



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM HISTÓRIA

**ANÁLISE DO POTENCIAL PEDAGÓGICO DOS JOGOS DIGITAIS BANZO E
MANDINGA**

THIAGO LUIZ DE SOUZA LEÃO

RECIFE
2023

THIAGO LUIZ DE SOUZA LEÃO

**ANÁLISE DO POTENCIAL PEDAGÓGICO DOS JOGOS DIGITAIS BANZO E
MANDINGA**

Trabalho de conclusão de Curso apresentado ao Departamento de História, da Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), como pré-requisito para finalização da disciplina TCC II e obtenção de grau no Curso de Licenciatura Plena em História.

Orientadora: Prof. Dr^a. Lúcia Falcão Barbosa

RECIFE
2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal Rural de Pernambuco
Sistema Integrado de Bibliotecas
Gerada automaticamente, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

L437a

LEAO, THIAGO LUIZ DE SOUZA
ANÁLISE DO POTENCIAL PEDAGÓGICO DOS JOGOS DIGITAIS BANZO E MANDINGA / THIAGO LUIZ
DE SOUZA LEAO. - 2023.
35 f. : il.

Orientador: LUCIA FALCAO BARBOSA.
Inclui referências, apêndice(s) e anexo(s).

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal Rural de Pernambuco, Licenciatura em História,
Recife, 2023.

1. JOGOS DIGITAIS. 2. BANZO. 3. MANDINGA. 4. SOCIEDADE ESCRAVISTA. I. BARBOSA, LUCIA
FALCAO, orient. II. Título

CDD 909

TERMO DE APROVAÇÃO

THIAGO LUIZ DE SOUZA LEÃO

ANÁLISE DO POTENCIAL PEDAGÓGICO DOS JOGOS DIGITAIS BANZO E MANDINGA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de História, da Universidade Federal Rural de Pernambuco, como pré-requisito da finalização da disciplina TCC II e obtenção de grau no Curso de Licenciatura Plena em História.

Prof. Dr^a Lúcia Falcão Barbosa
Universidade Federal Rural de
Pernambuco Departamento de História

Prof. Dr^a Juliana Alves de Andrade
Universidade Federal Rural de
Pernambuco Departamento de Educação

Prof. Ms. Sílvio Ricardo de Gouveia
Cadena
Escola Pública Estadual Pedro Celso

Recife, 21 setembro de 2023

AGRADECIMENTOS

A construção do presente trabalho foi marcada por lutas incessantes de segmentos políticos, econômicos, pessoais e profissionais. Ao realizar esse sonho, sigo com a certeza de que todo o processo foi pleno de aprendizagens, a partir de uma construção que não é linear e com a certeza de que o desejo para concretização de um sonho nunca morre, ele apenas adormece em determinados momentos.

Agradeço, primeiramente, a Deus, pois foi Ele que me deu forças e coragem para chegar até aqui, sem Ele nada seria possível.

O sonho de concluir o curso de Licenciatura Plena em História na Universidade Federal mais linda, chamada carinhosamente de *Ruralinda*, finalmente chegou; na verdade, eu nem acredito que cheguei até aqui, foi um processo de muitas lutas políticas, choro e suor, mas como sabemos, nenhuma conquista nessa vida é fácil.

Agradeço à Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE) pelos ótimos professores que tive durante essa jornada, e ao corpo docente que todos os dias transforma esta casa numa magnitude reconhecida pela sociedade.

Aos meus professores que possibilitaram a construção de todo conhecimento e, principalmente, a minha orientadora Lúcia Falcão, pela paciência e compreensão, mostrando o caminho para conclusão do artigo. Aos professores membros da banca de defesa de TCC: professora Juliana Andrade e Sílvio Cadena.

Ao professor Paulo Afonso de Brito que não está mais entre nós, mas deixou o legado de paixão, simplicidade, inteligência e respeito nas nossas vidas.

Aos membros da família Leão e da família Fonseca que sempre torcem e vibram com as minhas conquistas.

À minha mãe, Leda de Souza Leão, que sempre me apoiou em toda as minhas caminhadas da vida e nunca me deixou desistir em nenhum momento do meu sonho.

Aos meus irmãos, Lucas Roberto de Souza Leão e Erika de Souza Vieira, que me ajudaram durante essa jornada, participando de forma efetiva de toda minha formação acadêmica e pessoal.

À minha esposa, Mônica Azevedo Fonseca, por toda a dedicação e paciência despendida durante essa jornada que não foi pequena para a construção de uma graduação. E também pelo fato de ser a pessoa com quem mais pude compartilhar minhas angústias e incertezas durante o processo.

Ao meu filho, Zaki Emanuel Fonseca Leão, fonte de inspiração, força e luta para continuar correndo atrás dos meus objetivos nos momentos mais difíceis da minha vida.

Palmares
(Natiruts)

“A cultura e o folclore são meus
Mas os livros foi você quem escreveu
Quem garante que Palmares se entregou?
Quem garante que Zumbi você matou?

Perseguidos sem direitos nem escolas
Como podiam registrar as suas glórias?
Nossa memória foi contada por você
E é julgada verdadeira como a própria lei

Por isso temos registrados em toda história
Uma mísera parte de nossas vitórias
É por isso que não temos sopa na colher
E sim anjinhos pra dizer que o lado mau é o candomblé

Mas
A energia vem do coração
E a alma não se entrega não...

A influência dos homens bons deixou a todos ver
Que a omissão total ou não
Deixa os seus valores longe de você
Então despreza a flor zulu
Sonha em ser pop na zona sul
Por favor não entenda assim
Procure o seu valor ou será o seu fim

Por isso corres pelo mundo sem jamais se encontrar
Procura as vias do passado no espelho mas não vê
Que apesar de ter criado o toque do agogô
Fica de fora dos cordões do carnaval de Salvador

A energia vem do coração
E a alma não se entrega não...”

(Alexandre Carlos Cruz Pereira.)

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS	04
RESUMO	08
1.Introdução: colocando em jogo	09
2.O conhecimento histórico escolar mediado pelo elemento lúdico	11
3. Apresentando os jogos digitais <i>Banzo</i> e <i>Mandinga</i>	13
3.1 Banzo: marcas da escravidão	14
3.2 Mandinga: um conto de banzo	16
4. Uma proposta metodológica para análise dos jogos	19
4.1 Jogabilidade	20
4.2 A relação entre o objetivo do jogo e seu potencial pedagógico	22
4.3 Superfície	23
4.4 Dinâmica	24
4.5 Regras	26
4.6 Layout	27
5.Considerações Finais	28
6.Referências Bibliográficas	30
Anexo 1. Letra da música que representa a trilha sonora do jogo <i>Mandinga: Um conto de banzo.</i>	32
Anexo 2. Códigos de acesso QR Code	33
Anexo 3. Regras para submissão de artigo na Revista CLIO (UFPE)	34

ANÁLISE DO POTENCIAL PEDAGÓGICO DOS JOGOS DIGITAIS BANZO E MANDINGA

Thiago Luiz de Souza Leão

RESUMO:

Objetivamos, nesse artigo, analisar dois jogos digitais brasileiros, *Banzo* e *Mandinga*, que levam o jogador a vivenciar diferentes cenários de uma sociedade escravista. Partindo da perspectiva que eles põem em jogo valores e significados importantes para o reconhecimento cultural e identitário de sujeitos ainda invisibilizados nos conteúdos históricos escolares, analisaremos a importância de ambos como uma ferramenta lúdica para produção do conhecimento histórico. A metodologia que vamos aplicar neste artigo está baseada na proposta de Giacomoni (2013) para quem o jogo configura um recurso pedagógico para construção do ensino e aprendizagem criativos da história.

Palavras-chave: Jogos digitais; Banzo; Mandinga; Sociedade escravista;

ANALYSIS OF THE PEDAGOGICAL POTENTIAL OF BANZO AND MANDINGA DIGITAL GAMES

ABSTRACT:

In this article, we aim to analyze two Brazilian digital games, *Banzo* and *Mandinga*, which lead the player to experience different scenarios of a slave society. Starting from the perspective that they bring into play important values and meanings for the cultural and identity recognition of subjects still invisible in school historical contents, we will analyze the importance of both as a playful tool for the production of historical knowledge. The methodology that we are going to apply in this article is based on the proposal of Giacomoni (2013) for whom the game configures a pedagogical resource for the construction of creative teaching and learning of history.

Keywords: Games: Digital games; Banzo; Mandinga; Slave society;

ANÁLISIS DEL POTENCIAL PEDAGÓGICO DE LOS JUEGOS DIGITALES DE BANZO Y MANDINGA

RESUMEN:

En este artículo, nuestro objetivo es analizar dos juegos digitales brasileños, *Banzo* y *Mandinga*, que llevan al jugador a experimentar diferentes escenarios de una sociedad esclavista. Partiendo de la perspectiva de que ponen en juego valores y significados importantes para el reconocimiento cultural e identitario de sujetos aún invisibles en los contenidos históricos escolares, analizaremos la importancia de ambos como herramienta lúdica para la producción de conocimiento histórico. La metodología que vamos a aplicar en este artículo se basa en la propuesta de Giacomoni (2013) para quien el juego configura un recurso pedagógico para la construcción de la enseñanza y el aprendizaje creativo de la historia.

PALABRAS CLAVE: Juegos digitales; Banzo; Mandinga; Sociedad esclavista;

Biografia do autor com ORCID

Licenciado em História pelo Departamento de História da Universidade Federal Rural de Pernambuco, Rua Dom Manuel de Medeiros, s/n, Dois Irmãos - CEP: 52171-900 - Recife/PE, e-mail: thiagoluizleao1985@gmail.com e ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-3069-724X>

1. Introdução: colocando em jogo

Objetivamos, nesse artigo, analisar dois jogos digitais brasileiros que abordam uma explicação não hegemônica da história colonial e pós-colonial na educação básica: ou seja, nestes jogos a escravidão é vivenciada a partir da perspectiva dos escravizados. Os jogos digitais *Banzo* e *Mandinga* são exemplos de produções nacionais que tematizam conteúdos históricos e culturais do Brasil escravocrata, levando o jogador a vivenciar diferentes contextos e cenários. Ambos ressaltam a história do cotidiano colonial, compreendem as tradições culturais afro-brasileiras e valorizam as estratégias de resistência dos escravizados. O jogo *Mandinga* apresenta a perspectiva de um escravizado que luta por sua liberdade em meio às injustiças e opressões do sistema escravista. Por outro lado, *Banzo* mergulha o jogador no universo dos quilombos, destacando a própria cultura afro-brasileira como elemento de resistência à escravidão.

O despertar do olhar para esses jogos surgiu a partir de duas inquietações: a primeira, o desejo de pensar possibilidades para o ensino de história e a segunda surge da descoberta casual do jogo *Dandara*, uma produção Brasileira que traz uma heroína imersa em um caos urbano que luta para salvar a população. Esta descoberta me fez buscar outros jogos, como *Banzo* e *Mandiga*, e deu origem a este artigo.

Partindo da perspectiva de que os jogos digitais *Banzo* e *Mandinga* configuram-se como um objeto cultural, com valores e significados importantes para o fortalecimento e reconhecimento identitário de sujeitos ainda invisibilizados nos conteúdos históricos escolares, analisaremos a importância de ambos os jogos como uma ferramenta lúdica para produção do conhecimento histórico escolar socialmente referenciado. A metodologia que vamos aplicar neste artigo está baseada na proposta teórico-metodológica de Marcelllo Paniz Giacomoni para quem o jogo configura um recurso estratégico para construção do ensino e aprendizagem criativos da história.

Os usos dos jogos na escola permitem um equilíbrio entre o que é prescrito como regra para produção do conteúdo histórico escolar e a liberdade dos estudantes na construção desse conhecimento. Permitindo que eles construam diversas perspectivas da história de forma lúdica. É brincando que os educandos vivenciam situações diferentes, escolhem diferentes papéis sociais, respeitam regras, buscam superar os obstáculos e aprender através da interação com o outro e com os jogos.

Contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional, o jogo representa um elemento de expressão sociocultural do sujeito, pondo em jogo seu pensamento histórico e permitindo uma outra visão da realidade através do elemento lúdico. Muito além de apenas um recurso didático, o jogo é uma interposição de culturas, ele liga o passado e o presente, o real e o imaginário, permitindo outras possibilidades

para o sujeito entender as permanências e mudanças das sociedades.

De acordo com Kishimoto (2006), a palavra “jogo” possui um sentido polissêmico e pode estar relacionada tanto a uma brincadeira, quanto a um tipo de esporte ou até mesmo a um sinal de astúcia de determinado indivíduo na resolução de um problema. Nesse sentido, a referida autora passa a utilizar a palavra *jogo* para designar tanto instrumentos ou objetos quanto ao ato da brincadeira em si. Segundo Kishimoto, é preciso promover momentos lúdicos na esfera educacional, pois, ao brincar, os estudantes criam estratégias, representam funções sociais e aprendem por meio delas. Portanto, jogo e lúdico são coisas distintas, porém estão interligados. O intuito é possibilitar ao aluno uma pluralidade de pontos de vista, reconhecendo a dimensão temporal e a construção das identidades históricas. Os jogos permitiriam também a problematização e a construção de conceitos, gerando um espaço-tempo aberto para outra perspectiva de compreensão da história (Fermiano, 2005)

A utilização do lúdico no ambiente escolar é uma proposta que possibilita a construção de troca dos conhecimentos de uma forma divertida em que o erro não representa uma indicação negativa para o aluno, pois, o brincar é vivido de forma descontraída, é um faz de conta, estimulando o imaginário. A vivência dos jogos e das brincadeiras nas aulas de história requer uma entrega que promove o protagonismo na construção do conhecimento, de maneira lúdica e interativa.

A atividade lúdica propicia uma experiência direta do acontecimento histórico, através da interatividade do jogo, de forma leve: é se entregar à brincadeira para construir um conhecimento profundo. Segundo Nilton Mullet e Marcello Giacomoni, o jogo com fins didáticos requer uma entrega, bem mais que didática ou obrigatória, e trata-se de uma entrega de mão dupla onde o aluno e o professor acessam sentimentos adquiridos durante a vida, manuseando e produzindo memórias afetivas e conhecimento.

Jogar na aula de História é um belo exercício amoroso. Uma vez que o jogo pressupõe uma entrega ao movimento absoluto da brincadeira e que jogar implica um deslocamento. Um deslocamento do espaço, da ordem, das medidas, dos horários, das imposições disciplinares, da avaliação, das provas, numa palavra, da obrigação... jogar é desobrigar-se das utilidades da sala de aula. Jogar é instalar-se na passagem, em um intervalo do nosso cotidiano. Estar desobrigado a “estar” e comungar com um eu que vai sendo outro, numa continuidade que não se mede, nem se estabelece ordem, nem autor. Jogar consiste mesmo, então, em brincar. Uma brincadeira com o tempo, numa instalação mesma no que divide passado e futuro. Sempre apontando à conservação do passado e à espera do futuro (Pereira; Giacomoni, 2013, p.19)

A visão de Pereira e Giacomoni é reforçada pelas considerações da autora Tânia Ramos Furtado (2013), que aborda a necessidade dos jogos e brincadeiras dentro do processo de ensino e aprendizagem, descrevendo a sua importância através da epistemologia da palavra jogo, refazendo um percurso da antiguidade clássica aos dias atuais, percorrendo diversas culturas e seus potenciais simbólicos e identitários relatando como uma atividade fundamental e inerente ao ser humano, ressaltando o discurso através da contribuição de Piaget (1978), Kishimoto (1996) e Vygotsky (1991).

Furtado (2013) coloca o jogo em um lugar de destaque como atividade capaz de desenvolver habilidades sociais como a comunicação, a cooperação, a negociação e o respeito mútuo, com a oportunidade de experimentar e vivenciar situações do mundo real de forma prática, fazendo conexões entre a teoria e a prática. Toda a prática lúdica permite a resolução de problemas, de tomar decisões, de planejar estratégias, utilizar a memória e a concentração, desenvolvendo assim habilidades cognitivas importantes.

Para melhor compreensão da relevância da temática, no item seguinte vamos apresentar alguns autores que debatem sobre os diálogos possíveis entre ensino de história, jogos com fins didáticos e a aprendizagem lúdica.

2. O conhecimento histórico escolar mediado pelo elemento lúdico

A utilização dos jogos e brincadeiras no ensino de história pode contribuir para a desconstrução de estereótipos e preconceitos históricos, promovendo uma visão mais ampla e crítica da história. Contudo, ainda que o elemento lúdico possa contribuir para o desenvolvimento das competências e habilidades dos estudantes, o jogar envolve processos em que não temos garantias de resultados (Meinerz, 2013). A lógica da produção de conhecimento é outra. O jogo não tem a pretensão de construir certezas e reproduzir fatos e acontecimentos, entretanto ele tem uma multiplicidade de formas de abordagem e acompanhamento de conteúdos pedagógicos (Antoni e Zalla, 2013).

Ao propormos o jogo com fins didáticos, partimos da compreensão de que a aprendizagem é uma prática integrativa, é uma construção de narrativas que se organiza no tempo-espaço do jogo, desperta atenção e facilita um possível entendimento devido à interação estudante / professor / personagens. Tânia Fortuna descreve que o pensamento narrativo contido nos jogos e o pensamento lógico-científico são formas amplas através das quais os seres humanos organizam e administram seu conhecimento do mundo (Fortuna, 2013). O ato de brincar, presente nos jogos, tem uma atividade dependente dos conhecimentos científicos, dos segredos técnicos mesmo que inconscientemente. É uma

relação de vínculo cultural, social e representa uma interdisciplinaridade, pois, caminha por diversos seguimentos do conhecimento didático.

A aposta do brincar, segundo Fortuna (2013), é válida e constrói o sentimento de pertencimento, permitindo a interação do conteúdo jogado com o cotidiano. Sendo assim, o jogo torna-se uma via de equilíbrio permanente, que é representado entre o sério e a brincadeira, entre as regras e o acaso, entre o objetivo pedagógico e o desejo do aluno (Giacomoni, 2013). Ao interagir com os personagens e cenários dos jogos, os alunos têm a oportunidade de experimentar virtualmente situações históricas, o que pode auxiliar na compreensão dos eventos passados e suas implicações no presente (Castro, 2018).

A dinamicidade dos jogos estimula a reflexão e o desenvolvimento do pensamento crítico, possibilitando a formação de cidadãos conscientes, construindo conceitos e conhecimento que contribuem para a participação na sociedade. Embasada nisso, Carla Beatriz Meinerz argumenta que o debate sobre o uso do jogo com fins didáticos tem levantado (e debatido) diferentes formas de pensar o espaço didático, fortalecendo o planejamento de questões que fazem referências a um passado ou presente histórico. Meinerz ressalta a importância da aplicabilidade e da construção dos jogos nas aulas de História:

Escolher, criar, pensar, fazer amigos e inimigos, cooperar, desenvolver habilidades, construir conceitos e conhecimentos, interagir socialmente e discursivamente, trocar saberes, respeitar ou questionar regramentos, manter tradições, são alguns motivos que nos fazem defender a criação de situações didáticas em que o jogo seja central no Ensino da História. (Meinerz, 2013, p.106)

Contudo, é importante destacar que o uso dos jogos como ferramentas pedagógicas deve sempre contar com a intervenção do professor como mediador, sendo fundamental o seu planejamento, a despeito de ser um lugar de criação. É essencial também que o jogo comporte o elemento da liberdade e da diversão, uma vez que jogar é coisa que não se repete de forma produtiva, porque tem o componente do acaso, da escolha, indissociável do sujeito que joga (Meinerz, 2013, pág106). Cabe ao educador mediar as atividades e promover a reflexão crítica sobre as informações apresentadas nos jogos, incentivando o debate e a análise dos conteúdos históricos abordados.

Outro aspecto relevante na utilização dos jogos e brincadeiras no ensino de história é a possibilidade de promover uma abordagem interdisciplinar dos conteúdos escolares. Ao trabalhar com elementos históricos e culturais dos jogos, é possível estabelecermos conexões com outras disciplinas, como Literatura, Geografia e Artes,

enriquecendo o processo de aprendizagem e proporcionando uma visão mais holística do período estudado (Castro, 2018).

Outra questão relevante diz respeito à seleção adequada dos jogos com fins didáticos. Nem todos os jogos disponíveis no mercado são adequados para fins educacionais, e é fundamental que os educadores façam uma análise criteriosa dos conteúdos, objetivos e abordagens presentes nos jogos antes de sua utilização em sala de aula. Nesse sentido, é importante contar com o apoio de pesquisas e avaliações que auxiliem na identificação dos jogos mais adequados para cada contexto educacional específico.

Em resumo, o panorama do debate sobre jogos com fins didáticos envolve uma diversidade de autores, desde teóricos renomados, como Vygotsky (1978) e Piaget (1978), até pesquisadores nacionais como Pereira e Giacomoni (2013) e Fortuna (2013). As perspectivas desses estudiosos contribuem para uma compreensão mais abrangente do potencial dos jogos nos seus diversos formatos (analógicos ou digitais) para o processo de aprendizagem. Além disso, é essencial considerar a visão dos professores e dos próprios estudantes, como evidenciado nas pesquisas de Meinerz (2013) e Rodrigues (2021), para identificar os desafios e oportunidades relacionados à incorporação dos jogos no contexto educacional.

3. Apresentando os jogos digitais *Banzo* e *Mandinga*

Os jogos digitais *Banzo* e *Mandinga* foram confeccionados pela Uruca Game Studio, uma empresa independente sediada em Brasília, que teve as suas atividades iniciadas em 2013, pelo design gráfico Philippe Lepletier Alves, com o objetivo de desenvolver jogos diferentes e impactantes para diversos segmentos do universo dos *games*¹. *Banzo*² e *Mandinga*³ são dois jogos inspirados em universos de RPG⁴ em que o autor explora a narrativa e o diálogo entre os personagens e também com o participante do jogo. Esses recursos foram pensados pelo historiador, geógrafo e mestre em ensino de ciências Suámi Abdalla-Santos⁵ que participou da supervisão do projeto dos dois jogos.

¹ Disponível em: <https://urucagames.com.br/>. Acesso em: 09 julho. 2023

² Processo psicológico pelo qual passavam os negros africanos escravizados que, em razão de serem levados para terras longínquas, ficavam num estado profundo de nostalgia, podendo levar à loucura ou à morte.

³ Relativo aos Mandingas, grupo étnico da África Ocidental. = Mandé, Mandeu; Região conhecida como terra de feitiço; Ramos de línguas africanas do grupo nigero-congolês=Mandé, Mandeu; Feitiçaria, Feitiço; Ato de mandigar ou fazer feitiço.

⁴ RPG é a sigla de "Role Playing Game", que significa: Jogo de Interpretação de Papéis.

⁵ Fundador da empresa KomBits Game Studio, ex-sócio da empresa Uruca Game Studio.

Mesmo com um currículo voltado para produção educacional, a idealização dos jogos pelos criadores aconteceu de forma despretensiosa, conforme pontuou Plilippe Lepletiner Alves em uma entrevista à agência de notícia (CEUB). Segundo ele, os jogos não foram feitos inteiramente com intuito pedagógico, já que alguns outros jogos se perdem na tentativa de ensinar muito e acabam esquecendo a dimensão lúdica⁶.

A criação desses jogos digitais foi favorecida pelo financiamento do Ministério da Cultura (MinC) e da Agência Nacional do Cinema (Ancine). Os programas de financiamento impulsionam a chegada dos jogos, mais facilmente, às telas da televisão, do computador, do celular, do tablet e etc. A contribuição do MinC e da Ancine garantiu uma distribuição de recursos para a construção dos jogos digitais. Tal iniciativa contemplou os editais relacionados aos jogos virtuais, destinando uma verba de 30% para os projetos nas regiões Norte, Nordeste e Centro-Oeste; e uma verba de 10% para os projetos na região Sul e estado de Minas Gerais e do Espírito Santo⁷.

Ambos os jogos participaram de editais para capitação de recurso através do Fundo de Apoio à Cultura (FAC), em 2018, e do edital APP da cultura. A partir desses editais, eles conseguiram recursos para confecção dos jogos citados. É neste universo de produção dos *games* que o jogo *Banzo* e o *Mandinga* são criados. Eles abordam temáticas brasileiras e dão visibilidade a uma parte esquecida da história do povo negro, reconstruindo um elo de pertencimento e reconhecimento histórico a partir da valorização da cultura afro-brasileira e africana em nosso território.

A seguir, iremos detalhar o funcionamento de ambos os jogos, levando em consideração sua jogabilidade, suas dinâmicas e seus cenários.

3.1 Banzo: marcas da escravidão

O jogo *Banzo: Marcas da escravidão* retrata cenas do Brasil colonial e pós-colonial através do olhar do escravizado, considerando a perspectiva de dentro de um quilombo com predominância de pessoas africanas de diferentes grupos étnicos que administram suas diferenças e constroem novos laços de solidariedade, para recriar e reconhecer um pertencimento cultural perdido⁸.

⁶ Disponível em: <https://agenciadenoticias.uniceub.br/destaque/negros-escravizados-em-busca-de-quilombos-game-brasiliense-investe-em-historia-e-educacao>. Acesso em: 22 junho.

⁷ Disponível em: <http://www.telesintese.com.br/minc-e-ancine-vaio-destinar-r452-milhoes-para-criacao-de-games/>. Acesso em 9 julho.

⁸ Para este tema, ver REIS. João José. Quilombos e revoltas escravos no Brasil. Revista USP, São Paulo (28): dezembro/fevereiro 95/96 Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/revusp>. Acessado em 18 junho.

Figura 1: tela inicial do jogo



Fonte: https://store.steampowered.com/app/872380/Banzo_Marks_of_Slavery/

Toda vivência do jogo acontece dentro do Quilombo do Urubu que, segundo Pedro Tomas Pedreira, ficava localizado nas matas do sítio Cajazeiras, vizinhança da cidade do Salvador, na Bahia, criado em 1823⁹. Entretanto, o jogo estabelece como marco cronológico o ano de 1820 para o surgimento do Quilombo do Urubu, fim do “período colonial” e início do “pós-colonial”. O referido quilombo ganhou uma grande notoriedade pela liderança de Zeferina, mulher e líder do Quilombo que estava sempre à frente na delegação das tarefas e organização da atuação do seu povo em ações para aquisição de produtos e liberação de cativos na cidade de Salvador e seu entorno.

Figura 2: Representação de Zeferina à direita e o no fundo do quilombo do Urubu.



Fonte: https://store.steampowered.com/app/872380/Banzo_Marks_of_Slavery/

Com uma dinâmica simples e bastante atraente, *Banzo*, é um jogo de estratégia, em que o jogador tem que pensar como utilizar os recursos necessários para os efetivos ganhos, gerenciar o Quilombo ou ajudar Zeferina a liderar os quilombolas. Sendo assim, o jogador precisa definir a quantidade de coletores para as tarefas de caça, de pesca, ter cuidado com a plantação cultivada no quilombo, organizar o treinamento a depender da

⁹ Para este tema, ver PEDREIRA, Pedro Tomas. Os quilombos brasileiros. Salvador: Prefeitura Municipal / Departamento de Cultura / SMEC, 1973.

necessidade de guerreiros que vão para as batalhas. Toda batalha ou incursões em territórios fora do Quilombo do Urubu tem o objetivo de libertar os irmãos escravizados, buscar informações ou atacar as fazendas em busca de armamentos e mantimentos.

O jogo tem início com a personagem nomeada Vó Maria, uma senhora de pele escura, trajando óculos e turbante. Ela usa um casaco verde, uma saia amarela e colares coloridos. Ao lado da neta Bia, vó Maria conta a história do Quilombo do Urubu. O objetivo é permitir que os jogadores transcendam o presente para experimentar o passado através da história oral conta por vó Maria.

Banzo é um jogo on-line de caráter individual com combates em turnos, e tem por objetivo geral do jogo proteger o Quilombo do Urubu, produzir recursos para subsistência da comunidade, resgatar e acolher escravizados fugidos. Atravessando a intriga, podemos identificar como objetivo pedagógico do jogo a compreensão das relações sociais e históricas empregada no final do período colonial e pós-colonial no Brasil. *Banzo* ressalta a importância dos quilombos na construção da resistência numa sociedade escravocrata, enfatizando o protagonismo dos negros escravizados e as relações existentes entre os quilombos e os outros setores da sociedade brasileira.

No momento do jogo, a cada incursão nas fazendas ou na cidade de Salvador (BA), o jogador pode conquistar recursos ou libertar algum irmão do cativeiro, com isso, acumula recursos e guerreiros para passar para próxima fase. O jogador precisa ter clareza de que os ataques só podem acontecer em fazendas com o quantitativo de seguranças inferior ao seu contingente de guerreiros para que assim tenha êxito na sua estratégia de jogo. Essa jogada deve ser levada em conta para o deslocamento na cidade de Salvador. Outro ponto a ser levado em consideração são informações prévias a respeito de cativos ou das senzalas nas fazendas. Ganha o jogo quem conseguir avançar por todas as fazendas com a maior quantidade de recursos e as melhores informações adquiridas em Salvador.

3.2 Mandinga: um conto de banzo

O jogo *Mandinga: Um conto de banzo* é uma continuação do jogo *Banzo*. *Mandinga* relata a história de dois negros escravizados: Akil, um muçulmano letrado da etnia mandinga, e Obedelê, um devoto Iorubá, cultura tradicional de matriz africana, que tem como base religiosa o culto aos orixás¹⁰. Por motivos diferentes, eles têm seus

¹⁰ Para este tema, ver ALMEIDA, Maria Inez Couto de; *Cultura Iorubá: Costumes e tradições*- Rio de Janeiro, Dialogartes,2006. Disponível em: <http://www.santoandre.sp.gov.br/ebook>. Acesso em 22 junho.

caminhos cruzados e precisam unir forças para o enfrentamento das adversidades que irão encontrar em sua jornada de fuga para o Quilombo do Urubu

Figura 3: Material de divulgação do jogo Mandinga



Fonte: <https://urucagames.com.br/>

Toda produção do jogo evidencia as diferenças culturais existentes entre os escravizados. Isso é bem forte na fala de Philippe Lepletiner Alves que, na entrevista ao repórter Arthur Ribeiro da agência de notícia CEUB, diz: “Não eram um só, não era só uma etnia, não era só uma África, como muita gente acredita. Queríamos mostrar justamente essa diversidade entre os personagens e a diferença entre os dois principais: cada um tinha sua cultura, sua língua e tudo mais”¹¹. O objetivo é ressaltar nesse segundo jogo aspectos sociais e culturais dos povos escravizados, bem como da sociedade pós-colonial, explorando conhecimentos que não foram abordados no jogo Banzo.

Figura 2: Representação de Akil e Obadelê em percurso para o quilombo do urubu.



Fonte: <https://store.steampowered.com/app/1475890/Mandinga>

¹¹ Disponível em: <https://agenciadenoticias.uniceub.br/destaque/negros-escravizados-em-busca-de-quilombos-game-brasiliense-investe-em-historia-e-educacao>. Acesso em: 22 junho

Mandinga é um jogo em que o jogador pode escolher um dos dois personagens principais (Akil e Obadelê). No momento do jogo, cada personagem tem maneiras diferentes de evoluir, pois os dois têm poderes ligados a uma linha diferente de atuação. Akil usa o poder da religião e das armas de fogo e Obadelê usa a capoeira como principal arma. Na medida em que o jogador for evoluindo de nível, vai adquirindo poderes extras, seja melhorando suas defesas ou seus golpes.

O referido jogo digital tem um cenário baseado no Brasil pós-colonial, demonstrando as fazendas com grandes plantações de cana de açúcar, característica bem presente no Nordeste, senzalas e o uso de tração animal para a locomoção de mercados. A fauna e flora Brasileira são retratadas no jogo, principalmente nos combates, em que ambos os protagonistas enfrentam animais selvagens em combates por turnos. Outro cenário é a cidade de Salvador, com suas arquiteturas e seu comércio frenético nos pátios das igrejas e praças.

Com combates em turnos contra feitores, capitães do mato, bandeirantes, mercenários e animais da fauna brasileira, o jogador tem por objetivo vencer os combates e as adversidades encontradas no percurso até a chegada ao Quilombo do Urubu. No caminho, em fuga da fazenda do Gaspar até a chegada ao Quilombo do Urubu, o jogador vai adquirindo poder espiritual e força, para lutar contra as formas de opressão do sistema econômico e social vigente.

Dessa forma, o jogo *Mandinga* retrata e denuncia o sistema social e político característico do período pós-colonial, proporcionando lugar de fala aos menos privilegiados, colocando em confronto permanente o escravizado contra um sistema escravocrata perverso e injusto e destacando o protagonismo nos pequenos atos de lutas. Segundo João José Reis, em seu artigo “Quilombos e revolta escrava no Brasil” na sua introdução relata:

Embora não tivessem sido as únicas formas de resistência coletiva sob a escravidão, a revolta e a formação de quilombos foram das mais importantes. A revolta se assemelha a ações coletivas comuns na história de outros grupos subalternos, mas o quilombo foi um movimento típico dos escravos. É difícil, porém, em muitos casos, distinguir um do outro. (Reis, 1996, p.15)

A resistência era constante. Em uma terra estranha e com uma grande diversidade sociocultural, os escravizados precisavam lutar, precisavam reelaborar uma identidade que lhes foi tirada, precisavam sobreviver e contar sua História. Toda luta pela liberdade representa portanto tanto uma luta por autonomia, mas também a construção de pertencimento ao local onde o escravizado está inserido. Representa a luta para ser parte da sociedade colonial, bem como a resistência à exploração e aos castigos físicos. Segundo os autores Reis e Gomes (1996), na obra *Liberdade por um fio*, mesmo sob a

ameaça do chicote, o escravo negociava espaços de autonomia com os senhores ou faziam corpo mole no trabalho, quebravam ferramentas, incendiavam plantações, agrediam senhores e feitores, rebelavam-se individual e coletivamente. A busca pela liberdade foi possível tanto através da estratégia da força quanto da resistência.

4. Uma proposta metodológica para análise dos jogos

Giacomoni (2013) destaca que a análise de jogos para fins didáticos requer uma abordagem criteriosa, uma vez que a complexidade dessas mídias interativas demanda uma compreensão aprofundada das especificidades de cada jogo. Nesse sentido, é essencial considerarmos a dimensão histórica, cultural e pedagógica presentes em tais jogos – sejam estes de tabuleiros ou de dinâmicas narrativas, como os RPGs.

Em primeiro lugar, é fundamental compreender a relevância do contexto histórico retratado pelos jogos *Banzo* e *Mandinga*. Os jogos digitais, enquanto recursos educacionais, podem proporcionar aos estudantes a vivência de diferentes períodos históricos, favorecendo a imersão em cenários específicos e promovendo uma aprendizagem significativa (GIACOMONI; 2013). Ao retratar momentos históricos distintos, os jogos podem contribuir para a compreensão das dinâmicas sociais e culturais do passado, permitindo aos estudantes também estabelecerem conexões entre o contexto histórico e o presente.

Além disso, a análise dos personagens presentes em *Banzo* e *Mandinga* é outro ponto relevante para a avaliação do potencial didático desses jogos digitais que se utilizam da dinâmica do Jogo de Interpretação de Papeis (RPG) para sua jogabilidade. Giacomoni (2013) enfatiza que os personagens podem desempenhar um papel fundamental na construção da narrativa e na transmissão de conhecimentos históricos. Dessa forma, é essencial analisar como esses personagens são caracterizados, que papéis históricos eles representam e como suas ações e interações influenciam na compreensão dos eventos retratados.

No que tange à jogabilidade, Giacomoni (2013) destaca que a interatividade proporcionada pelos jogos pode enriquecer o processo de aprendizagem, estimulando o protagonismo dos estudantes e incentivando o pensamento crítico. A análise da jogabilidade dos jogos *Banzo* e *Mandinga*, portanto, deve considerar a forma como as mecânicas e os desafios apresentados contribuem para o engajamento e a reflexão sobre conteúdos históricos.

A utilização de recursos visuais e sonoros também merece destaque na análise dos jogos como ferramentas didáticas. Giacomoni (2013) ressalta que a estética dos jogos pode criar uma atmosfera que favorece a imersão no contexto histórico representado, reforçando a compreensão das informações manuseadas pelo jogo. Dessa forma, é

importante examinar como esses elementos são empregados em *Banzo* e *Mandinga* para enriquecer a experiência do jogador e contribuir para os objetivos educacionais propostos.

Portanto, ao analisar os jogos digitais *Banzo* e *Mandinga* sob a perspectiva metodológica proposta por Giacomoni (2013), é possível compreendermos o seu potencial didático como recurso para o ensino de História. A consideração do contexto histórico retratado, a análise dos personagens, a avaliação da jogabilidade e a atenção aos recursos visuais e sonoros são elementos cruciais para a efetivação do uso desses jogos como instrumentos pedagógicos.

4.1 Jogabilidade

Em relação à jogabilidade, *Banzo* e *Mandinga* apresentam mecânicas distintas, mas ambas proporcionam uma experiência imersiva do jogador no cenário e intriga propostos. No jogo *Banzo*, o jogador é transportado para o século XIX e vive o cotidiano de um quilombola, enfrentando dilemas e conflitos sociais da época. A jogabilidade desse jogo é centrada em simulações de situações históricas, estimulando a empatia e o pensamento crítico. Já em *Mandinga*, o jogador assume o papel de um africano escravizado que busca fugir da senzala e encontrar sua liberdade, enfrentando diversos desafios ao longo do percurso. A jogabilidade é baseada em decisões estratégicas, que exigem raciocínio lógico e habilidades de resolução de problemas.

No que se refere ao conteúdo didático, ambos os jogos se destacam por abordar aspectos relevantes da história e cultura afro-brasileira. *Mandinga* oferece uma representação histórica das condições enfrentadas pelos escravos no Brasil colonial, evidenciando o sofrimento e a resistência dessas pessoas. O jogo instiga os jogadores a refletirem sobre a injustiça social e a importância da luta pela liberdade. Por sua vez, *Banzo* apresenta um mergulho na cultura dos quilombolas, destacando a organização social, as práticas culturais e a resistência frente à opressão escravista. Ambos os jogos proporcionam uma oportunidade valiosa para aprender sobre a história do país e valorizar a cultura afro-brasileira.

Nessa perspectiva, vemos também que ambos os jogos contribuem para o debate sobre conteúdos acerca da história e cultura afro-brasileira, obrigatórios a partir da lei de número 10.639, de janeiro de 2003, valorizando as contribuições dos africanos e afro-brasileiros e as lutas dos negros e negras em território brasileiro. Pois, mesmo se tratando de uma lei com quase 20 anos de promulgação, o ensino da história e cultura afro-brasileira e africana vem sendo negligenciado em muitos ambientes escolares,

colaborando para o desconhecimento e para os crescentes casos de violências racial, econômica e de gênero nas escolas de educação básica.

Além do conteúdo histórico, os jogos também exploram outras áreas do conhecimento, como a geografia, ao apresentarem cenários e localidades que remetem a diferentes regiões do Brasil. Também são abordados temas como a ecologia, ao trazerem interações com a natureza nos ambientes de jogo, estimulando a consciência ambiental. A narrativa envolvente e a ambientação detalhada contribuem para a construção de uma experiência de aprendizado rica e significativa.

Quanto ao potencial de aprendizagem, ambos os jogos demonstram capacidade de engajar os jogadores de forma ativa e participativa. A interatividade presente nas mecânicas de jogo faz com que o jogador se torne um agente ativo no processo de aprendizagem, tomando decisões e enfrentando desafios que têm impacto direto na narrativa do jogo. Essa abordagem proporciona um aprendizado mais imersivo e efetivo, uma vez que os jogadores experimentam na prática as consequências das suas escolhas.

Segundo Meinerz o lúdico proporciona igualmente a liberdade de arriscar-se e errar, experiência importante para a aprendizagem dos alunos, uma vez que a consequência do erro nunca vai além do jogo (Meinerz 2013). Além disso, os jogos também oferecem recursos educacionais complementares, como glossários, informações históricas e dicas para a resolução de desafios específicos. Esses elementos auxiliam na ampliação do conhecimento dos jogadores sobre os temas abordados, reforçando o caráter educativo das experiências proporcionadas por *Banzo e Mandinga*.

A incorporação de elementos da cultura afro-brasileira nos jogos contribui para a valorização dessa herança cultural e para o combate ao apagamento histórico que, infelizmente, ocorre em muitos materiais educativos convencionais. Ao trazer à tona essas narrativas, os jogos proporcionam uma oportunidade para que jovens estudantes conheçam, respeitem e reconheçam a importância da diversidade cultural que compõe a sociedade brasileira.

Em um contexto em que a tecnologia desempenha um papel cada vez mais relevante na vida das pessoas, o uso de jogos digitais com potencial educativo pode ser uma estratégia pedagógica eficaz para despertar o interesse dos estudantes e promover o aprendizado de forma mais significativa. A imersão proporcionada por esses jogos cria um ambiente propício para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como o raciocínio lógico, a tomada de decisões e o pensamento estratégico.

4.2 A relação entre o objetivo do jogo e seu potencial pedagógico

Banzo: Marcas da escravidão é um jogo tipo de RPG onde o jogador vai assumir o comando do quilombo do Urubu, que tem por objetivo organizar a produção de alimentos, defender o quilombo e libertar pessoas escravizadas. É um jogo de estratégia e gerenciamento de recursos demonstrando uma clara luta contra a escravidão em território brasileiro. Este seria o objetivo específico do jogo.

Em termos mais amplos, o jogo aborda um entrelaçamento entre tempos distintos, pois a narrativa inicia com a lembrança de Vó Maria na atualidade, em uma conversa emblemática com sua neta Bia a respeito do quilombo do urubu, valorizando a resistência do passado. Em todo momento a verbalização é marcada pelo simbolismo da cultura afro-brasileira e africana, através da musicalidade, das representações dos orixás e da valorização do local santificado pela tradição e pelas ações e agentes do passado.

Com esse entrelaçamento, o jogo estabelece seu potencial pedagógico (Giacomoni, 2013): i) a possibilidade de reflexão acerca dos vários processos políticos, econômicos, sociais e culturais que remetem à forma de colonização do território brasileiro, a partir da dinâmica da resistência e luta de um povo em um determinado espaço / tempo; ii) a compreensão do processo de formação dos quilombos; iii) as formas de resistência e luta numa sociedade escravocrata; iv) a definição dos quilombos como um movimento social que contribuiu para mudanças nos processos de disputa pelo poder, entre outros.

Enquanto em *Banzo* a história é contada com um tom de lembrança e nostalgia, em *Mandinga* o objetivo é o combate e a luta para chegar ao quilombo do Urubu. *Mandinga* representa um jogo em formato de RPG, com combates em turnos, onde o jogador assume um dentre dois personagens escravizados (Akil ou Obadelê) com visões, crenças e culturas diferentes. Ao longo do jogo o jogador vai se deparando com situações de discriminação e racismo, temáticas muito presentes no jogo.

O jogo tem como objetivo principal a fuga para o tão sonhado Quilombo do Urubu na redondeza de Salvador; para isso, o jogador precisa realizar uma fuga da fazenda do Gaspar; Gaspar é proprietário de uma fazenda de cana-de-açúcar com dezenas de escravizados.

O potencial pedagógico está presente na forma de valorização da cultura afro-brasileira e africana, reforçando a importância da diversidade e do respeito às diferenças com o intuito de criar empatia nos jogadores acerca da realidade vivida na época. *Mandinga* tem por finalidade trazer uma reflexão a respeito de um Brasil discriminatório

e violento, tendo como temática pedagógica específica o violento processo de colonização do território brasileiro e a construção de um império escravocrata pautado por conflitos em todo período regencial.

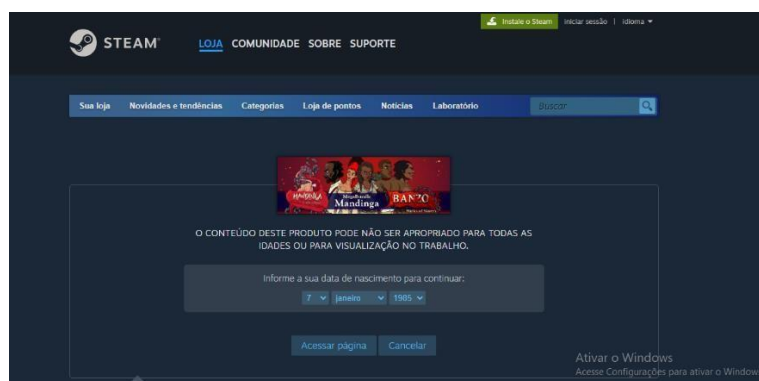
4.3 Superfície

Banzo: Marcas da escravidão e *Mandinga: Um conto de banzo* são dois jogos digitais que se encontram disponíveis na plataforma de distribuição de conteúdo digitais STEAM, criada em 2002. O software de distribuição tem por finalidade ligar os desenvolvedores e distribuidores ao consumidor final.

Para ter acesso aos títulos disponíveis na plataforma STEAM o usuário precisa abrir uma conta e verificar o jogo ou outros conteúdos do seu interesse. Os títulos são comercializados com valores acessíveis ao consumidor, pois, liga na maioria das vezes o produtor dos jogos ao jogador. *Banzo* e *Mandiga* são dois títulos que tem uma variação entre R\$ 4.39 (quatro reais e trinta e nove centavos) a R\$ 10.00 (Dez reais).

Com o decorrer do uso a plataforma conserva o histórico do jogo e o desempenho do jogador na plataforma, informando tempo de jogos e estágios que você teve acesso no seu jogo, pois, caso o jogador tenha necessidade de parar o jogo por motivo diversos, ele pode retornar em outro momento e continuar de onde parou.

Figura 5: tela da plataforma onde encontra-se o jogo Banzo e Mandinga.



Fonte: [Bem-vindo\(a\) ao Steam \(steampowered.com\)](http://Bem-vindo(a) ao Steam (steampowered.com))

Ambos os jogos, *Banzo* e *Mandinga*, são jogos no formato RPG digital com uma narrativa que tem como cenário principal o Brasil por volta de 1820, mais especificamente, em Salvador na Bahia. No jogo *Banzo* o tabuleiro digital é dividido em quatro cenários: 1) o Parque São Bartolomeu, na cidade de Salvador, local onde Vó Maria narra as suas recordações para sua neta; 2) em seguida temos o cenário do interior do

Quilombo do Urubu com suas relações sociais e materiais (cultivo e organização); 3) o terceiro cenário é uma representação semelhante ao mapa da atual Bahia onde vemos a existência do Quilombo em relação às fazendas vizinhas e à localização de Salvador; 4) por fim o quarto cenário representa uma grande pátio de uma igreja com uma feira livre que representa a cidade de Salvador.

Com uma dinâmica mais fluente e com uma jogabilidade mais flexível, *Mandinga* é representado por três cenários: 1) o interior da fazenda de Gaspar que simula uma vivência da época, com senzala, plantação de *cana-de-açúcar* e a relação dos escravizados com os feitores; 2) o segundo cenário é a representação da floresta onde acontece os embates de lutas entre Akil e Obedelê contra seus perseguidores; 3) por fim, temos o cenário da cidade de Salvador.

O cenário muda no decorrer do jogo, quando o jogador vai adquirindo liberdade através das batalhas travadas em ambos os jogos. Caso o oponente seja derrotado, o jogador ganha poder e avança no seu objetivo. Para progredir no jogo, os jogadores precisam ler e interpretar o cenário do jogo, além de interagir com personagens e seguir as instruções apresentadas em cada quadro.

4.4 Dinâmica

Os jogos de RPG são marcados por uma narrativa rica em detalhes e em enredos que levam o jogador à imersão no universo narrado, oferecendo um ambiente vasto para tomadas de decisões que podem afetar a história do jogo. Meinerz (2013) define o RPG como um tipo de jogo que constrói um mundo detalhado a ser vivenciado pelos jogadores. Nesse sentido, podemos afirmar que *Banzo* e *Mandinga*, a despeito de serem jogos digitais, simulam essa imersão seja na descrição dos cenários ou nas movimentações ou embates com os feitores. Com isso, o jogador é transportado para o tempo histórico do acontecimento, através dos olhos de um personagem de um determinado grupo social.

Ao iniciar o jogo *Banzo*, na tela principal o jogador deve pressionar qualquer tecla do computador para ser encaminhado para o menu principal. No menu, o jogador vai dispor dos recursos para personalizar o jogo de acordo com sua escolha. O menu principal apresenta quatro possibilidade de personalizar o jogo.

Tabela 1. Opções do Menu

Opções personalizadas	Descrição
------------------------------	------------------

Campanha	Fica localizado o histórico do jogador e do jogo. Por exemplo: o melhor tempo de jogo, o tempo de jogabilidade e o nome do jogador. Nesse mesmo menu o jogador inicia o jogo e pode, a qualquer momento, deletar o histórico.
Customização	Permite colocar o nível do jogo (a dificuldade do jogo). Divide-se em fácil, normal ou difícil. No mesmo menu pode colocar a quantidade de vezes que o quilombo pode sofrer ataques e a quantidade de fazendas que vão ser atacadas.
Idioma	Permite o jogar selecionar o idioma que deseja jogar. São apenas dois idiomas: português ou inglês.
Créditos	Informa toda a ficha técnica do jogo.
Sair	Para sair do jogo

Fonte: [Banzo - WallPapers no Steam \(steampowered.com\)](http://Banzo - WallPapers no Steam (steampowered.com))

Com o jogo iniciado, o jogador vai apertando a tecla *esc* para ver as imagens de Vó Maria e sua neta Bia brincando no parque São Bartolomeu. O parque apresenta características geográficas do Quilombo do Urubu e a Vó Maria começa a contar a história do Quilombo para sua neta Bia. Neste momento aparece um botão virtual na tela para começar a jogabilidade. Este botão virtual deve ser acionado com o mouse. Em cada clique a história vai sendo contada.

Em seguida o Jogador é transportado para o quilombo do Urubu e começa a gerenciar o quilombo. Em todo o momento o jogo abre uma caixa de diálogo que vai falando para o jogador sobre o passo-a-passo do que deve ser feito. Através da caixa de diálogo o jogo vai fluindo e as tomadas de decisão vão acontecendo.

Figura 5: tela de representação do Quilombo do Urubu no jogo com a caixa de diálogo.



Fonte: [URUCA - Game Studio \(urucagames.com.br\)](http://URUCA - Game Studio (urucagames.com.br))

Mandinga tem uma temática mais livre, sua jogabilidade compreende inicialmente as teclas: (E) para confirmar e selecionar, (W) para cancelar e retornar e (Q) para mover;

Também utiliza as teclas direcionais para a fluência de ambos os jogadores Akil e Obedelê. Como se trata de um jogo de combate em turno, o jogador utiliza os dois *avatares* um seguido do outro em turnos diferentes.

O jogo inicia com apresentação de um menu principal que permite personalizar o jogo e personalizar o controle, ou seja, a teclas citadas no parágrafo anterior podem ser trocadas por (A), (B) e (Y), respectivamente. Isso possibilita a utilização de um *joystick* para melhor fluência do jogo.

O menu do jogo é composto por quatro tópicos bem diretos, que são: i) novo jogo, ii) opções, iii) créditos, iv) sair do Jogo. O destaque se encontra no menu opções que possibilita ao jogador entrar na opção controle e modificar as letras de comando e fluir com a jogabilidade.

À medida que o jogador avança no jogo, seu personagem ganha experiência e melhora suas habilidades, adquirindo novos poderes, armas e equipamentos ao longo do caminho. A progressão e evolução do personagem permite um melhor combate e um melhor entendimento da cultura dos escravizados.

4.5 Regras

Banzo é um jogo de gerenciamento de recursos baseado em estratégia em turnos, onde o jogador planeja as suas ações através dos recursos que dispõe no momento. Pode ter no mínimo 1 e no máximo 3 jogadores. O jogador tem por finalidade assumir o papel desempenhado pela rainha Zeferina uma líder que se destacou na organização da luta em defesa do quilombo do Urubu, que se perpetuou no imaginário cultural e na história de resistência da Bahia.

Banzo permite que os jogadores aloquem trabalhadores que em duas frentes: guerreiro e coletores. Os guerreiros realizam incursões em fazendas vizinhas com o objetivo de libertar os escravizados e eliminar a fazenda, como também incursões na cidade de Salvador com o objetivo de conseguir suprimentos quando necessário. Os coletores ficam responsáveis pela produção de recursos que vão alimentar todo o Quilombo.

É preciso bastante atenção ao nível de banzo do quilombo. O banzo é um sentimento de nostalgia, e funciona no jogo como um regulador do ânimo geral, podendo elevar ou diminuir seu nível de acordo com as ações que são executadas pelo jogador durante a partida. Portanto, quanto mais alto o banzo mais penalidade o quilombo recebe.

A partida pode acontecer em modo campanha ou livre. Os jogadores devem tomar decisões a respeito de aceitar fugitivos ou não, como também ajudar determinados personagens em situação de dificuldade. Lembrando sempre que cada ação tomada trará consequências positivas ou negativas para o Quilombo. O jogo também permite ao jogador designar um orixá para representar e abençoar o quilombo.

Mandinga apresenta uma pegada de tomadas de decisões onde o jogador opta por escolhas que geram consequências positivas ou negativas que vão afetar a história e o desenvolvimento do jogo. Essas escolhas podem levar a diferentes finais ou morte do jogador. Pode ter no mínimo 1 e no máximo 2 jogadores. *Mandinga* é um jogo de narrativa com uma pegada bem cinematográfica inspirado em clássicos jogos retrô dos anos noventa.

Com combates em turnos o jogador espera o golpe do oponente para depois poder atacar e a estratégia fica a cargo da organização dos “dados”, são caixas de golpes que o jogador pode organizar para derrubar o oponente no combate direto. Cada personagem pode jogar até 5 dados de uma única vez no máximo. Caso seja usado em excesso o jogador pode ficar sem possibilidade de golpear o adversário e perder a partida.

Como o jogador utiliza dois personagens, existe a possibilidade de um morrer em combate e o outro não. Caso aconteça (isso é bastante comum no jogo), o jogador vai para a próxima fase, mas os personagens não evoluem de maneira igual, o personagem que venceu ganha forças adicionais o que morreu em combate, não.

Em ambos os jogos o jogador vai representar o escravizado, pois a temática valoriza uma releitura do passado colonial brasileiro a partir da visão da resistência dos escravizados em antagonismo ao sistema escravocrata vigente na época.

4.6 Layout

Inspirado na História do Quilombo do Urubu, ambos os jogos *Banzo* e *Mandinga* representam a voz da resistência de uma população que teve como liderança a matriarca Zeferina, líder e guerreira no Quilombo do Urubu, que marcou a história do Brasil e da Bahia com o seu protagonismo, que é bem representado no designe do jogo.

Os produtores de *Banzo* e *Mandinga* apresentam um layout inspirador, com um cenário que retrata bem a população de Salvador, os Quilombos, as fazendas de plantação de cana-de-açúcar e o território da Bahia. Os jogos conseguem transportar você para a década de 1820 em diante. A preocupação de transcender o jogo é tão forte que o Parque

São Bartolomeu, em Salvador, na Bahia, representa um ponto histórico e sagrado para religião africana. Com a sobreposição de camadas de tempos históricos.

Outro ponto importante é a musicalidade escolhida para ambientar os jogos: em *Banzo* temos o toque do berimbau e do agogô. A narrativa feminina de Vó Maria lança o jogador para o tempo da memória e do narrar histórias, da tradição oral, da solidariedade, dos saberes ancestrais e populares misturados aos toques dos instrumentos musicais. Já em *Mandinga* a canção escolhida foi um clássico de nome “Jogo de Angola”, composta por Mauro Duarte e Paulo Cezar Pinheiro, na voz de da cantora Renata Jamboiro.

O cenário, junto com ambas as canções, retoma o imaginário de luta e de sofrimento vivido pelos escravizados no Brasil, trazendo à tona elementos da cultura africana, como mitologia, lendas e tradições, proporcionando aos jogadores a oportunidade de se familiarizar com esses aspectos e ampliar seu conhecimento sobre a diversidade cultural. O layout incentiva o jogador a usar sua criatividade para solucionar desafios e completar as tarefas propostas. Isso estimula o pensamento criativo e a habilidade de encontrar soluções inovadoras para os problemas que são apresentados nos jogos.

5. Considerações Finais

É importante destacar que, apesar do potencial didático dos jogos *Banzo* e *Mandinga*, seu uso em contextos educacionais deve ser acompanhado de uma abordagem pedagógica adequada. Os professores desempenham um papel fundamental na mediação entre os jogos e os alunos, incentivando discussões e reflexões sobre os temas abordados, contextualizando-os historicamente e fomentando a sua análise crítica. Dessa forma, é possível promover uma aprendizagem mais complexa e abrangente, relacionando os conteúdos dos jogos com outras disciplinas do currículo escolar de forma integradora e interdisciplinar.

A análise dos jogos digitais *Banzo* e *Mandinga* revela a importância e o potencial didático dessas ferramentas no contexto educacional. Com suas narrativas envolventes, com tópicos do conteúdo didático relevantes e potencial para fomentar a aprendizagem, esses jogos podem se tornar aliados valiosos na promoção de uma educação mais inclusiva, consciente e engajadora. Ao abordar aspectos da história e cultura afro-brasileira, os jogos contribuem para o fortalecimento da identidade cultural e para o combate ao preconceito e à discriminação.

Ao falarmos que os jogos analisados evidenciam uma época ou um determinado contexto na sociedade e na história que podem contribuir para o conhecimento histórico escolar, devemos levar em conta as marcas que a prática do jogar ou brincar propicia na construção da personalidade do sujeito e na aprendizagem.

Por outro lado, vimos que a *prática lúdica* desperta o interesse de educadores e pesquisadores que buscam formas inovadoras de ensinar conteúdos históricos. Neste contexto, é fundamental compreender a relação entre o ensino de História e o uso de jogos com fins didáticos, bem como analisar o panorama do debate sobre essa prática. Autores, como Tânia Fortuna, apontam que uma sala de aula lúdica envolve educadores e educandos no processo de construção do conhecimento crítico e criativo:

A sala de aula é um lugar de brincar se o professor consegue conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno. Para isto é necessário encontrar o equilíbrio sempre móvel entre o cumprimento de suas funções pedagógicas - ensinar conteúdos e habilidades, ensinar a aprender - e psicológicas - contribuir para o desenvolvimento da subjetividade, para a construção do ser humano autônomo e criativo - na moldura do desempenho das funções sociais - preparar para o exercício da cidadania e da vida coletiva, incentivar a busca da justiça social e da igualdade com respeito à diferença.” (Fortuna; 2013, Pag.9)

No entanto, é importante destacar que a incorporação dos jogos no ensino de História requer um planejamento cuidadoso por parte dos educadores. O uso não deve ser feito de forma superficial ou apenas como uma ferramenta para o entretenimento. É fundamental que os jogos estejam alinhados aos objetivos pedagógicos, de modo a favorecer a construção do conhecimento histórico pelos alunos. Segundo Marcello Paniz Giacomoni (2013) o equilíbrio epistemológico deve ser colocado em prática através do exercício de construção ou avaliação de um jogo em relação aos objetivos pedagógicos a serem alcançados.

Os jogos analisados neste artigo exploram uma gama de possibilidades de abordagens acerca do processo violento de escravização de seres humanos e do apagamento da cultura afro-brasileira e africana. Eles trazem as temáticas do livre culto do sagrado, da formação dos quilombos, do Brasil escravista, da cultura comercial pautada na manufatura, do entretencimento entre os tempos e lugares históricos de determinados grupos sociais.

Banzo e Mandiga permitem uma interpretação da história a partir da perspectiva dos personagens, que mudam de acordo com o jogador. Com isso o professor ganha a possibilidade de construção/reconstrução do imaginário a ser colocado em prática. As

possibilidades permitidas pelo jogo não negligenciam a necessidade de diálogo com as habilidades e objetivos que os estudantes precisam desenvolver em determinado momento pedagógico como objeto e objetivo disciplinar do conhecimento escolar.

O ensino de História está pautado em procedimentos que permitem ao sujeito o entendimento crítico a respeito de temáticas, a respeito do passado, que permita a compreensão a interpretação do presente, identificando, compreendendo, refletindo e interpretando diferentes versões de um mesmo fenômeno ou acontecimento, considerando sua importância e o seu desenvolvimento cognitivo e suas habilidades para construir e consolidar sua cultura e suas reações sociais através da história, organizando e refletindo a respeito do espaço / tempo.

Portanto, consideramos que ambos os jogos, *Banzo* e *Mandinga*, permitem uma ampla abordagem pedagógica e metodológica, com boa amplitude do seu público-alvo, sendo possível sua aplicabilidade no ensino fundamental ou no ensino médio, pois os jogos colocam em jogo habilidades necessárias à compreensão da passagem do tempo, à identificação dos processos de formação das culturas de um povo, da valorização das tradições orais, da memória e dos saberes, da história e cultura dos povos afro-brasileiros.

6. Referências bibliográficas

ALMEIDA, Maria Inez Couto. **Cultura Iorubá: Costumes e tradições**. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2006.

CASTRO, A. B. (2018). **Jogos digitais como recurso didático para o ensino de História: reflexões sobre a experiência com o jogo "Banzo"**. Revista Brasileira de História & Ciências Sociais, 10(19), 1-19.

FERMIANO, Maria A. Belintane. **O Jogo como um instrumento de trabalho no ensino de História?** In: História Hoje. ANPUH. vol. 3. n 07, julho 2005. Disponível em: <http://www.anpuh.uepg.br/historiahoje/voI3n7/maria.htm>

FORTUNA, Tania Ramos. Brincar é aprender. In: PEREIRA, Nilton Mullet; GIACOMONI, Marcello Paniz. **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: Evangref, 2013 p. (63)-(98).

GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: Evangref, 2013.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2006.

MEINERZ, Carla Beatriz. Jogar com a História na sala de aula. In: PEREIRA, Nilton Mullet; GIACOMONI, Marcello Paniz. **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: Evangref, 2013 p. (99)-(116).

PEDREIRA, Pedro Tomas. **Os quilombos brasileiros**. Salvador: Prefeitura Municipal / Departamento de Cultura / SMEC, 1973.

REIS, João, José. **Quilombos e revoltas escravos no Brasil**. Revista USP, São Paulo (28): dezembro/fevereiro95/96. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/28362/30220>. Acessado em 18 junho pag. 15

REIS, João José; GOMES, Flávio dos Santos. **Liberdade por um fio: História dos Quilombos no Brasil**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

RIBEIRO, Arthur. **Negros escravizados em busca de quilombos: game brasileiro investe em história e educação**. 04/11/2021. Disponível em: <https://agenciadenoticias.uniceub.br/destaque/negros-escravizados-em-busca-de-quilombos-game-brasiliense-investe-em-historia-e-educacao>. Acesso em: 22 junho

RODRIGUES, P. A. **O uso de jogos digitais no ensino médio: percepções dos estudantes sobre o seu potencial didático**. 2021. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2021.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1978.

Anexo 1. Letra da música que representa a trilha sonora do jogo *Mandinga: Um conto de banzo*.

“Jogo de Angola”

No tempo em que o negro chegava fechado em gaiola
Nasceu no Brasil quilombo e quilombola
E todo dia negro fugia juntando a curriola
De estalo de açoite de ponta de faca e zunido de bala
Negro voltava pra argola no meio da senzala
E ao som do tambor primitivo: berimbau, Maraque e viola
Negro gritava: abre ala
Vai ter jogo de angola
perna de brigar camara
perna de brigar olê
ferro de furar camara
ferro de furar olê
arma de atirar camara
arma de atirar olê oleeeeeee
Dança guerreira, corpo do negro é de mola na capoeira
Negro embola e desembola
E a dança que era uma festa do dono da terra
Virou a principal defesa do negro na guerra
Tendo o que se chamou libertação
E por toda força, coragem e rebeldia
Louvado será; todo dia
Esse povo cantar e lembrar o jogo de Angola da escravidão do Brasil
perna de brigar camara
perna de brigar olê
ferro de furar camara
ferro de furar olê
arma de atirar camara
arma de atirar olê oleeeeeee

composição:

Mauro Duarte e Paulo Cezar Pinheiro

Anexo 2. Códigos de acesso QR Code

Código em QR Code que direciona para o clipe musical.



Código em QR Code que direciona para o trailer do jogo *Banzo: Marcas da escravidão*.



Código em QR Code que direciona para o trailer do jogo *Mandinga: Um conto de banzo*.



Anexo 3. Regras para submissão de artigo na Revista CLIO (UFPE)

Como parte do processo de submissão, os autores são obrigados a verificar a conformidade da submissão em relação a todos os itens listados a seguir. As submissões que não estiverem de acordo com as normas serão devolvidas aos autores.

1. Todos os artigos deverão estar em editor de texto Microsoft Word.

Os artigos devem ter entre 15 e 25 páginas de extensão, digitadas em fonte Times New Roman, tamanho 12, espaço 1,5, com todas as margens 2,5cm, folha tamanho A4.

Abaixo do título, deverá constar apenas o nome do autor(a). Ao final da primeira página, abaixo dos resumos, deverá constar uma pequena biografia, com a titulação e função atuais, instituição e departamento ao qual ele(a) se vincula, endereço de contato (preferencialmente da instituição ao qual é vinculado(a), e-mail e ORCID.

Fotografias, ilustrações, tabelas e/ou gráficos, devem estar inseridos no corpo do texto. As tabelas e os gráficos devem ser numerados consecutivamente com algarismos arábicos e encabeçados por título, com as fontes devidamente mencionadas. As imagens, em formato JPG, devem ter legendas iniciadas pelo termo Figura e numeradas em algarismos arábicos. Exemplo:

Figura 1: crítica no Jornal *O Nacional*.



Fonte: O Nacional 02 de janeiro de 19477.

Tabela 1: xxxx xxxx xxxx xxxxx xxx.

xxxxxxx	xxxxx	xxxxxxx
xxxxx xxxxxx xxxxxx		•
xxxxxxx	•	
xxxxxxx		•
xxxxxxx		•

Fonte: xxxxx x x x x xxxx

As notas (de acordo com a NBR 6023) deverão ser colocadas ao final do texto, juntamente com a bibliografia consultada.

As resenhas deverão ter até cinco páginas, fonte Times New Roman, tamanho 12.

2. Os artigos devem conter título e resumo de **no máximo 08 linhas**, fonte Times New Roman, tamanho 12 em português, inglês e espanhol. Também devem conter 4 palavras-chaves nos respectivos idiomas, iniciadas com letras minúsculas e separadas por ponto e vírgula.

As resenhas também deverão vir acompanhadas com os títulos em inglês e espanhol e também de 4 palavras-chave em português, inglês e espanhol, separadas por vírgula e letras iniciais maiúsculas.

3. Os autores dos artigos e resenhas submetidos à CLIO: Revista de Pesquisa Histórica, atestam que suas colaborações são originais e inéditas (não estão sendo avaliadas por outra revista ou nunca tiveram uma versão dos mesmos publicada anteriormente).
4. As notas ao final do documento e as referências bibliográficas devem estar separadas e seguir as normas da **ABNT-NBR 6023**, a qual foi baseada nas ISO 690:1987 e ISO 690-2. (texto completo da NBR 6023)

A bibliografia, juntamente com as notas, deverão constar ao final do texto. Abaixo, exemplos de citações:

Livro:

SOBRENOME, Nome. Título do livro em itálico: subtítulo. Tradução. Edição. Cidade: Editora, ano. nnp.

Capítulo ou parte de livro:

SOBRENOME, Nome. Título do capítulo ou parte do livro. In: SOBRENOME, Nome (Org.) Título do livro em itálico: subtítulo. Tradução. Edição. Cidade: Editora, ano. p.xxx-yyy.

Artigo em periódico:

SOBRENOME, Nome. Título do artigo. Título do periódico em itálico, Cidade: Editora, v.xx, n.xx, p.xxx-yyy, ano.

Trabalho acadêmico:

SOBRENOME, Nome. Título em itálico: subtítulo. Dissertação/Tese (Mestrado/Doutorado em ...) – Unidade, Instituição. Cidade, ano. nnp.

Texto obtido na internet:

SOBRENOME, Nome. Título. Data (se houver). Disponível em: www...; Acesso em: dd mmm. ano.

Trabalho apresentado em evento:

SOBRENOME, Nome. Título do trabalho. In: NOME DO EVENTO, número (se houver), ano, Local do evento. Anais... Local: Editora (se houver), ano. p.xxx-yyy.