



XXIX CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA (CIC)  
2019  
UACSA, UAST, UFAPE, CODAI e UEADTEC  
Universidade Federal Rural de Pernambuco  
Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação  
Coordenação de Programas Especiais



## **ANÁLISE, DESENVOLVIMENTO DE MECÂNICAS, CONTEÚDOS E GAME DESIGN PARA JOGO DIGITAL SOBRE A ESCRAVIDÃO E A RESISTÊNCIA**

Leonardo Soares Santos da Silva<sup>1</sup>, Lucas Victor Silva<sup>2</sup>

E-mail: lsinhobr@yahoo.com.br

A produção audiovisual e o uso de recursos lúdicos têm sido importantes para o ensino de História e a proposta de utilização de jogos digitais pode potencializar a experiência de aprendizagem. Existem diversos jogos inspirados em ambientes e contextos históricos, porém é muito reduzida a oferta de jogos que fazem referência ao Brasil ou à África. Identificamos que a biografia escrita pelo africano Mahommah Gardo Baquaqua tem potencial para inspirar a produção de um jogo educativo utilizável em futuras abordagens didáticas sobre as sociedades escravistas existentes na África e também no Brasil no século XIX. O objetivo deste projeto é o de conceber o estilo visual do jogo, dirigindo a produção de todos os elementos visuais de cenários e obstáculos ao longo de seu desenvolvimento e interpretar referências visuais e estéticas do contexto histórico para compor uma releitura visual para o jogo. O envolvimento de artistas visuais em uma produção de um jogo com temática histórica necessita de pesquisas sobre o contexto, sobre referências visuais da época e escolhas estilísticas que atendam aos requisitos estéticos projetados para o jogo. A metodologia deste projeto envolveu os seguintes procedimentos: obtenção de conhecimento básico em programação de jogos através da participação em cursos na escola em parceria com a Licenciatura em Computação da UFRPE (curso de Stencyl e Unity); leituras sobre o tema do jogo e de outras referências de apoio, proporcionando aprendizado interdisciplinar de conhecimentos pedagógicos, históricos, de design, arte, pensamento computacional e programação; aprimoramento da experiência com as ferramentas digitais Photoshop e Paint Tool SAI; integração do projeto com equipe do PIBIC-EM com atuação técnica que atua na escola na pesquisa, elaboração de scripts e desenvolvimento da programação do jogo. Como resultados parciais, destacamos que o jogo está em fase de desenvolvimento técnico, sendo produzidos scripts de programação, os sprites de movimento, os backgrounds e a composição geral dos estágios conforme o roteiro proposto inspirado na vida de Baquaqua.

**Palavras-Chaves:** Jogos Educacionais, Ensino de História, Escravidão.

**Área do Conhecimento:** Ciências Humanas

Realização:



Apoio:



FUNDAÇÃO APOLÔNIO SALLES  
F A D U R P E