

O Baú de Ashanti: uma proposta de software educacional para o ensino e conscientização de questões étnico-raciais e de gênero

Viviane de Paula Silva¹, Kassandra da Silva Muniz², Elton José da Silva¹, Amanda Sávio Nascimento¹

¹Departamento de Computação – Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP)

²Departamento de Letras – Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP)

Ouro Preto – MG – Brasil

{vyckyouropreto, kassymuniz}@gmail.com,
{anascimento, elton}@iceb.ufop.br

Resumo. É sabido que as mulheres negras são historicamente retratadas nos materiais educativos como exóticas, sempre em posição de subalternidade. As histórias de luta e resistência protagonizadas por muitas dessas mulheres são simplesmente invisibilizadas ou pouco abordadas. Neste sentido, partindo do pressuposto que jogos digitais educacionais podem promover visibilidade para a identidade afrodescendente no que tange sua produção intelectual, artística e cultural, este trabalho apresenta o protótipo de um jogo educacional chamado "O Baú de Ashanti". Este jogo para plataforma web propõe, a partir da realização de atividades lúdicas, o estudo da biografia de algumas das mulheres negras que se destacaram na construção da história do Brasil e do mundo. Com o objetivo de atender a demanda de soluções tecnológicas e objetos de aprendizagem que abordam a temática étnico-racial, espera-se que a proposta seja considerada uma atividade pedagógica prazerosa, contextualizada e significativa.

Abstract. It is known that black women are historically portrayed in the educational materials as exotic, always in a position of inferiority. The stories of struggle and endurance led by many of them are simply concealed or little approached. In this sense, assuming that digital educational games can promote visibility to the afrodescendant identity as regards its intellectual, artistic and cultural production, this work presents the prototype of an educational game called "O Baú de Ashanti." This web platform game proposes, from the realization of playful activities, the study of the biography of some of the black women who stood out in the construction of the history of Brazil and the world. In order to meet the demands of technological solutions and learning objects that address the ethnic-racial thematic, it is hoped that the proposal will be regarded as a pleasant, contextualised and meaningful pedagogical activity.

1. Introdução

A partir da promulgação da Lei nº 10.639 de 9 de janeiro de 2003 o Ensino de História e Cultura Afro-brasileira passou a ser obrigatório nas instituições de ensino fundamental e

médio no Brasil. Em 2004, foram estabelecidas diretrizes com o objetivo de orientar a organização e o desenvolvimento das propostas de atividades pedagógicas.

A inserção da temática étnico-racial ao currículo escolar representa um grande avanço na luta por uma educação igualitária, uma vez que a história dos povos africanos e afro-brasileiros foi, e ainda é, sufocada pelas práticas eurocentristas e discriminatórias dos povos brancos (BRANDÃO et al., 2015).

Porém, após mais de dez anos em vigor, pouco se sabe a respeito do cumprimento desses dispositivos legais nos ambientes escolares, seja pelo desconhecimento da lei ou pela dificuldade em acessar materiais didáticos e paradidáticos que abordam a temática étnico-racial desassociada da pobreza, da escravidão ou da posição de inferioridade.

É sabido que existe uma demanda por produção de materiais educativos que forneçam uma representação positiva dos negros. A valorização da identidade negra, considerada parte da estratégia de combate às práticas racistas, discriminatórias e preconceituosas, é urgente e necessária. Cabe às instituições de ensino apresentar à comunidade escolar os vários papéis e funções sociais ocupados pelos negros e não somente repetir aquilo que está nos livros didáticos tradicionais (ROSEMBERG et al., 2003).

Nesse contexto, este trabalho apresenta o protótipo do *O Baú de Ashanti*¹, um jogo educacional digital para plataforma web, voltado a crianças com idade superior a 8 anos e que possui o objetivo educacional de promover a visibilidade para a identidade afrodescendente a partir do estudo da biografia de algumas mulheres negras que se destacaram na construção da história do Brasil e do mundo. Entende-se que, ao valorizar as contribuições dessas mulheres pode-se reafirmar o protagonismo negro feminino, tornando-as referências de mulheres negras que fogem ao estereótipo objetificado e erotizado historicamente construído (LINHARES, 2015), além de fomentar a discussão sobre as relações étnico-raciais e de gênero.

O nome do jogo foi escolhido pensando também nas referências femininas. *Ashanti* é um nome feminino africano muito comum que significa *Mulher Africana Forte*. Esse nome é originário de Ghana e atualmente alude a uma tribo nativa da região. Antigamente, nos séculos XVIII a XIX os ashantis eram militaristas poderosos e formavam um Império conhecido também como confederação *Ashanti* ou *Asanteman* (WIKIPEDIA, 2017).

2. O Baú de Ashanti

O Baú de Ashanti vem sendo desenvolvido em conformidade com as diretrizes do *Design Instrucional*, que norteia a elaboração de "experiências de ensino que fazem a aquisição de conhecimento e habilidades mais eficiente, eficaz e atraente". *O design instrucional* pode ainda ser definido como um sistema que possui a finalidade de gerar

¹ *O Baú de Ashanti* é fruto de um projeto de pesquisa desenvolvido em parceria entre o Departamento de computação da Universidade de Federal de Ouro Preto (DECOM) e o Núcleo de Estudos Afro-brasileiros e Indígenas (NEABI) da mesma universidade, iniciado em junho de 2017 e ainda em andamento

aprendizagem, ou seja, utilizado para definir as características educacionais do jogo, que deve ser instrucional e não apenas voltado para o entretenimento (FILATRO, 2008).

Existem vários processos de *design instrucional*, mas para a realização deste trabalho foi escolhido o mais amplamente aplicado, conhecido como *Análise, Desenho, Desenvolvimento, Implementação e Avaliação* (ADDIE²). Cada um desses termos corresponde a uma etapa do processo de desenvolvimento, visando facilitar a identificação do público-alvo e suas necessidades e fornecer diretrizes para o desenho, implementação e avaliação do jogo educacional. A seguir, essas etapas (*i.e.*, ADDIE) são descritas em mais detalhes, contextualizando as decisões já tomadas no âmbito deste trabalho.

2.1 Análise

A etapa de análise compreende as seguintes atividades: identificação das necessidades de aprendizagem, definição do público alvo, definição do(s) objetivo(s) instrucional(is) e definição das limitações, detalhados a seguir.

- **Identificação das necessidades de aprendizagem:** Após definir quem são os usuários, realizou-se uma pesquisa bibliográfica a fim de compreender o que dizem os Referenciais Curriculares para a educação infantil e as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana.

Estes instrumentos reforçam o direito dos negros “se reconhecerem na cultura nacional, expressarem visões de mundo próprias, manifestarem com autonomia, individual e coletiva, seus pensamentos” (MARINHO, 2008). Além disso, defendem a igualdade e a valorização e respeito à diversidade.

- **Definição do público alvo:** Nesta etapa definiu-se, após a realização de reuniões com as equipes do DECOM e do NEABI / UFOP, que o público alvo será infantil e, por esse motivo, a implementação de um jogo digital pode tornar a discussão sobre a temática étnico racial mais significativa e contextualizada.

Mais especificamente, o público alvo será formado por crianças já alfabetizadas e letradas com idade superior a oito anos, que consigam ler e interpretar textos simples. Faz-se necessário, também, que tenham domínio básico de utilização de computador e *internet*.

- **Definição do objetivo instrucional:** Como objetivo instrucional, o jogo deve possibilitar a valorização e reconhecimento das contribuições das mulheres negras na sociedade. Ao utilizar o jogo, o usuário deve ser capaz de reconhecer e valorizar as contribuições artísticas, culturais, científicas e tecnológicas das mulheres negras e afrodescendentes. Espera-se que os usuários possam assimilar a verdadeira imagem da

² ADDIE, do inglês Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation

mulher negra, através da utilização de estratégias de memorização e do estudo das várias contribuições históricas dessas mulheres.

- **Definição das limitações:** Tratando-se das limitações, tem-se dois tipos de restrições: pedagógicas e técnicas. Como limitações pedagógicas, concluiu-se que a abordagem utilizada no jogo deve estar em consonância com os dispositivos legais que regem a Educação para as relações étnico-raciais. As terminologias e palavras utilizadas devem ser adaptadas para a educação infantil. Já como limitações técnicas, concluiu-se que será necessário contratar um servidor web, que irá hospedar o jogo. Também será necessário um estudo aprofundado dos principais frameworks para jogos web. Os usuários devem ter acesso a computador com navegadores atualizados e internet.

2.2 Desenho

Na etapa de desenho, ainda em andamento, devem ocorrer o planejamento do jogo e elaboração do *Documento de Desenho de Jogos (GDD)*³. O GDD é um documento que possui toda a especificação de um jogo, apresentando com detalhes as suas características, como conceito, personagens, mecânica, cenários e enredo, por exemplo.

Inicialmente, definiu-se o conceito do jogo, que deve apresentar como conteúdos nome, apresentação resumida e história do jogo, estilo, público-alvo, esboço e as principais regras do jogo. As demais etapas de desenho serão definidas futuramente. Após coletar essas informações iniciais, iniciou-se o Projeto de interação e interface, descrito em mais detalhes na seção subsequente. Para a produção dos protótipos de baixa fidelidade utilizou-se a ferramenta *Balsamiq Mockups* (www.balsamiq.com). Já para os vídeos de demonstração⁴ foram utilizadas a plataforma online *Powtoon* (www.powtoon.com) e a ferramenta de captura de tela e edição de vídeo *Camtasia 9* (<https://www.techsmith.com/video-editor.html>)

2.3 Desenvolvimento, Implementação e Avaliação

Nas etapas de desenvolvimento, implementação e avaliação, o jogo será produzido, disponibilizado para utilização e realização de avaliações, respectivamente. Para o desenvolvimento, optou-se por desenvolver o Baú de Ashanti como um sistema *Web*, a ser implementado usando *HTML5*⁽¹⁾, *CSS3*⁽²⁾ e *Javascript*.

Sobre a avaliação, pretende-se analisar, mediante uso do método de explicitação do discurso subjacente (MEDS), o quanto os alunos assimilaram as contribuições das mulheres negras na cultura, arte, ciência e tecnologia, desconstruindo a imagem difundida de subalternidade destas mulheres e invisibilidade das suas lutas e resistências.

³ GDD, do inglês Game Design Document.

⁴ Link demonstração resumida: <https://www.youtube.com/watch?v=pmsJetg9lqQ&rel=0>

Link demonstração completa: <https://www.youtube.com/watch?v=iWSsu64TAFs>

3. Prototipação e Cenário de Uso do Baú de Ashanti

Um cenário genérico de uso do jogo educacional é apresentado a seguir: as crianças (ou os pais/responsáveis) devem acessar o jogo à partir do navegador. Não é necessário realizar cadastramento ou inscrição. Antes de iniciar o jogo, a criança (ou responsável) pode ajustar algumas configurações como volume ou acessar o tutorial que explica os objetivos do jogo. Para jogar, basta que a criança clique no botão “jogar” (Figura 1).



Figura 1. Protótipo da Tela Inicial com menu de configurações acionado

Após clicar em entrar, haverá uma explicação inicial do jogo contada pela personagem principal, uma personagem chamada Dadá. Ela é neta de Ashanti e ganhou da avó um baú fechado com alguns cadeados (Figura 2).



Figura 2: A personagem Dadá convidando o usuário a jogar

Para que possa conseguir as chaves que abrem os cadeados e, por fim, abrir o baú e desvendar seus segredos, Dadá terá que resolver alguns desafios e então irá convidar o usuário a ajudá-la a resolvê-los. Cada desafio será um jogo da memória que permitirá conhecer a história das mulheres negras, organizadas por regiões no mapa mundi (Figura 3).



Figura 3: A personagem Dadá convidando o usuário a jogar

As quatro regiões (América do Sul, América Central e Caribe, América do Norte e continente africano) foram definidas após realização de levantamento das mulheres, sua biografia e região de nascimento (ou onde realizou o seu maior feito histórico). Cada uma das quatro regiões será considerada uma fase do jogo e, em cada um serão apresentadas as biografias através de um jogo da memória (Figura 4).



Figura 4: Jogo da memória e biografia de uma das mulheres

Ao final de cada uma das quatro fases, o usuário deverá resolver um desafio final (Figura 5) para que consiga desbloquear uma das chaves que podem abrir o baú. Esse desafio servirá como uma ferramenta de apoio à memorização e assimilação, mas também pode ser considerado uma forma de revisar o que foi lido durante o jogo da memória.



Figura 5: Exemplo de desafio ao final de uma das fases

4. Considerações finais

Neste trabalho foi apresentado o jogo educacional chamado "O Baú de Ashanti", que pode ser considerado uma ferramenta auxiliar para a construção da identidade étnico-racial ao difundir a biografia de algumas das mulheres negras que se destacaram na construção da história do Brasil e do mundo, disseminando a influência que essas mulheres exercem na cultura, arte, ciência e tecnologia.

O jogo tem sido desenvolvido de acordo com o *Design Instrucional*, um sistema amplamente usado em engenharia pedagógica que define as diretrizes para as fases de análise, desenho, desenvolvimento, implementação e avaliação na formulação de produtos educacionais para fins didáticos e de aprendizagem específicas. Foram descritas as decisões já tomadas no âmbito deste trabalho para as fases de análise e desenho, incluindo o protótipo das telas e um exemplo de cenário de interação com o jogo educacional proposto. As próximas etapas do projeto são: definição e avaliação da dinâmica do jogo, documentação, desenvolvimento, implementação e avaliação do Baú de Ashanti.

Espera-se que a utilização do Baú de Ashanti como objeto de aprendizagem promova resultados consideráveis ao processo de ensino-aprendizagem de questões étnico-raciais e de gênero e que auxilie professores, pais ou responsáveis a ampliar o universo sociocultural das crianças. Essa ampliação pode ajudá-las a compreender que a diversidade é interessante e fascinante e que não há nada de errado em ser diferente.

Referências

ABRAMOVAY, Miriam; CASTRO, Mary G. *Relações Raciais na Escola: Reprodução de Desigualdades em Nome da Igualdade*. Brasília: UNESCO, INEP, Observatório de Violência nas Escolas, 2006. Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001459/145993por.pdf>

- BARBOSA, S.D.J.; SILVA, B.S. *Interação Humano-Computador*. Editora Campus-Elsevier, 2010. P. 92-130.
- BRANDÃO, Ana Luiza; PATTUZZO, Karolini Galimberti; BELLON, Rosilene. *Questões de direitos humanos, desigualdade e discriminação no espaço escolar: que reflexos perpassam as práticas pedagógicas?*. Revista Simbiótica, v. 2, n. 01, 2015.
- BRASIL, *Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o ensino de História e Cultura Afro-brasileira e Africana*. Brasília: junho, 2007.
- CREDIDIO, Diego de Camargo. *Metodologia de design aplicada à concepção de jogos digitais*. Recife: 2007. Disponível em: <http://repositorio.ufpe.br:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/3415/arquivo43821.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 14/07/2017
- FILATRO, Andrea. *Design instrucional na prática*. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2008.
- GOMES, Nilma Lino. “Relações Étnico-raciais, educação e descolonização dos currículos”. *Currículo sem Fronteiras*, v.12, n.1, pp. 98-109, Jan/Abr 2012. Disponível em: <http://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss1articles/gomes.pdf>
- IMPÉRIO AXANTE. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2017. Disponível em: < https://pt.wikipedia.org/wiki/Imp%C3%A9rio_Axante >. Acesso em: 16.07.2017.
- LINHARES, Kleiton. *O Corpo Da Mulher Negra: a dualidade entre o prazer e o trabalho*. In: Simposio Internacional De Educacao Sexual: Feminismos, Identidades De Gênero e Políticas Públicas. IV Sies. 2015.
- MARINHO JR, Lenício Dutra. *A Lei 10.639/03 e seus reflexos na educação pública*. Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, 2008.
- NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria; ROMÃO-DIAS, Daniela; DI LUCCIO, Flávia. *Uso de entrevistas on-line no método de explicitação do discurso subjacente (MEDS)*. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, v. 22, n. 1, 2009.
- ROSEMBERG, Fúlvia; BAZILLI, Chirley; DA SILVA, Paulo Vinícius Baptista. *Racismo em livros didáticos brasileiros e seu combate: uma revisão da literatura*. *Educação e pesquisa*, v. 29, n. 1, p. 125-146, 2003.