

Proposta de um Jogo como Complemento ao Ensino da História Indígena e Afro-brasileira

Hian Galvão Luiz Guerreiro¹, Matheus Andrade Borges¹,
Rafael Ferreira Tavares¹, Cleon Xavier Pereira Júnior¹, Julio Cesar Batista Pires²

¹Instituto Federal Goiano
Campos Belos – GO – Brasil

²Instituto Federal Goiano
Ipameri – GO – Brasil

{hgalvao96,tavaresrafael457}@gmail.com

{cleon.junior,julio.pires}@ifgoiano.edu.br

matheus55ab@hotmail.com

Abstract. *The use of new technologies that allow the student to live in a practical way the content addressed in the classroom can facilitate the teaching-learning process, giving support and greater coverage through support tools. The history and culture of the origins of the Brazilian people are in the middle and high school curriculum. This computer-based education can offer new opportunities for obtaining knowledge. In this sense, electronic games are capable of setting and contextualizing life at that time, where the player learns in an interactive way with simulated experiments. A tool, like an educational game, offers a new perspective on teaching-learning history.*

Resumo. *O uso de novas tecnologias que permitam o aluno vivenciar de forma prática o conteúdo abordado em sala de aula pode facilitar o processo de ensino-aprendizagem, dando suporte e maior abrangência através de ferramentas de apoio. A história e a cultura das origens do povo brasileiro estão no currículo do ensino fundamental e médio. Esse ensino permeado à informática pode oferecer novas oportunidades de obtenção do conhecimento. Neste sentido, os jogos eletrônicos são capazes de ambientar e contextualizar a vida naquela época, onde o jogador aprende de uma forma interativa com experimentos simulados. Uma ferramenta, como jogo educativo, oferece uma nova perspectiva do ensino-aprendizagem de história.*

1. Introdução

A história do Brasil começa a ser escrita a partir do fim do século XV e início do século XVI com a chegada dos portugueses. Os registros apontam que naquela época existiam nativos, que mais tarde viriam a ser conhecidos como índios. No decorrer destes 500 anos, existiram períodos de guerras, escravidão de índios e negros (oriundos de países

africanos), massacres, dentre outros fatores que foram modificando o cenário brasileiro e construindo uma sociedade resultante deste processo. Atualmente, ainda existem algumas tribos indígenas no território brasileiro e algumas marcas raciais ficaram decorrente do processo vivido por esta sociedade.

Medidas diversas são tomadas para que haja uma remediação às consequências causadas no período colonial e de escravidão no Brasil. Dentre estas medidas, está o ensino obrigatório da cultura indígena e afro-brasileira. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), que é responsável por definir e regularizar a organização da educação brasileira, no artigo 26-A determina que: “nos estabelecimentos de ensino fundamental e de ensino médio, públicos e privados, torna-se obrigatório o estudo da história e cultura afro-brasileira e indígena.” [GROSSI 2000].

A inclusão do artigo 26-A na LDB foi um resultado de lutas por parte de grupos antirracistas que reconhecem, dentre outras medidas, a necessidade da educação para superação de discursos e práticas racistas [Rocha and da Silva 2013]. Apesar da existência de lei, ainda falta um maior envolvimento por parte de gestores públicos e profissionais da educação [Gomes and de Jesus 2013] e há a necessidade de construir estratégias que devem ser utilizadas para melhor atender às obrigatoriedades exigidas em lei.

Na intenção de unir práticas tecnológicas e pedagógicas para causar uma equidade na sociedade e permitir o direito de cidadania a todos, cumprindo as exigências em lei, este artigo apresenta um jogo educacional como estratégia de ampliação do conhecimento da história indígena e da escravidão no período colonial do Brasil.

O trabalho está dividido como se segue. A seção 2 apresenta os trabalhos relacionados onde são apresentados jogos que contribuem para a educação e o benefício dos mesmos como Objetos de Aprendizagem. A seção 3 apresenta a metodologia aplicada para o desenvolvimento deste jogo. Por último, na seção 4, é apresentada as discussões finais acerca deste trabalho.

2. Trabalhos Relacionados

Os jogos têm sido utilizados com maior frequência como ferramenta didática extra na formação de aprendizes. A revisão de trabalhos sobre o tema aponta que a partir de 2006 existiu um crescimento na adoção de jogos no contexto educacional [Li and Tsai 2013]. Não é comum o uso de jogos digitais para o ensino específico da história indígena e lutas da escravidão. Porém, ao se tratar de outros contextos históricos, há uma potencialidade do uso destes artefatos no ensino.

O jogo Tríade – igualdade, liberdade e fraternidade [Santana et al. 2006] apresenta como roteiro a revolução francesa e é voltada para estudantes do ensino fundamental II. O jogo é no formato RPG, onde quem escolhe o caminho que quer seguir é o jogador e não o roteirista. Outro jogo que trata de contexto histórico foi apresentado por [Akkerman et al. 2009]. Este jogo permite que estudantes explorem a história de Amsterdã, andando pela cidade, através de personagens, e trocando informações via celulares com GPS. Neste caso, é possível ver o potencial de dispositivos móveis para auxiliar no ensino através de jogos. A aplicação transmite a ideia de realidade aumentada e foi utilizada como complemento de aulas para estudantes do ensino médio.

Em outras áreas também é possível observar o uso de jogos para o ensino. O trabalho de [Pereira Junior et al. 2016] apresenta um jogo de plataforma desenvolvido em Game Maker para o ensino de Ciências. Na área de biologia, [de Lima and dos Santos 2014] apresenta o jogo para o ensino das leis de Mendel, também desenvolvido em Game Maker. Posteriormente o jogo foi passado por uma avaliação, conforme apresentado por [Soares and Rodrigues 2016],

3. Sobre o jogo

Para o desenvolvimento do jogo foi necessário uma pesquisa exploratória, realizando um levantamento bibliográfico acerca do assunto, como objetivo de verificar o que já existia na literatura e ampliar as ideias da ferramenta que seria construída. Também foi necessário conversar com especialistas da área de história e sociologia para uma melhor representação da realidade através do jogo. Conforme [Cavallo et al. 2016] é preciso de planejamento didático para que haja sucesso no uso das ferramentas, pois o sucesso depende de fatores culturais que precisam ser pensados de maneira ecossistêmica. Desta forma, a combinação de resultados apontados na literatura com conhecimentos de especialistas torna o jogo mais realista para o uso por parte de estudantes e aceitação por parte de professores.



Figura 1. Alguns desafios presentes no jogo.

Este trabalho traz uma proposta de jogo para inserção no ensino da história da cultura indígena e afro-brasileira. O jogo se passa no período colonial, na época dos engenhos de cana-de-açúcar. Enzi, um africano que foi enviado ao Brasil para ser escravo, após abusos de seus senhores resolve fugir do engenho em uma noite. Durante esta fuga começa o desenrolar da história. Enzi encontra com índios, conhece os caciques, aprende sobre as culturas e como estes sobrevivem (principalmente quais alimentos eles utilizam), conforme figura 1.

O jogo traz um aprendizado a respeito das tribos indígenas da época, através da recepção do escravo fugitivo Enzi. O progresso do jogador consiste em realizar tarefas que envolvem um contexto histórico e cultural da tribo. Sendo que o cumprimento das atividades o aproxima mais do objetivo final.

O jogo foi desenvolvido usando o Game Maker Studio ¹, facilitando na criação

¹Game Maker Studio: Motor de jogo, disponível em <http://yoyogames.com/>

de cenários e animações. Os personagens e cenário é em 2D e o design é caracterizado por mundo aberto (*openworld*). Neste tipo de jogo, o jogador possui liberdade para andar por todo o mapa e explorar, não possuindo tantas barreiras como jogos de carregamento. Alguns jogos desta característica já obtiveram sucesso no mundo dos *games* por envolver os jogadores e darem liberdade de exploração.

4. Considerações Finais

O trabalho, apresentado aqui, traz um Objeto de Aprendizagem (OA), em formato de jogo, para auxiliar no ensino da história indígena e afro-brasileira, atendendo às exigências da LDB e do PCNEM. Os jogos são bem vistos por crianças e adolescentes, sendo que estes associados à aprendizagem podem trazer resultados positivos para a educação. Desta forma, espera-se que o ensino e a fixação de conteúdo possa ocorrer de forma mais efetiva. Também, através deste jogo, espera-se que traga mais consciência à sociedade e diminua os preconceitos existentes, decorrentes de fatores históricos.

Como trabalhos futuros, espera-se um enredo mais completo e que este passe por uma avaliação com relação ao design e conteúdo, através de questionários utilizados para este tipo de aplicação. Posteriormente, há um interesse na inserção em turmas de ensino fundamental II e ensino médio para verificação da efetividade de mesmo. Espera-se também a criação de novos enredos e versões para aumentar o envolvimento do jogador aprendiz e criar uma consciência maior na sociedade.

Referências

- Akkerman, S., Admiraal, W., and Huizenga, J. (2009). Storification in history education: A mobile game in and about medieval amsterdam. *Computers & Education*, 52(2):449–459.
- Cavallo, D., Senger, H., Gomes, A. S., Bittencourt, I. I., and Silveira, I. F. (2016). Inovação e criatividade na educação básica: Dos conceitos ao ecossistema. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, 24(2).
- de Lima, J. S. and dos Santos, V. A. (2014). Jogo leis de mendel-ensinando genética de forma lúdica. In *Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)*, volume 25, page 677.
- Gomes, N. L. and de Jesus, R. E. (2013). As práticas pedagógicas de trabalho com relações étnico-raciais na escola na perspectiva de lei 10.639/2003: desafios para a política educacional e indagações para a pesquisa. *Educar em Revista*, (47).
- GROSSI, E. (2000). Ldb: Lei de diretrizes e bases da educação: lei 9394/96. *Rio de Janeiro: DP&A*.
- Li, M.-C. and Tsai, C.-C. (2013). Game-based learning in science education: A review of relevant research. *Journal of Science Education and Technology*, 22(6):877–898.
- Pereira Junior, C. X., Hoffmann, Z., Castro, C. P., Santos, G. S., and Aires, T. A. (2016). Desenvolvimento de prototipo de game para inserç ao no ensino de ciências. In *En-CompIF - Encontro Nacional de Computação dos Institutos Federais, Anais do CSBC 2016*, pages 700–703.

- Rocha, S. and da Silva, J. A. N. (2013). À luz da lei 10.639/03, avanços e desafios: movimentos sociais negros, legislação educacional e experiências pedagógicas. *Revista da Associação Brasileira de Pesquisadores/as Negros/as (ABPN)*, 5(11):55–82.
- Santana, C., Sena, G., MOURA, J., and Alves, L. (2006). Tríade: delineando o processo de construção de um roteiro de um jogo eletrônico. *Anais do VI SBGames*, 7.
- Soares, J. and Rodrigues, A. (2016). Avaliação do jogo educativo lei de mendel. In *Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)*, volume 27, page 826.