

Além das Torres: um resgate cultural para disseminar as lendas de uma cidade

Taís Tournier Machado
Laboratório de Tecnologias
Computacionais – UFSC e
Instituto Estadual Marcílio Dias
Araranguá, Brasil
institutoabrace@gmail.com

Rodrigo Neves de Senna Marchioli
Laboratório de Tecnologias
Computacionais
Universidade Federal de Santa Catarina,
Araranguá, Brasil
rodrigo_nsmarchioli@hotmail.com

Manoella Rockembach
Laboratório de Tecnologias
Computacionais
Universidade Federal de Santa Catarina,
Araranguá, Brasil
manu.rockemba@gmail.com

Gustavo de Oliveira Guaresi
Laboratório de Tecnologias
Computacionais
Universidade Federal de Santa Catarina,
Araranguá, Brasil
gustavoo.guaresi@gmail.com

Rafael Romagnoli Mecenas Yabe
Laboratório de Tecnologias
Computacionais - LabTeC
Universidade Federal de Santa Catarina,
Araranguá, Brasil
rafaelyabe@hotmail.com

Eliane Pozzebon
Programa de Pós-graduação em
Tecnologias da Informação e
Comunicação e LabTeC
Universidade Federal de Santa Catarina
Araranguá, Brasil
eliane.pozzebon@ufsc.br

Resumo— Com a finalidade de resgatar, preservar e disseminar as lendas da cidade de Torres no Rio Grande do Sul criou-se um lugar de memórias: o jogo sério digital chamado “Além das Torres”. Neste artigo é apresentado esse resgate cultural com a proposta de uma educação patrimonial, com oito fases que faz uma conexão com a da educação para o século XXI e a cultura imaterial de Torres. Os autores do LabTeC-UFSC estão produzindo um Jogo para mobile com elementos de RPG, terror e exploração, onde uma protagonista fictícia envolve-se numa aventura, promove diálogos que tragam à tona alguns aspectos da histórica da cidade. O desenvolvimento das fases e a metodologia são apresentadas neste artigo e espera-se que a partir do Jogo, aconteça um despertar da curiosidade e o interesse pela história da cidade pelo público alvo infante-juvenil.

Palavras-chave: *jogo sério, resgate cultural, lendas, patrimônio imaterial.*

Abstract - *In order to rescue, preserve and disseminate the tales of Torres city, in Rio Grande do Sul, a place of memories was created: the serious digital game named “Além das Torres”. In this article, this cultural rescue is presented with the proposal of a heritage education, with eight levels that make a connection with the education for the 21st century and the immaterial culture of Torres. The authors are producing a mobile game with RPG, terror and exploration elements, where a fictional protagonist gets involved in an adventure, fostering dialogues that bring up some aspects of the city's history. The levels development and methodology are presented in this article and it is expected that from the game, there will be an arousal of curiosity and interest in the city history by the target audience (children and adolescents).*

Keywords: *serious game, cultural rescue, tales, intangible heritage.*

I. INTRODUÇÃO

Na educação do século XXI constitui-se o jogo como um instrumento indispensável para preparar o aluno para o mercado de trabalho e a vida adulta. Entende-se que os jogos digitais didáticos serão relevantes à educação. Eles desenvolvem habilidades e competências segundo Mattar [1] são: saber aprender (e rapidamente), trabalhar em grupo, colaborar, compartilhar, ter iniciativa, inovação, criatividade, senso crítico, saber resolver problemas, tomar decisões, lidar com tecnologia, ser capaz de filtrar a informação.

A capacidade de produzir sons, imagens, textos e animações pelo computador, também contribuem na qualidade de ensino, redefinindo o papel da educação. As facilidades de acesso às redes e os avanços nas telecomunicações mudam o conceito de presença e distância, no ensino, desenvolvendo raciocínio, criatividade e aguçando a inteligência e cooperação [2, p.19]. As imagens animadas trazem um fascínio como às do cinema, vídeo e televisão [3].

Partiu-se da hipótese de que é possível utilizar um jogo sério como linguagem contemporânea, interativa e participativa para familiarizar o público alvo infante-juvenil com a história e o resgate das lendas da cidade de Torres. Para tanto, precisa-se de uma educação patrimonial nas escolas. Entendendo-se a necessidade de um resgate cultural local, uma vez que no cotidiano escolar isso não é vivenciado, os discentes, muitas vezes, não leem livros impressos, onde essas lendas urbanas estão. Tendo esses estudos desenvolveu-se o jogo “Além das Torres” para contar as lendas da cidade de Torres, criando um lugar de memória, utilizando uma linguagem atual mais próxima do público infante-juvenil. Um novo conceito de lugar de memória foi reescrito e defendido nesse artigo.

Assim, a criação do jogo “Além das Torres” reúne cultura patrimonial imaterial, a educação para o século XXI e a tecnologia em uma plataforma móvel de domínio público. O conteúdo da obra consiste em seis lendas de Torres selecionadas e reescritas pelo escritor Nelson Adams Filho [4] [5] a partir das obras de escritores mais tradicionais da localidade como Mário Krás Borges e Ruy Ruben Ruschel. Esse artefato provocou a criação e o registro dessas lendas no “Livro de Saberes”, também chamado de “Livro das Celebrações”, de “formas de expressão”, “de lugares, ou modo de fazer”, previsto no artigo 216 do Decreto 3.551 [6]. O processo de Registro do patrimônio é coordenado pelo IPHAN, cabendo ao conselho consultivo do patrimônio cultural a competência de inscrever bens culturais de natureza imaterial nos livros de registro, o que não tinha sido feito até a criação desse jogo. Ao longo da história, os patrimônios materiais e imateriais constituíram

um grande legado do passado transmitido às gerações presentes e futuras, esse registro não se pode perder.

Acredita-se que esse jogo sério digital pode auxiliar e esclarecer a importância da educação patrimonial, pois diz respeito à preservação da cultura, memória e identidade do povo de Torres, criando uma sensibilização para consciência coletiva da cidade.

Na atualidade, um bom caminho para essa preservação, resgate e disseminação é a tecnologia, pois organiza e recolhe esse patrimônio imaterial. Segundo os painéis da Pesquisa de Game Brasil 2020 [7], pela primeira vez a maioria dos hardcore gamers afirmaram que o smartphone é sua plataforma preferida, superando o videogame, líder na edição anterior. O hábito de consumidores de jogos educativos em smartphones e tablets é de 62,4%. Os brasileiros costumam jogar principalmente no smartphone, com 86,7% da preferência, aumentando 3,7 pontos percentuais em relação a 2019. A pesquisa revelou que 73,4% dos brasileiros jogam jogos eletrônicos. Os nativos digitais crescem jogando videogames, é um elemento cotidiano para boa parte das pessoas.

O jogo traz como propostas inovadoras: a reestrutura do conceito de lugares de memória de [8]. A importância dos jogos e o mercado de jogos crescente, o que podemos observar na Pesquisa de Game Brasil 2020 [7], Super Data [9] e no Horizon Report de 2020 [10].

Neste artigo, é apresentado o resgate cultural, na proposta de educação patrimonial, com oito fases de um jogo que faz uma conexão com a educação para o século XXI e o patrimônio. No cenário cultural imaterial da cidade de Torres, não existem obras audiovisuais em formato de animações, então sua abordagem de roteirização de histórias e mecânicas de jogos desenvolvidas a partir das lendas de uma cidade é uma proposta inédita e inovadora no Brasil.

A sistematização inédita e rica da pesquisa literária da cultura imaterial indígena das tribos tupi-guarani, especificamente carijó.

II. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta seção, o propósito é tecer algumas reflexões de ordem conceitual e teórica sobre a própria noção de patrimônio cultural material e imaterial, jogos sérios digitais, e suas implicações na educação desse século.

A. Lenda, Memória e Patrimônio Imaterial

Na gênese de uma lenda é quase impossível de obter-se a datação exata ou sua localização, pois é transmitida através de várias gerações na forma oral de seus moradores, especialistas, colecionadores, artistas, enfim pessoas que, por meio de depoimentos e obras, possam revelar saberes e fazeres peculiares de uma determinada cultura, num período histórico específico. Por isso ela pode até ter origem na distorção de uma realidade. A lenda flui especialmente através da oralidade de onde encontra um meio de propagação seguro e eficiente.

De acordo com a historiografia atual, a História se apropria da Memória, pois essa é sempre um fragmento, um registro solto, de uma lembrança do passado. Com relação à Memória, a pesquisa começa pela referência à Mitologia Grega e à deusa Mnemosyne, filha de Géia e Urano, esposa

de Zeus, e as nove Musas do casal ligadas às Artes e Ciências. Dentre elas Clio – Musa da História. Inicialmente, conforme a Mitologia Grega, a Memória estava à frente da História. Depois, houve um período em que ambas se confundiam ou se entrelaçavam. Assim, a História tem na Memória bases para sua matriz; e a Memória, por sua vez, tem na História as bases para sua atuação.

Cabe ressaltar que a Memória não tem bases apenas na História, mas também em outros campos, como as artes, a música, a dança, astronomia, pinturas, imagens e outros. O jogo vai se ater à ligação entre a História e a Memória na referência ao Patrimônio (histórico) imaterial.

O Patrimônio Imaterial - artigo 216 [6] por onde permeiam as lendas é uma riqueza de comunidades como Torres que possui uma vasta legislação sobre o tema objetivando preservá-lo.

Apenas lembrando que a criação do Serviço do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, atual IPHAN, é de 1937. Até meados do século XIX somente os bens físicos eram assim reconhecidos: monumentos, edifícios, locais públicos, objetos e até museus se enquadram. Além de documentos (imagens, documentos oficiais). Era o lado “físico”, material, do patrimônio cultural. Em 2000, através Decreto [6], ficou estabelecido o Registro dos Bens do Patrimônio Imaterial (através do Programa Nacional do Patrimônio Imaterial). Importante, porém, destacar que essa legislação é o reflexo de outras ações iniciadas na década de 80 através de historiadores, pesquisadores, professores, intelectuais preocupados com a preservação do imaterial. Tanto assim que já na Constituição de 1988 é inserido o artigo 216 que prevê a inserção do Patrimônio Histórico Imaterial.

B. Educação para o século XXI

De acordo com as diversas faces de um jogo sério (na sessão C), entende-se que na interdisciplinaridade [21] [22] [23] [24], o Jogo é construído através da cooperação e relação entre as áreas do conhecimento [25], onde as mesmas se entrelaçam em seu desenvolvimento em cada fase.

As dez competências gerais [25] a serem desenvolvidas nas escolas são, resumidamente: 1. Conhecimento; 2. Pensamento científico, crítico e criativo; 3. Repertório cultural; 4. Comunicação; 5. Cultura digital; 6. Trabalho e projeto de vida; 7. Argumentação; 8. Autoconhecimento e autocuidado; 9. Empatia e cooperação; 10. Responsabilidade e cidadania. O sucesso das competências culminará nas habilidades (Soft Skills) do aluno, que serão necessidades e características fundamentais para o século XXI: pensamento crítico, comunicação, colaboração, resolução de problemas e criatividade. De acordo com a BNCC [25], com foco nos Temas Contemporâneos [25, p. 19-20], e na Interdisciplinaridade [21] [22] [23] [24], escolhemos alguns autores pertinentes na discussão da educação para o século XXI, como: Paulo Freire [26], Philippe Perrenoud [27], Edgar Morin [28] e Pedro Demo [29]. Os desafios da

mudança no ensino são diversos, e vão colocar em cheque questões, principalmente, como os alunos aprendem e os professores ensinam. Logo, os jogos didáticos representam um avanço tecnológico significativo ao ambiente escolar buscando também à diversidade, que segundo Costa [30], torna-se ineficazes quando ela não acontece. Quais resultados o jogo das Lendas de Torres proporciona ao processo de ensino e aprendizagem?

Dentre as obras lidas [26] forneceu as primeiras reflexões sobre o papel do professor e do discente, onde é inquestionável o papel da inovação para a educação. É muito tocante a literatura de Morin [28], “Os sete saberes necessários à educação do futuro”, que como proposta traz a desconstrução do século XX para reformar o pensamento do século XXI. Nesta obra constrói o século XX, no contexto social, político, econômico e cultural para propiciar ao leitor um maior entendimento dos legados desse século, levantados por ele como: a falsa racionalidade; a fragmentação do conhecimento pela manipulação das políticas neoliberais; conhecimentos descontextualizados; a falta de entendimento da condição humana; atrofiou a compreensão, a reflexão e a visão a longo prazo, entre outros fatores.

Para o autor [22], essas questões deverão ser analisadas, reformadas, pensadas e questionadas para a construção da educação deste século. É nesse contexto, que ele propõe a reforma do pensamento pelo conhecimento pertinente, contextualizado, globalizado, multidimensionalizado e complexo, propiciando uma inteligência contextualizada, orientadora, reflexiva, consciente, para melhorar os seres humanos em prol de um mundo e de uma educação com mais esperança e criatividade.

Philippe Perrenoud [27] aponta as 10 competências necessárias para ensinar, dentre elas, o que nos interessa nesse projeto é organizar e dirigir situações de aprendizagem, administrar a progressão das atividades de aprendizagem, conhecer e fazer evoluir os dispositivos de diferenciação, envolver os alunos em suas aprendizagens e em seu trabalho, trabalhar em equipe, informar e envolver aos pais, utilizar novas tecnologias

Autores, como Pedro Demo [29], pregam que o aluno, ativo, pesquisador deve estar presente na educação das pessoas deste os primeiros anos escolares, o professor deve motivar o aluno a pesquisar, participar ser agente do processo de ensino e aprendizagem. Assim, ele terá maior facilidade em aprender, formar sua consciência, sua bagagem cultural educacional será mais sólida, facilmente resgatável.

“[...] o aluno não vai à escola para assistir aula, mas para pesquisar, participar, compreendendo-se por isso que sua tarefa crucial é ser parceiro de trabalho, não ouvinte doméstico” [29, p. 9]. Precisamos mais do que nunca de pedagogias ativas.

Temas abrangentes e complexos foram apresentados e discutidos ao longo dessa sessão, mesmo sabendo que se tratou apenas de uma análise muito introdutória dos assuntos abordados com o desenvolvimento de jogos digitais para educação do século XXI. De uma forma ou de outra, nos últimos anos, esses jogos como proposta pedagógica vêm

ganhando espaço e certezas como método de ensino, que nesse jogo tem o propósito de criar um lugar de memória, através da educação patrimonial. Essa perspectiva de valorizar uma educação patrimonial extrapola os muros da escola e interage com a cidade em suas múltiplas dimensões.

C. Jogos Sérios Digitais

Na publicação original de 1970 com Clark Abt [28], o conceito de jogos sérios nasce e explora as maneiras pelas quais eles podem ser utilizados em educação, tanto os jogos analógicos como os digitais, para o autor, sua intenção principal não seria o divertimento, teria um propósito educacional explícito e cuidadosamente planejado, e porém a diversão não deveria ser abolida. Assim fugiria assim do ensino tradicional

Todos os jogadores assumem papéis realistas, encarando problemas, formulando estratégias, tomando decisões e recebendo feedback rápido da consequência de suas ações. Um professor que utiliza jogos educacionais se tornaria mais um diretor de pesquisa e treinador do que um palestrante e disciplinador. O objetivo dos jogos sérios: planejamento, avaliação, motivação, tomada de decisão, estratégia

Sendo assim, criamos a ideia de ensinar lendas através da educação patrimonial, a imersão dos jogos digitais permite exercício de tomada de decisão e planejamento, desenvolvimento de estratégias e antecipação que não são possíveis no cotidiano. O termo utilizado por esses autores [32] refere-se aos jogos didáticos como “jogos pedagógicos” ou “jogos com fins pedagógicos”, um sinônimo e outro conceito que se atribui aos jogos didáticos são os jogos sérios. Michael e Chen [33] complementam que a palavra “sério” é para refletir que o jogo foi criado para um propósito específico e objetivo de ensinar algo e prover uma experiência cujo foco principal é a aprendizagem.

A produção de jogos digitais didáticos tem uma preocupação no início do projeto com a aprendizagem. Mattar [1] recomenda que, ao produzir jogos digitais didáticos, o foco não se dê no design do conteúdo, mas em experiências e ambientes para que os jogadores reflitam sobre a prática e decisões tomadas. Ressalta que para isso é necessário não somente conhecimentos em pedagogia, mas conhecer princípios de gameplay.

Segundo João Mattar, o desenvolvimento de game em linhas gerais, pode-se pensar do desenvolvimento de um game educacional seguindo três fases principais: pré-produção, produção e pós-produção. Na pré-produção é desenvolvido o conceito do jogo e seu design, na produção ocorre sua implementação e na pós-produção, os testes [1, p. 87].

As mesmas recomendações são evidenciadas por Prenski [34], principalmente voltado para jogos digitais didáticos a serem implantados nas organizações... Ele complementa que deve ser avaliado o público-alvo, pois ele é “a chave para criar qualquer aprendizagem baseada em jogos digitais”. Para avaliá-lo, elege os seguintes itens: homogeneidade versus heterogeneidade do perfil dos aprendizes, mistura de idades e o sexo. O autor também elege alguns princípios de como desenvolver bons jogos digitais, podendo levar em conta nos didáticos também. Os onze princípios são: uma clara visão geral de como ele será, foco constante na

experiência do jogador, uma estrutura de jogo forte, altamente adaptável, fácil de aprender e difícil de dominar, manter-se no estado de fluxo (*flow*), oferecer frequentes recompensas e não penalidades, ter exploração e descoberta, oferecer assistência mútua, interface útil e capacidade de salvar o progresso no jogo.

Também Costa [30] ressalta que os jogos de entretenimento são os jogos didáticos mais eficientes. Isso porque promovem diversas aprendizagens de maneira divertida. Jogos digitais didáticos para o público mobile, são jogos que envolvem a mais elevada e complexa tecnologia na área da computação gráfica, de interface, dispositivos de informação, inteligência artificial e arte. Todos esses fatores unidos geram extrema fascinação no ser humano, independentemente da sua idade, tornando-se objeto de imersão, agenciamento, interação e múltiplas personalidades. Os jovens cresceram jogando videogames [1].

No desenvolvimento e design do game, nosso principal referencial teórico será: Mattar [1], Prensky [34], Gee [35], Greenfield [36], Levy [37], Novak [38] e Salen e Zimmerman [39]. Na concepção de Prensky [34], os jogos digitais aplicados em contextos educacionais precisam atender algumas características relacionadas às mecânicas de jogo: sistema de pontuação, feedback, níveis, conquistas, narrativas, desafio e interação social.

Nesse entendimento, Salen e Zimmerman [39] apresentam a idéia de design de jogos envolvendo estruturas contextuais que conduzem ao reino ricamente texturizados da cultura. Baseado no contexto e na importância dos jogos sérios, sua mecânica, design, segue nossa metodologia e proposta do jogo Além das Torres.

D. Educação Patrimonial

A educação patrimonial diz respeito a preservação da cultura, memória e identidade de um povo, criando uma sensibilização para consciência coletiva. Na atualidade, um bom caminho para essa preservação, resgate e disseminação é a tecnologia, pois organiza e recolhe esse patrimônio imaterial. Um novo conceito de lugar de memória foi reescrito e defendido nesse artigo. Acredita-se que esse jogo sério digital pode auxiliar e esclarecer a importância da educação patrimonial ser um processo de aprendizagem que se realiza mediante a utilização dos bens culturais, de natureza material e imaterial, como recursos educacionais. Tal processo permite aproximar a sociedade do patrimônio cultural que a representa simbolicamente, promovendo a ampliação do entendimento da história passada e presente

Esse processo de aprendizagem pode ocorrer nas estruturas formais e informais de ensino, sendo central em instituições de memória, como museus. Na vida comunitária, a educação patrimonial é um elemento estratégico de atuação política, de constituição da memória e da sustentabilidade dos saberes tradicionais. O conceito de Patrimônio Cultural (material e imaterial) começa a ser construído no Brasil no início do século XX através da implantação de políticas públicas objetivando identificar e reconhecer esses bens (materiais e imateriais).

A tecnologia, através do Jogo, organiza o acervo do conhecimento da história local, propiciando a necessidade de uma educação patrimonial, de uma História muitas vezes desconhecida.

Educação Patrimonial é um processo de aprendizagem que se realiza mediante a utilização dos bens culturais, de natureza material e imaterial, como recursos educacionais.

Lembrando que a criação do serviço do patrimônio histórico e artístico nacional, no seu ano de fundação SPHAC – hoje IPHAN – é de 1937, onde Rodrigo Melo Franco de Andrade foi o primeiro que comandou.

Até meados do século XIX somente os bens físicos eram assim reconhecidos: monumentos, edifícios, locais públicos, objetos e até museus se enquadram. Além de documentos (imagens, documentos oficiais, e outros). Era o lado “físico”, material, do patrimônio cultural.

Em 2000, através do Decreto Federal 3551 [6], ficou estabelecido o Registro dos bens do Patrimônio Imaterial (através do Programa Nacional do Patrimônio Imaterial). Tabela 1 apresenta o comparativo com o jogo “Além das Torres”.

Importante, porém, destacar que essa “finalização” de 2000 é o reflexo de outras ações iniciadas na década de 80 através de historiadores, pesquisadores, professores e intelectuais, preocupados com a preservação do Imaterial. Tanto assim que já na Constituição de 1988 é inserido o artigo 216 que prevê a inserção do Patrimônio Histórico Imaterial. Analisando esse Artigo em conformidade ao jogo, entendemos que constitui Patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referências à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem:

TABELA 1. RELAÇÃO DECRETO FEDERAL 3551 COM O JOGO.

Decreto Federal 3551 art. 216:	Relação com o jogo:
I – formas de expressão;	patrimônio imaterial – expressão “as torres” e as lendas
II – os modos de criar, fazer e viver;	patrimônio imaterial, saberes e crenças práticas, habilidades, modos de ser modo e de fazer da comunidade, vivências coletivas contido nas lendas
III – as criações artísticas	as lendas aqui se enquadram, produção audiovisual digital e sonorização
IV – as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artísticas-culturais;	O design e a produção do Jogo
V – os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico	Incentivar através do jogo a educação patrimonial

E. A Legislação Patrimonial na História de Torres

A legislação Patrimonial Histórica de Torres tem início com a preocupação da proteção ambiental. Incipientes Leis ou Decretos objetivando proteger a Natureza, numa atitude considerada normal para uma cidade cercada – e criada – pelo ambiente. Uma região abundante nesse tipo de Patrimônio. Biomas vegetais, cursos de água entre rios, lagoas e lagos; o Oceano e as falésias milenares do

Continente de Gondwana surgido há 180 milhões de anos. Embora, Torres não tenha nascido por esse viés, mas essencialmente por ser um corredor de passagem que se estreitava numa “garganta” criada pela natureza.

Foi a partir de meados do século XX, através da consciência mundial sobre a importância do meio ambiente para o Planeta Terra e o Homem, que Torres desperta para a necessidade da criação de uma legislação de proteção ao Patrimônio Material e Imaterial.

F. Patrimônio Imaterial de Torres

O cenário do jogo Além das Torres é a cidade litorânea de Torres, no RS, divisa com SC, banhada pelo Oceano Atlântico e composta por falésias de origem vulcânica que remontam há 180 milhões de anos, originárias da divisão do Continente de Gondwana [11]. Um cenário que favorece à imaginação e à criação de lendas, causos, contos e literatura, bem como à pesquisa histórica. Habitada inicialmente por uma megafauna de tatus, preguiças, antas gigantes, mastodontes enormes [12], teve sua ocupação humana há 5 ou 6 mil anos AP (Antes do Presente) pelos diversos grupos (tradições) de nativos que mariscavam pela região. Deixaram sua herança nos sambaquis [12] [13]. As torres milenares são testemunhas dessas ocupações e transformações. Assim, vão nascer, no imaginário da população local, as lendas componentes desse jogo e que constituem o Patrimônio Cultural Imaterial da localidade.

As seis lendas [4] [5] mais tradicionais e disseminadas pela população local e utilizadas pelas fases desse jogo que são as da Lagoa do Violão, o Gnomo da Guarita, As Sereias (ou A Sereia e o Pente), Homem Seco (também [15]), Padre Lamônaco e Os Piratas e o Tesouro nas Furnas. Todas a seguir são registradas por pesquisadores e historiadores locais em suas obras.

O Gnomo da Guarita: trata-se de um elemental da Natureza, criatura mitológica cujas lendas sobre sua existência remontam ao século V, mas ganham expressividade através dos relatos do alquimista Paracelso no século XIV. Um Guardião do meio ambiente e de sua preservação. Vive entre as florestas, nos troncos ocos de árvores e junto às minas de ouro. Nas Torres milenares, sua lenda liga-se aos rochedos do Parque Estadual José Lutzenberger, uma Unidade de Conservação, em que o Gnomo da Guarita aparece aos pescadores e visitantes, especialmente em noites de lua cheia. Surge do nada! Pelas fendas das falésias, com suas vestes espalhafatosas e coloridas, seu gorro, uma figura pequena, de longa barba, que, com gestos típicos das mãos e reverências, chama atenção para as belezas na fauna e flora, e a necessidade de preservá-las.

Cuidar das aves que por ali passeiam nas quatro estações, como as Baturias, os Trinta-Réis, Garças, Pica-Paus e as migratórias. Ou então da rica fauna composta pelos simpáticos “tucu-tucu”, por ratões-do-banhado, jacarãs, jacaré-do-papo amarelo, serpentes variadas, lagartos, entre outros. Na Flora, a preservação da “Margarida-das-Dunas”, das “11 Horas”, de árvores como Corticeira-do-banhado, Capororoca, e também da “Erva de Capitão”, vegetação que ajuda a manter as dunas. Um riquíssimo ecossistema que faz parte do bioma da Mata

Atlântica e precisa ser preservado. Mas, de repente...num piscar, num passe de mágica, o Gnomo some entre a vegetação e as fendas das pedras, evaporando-se entre a Natureza. Mistério [12].

Lenda do Padre Lamônaco: esta lenda tem por base a figura do padre Lamônaco (o nome correto é Lomônaco, que significa O Monge, mas popularmente já se modificou). Padre Lamônaco nasceu na Itália, chegou a Torres por volta de 1870 e logo transformou-se numa liderança local. Ele, por exemplo, quem liderou o movimento para construção da única torre da Igreja de São Domingos das Torres. Foi também presidente da Câmara Municipal que, naquela época, exercia as funções de Executivo, pois não havia a figura do prefeito. Tinha um enorme casarão de dois pisos, um dos poucos das Torres, na rua Júlio de Castilhos e ali morava com as duas filhas, “Picucha”, filha natural, e uma adotada. “Picucha” seria filha de uma escrava negra que também ali morava. O padre morreu por causas naturais na primeira década do século XX, seu corpo foi sepultado no cemitério existente em cima do Morro do Farol. Na lápide de seu túmulo havia a inscrição “Eterna Saudade. Picucha”. Na década de 70, o cemitério antigo foi desativado e os restos mortais dali levados a outros locais, inclusive os ossos do padre Lamônaco. E foi aquela correria de todos pelas ruas de Torres atrás da ossada do padre.

Homem Seco: a Lenda sobre o Homem-Seco pode ter origem num fato: a prisão e a morte de Manoel Rodrigues da Silva, um “maragato”, soldado do governo, no final do século XIX. Depois de preso, foi trazido de São João do Sul, SC, a Torres “na corda”, morto e estaqueado (colocado rente ao solo, com as mãos e pernas presos em pequenas estacas tentando sustentar o corpo). Ali morreu e, segundo ordens militares, seu corpo não poderia ser sepultado. A partir daí terminam os fatos e começa a lenda. Ficou rolando envolto em um couro de boi seco. Enterrado, a terra o devolveu (provavelmente por ter sido enterrado junto à superfície das areias que foram removidas com os ventos e o tempo); enviado ao mar, o mar também o devolveu; colocado numa fogueira, o couro e os restos do corpo não queimaram. Com o passar do tempo e o sal teria ocorrido um processo de mumificação, restando assim partes de seu corpo e ossos – que chacoalhavam! – dentro do couro de boi. Teria sido colocado na Igreja de São Domingos das Torres. Ali era confundido pelos meninos e meninas torrenses com o corpo de Jesus Cristo retirado da cruz e colocado no altar durante a Semana Santa, envolto num pano. “O homem-seco vai te pegar!”, diziam as mães para os filhos que não obedeciam. E em seu imaginário as crianças confundiam as duas imagens. Principalmente, as que desciam do colégio localizado no Morro do Farol na década de 40 e davam uma espiada no interior da Igreja ao entardecer. Tudo contribuía para a criação do imaginário nas crianças. O medo, a curiosidade, o entardecer das noites de inverno, a espiada furtiva e sorradeira na igreja; sair correndo assustados ao ouvir qualquer barulho estranho [15].

As Sereias: elas são figuras mitológicas que encantam os homens por sua beleza e canto, ao mesmo tempo que deixam no ar um certo mistério: o que querem, realmente? Longos cabelos coloridos, meio corpo de mulher, meio de peixe, figura com presença constante em regiões litorâneas. E que nas Torres apresenta-se também juntos às misteriosas e milenares furnas, resultantes da ação do tempo, do vento e

do mar por milhões de anos. Mais um mistério! Junto às águas das Torres, geralmente no Morro das Furnas, uma única e linda sereia aparece de repente ao surpresa e assustado visitante (ou a um pescador), perguntando-lhe se ele tem um pente. Para que ela quer? Para pentear seus longos e lindos cabelos? E se ele não tiver, o que acontecerá? A lenda não tem fim (ou tem diversos), pois normalmente o visitante ou pescador foge assustado ante aquela bela e enigmática aparição. Mas pode ter outro final, dependendo de quem repassa a lenda e como quer enfeitá-la.

Piratas e o Tesouro nas Furnas: onde há piratas há sempre brigas, confusões, traições e muito consumo de rum. E sempre, sempre...um tesouro! Não será diferente nas lendárias Torres que escondem entre suas furnas e rochedos uma fortuna em belíssimas jóias, diamantes, dobrões de ouro e outras preciosidades. Ali deixados num baú pelos piratas, depois de saques a navios. O pirata Jacques, o Caolho, era um deles, com seu tapa-olho característico. Uma desavença entre eles, após a abordagem a um navio carregado de ouro no mar de Torres, terminou em traição e morte, então seus companheiros do navio esconderam as riquezas saqueadas na costa de Torres. Onde estará guardada essa riqueza? Em que furna ou entremeio a rochedos foi escondida? Ou será no fundo do mar ou nas cavernas por onde a água entra? Mistério a ser descoberto e a enriquecer quem o descobrir [16].

Ocarapotí e o amor: o amor é capaz de milagres! até mesmo fazer nascer uma lagoa! assim é a Lenda da Lagoa do Violão, manancial de águas da natureza, mas, conforme a Lenda, criado pelas lágrimas de Ocarapotí, “Flor Silvestre” em tupi-guarani; ao chorar a morte de seu amado Puiára, aquele que tem o dom do som (da música) também em tupi-guarani. Um marinheiro espanhol náufrago que, agarrado a seu violão, salvou-se na praia e com ele, e suas músicas, alegrava e encantava os indígenas locais. Entre eles Ocarapotí, a bela filha do cacique. Mas, conforme os rituais e a tradição, acabou morto pelos indígenas carijós, para desespero de Ocarapotí, que implorou ao pai. Triste, amargurada, ela retirou-se a um canto da floresta e chorou, abraçada ao violão de seu amado. Lágrimas de dor e amor. Tanto que elas formaram uma lagoa com formato de violão. Uma lenda de amor e costumes nativos que enriquecem ainda mais o imaginário das Torres. Para maiores entendimentos dessa lenda na programação e montagem dessa fase do jogo precisamos compreender as características da ocupação humana nesse território. Na região da Planície Costeira do RS, em que Torres se situa, vai começar entre 5 a 6 mil anos Antes do Presente (datação do Presente contada a partir de 1950) com a chegada dos caçadores-coletores. Nativos nômades que circulavam pela região vindos do território que seria atualmente São Paulo, descendo ora pela área litorânea, que não possuía a conformação morfológica atual [11], ora um pouco mais em direção ao oeste. Pescavam, caçavam – de forma rudimentar – e coletavam o que encontrassem, entre plantas, tubérculos, raízes, espécimes marinhas. Não desenvolviam a cerâmica ou a agricultura. Foram os primeiros humanos nessa região e por aqui viveram em grupos esparsos por cerca de 3 mil anos [13] [14]. Os nativos “pescavam e mariscavam” [18]. Poderiam ter convivido com os resquícios da megafauna [12] existente em toda região e seu entorno. Com o final do Pleistoceno e início do Holoceno, há cerca de 12 mil anos, o

clima começa a mudar no planeta e iremos ter, a partir de 2 mil anos atrás, o “Ótimo Climático”; ou seja, um clima quase igual ao atual. E além dessa mudança climática, teremos a chegada na região dos nativos da tradição tupi-guarani (a tribo em questão na fase). Eles provêm da região amazônica, cursando rios e veios de água sempre mais a oeste. Ingressam no Rio Grande do Sul principalmente pelo rio Uruguai e depois deslocam-se ao Leste por outros cursos como o rio Jacuí.

Eram guerreiros! dominantes. Permaneciam mais tempo fixos à terra, pois praticavam horticultura; faziam coivaras para o plantio; possuíam táticas de guerrear e armas melhores que os antigos habitantes; produziam artefatos de cerâmica, inclusive com ilustrações externas e se enfeitavam com “tembetá”, adornos, cores, penas, conchas, e outros. Basicamente, na região de Torres e entorno, eles darão origem a duas nações: os Carijós, que habitavam a faixa do litoral, numa penetração máxima de 10 a 12 quilômetros em direção a oeste, e os Arachã, Arachanes ou Guaná, seus adversários, e que viviam dentro da mata. Também com as mesmas características de Cultura e com o Canibalismo (ou Antropofagia) em comum.

São essas duas etnias, especialmente os Carijó que irão se encontrar com o homem branco que começa a trilhar a região do litoral – num eixo de Nossa Senhora do Desterro – atual Florianópolis (SC) a próximo de Tramandaí (RS), passando por Torres. Isso a partir de 1515 ou 1520. Em 250 anos aproximadamente as tribos indígenas estarão praticamente dizimadas pelas doenças (gripe, sarampo, sarampão, doenças venéreas), escravidão ou massacre cultural. Até cerca de 1750 quando dão origem aos bugres, mamelucos e outras derivações étnicas como o Caingangue ou Xookleng. Mas deixarão entre nós usos, costumes, linguagem, modos de viver entre outros legados, incluso suas lendas [4] [5] [19].

O Jogo Além das Torres propõe um novo conceito de Lugar de Memória [8]. Em 1984, o historiador francês Pierre Nora [8] publicou o primeiro tomo da obra *Les lieux de mémoire* (Lugares de Memória), no qual ressaltou os aspectos material, funcional e simbólico desses lugares. Entre eles, encontravam-se arquivos, manuais, monumentos, símbolos, museus, únicos locais físicos à época em que esses lugares poderiam se estabelecer. Como percebeu-se o conceito tecnológico não estava inserido naquela época, há 36 anos, o meio digital recém iniciava. A partir dessa questão, repensou-se a construção de um novo conceito, entendendo a necessidade de ampliar o conceito com tecnologia e patrimônio imaterial, uma vez que a definição do autor, traz lugares de memória apenas com patrimônios materiais.

Nesse contexto, o Jogo vem a transformar-se pioneiro na ocupação no entendimento desse espaço, pois na modernidade não só o material é único ou exclusivo (tratando-se de lendas específicas de uma cidade), e incluindo também o conceito da tecnologia e imaterialidade, ampliando as possibilidades de Lugar de Memória criado pelo historiador francês. Na proposta inicial de Nora [8], Lugar de Memória somente assim será considerado se tiver

essa intencionalidade desde o início de sua criação, o que se adequa ao Jogo que se propõe a isso na sua constituição. Ele justifica essa intencionalidade pelo fato da incessante criação desses lugares – que agora inclui o tecnológico e o patrimônio imaterial através do jogo – não ser algo espontâneo ou natural.

Nesse entendimento da ruptura do conceito de Lugar de Memória [8], o Jogo o reescreve aliado às tecnologias da informação e comunicação, onde o Jogo passa a ocupar também um espaço e função de Lugar de Memória, (até então, os museus, memoriais, centros culturais e monumentos eram considerados lugares de memória por excelência. Outro aspecto pertinente é a quebra do paradigma de que o Jogo não se refere a destruições, tragédias, mortes ou violências [20], mas refere-se a cultura imaterial de uma região, suas lendas, seus saberes, sua memória, seus fazeres e sua história absorve um patrimônio imaterial.

Em [8] a definição, Lugares de Memória são lugares simultaneamente materiais, simbólicos e funcionais, coexistindo sempre. Nora não especifica ser obrigatório que eles se refiram especificamente a mortes, tragédias, violências – de qualquer tipo – ou destruições. Mas sim que Lugares de Memória devem ser materiais, (ampliou-se esse entendimento), simbólicos e funcionais. Portanto, o Jogo, em especificamente, preenche os requisitos propostos por Pierre Nora para estabelecer-se como um Lugar de Memória.

O fato de Pierre Nora [8], há 36 anos, não ter visualizado ou previsto o aspecto tecnológico e ter-se fixado apenas aspecto físico de museus, monumentos, prédios, não invalida sua qualificação como Lugar de Memória. O importante, também, é a mensagem ali proposta, muito mais que o aspecto físico do que a conduz; ou seja, agora também um jogo, além museus, símbolos ou monumentos. É uma das propostas do Jogo, manter perpetuado um patrimônio cultural imaterial como um lugar de memória na região das Torres. Outros aspectos importantes, o jogo Além das Torres é de plataforma e aventura com elementos de RPG, terror e exploração, onde acompanhamos uma protagonista fictícia numa aventura baseada nas lendas urbanas da cidade de Torres. O jogo será desenvolvido para dispositivos móveis e distribuído para as escolas públicas.

As seis lendas da cidade de Torres foram baseadas segundo a escolha do autor Nelson Adams Filho [4] e [5], onde o mesmo, já havia compilado e sistematizado através de autores mais antigos da cidade transmitidas pela tradição da oralidade local. Estas lendas foram roteirizadas em um mundo fictício, no qual a história também apresenta personagens reais e irreais, contada através de elementos de jogabilidade, como itens encontrados durante o jogo, diálogos entre personagens e pequenos trechos animados.

O foco do jogo, além do entretenimento e cultura, é a obtenção de conhecimento através de formas não tradicionais de ensino, visando o desenvolvimento de habilidades necessárias para o século XXI. Procuramos também despertar um interesse maior em saber mais sobre a história local.

III. METODOLOGIA E DESENVOLVIMENTO DO JOGO

Sobre o desenvolvimento, foi utilizado Unity, utilizando também o 3DS Max para modelagem e Maya para a animação. Esses softwares foram escolhidos por popularidade e pelo conteúdo disponível na questão de aprendizagem. Outro ponto importante no desenvolvimento do jogo é a escolha de uma metodologia de trabalho. Nesse sentido, a equipe adaptou a metodologia ágil Scrum. Metodologias ágeis lidam com ambientes que mudam a cada momento, ou seja, imprevisíveis. A equipe leva esse ambiente em consideração, adaptando-se às mudanças e absorvendo o que há de útil.

A equipe do Jogos é construída por duas subequipes: a equipe de programação e a equipe de arte/design e modelagem. Ambas as equipes são de dois integrantes, que também fazem tarefas específicas planejadas pela equipe inteira em reuniões. O integrante 1 da subequipe de programação foca em mecânicas gerais, como telas de seleção e programação do ambiente, o integrante 2 programa e planeja os inimigos. Ambos os programadores também cuidam da parte de level-design. Na outra subequipe, o integrante 1 de arte foca em tile-sets, e o integrante 2 foca na elaboração de objetos de fase e cenário. Ambos os integrantes também cuidam da parte de inimigos, personagens jogáveis e não-jogáveis. Está equipe está coordenada por uma historiadora e uma professora pesquisadora do PPGTIC-UFSC.

Atualmente o jogo Além das Torres concluiu a fase de planejamento bruto do jogo (como level-design de cada fase, estilo de arte e roteiro) e está na construção de protótipos, sendo produzido a fase de tutorial e primeira fase simultaneamente. Segue em andamento.

TABELA II. INFORMAÇÕES DO JOGO

Público Alvo	Juvenil
Jogos Inspirações	Momodora; Castlevania; Symphony of the night; Katana Zero; Mogecko Castle; Mark of the ninja; Dead by daylight; Metal Gear; Celeste
Objetivo	Fazer com que jovens conheçam mais das lendas de Torres, instigando-os a pesquisar mais sobre.
Enredo	A Protagonista procura os itens relacionados às lendas, experienciando-as.
Acessibilidade	Prioritariamente Mobile.
Qtde jogadores	Um jogador.
Personagens do Jogador	Protagonista: Íris.
Ações do Jogador	Anda e pula, e dependendo da fase, há outras ações.
Recursos do Jogador	Diário da personagem.
Cenários/ Janelas	Fases temáticas com cenários inspirados na cidade de Torres, podendo variar entre lagos, torres, florestas, etc
Desafios	Espinhos, inimigos, tudo que faça com que o jogador desvie ou tenha dificuldade em passar de obstáculos.
Recompensas	Conclusão da história
Elementos do Jogo	Personagens principais e secundários

Apropria-se do patrimônio da cidade, assim esse projeto intitulado como jogo Além das Torres contempla a Educação Básica, tendo como destinatários discentes e docentes das redes públicas estaduais, municipais e particulares da cidade de Torres. Existe um convite à criatividade do aluno e do professor que podem criar um

spin off ou derivar saberes e aprendizados interdisciplinares. Segue síntese contempladas das competências da BNCC [25] em relação em forma de diálogos e estruturação do roteiro do jogo:

- Preocupação com a história da cidade, estará presente tanto nas lendas em formas de diálogo (e imagens), quanto fora das lendas (diálogos com os pais da Íris por exemplo);
- Pensamento crítico, frisamos no teor de curiosidade investigativa, uma vez que queremos que as lendas despertem no jogador a curiosidade de pesquisá-las mais a fundo, o que é trabalhado em praticamente todas as fases;
- Valorização artísticas e culturais, diferentes meios de se comunicar (habilidades metalinguísticas), também trabalhamos ao longo de praticamente todo o jogo, porém, se verá algo muito mais rico e factível na lenda da Lagoa do Violão. Resgate e produção musical dos artistas locais, responsáveis pela sonorização de todas as fases do jogo;
- Cultura digital, incluindo a inclusão quando necessária;
- Habilidades e Competências desenvolvidas no jogador, incluindo reconhecimento de amadurecimento de emoções, e a tomada de decisões que a protagonista precisa;
- Poder de argumento, exercício da empatia, agir com base na ética, e uma vez que ao longo da aventura Íris também irá amadurecer, também mostrando de forma indireta ao jogador um estímulo à evolução pessoal.
- É trabalhada de forma implícita ao longo do jogo, com o ponto a ser enfatizado conceito de família, sendo o desejo familiar de um reencontro, e a argumentação o ponto de vista da personagem principal, a Íris. Tabela III e IV apresentam um resumo sobre os personagens.

TABELA III. CARACTERÍSTICAS PERSONAGENS PRINCIPAIS

Personagens	Características
Íris	Cabelo castanho longo, rosto mais arredondado, com pele clara, olhos são fundos que, mesmo parecendo analíticos, se perdem no universo que a cerca. É um intermédio entre o mundo da infância e maturidade, inocente, mas não remete a ingenuidade. Ela é contemplativa, porém impaciente é observadora e tem uma arrogância velada, a qual se manifesta principalmente quando contrariada. É uma personagem curiosa, porém tem insegurança. Quando se comunica com alguém, normalmente é introspectiva, contemplativa e fala com uma certa profundidade.
Padre	O seu olhar é bem cansado, confortante/gentil e fundo. Seu rosto é quadrado, sem barba e careca. Tem uma personalidade calma, gentil, e fica decepcionado quando não seguem as suas recomendações. Ele é reservado, compreensivo, e conselheiro.
Piratas	Representantes dos grupos que cruzavam os mares promovendo saques e pilhagens a navios e cidades, mais representativos nos séculos XVI e XVII. Os piratas se vestiam desde roupas adquiridas em seus roubos e furtos ou farrapos que tinha disponíveis, tornando a vestimenta algo bem diversificado. Com a tripulação compostas por vários tipos de pessoas, incluindo uma mulher inspirada em Mary Jane, o contraste de personalidades era grande, porém ainda eram regidos pelo código interno da pirataria, o qual na maior parte do tempo era respeitado. Movidos pela ganância e sonho de enriquecimento ou até justiça, os piratas representam um grupo peculiar na história.

TABELA IV. CARACTERÍSTICAS PERSONAGENS SECUNDÁRIOS

Personagens	Características
	Par amoroso da índia. De vestes simples de um marinheiro,

Violonista Espanhol	Ela carregando consigo seu violão, é jovem, com um corte descolado de cabelo, onde os lados são raspados e em cima ele deixa crescer. Tem uma personalidade calma, compreensiva, carismática e constrói a realidade dele em torno de princípios totalmente trovadorescos.
Ocarapoti	Ela possui grande beleza de pele caramelo, cabelos longos e pretos. Filha do grande chefe da tribo. Tem uma personalidade inocente, alegre, paciente, compreensível, faladora, gosta da companhia de pessoa. Tem um bom coração, e um respeito geral para todas as criaturas.
Sereia	Ela esculpe um belo corpo feminino e traços formosos, outra metade uma enorme cauda de escamas e ponta em forma de nadadeiras. Sua aparência é para atrair jovens que por ali passavam ou que visitavam as furnas. Porém, a aparência muda ao querer ser ameaçadora, ostentando assim escamas onde só existia pele lisa e garras em suas mãos e dentes afiados. Ela pede aos viajantes um objeto de extrema importância, não se sabe o motivo, pois, aqueles que perguntavam, morriam.
Gnomo da Guarita	Ser misterioso protetor da natureza. De forma humanóide de baixa estatura, porém sempre escondido nas pedras da Torre do Sul, podendo ver apenas sua silhueta.
Homem Seco	Aparência feia, de vestes desgastadas e barba mal feita, olhos cansados e sem esperanças de início. Ele busca redenção em suas ações, uma vez que está preso a essa terra há muito tempo e se tornou uma pessoa descrente, porém ao encontrar Íris passou todas as suas esperanças para ela. Vendo-a como sua salvadora. Uma pessoa que não acreditava em nada, deixou suas esperanças morrerem.

Segue esses personagens no design e desenvolvimento de cada fase.

Primeira fase: Sonho - Esta primeira fase tem como enfoque introduzir o jogador à história e proposta do jogo, com cutscenes e trechos jogáveis para este fim. Também é nesta fase onde, por meio de um sonho, o jogador é introduzido aos principais elementos de gameplay que serão usados ao longo de toda obra, que tem como foco principal no estilo de jogo de plataforma. Rever conceitos construídos na história, Íris, a nossa protagonista, veste azul e não rosinha, ela usa botinhas e não sapatinhos, usa bermuda e não saia ou vestido. Isso traz à tona a discussão do esteriótipo de gênero.

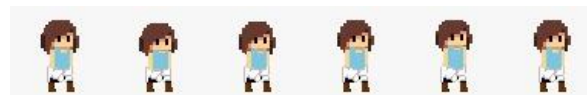


Fig. 1. Íris - Protagonista do jogo. (Fonte: Autores)

Segunda fase: Gnomo - Nesta fase, que tem como enfoque também o gênero de plataforma, o jogador é introduzido à primeira lenda, a do gnomo. Por meio de diálogos e elementos visuais, é projetada a imagem de protetor da floresta e criatura mística que a lenda tenta passar, e com o primeiro encontro, é apresentada a mecânica de "vinhas" onde o jogador poderá e deverá usar ao longo de todo o jogo para concluí-lo. Com foco, no tema contemporâneos da preservação do meio ambiente, e a competência da BNCC sobre repertório cultural.



Fig. 2. Personagens típicos durante o jogo. (Fonte: Autores)

Terceira fase: Sereia - Nesta fase, com foco em *puzzles* e *stealth*, então, é apresentada ao jogador mais elementos de torres (como a Ilha dos Lobos) e a Lenda da Sereia, passando o misticismo e espiritualidade que a lenda passa, e de novo, introduzindo um novo elemento de *gameplay* que será usado posteriormente: *o Dash*.



Fig. 3. Personagens típicos durante o jogo. (Fonte: Autores)

Quarta fase: Índia - Nesta fase, com foco em exploração e *stealth*, o jogador é introduzido à Lenda da Lagoa do Violão, passando a história, valores e cultura da lenda por meio de elementos do cenário, diálogos e cutscenes. Nele, o jogador é introduzido a um implemento para a mecânica de Vinhas apresentada na segunda fase, porém, este serve como um chicote para poder alcançar estruturas mais distantes. Ela tem um trabalho de pesquisa muito rico da cultura indígena e das tribos Carijó (Fig 4).



Fig. 4. Personagens Índios do jogo. (Fonte: Autores)

Quinta fase - Homem-seco (Fig.5) : Nesta fase, com foco em Terror, o jogador é introduzido à Lenda do Homem-seco, passando por meio de itens, cutscenes, diálogos e elementos do cenário o sentimento de sobrenatural que a lenda promove. Apresentando também um resgate histórico da Revolução Federalista de 1893, onde o Homem Seco seria um possível maragato.

Sexta fase: Pirata (fig.6) - Nesta fase, com foco na ação de rebater projéteis, o jogador é apresentado a Lenda do Tesouro da Guarita, onde o sentimento de fantástico e aventura é passada ao jogador por meio de cutscenes, diálogos e elementos do cenário. Nele, é apresentado um outro elemento de *gameplay* que é a reflexão de projéteis. Rever conceitos construídos na história, onde será criado uma linda pirata mulher baseada em Mary Jane que foi casada com Calico Jack o inventor da logo das caveiras, símbolo dos piratas. Isso traz à tona a discussão do feminismo.



Fig. 5. Personagens Piratas do jogo. (Fonte: Autores)

Sétima fase: Padre (Fig7) - Nesta fase, com enfoque em *puzzle* e *plataforma*, o jogador é apresentado à lenda do padre Lamônaco, tem como função principal desenvolver o

roteiro para a reta e fase final. Repensando conceitos religiosos.

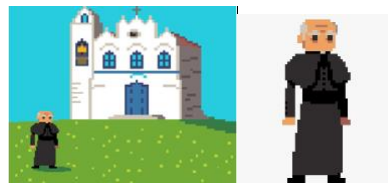


Fig. 6. Cenário religioso do jogo. (Fonte: Autores)

Oitava fase: Final. Com base nos elementos de *gameplay* apresentado em todas as fases anteriores, o jogador irá enfrentar um último desafio e com isso, concluirá a história do jogo.

V. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apresentou-se nesse artigo a importância dos jogos sérios digitais, defendendo que a tecnologia móvel é uma boa ferramenta para a preservação e a disseminação das lendas da cidade de Torres, contribuindo para educação patrimonial.

Foi apresentado um jogo com oito fases que faz uma conexão com a educação para o século XXI e o patrimônio material e imaterial. No cenário cultural imaterial da cidade de Torres, não existem obras audiovisuais em formato de animações, então sua abordagem de roteirização de histórias e mecânicas de jogos desenvolvidos a partir das lendas de uma cidade gaúcha é uma proposta inovadora no Brasil.

Espera-se que a partir do jogo, desperte no público alvo a curiosidade e o interesse pela história da sua cidade. Essa herança cultural transpõe o passado para o futuro criando uma consciência coletiva nas pessoas quando conhecem seu passado histórico e aprendem as lendas de Torres através do jogo.

Possibilitar, a partir do jogo, o desenvolvimento e a prática das necessidades do docente e discente para a educação do século XXI contempladas pela BNCC com temas contemporâneos buscando a interdisciplinaridade. Sistematizou-se um estudo dos elementos do jogo em questão e o alcance que teria os objetivos desses jogos junto ao público-alvo .

O grande desafio é criar elementos no jogo que faça o aluno ter vontade de jogar e aprenda se divertindo . Procura-se articular os jogos sérios digitais à educação do século XXI e a educação patrimonial porque entendemos que o papel da escola é formar cidadãos capazes de compreender ,respeitar, preservar, e defender a memória patrimonial, seja ela material ou imaterial como um bem simbólico. Esse artigo defendeu a idéia que o jogo Além das Torres é um lugar de memória da história cultural local.

No que tange a trabalhos relacionados a jogos digitais com o propósito do resgate cultural e aprendizagem [40, 41, 42, 43, 44, 45, 46], sobre cultura e patrimônio [47, 48, 49, 50]. Mas não foi encontrado nenhuma proposta de jogo sério digital sobre lendas de uma cidade com o propósito da educação patrimonial.

AGRADECIMENTO

Os autores agradecem ao Secretaria de Cultura e Arte da UFSC pelo apoio financeiro ao projeto (bolsas).

REFERÊNCIAS

- [1] J. Mattar, *Games em Educação: como os nativos digitais aprendem*. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.
- [2] M. P. Gebran, *Tecnologia Educacional*. Curitiba: IESDE Brasil S. A., 2009.
- [3] J. M. Moran, José Manoel. *Mudança na Comunicação Pessoal: gerenciamento integrado da comunicação pessoal, social e tecnologia*. São Paulo; Paulinas, 1998.
- [4] N.A. Filho, *História de Torres Aspectos*. Vol. I, 2ª ed. Porto Alegre: Edigal, 2018.
- [5] N.F. Adams, *História de Torres Aspectos*. Vol. II, 1ª ed. Porto Alegre: Ed. Do Autor, 2015/2016.
- [6] BRASIL. DECRETO FEDERAL 3.551, artigo 216, de 4 de agosto de 2000. Instituto o Registro de Bens Culturais de Natureza Imaterial que constituem patrimônio cultural brasileiro, cria o Programa Nacional do Patrimônio Imaterial e dá outras providências. Disponível Online em < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/d3551.htm> 20 jul. 2020.
- [7] PESQUISA GAME BRASIL. Disponível em <<http://www.pesquisagamebrasil.com.br/>> Acesso em: 10 nov. 2016.
- [8] P. Nora, *Los Lugares de La Memoria*. Uruguai: Trilce, 2008
- [9] SUPER DATA. Disponível online em <<https://www.superdatasearch.com/blog/worldwide-digital-games-market>> Acesso em: 01 ago. 2020.
- [10] HORIZON REPORT. Disponível online em <[https://library.elsevier.com/abstract/S0190-5682\(20\)30003-0](https://library.elsevier.com/abstract/S0190-5682(20)30003-0)> Acesso em 20 jul. 2020.
- [11] L. J. Tomazelli e J. A. Villwock, *Província Costeira do RS. Gênese e Paisagem Atual*. Rio de Janeiro: Diversos, 1995.
- [12] A. A. Kern, *Antecedentes Indígenas*. Porto Alegre: Editora da UFRGS. Série Síntese Rio Grandense, 1994.
- [13] J. L. Becker, *O homem pré-histórico no litoral norte, RS, de Torres a Tramandaí*. Vol. 1, Três Cachoeiras RS: Ed. da Autora, 2007.
- [14] J. L. Becker, *O homem pré-histórico no litoral norte, RS, de Torres a Tramandaí*. Vol. 2 e 3. Três Cachoeiras - RS: Ed. da Autora, 2008.
- [15] B. B. Silva, *Vale do Mampituba. História: Realidade e Imaginação*. Torres: Edição do autor, 2017.
- [16] D. Ruschel e R. Ruben, *São Domingos das Torres*. Porto Alegre: Martins Livreiro, 1988.
- [17] D. Ruschel e R. Ruben, *Torres tem História*. Org. Nilza Huyer Ely. Porto Alegre: EST, 2004.
- [18] G. Weimer, *Arquitetura indígena. Sua evolução desde as origens asiáticas*. Porto Alegre: Edigal, 2018.
- [19] N. F. Adams., *Piratas, Corsários, Naufrágios e Canibalismo*. Porto Alegre - RS: Edigal 2017.
- [20] K. L. Costa., *Noções Gerais de Museologia*. In: Capítulo Lugares de Memória. Curitiba: Ed. Intersaberes. P. 173-179, 2020.
- [21] J. B. M. Alves, *Teoria geral de sistemas: em busca da interdisciplinaridade*. Florianópolis: Instituto Stela, 2012.
- [22] I. Fazenda (org), *Interdisciplinaridade: dicionário em construção*. 2ª ed. São Paulo: 2002.
- [23] I. Fazenda (org), *A pesquisa em educação e as transformações do conhecimento*. Campinas - SP: Papius, 2015.
- [24] F. Hernandez e M. Ventura, *Montserrat. A organização do currículo por projetos de trabalho: o conhecimento é um caleidoscópio*. 5ª ed. Porto Alegre: ARTMED, 2009.
- [25] BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 21 jul. 2020.
- [26] P. Freire., *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- [27] P. Perrenoud. *10 competências para Ensinar*. Porto Alegre: Artmed, 2000.
- [28] E. Morin, *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2005.
- [29] P. Demo, *Educar pela pesquisa*. 7. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2005.
- [30] L. D. Costa, *O que os jogos de entretenimento têm que os educativos não têm. 7 princípios para projetar jogos educativos eficientes*. Teresópolis: Editora Novas Ideias; Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio, 2010.
- [31] C. A. Clark, *Sérios games*. Lanham: University Press of América, 1987.
- [32] E.W.G Clua, . e J.R. Bittencourt, J. R. Uma nova concepção para a Criação de Jogos Educativos. Simpósio Brasileiro de Informática na Educação – SBIE. Disponível em: <http://www.joinville.udesc.br/porta/professores/marcelo/materiais/Clua_e_Bittencourt_2004_Cria_o_de_Jogos_Educativos_minicurso.pdf> . Acesso em: 10 nov. 2016.
- [33] D. Michaelle D. Chen, S. Serious Games: games that educate, train and inform. Course Technology PTR, 2005.
- [34] M. Prensky, *M. Aprendizagem baseada em jogos digitais*. São Paulo: SENAC, 2012.
- [35] J. P. Gee, *What videogames have to teach us about learning and literacy*. New York: Pallgrave/Macmillan, 2007.
- [36] P. GreenfieldD, *O desenvolvimento do raciocínio na era eletrônica: os efeitos da TV, computadores e videogames*. São Paulo: Summus, 1988.
- [37] P. Levy, *As tecnologias das inteligências: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- [38] J. Novak, *Desenvolvimento de games*. São Paulo: Cengage Learning, 2010.
- [39] K. Salen e E. Zimmerman, *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: interação lúdica*. Vol. 1, 3 e 4. São Paulo: Blucher, 2012.
- [40] C. Ribeiro, V. Cayres, J. Brito, T. Silva, L. Souza, *Histórias da Criação - Resgate, Preservação e Disseminação da Cultura Afro-Brasileira através de Jogos Eletrônicos*. Artigo. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. Anais do Simpósio Brasileiro de Jogos de Entretenimento Digital (SBGAMES). Teresina, 2015.
- [41] I. B. B. Santana, F. R. Santos e G. J. F. Silva, *Desenvolvimento de jogos digitais na graduação utilizando a cultura local*. Artigo. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. Anais do Simpósio Brasileiro de Jogos de Entretenimento Digital (SBGAMES). Foz do Iguaçu, 2018.
- [42] F. Marques, Y. Rousso, *Nota crítica à representação cultural do Antigo Egito nos jogos eletrônicos*. Artigo. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. Anais do Simpósio Brasileiro de Jogos de Entretenimento Digital (SBGAMES). Foz do Iguaçu, 2018.
- [43] G. C. da Silveira, *Jogos Digitais como Ferramenta Cultural: Uma proposta interdisciplinar*. Artigo. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. Anais do Simpósio Brasileiro de Jogos de Entretenimento Digital (SBGAMES). São Paulo, 2016.
- [44] K. K. de S. Oliveira, C. W. L. Andrade, L. B. F. Sá, J. D. F. M. Segundo, E. P. de SOUZA, A. L. Cândido, J. C. da C. Lima e F. A. M. Trinta, *Cícero History Runner: uma gamificação da história do Padre Cícero*. Artigo. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. Anais do Simpósio Brasileiro de Jogos de Entretenimento Digital (SBGAMES). Foz do Iguaçu, 2018.
- [45] D. A. Felipe, I. B. B. M. Lima, V. F. Sousa e P. M. JUCÁ. *Quinze: Jogo Digital Baseado na Obra Homônima de Rachel de Queiroz*. Artigo. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. Anais do Simpósio Brasileiro de Jogos de Entretenimento Digital (SBGAMES). Foz do Iguaçu, 2018.
- [46] M. W. S. de O. Santos, I. R. dos Santos, L. C. A. Dias, M. A. Dias, *Incorporando o Sagrado Brasileiro em Jogos Digitais*. Artigo. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. Anais do Simpósio Brasileiro de Jogos de Entretenimento Digital (SBGAMES). Foz do Iguaçu, 2018.
- [47] M. Pollak, *Memória, esquecimento, silêncio*. In: *Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, vol. 2 n.3, p.3-15, 1989. Disponível em: Acesso em: 1 ago. 2020.
- [48] M. L. S. Guimarães, *História, memória e patrimônio*. In: *Revista do Serviço do Patrimônio Histórico Artístico Nacional*. Rio de Janeiro, n. 34, p. 91-112, 2012. Disponível em: Acesso em: 1 set. 2020.
- [49] J. Coli, *Materialidade e imaterialidade*. In: *Revista do Serviço do Patrimônio Histórico Artístico Nacional*. Rio de Janeiro, n. 34, p. 67-78, 2012. Disponível em: Acesso em: 1 set. 2020.
- [50] A. Daher, *Objeto cultural e bem patrimonial: representações e práticas*. In: *Revista do Serviço do Patrimônio Histórico Artístico Nacional*. Rio de Janeiro, n. 34, p. 113-130, 2012. Disponível em: Acesso em: 1 set. 2020.