTime ao fim deste trabalho, mas será disponibilizado de forma fragmentada no decorrer da *gameplay* do BloxTime. Vamos então a outro elemento literário essencial à narrativa do Game, as missões.

Rituais de Dados: trançando *Quests* com Inteligência Ancestral

A complexidade da criação de *quests* se assemelha à tecelagem de um cesto. Assim como uma taquara mal colocada enfraquece a estrutura do cesto e distorce seus desenhos, *quests* mal planejadas prejudicam a narrativa do jogo. As *quests* devem guiar o jogador na compreensão da história, apresentar os elementos temáticos e estabelecer a progressão do jogo, com níveis de complexidade adequados e de forma ordenada. Além disso tudo, ainda precisam ser claras e precisas em suas instruções. Portanto, mantendo o objetivo principal de um game que é a diversão, mas tendo em mente deixar elementos da cultura indígena espalhados

derrotar os inimigos e salvar o mundo. No caso de *One Piece* de Eiichiro Oda, Luffy é um jovem que come a fruta da borracha (na verdade ele acha que é a fruta da borracha, mas acho melhor não dar spoilers) e se torna um homem borracha, e para alcançar seu sonho de se tornar o rei dos piratas ele enfrenta diversos adversários. Para vencê-los, ele desenvolve o seu “Gear 2, 3, 4 e 5” que é sua fruta despertada, ou com a habilidade de influenciar outros elementos além de seu próprio corpo. Quanto mais perto ele chega de seu objetivo, mais difíceis de vencer são os adversários, e os “Gears” não só ficam mais fortes, mas se nas primeiras vezes que aparecem eles possuem efeitos colaterais, com o passar dos treinamentos estes somem, reforçando a ideia de ter ficado mais habilidoso; TORIYAMA, Akira (Criador). **Dragon Ball**. Toei Animation, 1986-1989. Série de anime; TORIYAMA, Akira (Criador). **Dragon Ball Z**. Toei Animation, 1989-1996. Série de anime; TORIYAMA, Akira (Criador). **Dragon Ball Super**. Toei Animation, 2015-2018. Série de anime. ODA, Eiichiro. **One Piece**. Shueisha, 1997-. Mangá.

pelo game para que possa ocorrer o aprendizado tangencial, um levantamento do que se sabe sobre a cultura trabalhada é essencial para a tecitura das missões.

Sobre o levantamento de dados acerca dos indígenas, me baseei no livro *O banquete dos deuses: conversa sobre a origem e a cultura brasileira*, de Daniel Munduruku, e relatos coletados por Josué Carvalho, Andreia Hoshino, Beatriz Favaretto e Onório Moura em tribos Kaingang em suas respectivas dissertações.⁷⁷ Mesmo que essas cinco obras sejam riquíssimas em conteúdos sobre a cultura Kaingang, bem como possuem narrativas detalhadas que poderiam se tornar grandes missões, me restringirei em citar aqui apenas os trechos que utilizarei nas missões do BloxTime. Deixei de fora principalmente relatos sobre casamentos, prisões e morte, que possuem relações estreitas com a exogamia das marcas kaingang, porém o grau de complexidade para aplicar isso no jogo demandaria já em sua fase inicial grupos maiores de jogadores para que as missões fossem concluídas de forma cooperativa.⁷⁸

⁷⁷ MUNDURUKU, Daniel. **O banquete dos deuses: Conversa sobre a origem e a cultura brasileira**. São Paulo: Global, 2009; CARVALHO, Josué. **Releituras do passado no presente: os etnosaberes nas narrativas de anciões Kaingang do sul e sudeste do Brasil contemporâneo**. Dissertação (mestrado em Memória Social) Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro – RJ, 2012; HOSHINO, Andreia Rodrigues. **O ensino de história no colégio estadual indígena Professor Sérgio Krigrivaja Lucas – Terra Indígena Faxinal – PR**. Dissertação (mestrado profissional em ensino de história) Universidade Estadual de Maringá, Maringá – PR, 2018; FAVARETTO, Beatriz. **Sobre a significação das aulas de Artes para as crianças indígenas Kaingáng**. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade de Passo Fundo – UPF, Passo Fundo – RS, 2010; MOURA, Onório Isaías de. **Mitologia Kaingang: a Oposição e a complementariedade como um processo de educação intercultural e humanização**. Dissertação (Mestrado em concentração em educação) Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC, Santa Cruz do Sul – RS, 2021.

⁷⁸ A nível de síntese, os casamentos Kaingang são culturalmente exogâmicos, ou seja, alguém da metade Kairu só poderia se casar com alguém da metade Kamé. Digo poderia pois há atualmente algumas críticas dos próprios Kaingang sobre como os jovens não têm respeitado essas relações tradicionais. A linhagem da marca é patrilinear, enquanto a posse da residência é matrilinear, e quando os filhos se casam é comum que em pouco tempo o noivo se mude para a casa da noiva, e pouco depois os pais dela se mudem para uma nova habitação. O contato com a sociedade externa fez com que muitas tradições fossem perdidas ao longo do tempo, principalmente as que envolvem a religião ancestral kaingang. Quanto às prisões, são um elemento que também possui potencial de ser aplicado em games pois possuem uma lógica diferente da prisão da sociedade “branca”. Enquanto esta possui caráter punitivo, aquela possui caráter educativo compensatório. Logo, as penas por casamentos endogâmicos, ou traições são de alguns dias, assim como algum outro crime cometido dentro da aldeia. Infrações recorrentes são passíveis de expulsão para outra aldeia, e dependendo da gravidade a expulsão de todas as aldeias para a sociedade “branca”. As estruturas políticas das aldeias Kaingang também são bem interessantes pois seguem a lógica da exogamia, equilibrando o poder entre as duas marcas, e nessa estrutura também se encontram os responsáveis por aconselhar as pessoas sempre dentro da mesma metade. Há ainda alguns rituais funerários bem interessantes que estão se perdendo e poderiam ser resgatados, como o kiki, em que cada marca tem suas tarefas e no fim é produzida uma bebida destilada em homenagem aos que se foram.

Prêmios

Ao concluir cada uma das missões o jogador receberá algum tipo de prêmio, contribuindo para a progressão do jogo e o estado de *flow*. Os principais prêmios do game são os cards colecionáveis, baseados em frases das obras citadas, que podem ser obtidos ao acessar a interface de aquisição, onde com base nos fragmentos obtidos se pode repensar algumas situações obtendo portanto o card, ou uma habilidade escolhida. Cada card possuirá um título distintivo, um desenho representativo e uma frase com sabedoria de algum indígena, e uma ordem de aquisição.⁷⁹ As frases escolhidas são as descritas abaixo:

Missões Base:

O Presente - Se o momento atual não fosse bom não teria o nome de presente. (Apolinário Munduruku.)⁸⁰

A Pegada - Os pirahã reconhecem sua maneira particular de atuar no mundo sem deixar vestígios de sua passagem.⁸¹

Perguntas Ancestrais - “Se vocês quiserem saber como foi o começo de tudo, perguntem ao nosso irmão mais velho, o fogo; se quiserem entender onde mora a alegria, pergunte à água cristalina, pois ela vem da fonte da alegria; querendo saber as notícias dos espíritos, questionem o irmão vento, pois ele vem de longe; se querem saber qual foi o som da criação, perguntem à Mãe Terra, pois ela tudo gerou.” (Apolinário Munduruku)⁸²

Contemplação - A terra como Mãe. Talvez isso tenha criado nas pessoas a falsa ideia de panteísmo indígena, fazendo-os crer que os “índios” eram adoradores do Sol e da Lua ou de qualquer outro elemento da natureza. Cá entre nós: Será que não se deve olhar a grandiosidade desses dois astros, das estrelas e dos planetas, das árvores e dos pássaros, dos rios e dos mares com admiração e sabedoria de nos acharmos pequenos? Que mal há em crer que todas as coisas são a manifestação da

⁷⁹ O catálogo completo dos cards se encontra no anexo “Diálogos NPCs”

⁸⁰ MUNDURUKU, Apolinário Apud. MUNDURUKU, Daniel. **O banquete dos deuses**: Conversa sobre a origem e a cultura brasileira. São Paulo: Global, 2009.p.17

⁸¹ GONÇALVES, Marco Antônio. O significado do nome. Apud. MUNDURUKU, Daniel. **O banquete dos deuses**: Conversa sobre a origem e a cultura brasileira. São Paulo: Global, 2009.P.27.

⁸² MUNDURUKU, Apolinário Apud. MUNDURUKU, Daniel. **O banquete dos deuses**: Conversa sobre a origem e a cultura brasileira. São Paulo: Global, 2009.p.28.

sabedoria divina? Pode-se contemplar todas essas coisas criadas e ficar indiferente?⁸³

Missão Kairu

A Caçada - Antes de sair para caçar, a coisa mais importante a fazer é rezar para a Mãe Natureza, para o céu e, então, para o animal. Depois, chorar um pouco e pedir à Mãe Natureza que nos forneça alguma carne. Quando entras na floresta, você tem de ser o gamo a ser caçado.⁸⁴

Missão Kamé

O problema [...] queria dizer outra coisa, diferente de vocês que quando estão participando de algum curso ou resolvendo um problema, ficam a todo momento perguntando que horas é? Querendo ir embora. Nós indígenas não somos assim, se temos um problema para resolver sentamos e conversamos e, só vamos embora depois de resolver este problema. Vocês brancos são apegados no tempo do relógio, o tempo todo olhando no celular para saber se já deu a hora para ir embora, nós somos diferentes, se precisar nós dormimos aqui até resolvermos tudo.⁸⁵

Missão Complementar

Coisas Importantes - Existem apenas duas coisas importantes que as pessoas devem saber para viver: 1) nunca devem se preocupar com as coisas pequenas; 2) todas as coisas são pequenas”. (Apolinário Munduruku).⁸⁶

Para obter esses dois cards, são necessários fragmentos especiais: os Fragmentos Solares (associados à Kamé) e os Fragmentos Lunares (associados à Kairu). A restrição na obtenção desses fragmentos torna necessário que o jogador jogue ao menos uma vez com cada uma das marcas. Isso ocorre porque um dos itens da missão dada por Tata (fogo) se encontra dentro de um vulcão, local acessível apenas à marca Kamé. Da mesma forma, um dos itens da missão dada por Watu (Avô – Rio Doce) se encontra em uma fenda submersa em um atol, onde apenas a marca

⁸³ MUNDURUKU, Daniel. **O banquete dos deuses**: Conversa sobre a origem e a cultura brasileira. São Paulo: Global, 2009.p.30.

⁸⁴ Ibid.p.93.

⁸⁵ HOSHINO, Andreia Rodrigues. **O ensino de história no colégio estadual indígena Professor Sérgio Krigrivaja Lucas – Terra Indígena Faxinal** – PR. Dissertação (mestrado profissional em ensino de história) Universidade Estadual de Maringá, Maringá – PR, 2018.p.103

⁸⁶ MUNDURUKU, Apolinário. Apud. MUNDURUKU, Daniel. **O banquete dos deuses**: Conversa sobre a origem e a cultura brasileira. São Paulo: Global, 2009.p.15.

Kairu pode acessar. Consequentemente, se o jogador quiser ter todos os cards e descobrir a mensagem final, ele precisará realizar todas as missões complementares.

Mais sobre missões

Esses são exemplos de como estruturar as missões dentro de um game. As primeiras fases possuem gradações e são mais didáticas, para que o player vá se acostumando com a jogabilidade. Outras missões poderiam ser incorporadas às missões base para realmente estimular e consolidar as habilidades aprendidas. É comum que games um pouco mais extensos possuam barras de XP e o jogador precisa preencher para alcançar o próximo nível ou missão. Esse é um recurso interessante podendo ser aplicado principalmente em jogos que possuem algum tipo de caçada, com missões como “derrotar 10 inimigos verdes”, “coletar 5 flores azuis” etc... essas coletas e vitórias permitem ao jogador upar (desenvolver) seu char, sendo uma forma eficiente de feedback.

O biólogo e divulgador científico Átila Iamarino aponta um dilema crucial para desenvolvedores de jogos: a necessidade de equilibrar o ritmo de aprendizado do jogador. O ensino deve ser gradual o suficiente para permitir a compreensão, mas rápido o bastante para que não fique cansativo.⁸⁷ Embora Iamarino não use o termo "aprendizado tangencial", sua análise sobre jogos da Nintendo — especialmente *Zelda: Breath of the Wild* — reflete essa definição. Ele argumenta que, para otimizar o aprendizado, não se deve explicar tudo, mas sim guiar o jogador por meio de parâmetros, estimulando sua curiosidade e criatividade.

Do ponto de vista educacional, concordo com Iamarino. Mesmo que o jogo contenha conhecimentos intrínsecos a serem assimilados, nem sempre serão esses os saberes desenvolvidos pelo jogador. No entanto, se a diversão fomentar a criatividade, isso o capacitará a buscar soluções para diversos problemas futuros. Assim, existe uma relação direta entre a ordem de apresentação dos desafios e recursos e a liberdade concedida ao jogador para explorar os cenários de forma flexível.⁸⁸

Essa tendência de os jogos mais recentes ensinarem o jogador a jogar é confirmada por McGonigal. Diferente dos jogos pré-digitais, onde as regras

⁸⁷ IAMARINO, Atila. **Aprendendo a aprender com videogames**. YouTube, 31/05/2023. Disponível em: < <https://youtu.be/zUkQwd7SWf8> > Acesso em 02/03/2025. 0:56-1:24min.

⁸⁸ Ibid. 9:00-11:00min.

precisavam ser aprendidas previamente, hoje esse processo ocorre simultaneamente, integrando o aprendizado à própria experiência de jogo.⁸⁹

A existência de missões diferentes para cada classe no jogo também é um recurso válido. Essa estratégia permite escolhas que devem ser tomadas ao longo da gameplay. Geralmente algumas dessas escolhas podem ser revertidas, outras não, o que traz a sensação da necessidade de se fazer boas escolhas. Missões diferentes possibilitam o uso de habilidades (poderes) distintos em cada classe, dando motivação para que o jogador queira voltar e jogar com outra classe.

O *Tibia* permite isso, e numa mesma conta pode abrigar characters de qualquer uma das quatro classes, inclusive compartilhando itens entre si. Já o *BloxFruits* permite que você tente alternar entre as seis raças disponíveis, entretanto isso é feito de forma aleatória, tendo algumas raças potencial menor de serem obtidas pela aleatoriedade. Como não é uma escolha precisa, o jogo não permite a criação de mais de um char por conta, então o que vejo é alguns jogadores criando e-mails alternativos para realizar o cadastro de uma nova conta e jogar com outra raça, ainda que tenha que iniciar do zero. Bem antes desses dois jogos o *Castlevania: Rondo of Blood* lançado para *PC Engine* em 1993 já possuía um recurso para que o jogador voltasse a jogar, desbloqueando a personagem Maria, que após ser salva tinha uma jogabilidade diferente de *Richter*.⁹⁰

Portanto, a existência de missões conjuntas, como a proposta neste trabalho, pressupõe a possibilidade de se escolher a outra classe em algum momento, e assim jogar novamente para se obter os prêmios das duas marcas. A forma como isso será feito será optando por uma das duas classes no início da partida, entretanto, alguns jogos liberam personagens extra após o jogo ser zerado uma vez ou de alguma forma específica, o que como já dito, reforça a vontade de se passar pelos mesmos caminhos difíceis com uma nova habilidade desenvolvida, ou equipamentos melhores.

As descrições da forma em que foram expostas, ainda que possam sulevar o surgimento de novas missões, talvez possa parecer um tanto quanto vago, haja vista que o leitor deste trabalho não necessariamente é familiarizado com games. Portanto,

⁸⁹ MCGONIGAL, Jane. **A realidade em Jogo**: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012, P.35

⁹⁰ VELBERAN. **O Segredo do Sucesso de Castlevania Symphony of the Night**. YouTube, 14/03/2016. Disponível em: < https://youtu.be/UJZt_nHLENY > Acesso em: 02/03/2025.

replico abaixo um exemplo dado por McGonigal sobre a estrutura de uma missão retirada do WoW, ampliando um pouco as explicações de cada diálogo.

Leve a Lâmina de Dra'kMar ao Sicário Viscarae nos Campos de Torneio Argenteo. (essa é a sua meta)⁹¹

Essa primeira fala estipula uma meta clara, levar um item, no caso uma espada chamada “Lâmina de Dra'kMar”, a alguém, o Sicário Viscarae, que se encontra nos Campos de torneios Argenteo.

Como é que isso foi acontecer logo agora? A minha espada de torneio sumiu! (Essa é a importância de sua meta)⁹²

Se a missão terminasse aí, talvez ela se tornasse um tanto monótona, e é daí que surge uma intempérie, a espada de torneio do jogador sumiu, logo ele precisa conseguir outra.

Já ouvi os bardos contarem sobre viajantes que ofereciam jacintos de gelo para uma donzela solitária em troca de presentes. Esses jacintos crescem somente no gelo que sai do dique da muralha de ferro, na divisa noroeste da floresta do canto cristalino com a coroa de gelo. (essa é a direção que você deve seguir.)⁹³

Para o problema, surge uma nova solução de forma bem clara. Coletar alguns Jacintos de gelo que crescem em um lugar específico, que pode ser localizado no mapa.

Colha as flores e leve-as ao círculo de lampiões no lago Drak'Mar, no nordeste do Ermo das Serpes, perto de Zul'Drak e da Serra Gris. (essas são as instruções passo a passo.)⁹⁴

Aqui vem as instruções de forma detalhada, para que o jogador saiba o que deve fazer com aqueles itens que coletou. A missão relata o lugar no mapa, e a localização específica onde as flores devem ser depositadas, dentro do círculo de lampiões.

Retorne a Jaelyne Evensong em Coroa de Gelo e entregue a Lâmina. (essa é a prova de que você completou a tarefa.)⁹⁵

⁹¹ MCGONIGAL, Jane. **A realidade em Jogo**: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012, p.65.

⁹² Ibid.

⁹³ Ibid.

⁹⁴ Ibid.

⁹⁵ Ibid.

O último passo é a finalização. caso não houvesse o jogador poderia ficar em dúvida se completou ou não a missão, então ele deve voltar ao início da missão e falar com quem a designou.

Essa estrutura apresentada por McGonigal permite definir alguns parâmetros para a construção de missões. As instruções para a missão devem ser claras para que possam ser concluídas. Apesar disso, não precisam ocorrer de forma direta, podendo conter sub-missões igualmente claras com o objetivo de ampliar e dinamizar a missão principal. Os nomes criativos dos itens, NPCs, e locais contribuem para a imersão do jogador à temática do game. Algumas ocasiões carecem de instruções mais detalhadas em algum momento. E por último, o fim da missão deve ser igualmente claro, e especialmente motivante.

Quanto às missões do BloxTime, algumas delas seriam muito mais trabalhosas, quando não impossíveis de se concluir sem a obtenção de determinadas habilidades. Por exemplo, a maioria das missões é possível se concluir sem o Dash ou o Sprint, contudo, a distância entre os itens coletados poderia fazer com que o player demore mais encontrar os itens espalhados pelo mapa. Enquanto isso, missões que envolvam outras ilhas ou submersão carecem do Swim, para que o player tenha tempo o suficiente de encontrar os itens embaixo d'água sem morrer. Espalhados pelo mapa, os NPCs dão sugestões, de forma direta ou indireta, aos jogadores sobre qual a melhor o caminho a seguir, entretanto, não é obrigatório que se sigam essas dicas, e isso pode levar o jogador ter que realizar a missão mais de uma vez para concluí-la.⁹⁶

Vozes passadas de um futuro paralelo

O universo lúdico possui seus limites na criatividade de quem o cria. Diferente de um projeto arquitetônico em que as leis da física serão aplicadas independentemente se o projetista desejar ou não, ao criar narrativas para um jogo, assim como para a literatura, os elementos só precisam fazer sentido dentro daquele universo. Logo, paradoxos como o subtítulo acima podem ser criados e coerentes ainda que gramaticalmente sejam antíteses.

⁹⁶ Os textos completos de cada uma das missões do BloxTime estão disponíveis no Anexo Descrições das missões

Quando os games começaram nos arcades na década de 70 do século passado, não havia nenhuma preocupação com a física, os gráficos ou algo assim. A ideia era focar na clareza e jogabilidade da melhor forma possível dentro das parcas capacidades de processamento e armazenamento da época. Com o passar dos anos e a chegada dos videogames caseiros os sprites ficaram mais bonitos e coloridos migrando dos 8 para 16, 32 até chegar aos 64 bits. Com a chegada dos consoles 64 bits e das mídias digitais surgiram os jogos poligonais em 3D e com eles o preconceito contra jogos 2D.

Durante a quinta geração dos consoles caseiros, com exceção dos jogos de luta, em que o gráfico bidimensional ainda era amplamente aceito pelo público, um jogo que não fosse em três dimensões era considerado falta de capacidade da desenvolvedora ou de processamento do console. Apesar de nenhuma marca querer ver seu nome associado a produtos de baixa qualidade, a Konami ousou ao lançar em 1997 o game Castlevania Symphony of the Night. O sucesso do lançamento de um game em 2D em meio ao boom do 3D vem apontar para novas possibilidades de criar games divertidos independente dos recursos gráficos.

Com o passar das gerações, mesmo usando gráficos 3D a Nintendo foi outra que apostou na simplicidade. Durante a sétima geração dos consoles, o equipamento da empresa não possuía capacidade de processamento tão bons quanto os de seus rivais da Sony e Microsoft, entretanto, enquanto o PlayStation 3 e o Xbox 360 focaram em jogos com longas histórias e gráficos robustos e realistas com foco num público mais maduro, o Nintendo Wii trouxe um joystick com sensores de movimentos e jogos com gráficos simples mas focados no jogador casual, aquele que só quer se divertir um pouco com a família em uma festa ou após um dia de trabalho.⁹⁷

Atualmente existem diversos jogos indie mostrando que têm seu espaço no mercado de jogos com gráficos que vão desde o uso de sprites, até modelos 3D ultrarrealistas com Raytracing. Quero com isso dizer que hoje o tipo de gráfico que um game terá depende mais da escolha do dev sobre o que ele compreende que funcionará para a jogabilidade, do que por alguma questão de capacidade de hardware ou do dev. Um exemplo nítido desta possibilidade de escolha é o game Minecraft.

⁹⁷ VELBERAN. **A EVOLUÇÃO DOS VIDEOGAMES nas Gerações de Consoles**. YouTube, 22/09/2017. Disponível em: <<https://youtu.be/aZOqOCiu9-4>> Acesso em: 03/03/2025.

Lançado em 2011 para diversas plataformas pela Mojang Studios, o game optou por utilizar cubos para formar todos os elementos do jogo. O resultado foi um jogo em 3D que parecia utilizar pixels 2D. Apesar disso, sua simplicidade e jogabilidade fluida que permite inclusive a exploração e criação dos cenários fez com que fosse jogado por pessoas de todas as idades. Hoje o game possui centenas de milhares de cópias vendidas, diversos servidores, aplicações em escolas, e uma imensa comunidade que está disposta a investir seu tempo para criar coisas realmente fabulosas dentro do jogo, assim como mods para que outros também possam desfrutar. Com o lançamento de hardwares mais potentes e surgimento de tecnologias como o Raytracing, mesmo o jogo cúbico pode ter um visual impressionante.

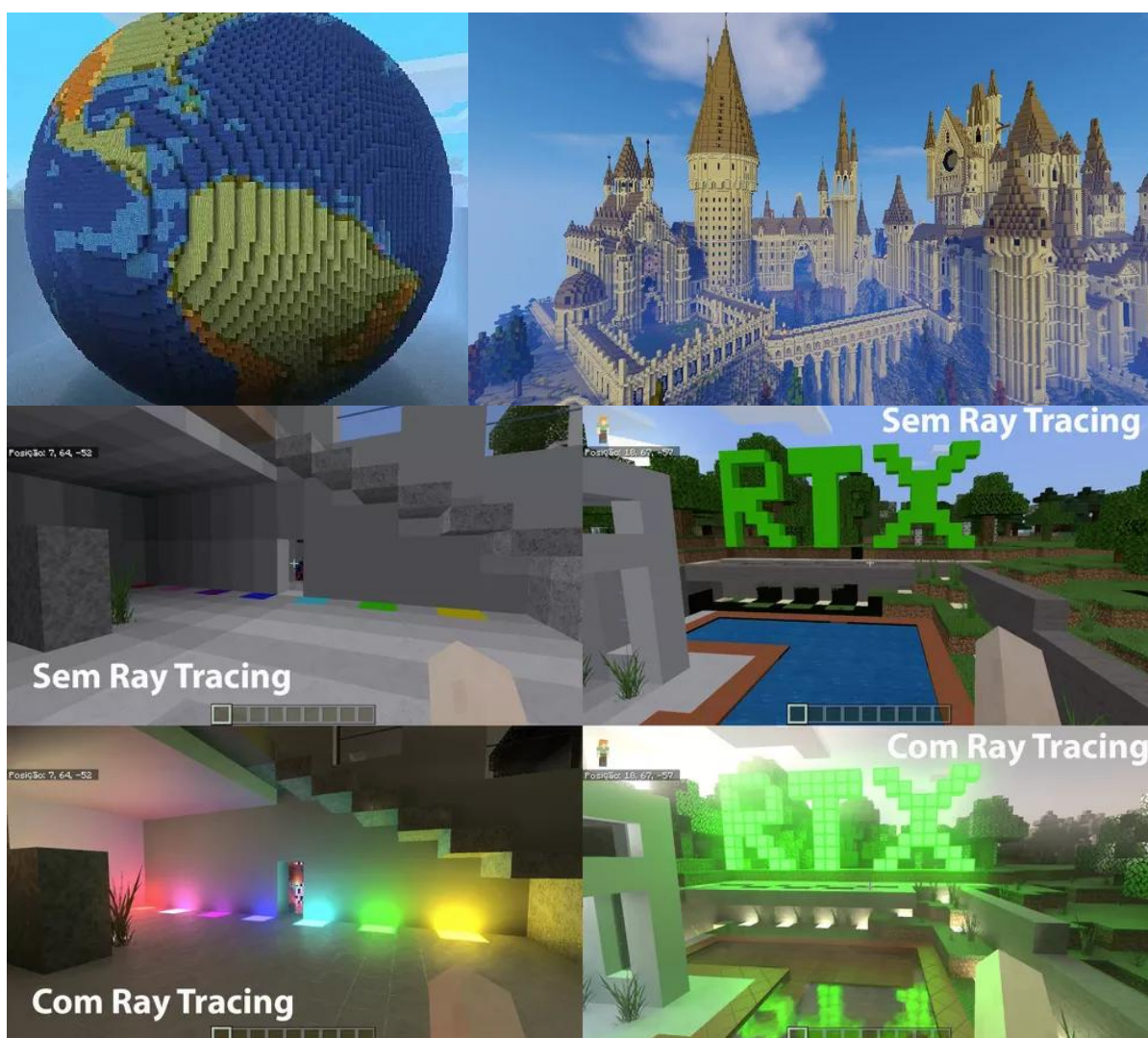


Figura 28: Gráficos Minecraft⁹⁸

⁹⁸ NASCIMENTO, Rafael. **25 ideias de construções para fazer no Minecraft!**. Liga dos Games. Disponível em: <<https://www.ligadosgames.com/construcoes-para-fazer-no-minecraft/>> Acesso em: 02/03/2025.

O Roblox também bebe desta fonte de jogos cúbicos tridimensionais, e quando estamos editando no Roblox Studio é possível ainda optar pela utilização de personagens mais arredondados ou mais quadriculados, até podendo usar o modelo mais simples de personagem que era padrão nas primeiras versões do programa.

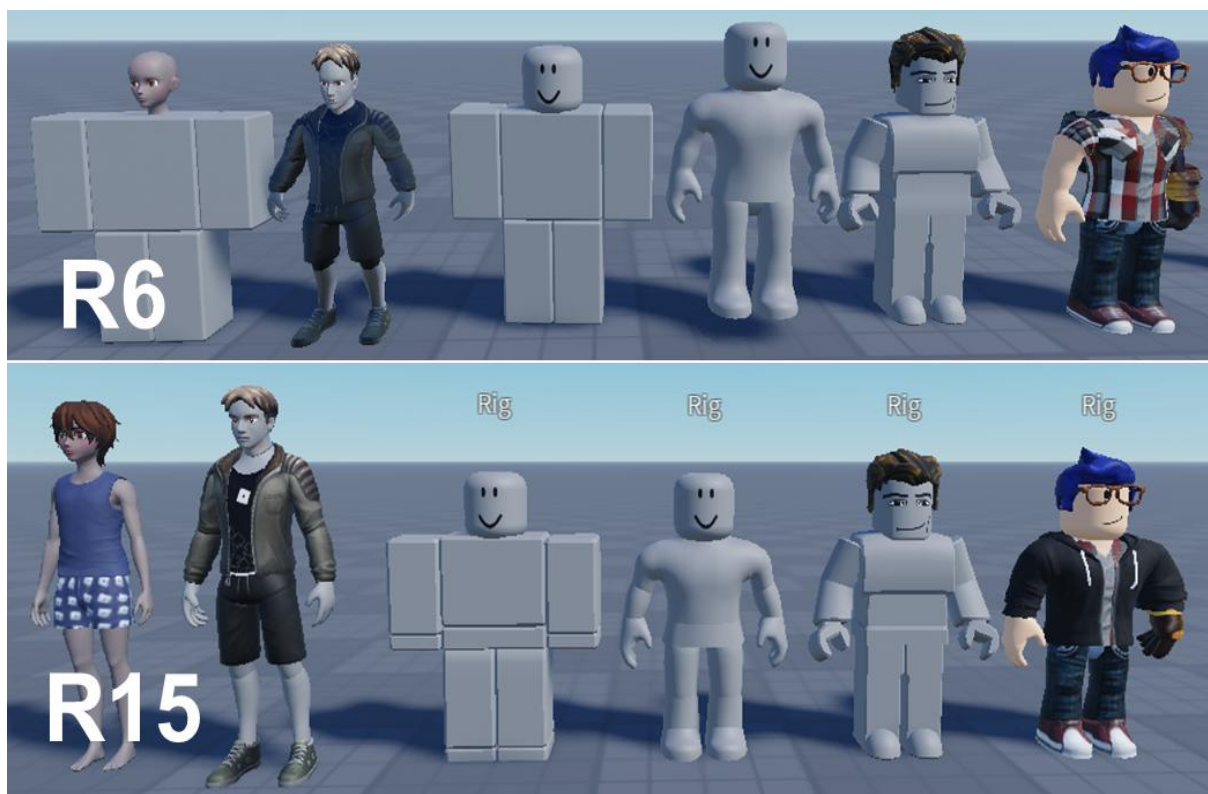


Figura 29: Gráficos personagens Roblox Studio.⁹⁹

Haja visto essa mudança de concepção a respeito dos jogos, o mais importante no quesito gráficos ao criar seu game é escolher uma plataforma ou engine que você tenha maior afinidade, ou que seja voltada para o tipo de game que você está criando. Tendo isso em mente, é só ter um pouco de cuidado para não distorcer muito as proporções dos modelos digitais para que não apareçam estranhos na gameplay. Neste trabalho, utilizei os gráficos padrão da plataforma Roblox Studio, assim como um template de mapa disponibilizado pelo próprio programa.

Na velocidade do som

Mesmo que atualmente a popularidade dos jogos mobile como meio de diversão em locais públicos tenha propiciado uma jogabilidade mutada, parece correto afirmar que os sons são parte da imersão do jogador nos games.¹⁰⁰ Os sons podem

⁹⁹ Elaboração própria

¹⁰⁰ Não houve nenhuma pesquisa aprofundada sobre esse desativar o som dos jogos, mas inicialmente minha percepção ao ver as pessoas jogarem nas ruas assim como eu próprio me permitiram chegar a essas constatações. “Jogos mobile são frequentemente jogados em locais

se manifestar de diversas formas dentro dos jogos e sua evolução desde os bips e chiptunes até as megaproduções dos jogos atuais com músicos profissionais e orquestras inteiras revelam o anseio do público por esse recurso. Assim como aconteceu com os gráficos, hoje são aceitos sons de variados estilos dos jogos, desde os mais complexos até os games retrô que trazem de volta os chiptunes. Contudo, não creio que haja a necessidade de traçar aqui de forma detalhada um histórico completo desta evolução, antes deixo aos meus leitores a recomendação de dois vídeos de especialistas que possuem vídeos específicos abordando de forma dinâmica o tema, o Velberan e o Atila Iamarino para o canal Nerdologia.¹⁰¹

Essa aceitação de múltiplos estilos de sons nos games nos dão como criadores maior liberdade para a construção da estrutura fônica do nosso jogo. Para isso, caso esteja criando um jogo sozinho, há duas possibilidades básicas de se conseguir os sons. A primeira é captá-lo você mesmo, utilizando microfones, instrumentos, objetos diversos. Pode parecer algo complexo a princípio, mas em alguns casos pode ser muito válido. A outra forma é pegar o som pronto na internet. A não ser que você seja músico e possua diversos recursos de estúdio, esta segunda opção pode ter uma qualidade de som melhor, entretanto, é necessário tempo para garimpar os sons certos. Independente da escolha realizada, nada impede a utilização dos dois métodos, a não ser as diretrizes da plataforma ou *engine* que usará.

Para o BloxTime, a plataforma Roblox Studio possui algumas diretrizes que se assemelham às de outras *engines* como Unreal e Unity. Em suma, elas prezam pela integridade dos direitos autorais, se respaldam quanto a utilização de seus sons contra futuras reivindicações e processos, de modo que a pessoa que está fornecendo o arquivo possa realmente fornecer esse arquivo à plataforma. Também há questões de segurança quanto ao respeito das regras da comunidade Roblox, como sons ofensivos, vexatórios, ou que possam servir de gatilho para algum tipo de trauma, e

públicos, onde o som pode ser uma distração. Nesses cenários, a experiência de jogo é adaptada para ser apreciada sem a necessidade de áudio. Seus jogadores os usam em uma variedade de ambientes, incluindo transporte público, salas de espera, pausas no trabalho ou escola, e outros locais onde o som pode ser perturbador ou inadequado.” Considerando esse resumo grifado, gerado pela IA Gemini com base em diversos fóruns, parece que minha percepção não se encontra tão equivocada.

¹⁰¹ VELBERAN. **A HISTÓRIA DA MÚSICA NOS VIDEOGAMES**. YouTube, 30/07/2020. Disponível em: <<https://youtu.be/yb1SCvtRO2Q?si=fH1lnHrFRmcjBJbF>> Acesso em: 02/03/2025; IAMARINO, Atila. **Como eram feitas as músicas de videogames? (8bits e 16 bits) | Nerdologia Tech**. Nerdologia. YouTube, 25/07/2019. Disponível em: <https://youtu.be/mLMSyHMy8ZE?si=mrXTp1b_zYaxKTce> Acesso em: 02/03/2025.

por último algumas especificações técnicas. Essas especificações técnicas no caso da Roblox Studio são:¹⁰²

Você tem os direitos legais para esse ativo.

Ela adere às Regras da Comunidade e Termos de Uso.

É uma faixa/stream única em .mp3 , .ogg , .wav ou 1> .flac1> formatos.

Tem menos de 20 MB de tamanho e 7 minutos de duração.

Sua taxa de amostragem é menor ou igual a 48 kHz.

Seus canais estão configurados para mono ou estéreo 2.0, 3.0 ou 5.1 surround.

Se você tiver verificado sua identificação, você pode importar 100 recursos de áudio gratuitos a cada 30 dias; se você não for verificado, você pode carregar 10 recursos de áudio gratuitos por 30 dias.¹⁰³

Ou seja, de modo geral as regras são claras e plausíveis. Me restou apenas uma dúvida quanto aos sons, sobre a questão de verificação. A dúvida vem, pois, a plataforma possui diversas formas de verificação de identidade e não ficou claro qual delas dá acesso à “100 recursos de áudio por mês”. Quando você cria sua conta é feita uma verificação inicial exigindo que se tire uma foto com um documento para verificação de idade, já que, ao menos em teoria, a plataforma só permite o cadastro de maiores de 13 anos. Já feita essa verificação de cadastro há também uma verificação por e-mail, em que preciso entrar em meu e-mail e clicar no link enviado. Quando acesso o Roblox ou Roblox Studio em um dispositivo novo, ou que não acesso há muito tempo, a plataforma me solicita responder um Captcha de 5 etapas, averiguando se sou mesmo um ser humano. Para criadores com grande número de seguidores, vendas e horas jogadas em suas produções, a empresa fornece um selo de verificação, para evitar usuários duplicados, principalmente de pessoas ou produtoras mais famosas. Finalmente, a plataforma possui um tipo de conta Premium,

¹⁰² **Arquivos de Áudio.** Roblox. Disponível em: <<https://en.help.roblox.com/hc/pt/articles/203314070-Arquivos-de-Áudio>> Acesso em: 02/03/2025; **Regras da Comunidade Roblox.** Roblox. Disponível em: <<https://en.help.roblox.com/hc/pt-br/articles/203313410-Regras-da-Comunidade-Roblox>> Acesso em: 02/03/2025; **Acordo de licença de envio de áudio.** Roblox. Disponível em: <<https://en.help.roblox.com/hc/pt-br/articles/23359485439124-Acordo-de-licença-de-envio-de-áudio>> Acesso em: 02/03/2025.

¹⁰³ **Recursos de Áudio.** Central de Criadores Roblox, 2025. Disponível em: <<https://create.roblox.com/docs/pt-br/sound/assets#importing-custom-audio>> Acesso em: 02/03/2025.

onde pagando uma mensalidade o usuário recebe algumas vantagens na loja do jogo, assim como a possibilidade monetizar caso seu jogo se torne muito acessado. No final das contas, quanto ao uso de sons do Roblox Studio, ou o dev iniciante se esforça para utilizar poucos arquivos de som durante sua experiência, ou arrisca assinar o Roblox por alguns meses.

Voltando ao assunto da criação dos sons, é possível conseguir produzir alguns sons com pouco investimento financeiro. Um microfone básico de entrada, de uma marca genérica, já permite captar sons com uma qualidade aceitável para um jogo indie por menos de R\$30,00. Um kit mais completo, com uma pequena mesa de som, pode ser adquirido na faixa de R\$ 200,00. Obviamente há equipamentos profissionais e de marcas com alta qualidade e definição, no entanto, se já possuir um Headset de boa qualidade, geralmente seus microfones já são o suficiente para uma boa captação dos sons.

Para a captação dos sons utilizarei dois hardwares, um microfone genérico para PC, e o microfone do meu Headset JBL Quantum 350. Para a gravação existem diversos programas disponíveis como o Audacity, Ocenaudio, WavePad e Adobe Audition. O Adobe Audition é um programa pago, assim como o Wavepad. entretanto o Wavepad possui alguns recursos disponibilizados para uso gratuito. Os dois primeiros são gratuitos e o Ocenaudio é mais recente com interface mais simples, apesar disso, eu nunca o testei, e já uso o Audacity a mais de uma década tanto para gravar quanto para editar faixas de áudio, e o considero simples de utilizar com recursos suficientes para o propósito desta criação de game. Logo, optei por usar o Audacity.

Já quando falamos da segunda opção, utilizar áudios disponíveis na internet é importante tomar alguns cuidados. É possível obter faixas de áudio em inúmeros sites, mas é bom tomar cuidado com a confiabilidade do site em questão. Não só pela existência de muitos sites de pirataria que possuem malwares podendo infectar seu computador, quanto pelos direitos autorais que eles não respeitam. Assim, caso você pegue uma faixa de áudio de uma plataforma ilegal e publica em seu jogo, e algum tempo depois o autor da obra decida processar a plataforma, pelos contratos de termos de uso das plataformas, esse processo será transferido para você.

Existem sim bancos de áudios confiáveis com características bem diversas, que usarei no BloxTime, são elas: *Freesound*, *Mixkit*, *BBC Sound Effects* e *99 Sounds*. Todas essas plataformas têm sons que podem ser baixados e utilizados gratuitamente

para fins não comerciais, desde que se indique o autor na utilização. Indicar o criador do som é um cuidado que se deve ter não só na criação de um game, mas de qualquer recurso audiovisual que se utilize o trabalho de outrem, pois o trabalho criativo deve ser valorizado, inclusive por gratidão à pessoa que deixou sua criação disponível para utilização. Vale lembrar que o fato do game que estou produzindo não ter a intenção de angariar recursos, e sim de ser um instrumento didático me permite utilizar estes recursos gratuitamente. Caso houvesse a pretensão de monetizar o game eu deveria comprar cada uma das licenças utilizadas.¹⁰⁴

Pode ser que mesmo tendo baixado os arquivos de som haja um interesse em misturar e mixar eles gerando um novo arquivo. Isso pode ser realizado no Audacity, inclusive configurando as opções de 2 canais de gravação, é possível fazer com que o som se alterne, e caso o jogador esteja utilizando um fone de ouvido Stereo perceba aquele som em apenas um dos ouvidos, aprofundando a imersão.

Quebrando a barreira do som

Passados os trâmites técnicos e jurídicos e seguindo para as teorias de utilização do som em jogos, Pedro Wajsfeld simplifica as funções do som dentro dos games como ambientação e feedback para o jogador.¹⁰⁵ Para Iamarino, o jogador se sente muito mais seguro, e imerso, dentro de um game quando sua ação é seguida por um som característico, indicando que esse comando aconteceu. Ao mesmo tempo, uma aceleração ou mudança de tom na trilha sonora é capaz de gerar um momento de tensão indicando urgência ou perigo.¹⁰⁶ Franco acrescenta mais uma função ao som, que é a função de interface.

Pode-se dividir os sons entre diegéticos e não diegéticos, ou seja, os sons que se encontram dentro do jogo, compondo aquele universo, e os que estão somente para o jogador, compondo a obra, mas de um ponto de vista externo. Utilizando as definições de funções acima, pode-se dizer que o feedback são sons diegéticos,

¹⁰⁴ **Freesound**. Freesound, 2025. Disponível em: <<https://freesound.org>> Acesso em: 02/03/2025; **Mixkit**. Mixkit, 2025. Disponível em: <<https://mixkit.co/free-sound-effects/>> Acesso em: 02/03/2025; **Sound Effects**. BBC, 2025. Disponível em: <<https://sound-effects.bbcrewind.co.uk>> Acesso em: 02/03/2025; **99Sounds**. 99Sounds, 2025. Disponível em: <<https://99sounds.org>> Acesso em: 02/03/2025.

¹⁰⁵ WAJSFELD, Pedro. **Os sons nos jogos e sua relação direta com o feedback para o jogador**. Medium, 2019. Disponível em: <<https://medium.com/@pedrowajsfeld/os-sons-nos-jogos-e-sua-relação-direta-com-o-feedback-para-o-jogador-6575aebcae73>> Acesso em: 02/03/2025.

¹⁰⁶ IAMARINO, Atila. **Como eram feitas as músicas de videogames? (8bits e 16 bits) | Nerdologia Tech**. Nerdologia. YouTube, 25/07/2019. Disponível em: <https://youtu.be/mLMy8ZE?si=mrXTp1b_zYaxKTce> Acesso em: 02/03/2025.

enquanto os sons de interface são não diegéticos e a ambientação pode transitar entre ambos. Em um filme, por exemplo, o barulho de uma explosão, de um gato miando ou de um veículo passando são sons diegéticos, pois se encontram dentro da narrativa do filme. Já aquela música que dá um clima de tensão ou romance em uma cena em que não há músicos tocando ou caixas de som, é um som não diegético.¹⁰⁷

Quanto aos sons diegéticos, eles podem ou não interagir com o jogador, dependendo de sua função na narrativa. Wajsfeld utiliza uma definição de quatro quadrantes para classificar os sons em jogos. Dois desses quadrantes são dedicados aos sons diegéticos: aqueles que possuem áreas de atuação no mapa e respondem diretamente às ações no jogo, ou seja, têm fontes diretas de som no ambiente narrativo. Na outra metade do modelo de quadrantes, estão os sons de interface e os sons de afeto. Os sons de interface surgem ao abrir um menu ou vasculhar um item no inventário durante o jogo. Já os sons de afeto são as trilhas sonoras tocadas com o objetivo de ambientar ou provocar uma reação no jogador, mas que não possuem nenhuma fonte dentro da narrativa do jogo.¹⁰⁸

Tornando ao Roblox Studio, o Youtuber Wo RBX ensina como adicionar sons ao Roblox Studio a partir do sistema *SoundService*. Com esse recurso é possível adicionar os sons desejados à biblioteca do Roblox Studio e colocar sons tanto de forma não diegética durante todo o jogo, como posicioná-lo em áreas específicas, com controle de volume por proximidade. Esse recurso é útil para criar zonas de perigo, onde o som vai ficando mais nítido à medida em que a missão vai chegando ao seu clímax.¹⁰⁹

Um bom equilíbrio na implementação dos sons pode tornar um jogo atraente e divertido, ou, paradoxalmente, estranho. É crucial configurá-los com critério e testar aspectos básicos, muitos dos quais já eram considerados nos primórdios dos sons em games. Criar trilhas sonoras longas, por exemplo, demanda tempo e recursos significativos, o que pode não ser viável para todos os projetos. Uma alternativa eficaz

¹⁰⁷ FRANCO, Marisa Sel; RAPOSO, Felipe; VALE, João Vitor; CARVALHO, Flávia; DEMAISON, André. **Sound design em games e ux: estudo de caso da relação entre efeitos sonoros e ações de jogo no super Mario bros.** Ergodesign & HCI, v. 8, n. 2, p. 1-26, dec. 2020. Disponível em: <<https://periodicos.puc-rio.br/index.php/revistaergodesign-hci/article/view/1460>>. Acesso em: 02/03/2025.

¹⁰⁸ WAJSFELD, Pedro. **Os sons nos jogos e sua relação direta com o feedback para o jogador.** Medium, 2019. Disponível em: <<https://medium.com/@pedrowajsfeld/os-sons-nos-jogos-e-sua-relação-direta-com-o-feedback-para-o-jogador-6575aebcae73>> Acesso em: 02/03/2025.

¹⁰⁹ Wo RBX. **Como colocar SONS no teu jogo! - ROBLOX STUDIO (SoundService).** YouTube, 23/03/2022. Disponível em: <<https://youtu.be/NWkOJAzoWx4>> Acesso em: 02/03/2025.

é desenvolver trilhas menores que possam se repetir em loop sem se tornarem cansativas. No contexto do Roblox, há uma limitação de 7 minutos por áudio. No entanto, se o jogador permanecer por 1 hora e 30 minutos em uma mesma seção, a repetição sonora pode se tornar um fator de interrupção em vez de motivação. Vale ressaltar que os sons não precisam ser necessariamente realistas, mas devem, dentro do universo do jogo, representar uma ação de forma consistente. Quando Mario come um cogumelo ou Sonic coleta uma moeda, esses sons não são realistas, mas em seus respectivos universos, eles fornecem o feedback essencial que mantém o jogador engajado. Recursos como acelerar ou desacelerar uma melodia também podem ser utilizados para otimizar o uso de sons, gerando resultados eficazes quando interagem adequadamente com o ambiente.

Na construção do BloxTime, os sons são uma mescla de elementos nativos do Roblox, áudios obtidos em sua própria biblioteca ou em bancos de sons já referenciados, além de gravações capturadas com microfones, quando possível, baseadas em composições indígenas. Se considerarmos cada fase da criação do jogo como uma camada do processo criativo, ainda que realizadas simultaneamente, arrisco dizer que o som atua como o 'primer' — uma preparação fundamental antes da aplicação do 'verniz' que dará o acabamento final à obra. Isso não significa que um bom jogo não possa existir sem som; o Tibia é uma prova cabal disso, visto que o jogo, lançado em 1997, só foi ter som em 2022 e ainda mantém uma base de 10 a 20 mil jogadores simultâneos 24 horas por dia.¹¹⁰

Conforme abordado no início do capítulo, esta é uma proposta metodológica para a criação de um game. Embora grande parte deste material possa ser adaptada para o desenvolvimento de outros tipos de jogos, ela não se configura como a única abordagem possível ou uma 'receita de bolo'. O principal a ser considerado, e que deve guiar todo o processo, é a **criatividade** e o **público-alvo**. Ao focar nesses dois elementos, os aspectos que motivam a experiência de jogo serão naturalmente

¹¹⁰ EPAMINONDAS. **Global:** Record de pessoas Online. Portal Tibia, 2007. Disponível em: <<https://portaltibia.com.br/pt/global-record-de-pessoas-online/>>. Acesso em: 06/06/2025; **Tibia comemora 25 anos com novos conteúdos.** Acústica FM, 2023. Disponível em: <<https://acusticafm.com.br/tibia-comemora-25-anos-com-novos-conteudos/>>. Acesso em: 06/06/2025; PALMEIRA, Carlos. **Tibia:** por que o jogo continua fazendo sucesso depois de 27 anos?. Tecmundo, 2024. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/voxel/275754-tibia-jogo-continua-fazendo-sucesso-27-anos.htm>>. Acesso em: 06/06/2025; VICENZO, Giacomo. **Como Tibia, um jogo alemão de 25 anos, move paixões brasileiras até hoje.** CNN Brasil, 2022. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/como-tibia-um-jogo-alemao-de-25-anos-move-paixoes-brasileiras/>>. Acesso em 06/06/2025.

incorporados. Assim, independentemente de o produto final ser simples ou elaborado, generalista ou específico, com regras mais rígidas ou flexíveis, as crianças provavelmente se divertirão e, de alguma forma, aprenderão. Esse aprendizado pode não corresponder exatamente ao que se esperava, mas certamente incluirá um pouquinho de você ou dos outros jogadores que se doaram na construção daquele universo lúdico.

CONCLUSÃO

Concatenando as ideias expressas ao longo do texto, é possível afirmar o potencial dos games para o aprendizado. Não devido à tecnologia neles inserida, mas por quem propõe (como o aluno vê esse professor), por quem aceita (quem são os colegas que aceitaram a proposta de jogar) ou mesmo pelo jogo em si. O jogar é algo motivador e pode haver múltiplas aplicações, seja em um game extraclasse, a criação de um jogo em conjunto ou a gamificação de uma atividade tradicional. Qual estratégia será utilizada, dependerá de como o docente se percebe preparado para utilizá-la, ou tentar, e de como os discentes reagem a essa tarefa. É por isso que não há um caminho único para o ensino.

Apesar de ter estipulado a teoria da consciência histórica de Rüsen como um dos parâmetros a serem atingidos, ou seja, uma métrica para avaliar o funcionamento da estratégia educacional, ao longo da pesquisa verificou-se que esta teoria tem, sim, alguma validade como objetivo a ser alcançado no interior sudestino, mas que se perde quando tratamos de uma compreensão mais geral do contexto brasileiro, principalmente dos povos originários. Isso porque forçar a aplicação deste modelo seria novamente tentar implantar um modelo civilizatório europeu como se fosse uma etapa da evolução humana em que a Europa está sempre à frente. A cultura indígena não possui vários dos pressupostos de Rüsen, portanto, tentar analisar os povos originários dentro do modelo ruseniano de consciência histórica seria como tentar resolver uma equação sem saber os números ou as operações aritméticas, não por sua ocultação, mas por sua inexistência. A questão aqui não é um juízo de valor. Não significa que as culturas originárias brasileiras sejam melhores ou piores que as europeias, mas que a abrangência da generalização feita por Rüsen pode até ajudar compreendermos algumas ações humanas, mas não alcança todas as culturas existentes.

Por outro lado, a teoria da empatia histórica de Peter Lee parece se encaixar bem quando abordamos o ensino de história e gamificação de modo geral. Isso porque ela permite que o aluno cogite livremente, refletindo sobre os acontecimentos passados a partir de seu presente, até que novas informações surjam e ele possa realizar um exercício constante de reinterpretação das relações temporais e de sua própria realidade através do lúdico.

Nesse sentido, a teoria do Flow e o aprendizado tangencial surgem como uma simbiose, ampliando a motivação para que o jovem fique imerso nos saberes e aprenda não por estar buscando isso, mas porque se tornou divertido. Não posso afirmar que o aprendizado tangencial possa favorecer o surgimento de uma consciência histórica crítica ruseniana, conforme pressupus no início, mas me parece que ele tem alto potencial de trazer questionamentos a assuntos dados como universais. Igualmente, pode vir a trazer aos alunos curiosidade por saber mais acerca de algum tema da aula vindoura.

Também foi percebido que a cultura indígena tem muito a nos ensinar, e não é só em relação ao contato com a terra e o respeito mútuo. Mesmo que esta pesquisa tenha sido pouco específica no tocante aos povos indígenas, a forma de ensino dos povos estudados mostrou uma maneira de se ensinar através do exemplo, que é muito forte e eficaz, já que suas culturas sobrevivem apesar dos inúmeros e destrutivos esforços colonizatórios nos últimos séculos. Por terem uma concepção de família e de vida comunal geralmente mais ampla, as crianças aprendem observando os mais velhos, optando pelas atividades que mais as atraem, brincando de fazer as atividades cotidianas e recebendo pequenas tarefas conforme se encontram preparadas. Essa educação é completada pelas histórias contadas pelos mais velhos, que não só ensinam a valorizar os idosos, como também permitem o exercício da tradição oral.

Por último, os povos indígenas atuais também possuem o ensino formal, já que têm que lidar com a sociedade de fora da aldeia e estão sujeitos às mesmas legislações que todos os brasileiros. Entretanto, foi constatado que, infelizmente, a educação formal é precária, assim como em quase todo o país.

Uma compreensão possível é a de que a educação indígena coloca em prática muito do que foi levantado sobre gamificação, ao iniciar com a observação, regras claras, liberdade para escolher, brincadeiras para treinar, níveis graduados de tarefas e a possibilidade de buscar mais informação através das contações de histórias.

Ainda sobre a cultura indígena, é importante destacar que nos encontramos em um período de transição da oralidade para a escrita. Não que uma seja melhor do que a outra, cada uma possui o seu lugar, mas essa transição nos permite saber mais sobre os povos originários. Enquanto a tradição oral permitia maior adaptação de suas crenças conforme o passar do tempo e novas descobertas, muitos indígenas têm escrito livros contando essas narrativas ancestrais ou mesmo seu cotidiano ou

filosofia, permitindo aos não indígenas aprender com eles e até impedindo deturpações futuras de suas falas, o que me parece ser um ganho enorme para todos.

Sobre a proposta de criar um jogo com o intuito de ensinar algo, depende de muitos fatores, principalmente quando se está fazendo sozinho, como foi o caso desta pesquisa. Geralmente, quando pensamos em fazer algo como um jogo, temos um público em mente que não necessariamente irá usufruir do que foi feito, assim como ocorreu com C. S. Lewis ao escrever as *Crônicas de Nárnia*. Certamente, há outros tipos de jogos, físicos ou digitais, que podem ser feitos em semanas ou até dias; entretanto, quanto mais complexo seja o jogo que se pretende fazer, mais tempo e recursos serão gastos. Quando pensei em criar um jogo no Roblox, eu jogava *BloxFruits* com meus alunos do 7º ano, e eles jogavam diversos outros na plataforma.

¹¹¹ Agora que o jogo está ficando pronto, eles já se encontram no 9º ano, e já não sou mais professor deles.

Outro aspecto que considerei ao iniciar esta empreitada foi a polêmica de que crianças estavam criando jogos. Pessoalmente, esta pesquisa me fez entender que temos tanto a aprender com as crianças quanto a ensinar, mas precisamos estar abertos a isso, ou então que alguém nos abra os olhos. No decorrer da construção do BloxTime, assisti a diversos vídeos e tutoriais que me levaram a perceber uma diferença gritante entre jogos (e vídeos) feitos por crianças e feitos para crianças. Os primeiros (e são muitos) geralmente são mais simples e consistem em pegar *scripts* ou modelos completamente prontos. Eles possuem, de forma magistral, a capacidade de copiar elementos e colar em seus jogos. São jogos menos elaborados, com mecânicas diretas, quase sem histórias. Sua construção é feita através das ferramentas visuais, com o uso intenso do mouse. Já os vídeos feitos por adultos, seja para crianças ou não, possuem muitos *scripts* e buscam explicar as funções de cada parte do *script*. Estes últimos permitem fazer games mais elaborados e com códigos mais “limpos”. Através disso, é possível inclusive aprender o funcionamento da linguagem de programação Lua; no entanto, o tempo gasto é muito maior, a menos que você já seja programador.

Minha conclusão é que, se vale a pena criar um game, depende de muitos fatores, como não existir um pronto que já possa ser utilizado, não ter um prazo curto para criá-lo ou ter bastante tempo disponível para isso, querer que os alunos façam

¹¹¹ LEWIS, Clive Staples. *As Crônicas de Nárnia*. – Volume único. São Paulo: Martins Fontes, 2010, p.102.

parte da criação ou já ter experiência com a criação de games. Caso contrário, procurar games já prontos dentro da temática pode ser mais simples de ser indicado.

Se mesmo assim houver a intenção de ingressar nesta seara da criação de games, o ideal é que se construa um jogo base bem estruturado, para que os elementos educativos sejam acrescidos com o tempo. Isso garantirá maior possibilidade de se ter um bom jogo sem perder o foco, ao mesmo tempo que trará um jogo mais rico como resultado.

Se, após meses de trabalho, o game ainda não parecer com algo que você gostaria de entregar, é importante lembrar que os jogos que costumamos jogar são feitos por equipes imensas de profissionais e seria injusto comparar uma produção caseira a um trabalho AAA. Além do mais, um jogo bem finalizado não precisa ser perfeito para que seja divertido. Inclusive, alguns erros ou falhas podem servir para divertir os jogadores. Na verdade, até jogos ruins podem divertir os jogadores, dependendo da atmosfera em que eles estejam, como pode ser visto na *playlist* PIJOS, do canal Adrenaline.¹¹²

Independentemente de, após ler esta dissertação, você, leitor ou leitora, decida criar ou não um jogo, posso dizer que, ao menos para mim, a parte da pesquisa que mais fez diferença na minha prática docente foi tentar compreender o universo dos meus alunos. Ouvi-los, mesmo quando o que estiverem falando parecer enfadonho, experimentar o que eles jogam, assistir suas séries ou filmes, ouvir suas músicas. Ver o mundo sob as lentes dos alunos melhora a comunicação com eles, auxilia você a introduzir novos elementos à cultura deles, enquanto eles inserem um pouco da cultura deles na sua. As crianças nos lembram que o mundo está em constante mudança, e que talvez já não seja mais do jeito que supomos. Com o decorrer do tempo, as associações entre cultura e conteúdo escolar se tornarão mais fluidas, e sem perceber, você dará as deixas para que o aprendizado tangencial ocorra. Gamificar as aulas é algo lindo, com potencial infinito, mas uma compreensão sincera pode ser tão eficaz quanto, e até mesmo energizar a gamificação. No final das contas, o problema da motivação não é do aluno ou do professor. O problema é do ser

¹¹² Prime – é um produto utilizado como base para diversos tipos de pinturas. ADRENALINE. **Piores jogos**, playlist. YouTube, 01/10/2016 – 23/02/2022. Disponível em: <<https://www.youtube.com/playlist?list=PLB3bkcT5ue2g6uE8Ajb0oeTBHgJlcR4pH>> Acesso em 06/06/2025.

humano que tem deixado de lado sua humanidade, independentemente do local que ocupe nesta teia que se chama educação formal.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

2012. Direção: ROLAND EMMERICH. Estados Unidos: Sony Pictures Releasing, 2009. Streaming. 158 min.

2023 Essential Facts About the U.S. Video Game Industry. Entertainment Software Association (ESA), 2023. Disponível em: <https://theesa.com/wp-content/uploads/2024/02/ESA_2023_Essential_Facts_FINAL_07092023-1.pdf> Acesso em: 02/02/2025.

99Sounds. 99Sounds, 2025. Disponível em: <<https://99sounds.org>> Acesso em: 02/03/2025.

ABREU, Marcelo; RANGEL, Marcelo. Memória, Cultura Histórica e o ensino de história no mundo contemporâneo. **História e Cultura**, Franca, v.4, n2, p. 7-24, set. 2015.

Acordo de licença de envio de áudio. Roblox. Disponível em: <<https://en.help.roblox.com/hc/pt-br/articles/23359485439124-Acordo-de-licença-de-envio-de-áudio>> Acesso em: 02/03/2025.

ADICHIE, Chimamanda Ngozi. **O perigo de uma história única.** São Paulo - SP: Companhia das Letras, 2019.

ADRENALINE. **Piores jogos**, playlist. YouTube, 01/10/2016 – 23/02/2022. Disponível em: <<https://www.youtube.com/playlist?list=PLB3bkCT5ue2g6uE8Ajb0oeTBHgJlcR4pH>> Acesso em 06/06/2025.

ALEXANDRE, Carla; SABBATINI, Marcelo. **A contribuição dos jogos digitais nos processos de aprendizagem.** Anais do 5º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação. Universidade Federal de Pernambuco, Recife – PE, 2013. p.1-18.

ALMEIDA, Leandro Rosetti de. **Museu da Lembrança:** história ensinada, narratividade e memória. Dissertação (mestrado profissional em ensino de história - PROFHISTÓRIA) Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ, São Gonçalo – RJ, 2016.

ARMSTRONG, J. Scott. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/J._Scott_Armstrong>. Acesso em: 01 dez. 2024.

Arquivos de Audio. Roblox. Disponível em: <<https://en.help.roblox.com/hc/pt/articles/203314070-Arquivos-de-Áudio>> Acesso em: 02/03/2025.

ASSUMPÇÃO, Adriano. **Brasil é o maior mercado gamer da América Latina e Top 10 mundial em 2023.** Techtudo, 2023. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2023/11/brasil-e-o-maior-mercado-gamer-da-america-latina-e-top-10-mundial-em-2023-esports.ghtml>> Acesso em: 02/02/2025.

ASSUMPÇÃO, Regina. **Parlamentar apresenta projeto contra aprovação automática de alunos.** TV Câmara / Palavra Aberta, 2015. Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/tv/460909-parlamentar-apresenta-projeto-contra-aprovacao-automatica-de-alunos/>> Acesso em: 02/12/2024.

AZEVEDO, Aluísio de. **O Cortiço**. São Paulo: Lafonte, 2018.

AZEVEDO, Aluísio. **O Cortiço**. São Paulo: La Fonte, 2018.

BARBOSA, Pe A. Lemos. **Pequeno vocabulário tupi-português**. Rio de Janeiro: Livraria São José, 1951.

BARRETO, Lima. **Clara dos Anjos**. São Paulo: Brasiliense, 1974.

BARROS, Laura Juliana Neris Machado. A literatura indígena na formação de uma memória coletiva intercultural no contexto dos anos iniciais do ensino fundamental em Roraima. Dissertação (mestrado em Educação - PPGE) Universidade Estadual de Roraima - UERR e Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima - IFRR, Boa Vista – RR, 2021.

Blox Fruits. Roblox, 2023. Disponível em:
<<https://www.roblox.com/games/2753915549/Blox-Fruits>>. Acesso em: 13/10/2023.

BloxTime Roblox, 2025. Disponível em:
<<https://www.roblox.com/pt/games/136472707616602/BloxTime>>. Acesso em: 31/10/2025.

Brasil está no top 10 dos maiores mercados de jogos online do planeta. Nosso Meio, 2023. Disponível em: <<https://nossomeio.com.br/brasil-esta-no-top-10-dos-maiores-mercados-de-jogos-online-do-planeta/>> Acesso em 02/02/2025.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei nº 8200, de 3 de dezembro de 2014**. Altera o art. 24 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, de diretrizes e bases da educação nacional, para vedar a promoção automática no ensino fundamental e médio. **Aguardando Apreciação pelo Senado Federal**. Brasília, DF: Câmara dos Deputados, 2014. Disponível em:
<<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=817941>> Acesso em: 02/12/2024.

BRUMM, Joe (Roteirista); JEFFERY, Richard (Diretor). A Missão do Curry (Curry Quest). **Bluey**. Temporada 3, episódio 8, Ludo Studio, 2021/2022. Disney+. Disponível em: <<https://www.disneyplus.com/pt-br/play/828f650f-abba-41a1-b81d-961293763adb>>. Acesso em: 20/02/2025.

BUENO, Felipe. **A expansão do mercado de games brasileiro se deve a mudanças no modo tradicional do trabalho**. Jornal da USP, 2024. Disponível em: <<https://jornal.usp.br/radio-usp/a-expansao-do-mercado-de-games-brasileiro-se-deve-a-mudancas-no-modo-tradicional-do-trabalho/#:~:text=O%20setor%20de%20jogos%20eletr%C3%B4nicos,2022%2C%20segundo%20proje%C3%A7%C3%B5es%20da%20PwC>> Acesso em 02/02/2025.

BUENO, Silveira. **Vocabulário Tupi-Guarani Português**. 5.ed. São Paulo: Brasiliense.

Café da manhã: Comida mais cara e alimentos fake na Prateleira. Adriana Salay. Produção Lucas Monteiro. São Paulo, Folha de São Paulo, 15/04/2025. Podcast. Disponível em:
<<https://open.spotify.com/episode/3kVYNBJOdxAXvXvnP21lh9?si=1980a62fca8e4b1a>> Acesso em: 08/05/2025.

- CAIMI, Flávia Eloisa. Por que os alunos (não) aprendem História? Reflexões sobre ensino, aprendizagem e formação de professores de história. **Tempo**. v.11, n.21. 2007, p.17-32.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Palas Athena Editora, 2023. p.40.
- CAMPOS, Olga Doñate; SARRIA, Carmen Ferrete. Vivir la historia: posibilidad de la empatía histórica para motivar al alumnado y lograr una comprensión efectiva de los hechos históricos. **Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales**, nº36, 2019, p.247-60.
- CARDOSO, Sheila Sicsú. **Literatura infantojuvenil indígena para ensino interdisciplinar das ciências ambientais**. Dissertação (Mestrado profissional em Rede Nacional para ensino das ciências Ambientais – PROFCIAMB) Universidade Federal do Amazonas, Lábrea – AM, 2023.
- Celebrating 50 years of kids coding**. Google Doodles, 2017. Disponível em: <<https://doodles.google/doodle/celebrating-50-years-of-kids-coding/>> Acesso em 02/03/2025.
- Central de Criadores**. Roblox Studio, 2024. Disponível em: <<https://create.roblox.com>>. Acesso em 11/05/2024.
- COELHO, Nelly Novaes. Conto. E-Dicionário de Termos Literário de Carlos Ceia, 2009. Disponível em: <<https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/conto>> Acesso em: 01/06/2025.
- CORUMBA, Diego; OLIVEIRA, Jones. **10 jogos que floparam no lançamento**. Canaltech, 2024. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/jogos-que-floparam-no-lancamento/>> Acesso em: 02/03/2025.
- COSTA, Marcella Albaine Farias da. **Ensino de História e Games**: dimensões práticas em sala de aula. Curitiba: Appris, 2017.
- COSTA, Marcella Albaine Farias da; PEREIRA, Mariana Cunha; SILVA, Tiago Nicolau da. Deslocando olhares sul/sudeste centrados: o sentir ancestral no ensino de história. In: SOUZA, Carla Monteiro de; COSTA, Marcella Albaine Farias da. **Pesquisas e Experiências em ensino de história**. Embu das Artes – SP: Alexa Cultural, Manaus – AM: EDUA, 2024.
- Curt Nemuendajú**, FFLCH - Enciclopédia de Antropologia USP. Disponível em: <<https://ea.fflch.usp.br/autor/curt-nimuendaju>> Acesso em: 02/01/2025.
- DELACROIX, Christian; DOSSE, François; GARCIA, Patrick; tradução LEAL, Roberto Ferreira. **As correntes históricas na França**: séculos XIX e XX. Rio de Janeiro: FGV / FEU, 2012, 478p.
- DEWEY, John**. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/John_Dewey>. Acesso em: 01 dez. 2024.
- DIANA, Juliana Bordinhão; GOLFETTO, Ildo Francisco; BALDESSAR, Maria José; SPANHOL, Fernando José. *Gamification* e teoria do *Flow*. In FADEL, Luciane Maria et all (orgs). **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014, p.38-73.

DIVINO, Vivian Jaqueline Viana do Amor. **A escrita das Imagens:** Interpretações, possibilidades de compreensão e consciência histórica. Dissertação (mestrado profissional em ensino de história - PROFHISTÓRIA) Universidade Federal do Pará - UFPA, Ananindeua - PA, 2020.

DW Revista: O perigo dos “alimentos fakes”. Priscila Carvalho. Entrevistador Guilherme Becker. Bonn: Deutsche Welle, 04/04/2025. Podcast. Disponível em: <<https://open.spotify.com/episode/0kq9z4WpZxiAO3XmO66OcG?si=1d403c421b46460b>>. Acesso em: 08/05/2025.

E-Cidadania: ideia legislativa. Senado Federal, 2024. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/ecidadania/principalideia>> Acesso em: 01/12/2024.

Entenda os hábitos de consumo dos gamers brasileiros e latino-americanos. Pesquisa Game Brasil (PGB24), 2024. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br>> Acesso em: 02/02/2025.

Entre as Estrelas. Steam, 2025. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/2669470/Entre_as_Estrelas/> Acesso em: 09/05/2025.

EPAMINONDAS. **Global:** Record de pessoas Online. Portal Tibia, 2007. Disponível em: <<https://portaltibia.com.br/pt/global-record-de-pessoas-online/>>. Acesso em: 06/06/2025;

FARDO, Marcelo Luís. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Renote: Novas Tecnologias na Educação.** v.11, n.1, 2013, p.1-9.

FLOYD, Daniel. **Video Games and learning.** Publicado em: 08/09/2008. Disponível em: <<https://youtu.be/rN0qRKjfX3s>> Acesso em: 11/05/2024

FRANCO, Marisa Sel; RAPOSO, Felipe; VALE, João Vitor; CARVALHO, Flávia; DEMAISON, André. **Sound design em games e ux: estudo de caso da relação entre efeitos sonoros e ações de jogo no Super Mario Bros.** Ergodesign & HCI, v. 8, n. 2, p. 1-26, dec. 2020. Disponível em: <<https://periodicos.puc-rio.br/index.php/revistaergodesign-hci/article/view/1460>>. Acesso em: 02/03/2025.

Freesound. Freesound, 2025. Disponível em: <<https://freesound.org>> Acesso em: 02/03/2025

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

G1 - Bom dia Brasil. **Produtos agora precisam indicar nas embalagens se têm alto teor de sal, gordura saturada e açúcar; só 30% estão atualizados.** Disponível em: <<https://g1.globo.com/bom-dia-brasil/noticia/2023/10/10/produtos-agora-precisam-indicar-nas-embalagens-se-tem-alto-teor-de-sal-gordura-saturada-e-acucar-so-30percent-estao-atualizados.ghtml>> Acesso em: 22/12/2024.

Geek. **Home.** YouTube, 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/@Geekkk86>> Acesso em 05/08/2025.

GÊNESES. **Nova Bíblia Viva.** Várzea Paulista - SP: Casa Publicadora Paulista, 2023, 735p.

Global Footprint Network. **Open Data** Plataforma. Disponível em: <<https://data.footprintnetwork.org/#/>> Acesso em: 16/12/2024.

GOLDENBOY, Felipe; PENILHAS, Bruna. **O que significa speedrun?** Canaltech, 2021. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/o-que-significa-speedrun/>> Acesso em: 06/02/2025.

GONZALEZ, Amelia. **Se o mundo consumisse como a União Europeia, precisaríamos de quase três planetas, diz estudo.** Disponível em: <<https://g1.globo.com/natureza/blog/amelia-gonzalez/post/2019/05/10/se-o-mundo-consumisse-como-a-uniao-europeia-precisariamos-de-quase-tres-planetas-diz-estudo.ghtml>> Acesso em: 26/12/2024.

GOOGLE AI. Gemini. Modelo de linguagem de grande porte. [S.l.]: Google AI, 2023. Disponível em: < <https://gemini.google.com/app/4a46df2e0aba4c31?hl=pt-BR>>. Acesso em: 03/01/2025.

GORE Jr., Albert Arnold. **Uma verdade inconveniente -o que você precisa saber (e fazer) sobre o aquecimento global.** [tradução Isa Mara Lando] -Barueri, SP: Editora Manole, 2006. 328p. An Inconvenient Truth. Dirigido por Davis Guggenheim. Produzido por Lawrence Bender, Scott Burns, Laurie Lennard e Scott Z. Burns. Elenco: Albert Arnold Gore Júnior. Estados Unidos: Lawrence Bender Productions / Participant Productions, 2006. Filme (100 min), DVD, color, 35 mm.

GORE, Albert Arnold. Uma verdade inconveniente – O que devemos saber (e fazer) sobre o aquecimento global. São Paulo: Manole, 2006

GRASSI, Nicholas Bruggner. **Aprendizado tangencial e gameFlow nos jogos digitais: estratégias para o desenvolvimento de jogos educacionais engajadores.** Tese (Doutorado em Mídia e Tecnologia) Universidade Estadual Paulista - Unesp/ Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (FAAC), Bauru – SP, 2021.

HEN, Rafael. **Bateu a BAD e agora? Saiba o que fazer para aliviar os sintomas.** Beat for Beat, 2017. Disponível em: <<https://beatforbeat.com.br/site/bateu-bad-e-agora-saiba-o-que-fazer/#:~:text=A%20BAD%2C%20sensação%20de%20tristeza,-%20Como%20isso%20acontece%3F>> Acesso em: 07/02/2025.

HISTÓRIA FM: **175 Paulo Freire: trajetória e legado na educação brasileira.** Entrevistada: Joana Salém Vasconcelos. Entrevistador Icles Rodrigues. Florianópolis: LeituraObrigaHistória, 29/06/2024. Podcast. Disponível em: <<https://open.spotify.com/episode/3Qi23Pm9GRfvlvyAyzp361?si=482bc50220a64897>> Acesso em 09/08/2025.

HOSHINO, Andreia Rodrigues. **O ensino de história no colégio estadual indígena Professor Sérgio Krigrivaja Lucas – Terra Indígena Faxinal – PR.** Dissertação (mestrado profissional em ensino de história) Universidade Estadual de Maringá, Maringá – PR, 2018.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Perspectiva, 2019.

IAMARINO, Atila. **Aprendendo a aprender com videogames**. YouTube, 31/05/2023. Disponível em: < <https://youtu.be/zUkQwd7SWf8>> Acesso em 02/03/2025.

Indústria global de jogos gerou US\$ 183,9 bilhões em 2023. Meio & Mensagem, 2023. Disponível em: <<https://www.meioemensagem.com.br/marketing/industria-global-de-jogos-gerou-us-1839-bilhoes-em-2023#:~:text=De%202021%20para%202022%2C%20as,ano%20da%20volta%20do%20crescimento.>> Acesso em: 02/02/2025.

JESUS, Mateus de. **O Esports World Cup 2024 foi sucesso de audiência**. Pichau Arena, 2024. Disponível em: <<https://www.pichauarena.com.br/esports/esports-world-cup-audiencia/>> Acesso em: 02/02/2025.

Jogo brasileiro que aborda cultura indígena é indicado em prêmio sobre impacto social. ANAÍ – Associação Nacional de Ação indigenista, 2025. Disponível em: <<https://anaind.org.br/noticias/jogo-brasileiro-que-aborda-cultura-indigena-e-indicado-em-premio-sobre-impacto-social/>> Acesso em: 09/05/2025;

JUNIOR, Alfredo Lima da Costa, SILVA, Karen Sulliany Souza da; ARAUJO, Fabíola Pantoja Oliveira. Uso da Aprendizagem Tangencial através de jogos: um Mapeamento Sistemático da Literatura. **Renote Novas Tecnologias na Educação**. v.20 n.1, 2022. p.203-212.

KELLERMANN, Daphine Blaskoski; FRANCO, Márcia Häfele Islabão. Contribuições do design de interfaces no uso de jogos educacionais digitais para o público infantil: revisão sistemática da literatura. **#TEAR: Educação Ciência e Tecnologia**. v.12, n.2, 2023. p.1-11.

KNOWLES, Malcolm. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Malcolm_Knowles>. Acesso em: 01 dez. 2024.

KOSELLECK, Reinhart. **Estratos do tempo**: estudos sobre história. Rio de Janeiro: Contraponto; Editora PUC-Rio, 2014.

KOSELLECK, Reinhart. **Futuro passado**: Contribuição à semântica dos tempos históricos. Rio de Janeiro: Contraponto; Editora PUC-Rio, 2006,

KRENAK, Ailton. **A vida não é útil**. São Paulo: Companhia das Letras,2020.

KRENAK, Ailton. **Futuro Ancestral**. São Paulo: Companhia das Letras,2022.

KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. 2ªEd. São Paulo: Companhia das Letras,2020.

KRIEGER, Ana Carolina, **Literatura e História: Possibilidades na formação da consciência histórica em um salão literário**, Florianópolis, 2017-2018. Dissertação (mestrado profissional em ensino de história - PROFHISTÓRIA) Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC, Florianópolis – SC, 2018.

DIAS, Lana. **PROFESSORES da educação indígena poderão ter concurso específico**. Radio Senado, 2025. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/radio/1/noticia/2025/06/10/professores-da-educacao-indigena-poderao-ter-concurso-especifico>>. Acesso em: 24 out. 2025.

- LAVILLE, Christian. **A guerra das narrativas: debates e ilusões em torno do ensino de história.** Revista Brasileira de História, São Paulo, v. 19, p. 125-138, 1999.
- LEAL, Bruno Souza; RÊGO, Ana Regina. Entre Koselleck e Krenak: diálogos entre espaço de experiência, horizonte de expectativas e ancestralidade? **História da Historiografia**, Ouro Preto, v.17, e2095, p.1-22, 2024.
- LEE, Peter. Nós fabricamos carros e eles tinham que andar a pé: compreensão das pessoas do passado. In: BARCA, Isabel. (org.) **Educação histórica e museus.** Actas das Segundas Jornadas Internacionais de Educação Histórica. Braga - Portugal: Lusografe, 2002, p.19-36.
- LEE, Peter. 'Walking backwards into tomorrow' Historical consciousness and understanding history. **IJHLTR: International Journal of Historical Learning Teaching and Research.** V.8, N1 Jan 2009, p.69-114. Disponível em: <<https://www.history.org.uk/secondary/resource/4857/the-international-journal-volume-4-number-1>> Acesso em: 22/10/2024.
- LEWIS, Clive Staples. **As Crônicas de Nárnia.** – Volume único. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- LIEDTKA, Jeanne; OGILVIE, Tim. A magia do Design Thinking: um kit de ferramentas para o crescimento rápido de sua empresa. São Paulo: HSM, 2015, p.141-143.
- LOZANOV, Georgi.** In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Georgi_Lozanov>. Acesso em: 01 dez. 2024.
- MAIA, Tim. **Que beleza.** In: MAIA, Tim. *Tim Maia*. Rio de Janeiro: Philips, 1971. 1 disco de 33 ⅓ rpm, LP.
- Mamilos. **Entre o cuidado e o controle:** como educar meninos na era digital? Disponível em:<<https://open.spotify.com/episode/5mRRqn90VpqqYPKbdG4gPA?si=a2b05cbcdf9b41f2>> Acesso em:01/05/2025.
- Manual do Mundo. **O que você não sabia sobre o DUOLINGO.** YouTube, publicado em 19/08/2023. Disponível em: <<https://youtu.be/MWzFo1QEm9s>> Acesso em: 16/01/2023.
- MARTINEZ, PiuZZi Gabriel. Portnow & Floyd's tangential learning concept for learning contents in videogames. **E-Innova BUCM**, Madrid - Espanha, v.11 n. 5, 2011 p.1-9.
- MATHIAS, Viny. IGN - Brasil. Infográfico igualmente interessante e assustador: número de Terras que precisaríamos se toda população vivesse igual aos países com maior pegada ecológica. Disponível em: <<https://br.ign.com/ciencia/130145/news/infografico-igualmente-interessante-e-assustador-numero-de-terras-que-precisariamos-se-toda-populaca>> Acesso em: 26/12/2024.
- MCGONIGAL, Jane. **A realidade em Jogo:** Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro – RJ, BestSeller, 2012

MELO, Adriana; ABELHEIRA, Ricardo. Design thinking & thinking Design: metodologia, ferramentas e reflexões sobre o tema. São Paulo: Novatec, 2015, p. 107.

Mixkit. Mixkit, 2025. Disponível em: <<https://mixkit.co/free-sound-effects/>> Acesso em: 02/03/2025.

MOLINA, Larissa. **Como escrever um conto: passo a passo.** YouTube, 18/04/2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5Z_itLze3w8> Acesso em: 13/02/2025.

MONTEIRO, Ana Maria F. C. Entre o estranho e o familiar: o uso de analogias no ensino de história. **Cadernos Cedes**, Campinas, v. 25, n. 67, 2005, p. 333-347. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ccedes/a/9dQBmXVtstHYjvVVF4d6vQH/?format=pdf&lang=pt>> Acesso em: 01/12/2024

MONTEIRO, Rafael. **Tibia: saiba como funcionam Stamina e Soul Points e aprenda a utilizá-los.** TechTudo, 2013. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2013/06/tibia-saiba-como-funcionam-stamina-e-soul-points-e-aprenda-utiliza-los.ghhtml>> Acesso em: 07/02/2025.

MONTENEGRO, Bruna. **Como criar um jogo?** Escola Britânica de Artes Criativas e Tecnologia, 2023. Disponível em: <<https://ebaonline.com.br/blog/como-criar-um-jogo>> Acesso em: 13/02/2025.

MOURA, Onório Isaias de. **Mitologia Kaingang: a Oposição e a complementariedade como um processo de educação intercultural e humanização.** Dissertação (Mestrado em concentração em educação) Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC, Santa Cruz do Sul – RS, 2021, p.42.

MUNDURUKU, Apolinário. Apud. MUNDURUKU, Daniel. **O banquete dos deuses: Conversa sobre a origem e a cultura brasileira.** São Paulo: Global, 2009.

MUNDURUKU, Daniel. As serpentes que roubaram a noite e outros mitos. São Paulo: Peirópolis, 2001.

MUNDURUKU, Daniel. **Coisas de índio / versão infantil.** 2.ed. São Paulo: Callis, 2010.

MUNDURUKU, Daniel. **Como surgiu: mitos indígenas brasileiros.** São Paulo: Callis, 2011.

MUNDURUKU, Daniel. O banquete dos deuses: Conversa sobre a origem e a cultura brasileira. São Paulo: Global, 2009.

MUNDURUKU, Daniel. **O Karaíba: uma história do pré Brasil.** São Paulo: Melhoramentos, 2018.

MUNDURUKU, Daniel. **Vozes Ancestrais: dez contos indígenas.** São Paulo: FTD Educação, 2016.

NASCIMENTO, Rafael. **25 ideias de construções para fazer no Minecraft!.** Liga dos Games. Disponível em: <<https://www.ligadosgames.com/construcoes-para-fazer-no-minecraft/>> Acesso em: 02/03/2025.

NAVARRO, Eduardo de Almeida. **Dicionário de Tupi Antigo**: A língua indígena clássica do Brasil. São Paulo: Global, 2013.

NIMUENDAJU, Curt. 1883-1945. **As lendas da criação e destruição do mundo como fundamentos da religião dos Apapocúva-Guarani** / Curt Nimuendaju Unkel; tradução de Charlotte Emmerich e Eduardo B Viveiros de Castro. São Paulo: HUCITEC; Editora da Universidade de São Paulo, 1987,p.67-69.

NISCO, Flávia de Paula Graciano. **Letramento Literário: uma proposta de ensino de literatura indígena**. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras – PROFLETRAS) Universidade Estadual do Norte do Paraná, Cornélio Procopio – PR, 2018.

NOLETO, CAIRO. **Como criar um jogo? O passo a passo!** Trybe, 2022. Disponível em: <<https://blog.betrybe.com/tecnologia/como-criar-um-jogo/>> Acesso em: 14/02/2025.

O Assunto. **Redes sociais**: o perigo na palma da mão. Disponível em: <<https://open.spotify.com/episode/4ZZsAqWqyo0lafhB5wGXUM?si=a7d8830de35344fe>> Acesso em: 01/05/2025.

O Assunto. **Café – preço nas alturas**. Vivian Souza. Entrevistadora Julia Duailibi. São Paulo: G1, 11/02/2025. Podcast. Disponível em: <<https://open.spotify.com/episode/2cA9bw9MG6l1iObYfTtbuh?si=d917ee965da945b2>>. Acesso em: 08/05/2025.

O **DIA DEPOIS DE AMANHÃ**. Direção: Roland Emmerich. Produção: Centropolis Entertainment; Tomorrow Films; Mark Gordon Productions. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2004. DVD.

ODA, Eiichiro. One Piece. Shueisha, 1997-. Mangá.

ODA, Eiichiro. One Piece. **Weekly Shonen Jump**. v.104. Japão: SHUEISHA Inc., 1997.

OLIVEIRA, Jhuan Cláudio Matos de. **A História nas Histórias em Quadrinhos: o uso da graphic novel Maus na aprendizagem histórica**. Dissertação (mestrado profissional em ensino de história - PROFHISTÓRIA) Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá – MT, 2020.

OLIVEIRA, Paulo Henrique Penna de. **Games no ensino de História: possibilidades para utilização dos jogos digitais de temática histórica na Educação Básica**. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História) Universidade Federal de Pernambuco. Recife – PE, 2020.

OLIVEIRA, Rosenilton Silva de e NASCIMENTO, Letícia Abílio do. “Pedagogia do evento”: o dia da consciência negra no contexto escolar. **Campos: revista de antropologia**, v. 22, n.1 jan/jun 2021, p. 135-158, 2021 Disponível em: <https://doi.org/10.5380/cra.v22i1.74239>. Acesso em: 20 ago. 2024.

PALMEIRA, Carlos. **Tibia**: por que o jogo continua fazendo sucesso depois de 27 anos?. Tecmundo, 2024. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/voxel/275754-tibia-jogo-continua-fazendo-sucesso-27-anos.htm>>. Acesso em: 06/06/2025.

PASTÉN, Alan Hernandes. BBC News Brasil. **Saiba como surgiu a profecia do fim do mundo.** Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2012/12/121217_maia_profecia_fim_d_o_mundo_lgb> Acesso em: 03/01/2025.

PAZ, Maurício Fonseca. **História e Gamificação: reflexões e aplicabilidade de lúdicos no ensino de História.** Dissertação (Mestrado Profissional em ensino de História) Universidade Federal do Paraná. Curitiba – PR, 2018.

PENA, Martins. **O Noviço.** São Paulo: Saraiva, 2012.

People Make Games. **Investigação: como Roblox está explorando jovens desenvolvedores.** YouTube, publicado em 29/08/2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_gXlauRB1EQ&t=124s>. Acesso em: 11/05/2024.

People Make Games. **Roblox pressured us to delete our video. so we dug deeper.** YouTube, publicado em 13/12/2021. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vTMF6xEiAaY&t=70s>>. Acesso em 13/10/2023

PEREIRA, Juliano da Silva. **Uma máquina do tempo movida à imaginação: RPG e empatia histórica no ensino de história.** Dissertação (Mestrado em História Social). Universidade Estadual de Londrina, 2014

Perguntas e respostas: o que é progressão continuada? Todos pela educação, 2018. Disponível em: <<https://todospelaeducacao.org.br/noticias/o-que-e-progressao-continuada/>> Acesso em 02/12/2024.

Perguntas Frequentes. Colégio Pedro II, 2024. Disponível em: <<https://www.cp2.g12.br/perguntas-frequentes/235-28-como-se-dá-o-ingresso-de-estudantes-aos-quadros-do-colégio-pedro-ii.html>> Acesso em: 03/12/2024.

PESCADOR, Cristina M.. **TECNOLOGIAS DIGITAIS E AÇÕES DE APRENDIZAGEM DOS NATIVOS DIGITAIS.** V CINFE – Congresso Internacional de Filosofia e Educação. 2010 Caxias do Sul – RS

PIETRO, Rogério. **Amazofuturismo: A ficção científica ganha o Amazofuturismo.** Amazofuturismo, 2024. Disponível em: <<https://amazofuturismo.com.br>> Acesso em: 02/03/2025

PIETRO, Rogério. **Amazônia Viva.** São Paulo: SAIFERS BR, 2021.

PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. Estratégias Metacognitivas com Jogos Digitais no Ensino Superior. **STAES22' Seminário de Tecnologias Aplicadas em Educação e Saúde.** n.1, 2022, 1-10.

PINHEIRO, Tennyson. Design thinking Brasil: empatia, colaboração e experimentação para pessoas, negócios e sociedade. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017, p.46.

PORTNOW, James. **Extra History. Tangential Learning - How Games can teach us while we play** - Extra Credits. Publicado em 10/05/2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rlQrTHrwyxQ&list=PLhyKYa0YJ_5BIUqSDPmfBuKjTN2QBv9wl&index=11> Acesso em: 11/05/2024.

Programação for Kids – Aulas de Programação. **Home**. YouTube, 2024. Disponível em: <<https://www.youtube.com/@ProgramacaoForKids>> Acesso em: 05/08/2025.

Programador Roblox. **Home**. YouTube, 2024. Disponível em: <<https://www.youtube.com/@programadorroblox>> Acesso em: 05/08/2025.

PROST, Antoine. **Doze lições sobre a história**. Tradução Guilherme João de Freitas Teixeira. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2008.

PROVÉRBIOS. **Nova Bíblia Viva**. Várzea Paulista - SP: Casa Publicadora Paulista, 2023, 735p.

QOHÉLET, podcast de Ed René Kivitz: **[EP20] Sementes**. Marina Silva. Ed René Kivitz. 01/07/2022. Podcast. Disponível em: <<https://open.spotify.com/episode/5xioabZ2bIVkMOyU7li0gS?si=56b0e3417e334442>> Acesso em 01/01/2025.

Quanto dinheiro ganha o campeão do Esports World Cup de 2024? DAZN, 2024. Disponível em: <<https://www.dazn.com/pt-PT/news/esports/quanto-dinheiro-ganha-o-campeao-do-esports-world-cup-de-2024/1166debh60m6b10s3x95kfafbh>> Acesso em: 02/02/2025

RAMOS, Graciliano. **Vidas Secas**. Cotia: Pandorga, 2024.

Recursos de Áudio. Central de Criadores Roblox, 2025. Disponível em: <<https://create.roblox.com/docs/pt-br/sound/assets#importing-custom-audio>> Acesso em: 02/03/2025.

Regras da Comunidade Roblox. Roblox. Disponível em: <<https://en.help.roblox.com/hc/pt-br/articles/203313410-Regras-da-Comunidade-Roblox>> Acesso em: 02/03/2025.

RETONDAR, Jeferson. Teoria do Jogo: A dimensão lúdica da existência humana. Petrópolis: Vozes, 2013.

RIO+20. **Câmara dos Deputados**. Disponível em: <<https://www2.camara.leg.br/a-camara/documentos-e-pesquisa/arquivo/sites-tematicos/rio20/eco-92>> Acesso em: 18/12/2024

ROCHA, Helenice; MAGALHÃES, Marcelo; GONTIJO, Rebeca. A aula como texto: Historiografia e ensino de história. In ROCHA, Helenice; MAGALHÃES, Marcelo; GONTIJO, Rebeca (orgs) **A escrita da história escolar: memória e historiografia**. Rio de Janeiro: FGV, 2009, p.13-32

RUAS, Carlos. **Um sábado qualquer**. Disponível em: <<https://www.umsabadoqualquer.com>> acesso em: 07/12/2024.

RÜSEN, J. Como dar sentido ao passado: questões relevantes de meta-história. História da Historiografia: **International Journal of Theory and History of Historiography**, Ouro Preto, v. 2, n. 2, p. 163–209, 2009.

RÜSEN, Jörn. A função da didática da História: A relação entre a didática da História e a (meta)História. In: SCHMIDT, Maria Auxiliadora; et all (orgs). **Contribuições à uma teoria da didática da história**. Curitiba - PR, W.A. Editores, 2016, p.13-42.

- RÜSEN, Jörn. O desenvolvimento da competência narrativa na aprendizagem histórica: uma hipótese ontogenética relativa à consciência moral. In: SCHMIDT, Maria Auxiliadora et al (orgs) **Jörn Rüsen e o ensino de História**. Curitiba-PR, Editora UFPR, 2010, p. 51-78.
- RÜSEN, Jörn. **Razão histórica. Teoria da história: fundamentos da ciência histórica**. Tradução Estevão de Rezende Martins. Brasília: UnB, 2001.
- SAINT-EXUPÉRY, Antoine. **O pequeno príncipe**. 48.Ed. – Rio de Janeiro: Agir, 2009.
- SANTOS, Sarita Souza dos. **As tiras de Calvin & Hobbes: Possibilidades para o ensino de História na Educação Básica**. Dissertação (mestrado profissional em ensino de história - PROFHISTÓRIA) Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul, Amambai – MS, 2020.
- SANTUCCI, Matthew. ACI Digital. **Papa Francisco defende sabedoria ancestral indígena para combater mudanças climáticas**. Disponível em: <<https://www.acidigital.com/noticia/57615/papa-francisco-defende-sabedoria-ancestral-indigena-para-combater-mudancas-climaticas>> Acesso em: 01/01/2025.
- Save Manual. **O que é SPEEDRUN?**. YouTube, 24/04/2021. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=HHuzdpOBRPE>> Acesso em: 06/02/2025.
- SEIXAS, Raul. **Metamorfose ambulante**. In: Maluco beleza. Manaus: Microservice, 1998. 1 CD. Faixa 8
- SEIXAS, Raul. **Ouro de Tolo**. Krig-ha, Bandolo!, PHILIPS, 1973.
- SILVA, Cláudio Henrique da; DUBIELA, Rafael Pereira. Design motivacional no processo de gamificação de conteúdos para objetos de aprendizagem: contribuições do modelo ARCS In FADEL, Luciane Maria et al (orgs). **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014, p.143- 165.
- Šimić, Ivan. **Was the Esports World Cup 2024 a viewership success?** Esports Insider, 2024. Disponível em: <<https://esportsinsider.com/2024/08/esports-world-cup-2024-viewership>> Acesso em: 02/02/2025.
- Sobre a RIO+20. **Rio+20**. Disponível em: <http://www.rio20.gov.br/sobre_a_rio_mais_20.html>, Acesso em: 18/12/2024.
- Sound Effects**. BBC, 2025. Disponível em: <<https://sound-effects.bbcrewind.co.uk>> Acesso em: 02/03/2025.
- SYOZI, Ricardo. **Processo envolvendo Cyberpunk 2077 é finalizado por US\$ 1,85 milhão**. Tecnoblog, 2023. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/noticias/processo-envolvendo-cyberpunk-2077-e-finalizado-por-us-185-milhoes/>> Acesso em 02/03/2025.
- TED. Jane McGonigal: **Jogando por um mundo melhor**. YouTube, publicado em 17/03/2010. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=dE1DuBesGYM>> Acesso em: 11/05/2024.
- TELLES, Helyon Viana. **Empatia Histórica e jogos digitais: uma proposta para o ensino de história**. Dissertação (mestrado profissional em ensino de história –

PROFHISTÓRIA) Universidade do Estado da Bahia – UNEB, Salvador – BA, 2018.

THIÉL, Janice Cristine. A literatura dos povos indígenas e a formação do leitor multicultural. In: **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 38, n. 4, p. 1175-1189, out./dez. 2013. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/edu_realidade>. 5 de agosto de 2018.

Tibia comemora 25 anos com novos conteúdos. Acústica FM, 2023. Disponível em: <<https://acusticafm.com.br/tibia-comemora-25-anos-com-novos-contenudos/>>. Acesso em: 06/06/2025.

TORIYAMA, Akira (Criador). **Dragon Ball Super**. Toei Animation, 2015-2018. Série de anime.

TORIYAMA, Akira (Criador). **Dragon Ball Z**. Toei Animation, 1989-1996. Série de anime.

TORIYAMA, Akira (Criador). **Dragon Ball**. Toei Animation, 1986-1989. Série de anime.

TRUONG, Kevin. **Announcing the 2025 Unity for Humanity Grant winners**. Unity, 2025. Disponível em: <<https://unity.com/blog/announcing-the-2025-unity-for-humanity-winners>> Acesso em: 09/05/2025.

Vatican News. **O Papa: o que foi praticado contra os indígenas foi um genocídio**. Disponível em: <<https://www.vaticannews.va/pt/papa/news/2022-07/papa-francisco-coletiva-jornalistas-a-bordo-voo-retorno-canada.html>> Acesso em: 01/01/2025.

VELBERAN. **A EVOLUÇÃO DOS VIDEOGAMES nas Gerações de Consoles**. YouTube, 22/09/2017. Disponível em: <<https://youtu.be/aZOqOCiu9-4>> Acesso em: 03/03/2025.

Velberan. **Castlevania Symphony of the Night - CÓDIGOS BIZARROS**. YouTube, 30/12/2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_uPAHeHXX_8> Acesso em: 06/02/2025.

VELBERAN. **O Segredo do Sucesso de Castlevania Symphony of the Night**. YouTube, 14/03/2016. Disponível em: <https://youtu.be/UJZt_nHLENY> Acesso em: 02/03/2025.

Velberan. **Viajando de Volta ao Passado - The Legend of Zelda Ocarina of Time**. YouTube, 02/03/2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=B8sWUA-auFQ&t=915s>> Acesso em: 06/02/2025.

VICENZO, Giacomo. **Como Tibia, um jogo alemão de 25 anos, move paixões brasileiras** até hoje. CNN Brasil, 2022. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/como-tibia-um-jogo-alemao-de-25-anos-move-paixoes-brasileiras/>>. Acesso em 06/06/2025.

VIDAL, Felipe. **Que fim levou Flappy Bird, aquele jogo viciante do passarinho para celular?**. Tecmundo, 2024. Disponível em:

<<https://www.tecmundo.com.br/internet/294291-fim-levou-flappy-bird-jogo-viciante-passarinho-celular.htm>> Acesso em 02/03/2025.

VIEGAS, Ahmés Pinto. **Vocabulário Português-Tupi, Tupi-Português**. Campinas: Instituto Agrônomo, Serviço de Divulgação Técnico-Científica, 1971.

VINHA, Felipe. **Cyberpunk 2077 rende processo judicial à CD Projekt Red**. Tecnoblog, 2021. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/noticias/cyberpunk-2077-rende-processo-judicial-a-cd-projekt-red/>> Acesso em: 02/03/2025.

Você não precisa saber podcast. **Ep. 31 Tem som de frango**. Disponível em: <<https://open.spotify.com/episode/1CmZjHOHBn8f9Hrla5vgVx?si=df2ac421fff541e0>> Acesso em: 23/10/2024.

WAJSFELD, Pedro. **Os sons nos jogos e sua relação direta com o feedback para o jogador**. Medium, 2019. Disponível em: <<https://medium.com/@pedrowajsfeld/os-sons-nos-jogos-e-sua-relação-direta-com-o-feedback-para-o-jogador-6575aebcae73>> Acesso em: 02/03/2025.

WILLIS, André. **Jogo brasileiro que aborda cultura indígena é indicado em prêmio sobre impacto social**. O Tempo, 2025. Disponível em: <<https://www.otempo.com.br/tecnologia-e-games/2025/5/6/jogo-brasileiro-que-aborda-cultura-indigena-e-indicado-em-premio-sobre-impacto-social.amp>> Acesso em: 09/05/2025;

Wo RBX. **Como colocar SONS no teu jogo!** - ROBLOX STUDIO (SoundService). YouTube, 23/03/2022. Disponível em: <<https://youtu.be/NWkOJAzoWx4>> Acesso em: 02/03/2025.

WoRBX. **Home**. YouTube, 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/@worbx>> Acesso em: 05/08/2025.

XADREZ VERBAL: XadrezVerbal #420 Eleições em Portugal... de novo. São Paulo: Central 3, 23/05/2025.

ZANONI, Elton Frias. **Gamificação, Aprendizagem e Ensino de História: Construção de estratégias didáticas com ferramentas online**. Dissertação (Mestrado Profissional em ensino de História) Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis – SC, 2016.

GLOSSÁRIO

- **2d**: bidimensional
- **3D**: tridimensional.
- **Adobe Audition**: programa de edição de áudio.
- **AGDQ**: Awesome Games Done Quick (evento de speedrun).
- **Amazonfuturista**: estilo de arte que mistura elementos da Amazônia com ficção científica.
- **Assassins Creed**: franquia de jogos com temática histórica.
- **Audacity**: programa de edição de áudio.
- **Battle Royale**: gênero de jogo em que um grande número de jogadores luta até que reste apenas um vencedor.
- **Big Bang Theory**: série de televisão americana.
- **Blender**: software de modelagem 3D.
- **BloxFruit**: jogo online popular.
- **Calypso**: na "Odisseia" de Homero, Calipso é uma ninfa que vive na ilha de Ogígia e retém o herói Odisseu por muitos anos.
- **Card / Cards**: carta ou cartas colecionáveis em um jogo.
- **CD Project Red**: empresa desenvolvedora de jogos eletrônicos.
- **CEO**: diretor executivo de uma empresa.
- **Char / Character**: personagem em um jogo.
- **Ciberliteracidade**: habilidade de ler, escrever e interagir criticamente com textos digitais.
- **Counter-Strike: Global Offensive**: jogo de tiro em primeira pessoa multijogador. É conhecido por sua cena competitiva e presença nos esportes eletrônicos.
- **Cutscene**: cenas não interativas em um jogo.
- **Cyberpunk 2077**: jogo para computador e consoles.
- **Dash**: corrida rápida em um jogo.
- **Davy Jones**: na cultura marítima, Davy Jones é uma figura lendária associada ao fundo do mar ou ao "armário de Davy Jones", uma expressão que se refere ao fundo do oceano. É frequentemente ligado a naufrágios e ao destino de marinheiros perdidos.
- **Design**: processo de criação e planejamento de um projeto.

- **Designer:** profissional responsável pelo design, projeto ou planejamento de algo
- **Dev:** desenvolvedor de software ou jogos eletrônicos.
- **Diablo:** franquia de jogos de RPG de ação desenvolvida pela Blizzard Entertainment. Os jogos são conhecidos por sua atmosfera sombria, combate intenso e foco em coleta de itens.
- **Diegéticos:** sons que fazem parte do universo do jogo.
- **Doodle:** jogo interativo do Google.
- **Double Jump:** pulo duplo em um jogo.
- **Download:** transferir um arquivo da internet para um dispositivo.
- **Dr. Dráuzio Varella:** médico brasileiro.
- **Dragon Ball:** anime popular.
- **Edwin van der Sar:** ex-futebolista neerlandês. É considerado um dos maiores goleiros da história do futebol mundial.
- **Epic Mickey 2: The Power of Two:** jogo de plataforma de 2012 desenvolvido pela Junction Point Studios e publicado pela Disney Interactive Studios.
- **Feedback:** retorno ou devolutiva.
- **Final Fantasy:** franquia de jogos eletrônicos de RPG (Role-Playing Game) criada pela Square Enix.
- **Flappy Bird:** jogo para celular extremamente popular em 2013, desenvolvido pelo vietnamita Dong Nguyen. Apesar de sua simplicidade, o jogo rapidamente se tornou viral devido à sua dificuldade frustrante e natureza viciante.
- **Flow:** estado de imersão em uma atividade.
- **Foley artists:** profissionais que criam os sons que ouvimos nos filmes.
- **Fortnite:** jogo eletrônico online multijogador desenvolvido pela Epic Games.
- **Forza Horizon:** série de jogos eletrônicos de corrida em mundo aberto, desenvolvida pela Playground Games e publicada pela Xbox Game Studios.
- **Game / Games:** jogo eletrônico ou não eletrônico.
- **Game Design Document (GDD):** documento de design de jogos.
- **Game Jam:** evento de desenvolvimento de jogos.
- **Gameflow:** estado de imersão em um jogo.
- **Gameplay:** experiência interativa do jogador com um jogo eletrônico.
- **Gamers:** jogadores.
- **Gear:** marcha, técnica de luta em One Piece.

- **Gemini**: inteligência artificial de busca do Google.
- **Glitches**: erros ou falhas de programação em jogos.
- **God of War**: franquia de jogos eletrônicos de ação-aventura desenvolvida pela Santa Monica Studio e publicada pela Sony Interactive Entertainment, conhecida por sua narrativa épica, combate visceral e personagens marcantes, com destaque para o protagonista Kratos, um guerreiro espartano que busca vingança contra os deuses.
- **Google**: empresa de tecnologia.
- **Grand Theft Auto V**: jogo eletrônico de ação-aventura em mundo aberto, desenvolvido pela Rockstar North e publicado pela Rockstar Games.
- **Headset**: fone de ouvido com microfone.
- **Holandês Voador**: navio fantasma da cultura popular.
- **Horizon Zero Dawn**: jogo eletrônico de ação e RPG desenvolvido pela Guerrilla Games e publicado pela Sony Interactive Entertainment, ambientado em um mundo pós-apocalíptico exuberante, onde máquinas robóticas dominam a Terra.
- **IA**: inteligência artificial.
- **Indie**: jogos independentes.
- **Kaiooken**: técnica de luta em Dragon Ball.
- **Kraken**: monstro marinho da mitologia nórdica.
- **League of Legends / LoL**: jogo eletrônico multijogador online do gênero MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) desenvolvido e publicado pela Riot Games. Conhecido por sua cena competitiva robusta, com ligas profissionais e torneios em todo o mundo, LoL é um dos jogos mais populares do mundo, com uma grande base de jogadores e espectadores.
- **Looping**: repetição contínua de um som ou música.
- **Loots**: itens obtidos ao derrotar inimigos em jogos eletrônicos.
- **Mario & Luigi: Bowser's Inside Story + Bowser Jr.'s Journey**: jogo de RPG eletrônico desenvolvido pela AlphaDream e publicado pela Nintendo para o Nintendo 3DS.
- **Marketing**: conjunto de atividades relacionadas a vendas e publicidade.
- **Marvel vs. Capcom: Infinite**: jogo eletrônico de luta desenvolvido pela Capcom, lançado em 2017 para PlayStation 4, Xbox One e PC.
- **Microsoft**: empresa de tecnologia.

- **MMORPG:** massively multiplayer online role-playing game (jogo de interpretação de papéis online para multijogadores).
- **Mythbusters:** programa de televisão americano.
- **Não diegéticos:** sons que não fazem parte do universo do jogo.
- **NPCs:** personagens não jogáveis em um jogo.
- **Ocenaudio:** programa de edição de áudio.
- **One Piece:** mangá e anime japonês.
- **Pixel Arts:** estilo de arte digital que usa pixels como base.
- **Player / Players:** pessoa que interage com um jogo eletrônico, ou seja, jogador.
- **Podcast:** programa de áudio digital disponível na internet.
- **Point-and-click:** gênero de jogo em que o jogador interage com o cenário clicando em objetos.
- **Premium Account (PA):** conta premium paga em um jogo.
- **Quests:** missões em um jogo.
- **Raytracing:** técnica de renderização de gráficos 3D.
- **RBX:** abreviação de Roblox.
- **Red Dead Redemption 2:** jogo eletrônico de ação-aventura em mundo aberto, desenvolvido pela Rockstar Games, ambientado no Velho Oeste americano em 1899, o jogo segue a história de Arthur Morgan, um membro da gangue Van der Linde.
- **Roblox Studio:** plataforma de criação de jogos.
- **ROBLOX:** plataforma online que permite aos usuários criar e jogar jogos em mundos virtuais 3D. Não é um jogo em si, mas sim um espaço onde milhões de jogos criados por usuários estão disponíveis.
- **Rocket League:** jogo eletrônico de esportes que combina elementos de futebol e corrida.
- **RPG Maker:** software para criar jogos de RPG.
- **Scratch:** linguagem de programação visual para crianças.
- **Smartphones:** telefones celulares com funções avançadas de computação.
- **Software:** programa de computador.
- **Sony:** empresa de tecnologia.
- **SoundService:** sistema de som do Roblox Studio.
- **Speedrunner:** jogador que busca completar jogos o mais rápido possível.
- **Sprites:** imagens bidimensionais usadas em jogos.

- **Squad**: equipe de jogadores em jogos eletrônicos online.
- **Sulear**: é um neologismo, um termo criado para se contrapor a "nortear", e que surgiu no campo da Linguística Aplicada para expressar uma perspectiva de mundo do Hemisfério Sul, em oposição a uma visão "norte-cêntrica" ou eurocêntrica. O termo busca valorizar conhecimentos e saberes produzidos em contextos sociais do Sul, considerando as relações de poder e desigualdade que marcam a história e a cultura dessas regiões.
- **Super Saiyajin**: transformação em Dragon Ball.
- **Swin**: nadar em um jogo.
- **Tablets**: computadores portáteis com tela sensível ao toque.
- **Tangencial**: que se afasta do centro ou do foco principal.
- **Telos**: em filosofia, finalidade ou propósito último de algo.
- **The Legend of Zelda**: franquia de jogos eletrônicos de ação-aventura criada por Shigeru Miyamoto e Takashi Tezuka, e desenvolvida e publicada pela Nintendo. A série é conhecida por sua mistura de exploração, resolução de quebra-cabeças e combate, ambientada em mundos de fantasia ricos e imersivos.
- **Twitch**: plataforma de streaming de jogos eletrônicos e outros conteúdos.
- **Unity**: motor de jogo popular.
- **Unreal Engine 5**: motor de jogo popular.
- **Up**: evoluir um personagem dentro de um game. Adaptação morfológica do inglês up.
- **Upload**: transferir um arquivo de um dispositivo para a internet.
- **Valorant**: jogo eletrônico de tiro em primeira pessoa (FPS) tático multijogador desenvolvido e publicado pela Riot Games.
- **WavePad**: programa de edição de áudio.
- **Web**: sistema de informações interligadas na internet, acessível por navegadores.
- **World of Warcraft / WoW**: jogo eletrônico massivo multijogador online de RPG (MMORPG) desenvolvido e publicado pela Blizzard Entertainment. Ambientado no mundo de fantasia de Azeroth, onde os jogadores criam personagens e exploram um vasto mundo, completando missões, lutando contra monstros e interagindo com outros jogadores.
- **XP**: experiência (pontos acumulados em um jogo).

- **YouTube:** plataforma de vídeos online.
- **Youtuber:** criador de conteúdo para a plataforma de vídeos online YouTube.

ANEXOS

Conto Kairu e Kameh (Daniel Munduruku)¹¹³

Há muito, muito tempo, o Grande Espírito caminhava à beira do rio. Cançado e com fome, sentou à sombra de uma jabuticabeira, cujos galhos pesados de frutas pendiam sobre as águas. Embora cansado, levantou-se e apanhou algumas jabuticabas maduras e comeu até saciar sua fome. Fortalecido, desceu o barranco do rio e tomou aquela água límpida e cristalina; de volta, encostou-se ao tronco da grande árvore e pegou no sono.

Dormiu profundamente e, em sonho, visitou um povo chamado Kaingang, que morava na cabeceira daquele rio. Por muito tempo, ficou a observá-los à distância. deveras era um povo muito bonito, inteligente, robusto e com cor de terra. Seus olhos pretos lembraram os frutos maduros da jabuticaba. Seus cabelos eram longos e negros e se espalhavam abundantemente pelas suas costas.

Porém, algo não ia bem. Tinham tudo para ser muito felizes, homens fortes e mulheres bonitas, mas nada estava bom para eles, nem os casamentos atenuaram as diferenças, tudo parecia motivo para brigas, provocações e discórdias.

Profundamente entristecido, o Grande Espírito pensava em como ajudá-los. Sabia que não era apenas um sonho - os Kaingang existiam de verdade, tratava-se de uma situação real daquele povo - e seu sonho era um aviso de que precisavam de ajuda.

Levantou-se e desceu novamente até o rio, dessa vez não para beber de suas águas, mas para tirar o barro de suas costas. Com o barro, fez uma massa homogênea, dividiu ao meio, fez dois bonecos do mesmo tamanho e deu-lhes o fôlego da vida, tão pequeninos que os dois couberam na palma de uma de suas mãos.

Então os levou e colocou no seio de uma montanha chamada Ti kri jê, que se encontrava ao lado do grande rio, e determinou que ela cuidasse deles até que crescessem.

¹¹³ Este conto escrito por Daniel Munduruku em sua obra *Vozes Ancestrais*, foi o conto utilizado como referência para a construção narrativa do BloxTime. A questão da origem das marcas foi escolhida por tratar de questões essenciais para um povo indígena, por abordar a empatia e cooperação de uma forma fluida, e por possuir grande potencial de apelo visual durante um game.

MUNDURUKU, Daniel. *Vozes Ancestrais: dez contos indígenas*. São Paulo: FTD Educação, 2016, p.46-48.

As luas foram passando e os irmãos gêmeos foram crescendo, tendo como berço as entranhas da mãe terra. O tempo passou e chegou a hora em que os irmãos teriam que sair da montanha.

Houve então um período de muitas chuvas, que afofaram a terra da montanha Ti kri jê, facilitando a saída dos pequenos irmãos gêmeos Kaingang, que se preparavam para deixar a montanha. A rota dos pequenos indiozinhos era descer a montanha até encontrar o rio. Um desceu por um lado, e outro pelo outro lado da Ti kri jê.

Kanhru desceu pelo lado da montanha onde a terra era bem fofa e com folhas verdes abundantes, principalmente por causa da chuva recente. Kamê não teve a mesma sorte, o lado por que desceu era cheio de pedras, cipós e espinhos, e sua descida exigiu grande esforço físico, tornando Kamê um homem fisicamente forte, com pés e mãos grandes.

Kanhru chegou primeiro ao rio e se tornou o dono das águas. Quando Kamê chegou ao seu destino, cansado e com sede, as águas do rio já tinham um dono, os animais já respeitavam como tal e o alertaram de que não poderia se servir da água sem o consentimento do dono das águas. Kamê, que de nada sabia, perguntou quem era então o dono das águas para que pudesse pedir e tomar água, pois não aguentava mais de sede.

Vendo a situação de Kamê, os animais o levaram até o dono das águas. Chegando ao local, Kamê descobriu que o dono era seu irmão gêmeo Kanhru, que se tornara um sábio respeitado pelo povo. Kanhru abraçou seu irmão e juntos choraram de alegria pelo reencontro.

Filho da terra, Kanhru interagiu e se comunicava com ela, ajudando o povo a conviver em harmonia com a natureza e o meio ambiente, e também cuidava da espiritualidade do povo Kaingang; ele era o kujá (pajé).

Em pouco tempo de convivência entre os dois irmãos gêmeos na aldeia Kaingang Kanhru percebeu que, embora fossem gêmeos, eles eram totalmente diferentes na estrutura física, intelectualmente e nas habilidades, mas isso não era motivo de discórdia; pelo contrário, essa harmonia entre as diferenças era de grande valia para o povo, pois servia como exemplo para eles viverem em paz uns com os outros.

Então os Kaingang fizeram uma grande conferência e acordaram que, a partir daquele dia, o povo Kaingang seria dividido em duas metades, Kanhru e Kamê. A

divisão do povo em duas metades obedeceu ao critério de identificação com um ou outro dos irmãos gêmeos.

Os Kaingang escolheram também duas marcas que só diferenciariam entre si: a marca comprida ou aberta seria Kamê, e a marca fechada seria Kanhru.

Assim surgem as duas metades com suas referidas marcas, que se completam entre si. Kanhru é a metade pensante, o intelectual, o sábio, o Kujá, enquanto Kamê é o lado da força física, o protetor, o provedor, o guerreiro, o que defende o povo Kaingang.

Tudo o que existe na natureza foi criado por kamê ou Kanhru, porque no princípio do mundo só existia o céu e a terra, o firmamento e as águas. Foi então que o Sol decidiu pertencer à metade Kamê e a lua, a Kanhru, e assim Kamê, com a ajuda do Sol, criou os animais do dia, e Kanhru, com a ajuda da Lua, criou os animais da noite.

A partir de então, toda organização social Kaingang é construída em respeito a essas duas metades complementares, deixando muito claro a todos a necessidade que cada metade tem da outra.

Determinaram também que só haveria casamento entre uma metade e outra, nunca entre pessoas da mesma metade, selando assim a dependência de cada um com sua outra metade, com a obrigatoriedade do cumprimento desses acordos.

Daí em diante, os Kaingang tiveram uma convivência mais agradável e mais tranquila no interior das suas aldeias.

Narrativa BloxTime

Este será o conto que dará base ao jogo. Ele narra eventos de antes do jogo começar, explicando por que o jogador foi parar em um outro mundo. Ele dá margem para ampliação futura, podendo haver outros mundos de povos diversos a partir da mesma base. Para facilitar a visualização, as falas que se seguem serão coloridas, mantendo o narrador na cor padrão do texto.

O Player abre os olhos lentamente, desorientado. Luzes piscantes preenchem o ambiente, ora distorcendo as cores, ora falhando. Um apagão repentino mergulha tudo na escuridão por alguns segundos, e quando a luz retorna, um homem surge. Cabelos brancos desgrehados, barba densa, uma camisa de botões aberta e cheiro de óleo diesel revelam um sujeito peculiar.

-Até que enfim acordou! ele exclama. Achei que ia ter que procurar outro herói.

-Herói? Eu?

-Sim, sim. Os últimos 41 se perderam no metaverso.

-Se perderam? Onde estou? Quem é você?

-Sou Pedro Vais de Caminhão, mas pode me chamar de Binário. Sou cientista, ou melhor, era caminhoneiro. A necessidade faz o sapo pular, não é? Você está no que sobrou do meu laboratório. Eu o chamo de BloxTime Lab.

-Como vim parar aqui? E que heróis são esses? Explica o que está acontecendo!

Binário ignora a pergunta.

-Fico feliz que esteja pronto para salvar o mundo!

-Salvar o mundo? Nem tirei minha carteira de motorista ainda! E não vou a lugar nenhum até entender tudo.

O jogador olha pela janela: uma cidade vazia, clara apesar de ser noite, mas vazia. A lua parecia maior do que o player lembrava, e vazia. Binário, alheio, mexe em alguns equipamentos.

-Acho que com esses ajustes...

O jogador o interrompe.

-Para! Já disse que não me movo!

-Que bom, isso me ajuda a colocar o equipamento em você.

-Então me movo muito! O player começa a se mexer sem parar e correr pelo laboratório.

-O que aconteceu com o “não vou me mover senhor binário”?

O player sobe nos painéis de controle.

Binário respira fundo.

-Tá bom, eu conto enquanto trabalho, mas desce daí e me ajuda. Qual a última coisa que lembra?

-Eu estava na escola, cochilei na mesa. Por quê?

-Isso é só um reflexo. O mundo mudou. Recursos escassos, polos quentes, equador congelado. Poucos sobreviveram.

-Por que não me lembro?

-Os governos que resistiram criaram o 'campo de OZ', um gás sonífero. Todos dormem.

-E eu?

-Eu te encontrei a algumas esquinas daqui. Você estava caído, com sorvete no cabelo.

-E por que você não dormiu também?

-Alguns dias antes entrei num laboratório isolado, e me fundi com a IA.

-É possível?

-Sim, sim. Apreendi na internet. Conheço outros: Bit, Byte, Bug, Bsod.

-Nomes estranhos! Para onde devo ir?

-Criamos um Oscilador de Hiperfluxo Cronométrico.

-Ham?

-Multiversos! Buscamos soluções para nosso mundo, e criamos uma máquina que permite passar pelo fluxo e chegar a outros lugares no tempo e espaço, alcançando outros universos paralelos ao nosso.

-Ah! entendi, eu acho. E por que não voltam no tempo?

-Não sabemos o que consertar!

-Tenho que descobrir?

-Sim!

-E por que você não vai?

-Fundido com a IA, não posso atravessar o fluxo. Mas consigo contato a cada 7:14 minutos.

-Grande Coisa. Entendi. Como saberei a resposta?

-Não sei! Os outros sumiram. Talvez os universos não fossem melhores.

-Eita!

-A última resposta que tive foi: “É uma cilada Bin...” (a voz distorcida e cheia de estática, mal audível). Não entendi direito o que ele quis dizer. Acho que estava com fome e queria uma salada com alguma coisa. É! nunca vamos saber.

-Gulp!

-Mas agora vai ser diferente. Confio em você.

-Parece perigoso. Prefiro ficar aqui.

-Não tem tempo. A lua vai colidir em 48 minutos.

-O quê? Por quê?

-Colapso. A inversão da Terra acelera a lua em direção a nós.

-E você conversando? Me manda logo!

-É o que estou fazendo! Vamos lá!

-Espera, tenho que perguntar...

A máquina liga, o jogador desaparece.

Até, jogador!

Descrições das missões

Para que as missões funcionassem os diálogos entre os NPCs e o jogador possuiriam poucas etapas. Não que não fosse possível criar diálogos mais complexos, mas isso careceria mais pesquisa, e elevação do grau de complexidade do projeto, podendo se tornar um empecilho tanto para a sua execução quanto replicabilidade.

Por este ponto de vista, os scripts utilizados utilizam o sistema de interação por proximidade (ProximityPrompt). Ao ativar a interação com o NPC ele fará uma fala inicial, explicando o que deseja. Nesta mesma caixa de diálogo surge uma opção para aceitar e outra para desistir da missão. Ao aceitar aparecerá o nome da missão com um checklist na lateral esquerda da tela até que a missão seja concluída. Por fim, aparecerá uma mensagem de conclusão da missão deixando claro que o jogador alcançou seu objetivo, e os prêmios da missão serão depositados diretamente no inventário do jogador.

Os itens estão espalhados pelo mapa, podendo se encontrar em uma sequência simples de se encontrar ou espalhados por várias ilhas. Pelo sistema utilizado o nome que consta na lista da missão deve ser o mesmo nome presente no item e deve estar localizado dentro de uma pasta com o nome no NPC que gera sua missão.

Os prêmios podem variar entre três opções pré-definidas Frags, fragmentos de memórias necessários para repensar algo e obter um card ou habilidade especial; Fsol ou fragmentos solares, um tipo de fragmento especial obtido em sua maioria através de missões especiais Kamé; Fluna ou fragmentos lunares, equivalente ao Fsol para as missões da marca Kairu. Sem mais delongas, seguem as informações mais básicas das missões.

AOI - Encontre as Tatairuí (joaninhas) perdidas.

Fala Inicial = "Você viu as Tatairuí? São pequenas, vermelhinhas e muito fofas"

Fala Conclusiva = "Parabéns! Você encontrou todas as Tatairuí perdidas."

Item a ser coletado = "Tatairuí"

Quantidade de itens= 5

Recompensas 60 Frags



Omaenduar (Ato de sonhar) - Ouça os elementos Ancestrais

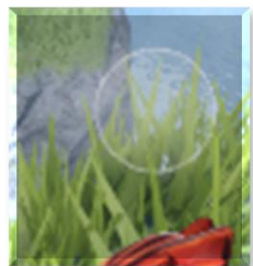
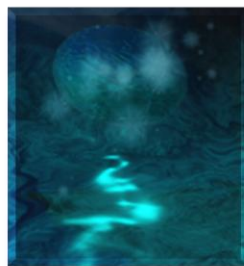
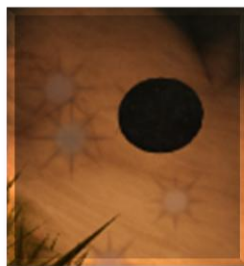
Fala Inicial ="Ouça os elementos ancestrais que eu te ajudo melhorar suas habilidades."

Fala Conclusiva = "Excelente! Os elementos ancestrais compartilharam seus segredos com você."

Item a ser coletado = "Elemento"

Quantidade de itens= 4

Recompensas 120 Frags



Ka'a (Mata, floresta ou mato) - Encontre as rosas da Ka'a.

Fala Inicial ="Se procura algo para fazer, poderia colher umas rosas para mim?"

Fala Conclusiva = "Muito obrigado pelas rosas! A beleza delas alegra meu coração."

Item a ser coletado = "Rosa"

Quantidade de itens= 5

Recompensas 165 Frags



Panambi (borboleta) – Pegue algumas frutas para Panambi

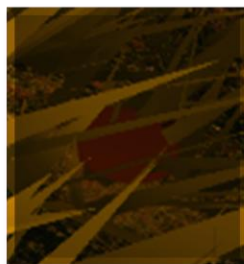
Fala Inicial ="Gosto de admirar a natureza. Tanto que me esqueço até de comer."

Fala Conclusiva = "Que delícia! Essas frutas vão me dar muita energia, obrigado!"

Item a ser coletado = "Frutinhas"

Quantidade de itens= 3

Recompensas 210 Frags



Jaguetaré (jaguar ou onça pintada) - Cace somente o suficiente

Fala Inicial ="Quando se é grato a Natureza é quem dá a caça, a questão é quem é mais grato."

Fala Conclusiva = "Agradeço pela sua compreensão e respeito pela natureza."

Item a ser coletado = "Carne"

Quantidade de itens= 2

Recompensas 210 Frags



Kangûera (cabeça seca ou caveira) - Encontre o amado da Kangûera nas profundezas do mar.

Fala Inicial ="Eu achei que estava aqui o que eu precisava. Que pobre agora sou"

Fala Conclusiva = "Meu coração se acalma em saber que meu amado foi encontrado. Sua ajuda é inestimável.",

Item a ser coletado = "SkullM"

Quantidade de itens= 1

Recompensas 125 Frags



Tatá (fogo ou formiga) – Umas toras sequinhas por favor

Fala Inicial ="Preciso me alimentar"

Fala Conclusiva = "Ótimo! Essas toras vão me aquecer e me dar sustento, obrigado!",

Item a ser coletado = "Tora"

Quantidade de itens= 11

Recompensas 110 Fsol e 15 Fluna



Watu (Avô, nome dado ao Rio Doce) - Limpe o Atol

Fala Inicial ="Alguém antou fazendo uns testes que deram errado e caíram uns equipamentos de outra dimensão aqui. Poderia limpar o Atol?"

Fala Conclusiva = "Ufa! O Atol está limpo novamente. Agradeço sua ajuda em conter essa bagunça dimensional

Item a ser coletado = "Peças"

Quantidade de itens= 12

Recompensas 110 Fluna e 15 Fsol



Diálogos NPCs

Nem todo NPC encontrado no decorrer do jogo possui uma missão específica para o jogador. Alguns são utilizados para explicar alguma funcionalidade ou mesmo só para compor a narrativa do game.

Diferente dos NPCs de missão, estes não foram configurados a partir do ProximityPrompt, mas através da ferramenta Dialog / DialogChoice. Esse é um mecanismo muito mais básico do RobloxStudio, mas que permite criar diálogos com tamanhos distintos.

Apesar da vantagem da simplicidade, os diálogos aparecem em balões de fala que saem dos personagens, e não em uma tela separada, o que pode ser uma opção não tão boa quanto a primeira. Outro aspecto limitador é o tamanho das falas do jogador, que possui limitação de quantidade de caractere. Mesmo assim, não creio que este recurso deva ser descartado.

Aí (bicho-preguiça)

Aí: Marangatu (Bem-vindo)!

Jogador: Mim ser o Jogador...

Aí: Cara como você fala estranho.

Jogador: Você entende minha língua???

Aí: É claro! Digamos que por aqui aprendemos rápido.

Jogador: Preciso descobrir como salvar meu mundo.

Aí: ...

Jogador: Poderia me ajudar?

Aí: Eu não, mas talvez o Omaenduar consiga te ajudar, mas creio que terá que realizar algumas missões.

*Jogador: Como eu faço isso?

*Aí: Os comandos são simples... com A,S,W,D , ou arrastando na tela você se locomove.

*Jogador: E depois?

*Aí: O Q e o E movem a Camera.

*Jogador: E é só disso que eu preciso?

*Aí: Não, também precisará Pular com a BARRA DE ESPAÇO, ou correr com o SHIFT.

*Jogador: Agora eu estou pronto?

*Aí: Isso só você vai saber. Mas por hora já pode começar.

*Jogador: Muito Obrigado!

*Aí: Kuarasy-sa'y riru(até o próximo sol)!

*Jogador: Até Mais.

**Jogador: Onde encontro o Omaenduar para fazer missões?

**Aí: Na verdade, o jeito mais fácil é começar pela Ka'a.

**Jogador: Quem é Ka'a?

**Aí: É uma Jovem que ama Rosas. Geralmente ela fica aqui perto, mais ao norte, e ajudando ela você aprenderá fazer missões, conhecerá a praia e a deixará muito feliz.

**Jogador: Que Legal! To dentro

**Aí: Marangatu rekó (tenha uma boa jornada / que você fique bem / que sua vida seja boa)!

***Jogador: E Depois?

***Aí: Cada coisa no seu tempo.

***Jogador: Alguma outra dica?

***Aí: A Aoi também tem uma missão pra você, mas tem que fazer antes de ter uma marca.

***Jogador: Por que?

***Aí: Digamos que a ordem dos acontecimentos fazem alguma diferença.

***Jogador: Se você diz...

***Aí: Acreditar ou não é escolha sua. Vai que você descobre algo que eu ainda não sei?

Araí (Nuvem)

Araí: Marangatu!

Jogador: Oi... O que você está fazendo?

Araí: Estou aprendendo.

Jogador: Aprendendo o que?

Araí: De tudo um pouco! Tudo o que preciso para poder contribuir com minha comunidade.

*Jogador: Que estranho! Achei que você estava brincando.

*Araí: Mas brincar também é uma forma de aprender.

*Jogador: Como assim?

*Araí: Quando eu brinco eu treino para que quando eu realmente precisar realizar aquela atividade, eu já saiba como fazer.

*Jogador: Entendi. Parece divertido aprender assim.

*Araí: Aprender é sempre divertido!

**Jogador: Achei que estava parada olhando pro nada.

**Araí: Observar também é uma forma de aprender.

**Jogador: Não venha com essa! Você só está enrolando.

**Araí: Pelo contrário. Esta é uma tarefa que exige muita concentração.

**Jogador: Concentração pra quê?

**Araí: Para poder perceber os detalhes de como e quando fazer algo.

**Jogador: Como assim?

**Araí: Ué?! quando tenho que tomar uma decisão como saberei o que fazer se nunca tiver visto ninguém fazer antes?

**Jogador: ...

**Araí: O que adianta eu tentar seguir as estrelas se eu não souber de onde nasce o sol?

**Jogador: ...

**Araí: Seria muito mais difícil se tivéssemos que inventar tudo do nada.

**Jogador: Interessante... quem sabe mais tarde.

**Araí: Você é quem sabe... o Saber não ocupa lugar.

Hapo (raiz)

Hapo: Eu tenho tanto... pra te falar...

Jogador: Pra me falar?

Hapo: Kuá (Olha! / veja! / Ei!)/ Na'á (Não) ... estava só cantarolando uma canção de outra dimensão.

Jogador: Então você tem Acesso à outras dimensões?

Hapo: Nunca mandei ninguém pra fora daqui, mas de certa forma A'é(sim)!

Jogador: Então pode me ajudar falar com minha dimensão?

Hapo: ...

Jogador: O Binário deve estar preocupado.

Hapo: Conheço o Binário.

Jogador: Conhece?

Hapo: A'é, ele me disse que iria fazer umas comunicações com alguém que ele mandou pra cá, mas parece que o equipamento dele deu jatutú mirim (camundongo).

Jogador: E agora? Como salvarei meu mundo?

Hapo: Fique tranquilo... sobre o que quer saber?

¹Jogador: O que é um Card?

¹Hapo: Os cards são as interpretações dos fragmentos obtidos mais próximos possíveis do conhecimento existente.

¹Jogador: Ham???

¹Hapo: É o que você veio descobrir pra tentar salvar seu mundo.

¹Jogador: Mas não consigo falar com o Binário!

¹Hapo: Mas todos os Cards repensados enviam informações diretas ao PC do binário. Assim que tiver todos ele deve te chamar de volta.

¹Jogador: E meu mundo estará a salvo?

¹Hapo: Nunca se sabe, mas nunca dará certo se não tentar.

²Jogador: Fragmentos

²Hapo: Os fragmentos são fontes repletas de memórias que vêm de diversas partes diferentes. eles são incompletos, por isso é preciso repensar o que se sabe sempre que se consegue um fragmento novo.

³Jogador: Marcas

³Hapo: As Marcas Kairu e Kamé são opostas mas ao mesmo tempo complementares. são diferentes, mas não existe uma sem a outra.

³Jogador: Que diferença isso faz pra mim?

³Hapo: Para descobrir todos os Cards você precisará de Fragmentos Solares e Lunares que são conquistados nas missões específicas de cada Marca.

³Jogador: E não consigo esses fragmentos com qualquer marca?

³Hapo: Não dá. Cada uma delas tem elementos que só podem ser pegos por pessoas daquela marca específica.

³Jogador: Esclarecedor...

⁴Jogador: Poderes

⁴Hapo: Existem alguns poderes que podem te ajudar, mas terá que repensá-los com o Omaenduar.

⁵Jogador: Me pareceu que a Terra aqui é quadrada. É?

⁵Hapo: Nem pensar! é que como você foi enviado de outra dimensão, você só consegue habitar na área que o equipamento do Binário consegue te manter.

⁵Jogador: É isso não é o mundo todo?

⁵Hapo: É claro que não! mas o equipamento dele precisaria de muito mais energia para te ampliar para o mundo todo.

⁵Jogador: Então tem outras terras?

⁵Hapo: Diversas. Com culturas riquíssimas, e muitas histórias interessantes.

⁵Jogador: Então o que é a terra?

⁵Hapo: É um enorme geoide. depois pesquise pra ver!

Jaxy (Lua)

Jaxy: Pytuna porã!(Noite bonita!)

Jogador: Você não está meio perdida no tempo?

Jaxy: Na verdade não. é que eu amo cada Pytuna(noite).

Jogador: Entendi. E o que faz agora?

Jaxy: Espero o Kuarasy(Sol) se por, e agradeço por contemplar tamanha beleza.

Jogador: Realmente é tudo muito lindo.

Jaxy: Vai ficar por aqui?

Jogador: Não posso, tenho muito a fazer.

Jaxy: ...

Jogador: Obrigado por perguntar.

Jaxy: Entendi. Eré-me!(Vá em paz).

Kaguî (Bebida fermentada ritual)

Kaguî: Kuarasy!(dia)

Jogador: Oi... Nossa! Que alto.

Kaguî: mas é um Yvaga-yvy porã (horizonte bonito).

Jogador: Realmente.

Kaguî: ...

Jogador: O que você faz aqui tão, tão em cima?

Kaguî: Além de admirar o Yvaga-yvy?

Jogador: Sim.

Kaguî: Observo o Yvagá (céu ou corpos celestes), penso o que me falam os antigos...

Jogador: E eles falam muito com você?

Kaguî: As vezes. é preciso estar atento para ouvir.

Jogador: O que eles te dizem agora?

Kaguî: Acho que uma mensagem pra você.

Jogador: Então me diga!

Kaguî: será que você está pronto à ouvir?

*Jogador: Estou com certeza!

*Kaguî: Discordo. É melhor voltar outro dia.

**Jogador: Quem sabe? Talvez o tempo? Ou os ventos?

**Kaguî: Tem razão... Você parece preparado.

**Jogador: Sobre o que é?

**Kaguî: Missões especiais. Quer saber sobre Kairu ou Kamé?

¹Jogador: Kairu!

¹Kaguî: Para obter o Card dos Kairu, você precisa conversar com Watú, ele fica em uma Y-taty (cachoeira) no fim deste Atol.

¹Jogador: E como realizo essa missão?

¹Kaguî: Ha uma fenda que somente os Kairu podem entrar, fica perto da ponta Sul deste atol.

¹Jogador: Muito Obrigado!

¹Kaguî: Kuarasy-sa'y riru!(até o próximo nascer do sol)

²Jogador: Kamé!

²Kaguî: Para obter o Card dos Kamé, você precisa conversar com Tata, ele fica em cima do Ybytyra-tatá(vulcão), na Ypa'ũ (ilha) que está ao Leste.

²Jogador: E como realizo essa missão?

²Kaguî: Dentro do Ybytyra-tatá há uma última lenha que somente os Kamé podem acessar.

²Jogador: Muito Obrigado!

²Kaguî: Kuarasy-sa'y riru!

Pitanga (pitanga ou vermelho)

Pitanga: Kuarasy!

Jogador: Oi...

Pitanga: ...

Jogador: O que você está fazendo?

Pitanga: Aproveitando o Sol. E você?

Jogador: Estou investigando.

Pitanga: Por que?

Jogador: Preciso repensar algumas coisas.

Pitanga: Por que?

Jogador: Por que preciso salvar meu mundo.

Pitanga: Por que?

Jogador: Sei lá o porquê! porque tenho que saber?

Pitanga: Se não sabe aonde quer chegar então já veio longe.

Jogador: ???

Pitanga: Se não consegue imaginar o que pretende descobrir, como saberá que descobriu?

Jogador: Quando alguém me disser?

Pitanga: E por que você precisa que outro te diga?

Jogador:???

Pitanga: Relaxa, é só pra te ajudar a pensar.

Yvága (céu ou paraíso)

Sem falas.

NPCs que surgem em missão.

SkullM

SkullM: Obrigado por me encontrar. Agora, leve meu coração à minha amada.

SkullM: Sempre estarei com ela.

Yby (Terra)

Yby: Marangatu!

Jogador: Você não estava ai antes!

Yby: Não estava mesmo, mas apareço quando alguém precisa de mim.

Jogador: E eu preciso de você?

Yby: Todo mundo precisa de alguém, e todos precisam da terra.

Jogador: Como pode me ajudar?

Yby: É só pensar o que está fazendo Agora...

*Jogador: Preciso encontrar os elementos.

*Yby: Cada um dos quatro elementos está próximo de suas fontes.

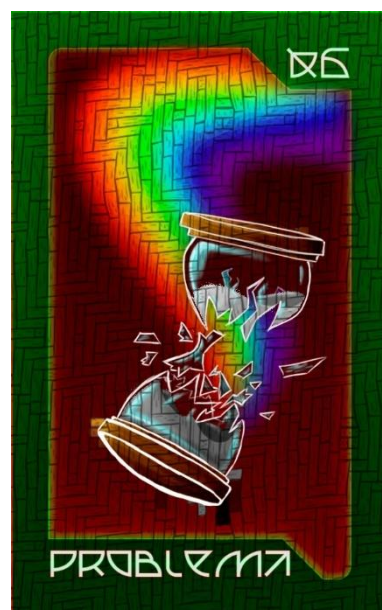
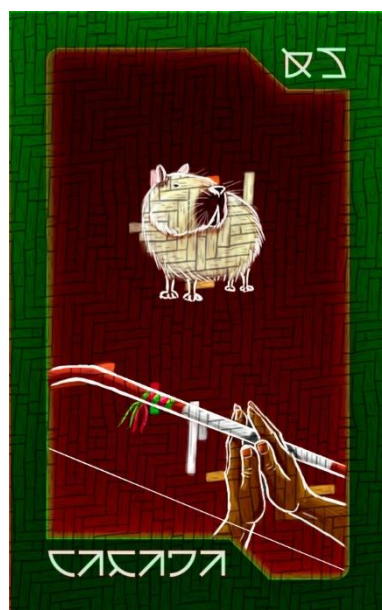
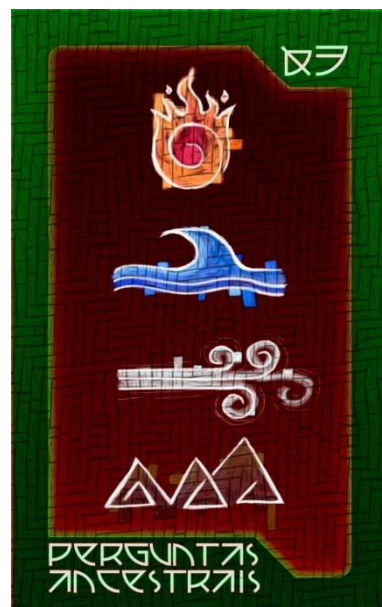
**Jogador: Não consigo chegar aonde preciso.

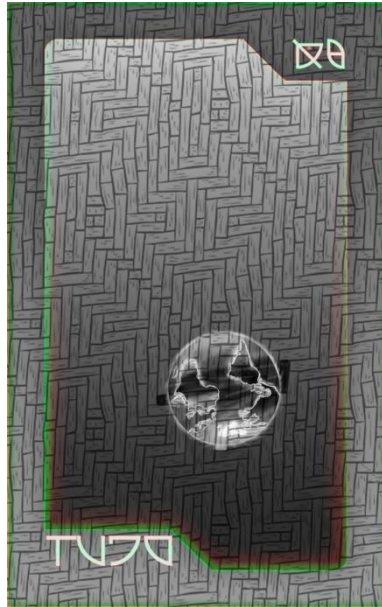
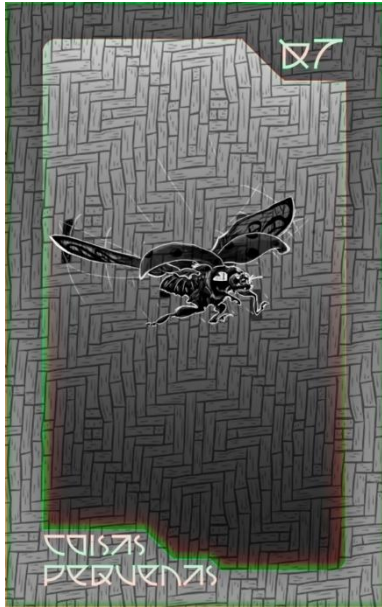
**Yby: Repensar as coisas pode te dar poderes incríveis.

Ybytu(vento)

Sem falas

Catálogo dos Cards





Lista de Códigos usados no Roblox Studio

Considerando que a proposta deste trabalho, independente de suas conclusões, é colaborar para que outros professores também possam criar os seus próprios jogos, seguem abaixo os scripts (códigos) utilizados no BloxTime.

Entretanto, vale ressaltar que eles possuem ligações entre si e entre outros objetos presentes no game, e caso algum desses elementos seja inexistente os scripts tendem a não funcionar. Em caso de uso de algum desses scripts, caso não funcionem o RobloxStudio possui uma aba de *saída* e outra de *análise do script* que podem auxiliar a verificação do possível erro.

Outro recurso que me foi muito útil, tanto para programar, quanto para adaptar os conteúdos foi a IA Gemini 2.5 flash, disponível neste momento gratuitamente pelo Google. Caso o RobloxStudio identifique alguma falha, ou o game não execute a tarefa desejada, é possível colar seu script na Gemini, e solicitar que ela reescreva incluindo DEBUGS no seu script. Isso fará com que cada tentativa de ação apresente uma mensagem na tela de saída, o que permite descobrir se o problema foi a falta de um elemento, ou um erro de escrita.

Como já dito neste trabalho, não sou programador, e portanto não criei esses scripts do nada. Cada um deles foi criado baseado nos canais WoRBX, Programador Roblox, Programação For Kids - Aulas de Programação, GEEK.¹¹⁴ Entretanto, é importante lembrar que cada um desses projetos cria seus exemplos em um arquivo novo, ou seja que não possui outros elementos interferindo em suas programações. Assim, ao concatenar esses diferentes sistemas no seu projeto, é bem possível que eles concorram por um mesmo recurso, o que pode gerar o mal funcionamento do game.

Assistindo os vídeos, é provável que você comece a compreender um pouco da lógica da linguagem LUA que é utilizada no RobloxStudio, mas se mesmo assim precisar de auxílio para unir os vários elementos presentes no seu game, a Gemini também é de grande ajuda.

¹¹⁴ WoRBX. Home. YouTube, 2018. Disponível em: < <https://www.youtube.com/@worbx>> Acesso em: 05/08/2025; Programador Roblox. Home. YouTube, 2024. Disponível em: < <https://www.youtube.com/@programadorroblox>> Acesso em: 05/08/2025; Programação for Kids – Aulas de Programação. Home. YouTube, 2024. Disponível em: <<https://www.youtube.com/@ProgramacaoForKids>> Acesso em: 05/08/2025; Geek. Home. YouTube, 2016. Disponível em: < <https://www.youtube.com/@Geekkk86>> Acesso em 05/08/2025.

Outro comentário relevante que também tem a ver com o fato de eu não ser programador é que no game ainda constam alguns *debugs* e verificações que coloquei para testar o game e não tenho certeza de como retirar, haja visto que o game já está funcionando e não quero atrapalhar isso.

Algumas vezes é preciso pensar além do programa propriamente dito, e imaginar como é o processo para que o que você quer aconteça.

Por exemplo, neste projeto eu não sabia como iria restringir para que os jogadores não concluíssem as missões especiais com qualquer das marcas, então, coloquei alguns dos elementos que devem ser coletados em “blocos assassinos invisíveis”. Isso garante que a missão só estará completa quando o Jogador tiver a marca certa para concluir a missão. Outro recurso que utilizei para contornar um problema era a falta de atualização do inventário quando se realizava a escolha da marca, então criei um bloco invisível com ganho de 0 Frags logo abaixo de onde o Character cai. Desta forma ele atualiza o inventário do player resolvendo o problema.

Quer dizer que esse meu “jeitinho brasileiro” seja a melhor forma de se programar? Provavelmente não, mas considerando o cenário do qual programo, essa inventividade soluciona problemas de ordem prática.

Um último assunto é que consta na lista abaixo scripts repetidos em todo ou em grande parte. O motivo de eles aparecerem aqui desta forma é devido sua localização. Algumas vezes para que o jogo tenha seus “poderes” e habilidades em evolução, alguns parâmetros precisam ser alterados durante a gameplay. Em alguns casos uma forma mais simples de se fazer isso é deixar escondido no jogo arquivos semelhantes, com mesmo nome, mas atributos diferentes.

Por exemplo, se a velocidade padrão de um jogador é 16, e quero que ele ande mais rápido se for de uma determinada classe ou possua determinado Card, posso inserir em um script que ao se preencher esse requisito ele substitua o arquivo com número 16 por outro com o número 25. Esse recurso também pode ser utilizado para resolver problemas de atualização ou criação de algum sistema do game. Então se inclui um script com atributos base que precisa ser criado caso não haja outro existente. Por exemplo, cada jogador precisa ter no servidor uma lista com os itens que ele possui. Mas caso ele esteja jogando pela primeira vez, essa lista é inexistente, logo, copia-se uma lista padrão que fica guardada no sistema.

Feitas estas ressalvas, seguem os scripts abaixo:

Workspace

--Porta seletora de equipe

```
local porta = script.Parent
local equipePermitida = BrickColor.new("Pearl") -- Substitua "CorDaEquipePermitida"
pela cor da equipe que pode passar

porta.Touched:Connect(function(hit)
    local jogador = game.Players:GetPlayerFromCharacter(hit.Parent)
    if jogador then
        if jogador.TeamColor == equipePermitida then
            porta.CanCollide = false
            porta.Transparency = 0.2
            task.wait(1)
            porta.Transparency = 0.8
            porta.CanCollide = true
        end
    end
end)
```

--Porta que permite entrada apenas para jogadores de uma equipe específica

```
local porta = script.Parent
local equipePermitida = BrickColor.new("Crimson") -- Substitua "Crimson" pela cor da
equipe permitida

porta.Touched:Connect(function(hit)
    local jogador = game.Players:GetPlayerFromCharacter(hit.Parent)
    if jogador then
        if jogador.TeamColor ~= equipePermitida then -- Verifica se a equipe do
jogador é diferente da equipe permitida
            local personagem = jogador.Character
            if personagem then
```

```

local humanoide =
personagem:FindFirstChild("Humanoid")
    if humanoide then
        humanoide.Health = 0 -- Define a vida do jogador
para 0
        end
    end
else -- Se a equipe do jogador for a equipe permitida
    porta.CanCollide = false
    porta.Transparency = 1
    task.wait(1)
    porta.Transparency = 0.95
    porta.CanCollide = true
end
end
end)

```

ReplicatedStorage

--StarterPlayer.StarterCharacterScripts.MinimapHandler

```
local Players = game:GetService("Players")
local RunService = game:GetService("RunService")
local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")

local Events = ReplicatedStorage:WaitForChild("Events")
local CharacterMorphedClientEvent = Events:WaitForChild("CharacterMorphedClient")

local player = Players.LocalPlayer
local minimapGui = player.PlayerGui:WaitForChild("Minimap")
local viewportFrame = minimapGui.ViewportFrame
local playerIndicator = viewportFrame.PlayerIndicator

local mapFolder = workspace.Map
local Npcs = workspace.NPCs -- Certifique-se de que o nome da pasta aqui
corresponde exatamente ao do Workspace

-- Variáveis para referências dinâmicas que podem mudar após o morph
local currentCharacter = nil
local currentHumanoidRootPart = nil

local camera = Instance.new("Camera")
camera.CameraType = Enum.CameraType.Scriptable
camera.FieldOfView = 5
viewportFrame.CurrentCamera = camera

-- Função para configurar a visibilidade da parte "Map" (refatorado)
local function configureMapPartVisibility(isVisible: boolean)
    local mapPart = mapFolder:FindFirstChild("Map")
    if mapPart then
```

```

mapPart.Transparency = isVisible and 0 or 1
mapPart.CanCollide = false
mapPart.CanTouch = false

local mapDecal = mapPart:FindFirstChild("Decal")
if mapDecal then
    mapDecal.Transparency = isVisible and 0 or 1
end
end
end

-- Função para (re)inicializar o minimapa
local function initializeMinimap()
    -- Garante que temos o personagem e HumanoidRootPart mais recentes
    currentCharacter = player.Character or player.CharacterAdded:Wait()
    currentHumanoidRootPart = currentCharacter:WaitForChild("HumanoidRootPart")

    -- Limpa o ViewportFrame de clones antigos antes de adicionar novos
    for _, child in ipairs(viewportFrame:GetChildren()) do
        -- Verifique se o objeto é um modelo ou parte que você clonou anteriormente
        -- Isso evita destruir a PlayerIndicator, a Camera ou outros objetos da UI
        if child:IsA("BasePart") or child:IsA("Model") or child:IsA("MeshPart")
        then
            child:Destroy()
        end
    end

    -- Inicializa a visibilidade da parte do mapa para clonagem (se necessário)
    configureMapPartVisibility(true)

    -- Clonar Map e NPCs para o ViewportFrame
    if not mapFolder or #mapFolder:GetChildren() == 0 then

```

```

        warn("MinimapHandler: Pasta 'Map' vazia ou não encontrada para
clonagem.")
    else
        for _, obj in mapFolder:GetChildren() do
            local clone = obj:Clone()
            clone.Parent = viewportFrame
        end
    end

    if not Npcs or #Npcs:GetChildren() == 0 then
        warn("MinimapHandler: Pasta 'NPCs' vazia ou não encontrada para
clonagem.")
    else
        for _, obj in Npcs:GetChildren() do
            local clone = obj:Clone()
            clone.Parent = viewportFrame
        end
    end

    -- Esconde a parte "Map" novamente após a clonagem
    configureMapPartVisibility(false)

end

-- Chamada inicial para configurar o minimapa quando o jogador entra
initializeMinimap()

-- Escuta o RemoteEvent do servidor para re-inicializar o minimapa após um morph
CharacterMorphedClientEvent.OnClientEvent:Connect(function()
    initializeMinimap() -- Chama a função de inicialização para atualizar as
referências
end)

-- *** CÓDIGO PARA ATUALIZAÇÃO PERIÓDICA A CADA 30 SEGUNDOS ***

```

```

task.spawn(function()
    while true do
        task.wait(300) -- Espera 30 segundos
        initializeMinimap() -- Chama a função de inicialização para recarregar o
mapa e NPCs
    end
end)
-- *** FIM DO CÓDIGO DE ATUALIZAÇÃO PERIÓDICA ***

```

```

RunService.RenderStepped:Connect(function()
    -- Verifica se o personagem e o HRP ainda existem
    if not currentHumanoidRootPart or not currentHumanoidRootPart.Parent then
        -- Se não, tenta re-inicializar o minimapa caso o personagem tenha
reaparecido
        if player.Character and
player.Character:FindFirstChild("HumanoidRootPart") then
            initializeMinimap()
        else
            -- Se não há personagem, para o loop para evitar erros
            return
        end
    end

    camera.CFrame = CFrame.new(
        currentHumanoidRootPart.Position + Vector3.new(0,2500,0),
        currentHumanoidRootPart.Position
    )

    playerIndicator.Rotation = currentHumanoidRootPart.Orientation.Y
end)

```

--ReplicatedStorage.Configs.QuestsConfig

```
return {  
    ["AOI"] = {  
        Dialog = "Você viu as Tatairuí? São pequenas, vermelhinhas e muito  
fofas",  
        Action = "Encontre as Tatairuí perdidas.",  
        RequiredAmount = 5,  
        Item = "Tatairuí",  
        Rewards = {  
            Frags = 60,  
        },  
        XP = 2500,  
        MusicId = "AoiSound",  
        CompletionDialog = "Parabéns! Você encontrou todas as Tatairuí  
perdidas.",  
    },  
    ["Omaenduar"] = {  
        Dialog = "Ouça os elementos ancestrais que eu te ajudo melhorar suas  
habilidades.",  
        Action = "Ouça os elementos Ancestrais",  
        RequiredAmount = 4,  
        Item = "Elemento",  
        Rewards = {  
            Frags = 120,  
        },  
        XP = 2500,  
        MusicId = "OmaenduarSound",  
        CompletionDialog = "Excelente! Os elementos ancestrais  
compartilharam seus segredos com você.",  
    },  
    ["Ka'a"] = {  
        Dialog = "Se procura algo para fazer, poderia colher umas rosas para  
mim?",  
        Action = "Encontre as rosas da Ka'a.",
```

```

        RequiredAmount = 5,
        Item = "Rosa",
        Rewards = {
            Frags = 165,
        },
        XP = 2500,
        MusicId = "KaaSound",
        CompletionDialog = "Muito obrigado pelas rosas! A beleza delas alegra
meu coração.",
    },
    ["Panambi"] = {
        Dialog = "Gosto de admirar a natureza. Tanto que me esqueço até de
comer.",
        Action = "Pegue algumas frutas para Panambi",
        RequiredAmount = 3,
        Item = "Frutinhas",
        Rewards = {
            Frags = 210,
        },
        XP = 2500,
        MusicId = "PanambiSound",
        CompletionDialog = "Que delícia! Essas frutas vão me dar muita energia,
obrigado!",
    },
    ["Jagueté"] = {
        Dialog = "Quando se é grato a Natureza é quem dá a caça, a questão
é quem é mais grato.",
        Action = "Cace somente o suficiente",
        RequiredAmount = 2,
        Item = "Carne",
        Rewards = {
            Frags = 210,
        },
        XP = 2500,
    },

```



```

        MusicId = "JaguareteSound",
        CompletionDialog = "Agradeço pela sua compreensão e respeito pela
natureza.", -- Nova mensagem
    },
    ["Kangüera"] = {
        Dialog = "Eu achei que estava aqui o que eu precisava. Que pobre agora
sou",

        Action = "Encontre o amado da Kangüera nas profundezas do mar.",
        RequiredAmount = 1,
        Item = "SkullM",
        Rewards = {
            Frags = 125,
        },
        XP = 2500,
        MusicId = "KangueraSound",
        CompletionDialog = "Meu coração se acalma em saber que meu amado
foi encontrado. Sua ajuda é inestimável.", -- Nova mensagem
    },
    ["Tata"] = {
        Dialog = "Preciso me alimentar",
        Action = "Umas toras sequinhas por favor",
        RequiredAmount = 11,
        Item = "Tora",
        Rewards = {
            FSol = 110,
            FLuna = 15,
        },
        XP = 2500,
        MusicId = "TataSound",
        CompletionDialog = "Ótimo! Essas toras vão me aquecer e me dar
sustento, obrigado!", -- Nova mensagem
    },
    ["Watu"] = {

```

```
Dialog = "Alguém antou fazendo uns testes que deram errado e caíram  
uns equipamentos de outra dimensão aqui. Poderia limpar o Atol?",  
Action = "Limpe o Atol",  
RequiredAmount = 12,  
Item = "Peças",  
Rewards = {  
    FLuna = 110,  
    FSol = 15,  
},  
XP = 2500,  
MusicId = "WatuSound",  
CompletionDialog = "Ufa! O Atol está limpo novamente. Agradeço sua  
ajuda em conter essa bagunça dimensional."  
}  
}
```

--[[Script para controle de câmera

(ModuleScript em ReplicatedStorage.Modules.CameraEffects)]]

```
local TweenService = game:GetService("TweenService")
```

```
local Players = game:GetService("Players")
```

```
local RunService = game:GetService("RunService")
```

```
local currentCamera = workspace.CurrentCamera
```

```
local player = Players.LocalPlayer
```

```
local module = {}
```

```
-- Caminho para o CameraHolder do Oma'endu'ar
```

```
local omaenduarCameraHolderPath =
```

```
workspace.NPCs.Omaenduar.WaitForChild("CameraHolder")
```

```
-- Função para animar a câmera para um CFrame alvo
```

```
function module:animateCamera(targetCFrame: CFrame, duration: number)
```

```
    local tweenInfo = TweenInfo.new(
```

```
        duration,
```

```
        Enum.EasingStyle.Sine,
```

```
        Enum.EasingDirection.Out
```

```
    )
```

```
    TweenService:Create(currentCamera, tweenInfo, { CFrame = targetCFrame }):Play()
```

```
end
```

```
-- Função para definir a câmera como scriptable e animá-la para o CameraHolder do Oma'endu'ar
```

```
function module:setOmaenduarCameraFocus(animationDuration: number)
```

```
    if omaenduarCameraHolderPath then
```

```
        currentCamera.CameraType = Enum.CameraType.Scriptable
```

```
        self:animateCamera(omaenduarCameraHolderPath.CFrame, animationDuration)
```

```

        else
            warn("CameraHolder do Oma'endu'ar não encontrado!")
        end
    end
end

-- Função para restaurar a câmera para o controle padrão do jogador
function module:resetCamera()
    currentCamera.CameraType = Enum.CameraType.Custom
end

-- Função para desabilitar o movimento do jogador
function module:disablePlayerMovement()
    if player.Character and player.Character:FindFirstChildOfClass("Humanoid")
    then
        local humanoid = player.Character:FindFirstChildOfClass("Humanoid")
        humanoid.WalkSpeed = 0
        humanoid.JumpHeight = 0
    end
end

-- Função para habilitar o movimento padrão do jogador
function module:enablePlayerMovement()
    if player.Character and player.Character:FindFirstChildOfClass("Humanoid")
    then
        local humanoid = player.Character:FindFirstChildOfClass("Humanoid")
        humanoid.WalkSpeed = 16
        humanoid.JumpHeight = 7.2
    end
end

return module

```

--StarterPlayerScripts.DashHandler

```
local UserInputService = game:GetService("UserInputService")
local Players = game:GetService("Players")
local SoundService = game:GetService("SoundService") -- Adicione esta linha

local DASH_RANGE = 25
local MAX_FORCE = Vector3.new(30000, 0, 30000)
local DASH_COOLDOWN = 1.5 -- Tempo de cooldown em segundos

local player = Players.LocalPlayer
local animation = script.Animation
local trail = script.Trail
local canDash = true -- Variável de controle para o cooldown

-- Adicione a referência ao som do Dash a partir do SoundService
-- Certifique-se de que o objeto 'DashSound' está no SoundService no Explorer
local DashSound = SoundService.WaitForChild("DashSound")

local function onInputBegan(inputObject: InputObject)
    if inputObject.KeyCode ~= Enum.KeyCode.Q or not canDash then
        return
    end

    canDash = false -- Desativa o dash

    local character = player.Character
    local humanoid = character:FindFirstChildWhichIsA("Humanoid")
    local humanoidRootPart = character:FindFirstChild("HumanoidRootPart")

    if not character or not humanoid or not humanoidRootPart then
        canDash = true -- Reativa em caso de falha
        return
    end
end
```

```

-- Toca o som do Dash AQUI
if DashSound then
    DashSound:Play()
end

humanoid.WalkSpeed = 0

local direction = humanoidRootPart.CFrame.LookVector
local velocity = direction*DASH_RANGE

local animationTrack = humanoid.Animator:LoadAnimation(animation)
animationTrack:Play()

local trailClone = trail:Clone()
trailClone.Attachment0 = character.Head.FaceCenterAttachment
trailClone.Attachment1 = humanoidRootPart.RootAttachment
trailClone.Parent = character

local bodyVelocity = Instance.new("BodyVelocity")
bodyVelocity.Velocity = velocity
bodyVelocity.MaxForce = MAX_FORCE
bodyVelocity.Parent = humanoidRootPart

animationTrack.Stopped:Wait()

bodyVelocity:Destroy()
humanoid.WalkSpeed = 30
trailClone:Destroy()

task.delay(DASH_COOLDOWN, function()
    canDash = true -- Reativa o dash após o cooldown
end)

```

wait(1) -- Mantenha este wait(1) se ele for intencional para alguma outra mecânica

humanoid.WalkSpeed = 16
end

UserInputService.InputBegan:Connect(onInputBegan)

--StarterPlayerScripts.JumpHandler

```
local UserInputService = game:GetService("UserInputService")
local Players = game:GetService("Players")
local SoundService = game:GetService("SoundService") -- Adiciona SoundService

local DEFAULT_JUMP_HEIGHT = 7.2
local DOUBLE_JUMP_HEIGHT = 32

local player = Players.LocalPlayer
local character = player.Character or player.CharacterAdded:Wait()
local humanoid = character:FindFirstChildWhichIsA("Humanoid")

local doubleJumpAnimation = script.doubleJumpAnimation

-- Adiciona as referências aos sons do SoundService
local JumpSound = SoundService:WaitForChild("JumpSound") -- Som para o pulo
normal
local DoubleJumpSound = SoundService:WaitForChild("DoubleJumpSound") -- Som
para o pulo duplo

local canDoubleJump = false
local doubleJumpUsed = false

local function onInputBegan(input, gameProcessedEvent)
    -- PRIORIDADE 1: Se o input já foi processado pelo jogo (UI, chat, etc.), ignore-
    o.
    if gameProcessedEvent then
        return
    end

    -- PRIORIDADE 2: Só prossiga se a tecla pressionada for a BARRA DE
    ESPAÇO.
    if input.KeyCode == Enum.KeyCode.Space then
        if canDoubleJump and not doubleJumpUsed then
```



```

-- Lógica para o pulo duplo
doubleJumpUsed = true
local animationTrack =
humanoid:LoadAnimation(doubleJumpAnimation)
animationTrack:Play()
humanoid.JumpHeight = DOUBLE_JUMP_HEIGHT
humanoid:ChangeState(Enum.HumanoidStateType.Jumping) --
Força o pulo duplo
-- Toca o som do pulo duplo
if DoubleJumpSound then
    DoubleJumpSound:Play()
end
else
-- Lógica para o pulo normal (se não foi um pulo duplo)
-- O Humanoid já tem um sistema de pulo padrão quando Space
é pressionado
-- e o jogador está no chão. Nós só queremos adicionar o som
aqui,
-- SEM FORÇAR o estado de Jumping novamente para evitar
conflitos.
-- A menos que você tenha desabilitado o pulo padrão do Roblox
de alguma forma.
-- Para o seu caso, se o personagem já pula normalmente com
Space,
-- nós só precisamos tocar o som quando o *primeiro* pulo
acontece.
-- Se o player está no chão (not canDoubleJump), e aperta Space.
if not canDoubleJump and JumpSound and not
JumpSound.IsPlaying then
    JumpSound:Play()
end
-- REMOVIDO:
humanoid:ChangeState(Enum.HumanoidStateType.Jumping) aqui

```

```

        -- O Roblox já lida com o estado de pular quando a barra de
        espaço é pressionada.
        -- Forçar o estado aqui para qualquer tecla que não seja Space
        (se o filtro falhar)
        -- é o que causa o pulo indesejado.
    end
end
end

local function onStateChanged(_, state)
    if state == Enum.HumanoidStateType.Freefall then
        canDoubleJump = true
    elseif state == Enum.HumanoidStateType.Landed then
        canDoubleJump = false
        doubleJumpUsed = false
        humanoid.JumpHeight = DEFAULT_JUMP_HEIGHT
    end
end

local function onCharacterAdded(character)
    humanoid = character:WaitForChild("Humanoid")
    if humanoid then
        humanoid.StateChanged:Connect(onStateChanged)
    else
        warn("Humanoid não encontrado no personagem!")
    end
    -- Redefine as variáveis de pulo para um novo personagem
    canDoubleJump = false
    doubleJumpUsed = false
    humanoid.JumpHeight = DEFAULT_JUMP_HEIGHT
end

player.CharacterAdded:Connect(onCharacterAdded)

```

```
if player.Character then
    onCharacterAdded(player.Character)
end
```

-- AVISO: As linhas abaixo estão duplicadas. Remova uma das duplas.

-- A melhor prática é conectar os eventos uma única vez.

```
UserInputService.InputBegan:Connect(onInputBegan)
```

-- Sugestão: Mantenha a conexão de StateChanged dentro de onCharacterAdded

-- StarterPlayerScripts.SprintController

```
local UserInputService = game:GetService("UserInputService")
local Players = game:GetService("Players")
local RunService = game:GetService("RunService")
local SoundService = game:GetService("SoundService") -- Adicione esta linha

local MAX_STAMINA = 5
local COOLDOWN_TIME = 2
local SPRINT_SPEED = 32
local DEFAULT_SPEED = 16

local player = Players.LocalPlayer
local character = player.Character or player.CharacterAdded:Wait()
local humanoid = character:WaitForChild("Humanoid")
local gui = player:WaitForChild("PlayerGui"):WaitForChild("SprintBar")
local fill -- A referência ao fill será obtida no onCharacterAdded

-- Adicione as referências aos sons do SoundService
-- Certifique-se de que os objetos 'SprintLoopSound' e 'SprintExhaustSound' estão no
SoundService no Explorer
local SprintLoopSound = SoundService:WaitForChild("SprintLoopSound")
local SprintExhaustSound = SoundService:WaitForChild("SprintExhaustSound")

local currentStamina = MAX_STAMINA
local sprinting = false
local inCooldown = false
local canRecover = true

local function updateCharacterReferences()
    character = player.Character
    if character then
        humanoid = character:WaitForChild("Humanoid")
    else
```

```

        humanoid = nil
    end
end

local function updateGuiReferences()
    local playerGui = player:WaitForChild("PlayerGui")
    if playerGui then
        local sprintBar = playerGui:WaitForChild("SprintBar")
        if sprintBar then
            local stamina = sprintBar:WaitForChild("Stamina")
            if stamina then
                fill = stamina:WaitForChild("Fill")
            else
                fill = nil
            end
        else
            fill = nil
        end
    else
        fill = nil
    end
end

local function onInputBegan(input: InputObject, gameProdedessed: boolean)
    if gameProdedessed or not humanoid or inCooldown then
        return
    end
    if input.KeyCode ~= Enum.KeyCode.LeftShift then
        return
    end

    sprinting = true
    humanoid.WalkSpeed = SPRINT_SPEED
end

```

```

-- Inicia o som de loop do sprint
if SprintLoopSound and not SprintLoopSound.IsPlaying then
    SprintLoopSound:Play()
end
end

local function onInputEnded(input: InputObject, gameProdedessed: boolean)
    if gameProdedessed or not humanoid or not sprinting then
        return
    end

    if input.KeyCode ~= Enum.KeyCode.LeftShift then
        return
    end

    sprinting = false
    humanoid.WalkSpeed = DEFAULT_SPEED

    -- Para o som de loop do sprint
    if SprintLoopSound and SprintLoopSound.IsPlaying then
        SprintLoopSound:Stop()
    end
end

local function onRenderStepped(deltaTime: number)
    if humanoid then
        local isMoving = humanoid.MoveDirection.Magnitude > 0

        if sprinting and isMoving then
            if currentStamina > 0 then
                currentStamina -= deltaTime
            end

            if currentStamina <= 0 then

```

```

        sprinting = false
        currentStamina = 0
        inCooldown = true
        canRecover = false

        humanoid.WalkSpeed = DEFAULT_SPEED

        -- Toca o som de exaustão
        if SprintExhaustSound and not
SprintExhaustSound.IsPlaying then
            SprintExhaustSound:Play()
        end
        -- Para o som de loop do sprint, caso ainda esteja tocando
        if SprintLoopSound and SprintLoopSound.IsPlaying then
            SprintLoopSound:Stop()
        end

        task.delay(COOLDOWN_TIME, function()
            canRecover = true
        end)
    end

elseif canRecover and not sprinting and currentStamina <
MAX_STAMINA then
    currentStamina += deltaTime

    if currentStamina >= MAX_STAMINA then
        currentStamina = MAX_STAMINA
    end

    inCooldown = false
end
end

```

```

        -- Parar o som de loop do sprint se o jogador não estiver se movendo,
        mesmo que esteja segurando Shift
        if SprintLoopSound and SprintLoopSound.IsPlaying and (not isMoving or
        not sprinting) then
            SprintLoopSound:Stop()
        end

        if fill then
            fill.Size = UDim2.fromScale(currentStamina / MAX_STAMINA, 1)
        end
    end
end

local function onCharacterAdded(newCharacter)
    updateCharacterReferences()
    updateGuiReferences()
    currentStamina = MAX_STAMINA
    sprinting = false
    inCooldown = false
    canRecover = true

    -- Garante que os sons do sprint parem se o personagem for reiniciado
    if SprintLoopSound and SprintLoopSound.IsPlaying then
        SprintLoopSound:Stop()
    end
    if SprintExhaustSound and SprintExhaustSound.IsPlaying then
        SprintExhaustSound:Stop()
    end
end

-- Conecta ao evento CharacterAdded para lidar com mudanças de personagem
player.CharacterAdded:Connect(onCharacterAdded)

```


-- Inicializa as referências

updateCharacterReferences()

updateGuiReferences()

-- Conecta os eventos de input e render stepped (estes permanecem ativos para o jogador)

UserInputService.InputBegan:Connect(onInputBegan)

UserInputService.InputEnded:Connect(onInputEnded)

RunService.RenderStepped:Connect(onRenderStepped)

-- StarterPlayerScripts.SwimController Final

```
local Players = game:GetService("Players")
local RunService = game:GetService("RunService")
local SoundService = game:GetService("SoundService")

local MAX_SWIM_STAMINA = 100
local STAMINA_WARNING_PERCENT = 0.25 -- 25% da estamina máxima para
acelerar a música
local ACCELERATED_MUSIC_SPEED = 2 -- Velocidade da música quando a
estamina estiver baixa
local NORMAL_MUSIC_SPEED = 0.8 -- Velocidade normal da música

local DAMAGE_PER_SECOND = 10 -- Esta variável ainda é para a lógica de dano ao
jogador
local SWIM_SPEED = 25
local DEFAULT_SWIM = 16

local player = Players.LocalPlayer
local character = player.Character or player.CharacterAdded:Wait()
local humanoid = character:WaitForChild("Humanoid")
local gui = player:WaitForChild("PlayerGui"):WaitForChild("SwimBar")
local fill = gui.SwimBarBackground.SwimBarFill

-- Referência à música de fundo do nado
local SwimBackgroundMusic = SoundService:WaitForChild("SwimBackgroundMusic")

local currentSwimStamina = MAX_SWIM_STAMINA
local swimming = false
local isDrowning = false
local stateChangedConnection
local musicAccelerated = false -- Para controlar se a música de nado já está acelerada

local function updateSwimStaminaUI()
```

```

        if fill then
            fill.Size = UDim2.fromScale(currentSwimStamina /
MAX_SWIM_STAMINA, 1)
        end
    end

local function applyDrowningDamage()
    if humanoid and humanoid.Health > 0 and swimming and currentSwimStamina
<= 0 and not isDrowning then
        isDrowning = true
        humanoid.Health = 0
    end
end

local function onStateChanged(_, newState)
    if humanoid then
        if newState == Enum.HumanoidStateType.Swimming then
            swimming = true
            humanoid.WalkSpeed = SWIM_SPEED

            -- Iniciar a música de nado quando o jogador entra na água
            if SwimBackgroundMusic and not
SwimBackgroundMusic.IsPlaying then
                SwimBackgroundMusic.PlaybackSpeed =
NORMAL_MUSIC_SPEED -- Garante velocidade normal ao iniciar
                SwimBackgroundMusic:Play()
            end

            elseif swimming and newState ~= Enum.HumanoidStateType.Swimming
then
                swimming = false
                isDrowning = false -- Reseta o estado de afogamento
                humanoid.WalkSpeed = DEFAULT_SWIM

```

```

-- Parar a música de nado quando o jogador sai da água
if SwimBackgroundMusic and SwimBackgroundMusic.IsPlaying
then
    SwimBackgroundMusic:Stop()
    musicAccelerated = false -- Reseta o estado de aceleração
da música
end
end
end

local function onRenderStepped(deltaTime: number)
    if humanoid then -- Verifica se o Humanoid existe antes de continuar
        if swimming then
            if currentSwimStamina > 0 then
                currentSwimStamina -= deltaTime
                updateSwimStaminaUI()

                -- Lógica para acelerar/desacelerar a música de nado com
base na estamina
                local staminaPercentage = currentSwimStamina /
MAX_SWIM_STAMINA
                if staminaPercentage <=
STAMINA_WARNING_PERCENT and not musicAccelerated then
                    -- Estamina abaixo de 25%, acelera a música de
nado
                    if SwimBackgroundMusic and
SwimBackgroundMusic.IsPlaying then
                        SwimBackgroundMusic.PlaybackSpeed =
ACCELERATED_MUSIC_SPEED
                        musicAccelerated = true
                    end
                elseif staminaPercentage >
STAMINA_WARNING_PERCENT and musicAccelerated then

```

```

-- Estamina acima de 25% (e estava acelerada),
volta à velocidade normal
        if SwimBackgroundMusic and
SwimBackgroundMusic.IsPlaying then
            SwimBackgroundMusic.PlaybackSpeed =
NORMAL_MUSIC_SPEED
            musicAccelerated = false
        end
    end

    else
        applyDrowningDamage()
    end

elseif not swimming and currentSwimStamina < MAX_SWIM_STAMINA
then
    -- Regenerar a estamina fora da água
    currentSwimStamina = math.min(MAX_SWIM_STAMINA,
currentSwimStamina + deltaTime * 0.5)
    updateSwimStaminaUI()

    -- Garantir que a música de nado esteja na velocidade normal
quando a estamina se recupera fora da água
    -- (Isso é uma precaução, já que a música deve parar quando sair
da água)
        if musicAccelerated and currentSwimStamina >
(MAX_SWIM_STAMINA * STAMINA_WARNING_PERCENT) then
            if SwimBackgroundMusic and
SwimBackgroundMusic.IsPlaying then
                SwimBackgroundMusic.PlaybackSpeed =
NORMAL_MUSIC_SPEED
                musicAccelerated = false
            end
        end
    end
end

```

```

        -- Parar a música se ela ainda estiver tocando fora da água (caso
        não tenha parado no onStateChanged)
        if SwimBackgroundMusic and SwimBackgroundMusic.IsPlaying
        and not swimming then
            SwimBackgroundMusic:Stop()
            musicAccelerated = false
        end
    end
end
end

```

```

local function onCharacterAdded(newCharacter)
    if stateChangedConnection then
        stateChangedConnection:Disconnect()
        stateChangedConnection = nil
    end

    character = newCharacter
    humanoid = character:WaitForChild("Humanoid")
    gui = player:WaitForChild("PlayerGui"):WaitForChild("SwimBar")
    fill = gui.SwimBarBackground.SwimBarFill

    if humanoid then
        stateChangedConnection =
humanoid.StateChanged:Connect(onStateChanged)
    else
        warn("Humanoid não encontrado no novo personagem!")
    end

    currentSwimStamina = MAX_SWIM_STAMINA
    swimming = false
    isDrowning = false -- Reseta o estado de afogamento
    musicAccelerated = false -- Reseta o estado de aceleração da música
    updateSwimStaminaUI()

```

```
-- Garante que a música de nado não esteja tocando quando um novo
personagem é adicionado
    if SwimBackgroundMusic and SwimBackgroundMusic.IsPlaying then
        SwimBackgroundMusic:Stop()
        print("DEBUG: SwimController - Música de nado parada no respawn.")
    end
end

player.CharacterAdded:Connect(onCharacterAdded)

if player.Character then
    onCharacterAdded(player.Character)
end

RunService.RenderStepped:Connect(onRenderStepped)
```

--ReplicatedStorage.ItensModule

```
local ItemsTable = {
```

```
    -- Fragmentos
```

```
    [1] = {
```

```
        Id = 1,
```

```
        Name = "Fragmento Comum",
```

```
        Type = "Coin",
```

```
        Rarity = "Comum",
```

```
        Description = "Fragmento para entender a história",
```

```
        Price = 1,
```

```
        CurrencyType = "Frag",
```

```
        Image = "rbxassetid://127419006124136",
```

```
        Thumb = "rbxassetid://132205482145150",
```

```
    },
```

```
    [2] = {
```

```
        Id = 2,
```

```
        Name = "Fragmento Kairu",
```

```
        Type = "Coin",
```

```
        Rarity = "Memoria Lunar",
```

```
        Description = "Fragmento avançado para entender a história",
```

```
        Price = 1,
```

```
        CurrencyType = "FLuna",
```

```
        Image = "rbxassetid://116898985911617",
```

```
        Thumb = "rbxassetid://75836113927149",
```

```
    },
```

```
    [3] = {
```

```
        Id = 3,
```

```
        Name = "Fragmento Kamé",
```

```
        Type = "Coin",
```

```
        Rarity = "Memoria Solar",
```

```
        Description = "Fragmento avançado para entender a história",
```

```
        Price = 1,
```



```

        CurrencyType = "FSol",
        Image = "rbxassetid://105425489657402",
        Thumb = "rbxassetid://78150984541136",
    },
    --Habilidades
    [4] = {
        Id = 4,
        Name = "Dash",
        Type = "Habilidade",
        Rarity = "Rara",
        Description = "O bote de uma serpente é inesperado mas eficaz \n \n
Aperte Q para saltar.",
        Price = 50,
        CurrencyType = "Frag",
        Image = "rbxassetid://80876804952004",
        Thumb = "rbxassetid://136981177804239",
    },
    [5] = {
        Id = 5,
        Name = "Double Jump",
        Type = "Habilidade",
        Rarity = "Rara",
        Description = "Pule mais alto que um sapo \n \n Pule enquanto pula.",
        Price = 75,
        CurrencyType = "Frag",
        Image = "rbxassetid://90843084853750",
        Thumb = "rbxassetid://75545389803974",
    },
    [6] = {
        Id = 6,
        Name = "Correr",
        Type = "Habilidade",
        Rarity = "Continuo",
    },

```

```

        Description = "Corra rápido como o vento \n \n Aperte o SHIFT para
correr... enquanto seu corpo aguentar.",
        Price = 100,
        CurrencyType = "Frag",
        Image = "rbxassetid://99762414058674",
        Thumb = "rbxassetid://107014398093324",
    },
    [7] = {
        Id = 7,
        Name = "Nadar",
        Type = "Habilidade",
        Rarity = "Continuo",
        Description = "Para nadar como um peixe é preciso mais tempo dentro
da água. \n \n Tenha mais folego e nade mais rápido.",
        Price = 125,
        CurrencyType = "Frag",
        Image = "rbxassetid://92998126829991",
        Thumb = "rbxassetid://81410846272402",
    },
    --Memórias
    [8] = {
        Id = 8,
        Name = "Presente",
        Type = "Memória",
        Rarity = "Comum",
        Image = "rbxassetid://78640765222600",
        Thumb = "rbxassetid://97163970833783",
        Description = "Se o momento atual não fosse bom não teria o nome de
presente.",
        Price = 60,
        CurrencyType = "Frag",
        NPC = "Ka'a",
        RequiresItem = nil, -- Primeiro item, não requer nada
        PurchaseRequirementMessage = "Que tal começarmos por aqui?"
    }

```

```

    },
    [9] = {
        Id = 9,
        Name = "Pegada",
        Type = "Memória",
        Rarity = "Comum",
        Image = "rbxassetid://81292649973127",
        Thumb = "rbxassetid://70635923990428",
        Description = "Os pirahã reconhecem sua maneira particular de atuar no
mundo sem deixar vestígios de sua passagem.",
        Price = 70,
        CurrencyType = "Fragments",
        NPC = "Ka'a",
        RequiresItem = 8, -- Requer o item com Id 10 ("Presente")
        PurchaseRequirementMessage = "Se não aceitar o Presente, como
saberá sua Pegada?"
    },
    [10] = {
        Id = 10,
        Name = "Perguntas Ancestrais",
        Type = "Memória",
        Rarity = "Comum",
        Image = "rbxassetid://128433293641473",
        Thumb = "rbxassetid://135624986177071",
        Description = "Se vocês quiserem saber como foi o começo de tudo,
perguntem ao nosso irmão mais velho, o fogo; se quiserem entender onde mora a
alegria, pergunte à água cristalina, pois ela vem da fonte da alegria; querendo saber
as notícias dos espíritos, questionem o irmão vento, pois ele vem de longe; se querem
saber qual foi o som da criação, perguntem à Mãe Terra, pois ela tudo gerou.",
        Price = 90,
        CurrencyType = "Fragments",
        NPC = "Ka'a",
        RequiresItem = 9, -- Requer o item com Id 11 ("Pegada")
    }

```

PurchaseRequirementMessage = "Para contemplar as Perguntas Ancestrais, você precisa da Pegada dos antepassados."

},

[11] = {

Id = 11,

Name = "Contemplação",

Type = "Memória",

Rarity = "Comum",

Image = "rbxassetid://92766131093895",

Thumb = "rbxassetid://105959728969679",

Description = "Será que não se deve olhar a grandiosidade desses dois astros, das estrelas e dos planetas, das arvores e dos pássaros, dos rios e dos mares com admiração e sabedoria de nos acharmos pequenos? Que mal há em crer que todas as coisas são a manifestação da sabedoria divina? Pode-se contemplar todas essas coisas criadas e ficar indiferente?",

Price = 110,

CurrencyType = "Fragments",

NPC = "Ka'a",

RequiresItem = 10, -- Requer o item com Id 12 ("Perguntas Ancestrais")

PurchaseRequirementMessage = "Pergunte aos Ancestrais e eles te ensinarão Contemplar o mundo"

},

[12] = {

Id = 12,

Name = "Caçada",

Type = "Memória",

Rarity = "Kamé",

Image = "rbxassetid://106031027797771",

Thumb = "rbxassetid://131068311829865",

Description = "Antes de sair para caçar, a coisa mais importante a fazer é rezar para a Mãe Natureza, para o céu e, então, para o animal. Depois, chorar um pouco e pedir à Mãe Natureza que nos forneça alguma carne.",

Price = 75,

CurrencyType = "FSol",

```

        NPC = "Ka'a",
    },
    [13] = {
        Id = 13,
        Name = "Problema",
        Type = "Memória",
        Rarity = "Kairú",
        Image = "rbxassetid://71497187331803",
        Thumb = "rbxassetid://97270278312384",
        Description = "Vocês são apegados no tempo do relógio, o tempo todo olhando no celular para saber se já deu a hora para ir embora, nós somos diferentes, se precisar nós dormimos aqui até resolvermos tudo.",
        Price = 75,
        CurrencyType = "Fluna",
        NPC = "Ka'a",
    },
    [14] = {
        Id = 14,
        Name = "Coisas Pequenas",
        Type = "Memória",
        Rarity = "Complementar",
        Image = "rbxassetid://82422499732407",
        Thumb = "rbxassetid://130021132382240",
        Description = "Existem apenas duas coisas importantes que as pessoas devem saber para viver: nunca devem se preocupar com as coisas pequenas...",
        Price = 100,
        CurrencyType = "FSol",
        NPC = "Ka'a"
    },
    [15] = {
        Id = 15,
        Name = "Tudo",
        Type = "Memória",
        Rarity = "Complementar",

```

```

        Image = "rbxassetid://72317054274518",
        Thumb = "rbxassetid://113006356387672",
        Description = "Existem apenas duas coisas importantes que as pessoas
devem saber para viver: ...todas as coisas são pequenas.",
        Price = 100,
        CurrencyType = "FLuna",
        NPC = "Ka'a"
    },
    [16] = {
        Id = 16,
        Name = "Tudo é Pequeno",
        Type = "Memória",
        Rarity = "Super",
        Image = "rbxassetid://72924725350167",
        Thumb = "rbxassetid://116112653582462",
        Description = "Existem apenas duas coisas importantes que as pessoas
devem saber para viver: 1) nunca devem se preocupar com as coisas pequenas; 2)
todas as coisas são pequenas",
        Price = 150 and 150,
        CurrencyType = "FSol" and "FLuna",
        NPC = "Ka'a"
    },

    ITEMS_FOR_SALE = {
        ["Dash"] = { CurrencyType = "Frag", Price = 50, ItemId = 4 },
        ["Double Jump"] = { CurrencyType = "Frag", Price = 75, ItemId = 5 },
        ["Correr"] = { CurrencyType = "Frag", Price = 100, ItemId = 6 },
        ["Nadar"] = { CurrencyType = "Frag", Price = 125, ItemId = 7 },
        ["Presente"] = { CurrencyType = "Frag", Price = 60, ItemId = 8 },
        ["Pegada"] = { CurrencyType = "Frag", Price = 70, ItemId = 9 },
        ["Perguntas Ancestrais"] = { CurrencyType = "Frag", Price = 90, ItemId
= 10 },
        ["Contemplação"] = { CurrencyType = "Frag", Price = 110, ItemId = 11
    },

```

```

    ["Caçada"] = { CurrencyType = "FSol", Price = 75, ItemId = 12 },
    ["Problema"] = { CurrencyType = "FLuna", Price = 75, ItemId = 13 },
    ["Coisas Pequenas"] = { CurrencyType = "FSol", Price = 100, ItemId = 14
},

    ["Tudo"] = { CurrencyType = "FLuna", Price = 100, ItemId = 15 },
    ["Tudo é Pequeno"] = { Price = { FSol = 150, FLuna = 150 }, ItemId = 16
},
    }
}

```

```

return ItemsTable

```

ServerScriptService

-- ServerScriptService.Modules.GameManager

```
local ServerScriptService = game:GetService("ServerScriptService")
local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")

local ProfileService = require(ServerScriptService.Services.ProfileService)
local ItemsTable = require(ReplicatedStorage.ItemsModule) -- Note: ItemsTable e
ItemsModule são os mesmos?
local QuestsConfig = require(ReplicatedStorage.Configs.QuestsConfig)
local ItemsModule = require(ReplicatedStorage.ItemsModule) -- Duplicado? Verifique
isso.

local Events = ReplicatedStorage.Events
local HabilityUpdateEvent = Events:WaitForChild("HabilityUpdate")

local GameManager = {}

--[[ --- Funções Auxiliares --- ]]

local function getInventoryIds(inventory)
    local ids = {}
    if inventory then
        for itemId, _ in pairs(inventory) do
            local numericId = tonumber(itemId)
            if numericId then
                table.insert(ids, numericId)
            else
                warn("ID de item não numérico encontrado no inventário:",
itemId)
                -- Você pode optar por ignorar ou tratar esse caso de forma
diferente
            end
        end
    end
end
```



```

        table.insert(ids, itemId) -- Se quiser incluir mesmo não
        sendo número
    end
end
end
return ids
end

```

```

--[[ --- Gerenciamento de Moedas --- ]]

```

```

function GameManager.addCurrency(player: Player, amount: number, currencyType:
"Frag" | "FSol" | "FLuna")
    local profile = ProfileService.getProfile(player)
    if not profile then return end
    profile[currencyType] += amount
    ProfileService.updateProfile(player, profile)
end

```

```

function GameManager.hasEnoughCurrency(player: Player, amount: number,
currencyType: "Frag" | "FSol" | "FLuna")
    local profile = ProfileService.getProfile(player)
    if not profile then return end
    return profile[currencyType] >= amount
end

```

```

function GameManager.subtractCurrency(player: Player, amount: number,
currencyType: "Frag" | "FSol" | "FLuna")
    local profile = ProfileService.getProfile(player)
    if not profile then return end
    profile[currencyType] -= amount
    ProfileService.updateProfile(player, profile)
end

```

```

--[[ --- Gerenciamento de Inventário --- ]]

```

```

function GameManager.addItem(player: Player, itemId: number, quantity: number)

```

```

    local profile = ProfileService.getProfile(player)
    if not profile then return end
    if not profile.Inventory then profile.Inventory = {} end

    profile.Inventory[itemId] = (profile.Inventory[itemId] or 0) + quantity
    ProfileService.updateProfile(player, profile)
    Events.InventoryUpdated:FireClient(player, profile.Inventory)
    local inventoryIds = getInventoryIds(profile.Inventory)
    HabilityUpdateEvent:FireClient(player, inventoryIds) -- Envia apenas os IDs
end

function GameManager.removeItem(player: Player, itemId: number, quantity: number)
    local profile = ProfileService.getProfile(player)
    if not profile then return end

    if profile.Inventory and profile.Inventory[itemId] and profile.Inventory[itemId] > 0
then
        profile.Inventory[itemId] -= quantity
        if profile.Inventory[itemId] <= 0 then
            profile.Inventory[itemId] = nil
        end
        ProfileService.updateProfile(player, profile)
        Events.InventoryUpdated:FireClient(player, profile.Inventory)
        local inventoryIds = getInventoryIds(profile.Inventory)
        HabilityUpdateEvent:FireClient(player, inventoryIds) -- Envia apenas os
IDs
    end
end

function GameManager.hasItem(player: Player, itemId: number, quantity: number)
    local profile = ProfileService.getProfile(player)
    if not profile then return false end
    return    profile.Inventory    and    profile.Inventory[itemId]    and
profile.Inventory[itemId] >= quantity

```

end

```
function GameManager.getItemCount(player: Player, itemId: number)
    local profile = ProfileService.getProfile(player)
    if not profile then return 0 end
    return profile.Inventory and profile.Inventory[itemId] or 0
end
```

```
function GameManager.getPlayerInventory(player: Player)
    local profile = ProfileService.getProfile(player)
    return profile and profile.Inventory or {}
end
```

--[[--- Gerenciamento de Missões ---]]

```
local function onQuestAccepted(player: Player, npcName: string)
    local config = QuestsConfig[npcName]
    if not config then
        warn("DEBUG (GameManager): Configuração da missão para NPC '" ..
npcName .. "' não encontrada.")
        return
    end

    -- Verifica se o jogador já tem uma missão ativa
    if player:FindFirstChild("ActiveQuest") then
        warn(player.Name .. " já possui uma missão ativa. Não é possível aceitar
uma nova.")
        -- Opcional: Notificar o jogador no cliente que ele já tem uma missão
ativa
        return
    end
```

```
    local questFolder = Instance.new("Folder", player)
    questFolder.Name = "ActiveQuest"
    local quest = Instance.new("StringValue", questFolder)
```

```

quest.Name = "QuestName"
quest.Value = npcName
local progress = Instance.new("IntValue", questFolder)
progress.Name = "Progress"
progress.Value = 0
local requiredAmount = Instance.new("IntValue", questFolder)
requiredAmount.Name = "RequiredAmount"
requiredAmount.Value = config.RequiredAmount

-- Enviando todos os dados necessários para o QuestActiveController, incluindo
MusicId
Events.QuestAccepted:FireClient(
    player,
    npcName,          -- questName
    config.Description, -- description
    0,                -- currentProgress (sempre 0 ao aceitar)
    config.RequiredAmount, -- totalRequired
    config.MusicId     -- musicId (NOVO!)
)
print(string.format("DEBUG (GameManager): Missão '%s' aceita por %s.
Progresso inicial: %i/%i. MusicId: %s", npcName, player.Name, progress.Value,
requiredAmount.Value, config.MusicId or "N/A"))
end

local function onQuestUpdated(player: Player, itemName: string)
    local activeQuest = player:FindFirstChild("ActiveQuest")
    if not activeQuest then
        print("DEBUG (GameManager): Não há missão ativa para " ..
player.Name .. " ao tentar atualizar.")
        return
    end
    local questName = activeQuest.QuestName.Value
    local progress = activeQuest.Progress
    local requiredAmount = activeQuest.RequiredAmount

```

```

        if not progress or not requiredAmount then
            warn("DEBUG (GameManager): Valores de progresso ou quantidade
requerida não encontrados na ActiveQuest de " .. player.Name)
            return
        end
        local config = QuestsConfig[questName]
        if not config then
            warn("DEBUG (GameManager): Configuração da missão '" ..
questName .. "' não encontrada.")
            return
        end

        local itemToCheck = config.Item
        if config.ItemId then
            local itemInfo = ItemsModule[config.ItemId]
            if itemInfo then
                itemToCheck = itemInfo.Name -- Usar o nome do item se ItemId
estiver definido
            else
                warn("DEBUG (GameManager): ItemID inválido na QuestConfig
para '" .. questName .. "': '" .. config.ItemId)
                return
            end
        end

        if itemToCheck ~= itemName then
            print(string.format("DEBUG (GameManager): Item coletado '%s' não
corresponde ao item da missão '%s' ('%s').", itemName, questName, itemToCheck))
            return
        end

        print(string.format("DEBUG (GameManager): Item '%s' correto coletado.
Progresso ANTES: %i/%i", itemName, progress.Value, requiredAmount.Value))

```

```

progress.Value += 1

print(string.format("DEBUG (GameManager): Progresso DEPOIS: %i/%i",
progress.Value, requiredAmount.Value))

if progress.Value >= requiredAmount.Value then
    print(string.format("DEBUG (GameManager): Missão '%s' CONCLUÍDA
por %s!", questName, player.Name))

    -- Concede as recompensas
    if config.Rewards then
        for currencyType, amount in pairs(config.Rewards) do
            GameManager.addCurrency(player, amount,
currencyType)
        end
    end
    -- Concede XP se houver
    if config.XP then
        -- Supondo que você tenha uma função para adicionar XP
        -- Ex: GameManager.addXP(player, config.XP)
        print(string.format("DEBUG (GameManager): %s ganhou %i
XP.", player.Name, config.XP))
    end

    activeQuest:Destroy()
    print(string.format("DEBUG (GameManager): ActiveQuest folder de %s
destruída. Disparando QuestCompleted para o cliente.", player.Name))
    Events.QuestCompleted:FireClient(player, config.CompletionDialog) --
Envia a mensagem de conclusão
else
    print(string.format("DEBUG (GameManager): Progresso insuficiente
para concluir a missão '%s'.", questName))
end

```

end

Events.QuestAccepted.OnServerEvent:Connect(onQuestAccepted)

Events.QuestUpdated.OnServerEvent:Connect(onQuestUpdated)

--[[--- Inicialização e Outros ---]]

local HabilityManagerReadyEvent = Events.WaitForChild("HabilityManagerReady")

local playerReady = {} -- Tabela para rastrear quais jogadores estão prontos

HabilityManagerReadyEvent.OnServerEvent:Connect(function(player)

 playerReady[player.UserId] = true

 local profile = ProfileService.getProfile(player)

 if profile then

 local inventoryIds = getInventoryIds(profile.Inventory)

 HabilityUpdateEvent:FireClient(player, inventoryIds)

 end

end)

function GameManager.initializePlayer(player: Player)

 local profile = ProfileService.loadProfile(player)

 if profile then

 Events.InventoryUpdated:FireClient(player, profile.Inventory)

 local inventoryIds = getInventoryIds(profile.Inventory)

 HabilityUpdateEvent:FireClient(player, inventoryIds)

 end

 -- Verificar se há uma missão ativa no profile ao inicializar o jogador

 local activeQuestData = profile and profile.ActiveQuest

 if activeQuestData then

 local questConfig = QuestsConfig[activeQuestData.QuestName] --

Obter config para musicId

 if questConfig then

 local musicId = questConfig.MusicId -- Obter musicId do

QuestsConfig

```

        print(string.format("DEBUG (GameManager): Missão '%s'
carregada para %s. Progresso: %i/%i. MusicId: %s", activeQuestData.QuestName,
player.Name, activeQuestData.Progress, activeQuestData.RequiredAmount, musicId
or "N/A"))

```

```

        Events.QuestAccepted:FireClient(
            player,
            activeQuestData.QuestName,
            questConfig.Description, -- Use description do config
            activeQuestData.Progress,
            activeQuestData.RequiredAmount,
            musicId -- Envia o musicId ao recarregar a missão
        )

```

```

    else

```

```

        warn("DEBUG (GameManager): Configuração da missão '" ..
activeQuestData.QuestName .. "' não encontrada ao inicializar jogador.")

```

```

        -- Opcional: Limpar a missão ativa se a config não existir mais
        profile.ActiveQuest = nil

```

```

    end

```

```

end

```

```

end

```

```

function GameManager.playerRemoving(player: Player)

```

```

    local profile = ProfileService.getProfile(player)

```

```

    if profile then

```

```

        local activeQuest = player:FindFirstChild("ActiveQuest")

```

```

        if activeQuest then

```

```

            -- Salva os dados da missão ativa no perfil

```

```

            profile.ActiveQuest = {

```

```

                QuestName = activeQuest.QuestName.Value,

```

```

                Progress = activeQuest.Progress.Value,

```

```

                RequiredAmount = activeQuest.RequiredAmount.Value

```

```

            }

```



```

        print(string.format("DEBUG (GameManager): Salvando missão
'%s' para %s. Progresso: %i/%i", activeQuest.QuestName.Value, player.Name,
activeQuest.Progress.Value, activeQuest.RequiredAmount.Value))
    else
        -- Limpa qualquer dado de missão ativa antiga se não houver
missão ativa
        profile.ActiveQuest = nil
    end
    ProfileService.saveProfile(player)
end
end

return GameManager

```

--ServerScriptService.Services.MorphService

```
local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
```

```
local ServerStorage = game:GetService("ServerStorage")
```

```
local Players = game:GetService("Players")
```

```
local Events = ReplicatedStorage.Events
```

```
local Characters = ServerStorage.Characters
```

```
local AnimateScript = script.Animate
```

```
local questShortsTemplate =  
ReplicatedStorage:WaitForChild("QuestItems"):WaitForChild("Morph"):WaitForChild("Shorts")
```

```
-- Referência ao RemoteEvent que avisará o cliente
```

```
local CharacterMorphedClientEvent =  
Events:WaitForChild("CharacterMorphedClient")
```

```
-- *** CÓDIGO ALTERADO AQUI: Referência ao MinimapHandler original ***
```

```
-- Agora o template vem de ReplicatedStorage.Configs.MinimapHandler
```

```
local MinimapHandlerTemplate =  
ReplicatedStorage:WaitForChild("Configs"):WaitForChild("MinimapHandler")  
-- *** FIM DO CÓDIGO ALTERADO ***
```

```
local function onMorphed(player: Player, characterName: string)
```

```
    local characterSelected = Characters:FindFirstChild(characterName)
```

```
    if not characterSelected then
```

```
        warn("MorphService: Personagem '" .. characterName .. "' não encontrado!")
```

```
        return
```

```
    end
```

```
    local character = player.Character
```

```
    if not character or not character.PrimaryPart then
```

```

        warn("MorphService: Personagem atual ou PrimaryPart não
encontrados para o jogador " .. player.Name .. ".")
        return
    end
    local targetCFrame = character.PrimaryPart.CFrame

    local tempAccessoryFolder = Instance.new("Folder")
    tempAccessoryFolder.Name = "TempAccessories_" .. player.Name
    tempAccessoryFolder.Parent = workspace

    local accessoriesToMove = {}
    for _, child in pairs(character:GetChildren()) do
        if child:IsA("Accessory") then
            table.insert(accessoriesToMove, child)
        end
    end
    for _, accessory in ipairs(accessoriesToMove) do
        accessory.Parent = tempAccessoryFolder
    end

    if questShortsTemplate then
        local clonedQuestShorts = questShortsTemplate:Clone()
        clonedQuestShorts.Parent = tempAccessoryFolder
    else
        warn("MorphService: Não foi possível adicionar o shorts de QuestItems,
template não encontrado.")
    end

    local clonedCharacter = characterSelected:Clone()
    clonedCharacter.Name = player.Name

    if clonedCharacter.PrimaryPart then
        clonedCharacter.PrimaryPart.CFrame = targetCFrame
    else

```

```

        warn("MorphService: Modelo de morph '" .. characterName .. "' não
possui PrimaryPart. Posição pode estar incorreta.")
    end

    player.Character = clonedCharacter

    local teamColorValue = clonedCharacter:FindFirstChild("TeamColorName")
    if teamColorValue and teamColorValue:IsA("StringValue") then
        local success, err = pcall(function()
            player.TeamColor = BrickColor.new(teamColorValue.Value)
        end)
        if not success then
            warn("MorphService: Erro ao definir TeamColor para '" ..
player.Name .. "': " .. err)
        end
    else
        warn("MorphService: 'TeamColorName' StringValue não encontrado no
modelo de morph '" .. characterName .. "'.")
    end

    local animate = AnimateScript:Clone()
    animate.Parent = clonedCharacter
    animate.Enabled = true

    clonedCharacter.Parent = workspace
    character:Destroy()

    for _, item in ipairs(tempAccessoryFolder:GetChildren()) do
        item.Parent = clonedCharacter
    end
    tempAccessoryFolder:Destroy()

    -- Clona e insere o MinimapHandler no novo personagem
    if MinimapHandlerTemplate then

```

```

        local clonedMinimapHandler = MinimapHandlerTemplate:Clone()
        clonedMinimapHandler.Name = "MinimapHandler"
        clonedMinimapHandler.Parent = clonedCharacter
        clonedMinimapHandler.Enabled = true
        print("MorphService: MinimapHandler clonado e inserido no novo
personagem de " .. player.Name .. ".")
    else
        warn("MorphService: O template do MinimapHandler não foi encontrado
em ReplicatedStorage.Configs.MinimapHandler.")
    end

    -- Dispara o RemoteEvent para o cliente
    task.wait(0.5)
    CharacterMorphedClientEvent:FireClient(player)
    print("MorphService: Evento 'CharacterMorphedClient' disparado para " ..
player.Name)
end

ReplicatedStorage.Events.Morphed.OnServerEvent:Connect(onMorphed)

```

--ServerScriptService.Services.ProfileService

```
local DataStoreService = game:GetService("DataStoreService")
```

```
local RunService = game:GetService("RunService")
```

```
local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
```

```
local DATASTORE_NAME = "production"
```

```
if RunService:IsStudio() then
```

```
    DATASTORE_NAME = "development"
```

```
end
```

```
local Events = ReplicatedStorage.Events
```

```
local ProfileTemplate = require(script.ProfileTemplate)
```

```
local dataStore = DataStoreService:GetDataStore(DATASTORE_NAME)
```

```
local profilesInCache = {}
```

```
local module = {}
```

```
function module.loadProfile(player: Player)
```

```
    local success, profile = pcall(function()
```

```
        return dataStore:GetAsync(player.UserId)
```

```
    end)
```

```
    if not success then
```

```
        player:Kick("Ops, Tente novamente!")
```

```
        return
```

```
    end
```

```
    if not profile then
```

```
        profile = ProfileTemplate
```

```
    else
```

```
        -- Adiciona as novas chaves de moeda se não existirem (para jogadores existentes)
```

```

        if profile.Frags == nil then profile.Frags = 0 end
        if profile.FSol == nil then profile.FSol = 0 end
        if profile.FLuna == nil then profile.FLuna = 0 end
        -- Adiciona a chave Inventory se não existir (para jogadores existentes)
        if profile.Inventory == nil then profile.Inventory = {} end
        -- Adiciona a chave Missions se não existir (para jogadores existentes)
        if profile.Missions == nil then profile.Missions = {} end
    end

    profilesInCache[player] = profile

    Events.ProfileLoaded:FireClient(player, profile)
    --print("Evento ProfileLoaded disparado para:", player.Name, profile.Inventory)
-- ADICIONE ESTA LINHA
end

function module.getProfile(player: Player)
    local profile = profilesInCache[player]
    return profile
end

function module.saveProfile(player: Player)
    local profile = profilesInCache[player]
    if not profile then
        return
    end

    local success, err = pcall(function()
        return dataStore:SetAsync(player.UserId, profile)
    end)

    if not success then
        warn(err)
    end
end

```

end

function module.updateProfile(player, profile)

 if not profilesInCache[player] then

 return

 end

 profilesInCache[player] = profile

 Events.ProfileLoaded:FireClient(player, profile)

end

return module

--[[Apagar ProfileService

local DataStoreService = game:GetService("DataStoreService")

local RunService = game:GetService("RunService")

local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")

local DATASTORE_NAME = "production"

if RunService:IsStudio() then

 DATASTORE_NAME = "development"

end

local Events = ReplicatedStorage.Events

local ProfileTemplate = require(script.ProfileTemplate)

local dataStore = DataStoreService:GetDataStore(DATASTORE_NAME)

local profilesInCache = {}

local module = {}


```

function module.loadProfile(player: Player)
    local success, profile = pcall(function()
        return dataStore.GetAsync(player.UserId)
    end)

    if not success then
        player:Kick("Ops, Tente novamente!")
        return
    end

    if profile then
        profile = ProfileTemplate
    else
        -- Adiciona as novas chaves de moeda se não existirem (para jogadores
existentes)
        if profile.Frags == nil then profile.Frags = 0 end
        if profile.FSol == nil then profile.FSol = 0 end
        if profile.FLuna == nil then profile.FLuna = 0 end
        -- Adiciona a chave Inventory se não existir (para jogadores existentes)
        if profile.Inventory == nil then profile.Inventory = {} end
        -- Adiciona a chave Missions se não existir (para jogadores existentes)
        if profile.Missions == nil then profile.Missions = {} end

        -- **CÓDIGO TEMPORÁRIO PARA LIMPAR O INVENTÁRIO
(REMOVER APÓS EXECUTAR UMA VEZ)**
        print("Limpando o inventário de:", player.Name)
        profile.Inventory = {}
        -- **FIM DO CÓDIGO TEMPORÁRIO**
    end

    profilesInCache[player] = profile

    Events.ProfileLoaded:FireClient(player, profile)

```

```
        print("Evento ProfileLoaded disparado para:", player.Name, profile.Inventory) -  
- ADICIONE ESTA LINHA
```

```
end
```

```
function module.getProfile(player: Player)  
    return profilesInCache[player]
```

```
end
```

```
function module.saveProfile(player: Player)  
    local profile = profilesInCache[player]
```

```
    if not profile then
```

```
        return
```

```
    end
```

```
    local success, err = pcall(function()
```

```
        return datastore:SetAsync(player.UserId, profile)
```

```
    end)
```

```
    if not success then
```

```
        warn(err)
```

```
    end
```

```
end
```

```
function module.updateProfile(player, profile)
```

```
    if not profilesInCache[player] then
```

```
        return
```

```
    end
```

```
    profilesInCache[player] = profile
```

```
    Events.ProfileLoaded:FireClient(player, profile)
```

```
end
```

```
return module]]
```

--Services.ProfileService.ProfileTemplate

```
return {  
    Frags = 0,  
    FSol = 0,  
    FLuna = 0,  
    Inventory = {},  
    Missions = {}  
}
```

--ServerScriptService.PlayerInitializer

```
local ServerScriptService = game:GetService("ServerScriptService")
local GameManager = require(ServerScriptService.Modules.GameManager)
local Players = game:GetService("Players")

Players.PlayerAdded:Connect(function(player)
    GameManager.initializePlayer(player)
end)
Players.PlayerRemoving:Connect(GameManager.playerRemoving)

for _, player in Players:GetPlayers() do
    GameManager.initializePlayer(player)
end
```

-- ServerScriptService.PurchaseController

```
local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
local ServerScriptService = game:GetService("ServerScriptService")

local ProfileService = require(ServerScriptService.Services.ProfileService)
local ItemsModule = require(ReplicatedStorage.ItemsModule)
local GameManager = require(ServerScriptService.Modules.GameManager)
local Events = ReplicatedStorage.Events
local PurchaseDeniedEvent = Events:WaitForChild("PurchaseDenied") -- Novo RemoteEvent

local function onPurchaseItem(player: Player, itemName: string)
    local itemInfo = ItemsModule.ITEMS_FOR_SALE[itemName]

    if not itemInfo then
        warn("Item para compra não encontrado: " .. itemName)
        return
    end

    local itemId = itemInfo.ItemId
    local requiredItemId = ItemsModule[itemId].RequiresItem
    local requirementMessage = ItemsModule[itemId].PurchaseRequirementMessage

    -- Verificar se o jogador possui o item requerido (se houver)
    if requiredItemId then
        if not GameManager.hasItem(player, requiredItemId, 1) then
            if requirementMessage then
                PurchaseDeniedEvent:FireClient(player, requirementMessage)
            else
                PurchaseDeniedEvent:FireClient(player, "Você precisa possuir um item anterior para comprar este.")
            end
        end
    end
end
```

```

        end
        return -- Impede a compra
    end
end

local price = itemInfo.Price
local canBuy = true
local insufficientFundsMessage = "Você não tem moedas suficientes."

if typeof(price) == "table" then
    -- Verificar se o jogador tem saldo suficiente para cada moeda
    for currencyType, amountNeeded in pairs(price) do
        if not GameManager.hasEnoughCurrency(player,
amountNeeded, currencyType) then
            canBuy = false
            break
        end
    end
end

if canBuy then
    -- Subtrair o valor de cada moeda
    for currencyType, amountToSubtract in pairs(price) do
        GameManager.subtractCurrency(player,
amountToSubtract, currencyType)
    end
    GameManager.addItem(player, itemId, 1)
    local profile = ProfileService.getProfile(player)
    if profile then
        Events.InventoryUpdated:FireClient(player,
profile.Inventory)
    else
        warn("Não foi possível obter o perfil do jogador para
atualizar o inventário no cliente.")
    end
end

```

```

        else
            PurchaseDeniedEvent:FireClient(player,
insufficientFundsMessage)
        end
    else
        -- Lógica de compra para itens com uma única moeda
        local currencyType = itemInfo.CurrencyType
        if GameManager.hasEnoughCurrency(player, price, currencyType) then
            GameManager.subtractCurrency(player, price, currencyType)
            GameManager.addItem(player, itemId, 1)
            local profile = ProfileService.getProfile(player)
            if profile then
                Events.InventoryUpdated:FireClient(player,
profile.Inventory)
            else
                warn("Não foi possível obter o perfil do jogador para
atualizar o inventário no cliente.")
            end
        else
            PurchaseDeniedEvent:FireClient(player,
insufficientFundsMessage)
        end
    end
end

Events.PurchaseItem.OnServerEvent:Connect(onPurchaseItem)

```

--Ajuste da passagem do tempo (Services.TimeAjust)

```
local Lighting = game:GetService("Lighting")
```

```
local velocidade = 99.54 -- Ajuste este valor para controlar a velocidade da passagem  
do tempo
```

```
local tempoInicial = os.time()
```

```
while true do
```

```
    wait(1) -- Espera 1 segundo
```

```
    local tempoAtual = os.time()
```

```
    local tempoPassado = tempoAtual - tempoInicial
```

```
    local tempoJogo = (tempoPassado * velocidade) % 86400 -- 86400 segundos
```

```
em um dia
```

```
    local horas = math.floor(tempoJogo / 3600)
```

```
    local minutos = math.floor((tempoJogo % 3600) / 60)
```

```
    local segundos = tempoJogo % 60
```

```
    Lighting.TimeOfDay = string.format("%02d:%02d:%02d", horas, minutos,  
segundos)
```

```
end
```


StarterGUI

-- StarterGui.LocalInventario

```
local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
local InventoryUpdated = ReplicatedStorage.Events.InventoryUpdated
local Player = game:GetService("Players")
local player = game.Players.LocalPlayer
local playerGui = player:WaitForChild("PlayerGui")
local Itens = require(ReplicatedStorage:WaitForChild("ItemsModule"))
local effects = ReplicatedStorage.Effects.GetChildren()
local cameraEffects = require(ReplicatedStorage.Effects.CameraEffects)
local GUIs = ReplicatedStorage.GUIs
local Events = ReplicatedStorage:WaitForChild("Events")
local PurchaseDeniedEvent = Events:WaitForChild("PurchaseDenied")

local ScreenMenu = script.Parent.ScreenMenu
local BtnMenu = ScreenMenu.Frame.BtnMenu
local ScreenGuiBtns = script.Parent.ScreenGuiBtns
local BtnClose = ScreenGuiBtns.Frame.BtnClose
local BtnItens = ScreenGuiBtns.Frame.BtnItens
local BtnThink = ScreenGuiBtns.Frame.BtnThink
local ImageItem = ReplicatedStorage.ImageItem
local UIGrid = ReplicatedStorage.UIGridLayout

local ScreenInventario = playerGui:WaitForChild("ScreenInventario")
local FrameContainer = ScreenInventario:WaitForChild("FrameContainer")
local FrameDetails = FrameContainer:WaitForChild("FrameDetails")
local FrameDescription = FrameContainer:WaitForChild("FrameDescription")
local InventClose = FrameContainer:WaitForChild("InventClose")
local ScrollingFrame = FrameContainer:WaitForChild("ScrollingFrame")
local Wrapper = FrameContainer:WaitForChild("Wrapper")
```

```

local ScreenThink = playerGui.WaitForChild("ScreenThink")
local ThinkContainer = ScreenThink.WaitForChild("ThinkContainer")
local ThinkDescription = ThinkContainer.WaitForChild("ThinkDescription")
local ThinkClose = ThinkContainer.WaitForChild("ThinkClose")
local ThinkScrolling = ThinkContainer.WaitForChild("ThinkScrolling")
local TWrapper = ThinkContainer.WaitForChild("TWrapper")

local FrameSearch = FrameContainer.WaitForChild("FrameSearch") -- Certifique-se
que FrameSearch está diretamente dentro de FrameContainer
local TextBox = FrameSearch.WaitForChild("TextBox")

local BtnBuy = ThinkDescription.WaitForChild("BtnBuy")

local Players = game:GetService("Players")
local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")

local Events = ReplicatedStorage.Events

local fragsDisplay = ScreenInventario.FrameContainer.Wrapper.Frags
local fSolDisplay = ScreenInventario.FrameContainer.Wrapper.FSol
local fLunaDisplay = ScreenInventario.FrameContainer.Wrapper.FLuna

local fragsDisplayThink = ScreenThink.ThinkContainer.TWrapper.Frags
local fSolDisplayThink = ScreenThink.ThinkContainer.TWrapper.FSol
local fLunaDisplayThink = ScreenThink.ThinkContainer.TWrapper.FLuna

local currentSelectedItem = nil
local thinkGuiClone = nil
local results = {} -- Inicialize 'results' aqui
local selectedItemId = nil -- Adicionado para rastrear o item selecionado

ScreenInventario.Enabled = false
FrameContainer.Visible = false
FrameDetails.Visible = false

```

```
FrameDescription.Visible = false
```

```
ScreenThink.Enabled = false
```

```
ThinkContainer.Visible = false
```

```
ThinkDescription.Visible = false
```

```
local function getInventory()
```

```
    local inventory = {}
```

```
    for itemId, quantity in pairs(results) do -- Use 'pairs' para iterar sobre a tabela associativa
```

```
        local itemData = Itens[tonumber(itemId)] -- Busque as informações do item no ItemsModule usando a chave (itemId)
```

```
        if itemData then
```

```
            local itemInfo = {
```

```
                Name = itemData.Name,
```

```
                Quantity = quantity,
```

```
                Image = itemData.Image,
```

```
                Thumb = itemData.Thumb,
```

```
                Description = itemData.Description,
```

```
                Id = itemData.Id,
```

```
                Rarity = itemData.Rarity,
```

```
                Type = itemData.Type
```

```
            }
```

```
            table.insert(inventory, itemInfo)
```

```
        end
```

```
    end
```

```
    return inventory
```

```
end
```

```
local function updateInventory(data)
```

```
    -- Limpa todos os itens existentes na ScrollingFrame
```

```
    for _, item in ipairs(ScrollingFrame:GetChildren()) do
```

```
        if item:IsA("Frame") and item:GetAttribute("IsInventoryItem") then
```

```

        item:Destroy()
    end
end

-- Cria uma tabela para armazenar os dados dos itens com seus IDs como
chave
local indexedData = {}
for _, itemData in ipairs(data) do
    indexedData[itemData.Id] = itemData
end

-- Cria uma tabela com apenas os IDs para poder ordenar
local sortedKeys = {}
for key in pairs(indexedData) do
    table.insert(sortedKeys, key)
end

-- Ordena a tabela de IDs numericamente
table.sort(sortedKeys, function(a, b)
    return a < b
end)

-- Itera sobre os IDs ordenados para criar os itens na UI
for _, itemId in ipairs(sortedKeys) do
    local i = indexedData[itemId]
    local existingItem = ScrollingFrame:FindFirstChild(tostring(i.Id))

    if existingItem then
        -- Se o item já existe, atualiza a quantidade
        local textQtd = existingItem:FindFirstChild("TextQtd")
        if textQtd and textQtd:IsA("TextBox") then
            textQtd.Text = i.Quantity
        end
    else

```

```

warn("Erro: TextQtd não encontrado no item existente:",
i.Name)
end
else
-- Se o item não existe, clona o template e o adiciona
local item = ImageItem.Clone()
item:SetAttribute("IsInventoryItem", true) -- Adiciona o atributo
para identificação
item.Parent = ScrollingFrame
item.Name = tostring(i.Id)
item.ImageButton.ZIndex = 1
item.ImageButton.Image = i.Thumb
item.TextName.Text = i.Name
item.TextType.Text = i.Type
item.TextQtd.Text = i.Quantity
item.Visible = true

item.ImageButton.MouseButton1Click:Connect(function()
    FrameDetails.Visible = true
    FrameDescription.Visible = true
    FrameDetails.TextName.Text = i.Name
    FrameDetails.ImageLabel.Image = i.Image
    FrameDetails.TextType.Text = i.Type
    FrameDescription.TextDescription.Text = i.Description
    selectedItemId = i.Id -- Armazena o Id do item clicado
end)
end
end
end

Events.ProfileLoaded.OnClientEvent:Connect(function(profile)
    if profile and profile.Inventory then
        results = profile.Inventory
        local dataTens = getInventory()

```

```

        updateInventory(dataItens)
        --Mostra os valores de Frags, FSol e FLuna no Inventário e no Think
        fragsDisplay.Amount.Text = tostring(profile.Frags)
        fSolDisplay.Amount.Text = tostring(profile.FSol)
        fLunaDisplay.Amount.Text = tostring(profile.FLuna)
        fragsDisplayThink.Amount.Text = tostring(profile.Frags)
        fSolDisplayThink.Amount.Text = tostring(profile.FSol)
        fLunaDisplayThink.Amount.Text = tostring(profile.FLuna)
    else
        warn("Perfil carregado sem dados de inventário.")
    end
end)

InventoryUpdated.OnClientEvent:Connect(function(data)
    if data then
        results = data
        local dataItens = getInventory()
        updateInventory(dataItens)
    else
        warn("Dados de inventário inválidos recebidos do servidor.")
    end

end)

local function populateStore()
    ThinkScrolling:ClearAllChildren()
    if not ThinkScrolling:FindFirstChild("UIGridLayout") then
        local UIGridLayout = UIGrid:Clone()
        UIGridLayout.Parent = ThinkScrolling
    end

    for itemName, saleInfo in pairs(Itens.ITEMS_FOR_SALE) do -- Acessa a tabela
do ItemsModule
        local itemId = saleInfo.ItemId

```

```

local itemData = Itens[itemId]

if itemData then
    local item = ImageItem:Clone()
    item.Parent = ThinkScrolling
    item.Name = tostring(itemId)
    item.ImageButton.ZIndex = 1
    item.ImageButton.Image = itemData.Thumb
    item.TextName.Text = itemData.Name
    item.TextType.Text = itemData.Type
    item.TextType.ZIndex = 2
    local priceText = ""
    if typeof(saleInfo.Price) == "table" then
        local prices = {}
        for currency, amount in pairs(saleInfo.Price) do
            table.insert(prices, string.format("%s %s", amount,
currency))
        end
        priceText = table.concat(prices, " + ")
    else
        priceText = string.format("%s %s", saleInfo.Price,
saleInfo.CurrencyType)
    end
    item.TextQtd.Text = priceText

    item.Visible = true

    item.ImageButton.MouseButton1Click:Connect(function()
        currentSelectedItem = itemData
        local descriptionText = string.format("%s\nTipo:
%s\nPreço: ", itemData.Name, itemData.Type)
        if typeof(saleInfo.Price) == "table" then
            local prices = {}
            for currency, amount in pairs(saleInfo.Price) do

```

```

                                table.insert(prices, string.format("%s %s",
amount, currency))
                                end
                                descriptionText = descriptionText ..
table.concat(prices, " + ")
                                else
                                descriptionText = descriptionText ..
string.format("%s %s", saleInfo.Price, saleInfo.CurrencyType)
                                end
                                if itemData.PurchaseRequirementMessage then
                                descriptionText = descriptionText ..
string.format("\n%s", itemData.PurchaseRequirementMessage)
                                end
                                ThinkDescription.TextDescription.Text = descriptionText
                                end)
                                end
                                end
end
end

```

```

BtnItens.MouseButton1Click:Connect(function ()
    ScreenGuiBtns.Enabled = false
    ScreenInventario.Enabled = true
    FrameContainer.Visible = true
    ScrollingFrame.Visible = true
    FrameDetails.Visible = false
    FrameDescription.Visible = false
    ScreenMenu.Enabled = true
    ScreenThink.Enabled = false

    local dataltens = getInventory()
    updateInventory(dataltens)
end)

```

```

BtnThink.MouseButton1Click:Connect(function ()

```



```

ScreenGuiBtns.Enabled = false
ScreenThink.Enabled = true
ThinkContainer.Visible = true
ThinkDescription.Visible = true -- Garante que a descrição esteja visível
ScreenMenu.Enabled = true
ScreenInventario.Enabled = false

cameraEffects:setOmaenduarCameraFocus(0.7)
cameraEffects:disablePlayerMovement()

populateStore()
currentSelectedItem = nil -- Reseta o item selecionado ao abrir a loja
ThinkDescription.TextDescription.Text = "" -- Limpa a descrição ao abrir a loja
end)

local acceptButtonConnection
BtnBuy.Activated:Connect(function()
    if currentSelectedItem then
        -- Clona a ThinkGui (sua GUI de confirmação)
        thinkGuiClone = GUIs.ThinkGui:Clone()
        thinkGuiClone.Parent = playerGui
        local descriptionText = string.format("Para vislumbrar %s Você precisa
de ", currentSelectedItem.Name)
        if typeof(currentSelectedItem.Price) == "table" then
            local prices = {}
            for currency, amount in pairs(currentSelectedItem.Price) do
                table.insert(prices, string.format("%s %s", amount,
currency))
            end
            descriptionText = descriptionText .. table.concat(prices, " + ")
        else
            descriptionText = descriptionText .. string.format("%s %s",
currentSelectedItem.Price, currentSelectedItem.CurrencyType)
        end
    end
end)

```

```

thinkGuiClone.Wrapper.Description.Text = descriptionText

local acceptButton = thinkGuiClone.Wrapper.Actions.AcceptButton
local cancelButton = thinkGuiClone.Wrapper.Actions.CancelButton

cancelButton.Activated:Connect(function()
    if thinkGuiClone then
        thinkGuiClone:Destroy()
        thinkGuiClone = nil
    end
end)

acceptButtonConnection = acceptButton.Activated:Connect(function()
    if currentSelectedItem then

Events.PurchaseItem:FireServer(currentSelectedItem.Name)
        -- Desconecta a função de compra para evitar cliques
múltiplos

        if acceptButtonConnection then
            acceptButtonConnection:Disconnect()
        end
        if thinkGuiClone then
            thinkGuiClone.Enabled = false -- Desabilita a
ThinkGui

            thinkGuiClone:Destroy()
            thinkGuiClone = nil
        end
    end
end)
end

end)

-- Função para lidar com a falha na compra
PurchaseDeniedEvent.OnClientEvent:Connect(function(message)

```

```

local saleFaltGui = GUIs:WaitForChild("SaleFaltGui"):Clone()
saleFaltGui.Parent = playerGui
local frame = saleFaltGui:WaitForChild("Frame")
local coinFaltText = frame:WaitForChild("CoinFalt")
local itemFaltText = frame:WaitForChild("ItemFalt")
local okButton = frame.Actions:WaitForChild("AcceptButton") -- Renomeado
para consistência

if string.find(message, "não tem") then -- Mensagem de falta de moedas
(adaptar conforme a mensagem do servidor)
    coinFaltText.Text = message
    itemFaltText.Text = ""
else -- Mensagem de requisito de item
    itemFaltText.Text = message
    coinFaltText.Text = ""
end

okButton.MouseButton1Click:Connect(function()
    if saleFaltGui then
        saleFaltGui:Destroy()
    end
end)
end)

ThinkClose.MouseButton1Click:Connect(function ()
    ScreenThink.Enabled = false
    cameraEffects:resetCamera()
    cameraEffects:enablePlayerMovement()
    currentSelectedItem = nil
    if thinkGuiClone then
        thinkGuiClone:Destroy()
        thinkGuiClone = nil
    end
end)

```

end)

local function searchInventory(data, word)

 ScrollingFrame:ClearAllChildren()

 for _, i in ipairs(data) do

 if string.find(i.Name:lower(), word) then

 local item = ImageItem:Clone()

 item:SetAttribute("IsInventoryItem", true) -- Garante que o atributo
esteja aqui também

 item.Parent = ScrollingFrame

 item.Name = tostring(i.Id)

 item.ImageButton.Image = i.Thumb

 item.TextName.Text = i.Name

 item.TextName.ZIndex = 2

 item.TextType.Text = i.Type -- Correção de TypeText para
TextType

 item.TextType.ZIndex = 2

 item.TextQtd.Text = i.Quantity

 item.Visible = true

 item.ImageButton.MouseButton1Click:Connect(function()

 FrameDetails.Visible = true

 FrameDescription.Visible = true

 FrameDetails.TextName.Text = i.Name

 FrameDetails.ImageLabel.Image = i.Image

 FrameDetails.TextType.Text = i.Type

 FrameDescription.TextDescription.Text = i.Description

 selectedItemId = i.Id -- Armazena o Id do item clicado

 end)

 end

 end

end

```

BtnMenu.MouseButton1Click:Connect(function ()
    ScreenMenu.Enabled = false
    ScreenGuiBtns.Enabled = true
end)

```

```

BtnClose.MouseButton1Click:Connect(function ()
    ScreenMenu.Enabled = true
    ScreenGuiBtns.Enabled = false
end)

```

```

InventClose.MouseButton1Click:Connect(function ()
    ScreenInventario.Enabled = false
    cameraEffects:resetCamera()
    cameraEffects:enablePlayerMovement()
end)

```

```

ThinkClose.MouseButton1Click:Connect(function ()
    ScreenThink.Enabled = false
    cameraEffects:resetCamera()
    cameraEffects:enablePlayerMovement()-- Opcional: reabilita o movimento do
jogador
end)

```

```

TextBox.Changed:Connect(function(t)
    local searchTerm = TextBox.Text:lower()
    if searchTerm == "" then
        local dataTens = getInventory()
        updateInventory(dataTens)
    else
        local dataTens = getInventory()
        searchInventory(dataTens, searchTerm)
    end
end)

```

```
InventoryUpdated.OnClientEvent:Connect(function(data)
    if data then
        results = data
        local dataTens = getInventory()
        updateInventory(dataTens)
    else
        warn("Dados de inventário inválidos recebidos do servidor.")
    end
end)
```

StarterPlayer

StarterCharacterScripts

--StarterPlayer.StarterCharacterScripts.MinimapHandler

```
local Players = game:GetService("Players")
local RunService = game:GetService("RunService")
local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")

local Events = ReplicatedStorage:WaitForChild("Events")
local CharacterMorphedClientEvent = Events:WaitForChild("CharacterMorphedClient")

local player = Players.LocalPlayer
local minimapGui = player.PlayerGui:WaitForChild("Minimap")
local viewportFrame = minimapGui.ViewportFrame
local playerIndicator = viewportFrame.PlayerIndicator

local mapFolder = workspace.Map
local Npcs = workspace.NPCs -- Certifique-se de que o nome da pasta aqui
corresponde exatamente ao do Workspace

-- Variáveis para referências dinâmicas que podem mudar após o morph
local currentCharacter = nil
local currentHumanoidRootPart = nil

local camera = Instance.new("Camera")
camera.CameraType = Enum.CameraType.Scriptable
camera.FieldOfView = 5
viewportFrame.CurrentCamera = camera

-- Função para configurar a visibilidade da parte "Map" (refatorado)
local function configureMapPartVisibility(isVisible: boolean)
    local mapPart = mapFolder:FindFirstChild("Map")
```

```

if mapPart then
    mapPart.Transparency = isVisible and 0 or 1
    mapPart.CanCollide = false
    mapPart.CanTouch = false

    local mapDecal = mapPart:FindFirstChild("Decal")
    if mapDecal then
        mapDecal.Transparency = isVisible and 0 or 1
    end
end

end

-- Função para (re)inicializar o minimapa
local function initializeMinimap()
    -- Garante que temos o personagem e HumanoidRootPart mais recentes
    currentCharacter = player.Character or player.CharacterAdded:Wait()
    currentHumanoidRootPart = currentCharacter:WaitForChild("HumanoidRootPart")

    -- Limpa o ViewportFrame de clones antigos antes de adicionar novos
    for _, child in ipairs(viewportFrame:GetChildren()) do
        -- Verifique se o objeto é um modelo ou parte que você clonou anteriormente
        -- Isso evita destruir a PlayerIndicator, a Camera ou outros objetos da UI
        if child:IsA("BasePart") or child:IsA("Model") or child:IsA("MeshPart")
        then
            child:Destroy()
        end
    end

    -- Inicializa a visibilidade da parte do mapa para clonagem (se necessário)
    configureMapPartVisibility(true)

    -- Clonar Map e NPCs para o ViewportFrame

```



```

        if not mapFolder or #mapFolder:GetChildren() == 0 then
            warn("MinimapHandler: Pasta 'Map' vazia ou não encontrada para
clonagem.")
        else
            for _, obj in mapFolder:GetChildren() do
                local clone = obj:Clone()
                clone.Parent = viewportFrame
            end
        end

        if not Npcs or #Npcs:GetChildren() == 0 then
            warn("MinimapHandler: Pasta 'NPCs' vazia ou não encontrada para
clonagem.")
        else
            for _, obj in Npcs:GetChildren() do
                local clone = obj:Clone()
                clone.Parent = viewportFrame
            end
        end

        -- Esconde a parte "Map" novamente após a clonagem
        configureMapPartVisibility(false)

    end

    -- Chamada inicial para configurar o minimapa quando o jogador entra
    initializeMinimap()

    -- Escuta o RemoteEvent do servidor para re-inicializar o minimapa após um morph
    CharacterMorphedClientEvent.OnClientEvent:Connect(function()
        initializeMinimap() -- Chama a função de inicialização para atualizar as
referências
    end)

```

```

-- *** CÓDIGO PARA ATUALIZAÇÃO PERIÓDICA A CADA 30 SEGUNDOS ***
task.spawn(function()
    while true do
        task.wait(300) -- Espera 30 segundos
        initializeMinimap() -- Chama a função de inicialização para recarregar o
mapa e NPCs
    end
end)
-- *** FIM DO CÓDIGO DE ATUALIZAÇÃO PERIÓDICA ***

```

```

RunService.RenderStepped:Connect(function()
    -- Verifica se o personagem e o HRP ainda existem
    if not currentHumanoidRootPart or not currentHumanoidRootPart.Parent then
        -- Se não, tenta re-inicializar o minimapa caso o personagem tenha
reaparecido
        if player.Character and
player.Character:FindFirstChild("HumanoidRootPart") then
            initializeMinimap()
        else
            -- Se não há personagem, para o loop para evitar erros
            return
        end
    end

    camera.CFrame = CFrame.new(
        currentHumanoidRootPart.Position + Vector3.new(0,2500,0),
        currentHumanoidRootPart.Position
    )

    playerIndicator.Rotation = currentHumanoidRootPart.Orientation.Y
end)

```

StarterPlayerScripts

-- HabilityManager (LocalScript em StarterPlayerScripts)

```
local Players = game:GetService("Players")
local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
local HabilitiesFolder = ReplicatedStorage:WaitForChild("Habilities")
local Events = ReplicatedStorage.Events
local HabilityUpdateEvent = Events:WaitForChild("HabilityUpdate")
local HabilityManagerReadyEvent = Events:WaitForChild("HabilityManagerReady")

local DASH_ITEM_ID = 4
local JUMP_ITEM_ID = 5
local SPRINT_ITEM_ID = 6
local SWIM_ITEM_ID = 7

task.wait(3) -- Aumentamos a espera para 3 segundos
HabilityManagerReadyEvent:FireServer() -- Sinaliza ao servidor que o
HabilityManager está pronto

local function onHabilityUpdate(inventoryIds)
    if not inventoryIds then
        return
    end

    local playerScripts = Players.LocalPlayer:WaitForChild("PlayerScripts")

    local function hasItem(itemId)
        if inventoryIds then
            for _, id in ipairs(inventoryIds) do
                if tostring(itemId) == "25" then -- Se estamos procurando o
item de natação

                elseif tostring(id) == "25" then -- Se o item na lista é o de
natação

            end
        end
    end
```

```

        if tostring(id) == tostring(itemId) then
            return true
        end
    end
end
end
return false
end
task.wait(0.1)

-- Habilidade de Dash
if playerScripts:FindFirstChild("DashHandler") then
    playerScripts:FindFirstChild("DashHandler"):Destroy()
end
if hasItem(DASH_ITEM_ID) then
    local dashScript = AbilitiesFolder:WaitForChild("DashHandler"):Clone()
    dashScript.Parent = playerScripts
end

-- Habilidade de Double Jump
if playerScripts:FindFirstChild("JumpHandler") then
    playerScripts:FindFirstChild("JumpHandler"):Destroy()
end
if hasItem(JUMP_ITEM_ID) then
    local
        jumpScript
        =
        AbilitiesFolder:WaitForChild("JumpHandler"):Clone()
    jumpScript.Parent = playerScripts
end

-- Habilidade de Sprint
if hasItem(SPRINT_ITEM_ID) then
    if playerScripts:FindFirstChild("SprintController") then
        playerScripts:FindFirstChild("SprintController"):Destroy()
    end
end

```

```

        local                sprintScript                =
HabilitiesFolder:WaitForChild("SprintController"):Clone()
        sprintScript.Parent = playerScripts
    end

    -- Habilidade de Swim
    if hasItem(SWIM_ITEM_ID) then
        if playerScripts:FindFirstChild("SwimController") then
            playerScripts:FindFirstChild("SwimController"):Destroy()
        end
        local                swimScript                =
HabilitiesFolder:WaitForChild("SwimController"):Clone()
        swimScript.Parent = playerScripts
    end
end

HabilityUpdateEvent.OnClientEvent:Connect(onHabilityUpdate)

```

--StarterPlayer.StarterPlayerScripts.MorphController

```
local Players = game:GetService("Players")
local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
local Events = ReplicatedStorage.Events:GetChildren() -- Isso provavelmente deveria
ser ReplicatedStorage.Events
local SoundService = game:GetService("SoundService") -- Adiciona o SoundService

local Smoke = ReplicatedStorage.Effects.Smoke

local player = Players.LocalPlayer
local character = player.Character or player.CharacterAdded:Wait()

-- Adiciona as referências aos sons do SoundService
local MorphStartSound = SoundService.WaitForChild("MorphStartSound")
local MorphEndSound = SoundService.WaitForChild("MorphEndSound")

local function createPrompt(name: string, parent: BasePart)
    local prompt = Instance.new("ProximityPrompt", parent)
    prompt.RequiresLineOfSight = false
    prompt.MaxActivationDistance = 5
    prompt.HoldDuration = 1
    prompt.ActionText = "Morph"
    prompt.ObjectText = name

    return prompt
end

for _, model in workspace.Characters:GetChildren() do
    if not model:IsA("Model") then
        continue
    end

    if not model.PrimaryPart then
```

```

        continue
    end

    local prompt = createPrompt(model.Name, model.PrimaryPart)

    prompt.Triggered:Connect(function()
        local smoke = Smoke:Clone()
        smoke.CFrame = character.PrimaryPart.CFrame
        smoke.Parent = workspace
        smoke.ParticleEmitter:Emit(50)

        -- Toca o primeiro som (MorphStartSound)
        if MorphStartSound and not MorphStartSound.IsPlaying then
            MorphStartSound:Play()
        end

        -- Adiciona um pequeno delay para o segundo som
        task.delay(0.2, function() -- Ajuste este delay (em segundos) conforme a
duração do seu MorphStartSound
            if MorphEndSound and not MorphEndSound.IsPlaying then
                MorphEndSound:Play()
            end
        end)

        task.delay(1,function() -- Este delay é para a fumaça, mantenha se for o
efeito que você quer
            smoke:Destroy()
        end)
        ReplicatedStorage.Events.Morphed:FireServer(model.Name)
    end)
end

player.CharacterAdded:Connect(function(newCharacter)
    character = newCharacter
end)

```

--StarterPlayer.StarterPlayerScripts.QuestActiveController

```
local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
local Players = game:GetService("Players")
local SoundService = game:GetService("SoundService")

local QuestsConfig = require(ReplicatedStorage.Configs.QuestsConfig)
local Events = ReplicatedStorage.Events
local GUIs = ReplicatedStorage.GUIs

local player = Players.LocalPlayer
local gui: ScreenGui = nil -- Referência à instância da GUI clonada

local currentMissionSound = nil -- Referência ao objeto Sound da missão atual
local missionSoundsFolder = SoundService.WaitForChild("MissionsSound", 10) --
Pasta com os sons (ex: SoundService.MissionsSound)
if not missionSoundsFolder then
    warn("'MissionsSound' folder not found in SoundService. Music will not play.")
end

-- Referências aos sons de fundo
local backgroundMusic = SoundService.WaitForChild("BackgroundMusic", 10)
local swimBackgroundMusic = SoundService.WaitForChild("SwimBackgroundMusic",
10)

-- NOVO: BoolValue para sinalizar se uma missão está ativa
local isMissionActive = Instance.new("BoolValue")
isMissionActive.Name = "IsMissionActive"
isMissionActive.Value = false
isMissionActive.Parent = player -- Parenta no jogador para fácil acesso por outros
PlayerScripts

-- Conexão para o evento 'Changed' do progresso da missão
local progressChangedConnection = nil
```



```

-- Conexão para o evento 'Changed' da PlaybackSpeed da SwimBackgroundMusic
local swimSpeedChangedConnection = nil

--- Funções de Controle de Música de Fundo ---
local function adjustBackgroundMusic(missionActive: boolean)
    -- ATUALIZA O VALOR DO BoolValue AQUI
    isMissionActive.Value = missionActive

    if backgroundMusic then
        if missionActive then
            backgroundMusic.Volume = 0 -- Volume 0 quando a missão está
ativa
        else
            backgroundMusic.Volume = 0.5 -- Volume 0.5 quando a missão
termina
        end
    else
        warn("BackgroundMusic não encontrada no SoundService.")
    end

    if swimBackgroundMusic then
        if missionActive then
            swimBackgroundMusic.Volume = 0 -- Volume 0.1 quando a
missão está ativa
        else
            swimBackgroundMusic.Volume = 0.3 -- Volume 0.3 quando a
missão termina
        end
    else
        warn("SwimBackgroundMusic não encontrada no SoundService.")
    end
end
end

```

--- Funções de Controle de Música da Missão ---

local function stopCurrentMissionMusic()

 if currentMissionSound and currentMissionSound.Playing then

 currentMissionSound.Playing = false

 end

 currentMissionSound = nil

 -- Desconecta a sincronização de velocidade quando a missão termina

 if swimSpeedChangedConnection then

 swimSpeedChangedConnection:Disconnect()

 swimSpeedChangedConnection = nil

 end

end

local function playMissionMusic(musicId: string)

 stopCurrentMissionMusic() -- Garante que qualquer música anterior seja parada

 if missionSoundsFolder and musicId and musicId ~= "" then

 local soundToPlay = missionSoundsFolder:FindFirstChild(musicId)

 if soundToPlay and soundToPlay:IsA("Sound") then

 currentMissionSound = soundToPlay

 currentMissionSound.Looped = true -- Assegura que a música

 toque em loop

 currentMissionSound.Playing = true

 -- Ajusta o volume das músicas de fundo quando a música da missão começa

 adjustBackgroundMusic(true)

 -- REMOVIDO: print(string.format("DEBUG (QuestActiveControl): Música da missão '%s' iniciada e volumes de fundo ajustados.", musicId))

 -- Conecta a sincronização de velocidade da PlaybackSpeed

 if swimBackgroundMusic then

```

-- Aplica a velocidade inicial se já estiver acima de 1.9
if swimBackgroundMusic.PlaybackSpeed > 1.9 then
    currentMissionSound.PlaybackSpeed =
swimBackgroundMusic.PlaybackSpeed
end

-- Conecta o evento Changed para futuras alterações
swimSpeedChangedConnection =
swimBackgroundMusic:GetPropertyChangedSignal("PlaybackSpeed"):Connect(function()
    local newSpeed =
swimBackgroundMusic.PlaybackSpeed
    if newSpeed > 1.9 then
        currentMissionSound.PlaybackSpeed =
newSpeed
    else
        -- Se a velocidade cair abaixo de 1.9, retorna
à velocidade normal (1)
        currentMissionSound.PlaybackSpeed = 1
    end
end)
else
    warn("SwimBackgroundMusic não encontrada para
sincronizar a velocidade.")
end
else
    warn(string.format("Sound '%s' not found in MissionsSound folder
or is not a Sound object. Mission music will not start.", musicId))
end
else
    warn("MissionsSound folder not found or MusicId is absent/empty.
Mission music will not be managed.")
end
end

```

end

--- Função Principal de Aceitação de Missão ---

```
local function onQuestAccept(questNameParam, descriptionParam,  
currentProgressParam, totalRequiredParam, musicIdParam)
```

```
    -- REMOVIDO: print("DEBUG (QuestActiveControl): Evento QuestAccepted  
    recebido no cliente.")
```

```
    -- Pare e destrua a GUI anterior para evitar duplicatas
```

```
    if gui and gui.Parent then
```

```
        gui:Destroy()
```

```
    end
```

```
    -- Limpa a música de missão anterior (importante caso uma missão seja aceita  
    enquanto outra já toca)
```

```
    stopCurrentMissionMusic()
```

```
    -- Clone a nova GUI
```

```
    gui = GUIs.QuestActiveGui:Clone()
```

```
    local wrapper = gui:WaitForChild("Wrapper")
```

```
    local actionLabel = wrapper:WaitForChild("Action")
```

```
    local rewardsLabel = wrapper:WaitForChild("Rewards")
```

```
    -- Obtenha a configuração da missão
```

```
    local config = QuestsConfig[questNameParam]
```

```
    local questDescription = descriptionParam or config.Action or "Missão  
    desconhecida" -- Use a descrição passada ou um fallback
```

```
    -- Atualize o texto da GUI
```

```
    actionLabel.Text = string.format("%s (%i/%i)", questDescription,  
currentProgressParam, totalRequiredParam)
```

```
    -- Prepare o texto das recompensas
```

```
    local rewardsText = ""
```

```

if config.Rewards then
    local rewardParts = {}
    for currency, amount in pairs(config.Rewards) do
        table.insert(rewardParts, string.format("%i %s", amount, currency))
    end

    rewardsText = table.concat(rewardParts, " / ")
end

if config.XP then
    if #rewardsText > 0 then rewardsText = rewardsText .. string.format(" / %i XP", config.XP)
    else
        rewardsText = string.format("%i XP", config.XP)
    end
end

rewardsLabel.Text = "Recompensas: " .. rewardsText

-- Parenta a GUI para o PlayerGui
gui.Parent = player.PlayerGui

-- Inicia a música da missão e ajusta os volumes de fundo
playMissionMusic(musicIdParam)

-- Conecta o Changed event do progresso
if progressChangedConnection then
    progressChangedConnection:Disconnect()
end
local questFolder = player:WaitForChild("ActiveQuest", 10)
if questFolder then
    local progressValue = questFolder:WaitForChild("Progress", 5)
    if progressValue and progressValue:IsA("IntValue") then
        progressChangedConnection =
progressValue.Changed:Connect(function(value)

```

```

        actionLabel.Text    =    string.format("%s    (%i/%i)",
questDescription, value, totalRequiredParam)
    end)
else
    warn("IntValue 'Progress' não encontrada na ActiveQuest folder
para conectar Changed event.")
end
else
    warn("ActiveQuest folder não encontrada para conectar Changed event
de Progress.")
end
end
end

```

--- Função de Remoção da Missão (Concluída/Cancelada) ---

```

local function onQuestFolderRemoved(child)
    if child.Name == "ActiveQuest" and child:IsA("Folder") then
        -- REMOVIDO: print("DEBUG (QuestActiveControl): ActiveQuest folder
removida. Iniciando limpeza.")

        -- Limpeza da GUI
        if gui then
            gui:Destroy()
            gui = nil
        end

        -- Desconecta o evento de progresso
        if progressChangedConnection then
            progressChangedConnection:Disconnect()
            progressChangedConnection = nil
        end

        -- Para a música da missão e desconecta a sincronização de velocidade
        -- CORRIGIDO AQUI:
        stopCurrentMissionMusic()
    end
end

```

```
-- Ajusta o volume das músicas de fundo de volta ao normal
adjustBackgroundMusic(false)
-- REMOVIDO: print("DEBUG (QuestActiveControl): Limpeza da missão
ativa concluída e volumes de fundo restaurados.")
end
end
```

--- Conexões de Eventos ---

```
-- Conecta ao evento disparado pelo GameManager quando uma missão é aceita
Events.QuestAccepted.OnClientEvent:Connect(onQuestAccept)
```

```
-- Conecta ao Player.ChildRemoved para detectar quando a pasta 'ActiveQuest' é
removida (missão concluída/cancelada)
player.ChildRemoved:Connect(onQuestFolderRemoved)
```

-- StarterPlayerScripts.QuestCompletedController (LocalScript)

```
local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
```

```
local Players = game:GetService("Players")
```

```
local LocalPlayer = Players.LocalPlayer
```

```
local PlayerGui = LocalPlayer:WaitForChild("PlayerGui")
```

```
local Events = ReplicatedStorage.Events
```

```
local QuestCompletedEvent = Events:WaitForChild("QuestCompleted")
```

```
-- Referência à ScreenGui original em ReplicatedStorage.GUIs.QuestCompletedGui
```

```
local QuestCompletedScreenGuiTemplate =  
ReplicatedStorage.GUIs:WaitForChild("QuestCompletedGui")
```

```
-- Variáveis para a instância clonada da ScreenGui e seus componentes visíveis
```

```
local currentQuestCompletedScreenGui = nil -- Agora referencia a ScreenGui clonada
```

```
local mainWrapperFrame = nil -- Referencia o Frame 'Wrapper'
```

```
local completedTextLabel = nil
```

```
local closeButton = nil
```

```
-- Função para configurar e exibir a GUI
```

```
local function setupAndShowGui(completionMessage: string)
```

```
    print("DEBUG (QuestCompletedController): Tentando configurar e exibir a GUI  
de conclusão.")
```

```
-- Se a ScreenGui já existe no PlayerGui, destrua-a para evitar duplicatas ou  
bugs
```

```
    if currentQuestCompletedScreenGui and  
currentQuestCompletedScreenGui.Parent == PlayerGui then
```

```
        print("DEBUG (QuestCompletedController): Destruindo instância antiga  
da QuestCompletedGui ScreenGui.")
```

```
        currentQuestCompletedScreenGui:Destroy()
```

```
        currentQuestCompletedScreenGui = nil -- Limpa a referência
```

```
    end
```



```

-- Clona a ScreenGui do ReplicatedStorage
currentQuestCompletedScreenGui =
QuestCompletedScreenGuiTemplate:Clone()
currentQuestCompletedScreenGui.Name = "QuestCompletedGui" -- Define o
nome para fácil acesso
currentQuestCompletedScreenGui.Parent = PlayerGui
-- Por padrão, uma ScreenGui.Enabled é false, então vamos habilitá-la se você
quiser
-- currentQuestCompletedScreenGui.Enabled = true -- Apenas habilita a
ScreenGui se for necessário

print("DEBUG (QuestCompletedController): QuestCompletedGui ScreenGui
clonada e parentada para PlayerGui.")

-- Obtém as referências dos componentes internos da GUI
-- O 'Wrapper' é o Frame principal que você quer mostrar/esconder
mainWrapperFrame =
currentQuestCompletedScreenGui.WaitForChild("Wrapper", 5) -- Timeout de 5
segundos

if mainWrapperFrame then
    print("DEBUG (QuestCompletedController): Frame 'Wrapper'
encontrado.")

    completedTextLabel =
mainWrapperFrame.WaitForChild("CompletedLabel", 5)
    if completedTextLabel then
        print("DEBUG (QuestCompletedController): TextLabel
'CompletedLabel' encontrado dentro de Wrapper.")
    else
        warn("DEBUG (QuestCompletedController): ERRO: TextLabel
'CompletedLabel' NÃO encontrado dentro de 'Wrapper'.")
    end
end

```

```

        closeButton = mainWrapperFrame:WaitForChild("CloseButton", 5)
        if closeButton and (closeButton:IsA("TextButton") or
closeButton:IsA("ImageButton")) then
            print("DEBUG (QuestCompletedController): Botão 'CloseButton'
encontrado e é um tipo de botão válido.")
        else
            warn("DEBUG (QuestCompletedController): ERRO: Botão
'CloseButton' NÃO encontrado ou NÃO É um TextButton/ImageButton válido dentro
de 'Wrapper'.")
            closeButton = nil
        end

    else
        warn("DEBUG (QuestCompletedController): ERRO: Frame 'Wrapper'
NÃO encontrado dentro da QuestCompletedGui ScreenGui clonada.")
    end

    -- Verifica se todos os componentes essenciais foram encontrados antes de
tentar usá-los
    if completedTextLabel and closeButton and mainWrapperFrame then --
Adicionado mainWrapperFrame à verificação
        completedTextLabel.Text = completionMessage
        mainWrapperFrame.Visible = true -- *** AGORA CONTROLA A
VISIBILIDADE DO WRAPPER ***
        print("DEBUG (QuestCompletedController): Mensagem definida e
**Wrapper** tornada visível. Conectando botão.")

        -- Conecta o botão para DESTROY a ScreenGui completa (o parent do
Wrapper)
        closeButton.MouseButton1Click:Connect(function()
            print("DEBUG (QuestCompletedController): Botão 'CloseButton'
clicado. Destruindo **QuestCompletedGui ScreenGui**.")

```

```

        if currentQuestCompletedScreenGui then -- Destrói a ScreenGui
inteira
            currentQuestCompletedScreenGui:Destroy()
            currentQuestCompletedScreenGui = nil    -- Limpa a
referência
        end
    end)
else
    warn("DEBUG (QuestCompletedController): ERRO CRÍTICO: GUI
(Wrapper/Label/Button) não foi encontrado. A GUI não será funcional ou fechável.")
    if currentQuestCompletedScreenGui then -- Limpa a ScreenGui se algo
deu errado
        currentQuestCompletedScreenGui:Destroy()
        currentQuestCompletedScreenGui = nil
    end
end
end

-- Conecta ao evento de conclusão de missão vindo do servidor
QuestCompletedEvent.OnClientEvent:Connect(function(completionMessage)
    print("DEBUG (QuestCompletedController): Evento QuestCompleted recebido
do servidor!")
    print("DEBUG (QuestCompletedController): Mensagem de conclusão recebida:
'" .. completionMessage .. "'")
    setupAndShowGui(completionMessage)
end)

-- Garante que o Wrapper (se já existia uma instância antiga) esteja invisível no início.
-- Como a GUI é clonada e exibida no evento, esta linha é mais uma precaução.
if mainWrapperFrame then
    mainWrapperFrame.Visible = false
end

```

--QuestDialogController

```
local TweenService = game:GetService("TweenService")
local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
local Players = game:GetService("Players")

local QuestsConfig = require(ReplicatedStorage.Configs.QuestsConfig)
local Events = ReplicatedStorage.Events
local GUIs = ReplicatedStorage.GUIs
local NPCs = workspace.NPCs

local currentCamera = workspace.CurrentCamera
local player = Players.LocalPlayer
local gui: ScreenGui = nil

local function cameraAnimation(targetCFrame: CFrame)
    TweenService:Create(
        currentCamera,
        TweenInfo.new(0.5, Enum.EasingStyle.Sine,
Enum.EasingDirection.Out),
        {
            CFrame = targetCFrame
        }
    ):Play()
end

local function onClose(humanoid: Humanoid, cameraCFrame: CFrame)
    if gui then
        gui:Destroy()
    end

    currentCamera.CameraType = Enum.CameraType.Custom
    cameraAnimation(cameraCFrame)

    humanoid.WalkSpeed = 16
```

```

        humanoid.JumpHeight = 7.2
end

local function setup()
    for _, npc in NPCs:GetChildren() do
        local head = npc:WaitForChild("Head")
        local prompt = head:FindFirstChildOfClass("ProximityPrompt")
        local cameraHolder = npc:FindFirstChild("CameraHolder")

        if not head or not prompt or not cameraHolder then
            continue
        end

        local config = QuestsConfig[npc.Name]
        if not config then
            continue
        end

        prompt.Triggered:Connect(function()
            prompt.Enabled = false
            prompt.RequiresLineOfSight = false

            local cameraCFrame = currentCamera.CFrame
            local character = player.Character
            local humanoid = character:FindFirstChildOfClass("Humanoid")

            humanoid.WalkSpeed = 0
            humanoid.JumpHeight = 0

            currentCamera.CameraType = Enum.CameraType.Scriptable
            cameraAnimation(cameraHolder.CFrame)

            gui = GUIs.QuestDialogGui:Clone()
            gui.Wrapper.Description.Text = config.Dialog

```

```

local actions = gui.Wrapper.Actions
local rewardsText = ""
if config.Rewards then
    local rewardParts = {}
    for currency, amount in pairs(config.Rewards) do
        table.insert(rewardParts, string.format("%i %s",
amount, currency))
    end
    rewardsText = table.concat(rewardParts, " / ")
end
if config.XP then
    if #rewardsText > 0 then
        rewardsText = rewardsText .. string.format(" / %i
XP", config.XP)
    else
        rewardsText = string.format("%i XP", config.XP)
    end
end
gui.Wrapper.Rewards.Text = "Recompensas: " .. rewardsText
actions.AcceptButton.Activated:Connect(function()
    Events.QuestAccepted:FireServer(npc.Name)
    onClose(humanoid, cameraCFrame)
    prompt.Enabled = true
end)
actions.CancelButton.Activated:Connect(function()
    onClose(humanoid, cameraCFrame)
    prompt.Enabled = true
end)
gui.Parent = player.PlayerGui
end)
end
end
setup()

```

-- QuestItemsController (em StarterPlayer.StarterPlayerScripts)

local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")

local Players = game:GetService("Players")

local QuestItems = ReplicatedStorage.QuestItems

local Events = ReplicatedStorage.Events

local player = Players.LocalPlayer

local function onQuestAccepted()

 local questFolder = player:FindFirstChild("ActiveQuest")

 if not questFolder then

 return

 end

 local questName = questFolder:FindFirstChild("QuestName")

 if not questName or not questName:IsA("StringValue") then

 return

 end

 if not QuestItems[questName.Value] then

 return

 end

 local itemsContainer = QuestItems[questName.Value]:Clone()

 for _, child in itemsContainer:GetChildren() do

 if child:IsA("BasePart") then

 local debounce = false

 child.Touched:Connect(function(otherPart: BasePart)

 if debounce then

 return

 end

```

        local character = otherPart.Parent
        if not character or character ~= player.Character then
            return
        end

        -- REMOUEU ESTA LINHA:
        -- if child.Parent.Name ~= questName.Value then
        --     return
        -- end

        debounce = true

        Events.QuestUpdated:FireServer(child.Name)
        child:Destroy()

    end)
    child.Parent = workspace.Map
elseif child:IsA("Model") then
    child.Parent = workspace.Map
end
end
end

Events.QuestAccepted.OnClientEvent:Connect(onQuestAccepted)

```


-- StarterPlayerScripts.BackgroundMusicController

```
local Players = game:GetService("Players")
local SoundService = game:GetService("SoundService")
local TweenService = game:GetService("TweenService")

-- Referência à sua música de fundo principal no SoundService.
-- Certifique-se de que o nome 'BackgroundMusic' esteja EXATO no SoundService.
local BackgroundMusic = SoundService:WaitForChild("BackgroundMusic")

-- Volumes desejados
local NORMAL_BG_VOLUME = BackgroundMusic.Volume -- Pega o volume que você
configurou no SoundService
local MUTED_VOLUME = 0 -- Volume para quando a música deve estar silenciada

-- Informações para o tween (duração da transição do volume)
local TWEEN_INFO = TweenInfo.new(
    0.8, -- Tempo em segundos para a transição (fade suave)
    Enum.EasingStyle.Sine,
    Enum.EasingDirection.Out
)

local currentVolumeTween = nil -- Para controlar o tween atual
local isPlayerSwimming = false -- Estado atual do jogador (nadando ou não)

-- Pega o jogador local e espera pelo seu personagem e Humanoid
local player = Players.LocalPlayer
local character = player.Character or player.CharacterAdded:Wait()
local humanoid = character:WaitForChild("Humanoid")

-- NOVO: Referência ao BoolValue do QuestActiveController
local isMissionActive = player:WaitForChild("IsMissionActive", 10)
if not isMissionActive then
```

```

        warn("IsMissionActive BoolValue not found on Player. BackgroundMusic may
not adjust correctly with missions.")
end

```

```

-- Função para interpolar o volume da música de fundo

```

```

local function tweenBackgroundVolume(targetVolume: number)

```

```

    if currentVolumeTween then
        currentVolumeTween:Cancel()
        currentVolumeTween = nil
    end

```

```

    if BackgroundMusic.Volume ~= targetVolume then
        currentVolumeTween = TweenService.Create(BackgroundMusic,
TWEEN_INFO, {Volume = targetVolume})
        currentVolumeTween:Play()
        currentVolumeTween.Completed:Connect(function(state)
            if state == Enum.TweenStatus.Completed then
                currentVolumeTween = nil
            end
        end)
    end
end

```

```

-- Função que reage a mudanças de estado do Humanoid

```

```

local function onHumanoidStateChanged(_, newStateType)

```

```

    local currentlySwimming = (newStateType ==
Enum.HumanoidStateType.Swimming)

```

```

    if currentlySwimming ~= isPlayerSwimming then -- Apenas se o estado de nado
realmente mudou

```

```

        isPlayerSwimming = currentlySwimming

```

```

    if isPlayerSwimming then

```

```

        -- Se o jogador está nadando, silencia a música de fundo

```

```

        tweenBackgroundVolume(MUTED_VOLUME)
    else
        -- NOVO: Somente restaura o volume normal se não houver uma
missão ativa

        if isMissionActive and not isMissionActive.Value then
            tweenBackgroundVolume(NORMAL_BG_VOLUME)
        elseif not isMissionActive then -- Caso o BoolValue não tenha
carregado

            tweenBackgroundVolume(NORMAL_BG_VOLUME)
        end
    end
end

-- Função para lidar com a adição de um novo personagem (respawn)
local function onCharacterAdded(newCharacter)
    character = newCharacter
    humanoid = character:WaitForChild("Humanoid")

    -- Reconecta o listener de estado do Humanoid
    humanoid.StateChanged:Connect(onHumanoidStateChanged)

    -- Reseta o estado de nado ao reaparecer
    isPlayerSwimming = false
    -- NOVO: Verifica se a missão está ativa antes de restaurar o volume no
respawn

    if isMissionActive and not isMissionActive.Value then
        tweenBackgroundVolume(NORMAL_BG_VOLUME) -- Garante que a
música volte ao normal no respawn
    elseif not isMissionActive then -- Caso o BoolValue não tenha carregado
        tweenBackgroundVolume(NORMAL_BG_VOLUME)
    end
end
end

```

-- --- INICIALIZAÇÃO ---

-- Conecta a função onHumanoidStateChanged ao Humanoid inicial do jogador
humanoid.StateChanged:Connect(onHumanoidStateChanged)

-- Conecta a função onCharacterAdded para lidar com respawns
player.CharacterAdded:Connect(onCharacterAdded)

-- Inicia a música de fundo assim que o script é executado
if not BackgroundMusic.IsPlaying then
 BackgroundMusic:Play()
end

-- StarterPlayerScripts.SprintController

```
local UserInputService = game:GetService("UserInputService")
local Players = game:GetService("Players")
local RunService = game:GetService("RunService")

local MAX_STAMINA = 2
local COOLDOWN_TIME = 3
local SPRINT_SPEED = 30
local DEFAULT_SPEED = 16

local player = Players.LocalPlayer
local character = player.Character or player.CharacterAdded:Wait()
local humanoid = character:WaitForChild("Humanoid")
local gui = player:WaitForChild("PlayerGui"):WaitForChild("SprintBar")
local fill -- A referência ao fill será obtida no onCharacterAdded

local currentStamina = MAX_STAMINA
local sprinting = false
local inCooldown = false
local canRecover = true

local function updateCharacterReferences()
    character = player.Character
    if character then
        humanoid = character:WaitForChild("Humanoid")
    else
        humanoid = nil
    end
end

local function updateGuiReferences()
    local playerGui = player:WaitForChild("PlayerGui")
    if playerGui then
```

```

        local sprintBar = playerGui.WaitForChild("SprintBar")
        if sprintBar then
            local stamina = sprintBar.WaitForChild("Stamina")
            if stamina then
                fill = stamina.WaitForChild("Fill")
            else
                fill = nil
            end
        else
            fill = nil
        end
    else
        fill = nil
    end
end

local function onInputBegan(input: InputObject, gameProdesessed: boolean)
    if gameProdesessed or not humanoid or inCooldown then
        return
    end
    if input.KeyCode ~= Enum.KeyCode.LeftShift then
        return
    end

    sprinting = true
    humanoid.WalkSpeed = SPRINT_SPEED
end

local function onInputEnded(input: InputObject, gameProdesessed: boolean)
    if gameProdesessed or not humanoid or not sprinting then
        return
    end

    if input.KeyCode ~= Enum.KeyCode.LeftShift then

```

```

        return
    end

    sprinting = false
    humanoid.WalkSpeed = DEFAULT_SPEED
end

local function onRenderStepped(deltaTime: number)
    if humanoid then
        local isMoving = humanoid.MoveDirection.Magnitude > 0

        if sprinting and isMoving then
            if currentStamina > 0 then
                currentStamina -= deltaTime
            end

            if currentStamina <= 0 then
                sprinting = false
                currentStamina = 0
                inCooldown = true
                canRecover = false

                humanoid.WalkSpeed = DEFAULT_SPEED

                task.delay(COOLDOWN_TIME, function()
                    canRecover = true
                end)
            end
        end

        elseif canRecover and not sprinting and currentStamina <
MAX_STAMINA then
            currentStamina += deltaTime

            if currentStamina >= MAX_STAMINA then

```

```

        currentStamina = MAX_STAMINA
    end

    inCooldown = false
end

    if fill then
        fill.Size = UDim2.fromScale(currentStamina / MAX_STAMINA, 1)
    end
end
end

local function onCharacterAdded(newCharacter)
    updateCharacterReferences()
    updateGuiReferences()
    currentStamina = MAX_STAMINA
    sprinting = false
    inCooldown = false
    canRecover = true
end

-- Conecta ao evento CharacterAdded para lidar com mudanças de personagem
player.CharacterAdded:Connect(onCharacterAdded)

-- Inicializa as referências
updateCharacterReferences()
updateGuiReferences()

-- Conecta os eventos de input e render stepped (estes permanecem ativos para o
jogador)
UserInputService.InputBegan:Connect(onInputBegan)
UserInputService.InputEnded:Connect(onInputEnded)
RunService.RenderStepped:Connect(onRenderStepped)

```


-- StarterPlayerScripts.SwimController Inicial

```
local Players = game:GetService("Players")
local RunService = game:GetService("RunService")

local MAX_SWIM_STAMINA = 20
local DAMAGE_PER_SECOND = 10
local SWIM_SPEED = 15
local DEFAULT_SWIM = 16

local player = Players.LocalPlayer
local character = player.Character or player.CharacterAdded:Wait()
local humanoid = character:WaitForChild("Humanoid")
local gui = player:WaitForChild("PlayerGui"):WaitForChild("SwimBar")
local fill = gui.SwimBarBackground.SwimBarFill

local currentSwimStamina = MAX_SWIM_STAMINA
local swimming = false
local isDrowning = false
local stateChangedConnection

local function updateSwimStaminaUI()
    if fill then
        fill.Size = UDim2.fromScale(currentSwimStamina /
MAX_SWIM_STAMINA, 1)
    end
end

local function applyDrowningDamage()
    if humanoid and humanoid.Health > 0 and swimming and currentSwimStamina
<= 0 and not isDrowning then
        isDrowning = true
        humanoid.Health = 0
    end
end
```

end

local function onStateChanged(_, newState)

if humanoid then

if newState == Enum.HumanoidStateType.Swimming then

swimming = true

humanoid.WalkSpeed = SWIM_SPEED

elseif swimming and newState ~= Enum.HumanoidStateType.Swimming

then

swimming = false

isDrowning = false

humanoid.WalkSpeed = DEFAULT_SWIM

end

end

end

local function onRenderStepped(deltaTime: number)

if humanoid and swimming then

if currentSwimStamina > 0 then

currentSwimStamina -= deltaTime

updateSwimStaminaUI()

else

applyDrowningDamage()

end

elseif humanoid and not swimming and currentSwimStamina < MAX_SWIM_STAMINA then

-- Opcional: Regenerar a stamina fora da água

currentSwimStamina = math.min(MAX_SWIM_STAMINA, currentSwimStamina + deltaTime * 0.5)

updateSwimStaminaUI()

end

end

local function onCharacterAdded(newCharacter)

```

    if stateChangedConnection then
        stateChangedConnection:Disconnect()
        stateChangedConnection = nil
    end

    character = newCharacter
    humanoid = character:WaitForChild("Humanoid")
    gui = player:WaitForChild("PlayerGui"):WaitForChild("SwimBar")
    fill = gui.SwimBarBackground.SwimBarFill

    if humanoid then
        stateChangedConnection =
humanoid.StateChanged:Connect(onStateChanged)
    else
        warn("Humanoid não encontrado no novo personagem!")
    end

    currentSwimStamina = MAX_SWIM_STAMINA
    swimming = false
    isDrowning = false
    updateSwimStaminaUI()
end

player.CharacterAdded:Connect(onCharacterAdded)

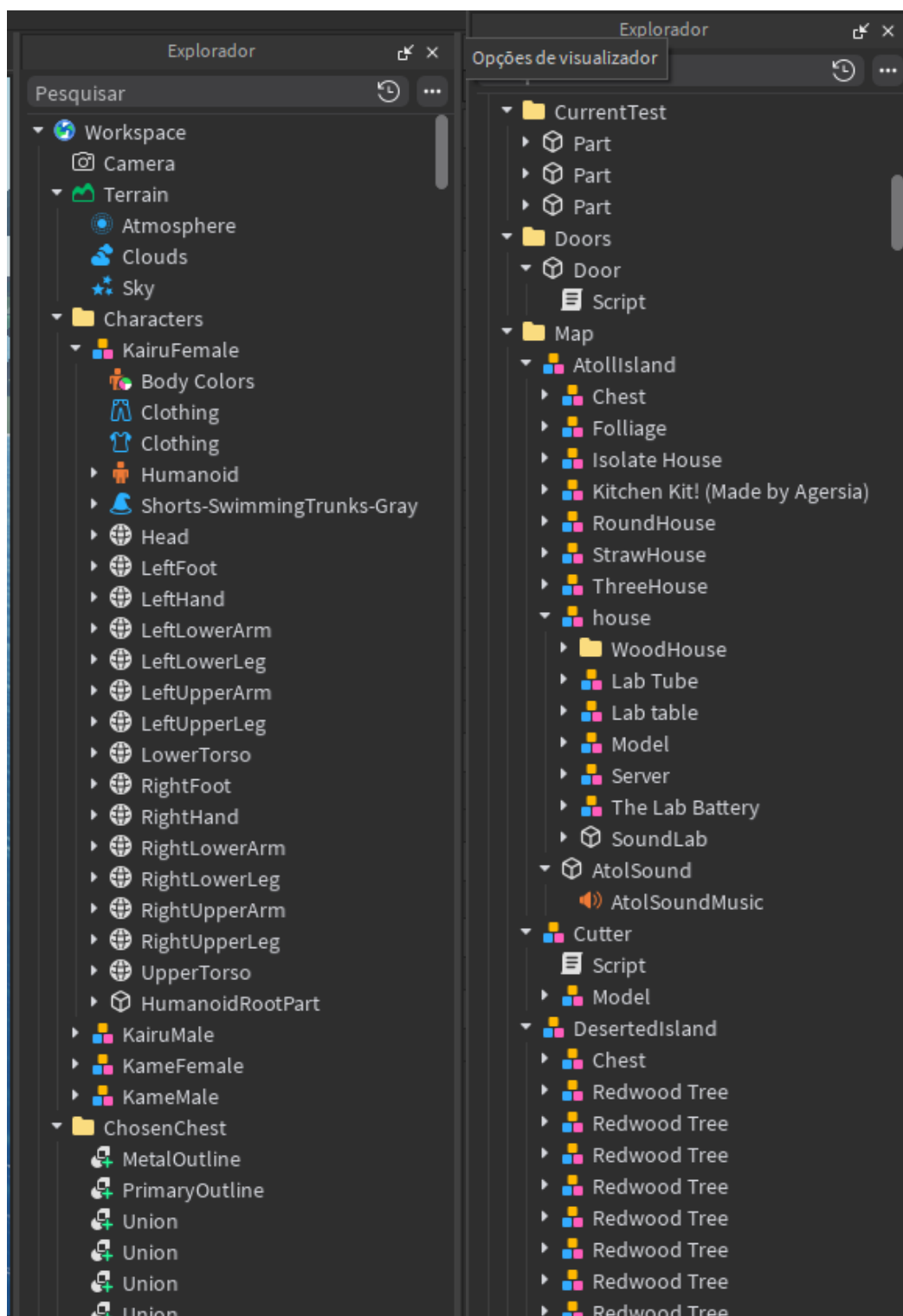
if player.Character then
    onCharacterAdded(player.Character)
end

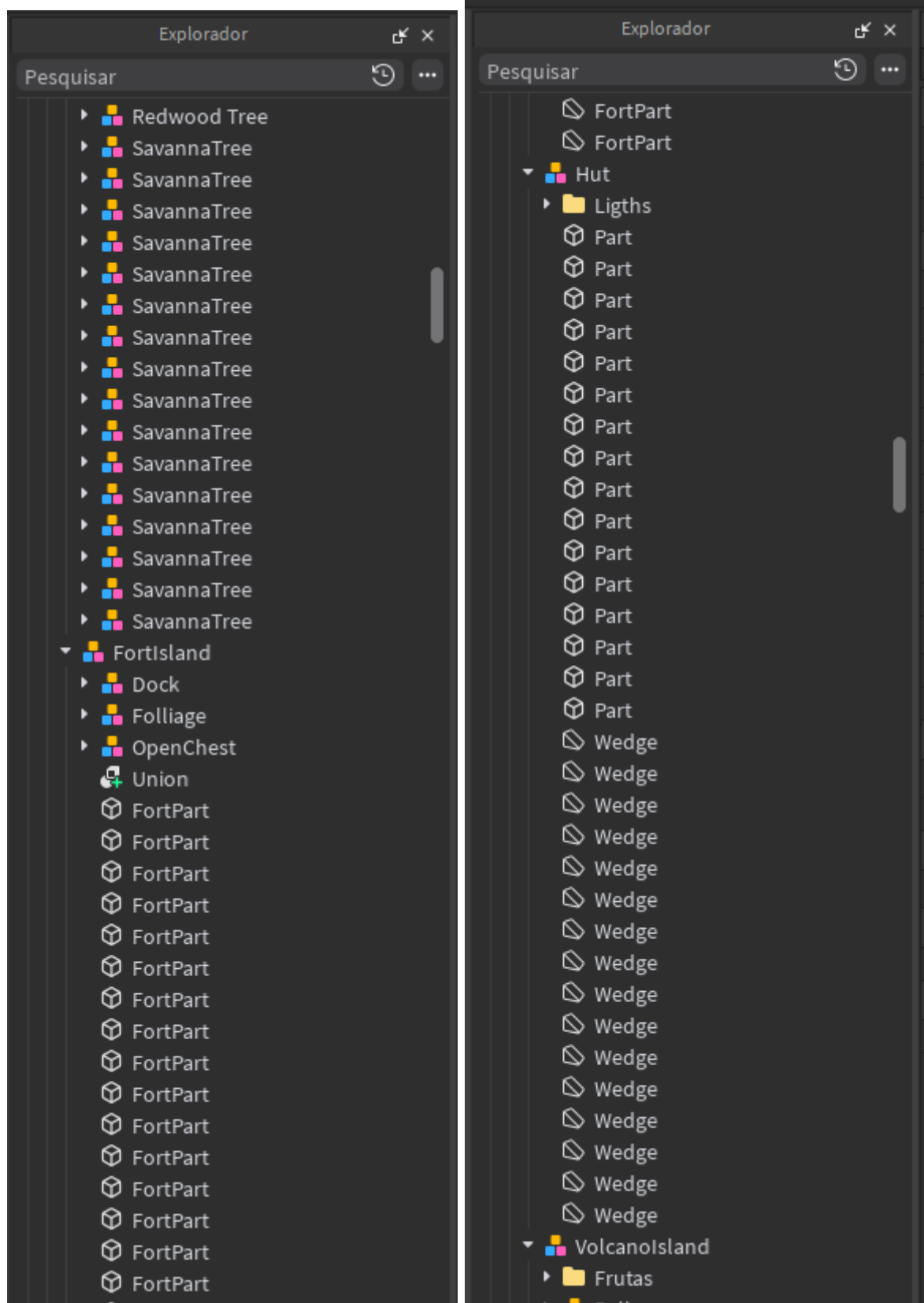
RunService.RenderStepped:Connect(onRenderStepped)

```

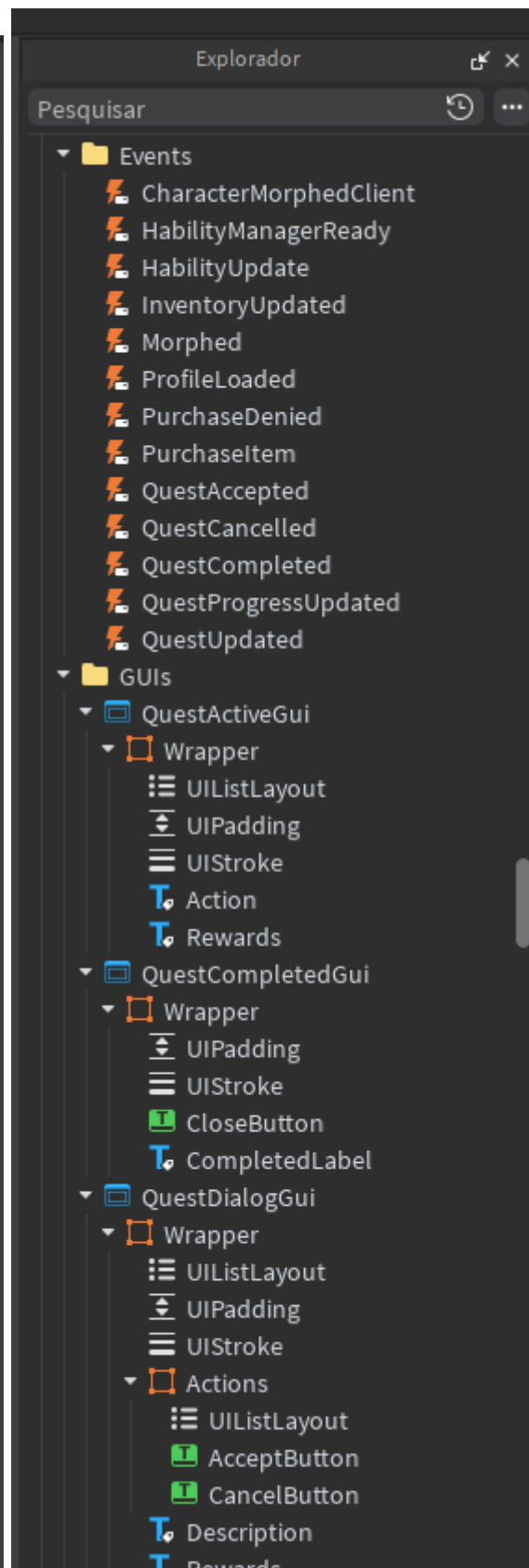
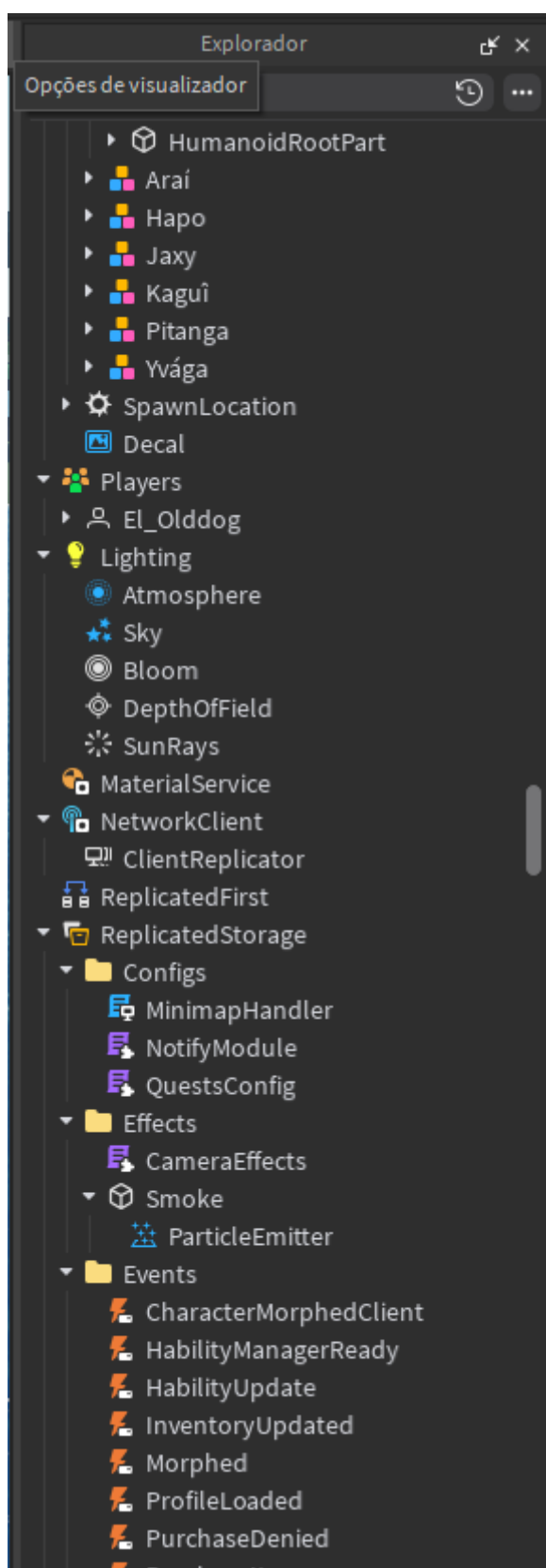
Estrutura dos Scripts Utilizados

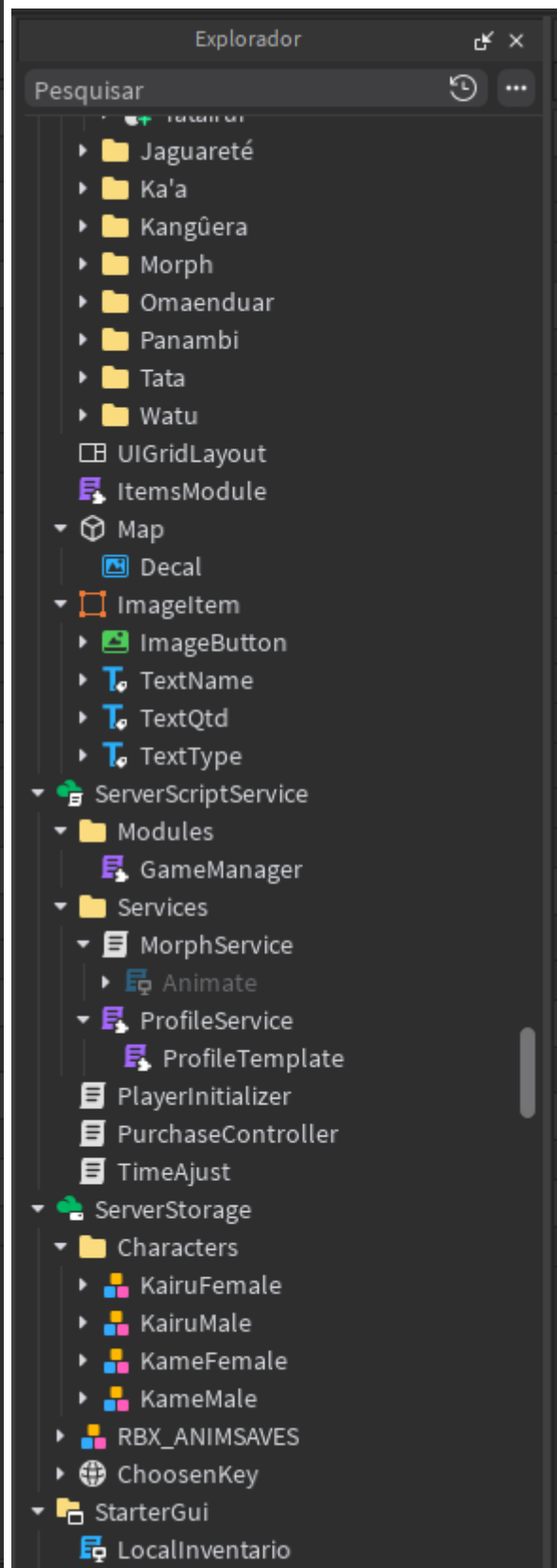
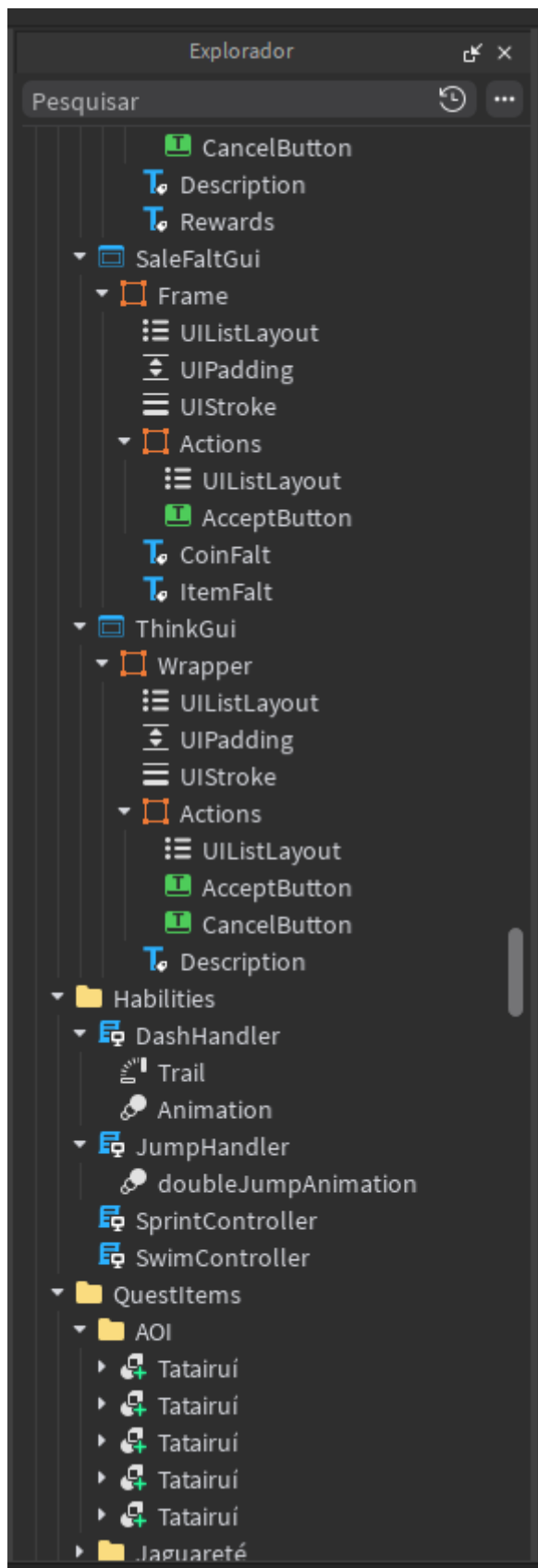
Para que se possa ter uma visão mais completa de como os scripts estão inseridos segue abaixo as imagens da estrutura utilizada no Roblox Studio, com as devidas nomenclaturas.

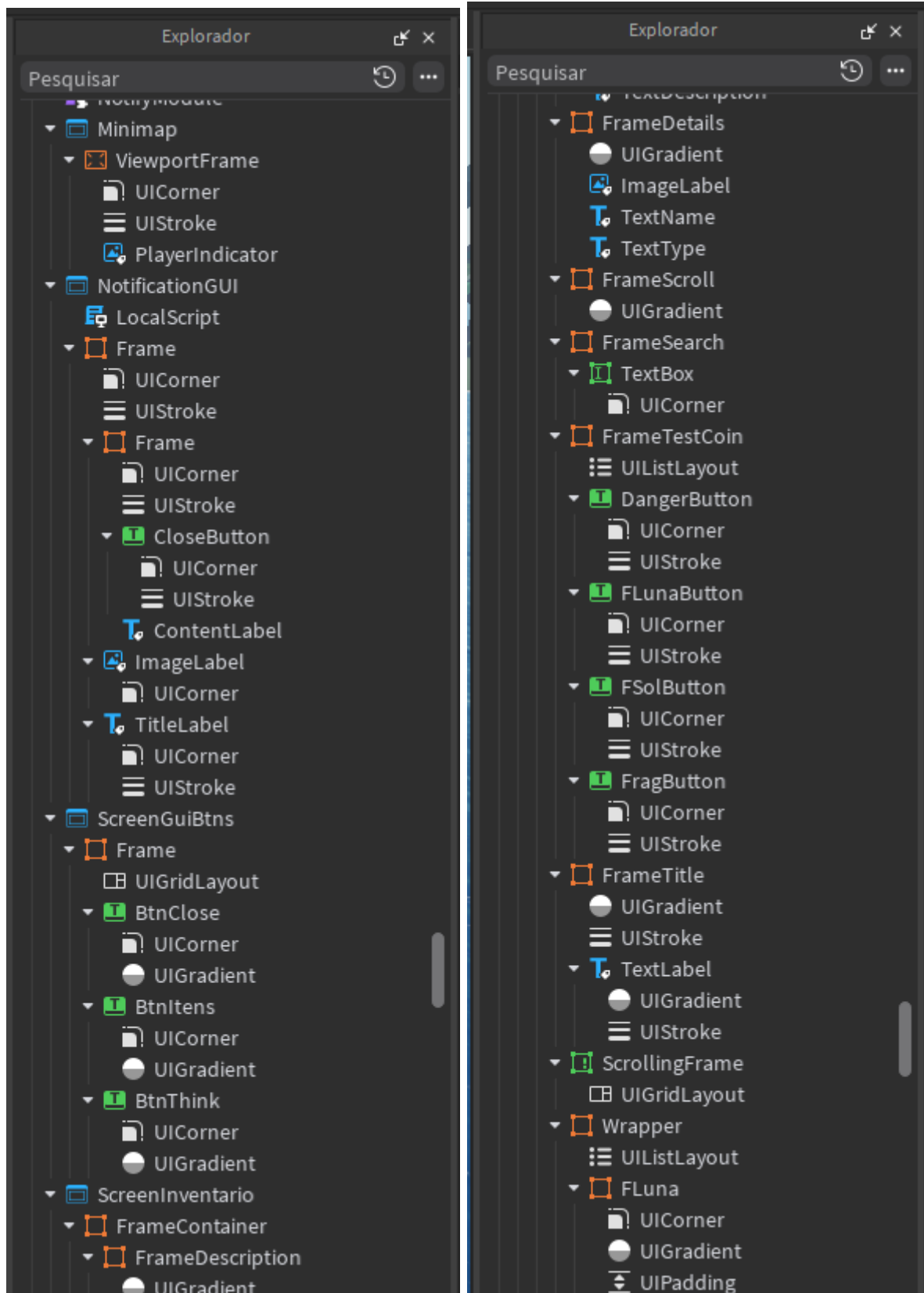


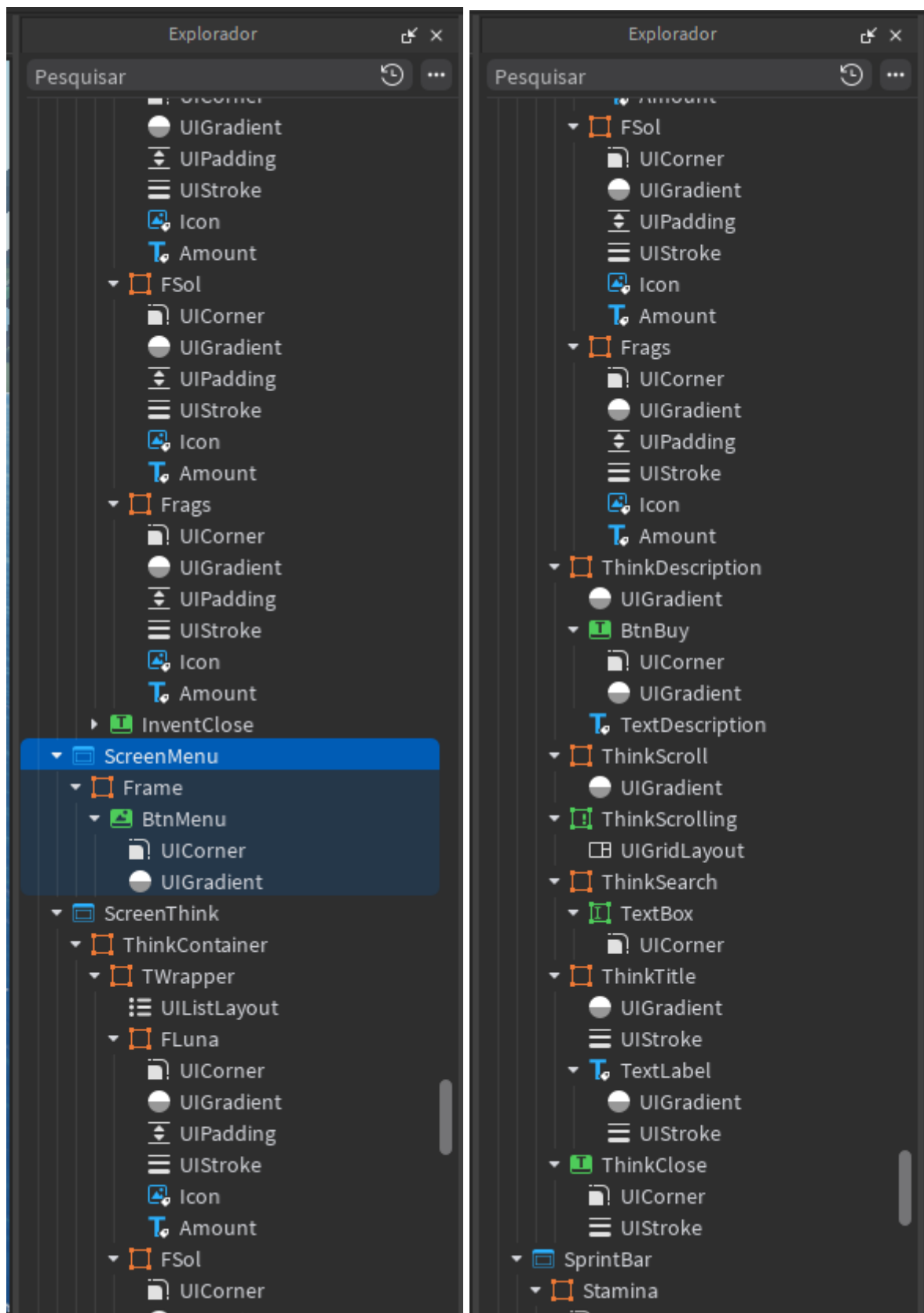


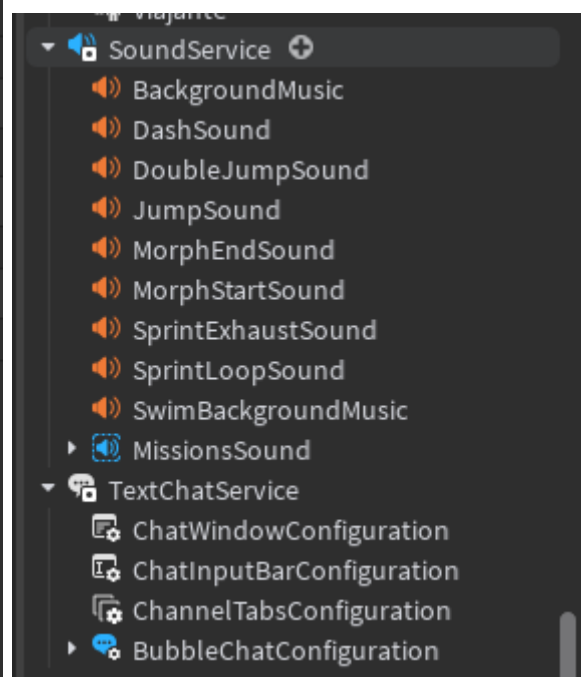
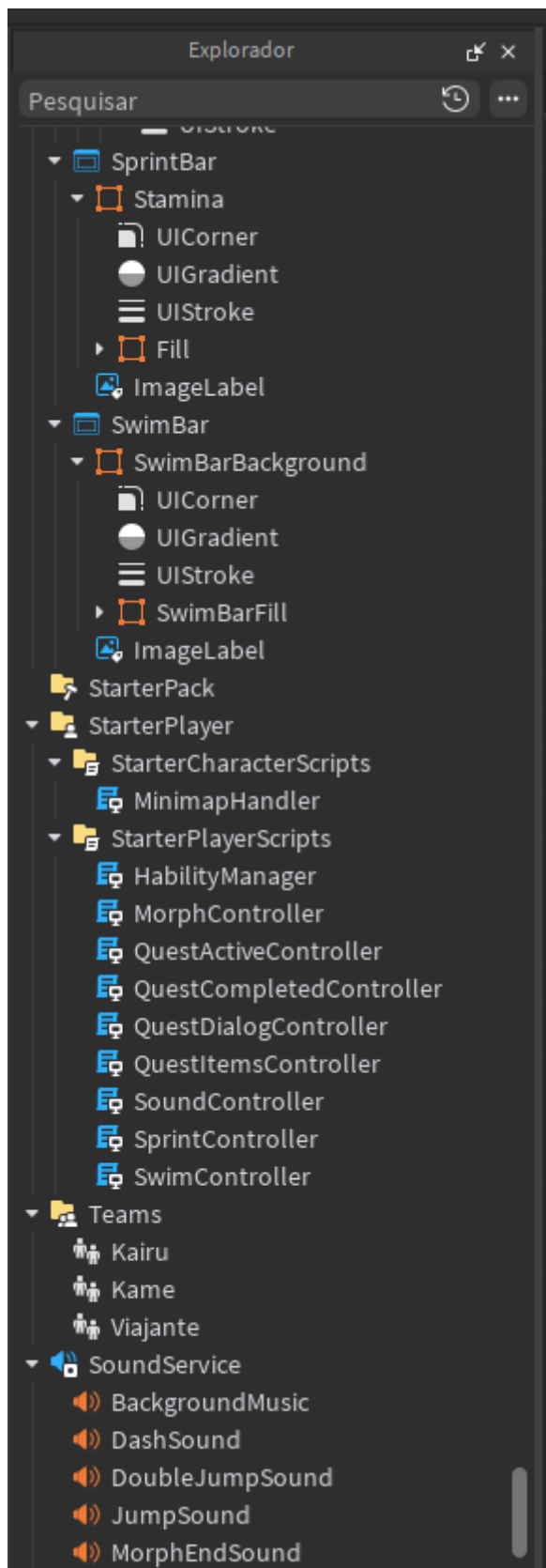












Link para o BloxTime

<https://www.roblox.com/share?code=ded859046cf07b46a509077481c0260a&type=ExperienceDetails&stamp=1756942230862>

