

Projeto Game Ijiba: a saga quilombola

Lais Farias Alves¹, George Silva Costa¹, Victor Ramon dos Santos Cruz¹, Everton Rodrigo Santos Pacheco¹, Murilo Alcântara dos Santos¹

¹Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia Baiano – *Campus Bom Jesus da Lapa* (IF Baiano – *Campus Lapa*)
Caixa Postal 15.064 – 91.501-970 – Porto Alegre – RS – Brazil

{laisfariasalvessi,georgesc2010}@gmail.com, {victorrsc10,everton66_, muriloalcantara69}@hotmail.com

***Abstract.** This article aims to discuss how technology can assist in the teaching-learning process for different areas and show that through the use of games you can make classes, especially the discipline of history, more practical and dynamic, and also contributing to improving logical reasoning of students. Also presents the proposal of producing a game to simulate and show the struggles of slaves to free themselves of Lords and get to a maroon community..*

***Resumo.** Este artigo tem como objetivo discorrer sobre como a tecnologia pode auxiliar no processo de ensino-aprendizagem para diversas áreas e mostrar que por meio da utilização de games é possível tornar as aulas, sobretudo da disciplina de História, mais práticas e dinâmicas e contribuindo também para a melhoria do raciocínio lógico dos estudantes. Apresenta também a proposta da produção de um game para simular e mostrar as lutas dos escravos para se libertarem dos senhores e chegar até uma comunidade quilombola..*

1. Introdução

Diante da realidade de muitas unidades de ensino possuírem poucos recursos, tanto em materiais quanto em espaço físico, nota-se a deficiência na aprendizagem de determinadas disciplinas pelo fato de não se tornarem possíveis as práticas em salas próprias para as mesmas, e entre essas disciplinas, encontra-se a História, em especial sobre o Brasil. É de suma importância que haja aulas em que a cultura do povo quilombola, a história de como essas comunidades foram criadas e qual a realidade que se encontram atualmente sejam expostas para que o aluno aprenda de uma forma mais real e não tão presa a somente livros, fixando melhor os conteúdos [MEC, 2006].

Atualmente existem diversos recursos que venham proporcionar aos estudantes uma maneira de adquirir o conhecimento a respeito da história e cultura do Brasil de uma maneira mais dinâmica, mas uma forma que atrai bastante a atenção dos mesmos é com a utilização de games. Os games fazem com que os alunos de maneira prática possam simular situações que em sala de aula muitas vezes são impossíveis, devido as condições, de acontecer. Um exemplo dessas situações são as lutas que houveram durante a nossa história.

Muitas dessas lutas eram com os membros de comunidades nas quais viviam escravos que conseguiam escapar das senzalas das fazendas de senhores de engenho. As chamadas comunidades quilombolas, onde os seus membros lutavam para se defender e não serem capturados para se tornarem escravos novamente.

Com base nas lutas enfrentadas pelos escravos para se libertarem dos senhores e chegar até uma comunidade quilombola, busca-se a produção de uma ferramenta que aproxime o aluno do conhecimento e, de uma forma diferenciada interagir com assuntos apresentados em sala de aula, com uma visão e exemplos mais próximos da realidade.

Nesse primeiro contato, ainda que possa parecer restrito e singular, pode vir a despertar futuros cientistas e pesquisadores. Porém, por falta de recursos que auxiliem no incentivo do aluno na busca por diversas respostas a perguntas que possam surgir, os docentes procuram cada vez mais por alternativas que demonstrem para estes estudantes um pouco mais da cultura das comunidades quilombolas e como elas funcionam.

Com isso, entra o papel da tecnologia, que pode realizar simulações que sejam mais próximas da realidade, ilustrando em simples salas de aulas, experiências que talvez só bem mais tarde, ou infelizmente até nunca, poderiam ser acessíveis aos estudantes.

Diante dessa problemática, o “Projeto Game Ijiba¹: a saga quilombola”, visa desenvolver uma forma dinâmica que venha trazer para a disciplina de História uma forma alternativa de aula através da tecnologia. Os professores poderão desenvolver suas aulas através de simulações de como eram essas lutas, feitas de modo ilustrativo, auxiliando no aprendizado e no raciocínio lógico. Essa tecnologia deve ser de baixo custo, sendo assim de fácil acesso a várias instituições de ensino.

O projeto consiste no uso da computação gráfica e de uma ferramenta de modelagem, animação e produção de games, para produzir um jogo compacto, que virá dar suporte aos professores, para que os mesmos possam exemplificar as batalhas e as ações cotidianas dos membros das comunidades quilombolas para se proteger dos capitães do mato das fazendas das quais eram escravizados e assim melhorar a absorção e o desempenho dos discentes com a disciplina.

2. Computação Gráfica

Sendo essa área destinada a geração de imagens, a computação gráfica surgiu devido a necessidade humana de visualização de dados. Seus aspectos mais importantes são o desenvolvimento de dispositivos de interação humana, como por exemplo, monitores, mouses, teclados, entre muitos outros [AZEVEDO & CONCI, 2003].

Muitas são as aplicações da computação gráfica. Sua utilização ajuda na medicina, devido a capacidade que possui de recriar órgãos e fazer simulações muito mais próximas da realidade, sem contar nas animações e jogos que utilizam ferramentas gráficas cada vez melhores [GOMES & VELHO, 2003].

Existem diversos algoritmos e ferramentas para construção de imagens em 2D ou 3D. Hoje essas ferramentas de construção de imagens se encarregam praticamente

1 Palavra de origem africana que significa “Um desejo que se cumpriu”.

sozinhas da parte algorítmica do hardware. Porém quanto mais realista necessita ser a imagem final, maior será o uso de hardware para o processamento gráfico.

3. Blender 3D

Nesse projeto utiliza-se a ferramenta Blender 3D, que consiste em um software que permite construir modelagens e animações, bem como a produção de jogos, sem a necessidade de programação de inúmeras linhas de código, além de realizar pós-produção de animação com um editor de vídeo integrado. Entre as muitas vantagens do uso desta ferramenta, o que se destaca na mesma é o fato de ser open source (código aberto), permitindo que qualquer pessoa tenha acesso ao código fonte [BRITO, 2008].

A interface do Blender, conforme apresentada na Figura 1, é dividida em algumas partes: Painéis de preferências, Buttons Window e 3D View.

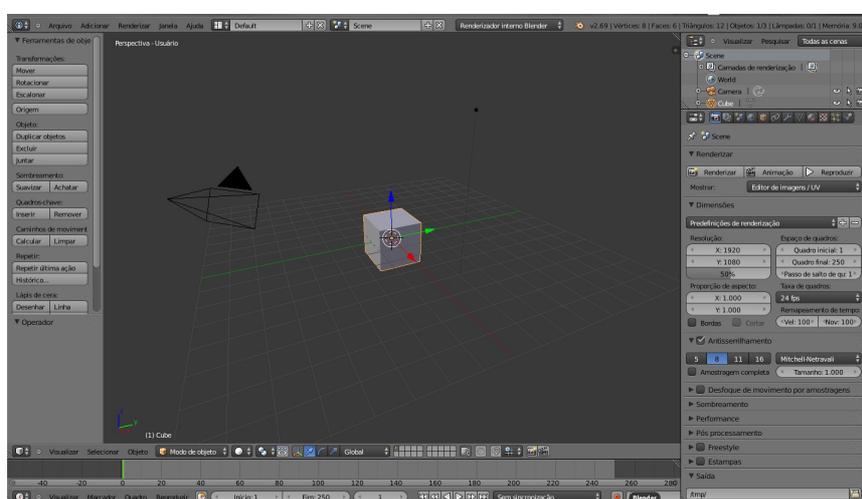


Figure 1. Screenshot da tela inicial do Blender 3D. Fonte: AUTORES(2014)

No Blender podem ser feitas divisões nas janelas, onde essas nos auxiliam a trabalhar com varias opções ao mesmo tempo e visões de todos os ângulos do mesmo objeto que esta sendo criado. Toda a navegação e utilização do Blender são feitas através de menus e teclas de atalhos [ALVES, 2006].

4. O Projeto Game IJIBA - a saga quilombola

4.1. História

O game se iniciará a noite na senzala da fazenda, onde os escravos estão praticando danças e capoeiras ao redor de uma fogueira, e lá esta Gamba e Mugo arquitetando um plano de fuga para a madrugada, já que Mugo é um escravo doméstico, ele tem a confiança do coronel Afonso e sabe onde fica a chaves da senzala após serem trancadas as grades à noite.

Na madrugada Mugo sai da casa grande já com as chaves das grades e as abrem, para assim ele, Gamba e todos os escravos que o acompanha iniciarem a jornada até o quilombo Ijiba, mas ele não contava que na saída da fazenda o capitão do mato Coutinho

estava de ronda, então, neste momento Gamba tem que realizar a escapada sem ser visto.

Pela manhã os capatazes vão até a senzala para colocar os escravos para trabalhar nas lavouras de café da fazenda e percebe-se que não há nenhum naquele local, imediatamente o coronel dono da fazenda recebe a notícia e aciona os capitães do mato para realizarem a busca dos escravos, que neste momento já se encontra fora das terras do coronel.

No caminho dos escravos até o quilombo é encontrada diversas adversidades naturais como a travessia de um rio, onde o nosso jogador irá desenvolver uma técnica de raciocínio lógico para realiza-lá, o encontro com animais silvestres que irão tentar o ferir, como também encontro com os capitães do mato montados a cavalo e os capatazes.

Nessas dificuldades todas, haviam coisas boas como frutas no meio do caminho, mel conseguidos da extração de abelhas que funciona como revigorante. Após conseguir superar os desafios e as adversidades encontradas o nosso amigo Gamba, juntamente com Mugo e todos os outros escravos passa a ser livre, não pela ajuda da lei e nem de seu coronel, mas sim da vontade própria de ser livre no quilombo.

4.2. Personagens

- **Gamba**² - Personagem principal, é um escravo que trabalha na lavoura do café e usará trajes de escravos do campo, apenas uma calça, e será conduzido pelo jogador. Terá comandos de movimentos como também comandos especiais como de golpes de capoeiras que serão passados de acordo com a necessidade ao jogador no decorrer do game.
- **Mugo**³ - Personagem secundário, é um escravo doméstico que realiza trabalho de charreteiro para o coronel, usa trajes de um escravo domestico e será o ajudante principal de Gamba na escapada, com conhecimentos geográficos da região.
- **Escravos** - Grupo de escravos que acompanhará Gamba até o quilombo.
- **Coutinho** - Capitão do mato principal, que usará trajes típicos dos capitães do mato, além de armas de fogo e um cavalo que usará na liderança na caçada aos escravos.
- **Barbosa** - Capitão do mato que auxiliará Coutinho a busca dos escravos fugidos, também montado a cavalo.
- **Capatazes** - Parecido com o capitão do mato, só que não utilizam cavalos e armas de fogo, apenas um facão, a sua desistência da captura dos escravos e bem mais fácil que os capitães do mato.
- **Coronel Afonso** - Com pequenas participações ele será o dono da fazenda e dos escravos, usará as roupas de um sinhozinho.

4.3. Cenários

- **Senzala** - Cenário inicial do jogo, onde será composta de uma casa simples com

2 Palavra de origem africana com significado “Guerreiro”

3 Palavra de origem africana com significado “Profeta”

grades como dá época, um tronco que é um instrumento de tortura e humilhação usada como exemplo para os outros escravos e uma fogueira, local onde os escravos realizam suas danças, capoeira e comemorações religiosas.



Figure 1. O Cenário Senzala feito no Blender 3D. Fonte: Autores(2014)

- **Fazenda do Coronel Afonso** - De onde os escravos partirão, e será composta pela casa grande e uma grande área de plantio de café.



Figure 2. O Cenário Fazenda feito no Blender 3D. Fonte: Autores(2014)

- **Floresta** - Local onde ocorrerá maior parte da trama e será composta por mata fechada, com várias trilhas de escravos fugitivos, um rio e várias frutas e animais silvestres que irão interagir com o jogador.
- **Quilombo Ijiba** - Parte final do jogo que representará a missão concluída e o final de um grande esforço, será composta por cabanas e quilombolas que já estavam lá.

4.4. Itens

- **Máscara de Bambara⁴** - A máscara irá simbolizar a cultura africana e sua

4 Máscara de origem africana utilizadas em festividades simbolizando a fertilidade do solo

crença espiritual, e a cada vinte máscaras coletadas que estarão espalhadas e escondidas durante todo o game, o jogador ganhará uma vida.

- **Frutas** - Ao coletar a fruta que estarão escondidas nas algumas árvores serão os alimentos naturais nativos da região o jogador terá um aumento de 25% na barra de vida.
- **Madeira** - A coleta da colmeia de abelhas só poderá ser feita após a coleta de cinco madeiras para realização do fogo.
- **Colméia de Abelhas** - O jogador só poderá coletar a colméia quando completar cinco madeiras para realizar a extração com fogo e assim jogador terá um aumento de 50% na barra de vida pelo nível de dificuldade, caso não tenha a madeira e tente realizar a extração a colméia irá persegui-lo.
- **Caititu**⁵ - Animal nativo da região é um porco do mato que irá interagir com o personagem principal, o atacando e mostrando como realmente era difícil a vida de um escravo fugitivo.
- **Jaguaririca** - Assim como o caititu, a jaguaririca é um animal nativo da região e terá o papel semelhante de interagir com o personagem que deverá evitar o animal.

5. Objetivo do Game

O objetivo é simular as lutas dos quilombolas para libertar os escravos e se manterem livres, para alcançar tal objetivo o jogador conduzirá o personagem principal (Gamba) a libertar os escravos da fazenda, utilizando habilidades físicas (Prática de Capoeira) e estratégias lógicas (Conduzindo a quais melhores rotas de fuga) e tudo isso sem que ele seja capturado ou a sua barra de vida se esgote, caracterizando a perda de uma vida e assim retornar ao último *checkpoint*, que nada mais é, que local onde o jogo foi salvo pela última vez.

O jogador iniciará o jogo com cinco vidas e se durante o game essa quantidade atingir o valor igual a zero, será *game-over* (Fim de Jogo). O jogo será concluindo após o jogador levar todos os escravos ao quilombo Ijiba.

6. Considerações Finais

Conforme exposto, o “Projeto Game Ijiba: a saga quilombola” contribuirá para a melhoria e dinamicidade das aulas da disciplina de História, sobretudo do Brasil, onde através desse projeto, o aluno terá interação com os diversos personagens e com cenários nos quais poderão similar situações de lutas dos quilombolas, assim como também trabalhar o raciocínio lógico que o auxiliará em muitas outras disciplinas.

Nesse projeto, a computação gráfica e os novos meios de interação dos alunos ficam cada vez mais evidenciados e com isso, a utilização dessa ferramenta será um grande aliado na transmissão de conteúdos educacionais, transformando as aulas que, por muitas vezes aparentemente monótonas e complicadas, em dinâmicas e claras.

5 Animal nativo da caatinha, uma espécie de porco do mato

7. Referencias

ALVES, W. P., Modelagem e Animação com Blender, Editora Érica, São Paulo, 2006

AZEVEDO, E.; CONCI, A., Computação Gráfica - Teórica e Prática Volume 1, 6ª impressão – Rio de Janeiro: Elsevier, 2003

BRITO, A. “Blender 3D: Guia do Usuário”, 3ª ed. Editora Novatec. São Paulo, 2008.

GOMES, J; VELHO, L., Fundamentos da Computação Gráfica, Rio de Janeiro, IMPA/SBM, 2003.

MEC - MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Ciências da Natureza, Matemática e suas Aplicações, Brasília, 2006.