

# JOGOS EDUCACIONAIS EM AFRICANIDADES BRASILEIRAS

**Palavras-Chave:** AFRICANIDADES BRASILEIRAS, JOGOS EDUCATIVOS, PIBIC-EM

**Autoras/es:**

**Marcella Fernandes Dias - E.E. Adalberto Nascimento**

**Mannuela Luíza Inácio Gomes da Silva - E.E. Culto à Ciência**

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Débora Cristina Jeffrey - orientadora - UNICAMP**

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Julia Stateri - coorientadora - SENAC CAMPINAS**

**Prof. Dr. Noel dos Santos Carvalho - coorientador - UNICAMP**

**Bruna Luciana de Sena - monitora - UNICAMP**

**Janice Raquel Sança Gomes - monitora - UNICAMP**

**Robson B. Sampaio - monitor - UNICAMP**

## INTRODUÇÃO:

O projeto “Jogos educacionais em africanidades brasileiras” tem como objetivo principal, a conscientização dos jogadores, por meio de uma visual novel, com questões relacionadas às africanidades (imagem 1). Dá destaque aos orixás e quilombos numa perspectiva afrofuturista, voltado para a arte e estética do jogo (imagem 2). Valoriza os saberes da cultura afro-brasileira por meio de atividade lúdica, além de fomentar aspectos relevantes da mesma, com base na matriz africana.

Compreendemos africanidades brasileiras, como o modo de ser, viver das/os negras/os brasileiras/os e a influência destes no cotidiano (SILVA, 2005). Tendo em vista as contribuições de pensadoras/es negras/os, do século XX e XXI, à sociedade brasileira, no que tange ao direito à educação, pretende-se assim propiciar o resgate da memória coletiva e história da comunidade negra, conforme salientou Munanga (2005).

## METODOLOGIA:

Em primeiro momento foram feitas reuniões pelo aplicativo google meeting, onde foi discutida a produção e o que seria esperado, sendo reuniões feitas semanalmente até o final do projeto.

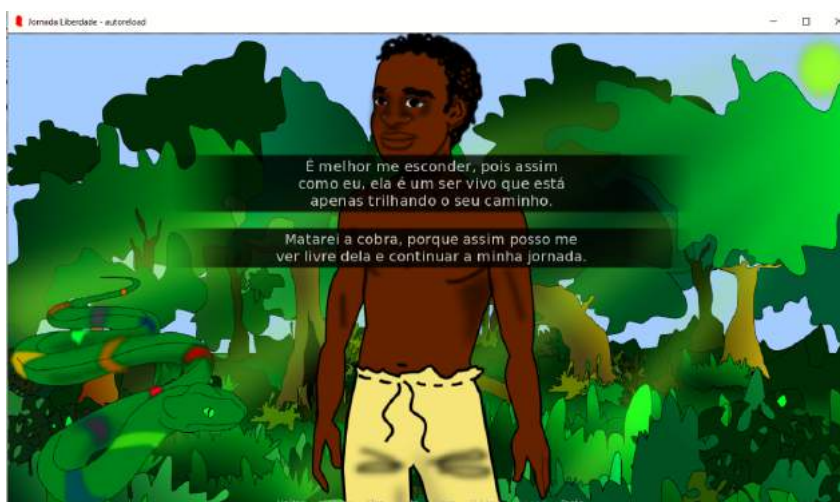
As atividades foram desenvolvidas às segundas e terças-feiras pela plataforma já então citada, das 14hs às 16hs (sendo 2 horas de encontro).

As segundas eram destinadas ao estudo de conceitos de gamificação e processo de criação de jogos (imagem 3). Já as terças-feiras foram destinadas a contextualização e conceituação das africanidades brasileiras (imagens 4 e 5).

Em outro momento, a escrita do enredo da história foi feita pelo site inklewriter, onde foi possível desenvolver em um modelo de história interativa. Após isso foram baixados os aplicativos Renpy e Atom, um para abrir o jogo e o outro para programar, respectivamente. De forma que usamos em paralelo os dois aplicativos até que o resultado ficasse como o planejado e compartilhado.



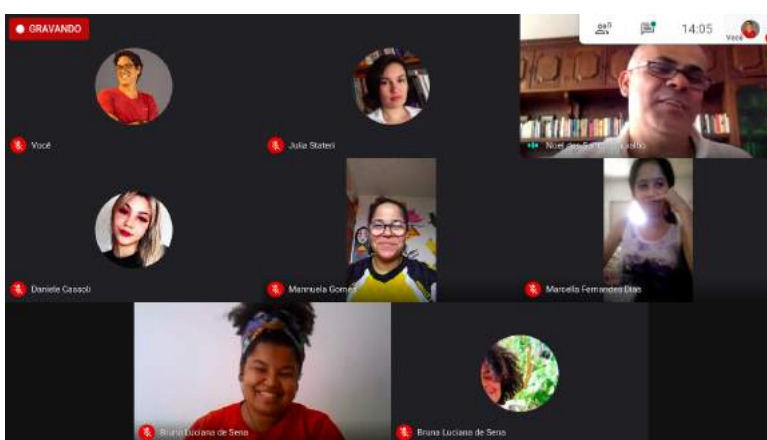
*Imagem 1: Akin se apresentando*  
*Fonte: printscreen da visual novel "Uma jornada para a liberdade"*



*Imagem 2: Akin em seu primeiro dilema*  
*Fonte: printscreen da visual novel "Uma jornada para a liberdade"*



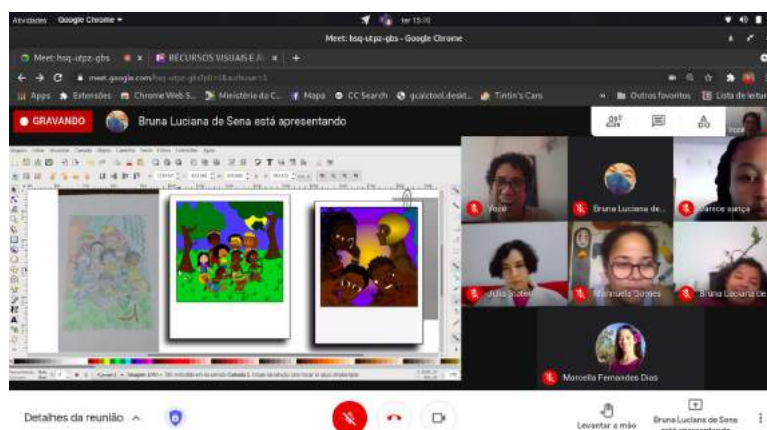
*Imagem 3: Desenvolvimento dos jogos*  
*Fonte: printscreen do encontro realizado via google meeting*



*Imagem 4: Discussão sobre representatividade*  
*Fonte: printscreen do encontro realizado via google meeting*



*Imagem 5: Apuração do projeto e introdução ao tema afrofuturismo*  
*Fonte: printscreen do encontro realizado via google meeting*



*Imagem 6: Desenvolvimento do jogo  
Fonte: printscreen do encontro realizado via google meeting*

## RESULTADOS E DISCUSSÃO:

Após os encontros semanais e tutoriais gravados pela coorientadora Julia Stateri, criamos e desenvolvemos a visual novel "Uma jornada para a liberdade" (imagem 6). O jogo baseia-se na cultura afro-brasileira, contendo trilha sonora na mesma vertente e um enredo histórico baseado na época da escravidão, no qual o personagem principal passa por dilemas que requerem além do que ver e agir, o pensar e o reconhecimento interior. Ao lidar com os dilemas que o fazem refletir, os orixás, entidades de luz e carinho que têm como propósito aconselhar e vigiar os caminhos das pessoas, aparecem para orientá-lo e guiá-lo no seu objetivo e propósito final. Buscando a sua liberdade, a encontra através do surgimento dos quilombos, símbolos da resistência negra no Brasil. O jogo busca uma reflexão interior, a disseminação e valorização da cultura afro-brasileira com base na matriz africana e dos valores das africanidades brasileiras, para que os jogadores possam se integrar ao que é e adquirir conhecimento. Além disso, o jogo foi produzido para que sejam atendidas as determinações das leis 10.639/2003 e 11.645/2008 (BRASIL, 2003, 2008), que prescrevem e tornam obrigatório o ensino da "História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena".

## CONCLUSÕES:

O projeto proporcionou grande aprendizado e conhecimento a todos os envolvidos, no que corresponde não só aos conceitos de gamificação, mas também no que diz respeito às africanidades. Por meio dos encontros realizados pela plataforma google meeting e com as ferramentas Renpy e Atom que foram utilizadas para o desenvolvimento da visual novel, foi possível produzir o jogo "Uma jornada para a liberdade" que promove a valorização e conscientização da cultura afro-brasileira com base na matriz africana. Desta forma, tem como perspectiva contribuir com o ensino e

aprendizagem das africanidades brasileiras, práticas antirracistas na educação e formação da cidadania crítica, sendo por meio da atividade lúdica.

---

## BIBLIOGRAFIA

BRASIL; **LEI Nº 10.639, DE 9 DE JANEIRO DE 2003**. Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira", e dá outras providências. 2003. Disponível em:

<[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2003/l10.639.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.639.htm)> Acessado em: 09 mar 2021

BRASIL; **LEI Nº 11.645, DE 10 MARÇO DE 2008**. Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei no 10.639, de 9 de janeiro de 2003, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena". 2008. Disponível em:

<[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2007-2010/2008/lei/l11645.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11645.htm)> Acessado em: 09 mar 2021

SILVA, P. B. **Aprendizagem e ensino das africanidades brasileiras**. In: MUNANGA, K. (org). Superando o racismo na escola. 2ª ed. Brasília: MEC/BID/UNESCO, 2005. Disponível em: <

[http://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/racismo\\_escola.pdf](http://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/racismo_escola.pdf)> Acessado em: 09 mar 2021

SILVA, Petronilha Beatriz Gonçalves e. **A palavra é... africanidades**. Presença pedagógica, Belo Horizonte, V. 15, No. 86, mar./abr. 2009