

## ***To Equal for Equal* Trabalhando Preconceitos**

**Priscilla Silvestre<sup>1</sup>, Adriana Higino<sup>1</sup>, Rubens Karman<sup>1</sup>, Juliana Célia<sup>1</sup>, Romero Medeiros<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica (EDUMATEC) –  
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)  
Recife – PE – Brazil

<sup>2</sup>Instituto Federal de Pernambuco (IFPE) – Campus Paulista, PE – Brazil

silvestre.priscilla@gmail.com, adrihigino@gmail.com,  
rubens.karman@gmail.com, juliana-celia@hotmail.com,  
romero.medeiros@paulista.ifpe.br

**Abstract.** *This article is focusing to discuss how we can work with digital games at school and how to produce games, considering what Huizinga (2000), defends which is the game is something inherent in the human being, that is, we use the games to play or to learning. And to discuss about the prejudice of race, present in our society. So, the article aims, from the reflection of Laws 10639/03 and 11645/08 which deal with the teaching of African culture in schools, trying to demystify some issues such as the vision of black people in society, his contributions to our culture. So the game **To Equal for Equal**, is focusing simulate situations where the prejudice is experienced by a family.*

**Resumo.** *Este artigo trata de discutir como podemos trabalhar nas escolas com jogos digitais assim como produzir os mesmos, a partir da análise de Huizinga (2000), o qual trata sobre como o jogo é algo inerente ao ser humano, ou seja, utilizamos os jogos seja em situações de lazer ou de aprendizado. E com o propósito de se discutir sobre o preconceito de raça, presente em nossa sociedade. Assim, o artigo tem como objetivo, a partir da reflexão da Lei 10639/03 e 11645/08 as quais tratam do ensino da cultura africana nas escolas, desmistificar algumas questões como a visão do negro na sociedade, suas contribuições para a nossa cultura. Assim o game **To Equal for Equal** simula situações de preconceito por uma família.*

### **1. Introdução**

O Projeto em questão consiste na análise das leis 10.639/2003, a qual trata da inserção do estudo da cultura Africana na educação básica e da lei 11.645/2008 que trata do estudo da cultura Indígena [Ministério da Educação 1996 p. 01]. Tais leis foram inseridas por conta da desvalorização que esses povos sofrem em nossa sociedade, porém eles foram os que mais contribuíram e contribuem para a nossa formação cultural.

Assim, resolvemos expor em forma de um game, algumas situações em que as pessoas consideradas negras, ou indígenas são vítimas de preconceito. Uma vez que partindo do pressuposto de que o jogo é uma forma de interação e uma das maneiras em que o ser humano usa para se expressar [Huizinga 2000]. Então, a partir do game exposto, tentamos trabalhar nos jovens maneiras de se combater o preconceito racial. Ou seja, partindo da premissa de que, atualmente, crianças e jovens aprendem brincando e também

se relacionam com seus pares pelo mundo virtual, os games consolidam estas questões e favorecem o aprendizado de maneira a desenvolver novas habilidades nos alunos, como o domínio de uma nova ferramenta como o jogo e também a interação, além de muitas vezes participarem da produção destes artefatos [Navarro 2011].

No contexto da discussão sobre o preconceito, seja racial ou de outra natureza sendo este último tema constante no meio em que vivemos, o jogo permite analisar a importância de se tratar a desigualdade e, principalmente, como esta pode ser discutida a partir de didáticas da educação e o aprendizado e reflexão dos jovens.

O *game*, então se volta para este propósito, refletir sobre as diferenças, mais especificamente na sociedade brasileira, a partir das leis que defendem o ensino da cultura africana e indígena nas escolas, assim como de buscar a reflexão discente do professor sobre a importância do uso dos jogos na prática educacional dos alunos.

### 1.1. Contextualização

Na atualidade, observa-se crescente utilização dos chamados games na cultura em geral, e especialmente a utilização dos mesmos por um grande número de jovens, por outro lado, estudos e pesquisas questionam o tipo os modelos educativos vivenciados nas Instituições Escolares. A proposta do game *To Equal for Equal*, busca articular ludicidade, lazer, motivação para o ambiente educativo, atrelando a dinâmica do jogo com o conhecimento vivenciado nas diversas disciplinas, particularmente os temas convergentes com as leis 10.639/2003 e 11.645/2008.

Muitas tem sido as críticas relacionadas à dificuldade dos professores em acompanhar as mudanças que ocorrem na sociedade atual e essas se fundamentam nas práticas pedagógicas consideradas conservadoras e ultrapassadas. Alencar (1995) culpa as escolas brasileiras pela dificuldade das pessoas em aceitar a inovação dizendo que esta qualifica o indivíduo parcialmente para a vida moderna, ao usar modelos educacionais pautados na reprodução e memorização do conhecimento, criando em seus alunos bloqueios, gerando e minando a autoconfiança, desperdiçando dessa forma seu potencial criativo. A aprendizagem contribui para o desenvolvimento quando aprender não é sinônimo de copiar ou reproduzir a realidade.

A concepção construtivista considera que aprendemos a partir do momento que somos capazes de elaborar uma representação pessoal sobre um objeto da realidade ou conteúdo que pretendemos aprender, o que significa aproximar-se de conteúdo tentando apreendê-lo, partindo das experiências, interesses e dos conhecimentos prévios que se tem. Alencar (1995) considera como aprender significativamente.

Partindo dessa premissa, construímos o jogo digital *To Equal for Equal*, com objetivo de promover uma aprendizagem significativa para os alunos e que tenha como perspectiva teórica um conhecimento que se caracteriza como um entendimento social e histórico cultural. A ideia é que o jogo venha como uma aprendizagem tangencial, ao criar um cenário e uma motivação, que possibilite a sua utilização na sala de aula de forma interdisciplinar. Destacando, que a proposta teria como fundamento a leitura da realidade, partindo inicialmente dos conhecimentos prévios dos alunos, sendo mediada pelos professores ao articular com o conhecimento científico vivenciado nas disciplinas.

## 1.2. Área de atuação / temas

A escolha da temática em questão reflete experiências vivenciadas no ambiente escolar, consolidada na dificuldade dos professores em trabalhar com as Leis 10.639/2003 e 11.645/2008, bem como, dos alunos se apropriarem desse conhecimento de forma significativa. Considerando que nosso público alvo são jovens dos anos finais da educação fundamental e ensino médio, e que em sua grande maioria utilizam os jogos como forma de diversão em seu cotidiano, decidimos pensar num projeto que de fato conciliasse: aprendizagem e diversão, mobilizando o pensamento crítico e reflexivo sobre os conteúdos discutidos a partir das leis.

## 1.3. Motivação e necessidades

A motivação para criação do game *To Equal for Equal*, parte do pressuposto que a obrigatoriedade das Leis 10.639/2003 e 11.645/2008, não significa exatamente a sua implementação e a efetivação na prática escolar, ou seja, sua obrigatoriedade consiste, somente no Ensino de História e Religião [MEC 1996] e uma das questões que tem sido apontada como um elemento que dificulta o trabalho é a aquisição de um material didático adequado para trabalhar com a temática supracitada.

Desta feita, o *game* seria um subsídio didático que influenciaria de forma positiva no planejamento do professor, bem como, na dinâmica de suas aulas, trazendo a ludicidade e a diversão para a prática da sala de aula.

## 1.4. Diferencial didático

O nosso diferencial será apresentar as Instituições Escolares um material pedagógico, a partir da *gameificação* das Leis 10.639/2003 e 11.645/2008, que dará suporte e subsídio as práticas pedagógicas no que se refere às temáticas étnico-raciais, possibilitando um trabalho interdisciplinar e uma experiência de aprendizagem significativa e contextualizada.

## 1.5. Oportunidades e Dificuldades

Devido a obrigatoriedade imposta pela Lei de Diretrizes e Base (LDB) de inserção curricular de conteúdos sobre história e cultura afro-brasileira assim como da indígena, esta obrigatoriedade possibilita que o *game* proposto tenha uma respaldo educacional viável.

A obrigatoriedade da lei, no que tange os níveis de ensino fundamental e médio, das instituições públicas e privadas, amplia consideravelmente o público que possa vir a fazer uso do *game*.

Considerando a própria natureza do jogo, faz-se necessário utilizarmos de técnicas ou abordagens inovadoras para que o mesmo se diferencie dos tradicionais jogos Educativos. Pois, caso venha a ter esse perfil, muito provavelmente, tornar-se-á um jogo monótono, enfadonho e sucessível a ser deixado de lado pelos discentes e demais jovens que tenham interesse em jogar o mesmo.

## 2. Público-alvo

### 2.1. Público primário / secundário

Escolas públicas e privadas

Ensino fundamental (Anos Finais- 6º ao 9º ano) e Médio

Além disso o game pode ser utilizado por demais pessoas, como amigos dos alunos os quais participaram da produção ou execução do game, assim como demais pessoas envolvidas com os alunos, professores, membros da comunidade escolar.

### 2.2. Caracterização qualitativa

A partir das concepções de jogo, anteriormente discutidas, da importância deste para a sociedade, é interessante tratarmos deste recurso voltado à prática educacional, com perspectivas a uma aprendizagem tangencial porque o mesmo possibilita o aprendizado não somente de maneira reflexiva e sim lúdica [Huizinga 2000]. Dessa maneira, o jogo permite que os educandos ampliem seus conhecimentos até mesmo de maneira multidisciplinar, como o *game To Equal for Equal* se propõe a fazer com os alunos dos anos finais do Ensino Fundamental e do Nível Médio.

Dessa maneira, Navarro (2011) trata o jogo como algo inerente ao ser humano, assim como Huizinga (2000), considera que é necessário perceber que o *game* vai além de uma brincadeira e sim permite aos que dele fazem uso uma maior percepção sobre aquilo que aprendemos, assim como a estimular a competitividade entre aqueles que jogam e ver que no jogo pode estar voltado à educação, sendo que esta é uma de suas maneiras de estimular o aprendizado [Navarro 2011].

E os jovens ao se voltarem mais para o uso das tecnologias, podem sim trazer este universo e outros para a sala de aula e para a escola. Logo, o jogo tem este propósito, uma vez que ao tratar de um conteúdo discutido na sociedade e amparado por leis que inseriram o ensino da cultura africana e indígena na escola, fazem com que os educandos reflitam sobre as diferenças presentes no meio em que vivem e também a como respeitar as mesmas e refletirem sobre a necessidade de se pensar sobre o preconceito [MEC 1996].

Com isso, é construída a percepção de que o jogo é um elemento que ajuda na formação da identidade dos jovens com que se deseja trabalhar. Sendo necessário que se volte à análise e execução do *game* como mais uma ferramenta pedagógica, e que ao mesmo tempo motive os alunos a pensarem sobre o aprendizado utilizando mais um suporte que vai além dos livros e outros utilizados em sala de aula.

### 2.3. Quantificação

Como se pensa em um público o qual será atingido, posteriormente a elaboração do jogo, ou seja, aqueles que estão envolvidos direta ou indiretamente com os jovens responsáveis pela produção do *game*.

Uma vez que existe a necessidade de se verificar a necessidade de uso do *game* e a importância do uso deste. Então se analisa a possibilidade de 70% dos educandos utilizarem o game na sala de aula e também em outros espaços além da escola.

### 3. Objetivos

#### 3.1. De aprendizagem

- Possibilitar que os alunos reflitam sobre a inclusão seja no ambiente escolar, ou fora dele e também como a discussão sobre o preconceito ainda se faz presente em nossa sociedade;
- Aplicar as leis 10.639/03 e a 11.645/08 no contexto das Culturas Africana e Indígena no espaço escolar;
- Adquirir conhecimentos que vem do *game To Equal for Equal* e como este pode ser aplicado em diversos contextos fora do espaço escolar;

#### 3.2. Do projeto / contexto:

- Criar jogo com propósito de discutir e ampliar a visão sobre o preconceito na sociedade, a partir de leis as quais possibilitam a discussão destas questões;
- Programar o game tendo em vista a reflexão dos jovens sobre o uso deste com a necessidade de se levantar o debate sobre o racismo e como este é tratado em ambientes que vão além da escola;
- Simular situações em que os alunos veem que o preconceito pode trazer transtornos para todos que estão inseridos no meio social, uma vez que todas as pessoas são diferentes e é necessário pensar sobre estas diferenças;

### 4. Fundamentação teórica / Princípios

Autores como Brzezinski (2001) discorre que a escola hoje é inadequada para fazer face às demandas da sociedade. As mudanças acontecem de forma muito rápida e a escola precisa abandonar os “modelos mais ou menos estáticos” e posicionar-se dinamicamente frente às mudanças. O autor também acrescenta que a escola terá que sofrer mudanças radicais quanto aos métodos e processos de aprendizagem e conteúdos que ensina. Brzezinski (2001) ainda acrescenta que, tentando atender à necessidade premente da educação atual, grande parte da produção e do debate sobre aprendizagem gira em torno do construtivismo.

Mas, Coll (1998), alerta que a concepção construtivista não é em sentido restrito uma teoria, e sim um referencial explicativo, melhor dizendo não é um livro de receitas, e sim um conjunto articulado de princípios que possibilita diagnosticar, julgar e tomar decisões fundamentais sobre o ensino.

As teorias, os marcos referenciais serão adequados na medida em que explicam esses questionamentos que permeiam a relação de ensino e aprendizagem, sem perder o vínculo com a função social e socializadora da educação escolar. Pensando assim é necessária uma teoria que integre e vincule aprendizagem, cultura, ensino e desenvolvimento.

Coll (1994) reflete sobre o que vem a ser uma educação de qualidade e conclui que esta só será possível quando for capaz de atender a diversidade. E cita que, no relatório da Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico 1991, a caracterização de uma escola de qualidade é quando esta favorece o bem-estar e o

desenvolvimento geral dos alunos em suas dimensões sociais, de equilíbrio pessoal cognitivo. Ressalta, ainda, que este tipo de responsabilidade não está apoiado apenas nos professores e sim em escolas nas quais:

- “É proporcionada uma atmosfera favorável para a aprendizagem, em que há um compromisso com normas e finalidades claras e compartilhadas;
- Os professores trabalham em, equipe, colaboram no planejamento, co-participam da tomada de decisões, estão comprometidos com a inovação e responsabilizam-se pela avaliação da própria prática. Isso só pode ser feito seriamente no contexto de um currículo flexível o bastante. (p.16).

Diante do desafio posto, ou seja, organizar um currículo que contemple uma proposta de ensino e aprendizagem significativa e contextualizada, bem como, realizar discussões de forma aprofundada sobre as questões étnico-raciais; afirmamos a necessidade de um material didático que venha a favorecer a prática pedagógica do professor e ao mesmo tempo motive os alunos na interação com o seu objeto de estudo.

Estudos revelam que a disseminação dos jogos digitais nas escolas, promove uma prática inovadora e prazerosa, estimulando várias inteligências, permitindo que o aluno se envolva em tudo que esteja realizando de forma significativa, portanto neste momento alinhamos um contexto educativo significativo e lúdico o que na opinião de Rizzo (2001) seria “(...) *um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual.*” (p.40).

O jogo desenvolvido tem como perspectiva a aprendizagem tangencial que está ancorada na facilitação dos processos de aprendizagem. A aprendizagem tangencial baseia-se na ideia de assimilar melhor as informações que interessa e que os jogos, de alguma forma, despertam o interesse por certos conteúdos. Mesmo que a aprendizagem não ocorra dentro do jogo, criam-se cenários e estimula o interesse voluntário para a pesquisa sobre determinado assunto.

É o que se pretende ao tratar das leis 10.639/2003 e 11.645/2008, a primeira trata da necessidade de se ensinar a cultura africana, no ensino básico, e a segunda de se trabalhar com a cultura indígena, ou seja, no decorrer de todo ano letivo e não somente em momentos específicos, de datas comemorativas, dentre outros. Dessa maneira, a partir da exigência de que se ensinasse sobre a cultura destes povos, [MEC 1996] é necessário tratar de como os jogos podem contribuir para que estes conteúdos sejam discutidos de forma crítica não somente na sala de aula, ou no espaço escolar, uma vez que este tema faz parte do nosso cotidiano.

Dessa maneira, o uso de games em educação também possibilita que seja discutida a necessidade de se investir mais nesta discussão, seja no uso de uma abordagem disciplinar, mas principalmente em uma abordagem interdisciplinar, com isso a análise que se faz da importância deste recurso nas escolas públicas, e com jovens dos anos finais do ensino fundamental, ou do ensino médio também são relevantes.

Desta forma, mais que se tratar de um jogo, o necessário é envolver os jovens na elaboração do mesmo, tratando de suas interações, discussões e possibilidades de criação, a fim de se trazer uma relevância para a temática que é discutida na escola e que os alunos possam levar para outros espaços que vão além da escola.

Assim, mais que um jogo a necessidade é de se tratar de um tema de forma crítica o qual deixa traços negativos em nossa sociedade, racismo e preconceito étnico, e é isso que desejamos na elaboração e aplicação deste *game*.

## 5. Trabalhos similares

Após pesquisa aplicada em portais e páginas de internet relacionadas a jogos digitais sérios e artigos acadêmicos que trabalhassem o tema da cultura afro-brasileira e indígena na escola, bem como temas relacionados a discriminação racial, de gênero e social, percebemos que não há produção de jogos digitais concorrentes diretos, sendo encontrados *games* que trabalhassem apenas o tema da discriminação de forma indireta ou direta. Entre estes encontramos:

### 1 - Nome: *Mission US: City of Immigrants*

- Instituição promotora: *THIRTEEN Productions LLC*
- Descrição: trabalha a história norte-americana através dos diversos grupos étnicos que povoaram aquele país.
- Público-alvo: alunos do 5º ao 9º ano do ensino fundamental.
- Objetivos: O objetivo do *Mission US: City of Immigrants* é para reacender a paixão e curiosidade na história americana entre os adolescentes modernos, oferecendo uma plataforma educacional interativa que é ao mesmo tempo acessível e cativante. Oferece atualmente quatro missões para embarcar, desafiando-os a pensar criticamente cada passo na pele de um companheiro étnico da história norte-americana.
- Avaliação: O *game* teve baixa avaliação segundo o site *Games for Change* (5,5 pontos), percebemos que há um baixo nível de interação na história, característico de *Visual Novels*.

Site: <http://www.mission-us.org/pages/landing-mission-4>

### 2 - Nome: *LongStory: A Dating Game for the Real World*

- Instituição promotora: *Bloom Digital Media*
- Descrição: trabalha a discriminação de gênero em escolas canadenses.
- Público-alvo: aberto.
- Objetivos: *LongStory: A Dating Game for the Real World* é um jogo de namoro-mistério-relação homoafetiva para pré-adolescentes que não se coíbe de temas difíceis como a identidade homossexual, assédio moral, sexualidade saudável, com a descoberta do que é normal.
- Avaliação: O *game* teve boa avaliação segundo o site *Games for Change* (8,2 pontos), com certo grau de interatividade, mas muito mais focado na narrativa.

Site: <http://www.longstorygame.com/GetLongStory>

### 3 - Nome: *Mainichi*

- Instituição promotora: *Mattie Brice*
- Descrição: trabalha a discriminação e problemas de uma transexual.

- Público-alvo: aberto.
- Objetivos: *Mainichi* (japonês para "todos os dias") transmite algumas das lutas sociais que o desenvolvedor enfrenta diariamente como uma mulher transexual, recriando o simples ato de ir encontrar um amigo para um café. Uma vez que o jogador retorna para casa, eles acordam novamente na manhã seguinte para o mesmo cenário, que muda sutilmente com base em como eles decidem se preparar para o dia. É uma experiência curta mas muito pessoal sobre um trecho de uma vida.
- Avaliação: O *game* teve razoável avaliação segundo o site *Games for Change* (7 pontos), percebemos que há um nível de interação na história característico de *JRPG's*.  
Site: <http://www.mattiebrice.com/mainichi/>

## 6. Descrição

O presente projeto se aplica ao desenvolvimento de um *serious game* a ser utilizado como elemento paradidático e multidisciplinar nas discussões quanto ao tema discriminação vivenciado sob vários pontos de vista, seja étnico, de gênero, social ou econômico.

Este trabalho foi pensado para uso com uma licença *Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional*. A implementação se dará por meio de prototipagem e avaliação contínua do artefato, até a confecção madura do produto.

A fim de implementar um protótipo foi desenvolvido o mesmo com a ferramenta comercial de construção de *games* do tipo *Game Creation Systems (GSM)*, um JRPG conhecido como RPG Maker MV. Os RPG Makers são ferramentas de criação de *games* eletrônicos do tipo *role playing*, com características simples como a linearidade de criação de histórias e um único jogador controlando os eventos, havendo pouca variedade deste tipo de aplicação no mercado de jogos eletrônicos [Giraffa e Bittencourt 2003].

Pela facilidade e rapidez de implementação foi desenvolvido o protótipo com a versão MV da EnterBrain, que além da característica de executar em ambiente *Windows* também pode portar a aplicação para HTML5 e ambientes Android, o que amplia o acesso tanto via web como para dispositivos *smartphones*. Para jogos eletrônicos o uso de linguagens de *scripts* é o mais indicado, evitando o processo de compilação, dando agilidade ao processo de criação. Entre as linguagens mais usadas em jogos estão: lua, ruby e python [Valente 2005]. O RPG Maker MV faz uso da linguagem de script javascript, entretanto, versões anteriores desta ferramenta usaram ruby como linguagem de *script*.

A intenção do jogo é trabalhar a empatia do jogador em relação ao tema da discriminação por meio da narrativa interativa, onde o jogador guia o personagem em sua jornada e faz escolhas que determinam o destino deste personagem. Ao longo das histórias o jogador muda de personagem para que a narrativa possa levar aos conflitos promovidos pela discriminação, tendo de escolher, entre as possíveis respostas, o rumo de cada história. A produção atual do protótipo contempla apenas a primeira história, com elementos de discriminação étnica, com as demais ainda em desenvolvimento.





**Figura 1: PNJ faz comentário maldoso a respeito dos pais da criança.**



**Figura 2: jogador tem a possibilidade de escolher alternativas para o desfecho.**

Na versão atual do protótipo cada história é caracterizada como uma fase do jogo onde é lançado um pensamento antes do início da fase. Na primeira história é aparecem, no primeiro momento os personagens principais, uma família com o filho que se destaca dos pais pela cor, sugerindo que é este é adotado. Ao explorar o mapa do jogo, o jogador deve interagir com os personagens não jogadores (PNJ) e entender melhor o conceito a ser discutido. Ao longo das interações com os PNJ, percebem-se as diferenças sociais, econômicas e culturais na fala dos personagens, desde a distinção social quando o personagem se dirige ao outro de etnia diferente por doutor, as situações de desconforto pela simples existência de uma cultura desconhecida, até a desconfiança e raiva pela simples existência de outro grupo étnico e cultural. Outras formas de discriminação ocorrem quando a criança pergunta a um adulto pelos pais e recebe um comentário maldoso (figura 1). Entretanto, o ápice da discriminação ocorre quando a criança tenta entrar no restaurante onde se encontram seus pais e é humilhada pelo recepcionista. A dinâmica se torna flexível quando os pais, ao entenderem o que está acontecendo, do lado de fora do restaurante, tem as reações escolhidas pelo jogador (figura 2). Apesar do jogador ter a possibilidade da escolha das reações dos pais, ao final é apresentado uma

referência ao crime de discriminação.

## 7. Avaliação

A avaliação deverá ocorrer durante todo o processo da aplicabilidade do jogo, cada etapa possibilita uma análise da evolução do aluno, verificando sua participação, seu interesse e empenho em cumprir os desafios propostos.

No entanto, se baseará pela avaliação processual onde ela é sistemática e contínua, no sentido da obtenção de informações e manifestações acerca do desenvolvimento das atividades docentes e discentes, e pela avaliação formativa que é aquela que observa cada momento vivido pelo aluno, seja na sala de aula ou fora dela.

### 7.1. Critérios / Variáveis

- Demonstrar compreensão do conteúdo abordado no jogo: Espera-se que os alunos, a partir de debate e das discussões vivenciadas em sala de aula, sobre a temática, demonstrem ter compreendido o tema em questão, além da necessidade de existir respeito às diferenças de etnia, identidade entre outros, a partir das reflexões realizadas;
- Reconhecer as diferenças de identidade: este critério pretende avaliar se o aluno é capaz de identificar atitudes de preconceito abordado no jogo, discernindo características encontradas nas fases do jogo e fazendo a relação com atualidade;
- Organizar o conhecimento adquirido, por meio escrito ou outras formas de comunicação: Este critério pretende avaliar se o aluno é capaz de organizar os conteúdos e conceitos apreendidos e expressá-los de maneira a se fazer compreender.

### 7.2. Fases / Metodologias

Para verificar a aprendizagem dos alunos, se eles conseguiram atingir os objetivos propostos no projeto, traçamos alguns momentos do período avaliativo, no qual recorreremos de alguns instrumentos para avaliação, onde no primeiro momento realizaremos: **observação**, onde serão realizadas observações diárias em sala de aula, na medida em que os alunos estiverem, participando das discussões e debates durante as aulas, no segundo momento avaliaremos por meio da **participação dos estudantes** na realização do jogo, onde poderemos analisar alguns conceitos individuais como: sua percepção sobre o racismo, preconceito e as diferenças de identidades, e **questionário investigativo**, para levantar informações com os alunos, o que conseguiram aprender com o jogo e sua relação com nosso dia a dia.

## 8. Conclusão

Espera-se que com a finalização do desenvolvimento do jogo possam-se ter parcerias com entidades de Movimentos sociais ou ONGs, com o intuito de tornar o conteúdo do jogo mais alinhando com as questões sociais atuais, alertando as crianças e jovens para os acontecimentos da sociedade no que se trata do preconceito. Esta parceria seria de grande importância, pois propiciaria a soma de expertises dessas pessoas para o projeto. Outra perspectiva seria a ampliação do projeto por meio de incubadora a fim de dispor de

subsídios (infraestrutura, consultoria, equipamentos, etc) para a sua expansão para outras mídias ou financiamento por meio de concessão de bolsas de estudo ou pesquisa.

### **Referências:**

- Alencar, E. L., (1995) “Desenvolvendo a Criatividade nas Organizações: o Desafio da Inovação”, Revista de Administração, v.35, n.6, Nov./dez.
- Coll, C. (1994) “Aprendizagem Escolar e Construção do Conhecimento”, Porto Alegre, Artmed.
- Brzezinski, I. (2001) “Fundamentos Sociológicos, Funções Sociais e Políticas da Escola Reflexiva e Emancipadora: Algumas Aproximações e Nova Racionalidade”, Porto Alegre, Artmed.
- Gilda, R. (2001) “A Importância do Lúdico na Aprendizagem com Auxílio dos Jogos”.
- Giraffa, L e Bittencourt, J. (2003a) “Modelando Ambientes de Aprendizagem Virtuais utilizando Role-Playing Games” In: XIV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, Rio de Janeiro, SBC.
- Giraffa, L. e Bittencourt, J. (2003b) ”A Utilização dos Role-Playing Games Digitais no Processo de Ensino-Aprendizagem”, PPGCC/PUCRS.
- Huizinga, J. (2000) “Homo Ludens: o Jogo como Elemento da Cultura”, USP Universidade de São Paulo, Perspectiva, E., (eds.).
- MEC (1996) ”LDB-Lei nº 9394/96 de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases para a Educação Nacional”, Ministério da Educação e Cultura, Brasil.
- Navarro, G. (2013) “Gamificação: a Transformação do Conceito do Termo Jogo no Contexto da Pós-modernidade”, Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização, São Paulo: CELAC/ECA/USP.
- Valente, L. (2005) “GUFF, Um Sistema Para Desenvolvimento de Jogos”, Dissertação de Mestrado, Mestrado em Computação Visual e Interfaces, Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro.