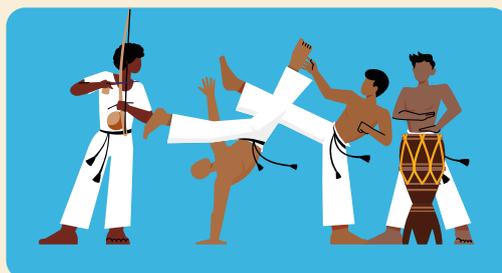
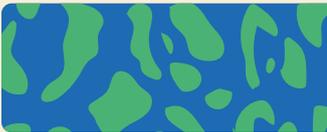
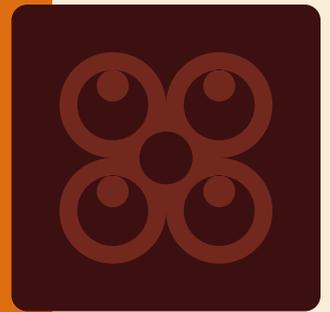


Universidade Federal de Pernambuco
Centro de Artes e Comunicação
Departamento de Design

Protótipo de jogo educativo antirracista inspirado no Projeto Griô

Jéssica Kilner dos Santos Silva
Recife, 2025



Protótipo de jogo educativo antirracista inspirado no Projeto Griô

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientador:
Natal Anacleto Chicca Junior

Recife, 2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Silva, Jessica Kilner dos Santos.

Protótipo de jogo educativo antirracista inspirado no Projeto Griô / Jessica
Kilner dos Santos Silva. - Recife, 2025.

103p. : il., tab.

Orientador(a): Natal Anacleto Chicca Junior

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Design - Bacharelado, 2025.

Inclui referências, apêndices.

1. Educação antirracista. 2. Design de Jogos. 3. Cultura afro-brasileira. 4. Lei
10.639/2003. 5. Projeto Griô. I. Chicca Junior, Natal Anacleto. (Orientação). II.
Título.

370 CDD (22.ed.)

Banca Examinadora

Data de defesa: 08/07/2025

Natal Anacleto Chicca Junior | ORIENTADOR
Universidade Federal de Pernambuco

Andréa Corradini Rego Costa | EXAMINADORA EXTERNA
Ministério Público de Pernambuco

Andre Menezes Marques das Neves | EXAMINADOR INTERNO
Universidade Federal de Pernambuco



Do provérbio Akan, “Se wo were fi na wosan kofa a yenkyiri”, que significa “Não é tabu voltar para buscar o que você esqueceu (ou deixou para trás)”.

Volte e pegue! Sankofa é um símbolo da sabedoria de aprender com o passado para construir o futuro.

Agradecimentos

Agradeço, primeiramente, aos meus pais, Eline e Robson e ao meu irmão, Jonathan, por serem meu porto seguro em todos os momentos. Pelo amor constante, pelo apoio silencioso e essencial, por acreditarem em mim e me proporcionarem a tranquilidade necessária para finalizar essa graduação.

A minha tia Eliana, pela sua generosidade e amor, que sempre me apoiou e que foi fundamental nessa reta final para que eu conseguisse concluir o curso.

Ao meu namorado, Renan, parceiro e inspiração em tantas coisas da vida. Obrigada por estar ao meu lado nos dias bons e principalmente nos difíceis, por me incentivar, me acolher e enxergar potência até nos meus rascunhos mais tortos.

Ao meu orientador, Natal Chicca, por ser um professor tão generoso e dedicado, pela paciência, por me guiar com leveza, pelos conselhos e por ampliar minha visão, apontando caminhos possíveis e enriquecedores para este trabalho.

Agradeço imensamente à incrível equipe da Assessoria de Comunicação do MPPE, por contribuir no meu crescimento como pessoa e profissional, especialmente à Andrea, por confiar no meu trabalho, me dar liberdade criativa e me mostrar como é possível fazer

design com propósito dentro de espaços institucionais.

Aos meus amigos e amigas, que, de maneiras diversas, estiveram presentes e contribuíram para que eu chegasse até aqui (incluindo as distrações necessárias).

Agradeço ainda ao universo, e todas as forças que o regem, por me guiar e colocar nos caminhos certos, pelas conexões, pelos encontros e por me lembrar, quase sempre, que eu sou capaz.

Esse TCC não é só um projeto acadêmico. É um pedaço do que eu acredito, do que me atravessa e do que eu quero transformar. Obrigada por fazerem parte disso!

Resumo

O presente trabalho propõe o desenvolvimento de um protótipo de jogo educativo como ferramenta didática para apoiar a implementação da Lei 10.639/2003, que torna obrigatório o ensino da história e cultura afro-brasileira nas escolas. O projeto se inspira no Projeto Griô, iniciativa do Ministério Público de Pernambuco (MPPE) que utiliza arte e o teatro para valorizar a história negra no ambiente escolar. A pesquisa destaca a persistência do racismo estrutural na educação e a necessidade de materiais pedagógicos mais representativos, que evitem estereótipos e promovam uma abordagem positiva da história afro-brasileira. O protótipo de jogo, fundamentado utilizando a metodologia de design de jogos de Credidio (2007), complementada com a de Schell (2011), busca proporcionar uma experiência lúdica e imersiva para alunos do ensino fundamental II e/ou médio, estimulando o engajamento e a aprendizagem ativa. Além disso, a proposta conecta-se com a experiência profissional da autora, que participou da construção da identidade visual do Projeto Griô. Dessa forma, o estudo reforça a importância do design como meio para promover a educação antirracista e a valorização da cultura afro-brasileira nas escolas.

Palavras-chave: Educação antirracista, Cultura afro-brasileira, Lei 10.639/2003, Design de Jogos, Projeto Griô.

Abstract

This paper proposes the development of a prototype educational game as a teaching tool to support the implementation of Law 10.639/2003, which makes the teaching of Afro-Brazilian history and culture compulsory in schools. The project is inspired by the Griô Project, an initiative of the Pernambuco Public Prosecutor's Office (MPPE) that uses art and theater to value black history in the school environment. The research highlights the persistence of structural racism in education and the need for more representative teaching materials that avoid stereotypes and promote a positive approach to Afro-Brazilian history. The game prototype, based on Credidio's (2007) game design methodology, complemented by Schell's (2011), seeks to provide a playful and immersive experience for primary and/or secondary school students, stimulating engagement and active learning. In addition, the proposal connects with the professional experience of the author, who participated in the construction of the Griô Project's visual identity. In this way, the study reinforces the importance of design as a means of promoting anti-racist education and the appreciation of Afro-Brazilian culture in schools.

Keywords: Anti-racist education, Afro-Brazilian culture, Law 10.639/2003, Game Design, Griô Project.

Lista de Figuras

FIGURA 1 - Jogo de Tabuleiro Antirracismo na Escola

FIGURA 2 - Fluxograma da metodologia de Credidio (2007)

FIGURA 3 - Tétrade Elementar de Schell (2011)

FIGURA 4 - Golden Circle

FIGURA 5 - Canindé – o poder do papel

FIGURA 6 - Carta Vilão Social

FIGURA 7 - Cartas heroínas

FIGURA 8 - Jogo de Tabuleiro Antirracismo na Escola

FIGURA 9 - Jogo da Lei 10.639

FIGURA 10 - Jogo Diversity

FIGURA 11 - Jogo Diversity

FIGURA 12 - Jogo Perfil

FIGURA 13 - Jogo Perguntados

FIGURA 14 - Taxa de crescimento do mercado de jogos sérios por região

FIGURA 15 - Identidade Visual Projeto Griô

FIGURA 16 - Griô uolofe do Senegal, 1890

FIGURA 17 - Análise SWOT primeiro protótipo

FIGURA 18 - Análise SWOT segundo protótipo

FIGURA 19 - Carta Categoria Personalidade Negra

FIGURA 20 - Carta Categoria Eventos Históricos

FIGURA 21 - Carta Categoria História Afro-brasileira

FIGURA 22 - Carta Categoria Cultura Afro-brasileira

FIGURA 23 - Carta Categoria Dilemas Sociais

FIGURA 24 - Estrutura Visual da Carta

FIGURA 25 - Representação de uma partida

Lista de Tabelas

TABELA 1 - Tabela de Requisitos e Parâmetros para desenvolver o protótipo

TABELA 02 - Briefing sugerido por Credidio.

TABELA 03 - Perguntas para geração de alternativas

TABELA 04 - Critérios para escolha do protótipo

TABELA 05 - Notas para escolha do protótipo

Lista de Apêndices

APÊNDICE 1 - Exploração do Problema de Design

APÊNDICE 2 - Briefing

APÊNDICE 3 - Geração de alternativas Mecânicas

APÊNDICE 4 - Geração de alternativas Narrativas

APÊNDICE 5 - Geração de alternativas Dinâmicas

APÊNDICE 6 - Alternativas Geradas

APÊNDICE 7 - Game Design Document (GDD)

APÊNDICE 8 - Cartas do Protótipo do Jogo



Os apêndices estão digitalmente disponíveis. Acesse-os clicando no ícone, representado ao lado, presente no rodapé ao longo do trabalho.



Sumário

Este Sumário é interativo.

12	Introdução
17	Justificativa
20	Objetivos
21	Objetivo Geral
21	Objetivos Específicos
22	Fundamentação Teórica
23	Racismo Estrutural e a Exclusão da População Negra na Educação
27	Educação Antirracista e a Lei 10.639/2003
30	Design de Jogos
33	Jogos Sérios
37	Metodologia
46	Desenvolvimento do Protótipo
49	Fase 01 - Exploração do Problema de Design
51	Análise de Similares
64	Análise de Mercado
67	Briefing
69	Fase 02 - Geração de Alternativas
71	Mecânica
72	Narrativa
73	Dinâmica
73	Estética
75	Interface / Tecnologia
76	Alternativas geradas
81	Fase 03 - Seleção de Alternativas
85	Fase 04 - Apresentação da Solução
87	O protótipo final
93	Conclusão
97	Referências



Introdução



A cultura afro-brasileira é uma das bases da identidade nacional.

No entanto, ao longo da história, essa riqueza cultural foi invisibilizada e marginalizada, o que reflete diretamente nas desigualdades estruturais que persistem até hoje. O Brasil, apesar de ter a segunda maior população negra do mundo, com 56% das pessoas se autodeclarando pretas ou pardas, segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), ainda enfrenta um cenário em que o racismo se manifesta em diferentes esferas, inclusive na educação.

Nessa área, essas desigualdades se refletem tanto no acesso quanto na qualidade do ensino. O racismo não apenas perpetua a exclusão de conteúdos que valorizam a cultura afro-brasileira, como também reforça estereótipos sobre a identidade desse povo na sociedade. Como consequência, muitas crianças negras crescem sem referências positivas sobre sua ancestralidade e sem um sistema educacional que as reconheça e valorize.

Esse apagamento também se faz presente nos materiais didáticos, que, em sua maioria, adotam uma visão eurocêntrica da história e da cultura. Como alerta Munanga (2005), os materiais didáticos ainda carregam conteúdos depreciativos e distorcidos sobre povos e culturas não ocidentais, reforçando a marginalização dessas identidades.



Os impactos desse cenário são perceptíveis. Uma pesquisa da Inteligência em Pesquisa e Consultoria Estratégica (IPEC), contratada pelo Projeto SETA e pelo Instituto de Referência Negra Peregum, revelou que o ambiente escolar é o principal espaço onde brasileiros afirmam ter sofrido violência racial. Segundo o estudo, 38% das vítimas de racismo relataram ter enfrentado esse tipo de violência em escolas, faculdades ou universidades.

Logo, a escola, que deveria ser um espaço de diversidade e inclusão, favorece, na maioria das vezes, a manutenção da violência e desigualdade. Como destaca Ribeiro (2019, p. 10), “o mundo apresentado na escola era o dos brancos, no qual as culturas europeias eram vistas como superiores, o ideal a ser seguido”. Sendo assim, a ausência da cultura afro-brasileira no ambiente escolar não se deve à falta de história, mas sim a um apagamento sistemático. Cruz (2005, p. 23) reforça essa ideia:

A problemática da carência de abordagens históricas sobre as trajetórias educacionais dos negros no Brasil revela que não são os povos que não têm história, mas há os povos cujas fontes históricas, ao invés de serem conservadas, foram destruídas nos processos de dominação.

Para enfrentar esse cenário, em 2003, foi sancionada a Lei 10.639/2003¹, que tornou obrigatório o ensino da história e cultura afro-brasileira nas escolas. Apesar de ser um avanço significativo, sua implementação enfrenta resistências institucionais, como a falta de formação docente e escassez de materiais didáticos adequados. Um estudo realizado com 1.187 Secretarias Municipais de Educação, o que representa cerca de 21% das redes municipais brasileiras, revelou que 71% delas realizam pouca ou nenhuma ação para garantir

¹ Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.639.htm



a aplicação da lei, mesmo após duas décadas de sua promulgação. Apenas 29% das secretarias desenvolvem ações consistentes e contínuas para sua implementação (GELEDÉS; Instituto Alana, 2023).

A falta de investimento público também compromete a aplicação da lei. De acordo com dados do Painel Diagnóstico de Equidade (2024), 46,6% das redes públicas de ensino no Brasil não adquirem materiais pedagógicos ou obras literárias voltadas para a promoção da diversidade étnico-racial. Essa ausência de suporte compromete a possibilidade de um ensino mais inclusivo e representativo. Como aponta Ana Paula Brandão, gestora do Projeto SETA, em entrevista ao G1²:

A lei 10.639 já tem 20 anos e a 11.645 tem 15, mas não são devidamente trabalhadas nas escolas. Precisamos de investimentos públicos, da adoção de meios que permitam que as histórias afro-brasileira e indígena sejam ensinadas. Quem sabe assim, as crianças cresçam conscientes e o futuro seja outro.

Diante dessa realidade, o Ministério Público de Pernambuco (MPPE), que tem como função ser indutor de políticas públicas, criou o Projeto Griô, uma iniciativa que fortalece a aplicação da lei por meio da arte e do diálogo. O projeto usa o teatro para valorizar a ancestralidade e aproximar as escolas da história afro-brasileira. Além disso, traz uma identidade visual inspirada na cultura afro-brasileira, reforçando a conexão entre imagem, narrativa e pertencimento.

Assim, inspirado no projeto acima citado, o presente estudo propõe o desenvolvimento de um protótipo de jogo educativo, como um material didático que auxilie no ensino da cultura afro-brasileira. A proposta busca oferecer aos professores e alunos um recurso lúdico e

² Disponível em: <https://g1.globo.com/educacao/noticia/2023/08/15/ambiente-escolar-e-o-mais-citado-por-brasileiros-entre-os-locais-onde-ja-sofreram-o-racismo-diz-pesquisa.ghtml>



acessível para abordar o tema em sala de aula, pois além de entreter, os jogos vêm sendo reconhecidos como estratégias criativas para enfrentar diferentes tipos de desafios.

Segundo Medeiros (2019), eles se relacionam diretamente com o processo de aprendizagem, incentivam a cooperação e promovem a imersão dos participantes, gerando um sentimento de pertencimento.

“Os jogos servem como ferramenta de aprendizado, simulação e participação, mas principalmente, tornam o processo colaborativo e com isso, rico em ideias e possibilidades” (Medeiros, 2019, p. 63).



Justificativa



O desenvolvimento de um protótipo de jogo educativo inspirado no Projeto Griô surge como uma resposta criativa e projetual aos desafios da implementação da Lei 10.639/2003, que estabelece a obrigatoriedade do ensino da história e cultura afro-brasileira nas escolas. Pois, embora essa legislação represente um avanço na valorização da cultura negra no Brasil, sua aplicação ainda enfrenta obstáculos, de modo que se torna relevante criar um material didático como ferramenta de apoio para sua efetivação.

Embora a educação escolar não possa, por si só, eliminar as desigualdades raciais, desempenha um papel essencial na desconstrução do mito da democracia racial e na superação dos preconceitos historicamente enraizados (Munanga, 2005). Nesse sentido, é fundamental que os materiais didáticos incentivem a reflexão crítica, auxiliando na transformação da forma como a sociedade compreende a cultura e a história afro-brasileira.

Com isso em mente, este projeto propõe o uso do design de jogos para criar um material pedagógico a fim de fortalecer a educação antirracista e a aplicação da Lei. A criação de um jogo educativo busca proporcionar uma experiência lúdica e acessível para alunos do ensino fundamental e médio, estimulando o engajamento e a construção do conhecimento de forma ativa.



Além da relevância educacional e social da proposta, o projeto tem um vínculo direto com minha trajetória acadêmica e profissional. Durante meu estágio no Ministério Público de Pernambuco (MPPE), participei do desenvolvimento da identidade visual do Projeto Griô, uma iniciativa voltada à valorização da cultura afro-brasileira no ambiente escolar. Esse envolvimento me trouxe o entendimento dessa lacuna e despertou em mim o desejo de criar um artefato físico acessível para escolas públicas e privadas.

Dessa forma, este jogo educativo não apenas fortalece a importância do ensino da cultura afro-brasileira, permitindo que os alunos se conectem com o conteúdo, mas também propõe uma nova estratégia de aprendizado. Ao estimular o engajamento dos alunos de maneira ativa e imersiva, o jogo se torna um material didático para professores, facilitando a implementação da Lei 10.639/2003 e promovendo uma aprendizagem que valorize a diversidade cultural e o protagonismo negro na história.



Objetivos



Objetivo Geral

Desenvolver um protótipo de jogo, inspirado no Projeto Griô, que promova a educação antirracista e valorize a história afro-brasileira, contribuindo para a implementação da Lei 10.639/2003 e para um ensino da história e cultura africana e afro-brasileira mais acessível, interativa e engajadora para os estudantes.

Objetivos Específicos

1. Comparar jogos educativos existentes, que abordam a temática afro-brasileira e jogos em geral.
2. Investigar os fundamentos conceituais, narrativos, estéticos e mecânicos do design de jogos, com base em metodologias de game design e na Lei 10.639/03, a fim de embasar a construção do protótipo.
3. Representar, por meio do design gráfico e narrativo do jogo, valores, símbolos e memórias da cultura afro-brasileira, buscando fomentar o pertencimento e o protagonismo negro no contexto educacional.



Fundamentação Teórica



Racismo Estrutural e a Exclusão da População Negra na Educação

O Brasil foi o último país do Ocidente a abolir a escravidão, em 1888, como aborda Lilia Moritz Schwarcz, professora da Universidade de São Paulo, em entrevista a BBB News Brasil¹, e, ao invés de garantir condição digna de inserção social para as pessoas escravizadas e seus descendentes, disseminou a ideia de uma suposta “democracia racial”, na qual o convívio entre diferentes grupos seria harmonioso. Esse mito serviu para mascarar o racismo estrutural que se consolidava no país. Como explicam Pires e Silva (2015, p. 66):

uma espécie de sistema de convergência de interesses, fazendo com que o racismo, de um lado, implique a subalternização e destituição material e simbólica dos bens sociais que geram respeito e estima social aos negros – ciclo de desvantagens – e, de outro, coloque os brancos imersos em um sistema de privilégios assumido como natural, como norma.

Segundo Munanga (1999), o racismo estrutural no Brasil está profundamente ligado à ideia da mestiçagem como um “projeto nacional”, que mascarou as desigualdades raciais e dificultou a adoção de políticas públicas voltadas à população negra. Esse processo contribuiu para a exclusão da cultura afro-brasileira nos currículos escolares e para a reprodução do racismo no sistema educacional.

³ Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-44034767>



Nas palavras do autor:

No Brasil o mito da democracia racial bloqueou durante muitos anos o debate nacional sobre as políticas de “ação afirmativa” e paralelamente o mito do sincretismo cultural ou da cultura mestiça(nacional) atrasou também o debate nacional sobre a implantação do multiculturalismo no sistema educacional brasileiro. (Munanga, p. 11, 2004)

O racismo no Brasil, portanto, não é apenas um problema histórico, mas um sistema enraizado nas instituições e reproduzido por políticas públicas insuficientes para combatê-lo. Esse, se manifesta também na educação brasileira, marcada por uma perspectiva eurocêntrica, o que pode levar professores e alunos a reproduzirem, consciente ou inconscientemente, preconceitos estruturais presentes na sociedade.

Essa visão se reflete nos materiais didáticos utilizados nas escolas, em que os livros frequentemente reproduzem representações caricatas e subalternizadas da população negra e conteúdos depreciativos e distorcidos sobre povos e culturas não ocidentais, contribuindo para a perpetuação da marginalização dessas identidades (Munanga, 2005).

Essa exclusão não se dá apenas nos conteúdos abordados em sala de aula, mas também na forma como as instituições educacionais operam. O racismo institucional se manifesta na ausência de referências negras nos currículos, na gestão das escolas e até mesmo nas decisões pedagógicas que, de maneira sutil ou explícita, resultam em barreiras adicionais para estudantes negros. Como observa Ribeiro (2015), esse fenômeno se reflete desde a falta de políticas públicas



eficazes até práticas pedagógicas que resultam em impactos distintos para alunos de diferentes grupos raciais. O sistema educacional, ao invés de atuar como um espaço de superação das desigualdades, muitas vezes contribui para sua reprodução ao não oferecer suporte adequado para combater essas disparidades.

Esse cenário contribui para que alunos negros não se sintam pertencentes ao espaço escolar, afetando diretamente sua autoestima e desempenho acadêmico. Como destaca Chimamanda Adichie (2009) em sua palestra *O Perigo de uma Única História*⁴, quando um povo é representado de forma única e estereotipada, ele acaba por internalizar essa visão limitada de si mesmo. Silva (2005, p. 24) reforça essa perspectiva ao afirmar que:

A invisibilidade e o recalque dos valores históricos e culturais de um povo, bem como a inferiorização dos seus atributos adscritivos, através de estereótipos, conduz esse povo, na maioria das vezes, a desenvolver comportamentos de auto-rejeição, resultando em rejeição e negação dos seus valores culturais e em preferência pela estética e valores culturais dos grupos sociais valorizados nas representações.

Assim o apagamento histórico e a exclusão educacional reflete diretamente nas oportunidades de ascensão social da população negra. A ausência de referências positivas sobre a história e a cultura afro-brasileira nas escolas, somada à persistência de estereótipos raciais nos materiais didáticos, contribui para um ciclo contínuo de desigualdade. Como argumenta Sueli Carneiro (2017), a escola não apenas reproduz as hierarquias raciais da sociedade, mas

⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=D9Ihs241zeg>



também se torna o primeiro espaço onde crianças negras vivenciam experiências de discriminação, internalizando a percepção de inferioridade associada à sua identidade. Ainda conforme a autora em trecho extraído da entrevista para Instituto Unibanco na ocasião do lançamento do II Edital de Gestão Escolar para Equidade: Juventude Negra⁵:

Todo esse processo de destituição das pessoas não brancas - dos negros em especial - da condição ser sujeitos de conhecimento, sujeitos cognocêntricos, tem a ver com a própria destituição das pessoas negras de ser plenamente humanas e que chamo em minha tese de doutorado de epistemicídio, que é negar ao outro a capacidade de produzir cultura, conhecimento e de ser sujeito relevante. Isso é obra da escravidão, da colonização e que o pós-abolição não resolveu. A escola reitera isso, não é gratuito que nossas primeiras experiências de racismo ocorram na escola (Sueli Carneiro, informação verbal).

⁵ Disponível em: <https://observatoriodeeducacao.institutounibanco.org.br/em-debate/conteudo-multimedia/detalhe/gestao-escolar-para-a-equidade-racial-dialogos-com-macae-evaristo-e-sueli-carneiro>



Educação Antirracista e a Lei 10.639/2003

A luta por uma educação que reconheça e valorize a cultura afro-brasileira é fruto de um longo processo histórico, impulsionado principalmente pelos movimentos negros ao longo do século XX. Desde o período colonial, a população negra no Brasil teve de encontrar formas de resistência diante de um sistema que buscava sua exclusão. Quilombos, religiões de matriz africana e práticas culturais foram estratégias fundamentais para preservar sua identidade e desafiar a imposição dos códigos culturais europeus.

Durante o Brasil Imperial, algumas iniciativas individuais também buscaram garantir o acesso à educação. Exemplos como a escola criada por Maria Firmina dos Reis para crianças pobres e a iniciativa do professor Pretextato Passos e Silva, que fundou uma escola para crianças negras no Rio de Janeiro em 1855, demonstram os esforços da população negra para conquistar espaços de aprendizado, mesmo diante de barreiras legais, como a Lei nº 1, de 14 de janeiro de 1837:

“São proibidos de frequentar as escolas públicas: Primeiro: pessoas que padecem de moléstias contagiosas. Segundo: os escravos e os pretos africanos, ainda que sejam livres ou libertos”.



No século XX, as reivindicações por uma educação mais inclusiva ganharam força. Nos anos 1930, a Frente Negra Brasileira pautou a necessidade de um currículo que contemplasse a história da África e dos povos negros, além de combater práticas discriminatórias no ambiente escolar. Já na década de 1940, o Teatro Experimental do Negro (TEN), liderado por Abdias do Nascimento, ampliou esse debate ao discutir a formação educacional da população negra e propor políticas públicas de ação afirmativa (BRASIL, 2013).

Nos anos seguintes, o Movimento Negro Unificado (MNU), fundado em 1978, passou a reivindicar diretamente a inclusão da história e da cultura afro-brasileira no currículo escolar. O tema foi intensificado nas décadas seguintes, culminando na Marcha Zumbi dos Palmares contra o Racismo, pela Cidadania e a Vida, em 1995, um marco na luta por políticas públicas voltadas à população negra. Essa mobilização contribuiu para o reconhecimento da necessidade de uma educação antirracista e resultou na criação de diretrizes que começaram a ser implementadas nos anos 2000 (BRASIL, 2013).

Outro marco importante foi a III Conferência Mundial contra o Racismo, Discriminação Racial, Xenofobia e Intolerâncias Correlatas, realizada pela ONU em Durban, 2001, que pressionou o Brasil a adotar medidas concretas de combate ao racismo. A conquista mais significativa de todo esse processo foi a sanção da Lei 10.639/2003 que altera a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) para incluir a obrigatoriedade do ensino da história e cultura afro-brasileira em escolas públicas e privadas. O objetivo da legislação é garantir que a formação dos estudantes contemple as contribuições dos povos africanos na história do Brasil.

Entretanto, sua implementação enfrenta desafios. Muitos professores não recebem formação adequada para abordar a



temática, e os materiais didáticos ainda são escassos ou carregam representações distorcidas da cultura afro-brasileira. Como destaca o Plano Nacional de Implementação das Diretrizes Curriculares para a Educação das Relações Étnico-Raciais, apesar da existência da legislação, há resistência institucional e falta de políticas públicas efetivas para garantir sua aplicação plena (BRASIL, 2013).

Além disso, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento que orienta os currículos escolares em todo o país, ainda não integra plenamente as diretrizes da Lei 10.639/2003 de forma transversal. Embora reconheça a necessidade de uma educação para as relações étnico-raciais, a BNCC carece de mecanismos claros para garantir a inserção da história e cultura afro-brasileira em todas as disciplinas, o que reforça a importância de iniciativas que busquem preencher essa lacuna.

Diante desse cenário, a criação de materiais pedagógicos inovadores, como jogos educativos, pode contribuir para tornar o ensino da história e cultura africana e afro-brasileira mais acessível e dinâmica. Os jogos sérios, em especial, vêm sendo reconhecidos como ferramentas eficazes no apoio ao processo de ensino-aprendizagem, pois oferecem uma abordagem interativa e engajadora, facilitando a assimilação do conteúdo pelos estudantes e auxiliando os professores na aplicação da Lei 10.639/2003. Esse assunto será aprofundado no tópico 4.4, por meio de exemplos concretos de jogos aplicados com sucesso em contextos educacionais.



Design de Jogos

O estudo do design de jogos, também conhecido como game design, é fundamental para desenvolver qualquer tipo de jogo, seja ele digital ou físico, com finalidades que vão desde o entretenimento até objetivos mais específicos. Nos últimos anos, surgiram diversas abordagens, métodos, teorias, modelos e ferramentas voltadas para o design de jogos. Algumas dessas propostas foram criadas para apoiar diretamente o processo de criação, enquanto outras servem como instrumentos de análise, organização do trabalho ou registro de informações (Dormans E Holopainen, 2017).

De acordo com Schell (2011), o design de jogos é, antes de tudo, um campo que se ocupa da construção de experiências. Projetar um jogo é definir não apenas seus elementos formais (como regras, objetivos e mecânicas), mas também pensar em como esses elementos convergem para criar uma vivência emocional e imersiva para o jogador, sendo este o foco do trabalho do game designer. O autor destaca que:



Em última análise, um designer de jogos não se preocupa com jogos. Os jogos são apenas um meio para um fim. Por si sós, os jogos são apenas artefatos - pedaços de papelão ou sacos de bugigangas. Jogos são inúteis a menos que as pessoas joguem. Por quê? Que mágica acontece quando os jogos são jogados?

Quando as pessoas jogam, tem uma experiência. É com essa experiência que o designer se preocupa. Sem a experiência, o jogo é inútil. (Schell, 2011, p. 35)

Para isso, ele propõe o conceito de “experiência essencial”, ou seja, o sentimento, estado ou transformação que se pretende provocar no jogador por meio do jogo. Essa perspectiva desloca o jogo de uma simples estrutura mecânica para uma experiência estética, emocional e simbólica. Assim, pensar o design de jogos exige uma abordagem interdisciplinar, que envolve psicologia, arte, narrativa, matemática, empatia e outros.

Outro aspecto importante do design de jogos é a dinâmica social que o jogo propõe. Jogos podem ser competitivos, cooperativos ou mistos; podem propor simulação, estratégia, improviso ou construção coletiva. A escolha da dinâmica influencia diretamente a experiência emocional e cognitiva dos jogadores. A diversidade de gêneros dentro do universo dos jogos, como videogames, RPGs, jogos de cartas, jogos de tabuleiro, jogos de estratégia, party games, entre outros, demonstra o quanto o design de jogos pode ser adaptado a diferentes finalidades, plataformas e públicos.

Schell (2011) propõe que todo jogo pode ser compreendido a partir de quatro lentes interdependentes: mecânica, estética, narrativa e tecnologia — estrutura que ele denomina como a Tétrade



Elementar do Design de Jogos. A mecânica refere-se às regras e sistemas que governam o funcionamento do jogo, determinando suas possibilidades de ação e os objetivos que o jogador deve alcançar. A narrativa compreende o enredo, os personagens e o contexto simbólico que confere sentido às ações do jogador. A estética abrange os elementos visuais, sonoros e sensoriais que compõem a identidade e a atmosfera do jogo. Por fim, a tecnologia diz respeito aos meios técnicos que viabilizam a existência do jogo, seja no formato digital, seja no analógico.

Dessa forma, o design de jogos se estabelece como um campo multidisciplinar, no qual convergem conhecimentos de psicologia cognitiva, teoria da narrativa, semiótica, artes visuais, lógica e design e outros. Ao mesmo tempo, trata-se de uma prática reflexiva, que exige escuta ativa, empatia e constante adaptação para garantir a eficácia da experiência proposta. Em jogos com propósito social ou educacional, esse equilíbrio é ainda mais delicado: é necessário engajar sem simplificar demais, instruir sem tornar o jogo meramente didático.

Portanto, compreender o design de jogos como um processo sistemático e criativo, voltado à construção de experiências interativas com sentido, é essencial para o desenvolvimento de jogos sérios que, além de entreter, provoquem reflexão crítica e transformação social.



Jogos Sérios

Clark C. Abt criou o termo “serious games” em 1970 em seu livro que possui o mesmo nome. Segundo ele, um jogo sério (serious game) é um jogo desenvolvido para fins educacionais, sociais, políticos ou culturais, que vão além do entretenimento, o que não significa que não possa ser divertido. Para Michael e Chen (2005), esses jogos utilizam a linguagem lúdica e os elementos estruturais dos jogos, tais como narrativa, desafio e interatividade, para promover experiências de aprendizagem e transformação.

Na perspectiva da educação crítica, os jogos sérios funcionam como ferramentas de conscientização e transformação, permitindo a vivência de situações complexas, o debate de temas sensíveis e o enfrentamento de injustiças sociais por meio da simulação, da narrativa e da interação.

Os jogos sempre fizeram parte da humanidade. De tabuleiros ancestrais a videogames modernos, eles atravessam culturas e gerações, servindo tanto como entretenimento quanto como ferramentas para aprendizado e desenvolvimento social. Huizinga (2000) destaca que o jogo é um fenômeno complexo. Ele carrega uma dimensão filosófica e cultural, sendo tanto um reflexo da sociedade



quanto um de seus construtores. Nas palavras do autor:

[...] ele [o jogo] se apresenta: como um intervalo em nossa vida cotidiana. Todavia, em sua qualidade de distensão regularmente verificada, ele se torna um acompanhamento, um complemento e, em última análise, uma parte integrante da vida em geral (Huizinga, 2000, p. 10).

Caillois (2017) argumenta que os jogos, embora frequentemente associados ao entretenimento e ao relaxamento, possuem uma função muito mais profunda na sociedade. Para ele, o jogo atua como “construtor de fatores importantes para a civilização” (2017, p.20), dessa maneira, desempenham um papel essencial na formação cultural. No contexto educacional, essa perspectiva reforça a ideia de que os jogos não apenas entretêm, mas também moldam comportamentos, transmitem valores e incentivam a aprendizagem ativa.

Logo, se o jogo é um espaço onde a cultura se expressa, ele também pode ser um ambiente de transformação. Em diversas sociedades africanas, por exemplo, os jogos tradicionais vão além da diversão: são formas de transmissão de conhecimento, identidade e pertencimento. As brincadeiras e jogos de origem africana, são passados de geração em geração e são responsáveis pela compreensão da cultura e de sua identidade cultural.

Como por exemplo, o Yoté, um jogo popular entre os países da África Ocidental, como Senegal, Guiné e Gâmbia e durante sua história desfrutou de prestígio ao ser considerado o jogo dos “Grandes chefes”, pois somente aqueles que conseguissem vencer



sucessivas etapas do jogo, tinham qualidades e eram considerados dignos de ocupar os mais altos postos de liderança e representarem as comunidades (Maranhão, 2010 apud Corrêa; Silva; Carvalho, 2020 p.69).

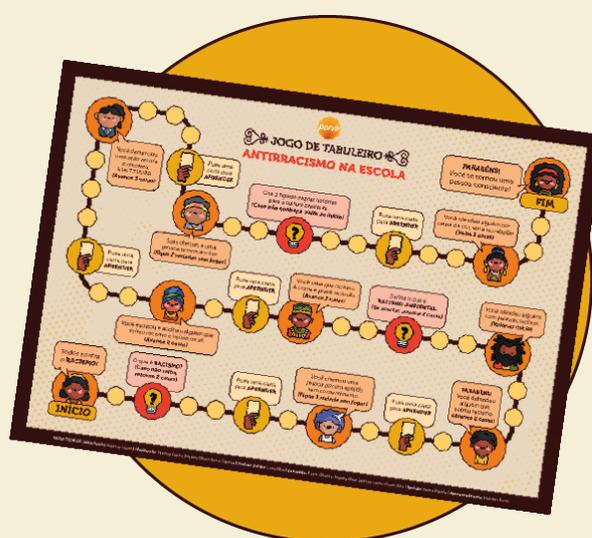
Diversos jogos já vêm sendo aplicados na educação com resultados positivos. O “Minecraft: Education Edition”, por exemplo, é utilizado para ensinar conceitos de matemática, ciências e história por meio da construção de mundos virtuais. O “Duolingo” se tornou uma referência no ensino de idiomas, utilizando desafios e recompensas para estimular o aprendizado contínuo. Já o “Kahoot!” transforma avaliações e revisões de conteúdo em competições interativas, promovendo um ambiente de aprendizado mais dinâmico e participativo. Esses exemplos demonstram como o aprendizado baseado em jogo pode ser adaptado a diferentes contextos educacionais, oferecendo alternativas inovadoras para o ensino tradicional (Paul, 2020; Lee, 2018; Johnson, 2019).

Quando aplicados à educação antirracista, os jogos educativos podem se tornar ferramentas para questionar estereótipos, resgatar narrativas silenciadas e promover um ensino mais plural e inclusivo. Recentemente, o Porvir, uma organização sem fins lucrativos que busca impulsionar transformações que garantam qualidade, equidade e contemporaneidade para a educação brasileira, em parceria com a professora Valdeny Lopes, lançou um uma proposta de tabuleiro



antirracista, conforme mostra a figura 1 e que poderá ser visto com mais detalhes na fase de análise de similares. Com temas como legislação, personalidades importantes do movimento negro e citações para promover reflexões sobre a questão racial (Porvir, 2024). Esse tipo de iniciativa demonstra como os jogos podem ser aliados na desconstrução do racismo e na valorização da cultura afro-brasileira nas escolas.

FIGURA 1- Jogo de Tabuleiro Antirracismo na Escola



Fonte: Porvir (2024)



Metodologia



Este trabalho se caracteriza como uma pesquisa prática aplicada, pois tem como principal objetivo o desenvolvimento de um protótipo de jogo analógico com fins educativos que valorize a cultura afro-brasileira e contribua para a implementação da Lei 10.639/2003. Trata-se também de uma pesquisa exploratória, pois investiga jogos comuns e jogos sérios educativos voltados à temática afro-brasileira.

Tem como abordagem adotada a qualitativa, uma vez que o estudo busca compreender a aplicação de jogos como ferramenta pedagógica para contribuir com uma educação antirracista, considerando impactos sociais, culturais e educacionais. A primeira etapa do estudo consiste na revisão bibliográfica, que tem como objetivo embasar teoricamente a pesquisa, abordando temas como educação antirracista, a Lei 10.639/2003, design de jogos e jogos sérios.

Lakatos e Marconi (2017) destacam que a pesquisa bibliográfica tem um papel essencial no desenvolvimento de qualquer estudo, pois permite ao pesquisador ter contato direto com tudo o que já foi escrito, falado ou registrado sobre determinado tema. Esse processo não se resume a simplesmente repetir ou copiar o que já foi dito, mas sim a analisar o assunto sob uma nova perspectiva, trazendo novas interpretações e abordagens.

A escolha do tema é um dos momentos mais importantes,



pois é necessário selecionar um assunto que seja relevante tanto do ponto de vista acadêmico quanto social. Após a escolha do assunto, é importante, segundo Lakatos e Marconi (2017, p. 55):

[...] a sua delimitação. É necessário evitar a eleição de temas muito amplos que ou são inviáveis como objeto de pesquisa aprofundada ou conduzem a divagações, discussões intermináveis, repetições de lugares comuns ou ‘descobertas’ já superadas.

Depois de definido o tema, o próximo passo é a elaboração do plano de trabalho, que serve como um guia para organizar a pesquisa. Esse plano deve, segundo Lakatos e Marconi (2017, p. 56) “deve-se observar a estrutura de todo o trabalho científico: introdução, desenvolvimento e conclusão.”

A fase seguinte, conforme Lakatos e Marconi (2017, p. 57) é a “a fase de reconhecimento do assunto pertinente ao tema em estudo”. É quando o pesquisador deve fazer a identificação do material bibliográfico relevante, que consiste em levantar todas as obras e documentos que podem contribuir para o estudo. Em seguida, é necessário localizar esses materiais e organizá-los de maneira sistemática. Após essa etapa, realiza-se a compilação das informações por meio do fichamento, que ajuda a registrar e organizar os principais dados encontrados.

Com o material devidamente fichado, inicia-se a análise e interpretação das informações. Segundo Lakatos e Marconi (2017), esse é o momento de fazer uma leitura crítica dos dados, identificando padrões, classificando informações e extraindo conclusões relevantes para o estudo. A interpretação exige que o pesquisador vá além da



simples apresentação dos dados, buscando compreender seus significados e implicações mais amplas. Como ressaltam as autoras:

“a interpretação exige a comprovação ou refutação das hipóteses. Ambas só podem ocorrer com base nos dados coletados. Deve-se levar em consideração que os dados por si sós nada dizem; é preciso que o cientista os interprete, isto é, seja capaz de expor seu verdadeiro significado e compreender as ilações mais amplas que podem conter.”
(Lakatos; Marconi, 2017, p. 59)

Por fim, a última etapa da pesquisa bibliográfica é a redação do trabalho, que de acordo com os estudos realizados por Lakatos e Marconi (2017, p. 59), “[...] varia de acordo com o tipo de trabalho científico que se deseja apresentar. Pode ser uma monografia, uma dissertação ou uma tese”. Dessa forma, a pesquisa bibliográfica não apenas fundamenta teoricamente um estudo, mas também permite que o pesquisador amplie seu olhar sobre o tema, compreendendo-o sob diferentes perspectivas e trazendo contribuições próprias para o campo de conhecimento.

Para guiar o processo de concepção e desenvolvimento do protótipo, foram adotados dois referenciais metodológicos complementares: o modelo de desenvolvimento de jogos proposto por Credidio (2007) e a abordagem de design centrado na experiência do jogador, conforme os princípios descritos por Schell (2011). O modelo metodológico proposto pelo primeiro autor estrutura-se em quatro fases principais para o desenvolvimento de jogos, conforme apresentado no fluxograma na figura 2.

FIGURA 2- Fluxograma da metodologia de Credidio (2007)



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Fase 01 - Exploração do Problema de Design

Nesta etapa, realiza-se o levantamento dos requisitos e necessidades do projeto, por meio da análise de mercado, identificação do público-alvo e definição dos objetivos do jogo. São utilizados instrumentos como briefings, checklists e pesquisas exploratórias para consolidar a base do projeto.

Para isso, são indicadas cinco abordagens investigativas: (1) tendências de uso, que mapeiam dados demográficos e preferências do público de interesse, tais como faixa etária, tipos de jogos preferidos e plataformas mais utilizadas; (2) pesquisa histórica, voltada à identificação de elementos culturais, temporais e funcionais pertinentes ao produto, sendo especialmente útil quando se tem uma ideia inicial já delineada; (3) pesquisa de similares, cujo foco está em identificar e analisar artefatos com características comparáveis à



proposta, definindo previamente os parâmetros de análise; (4) análise das partes, que observa aspectos específicos de jogos selecionados, como a interface ou sistema de regras; e (5) imersão, que compreende a experimentação crítica dos artefatos a partir de sua vivência prática.

Fase 02 - Geração de Alternativas

Com base nas informações coletadas, promove-se um processo criativo para a geração de diferentes soluções para o jogo. Credidio define algumas perguntas iniciais a serem respondidas, com base em quatro categorias: mecânica, dinâmica, estética e interface. Técnicas colaborativas também são recomendadas para esse processo, entre elas: brainstorming clássico, método 635, brainwriting, uso de analogias e metáforas, bem como a construção de caixas morfológicas.

Fase 03 - Seleção de Alternativas

As ideias geradas são analisadas e comparadas com base em critérios previamente definidos, como viabilidade técnica, originalidade, custos de desenvolvimento, alinhamento com o público-alvo e potencial de mercado. A seleção é realizada de forma colaborativa, utilizando matrizes de decisão e avaliação por pontuação.

Fase 04 - Apresentação da Solução

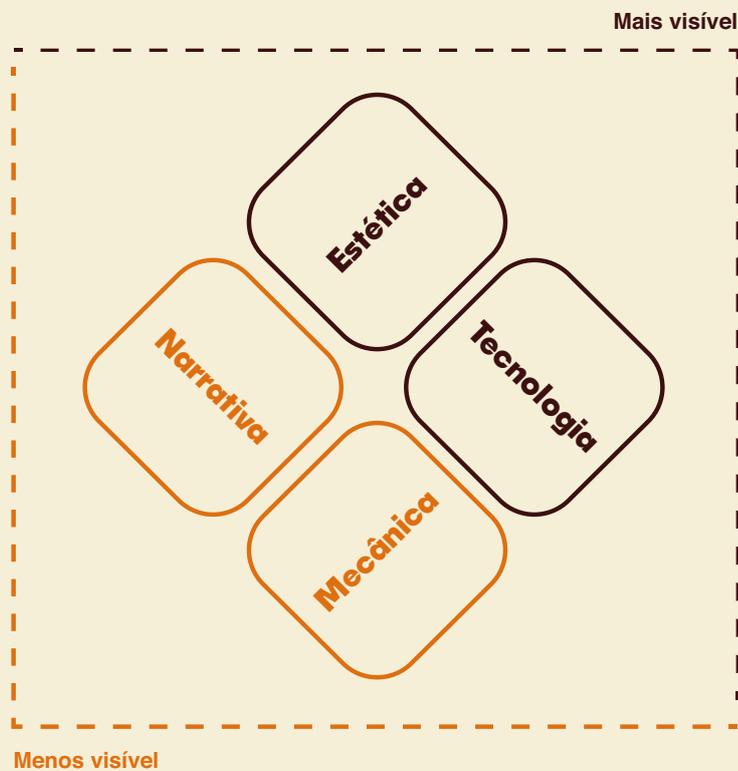
A quarta e última etapa do modelo metodológico proposto por Credidio (2007) consiste na apresentação estruturada das soluções desenvolvidas ao longo do processo de concepção. Nessa fase, os conceitos previamente elaborados são formalizados em documentos que desempenham papel fundamental na organização e continuidade do projeto, atuando tanto como referência técnica quanto como instrumento de comunicação entre os membros da equipe. O autor



destaca diferentes formas de registrar essas soluções, a depender das características do artefato em desenvolvimento. No contexto específico do design de jogos digitais, o autor ressalta três ferramentas principais: o storyboard, o flowboard e o Game Design Document (GDD). Este último é considerado o meio mais eficaz para sistematizar e comunicar as diretrizes do projeto, por conter descrições detalhadas sobre mecânicas, objetivos, narrativa, interações e requisitos técnicos do jogo.

Além da metodologia de Credidio (2007), o desenvolvimento deste protótipo também foi guiado por conceitos propostos por Jesse Schell (2011), que aborda o design centrado na experiência do jogador e a Tétrade Elementar, uma estrutura que organiza os principais componentes de um jogo em quatro dimensões interdependentes: Estética, Mecânica, Narrativa e Tecnologia, ilustrado na figura 3.

FIGURA 3 - Tétrade Elementar de Schell (2011)



Fonte: Adaptado pela autora (2025)



A estética refere-se às sensações e emoções despertadas no jogador por meio de aspectos visuais, sonoros e simbólicos. A mecânica compreende as regras e procedimentos que definem como o jogo funciona e quais ações os jogadores podem realizar. Já a narrativa diz respeito à história contada ou construída durante a experiência de jogo, podendo ser linear ou interativa. Por fim, a tecnologia envolve os meios materiais ou digitais que possibilitam a execução do jogo.

Também foram aplicadas algumas das lentes conceituais propostas por Schell (2011), em seu livro *A Arte de Game Design*, que funcionam como ferramentas reflexivas para o design centrado no jogador. Entre as lentes utilizadas no desenvolvimento deste projeto, destacam-se:

A Lente da Experiência Essencial, que orientou a criação de uma vivência significativa e envolvente para os jogadores, promovendo uma sensação de pertencimento, conexão e valorização da identidade afro-brasileira.

A Lente da Curiosidade, que incentivou o uso de pistas graduais, cartas de dilema e elementos surpresa no jogo, estimulando o engajamento contínuo dos adolescentes por meio da descoberta e do desafio intelectual.

A Lente da Solução de Problemas, que guiou o design de desafios e mecânicas que promovem raciocínio crítico, tomada de decisões e reflexão coletiva, conectando o conteúdo do jogo a realidades sociais e históricas.



Essas lentes foram incorporadas ao longo do processo como formas de garantir que o jogo fosse, ao mesmo tempo, educativo, sensível e divertido, fortalecendo sua função como ferramenta pedagógica e formativa. Combinar essas metodologias contribuiu para o equilíbrio entre forma, função e conteúdo no projeto, garantindo uma experiência lúdica coerente e significativa, alinhada aos objetivos educativos e culturais da proposta.



Desenvolvimento do Protótipo



O processo de desenvolvimento do protótipo do jogo seguiu uma abordagem personalizada, combinando diferentes referenciais metodológicos e ferramentas de design. Como base principal, adotou-se o modelo de desenvolvimento de jogos proposto por Credidio (2007), adaptado para a realidade de um jogo analógico, com fins educativos. Além disso, foram incorporadas algumas das Lentes de Schell (2011), com destaque para a lente da Experiência Essencial, da Curiosidade e da Solução de Problemas, que ajudaram a guiar decisões de design com foco no engajamento e no aprendizado dos jogadores.

Essa etapa, apesar de seguir uma metodologia estruturada, não foi um caminho linear, respeitando o processo criativo da autora, seguindo uma lógica de iteração. Antes de iniciar as fases da metodologia, foram estabelecidos alguns requisitos e parâmetros orientadores fundamentais para garantir a coerência e a efetividade do jogo, descritos na tabela (Tabela 1) a seguir:

Tabela 1 - Tabela de Requisitos e Parâmetros para desenvolver o protótipo

<p>1. Deve ser analógico.</p>	<p>O jogo deve ser facilmente reproduzido com materiais escolares básicos: papel, tesoura, impressora comum, sendo empacotado de forma simples e reutilizável. Assim, sua aplicação em sala de aula tradicional é facilitada, promovendo sua difusão entre educadores.</p>
<p>2. Deve cumprir a função de jogo sério, que vai além do entretenimento.</p>	<p>O jogo se caracteriza como um jogo sério, pois tem como finalidade central promover uma educação antirracista e contribuir com a implementação da Lei 10.639/03. Os conteúdos abordados incluem temas como cultura afro-brasileira, resistências negras, saberes tradicionais e enfrentamento ao racismo.</p>
<p>3. Para alcançar sua função social, deve levar em consideração as necessidades dos estudantes do ensino médio, com a finalidade de incentivá-los, de forma criativa, a refletir e construir uma educação antirracista.</p>	<p>Considerando o público-alvo, estudantes do Ensino Fundamental II e Ensino Médio, o jogo deve apresentar linguagem acessível, dinâmica engajadora e tempo de duração compatível com a rotina escolar (preferencialmente entre 30 a 45 minutos). Também deve ser viável para turmas grandes, incentivando a cooperação entre os alunos e promovendo a participação ativa de estudantes com diferentes perfis, inclusive os mais tímidos.</p>
<p>4. Deve cumprir a função de ferramenta didática de valorizar a cultura afro-brasileira.</p>	<p>A dimensão cultural do jogo se expressa em todas as suas camadas: narrativa, estética, categorias de cartas e desafios. O conteúdo prioriza uma abordagem afirmativa, plural e sensível da cultura afro-brasileira. Busca-se romper com uma narrativa centrada exclusivamente na dor e na escravidão, promovendo o reconhecimento de heranças culturais, protagonismos e contribuições negras na história do Brasil.</p>
<p>5. Deve ser lúdico.</p>	<p>O componente lúdico é fundamental para gerar prazer, curiosidade e envolvimento dos jogadores. O jogo deve utilizar mecânicas envolventes, como resolução de dilemas, desafios imprevistos e/ou construção de narrativas, que favoreçam a criatividade, a oralidade e o senso de pertencimento.</p>
<p>6. Deve conter de forma clara todos os elementos essenciais de jogo.</p>	<p>Incluir objetivos, regras, jogadores, personagens, mecânicas/procedimentos, recursos/itens, conflitos/desafios, espaço e resultado.</p>



Fase 01 - Exploração do Problema de Design

O início dessa fase teve como objetivo entender mais o problema e para isso foi utilizada a ferramenta Brand Platform Canvas - Plataforma da Marca do The Ugly Lab, que é uma ferramenta estratégica composta por 14 telas projetadas para estruturar, alinhar e otimizar o desenvolvimento da linha estratégica de marcas. Nesse caso, duas telas foram utilizadas e adaptadas para a estruturação do jogo, sendo elas o canva de contexto, que ajudou a entender o desafio do projeto, o cenário competitivo, regulamentações, tendências, públicos de interesse, perigos e incertezas e fatores de sucesso, e o canva de valores, fundamental para criar uma base de sustentação e direcionar o rumo do projetos, as telas estão disponíveis para visualização no apêndice 01.

Com o objetivo de alinhar o desenvolvimento do protótipo a um propósito claro e engajado, também foi aplicada a ferramenta do Golden Circle ou Círculo de Ouro, de Simon Sinek. Essa abordagem, representada por um diagrama circular com três camadas: Por quê, Como e O quê, orienta projetos e lideranças a pensarem de dentro para fora, ou seja, a iniciarem suas ações a partir de um propósito, e não apenas por objetivos operacionais.



A teoria propõe que, embora muitas pessoas saibam o que fazem, e algumas saibam como fazem, poucas sabem por que fazem. Nesse sentido, aplicar o Golden Circle neste projeto permitiu esclarecer não só a motivação que fundamenta a criação do jogo educativo, mas também as estratégias adotadas para que ele cumpra sua função social. O modelo foi utilizado como ferramenta de síntese e direcionamento, conforme mostra a figura 4.

FIGURA 4 - Golden Circle



POR QUE?

Porque a cultura afro-brasileira e africana segue sendo invisibilizada no ambiente escolar. A Lei 10.639/03, apesar de obrigatória, ainda enfrenta barreiras como a falta de materiais didáticos representativos. O intuito é ajudar a combater o racismo institucional e valorizar a história afro-brasileira.

COMO?

Por meio de um jogo sério analógico, com base em pesquisa, análise de jogos similares e princípios do design centrado na experiência do jogador.

O QUE?

Um jogo educativo físico, para adolescentes do Ensino Fundamental II e Ensino Médio, que atua como ferramenta pedagógica para apoiar professores na aplicação da Lei 10.639/03.

Fonte: Adaptado pela autora (2025)



Análise de Similares

Após entender mais sobre o problema, iniciou-se uma etapa de análise de jogos similares, com o objetivo de compreender como temáticas afro-brasileiras e antirracistas vêm sendo abordadas no campo dos jogos educativos, como também identificar mecânicas, narrativas e abordagens visuais, de jogos em geral, que possam inspirar o desenvolvimento do protótipo.

Essa etapa foi fundamental para identificar boas práticas, avaliar a viabilidade de soluções, reconhecer limitações e evitar decisões que já tenham se mostrado ineficazes em outros projetos. A seguir, apresenta-se um pouco da análise de alguns dos principais jogos observados, conforme critérios de: tema central, mecânicas, objetivo, narrativa, uso de tecnologias (quando aplicável), pontos fortes e limitações. Também foram observados elementos de estética e componentes narrativos.



Canindé – o poder do papel

Criado por alunas negras do projeto Empoderamento e Tecnologia da instituição sociocultural Cinema Nosso, o jogo Canindé – O Poder do Papel⁶ é um card game inspirado no livro autobiográfico “Quarto de Despejo: diário de uma favelada” da escritora brasileira Carolina Maria de Jesus, ele apresenta e homenageia mulheres negras brasileiras de diferentes áreas como ciência, esporte, arte e liderança, promovendo o reconhecimento de figuras muitas vezes invisibilizadas. Além das homenagens, as cartas também trazem “vilões da sociedade”, como forma de reflexões sobre o racismo estrutural e convidam os jogadores à conscientização e empatia.

Principais mecânicas

Cartas ilustradas com personagens históricas e atuais. | Cada carta traz informações biográficas e conquistas das homenageadas. | Cartas de vilões sociais com dados e estatísticas. | Cartas personalizáveis, nas quais os jogadores podem desenhar e homenagear mulheres de sua própria realidade.



FIGURA 5
Canindé – o poder do papel
Fonte
Cinema Nosso
(2022)

Objetivo

O objetivo do jogo é formar uma sequência somatória de pontos heróicos que seja suficientemente maior que o valor de pontos do vilão daquela rodada. Para além, o jogo tem um objetivo informativo e educacional a fim de proporcionar reflexões em torno das opressões socialmente sofridas.

Como funciona o jogo

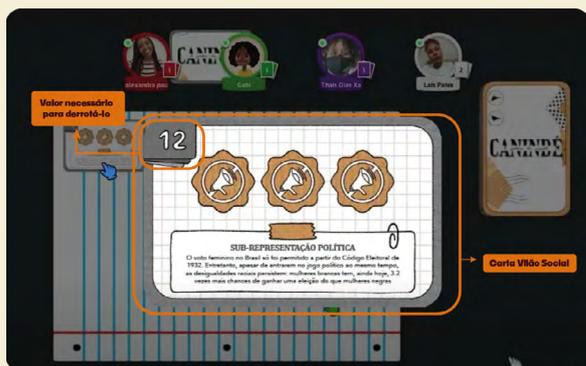
A cada rodada uma jogadora é a líder e isso ajudará a determinar quem

⁶ Disponível em: <https://cinemanosso.org.br/produto/caninde-o-poder-do-papel-e-a-forca-da-mulher-negra/>



vence aquela rodada. Uma carta de vilão social é revelada, como mostra a figura 6, e de forma cooperativa todos jogam uma carta de heroína, que possui um valor, ilustrado na figura 7, e tentam derrotar o vilão, após derrotado quem colocou a carta de maior valor leva o montante de heroínas e isso definirá no final quem levou o jogo. Quem tiver mais heroínas ganha.

FIGURA 6 - Carta Vilão Social



Fonte: Cinema Nosso (2022)

FIGURA 7 - Cartas heroínas



Fonte: Cinema Nosso (2022)

Pontos positivos

1. Produzido por jovens negras, fortalecendo a representatividade desde a criação.
2. Promove o reconhecimento de personalidades femininas negras.
3. Possui um viés cooperativo e reflexivo, o que favorece o uso pedagógico. Permite personalização, o que aumenta o engajamento e a apropriação dos conteúdos.
4. Favorece discussões interdisciplinares (história, literatura, sociologia, arte, etc.).

Limitações

1. Necessidade de mediação pedagógica para que não se transforme apenas em um jogo de "figurinhas", sem aprofundamento nas discussões.
2. Pode ser difícil de encontrar fisicamente em escolas ou livrarias (baixa distribuição comercial).



Jogo de Tabuleiro Antirracismo na Escola

Uma ferramenta educativa desenvolvida pela professora Valdeny Lopes, em parceria com o Porvir, com o objetivo de promover a reflexão e o debate sobre o racismo no ambiente escolar. O jogo⁷, que pode ser usado tanto no ensino fundamental quanto no médio, apresenta um tabuleiro com um percurso que inclui ações positivas e negativas, incentivando os participantes a discutirem e repensem suas atitudes e valores em relação à questão racial.

Principais mecânicas

Movimento por casas no tabuleiro com dado e pinos. | Cartas de ação: promovem reflexões e aprofundam temas ligados ao racismo. | Avanço ou retrocesso conforme atitudes racistas ou antirracistas. | Discussão coletiva durante e após o jogo, com propostas práticas. | Vitória cooperativa, enfatizando o caráter coletivo da luta antirracista.

Objetivo

O objetivo do jogo é promover a conscientização sobre racismo e seus impactos, desenvolver pensamento crítico e incentivar atitudes antirracistas por meio do jogo colaborativo e reflexivo em ambiente escolar.



FIGURA 8
Jogo de Tabuleiro
Antirracismo na Escola

Fonte
Porvir (2024)

⁷ Disponível em: <https://mailchi.mp/porvir/jogo-antirracismo-escola>



Como funciona

A turma é dividida em grupos de dois a quatro jogadores. Os jogadores se movem pelo tabuleiro ao lançar os dados. Cada setor representa desafios específicos relacionados ao racismo. Os jogadores avançam ou retrocedem conforme adotam atitudes racistas ou antirracistas. As cartas “Para aprender” aprofundam temáticas. Ao cair em uma dessas casas, o jogador deve seguir as instruções da carta retirada do baralho. Durante o jogo, os participantes discutem propostas para reforçar as atitudes antirracistas. Vence o jogo quem chegar primeiro à casa final, sinalizada no tabuleiro pela igualdade racial.

Pontos positivos

1. Acessível: analógico, gratuito e de fácil reprodução. Disponível para download gratuito, permitindo ampla disseminação.
2. Cooperativo: reforça o aspecto coletivo do antirracismo.
3. Didático: vem com livreto de apoio e guia pedagógico.
4. Adaptável: pode ser usado em diferentes contextos escolares.

Limitações

1. Exige mediação qualificada do professor (é necessário conhecimento prévio do tema).
2. Pode ser superficial se não for complementado com discussões e materiais teóricos.

Jogo da Lei 10.639

Criado pelo Porvir em parceria com o Piraporiando, o Jogo da Lei 10.639⁸, surgiu para apoiar educadores a refletir sobre suas práticas e criar projetos de educação antirracista em sua escola. A história gira em torno de Helder, um professor que deseja implementar um projeto de educação antirracista em sua escola. Ele percebe que, para alcançar esse objetivo, é necessário o apoio de outros educadores. Sua primeira aliada é a colega Luiza. Juntos, eles enfrentam desafios comuns nas escolas brasileiras, como o racismo institucional e a falta de representatividade no currículo. A narrativa serve como ponto

⁸ Disponível em: <https://mailchi.mp/porvir/download-tabuleiro-antirracista>



de partida para discussões mais amplas sobre a realidade de cada escola.

Principais mecânicas

O tabuleiro representa diferentes espaços da escola. | Em cada espaço, os jogadores enfrentam situações desafiadoras relacionadas à implementação da educação antirracista. | Em cada situação, são utilizadas cartas que apresentam perguntas provocativas para estimular o debate e a reflexão coletiva. | Os participantes são incentivados a anotar os principais pontos discutidos, desafios identificados e possíveis soluções.

FIGURA 9
Jogo da Lei 10.639
Fonte
Porvir e
Piraporiando (2022)



Objetivo

O objetivo do jogo é estimular os educadores a refletirem sobre suas práticas pedagógicas e a presença (ou ausência) de ações antirracistas em suas escolas, auxiliar na elaboração de projetos e estratégias para a efetiva implementação da Lei 10.639 e promover o entendimento de que a educação antirracista é uma responsabilidade coletiva de toda a comunidade escolar.



Pontos positivos

1. **Gratuito e Acessível:** Disponível para download gratuito, permitindo ampla disseminação.
2. **Foco na Formação de Educadores:** Direcionado para a capacitação e sensibilização dos profissionais da educação.
3. **Estímulo à Ação:** Incentiva a criação de projetos concretos para a implementação da educação antirracista.
4. **Flexibilidade:** Pode ser adaptado para diferentes contextos escolares e utilizado em diversas etapas da formação docente.

Limitações

1. **A eficácia do jogo depende da habilidade dos facilitadores em conduzir as discussões de forma produtiva e sensível.**
2. **Possível Resistência:** Em ambientes escolares com pouca abertura para discussões sobre racismo, pode haver resistência à sua implementação.
3. **Necessidade de Continuidade:** O jogo é um ponto de partida, é essencial que as reflexões geradas sejam acompanhadas de ações contínuas e estruturadas.

Diversity

Esse é um jogo desenvolvido pela Maloca Games, um estúdio de jogos Afrocentrados, focado em trazer jogos que dialoguem com a cultura negra, favela e todos os povos marginalizados. Em Diversity⁸ os jogadores assumem o papel de recrutadores de grandes empresas comprometidas com a diversidade e a inclusão. O jogo é desafiador e divertido, e é uma ótima maneira de aprender mais sobre a importância da diversidade no mundo do trabalho.

Principais mecânicas

Colecionar conjuntos: os jogadores recrutam profissionais com diferentes habilidades e experiências para preencher vagas em grandes empresas. | **Compra aberta:** as cartas disponíveis são visíveis a todos, permitindo estratégias baseadas nas escolhas dos oponentes. | **Conexões e contratos:** os jogadores devem criar redes de profissionais

⁸ Disponível em: <https://malocagames.com/jogos/>



que atendam aos requisitos específicos das vagas, promovendo a diversidade nas equipes formadas.

Objetivo

O objetivo do jogo é construir uma equipe de funcionários com diferentes habilidades e experiências em grandes vagas, refletindo a diversidade de nossa sociedade.

Pontos positivos

1. Abordagem lúdica: facilita a compreensão de temas complexos relacionados à diversidade e inclusão.
2. Acessível: regras simples e tempo de jogo curto (aproximadamente 20 minutos) tornam o jogo adequado para diferentes faixas etárias e contextos.
3. Representatividade: desenvolvido pela Maloca Games, empresa comprometida com a criação de jogos que valorizam a cultura afro-brasileira e a inclusão social.

Limitações

1. Profundidade temática: embora eficaz para introduzir o tema, pode necessitar de complementação com discussões ou materiais adicionais para aprofundar o entendimento sobre diversidade e inclusão.



FIGURA 10
Jogo Diversity

Fonte
Maloca Games



Favela Venceu

Também criado pela Maloca Games, Favela Venceu⁹, é um jogo de cartas estratégico que aborda a construção e o desenvolvimento de uma favela integrada, promovendo qualidade de vida, educação, cultura e lazer para seus moradores. Envolve a tomada de decisões estratégicas para otimizar o desenvolvimento da favela, buscando acumular pontos que representam o sucesso da comunidade.

Principais mecânicas

Construção de padrão: Os jogadores montam suas favelas utilizando cartas de construção, buscando criar padrões que pontuam mais. | Mancala: mecânica inspirada em jogos africanos tradicionais, promovendo a distribuição estratégica de recursos. | Pontos de Vitória Ocultos: os jogadores acumulam pontos ao longo do jogo, que são revelados apenas no final, mantendo a tensão e a surpresa.

Objetivo

O objetivo do jogo é construir uma favela que forneça qualidade de vida e estrutura para seus moradores, conquistando pontos valiosos ao longo do caminho.



FIGURA 11
Jogo Diversity
Fonte
Maloca Games

⁹ Disponível em: <https://malocagames.com/jogos/>



Pontos positivos

1. Representatividade: desenvolvido pela Maloca Games, o jogo traz à tona narrativas periféricas e afro-brasileiras, promovendo a diversidade e a inclusão.
2. Acessibilidade: com regras simples e tempo de jogo curto (aproximadamente 20 minutos), é acessível para diferentes faixas etárias e contextos.
3. Engajamento: as mecânicas estratégicas mantêm os jogadores envolvidos.

Limitações

1. Profundidade temática: embora eficaz para introduzir o tema, pode necessitar de complementação com discussões ou materiais adicionais para aprofundar o entendimento sobre questões sociais.

Perfil

O Jogo Perfil¹⁰ é um jogo de tabuleiro onde os jogadores tentam adivinhar o perfil de uma pessoa, coisa, lugar ou ano com base em dicas. A cada rodada, uma carta com um perfil secreto é sorteada. Uma a cada vez, os jogadores vão recebendo dicas sobre o perfil secreto em questão. O jogo envolve raciocínio, conhecimento geral e capacidade de dedução, sendo adequado para jogadores de diferentes idades.

Principais mecânicas

Pistas: O jogador sorteia uma carta e lê as pistas. | **Adivinhação:** Os outros jogadores tentam adivinhar o perfil secreto com o menor número de dicas possível. | **Menos dicas** significa mais pontos e conseguir mais avanço no tabuleiro. | **Pontuação** de acordo com o número de dicas não utilizadas.

Objetivo

O objetivo é descobrir o “perfil” secreto com o menor número possível de dicas.

¹⁰ Disponível em: <https://www.lojagrow.com.br/jogo-perfil---grow-02960/p?srsIid=AfmBOoqrpcNRA0UATRdoLPnhx9oKs5XHADUEd9FDsfCE9nCrgh9DrWG>



Pontos positivos

1. Estimula a curiosidade e o raciocínio dedutivo.
2. Pode ser jogado em grupo, promovendo aprendizado colaborativo.
3. Estimula a memória, a capacidade de dedução e o conhecimento geral.

Limitações

1. Requer curadoria de conteúdo para garantir rigor histórico e cultural.
2. Pode ser limitado ao aspecto factual, se não for complementado com debates ou contextualização crítica.



FIGURA 12

Jogo Perfil

Fonte

Grow

Perguntados - tabuleiro

A versão tabuleiro do jogo Perguntados¹¹ é uma adaptação de um aplicativo de sucesso mundial. É um jogo de perguntas e respostas de múltiplas categorias, onde os jogadores testam seus conhecimentos gerais de maneira divertida e interativa.

Principais mecânicas

Roleta para determinar a categoria da pergunta. | Responder à

¹¹ Disponível em: <https://www.copagloja.com.br/jogo-perguntados/p>



pergunta. Se acertar, avança pelo tabuleiro; se errar, passa a vez para o próximo jogador. | Coletar fichas de categorias. | Desafiar os amigos.

Objetivo

Ser o primeiro jogador a coletar um personagem de cada uma das seis categorias de perguntas (entretenimento, ciência, história, geografia, artes e esportes).



FIGURA 13
Jogo Perguntados
Fonte
COPAG

Pontos positivos

1. Interface atraente e divertida.
2. Alta rejogabilidade.
3. Funciona bem para ensino informal e como passatempo educativo.

Limitações

1. Pode se tornar repetitivo e cansativo.
2. Não promove discussão ou aprofundamento crítico.
3. Competitivo e pouco inclusivo para quem tem menor repertório.



Acima foram analisados jogos como “**Canindé – O Poder do Papel**”, que utiliza cartas para destacar mulheres negras importantes na história do Brasil, promovendo representatividade e discussão sobre racismo estrutural em formato cooperativo. O jogo “**Diversity**” também se mostrou relevante ao trazer à tona questões de diversidade e inclusão por meio de cartas ilustradas e linguagem acessível. O “**Jogo da Lei 10.639**”, por sua vez, possui conteúdo diretamente voltado à aplicação da legislação que fundamenta este trabalho, explorando uma vertente para os educadores.

Jogos como “**Favela Venceu**” e o “**Jogo de Tabuleiro Antirracismo na Escola**” trouxeram exemplos de como a ludicidade pode ser associada à denúncia social e à valorização de trajetórias periféricas, enquanto “**Perfil**” e “**Perguntados**”, embora não temáticos, ofereceram estruturas mecânicas úteis. Como o uso de pistas progressivas e perguntas de múltiplas categorias, que influenciaram diretamente na escolha da mecânica central do protótipo.

Essa análise possibilitou, portanto, refinar as decisões de design a partir de parâmetros reais e concretos. Ao compreender o que já foi desenvolvido no campo dos jogos educativos com foco antirracista, tornou-se possível propor um projeto mais autêntico, alinhado às necessidades do público de interesse e aos objetivos pedagógicos da Lei 10.639/03. Além disso, essa etapa foi essencial para buscar diferenciais significativos, tanto em termos de conteúdo quanto de experiência do jogador.



Análise de Mercado

O mercado de jogos sérios, especialmente aqueles com fins educativos, vem crescendo significativamente nas últimas décadas. Esses jogos, que vão além do entretenimento ao proporem experiências de aprendizagem e desenvolvimento cognitivo, são cada vez mais utilizados em ambientes escolares e corporativos. De acordo com dados da Data Bridge Market Research (2024), o mercado global de jogos sérios foi estimado em US\$ 15,04 bilhões, com projeção de crescimento anual de 17,3%, podendo atingir US\$ 53,9 bilhões até 2032. Essa expansão reflete o interesse crescente por soluções gamificadas em contextos formais de ensino.

Segundo o relatório da Data Bridge Market Research (2024)⁶, a América do Norte lidera o mercado, com 23,05% da receita global, devido à infraestrutura tecnológica consolidada e ampla adoção em diferentes setores. Já a região da Ásia-Pacífico é apontada como a de crescimento mais acelerado, com projeção de participação de 35,08% em 2025, impulsionada por fatores como urbanização, aumento de renda e avanços tecnológicos. A América Latina apresenta uma taxa de crescimento classificada como baixa, segundo relatório da Mordor Intelligence (2024)⁷, conforme ilustra a figura 14.

⁶ Disponível em: <https://www.databridgemarketresearch.com/reports/global-serious-game-market>

⁷ Disponível em: <https://www.mordorintelligence.com/pt/industry-reports/serious-games-market>



FIGURA 14
Taxa de crescimento do mercado de jogos sérios por região

Fonte
Mordor Intelligence (2024)

Apesar do crescimento mundial, não foi possível encontrar dados específicos e consolidados sobre o mercado de jogos sérios no Brasil, o que indica um campo ainda pouco explorado, tanto em termos de produção quanto de aplicação em contextos pedagógico.

Mesmo em crescimento, o setor ainda enfrenta restrições relevantes, principalmente em relação ao custo de desenvolvimento. Criar jogos sérios exige equipes multidisciplinares com desenvolvedores, designers, especialistas em conteúdo e engenheiros, além de investimentos contínuos em manutenção, atualização e compatibilidade. Simulações complexas, como treinamentos em realidade virtual, podem ultrapassar os US\$50 mil, o que representa um entrave para escolas públicas, pequenas instituições e organizações com orçamento limitado (Data Bridge Market Research, 2024).

Isso evidencia a importância de buscar soluções viáveis, acessíveis e adaptadas à realidade das instituições de ensino públicas brasileiras, como é o caso do protótipo “Griô, falando da história do Brasil e da África nas escolas”. Nesse contexto, o jogo proposto neste trabalho apresenta-se como uma alternativa de baixo custo e com



potencial educacional. Por ser analógico, de fácil replicação e voltado à valorização da história e cultura afro-brasileira, especialmente no contexto da Lei 10.639/03, o projeto busca atender a uma lacuna ainda pouco explorada no mercado nacional: a de jogos sérios com foco na educação antirracista.



Briefing

O roteiro de briefing apresentado neste trabalho foi estruturado com base na lista de perguntas que Credidio (2007) fornece na sua metodologia de projeto, em que se realizam levantamentos estratégicos para orientar o desenvolvimento conceitual do produto. Embora o autor mencione essa fase como fundamental, sua abordagem sobre o briefing é sucinta, como pode ser visto na tabela 2, o que motivou a elaboração de um roteiro ampliado e adaptado às especificidades do presente projeto.

QUESTÕES	EXPECTATIVAS DO CLIENTE
Qual a finalidade do jogo	Testar o software / testar o hardware / ajudar a vender o hardware.
Quem teria interesse em jogar tal jogo?	Definição prelliminar de público
Qual o estilo de jogo a ser adotado?	Casual, 2D, 3D, estratégia, etc
Existe algum momento específico para se lançar o jogo?	Algum evento como copa do mundo, lançamento de um filme, etc.
Onde será lançado o jogo?	Quais países ou regiões
Já existe algo similar sendo desenvolvido?	Pode ser na mesma plataforma ou até em mídias diferentes
O jogo existente tem boa aceitação?	Sim ou não
Quais os motivos do sucesso ou fracasso do jogo existente?	Gráfico, distribuição, etc
Quais são as tendências?	Tentar indentificar tendência vislumbradas nos jogos similares.
Quais as características visuais requeridas?	2D, 3D, realista ou não.
Quais as tecnologias envolvidas no jogo?	Servidor, bluetooth, sensor de movimento, etc.
Quais as exigências de uso de marcas e direito de uso de imagem?	Se for um jogo de marca, identificar o que pode ser utilizado no jogo.

TABELA 02
Briefing sugerido
por Credidio.

Fonte
Credidio (2007)



Diante disso, optou-se por combinar a estrutura original proposta por Credidio (2007) com um questões pertinentes voltadas à indústria de jogos sérios. As perguntas foram reorganizadas em seis grupos temáticos (Objetivo e propósito, Público de interesse, Contexto, Pesquisa, Mecânicas e Produção) a fim de atender às particularidades do desenvolvimento de jogos sérios de caráter educativo, com ênfase na temática da educação antirracista e na implementação da Lei 10.639/03. O briefing do projeto pode ser visualizado no apêndice 02





Fase 02 - Geração de Alternativas

A segunda fase da metodologia de Credidio (2007), voltada à Geração de Alternativas, tem como principal objetivo estruturar possíveis caminhos para o projeto de jogo, com base nas necessidades e direcionamentos identificados na etapa anterior. Nessa fase, buscou-se expandir as possibilidades de design por meio da exploração criativa de narrativas, mecânicas, dinâmicas e estilos visuais, estruturando hipóteses de protótipos jogáveis para avaliação.

Segundo Credidio (2007), essa etapa deve ser guiada por um conjunto de questionamentos estratégicos que ajudem os designers e suas equipes a conceituar o jogo. Esses questionamentos foram organizados em eixos temáticos como: mecânica, dinâmica, estética e tecnologia, conforme ilustrado na Tabela 03. No entanto, para atender às especificidades de um jogo com proposta educativa e antirracista, constatou-se a necessidade de inserir um novo eixo: o da narrativa, que Schell (2011) aborda em seu livro e não estava contemplado originalmente no modelo de Credidio.



CLASSIFICAÇÃO	PERGUNTAS
Mecânica	Quais as regras que o nosso jogo deve ter?
	Quais são os exemplos de regras de concorrentes que podem funcionar no nosso projeto?
	Qual o gameplay principal do nosso jogo?
	Quais os gameplays podemos ter ao longo do jogo?
Dinâmica	Existirão caminhos alternativos?
	Quais os desafios do jogador?
	Criaremos pontos de conflitos?
	Quais os obstáculos que colocaremos nos levels para dificultar o progresso do jogador?
Estética	Qual o estilo do jogo? Arcade ou de simulação?
	Graficamente, como ele se apresentará? Cartoon ou realista?
	Em que mundo de passa o jogo?
	Qual o estilo de música para o jogo?
Estética	Quais os comandos que serão necessários para controlar o jogo?
	Quais os elementos gráficos de interface?

TABELA 03
Perguntas para
geração de
alternativas
Fonte
Credidio (2007)

A narrativa contribui de forma decisiva para atribuir sentido simbólico e afetivo às ações do jogador. Além disso, a presença de um enredo narrativo facilita o engajamento dos estudantes, promovendo uma imersão mais significativa na experiência de jogo. Conforme defendido por Schell (2011), jogos que oferecem um universo simbólico consistente tendem a gerar maior envolvimento, pois promovem emoções, expectativas e interpretações mais profundas. Assim, a narrativa não atua apenas como pano de fundo, mas como um elemento integrador, capaz de dar coesão ao conjunto de cartas,



mecânicas e objetivos pedagógicos do jogo.

Também foram incorporadas à metodologia algumas Lentes do Design de Jogos propostas por Schell (2011), que ajudaram a fomentar a geração de ideias de maneira mais profunda e alinhada à experiência desejada. As lentes utilizadas foram: A Experiência Essencial, A Curiosidade e A Solução de Problemas. A seguir, será detalhado o processo considerando cada um dos 5 eixos temáticos e as alternativas geradas ao final.

Mecânica

A mecânica é o conjunto de regras, procedimentos e sistemas que determinam como o jogo funciona. Nessa etapa, foi feito um brainstorm, respondendo as perguntas sugeridas por Credidio (2007), mostradas anteriormente na tabela 03, e testadas diferentes estruturas possíveis para o jogo, com foco na construção de perguntas por pistas, uso de cartas narrativas, dilemas sociais e desafios interativos, o processo está disponível para visualizar no apêndice 03.

Algumas das ideias de mecânicas foram inspiradas em jogos como Perfil, com suas pistas gradativas, que na visão da autora, é interessante, pois constrói o conhecimento aos poucos, por doses e também Canindé, que inspirou a ideia das cartas de dilema, que traz questões raciais para reflexão. Essas referências permitiram adaptar lógicas conhecidas para um conteúdo crítico e culturalmente relevante para o contexto da Lei 10.639/03 e da educação antirracista. Essas propostas foram cruzadas com as lentes de Schell, como a Lente da Solução de Problemas, a fim de garantir que as mecânicas convidassem os jogadores a pensar criticamente.



Narrativa

Embora Credidio (2007) não destaque formalmente a narrativa como categoria independente, neste projeto ela foi tratada como um bloco fundamental, conforme a abordagem proposta por Schell (2011), especialmente pela Lente da Experiência Essencial. Nessa fase também foi realizado um brainstorm de ideias a partir de perguntas norteadoras, que pode ser visualizado no apêndice 04.

A narrativa do jogo “Griô, falando da história do Brasil e da África nas escolas”, considerando a proposta final escolhida, se constrói a partir do griô, o contador de histórias tradicional africano, como figura orientadora. Os jogadores assumem o papel de aprendizes de griôs, cuja missão é reconstruir saberes afro-brasileiros silenciados ao longo da história. Isso dá sentido ao progresso no jogo e fortalece o aspecto identitário e de pertencimento.

Ao assumir o papel de “aprendizes de griôs”, os participantes não apenas interagem com perguntas e desafios, mas se envolvem em um processo de preservação de memórias, o que reforça o pertencimento e a conexão com os conteúdos abordados. Essa estrutura narrativa está alinhada aos princípios do Projeto Griô e à pedagogia da oralidade, que valoriza o saber ancestral, a escuta ativa e a transmissão de conhecimento por meio da contação de histórias.

A escolha por um enredo leve, simbólico e inspirador foi intencional, buscando fugir de abordagens centradas exclusivamente em sofrimento e exclusão, para promover uma experiência mais afirmativa.



Dinâmica

As dinâmicas referem-se aos comportamentos que emergem da interação entre jogadores, regras e conteúdos. Nessa fase, foram planejadas dinâmicas que incentivam a tomada de decisão e argumentação, o trabalho em grupo e cooperação, a oralidade como recurso expressivo, especialmente ao justificar respostas e dilemas e a escuta ativa, valorizando diferentes vozes e perspectivas. Foram avaliadas propostas competitivas, colaborativas e híbridas. O processo pode ser visto no apêndice 05.

A versão final opta por uma estrutura flexível, que pode ser jogada individualmente, em dupla ou em pequenos grupos, mantendo o foco na preservação coletiva da memória afro-brasileira.

Estética

A construção da linguagem visual do jogo “Griô, falando da história do Brasil e da África nas escolas” foi adaptada a partir da identidade visual do Projeto Griô, apresentada na figura 16, uma iniciativa do GT Racismo do Ministério Público de Pernambuco (MPPE), em parceria com o CAO Educação, que utiliza o teatro como



FIGURA 15
Identidade Visual
Projeto Griô
Fonte
Elaborado pela
autora (2023)



ferramenta pedagógica para promover debates sobre as raízes do racismo nas escolas públicas de Pernambuco, em conformidade com a Lei 10.639/03.

A identidade visual desse projeto institucional foi desenvolvida pela autora enquanto era estagiária do MPPE, a partir de um briefing que orientava o uso de elementos visuais inspirados na cultura africana e afro-brasileira, como padrões geométricos, cores vibrantes, texturas tribais e grafismos simbólicos, com o objetivo de criar identificação com o público de interesse, estudantes da rede pública, por meio de uma linguagem jovem e dinâmica.

A figura do griô, tradicional contador de histórias nas culturas africanas, foi o ponto central da concepção visual e simbólica do projeto. Griôs são considerados guardadores da memória coletiva, com profundo papel na transmissão de saberes ancestrais, mitologias, valores e ensinamentos entre gerações. A palavra, nesse contexto, adquire poder de cura, de ensino e de construção coletiva da identidade, como bem define Amadou Hampâté Bâ:



“O conhecimento não era compartimentado. O mesmo ancião (...) podia ter conhecimentos profundos sobre religião ou história, como também ciências naturais ou humanas de todo tipo. Era um conhecimento segundo a competência de cada um, uma espécie de ‘ciência da vida’; vida, considerada aqui como uma unidade em que tudo é interligado, interdependente e interativo.” (BÂ, 2003, p. 175)

FIGURA 16

Griô uolofe do Senegal, 1890

Fonte

Jeannot (grav.) -
Bibliothèque nationale
de France



Nesse sentido, o jogo preserva os elementos estéticos já desenvolvidos no Projeto Griô, adaptando-os ao contexto de um jogo analógico, com ênfase na construção de pertencimento visual. Foram utilizados: padrões gráficos inspirados nos tecidos Kente (Gana), símbolos Adinkra, como o Sankofa, integrando o universo gráfico ao conteúdo histórico e simbólico, cores intensas e contrastantes, que remetem à vitalidade e diversidade das culturas africanas e jovialidade do público e uma tipografia com traços orgânicos, para a logo principal.

A escolha por essa estética tem uma função não apenas decorativa, mas profundamente simbólica e educativa. Ao incorporar elementos historicamente marginalizados no repertório visual das escolas, o design se torna ferramenta de empoderamento, preservação e valorização da ancestralidade africana, promovendo uma representação afirmativa e plural da cultura afro-brasileira.

Interface / Tecnologia

Embora o jogo “Griô, falando da história do Brasil e da África nas escolas” tenha sido concebido como um artefato analógico, a dimensão de interface e tecnologia permanece central no processo de design, especialmente por envolver aspectos relacionados à interação física com os componentes, legibilidade das informações, navegação pelas mecânicas e viabilidade de produção e aplicação em sala de aula.

Nesta fase, a noção de tecnologia é compreendida não apenas como dispositivos digitais, mas como o conjunto de soluções técnicas e materiais que tornam o jogo acessível, funcional e adequado ao seu contexto de uso. A proposta parte da realidade das escolas públicas brasileiras, muitas vezes carentes de infraestrutura tecnológica. Por



isso, optou-se por um jogo de baixo custo, reproduzível com recursos escolares comuns, como papel, impressora e tesoura.

De materiais e suporte físico, temos os componentes principais do jogo, que são: cartas impressas (divididas em categorias temáticas com cores e ícones distintos), marcadores de pontuação (podem ser improvisados com botões, sementes ou escritos no quadro da sala de aula), manual de regras, com explicações simples e visuais e a caixa organizadora.

A interface física foi projetada para ser autoexplicativa e funcional, com layout padronizado nas cartas, permitindo a rápida identificação da categoria e do tipo de desafio. As quais possuem ícones próprios, inspirados em símbolos Adinkra, o que favorece o reconhecimento visual imediato, além de ilustrações orgânicas, que remetem ao que está sendo apresentado na carta.

Alternativas geradas

Durante essa fase, após divergir e fazer um brainstorm de ideias, foram desenvolvidas duas propostas de protótipo, descritas a seguir e também registrado visualmente no mural digital no figma, disponível no apêndice 06, com link no final dessa página.

Opção 1 – Perguntas e Categorias (Jogo de Pistas):

Mecânica central: Dedução por pistas gradativas.

Os jogadores recebem uma carta com 5 pistas, que pode ser sobre:

História Afro-Brasileira (Tradições, resistência e contribuições culturais.)

Personalidades Negras Importantes (Zumbi dos Palmares,



Dandara, Luiz Gama)

Eventos Históricos (Quilombo dos Palmares, Revolta dos Malês)

Cultura Afro-Brasileira (Capoeira, samba, maracatu)

Quanto menos pistas usarem para acertar a resposta, maior a pontuação. A cada erro, o jogador (ou grupo) recebe uma carta de reflexão ou dilema social, que precisa ser lida e debatida.

Ação principal: tentar adivinhar a resposta com o mínimo de pistas possíveis.

Recompensa: mais pontos por acertos que usarem menos pistas.

Penalidade: dilemas reflexivos que trazem discussões sociais (como o racismo, apagamento cultural, etc.) e devem ser debatidos de forma coletiva.

Essa mecânica foi inspirada em jogos como Perfil e incentiva raciocínio lógico, escuta atenta, e construção de conhecimento de forma gradativa.

O protótipo contempla os seguintes componentes principais:

Cartas de Perguntas com Pistas: organizadas em quatro categorias: História Afro-Brasileira, Personalidades Negras, Eventos Históricos e Cultura Afro-Brasileira. Cada carta contém cinco pistas e uma dose de saber.

Dose de Saber: apresentam informações complementares, históricas e culturais, relacionadas à carta respondida corretamente. Funcionam como mini-aulas ou materiais de aprofundamento.

Cartas de Dilemas Sociais: inseridas como consequência de erros ou desafios no jogo. Abordam situações de racismo, exclusão,



apagamento histórico e exigem reflexão ou debate coletivo em sala de aula.

A dinâmica geral do jogo é simples e escalável: os jogadores formam grupos de 4 a 5 pessoas, pegam uma carta do baralho central e funcionaram como mediadores na sua vez, leem as pistas em ordem para outro grupo tentar acertar o conteúdo oculto. Em caso de erro, recebem uma carta de dilema. Em caso de acerto, ganham pontos. Ao final de toda rodada uma dose de saber será lida. A pontuação pode ser usada de forma simbólica (fichas) ou apenas como estímulo pedagógico.

Além de cumprir critérios lúdicos e pedagógicos, o jogo possibilita a aplicação de metodologias ativas como o debate, o ensino por pares e a aprendizagem baseada em problemas. Sua estrutura também permite futuras expansões, como modos narrativos ou cooperativos.

Objetivo Geral do Jogo

Preservar a memória coletiva afro-brasileira, enfrentando apagamentos históricos, estereótipos e desafios contemporâneos, por meio de perguntas, pistas e momentos de reflexão.

Narrativa Contextual

Os jogadores representam aprendizes de griôs, figuras ancestrais que preservam e transmitem o saber por meio da oralidade. Ao longo do jogo, enfrentam os efeitos do apagamento histórico e, ao superarem desafios, ajudam a reconstruir fragmentos de saberes afro-brasileiros perdidos ou invisibilizados. Cada resposta certa preserva um pedaço dessa memória, transformando os jogadores em guardiões da ancestralidade

Opção 2 – Combinações e Oralidade (Memórias Conectadas)



Mecânica central: Conexão de cartas por lógica histórica e cultural. Os jogadores precisam formar combinações coerentes de cartas (ex: personagem + lugar + saber) que tenham sentido dentro da história afro-brasileira. A jogada só é validada se o grupo for capaz de explicar oralmente a conexão entre as cartas, justificando a relação com argumentos coerentes e fundamentados. A pontuação é atribuída de acordo com a qualidade da explicação, clareza, criatividade, veracidade histórica e relevância cultural.

Ação principal: montar conjuntos de cartas com lógica cultural e narrar a conexão entre elas.

Recompensa: pontos por conexões bem explicadas.

Desafios: dilemas reflexivos que trazem discussões sociais (como o racismo, apagamento cultural, etc.) e devem ser debatidos de forma coletiva.

Essa mecânica promove oralidade, pensamento associativo e interpretação histórica crítica.

Componentes principais do protótipo:

Cartas-tema: divididas em categoria e que traz informações resumidas (ex: Personagem histórica, Religião, Obra artística, Localidade).

Cartas-memória: Contam histórias curtas ou trazem dados históricos que podem ser combinados com os temas.

Cartas de Desafios: Promovem debates sobre temas como racismo, invisibilidade, desigualdade e resistência.

Objetivo Geral do Jogo:



Estimular a oralidade, a escuta ativa e o pensamento crítico, promovendo o reconhecimento da cultura afro-brasileira por meio de associações significativas e debates coletivos.

Narrativa Contextual:

Os jogadores assumem o papel de tecelões da memória afro-brasileira. Ao longo da partida, devem reconstruir laços apagados ou fragmentados da história por meio da conexão. Cada conjunto bem narrado representa a recuperação de um elo perdido, como se reconstituíssem um grande mosaico ancestral. A oralidade é o fio que costura esse legado, e os jogadores se tornam protagonistas da preservação e valorização da herança negra no Brasil.

Ambas as alternativas foram desenhadas a partir dos parâmetros definidos na fase de briefing, respeitando os seguintes requisitos: ser



Fase 03 - Seleção de Alternativas

Após a geração de diferentes propostas para o protótipo do jogo, foi realizada a etapa de seleção de alternativas, conforme orienta a metodologia de Credidio (2007). Essa fase teve como objetivo avaliar criticamente as duas propostas de protótipo desenvolvidas, considerando sua viabilidade, coerência com os objetivos do projeto e adequação ao contexto educacional.

Como parte do processo de seleção da alternativa mais adequada para desenvolvimento do protótipo, foi adicionada uma análise SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities and Threats), ferramenta estratégica amplamente utilizada no campo do design e do planejamento de produtos. Essa análise teve como objetivo identificar os pontos fortes, fracos, oportunidades e ameaças de cada uma das duas propostas em desenvolvimento, permitindo uma visualização comparativa mais aprofundada e embasada em critérios objetivos e contextuais. A análise SWOT está representada na Figura 18 e 19.



Gameplay 1 – Perguntas e Categorias

FORÇAS

- Conteúdo organizado por eixos temáticos claros, o que facilita a relação com a BNCC e a Lei 10.639/03.
- Simples de aplicar e jogar: regras diretas, ideal para sala de aula tradicional.
- Bom para revisar conteúdos factuais, com potencial de adaptação por área (História, Sociologia, Artes, etc.).
- Acessível: funciona com turmas grandes e recursos limitados.

FRAQUEZAS

- Mecânica pouco inovadora, similar a jogos de perguntas tradicionais (ex: Perfil, Master).
- Risco de se tornar um quiz decorativo, sem espaço para reflexão crítica ou construção
- Pode gerar competição individualizada, dificultando o envolvimento coletivo com turmas
- Pouca exploração da oralidade: respostas mais objetivas, com menos espaço para construção coletiva.
- Menor estímulo à criatividade ou argumentação livre.

OPORTUNIDADES

- Boa base para versões temáticas adicionais com novos conteúdos (ex: só sobre religiões, só sobre mulheres negras).
- Adicionar cartas de curiosidade ou história curta após o acerto para expandir o conhecimento
- Incluir momentos de partilha oral voluntária após alguns acertos (ex: você já viu isso na seu dia a dia?).

AMEAÇAS

- Pode ser visto como "mais do mesmo" por estudantes que já conhecem jogos de perguntas.
- Risco de tornar-se um jogo muito escolarizado (sem o aspecto lúdico envolvente).
- Exige atualização contínua do banco de perguntas para manter relevância.

FIGURA 17
Análise SWOT
primeiro protótipo

Fonte
Elaborado pela
autora (2025)

Gameplay 2 – Combinações e Oralidade

FORÇAS

- Alta valorização da oralidade e argumentação: ideal para desenvolver habilidades comunicativas e pensamento crítico.
- Trabalha conexões culturais e históricas: estimula raciocínio associativo.
- Maior profundidade formativa: vai além da resposta certa, promovendo reflexão.
- Incentiva a construção ativa de conhecimento em vez da simples repetição.

FRAQUEZAS

- Curva de aprendizado maior: pode ser desafiador para estudantes com pouco repertório.
- Exige mediação qualificada para que os conteúdos não sejam distorcidos ou esvaziados.
- Risco de confusão ou travamento do jogo sem orientação clara.

OPORTUNIDADES

- Boa base para versões temáticas adicionais com novos conteúdos (ex: só sobre religiões, só sobre mulheres negras).
- Adicionar cartas de curiosidade ou história curta após o acerto para expandir o conhecimento
- Incluir momentos de partilha oral voluntária após alguns acertos (ex: você já viu isso na seu dia a dia?).

AMEAÇAS

- Pode ser visto como "mais do mesmo" por estudantes que já conhecem jogos de perguntas.
- Risco de tornar-se um jogo muito escolarizado (sem o aspecto lúdico envolvente).
- Exige atualização contínua do banco de perguntas para manter relevância.

FIGURA 18
Análise SWOT
segundo protótipo

Fonte
Elaborado pela
autora (2025)

A fim de avaliar, foram definidos critérios específicos, elaborados com base nos parâmetros pedagógicos, sociais e técnicos



previamente estabelecidos ao longo do desenvolvimento. A tabela 04 apresenta os seis critérios utilizados para orientar a tomada de decisão:

Adequação pedagógica	Refere-se à capacidade do jogo de integrar-se ao ambiente escolar como ferramenta de apoio à aprendizagem, considerando os objetivos curriculares e os princípios da educação antirracista.
Viabilidade em sala de aula	Avalia se o jogo pode ser aplicado com facilidade no contexto das escolas públicas brasileiras, levando em conta recursos disponíveis, tempo de aula, dinâmica de grupo e simplicidade de execução.
Engajamento e experiência do jogador	Considera o potencial do jogo de gerar envolvimento, prazer lúdico e motivação nos estudantes, especialmente adolescentes do Ensino Fundamental II e Ensino Médio.
Potencial de impacto e profundidade	Reflete sobre a capacidade do jogo de gerar discussões críticas, despertar reflexões sobre questões étnico-raciais e promover uma aprendizagem significativa, que vá além da memorização de fatos.
Alinhamento à Lei 10.639/03	Verifica se o conteúdo do jogo está em conformidade com os princípios e diretrizes da legislação que torna obrigatório o ensino de história e cultura afro-brasileira nas escolas.
Facilidade de mediação pelo professor	Aponta a acessibilidade do jogo do ponto de vista docente, isto é, se o professor consegue compreender e aplicar o jogo com autonomia, mesmo sem formação específica em jogos ou cultura afro-brasileira.

TABELA 04
Critérios para
escolha do protótipo

Fonte
Elaborado pela
autora (2025)

Com base nesses critérios e na análise SWOT, foi realizada uma análise comparativa entre as alternativas de protótipo criadas na Fase 02, atribuindo notas de 1 a 5 para cada categoria, como mostra a tabela 05.



CRITÉRIO	Protótipo 1	Protótipo 2
Adequação pedagógica	5	5
Viabilidade em sala de aula	5	3
Engajamento e experiência do jogador	4	5
Potencial de impacto e profundidade	4	5
Alinhamento à Lei 10.639/03	5	5
Facilidade de mediação pelo professor	5	3
TOTAL	28	26

TABELA 05
Notas para
escolha do protótipo

Fonte
Elaborado pela
autora (2025)

O processo de avaliação permitiu identificar pontos fortes e limitações de cada proposta, promovendo uma escolha fundamentada. Como resultado, a Opção 1 – Perguntas e Categorias foi selecionada como a alternativa mais adequada para o desenvolvimento do protótipo final, por apresentar maior equilíbrio entre os critérios estabelecidos, especialmente em termos de aplicabilidade pedagógica, tendo maior viabilidade prática para professores, sendo menos dependente de mediação complexa e mais fácil de adaptar a contextos diversos.

Embora a Proposta 2 tenha alto potencial de engajamento e criatividade, apresenta maior complexidade de mediação e organização, o que pode dificultar sua implementação em contextos escolares com restrições de tempo ou estrutura.



Fase 04 - Apresentação da Solução

A quarta e última fase do modelo metodológico de Credidio (2007) diz respeito à formalização da solução desenvolvida, reunindo os conceitos, decisões e elementos estruturais do projeto em um formato claro, que possa tanto orientar sua produção quanto servir como documentação para comunicação entre os envolvidos.

No caso deste projeto, a solução apresentada é o protótipo do jogo de cartas “Griô: falando da história do Brasil e da África nas escolas”, um jogo sério com fins pedagógicos, voltado à promoção da educação antirracista e ao fortalecimento da implementação da Lei 10.639/03 no ambiente escolar. O jogo foi desenvolvido de forma iterativa, integrando princípios de design centrado no jogador e conceitos de design de jogos com base na cultura afro-brasileira.

Para organizar as decisões de projeto e consolidar os elementos do jogo desenvolvido, foi adotado como base o modelo de Game Design Document (GDD) denominado “GDD-Sério”, proposto por Vasconcellos e Carvalho (2022). O GDD é um artefato que reúne todas as informações geradas na etapa de game design e documenta os requisitos do jogo a serem compartilhados entre os membros da equipe (Rêgo, Portela and Oliveira, 2021). O modelo foi originalmente



criado como estrutura de trabalho final para disciplinas de design de jogos na Universidade Estácio de Sá, e posteriormente aplicado em cursos de pós-graduação da Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz), além de ter sido utilizado em projetos de jogos sérios nas áreas de saúde, ecologia e educação inclusiva.

A proposta do GDD-Sério se destaca por sua abordagem acessível e estruturada em perguntas e respostas, o que facilita seu uso por estudantes e profissionais que não necessariamente possuem formação técnica em game design. Seu diferencial está na organização por dimensões essenciais de um jogo sério: Conceituação, Dimensão Procedimental, Dimensão Estética, Dimensão Narrativa, Interface/Plataforma, além de Anexos e Apêndices.

O modelo foi especialmente útil neste projeto por estimular o pensamento crítico sobre o propósito do jogo (educação antirracista), fornecer estrutura clara para o desenvolvimento das mecânicas e alinhamento com a função pedagógica, permitir o registro e a organização de elementos narrativos, estéticos e funcionais, integrando teoria e prática, ser adaptável a jogos analógicos, como o proposto neste trabalho.

A escolha do modelo também dialoga com os fundamentos da metodologia de Credidio (2007), adotada como referência central neste projeto, ao favorecer a documentação das decisões de design e sistematização da solução criada. O uso do GDD-Sério, portanto, contribuiu significativamente para a estruturação formal do protótipo jogo, respeitando as especificidades de um jogo sério, com propósito educativo e impacto social. O modelo pode ser visualizado na íntegra no Apêndice 07, com os campos preenchidos e adequados ao projeto aqui desenvolvido.



O protótipo final

O protótipo final desenvolvido, intitulado “Griô: falando da história do Brasil e da África nas escolas”, é um jogo de cartas analógico com foco educativo e antirracista, voltado para estudantes do ensino fundamental II e médio. Seu objetivo é fomentar a implementação da Lei 10.639/03 por meio de uma experiência lúdica, reflexiva e acessível, baseada na valorização da memória afro-brasileira.

O jogo foi concebido com base em uma estrutura simples, porém pedagógica e simbólica, que utiliza a mecânica de dedução por pistas graduais inspirada no jogo “Perfil”, aliada a cartas de dilemas sociais e doses de saber. Essa combinação visa promover não apenas a aquisição de conhecimento factual, mas também o desenvolvimento de competências como empatia, pensamento crítico, cooperação e pertencimento cultural.

O protótipo físico contém os seguintes componentes principais:

- Cartas de Pistas (divididas por categorias)
 - Cada carta contém 5 pistas sobre um tema oculto.
 - Categorias: História Afro-Brasileira, Personalidades Negras, Eventos Históricos, Cultura Afro-Brasileira.
 - Toda carta possui uma seção de Dose de Saber, que contém textos curtos com conteúdos complementares e informativos.

- Cartas de Dilemas Sociais: Trazem situações reais de racismo, apagamento ou desigualdade para debate coletivo.
- Manual com Regras e Sugestões de Mediação.

Objetivo do Jogo

Acumular pontos ao acertar conteúdos ocultos com o menor número de pistas possível, aprendendo sobre a história afro-brasileira e discutindo sobre dilemas sociais.

Enredo do Jogo

Os jogadores representam aprendizes de griôs. Em um mundo onde a história negra foi distorcida ou invisibilizada, eles precisam construir o conhecimento através de pistas, resolver dilemas e ativar doses de saber para preservar a memória coletiva afro-brasileira. A cada acerto, uma memória é preservada. A cada erro, um dilema exige reflexão e escuta ativa.

Design das Cartas

As cartas, ilustradas nas figuras 19, 20, 21, 22 e 23 e disponíveis no apêndice 8, constituem os principais componentes do jogo, sendo organizadas em quatro categorias temáticas, além das cartas de dilemas sociais, cada uma com cor, desenho e ícone próprios, facilitando sua identificação e reforçando a leitura visual do conteúdo.

Para identificar cada categoria, foram utilizados símbolos Adinkra, que são símbolos visuais que representam conceitos, provérbios e aforismos. Originaram-se dos Akans de Gana, no século XVIII ou antes. As ilustrações foram feitas de forma provisória, apenas

para demonstrar como seria a carta, visto que trata-se de um protótipo de média fidelidade.

Categoria Personalidades Negras

Cor: Rosa

Ícone: Símbolo Adinkra Wawa Aba, Semente da árvore wawa. Símbolo de resistência, tenacidade e perseverança.

Conteúdo: Pessoas negras que marcaram a história, como Dandara, Zumbi, Carolina Maria de Jesus.



A carta de categoria 'Personalidade Negra' para Luiz Gama, com fundo rosa. No canto superior direito, há um ícone Adinkra Wawa Aba. O nome 'LUIZ GAMA' está em uma caixa vermelha na parte inferior esquerda da imagem. À direita da imagem, há uma lista numerada de cinco fatos. Abaixo da lista, há uma seção verde com o título 'DOSE DE SABER' e um texto de encerramento. Na base da carta, há um texto descritivo e uma fonte.

DIGA AOS JOGADORES QUE SOU UMA PESSOA

- 1 Nasceu livre, em 1830, mas aos 10 anos foi vendido, pelo próprio pai, como escravo.
- 2 Foi um dos maiores abolicionistas do Brasil na segunda metade do século XIX.
- 3 Atuou como rábula e libertou mais de 500 pessoas escravizadas.
- 4 Foi poeta, satirista e jornalista, usava pseudônimos como "Afro" e "Getulino".
- 5 Conquistou a liberdade aos 17 anos, aprendendo a ler e escrever sozinho.

DOSE DE SABER

Terminada a rodada, compartilhe com seus colegas essa dose de saber.

Luiz Gama foi um dos maiores ícones do movimento abolicionista brasileiro. Nasceu em Salvador, Bahia, no ano de 1830, ele era filho de uma africana liberta e de um pai português. Aos 10 anos foi vendido como escravizado pelo próprio pai para pagar dívidas de jogo. Conquistou a sua liberdade aos 17 anos, após aprender a ler e a escrever de forma autodidata. Tornou-se advogado, embora não tivesse um diploma formal, e dedicou sua vida a libertar judicialmente escravizados, utilizando brechas legais para demonstrar que muitos haviam sido capturados ilegalmente. Estima-se que tenha libertado mais de 500 escravizados. Além disso, foi jornalista e poeta, usando seus escritos para denunciar a opressão e promover a causa abolicionista.

FONTE: <https://sites.usp.br/pet/ocupa/corponegro4/>

FIGURA 19
Carta Categoria
Personalidade Negra
Fonte
Elaborado pela
autora (2025)

Categoria Eventos Históricos

Cor: Azul Claro

Ícone: Símbolo Adinkra Aya, uma Samambaia, indica perseverança, independência, Pode representar também a valentia e desafios.

Conteúdo: Quilombo dos Palmares, Revolta dos Malês, Marcha Zumbi dos Palmares, entre outros.

DIGA AOS JOGADORES QUE SOU UM EVENTO HISTÓRICO

- 1 Foi realizada em 1995 e homenageou um herói do Quilombo dos Palmares.
- 2 Marcou o início de políticas afirmativas e o combate ao racismo na agenda dos governos.
- 3 Institui-se o Grupo de Trabalho Interministerial para a Valorização da População Negra.
- 4 Foi uma grande mobilização nacional que denunciou a falsa ideia de democracia racial.
- 5 Tornou-se um evento anual que acontece no Brasil no dia 20 de novembro.

DOSE DE SABER

Terminada a rodada, compartilhe com seus colegas essa dose de saber.

Cerca de 30 mil pessoas se reúnem em Brasília, na Marcha Zumbi, para denunciar o preconceito, o racismo e a ausência de políticas públicas para a população negra. A manifestação aconteceu no aniversário de 300 anos da morte de Zumbi dos Palmares, símbolo da resistência escravista e da consciência negra no Brasil. No mesmo dia, o presidente Fernando Henrique Cardoso recebeu a marcha e assinou o decreto que instituiu o Grupo de Trabalho Interministerial para a Valorização da População Negra. O reconhecimento das injustiças históricas sofridas por esses brasileiros, enfim, foi inscrito na agenda política de um governo. O movimento havia conseguido influenciar os rumos da luta contra o racismo no país.

FONTE: <https://memoriadademocracia.com.br/card/marcha-zumbi-reune-30-mil-em-brasilia>

FIGURA 20
Carta Categoria
Eventos Históricos

Fonte
Elaborado pela
autora (2025)

Categoria História Afro-Brasileira

Cor: Amarela

Ícone: Símbolo Adinkra Sankofa, que significa “Retornar e pegar”, aprender com o passado.

Conteúdo: Tradições, religiosidade, lutas e resiliência negra no Brasil.

DIGA AOS JOGADORES QUE FAÇO PARTE DA CULTURA HISTÓRIA-BRASILEIRA

- 1 Surgiram como forma de resistência coletiva ao sistema escravocrata.
- 2 Eram formados por pessoas negras que escapavam da escravidão.
- 3 Tinham organização social própria, com lideranças e regras internas.
- 4 O mais famoso foi o dos Palmares, liderado por Zumbi.
- 5 Eram comunidades negras autônomas que simbolizam liberdade e luta.

DOSE DE SABER

Terminada a rodada, compartilhe com seus colegas essa dose de saber.

No Século do Ouro (XVIII), alguns escravos conseguiam comprar sua liberdade ao adquirir a carta de alforria. Juntando alguns “trocados” durante toda a vida, conseguiam tornar-se livres. Porém as poucas oportunidades e o preconceito da sociedade acabavam fechando as portas para essas pessoas. O negro também reagiu à escravidão, buscando uma vida digna. Foram comuns as revoltas nas fazendas em que grupos de escravos fugiam, formando nas florestas os famosos quilombos. Eram comunidades bem organizadas, onde os integrantes viviam em liberdade, numa organização comunitária aos moldes do que existia na África. Nos quilombos, podiam praticar sua cultura, falar sua língua e exercer seus rituais religiosos. O mais famoso foi o Quilombo de Palmares, comandado por Zumbi.

FONTE: <https://educacaopublica.cecerj.edu.br/artigos/18/22/historia-da-frica-e-cultura-alfo-brasileira-desafios-e-possibilidades-no-contexto-escolar>

FIGURA 21
Carta Categoria
História Afro-
Brasileira

Fonte
Elaborado pela
autora (2025)

Categoria Cultura Afro-Brasileira

Cor: Laranja

Ícone: Símbolo Adinkra Ananse Ntontan (ou Ananse Ntontan) é um símbolo Adinkra que representa a teia de aranha e significa sabedoria, criatividade, astúcia e as complexidades da vida

Conteúdo: Capoeira, maracatu, samba, culinária, oralidade, festas populares.



DIGA AOS JOGADORES QUE FAÇO PARTE DA CULTURA AFRO-BRASILEIRA

MARACATU

- 1 É uma manifestação cultural afro-brasileira com raízes em cortejos reais africanos.
- 2 Combina música, dança e elementos culturais trazidos por escravizados africanos.
- 3 Surgiu como forma de resistência dos povos escravizados em relação aos colonizadores.
- 4 Existem dois tipos principais: de baque virado (mais comum em Pernambuco) e baque solto.
- 5 Está presente especialmente no Carnaval e nas festas populares do Nordeste.

DOSE DE SABER

Terminada a rodada, compartilhe com seus colegas essa dose de saber.

O maracatu é uma manifestação cultural que surgiu no estado de Pernambuco no século XVIII durante o período colonial brasileiro. Os negros escravizados que vieram do continente africano trouxeram diferentes tradições culturais das mais diversas etnias. Os elementos culturais do Congo são uma delas. A tradição do Congo evidencia a coroação dos reis e rainhas e se expressa por meio das danças e em referência a práticas religiosas, guerras e festas da coletividade. Com o passar do tempo, desenvolveu-se um processo de afastamento dos aspectos originários das coroações do Congo e uma formulação de elementos culturais por meio de uma miscigenação. Nesse contexto, nasceu o maracatu, que reinterpreta a coroação de rainhas e reis africanos.

FONTE: <https://brasilescola.uol.com.br/cultura/maracatu.htm>

FIGURA 22
Carta Categoria
Cultura Afro-Brasileira

Fonte
Elaborado pela
autora (2025)

Categoria Cultura Afro-Brasileira

Cor: Bege

Ícone: Símbolo Adinkra Nea Onnim, significa que “aquele que não sabe, pode aprender”. É um símbolo do conhecimento, da busca pelo conhecimento e da aprendizagem ao longo da vida.

Conteúdo: Situações reais de racismo, apagamento ou desigualdade para debate coletivo.

FIGURA 23
Carta Categoria
Dilemas Sociais

Fonte
Elaborado pela
autora (2025)



Situação:
Durante uma aula, alguns colegas começam proferir comentários racistas a uma aluna negra por causa do seu cabelo crespo. A professora escuta, mas finge não perceber e segue a aula como se nada tivesse acontecido. A aluna fica em silêncio, visivelmente constrangida.

Dilema:
Se você estivesse nessa sala, o que faria? Ficaria em silêncio para não se envolver? Chamaria a professora para conversar depois da aula? Se posicionaria na hora para defender a colega?

Reflexões a se fazer:
Como o racismo se manifesta em "brincadeiras"?
O que significa ser antirracista em situações do dia a dia?
Como a escola pode criar um ambiente seguro e respeitoso para todos?

DILEMA SOCIAL

Estrutura Visual da Carta (Protótipo Média Resolução)



Ilustração → **Símbolo Adinkra** → **Informação a ser revelada aos jogadores**

Resposta da Carta → **Pistas** → **Dose de Saber**

DIGA AOS JOGADORES QUE SOU UMA PESSOA

- 1 Nasceu livre, em 1830, mas aos 10 anos foi vendido, pelo próprio pai, como escravo.
- 2 Foi um dos maiores abolicionistas do Brasil na segunda metade do século XIX.
- 3 Atuou como rábula e libertou mais de 500 pessoas escravizadas.
- 4 Foi poeta, satirista e jornalista, usava pseudônimos como "Afro" e "Getúlio".
- 5 Conquistou a liberdade aos 17 anos, aprendendo a ler e escrever sozinho.

LUIZ GAMA

DOSE DE SABER
Terminada a rodada, compartilhe com seus colegas essa dose de saber.

Luiz Gama foi um dos maiores ícones do movimento abolicionista brasileiro. Nasceu em Salvador, Bahia, no ano de 1830, ele era filho de uma africana liberta e de um pai português. Aos 10 anos foi vendido como escravizado pelo próprio pai para pagar dívidas de jogo. Conquistou a sua liberdade aos 17 anos, após aprender a ler e a escrever de forma autodidata. Tornou-se advogado, embora não tivesse um diploma formal, e dedicou sua vida a libertar judicialmente escravizados, utilizando brechas legais para demonstrar que muitos haviam sido capturados ilegalmente. Estima-se que tenha libertado mais de 500 escravizados. Além disso, foi jornalista e poeta, usando seus escritos para denunciar a opressão e promover a causa abolicionista.

FONTE: <https://lhas.usp.br/pil/ocupa/corponegro/>

FIGURA 24
Estrutura Visual
da Carta

Fonte
Elaborado pela
autora (2025)

Representação de uma partida

Considerando uma turma de 30 alunos, a divisão é feita em grupos de até 5 participantes. Durante a partida, são utilizados dois baralhos: Cartas de Pistas e Cartas de Dilemas Sociais, como ilustrado na figura 25.

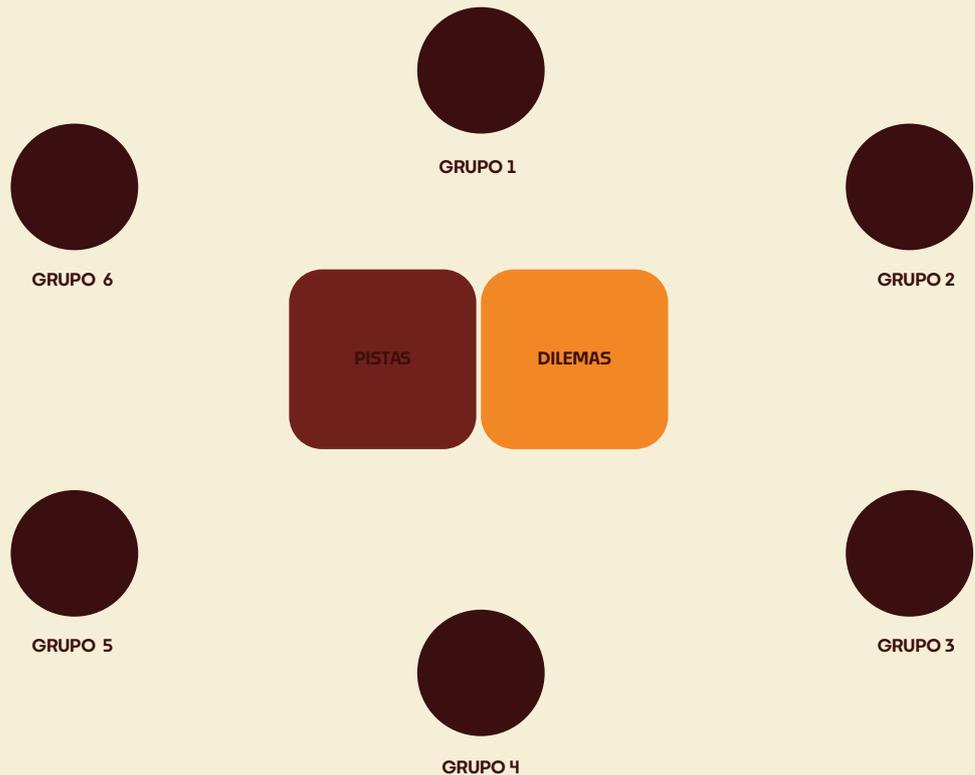


FIGURA 25
Representação de
uma partida

Fonte
Elaborado pela
autora (2025)

1. Definição do grupo mediador: Um grupo vai atuar como mediador na rodada e pega uma Carta de Pistas (sem revelar a resposta da carta) do baralho central.

2. Primeira pista: O grupo mediador revela a categoria e lê a primeira pista em voz alta para o grupo adversário. Este tenta acertar o conteúdo oculto.

3. Tentativas e rodadas: Se o grupo errar, a vez passa para o próximo

grupo, que pode tentar responder com base na pista já lida ou solicitar a leitura de mais uma pista. Esse processo se repete até o máximo de cinco pistas.

4. Acerto: O grupo que acertar marca pontos e lê em voz alta a Dose de Saber da carta, que traz informações complementares sobre o tema. O conteúdo pode ser discutido rapidamente entre todos.

5. Erro total: Se nenhum grupo acertar após as cinco pistas, o grupo da vez retira uma Carta de Dilema Social, que é lida e debatida coletivamente, estimulando a reflexão e o diálogo.

Loop de Gameplay

- Pegar Carta > Ler Pistas > Responder

Acertou: ganha pontos + Dose de Saber

Errou: pega Carta de Dilema Social + Dose de Saber

- Próximo grupo mediador

Final do Jogo

- O jogo pode ter tempo ou número de rodadas predefinido (ex: 4 rodadas por grupo).
- Ao final, contabilizam-se os pontos, mas o mais importante é a reflexão coletiva que o jogo provocou.
- A mediação pode encerrar com um círculo de fala sobre aprendizados, percepções e sugestões.



Conclusão



Este trabalho teve como principal objetivo o desenvolvimento de um protótipo de jogo sério analógico que promova a educação antirracista e contribua para a implementação da Lei 10.639/03 no ambiente escolar. A proposta nasceu da necessidade de criar um recurso pedagógico acessível, engajador e culturalmente representativo, capaz de ampliar o debate sobre a história e a cultura afro-brasileira em sala de aula.

Por meio de uma abordagem metodológica combinada, pautada nas quatro fases de Credidio (2007) e enriquecida por conceitos propostos por Schell (2011), como as lentes de design de jogos, foi possível planejar diferentes alternativas de protótipos. A escolha pela proposta intitulada “Griô, falando da história do Brasil e da África nas escolas” foi fundamentada por uma análise baseada em critérios pedagógicos, técnicos e sociais, como viabilidade de aplicação em escolas públicas, alinhamento à legislação vigente e potencial de engajamento.

O protótipo desenvolvido valoriza a memória coletiva, a cultura afro-brasileira e o protagonismo negro por meio de uma estrutura lúdica e acessível. A narrativa simbólica dos griôs, os elementos gráficos inspirados em padrões africanos e a mecânica centrada em pistas e dilemas proporcionam uma experiência de aprendizado gradual, coletiva e significativa.



Apesar dos avanços obtidos, o projeto, por ser um protótipo em fase inicial, apresenta limitações, especialmente no que diz respeito à ausência de testes práticos com estudantes e professores, para validar a proposta, em função de restrições logísticas e de tempo, o que restringe a validação prática da proposta. Sem o retorno direto do público de interesse não foi possível aferir com precisão aspectos como o nível de engajamento, a clareza das regras, a curva de aprendizado ou a eficácia pedagógica das cartas em situações reais de sala de aula.

Outra limitação está relacionada ao tempo e aos recursos disponíveis durante o desenvolvimento. A natureza multidisciplinar do projeto exigiu escolhas estratégicas, o que implicou, por exemplo, a não finalização de todas as cartas previstas para o baralho completo, bem como a ausência de materiais de apoio ao educador, que poderiam potencializar ainda mais o uso do jogo em contextos pedagógicos diversos, também não foi possível projetar graficamente o manual do jogo ou a caixa de armazenamento das cartas.

Além disso, o processo gráfico e de prototipação ainda carece de aprimoramentos no acabamento e testes de usabilidade, como verificar se o formato de carta é adequado, se a quantidade de informações está condizente ou se existe uma poluição visual, o tamanho das fontes, a relação das cores com o orçamento de impressão, entre outros.

Para pesquisas futuras, recomenda-se a realização de testagens participativas com turmas reais e educadores, com aplicação mediada e posterior avaliação, a coleta de dados qualitativos e quantitativos que possam embasar melhorias no design e nas mecânicas do jogo, e a criação de um manual do educador, com sugestões de mediação,

atividades complementares e articulações com os componentes curriculares.

Ao longo do processo, pude constatar a potência do design como ferramenta de transformação social. Em muitos momentos, me vi desafiada a sair da zona de conforto, seja pela complexidade dos temas, seja pela responsabilidade ética de representá-los com respeito e profundidade. Também foi necessário internalizar que o jogo, por si só, não substitui políticas públicas de formação docente, nem resolve as falhas estruturais da implementação da Lei 10.639/03, mas busca ser um apoio nesse processo.

Cada etapa, do estudo à prototipação, foi também um exercício de escuta, de aprendizado e de resistência. Finalizar este projeto é, para mim, mais do que uma meta acadêmica, é uma tentativa de plantar sementes de mudança através do design.

Concluo, portanto, que o design de jogos sérios, quando bem fundamentado, contextualizado e sensível à realidade educacional, pode se tornar uma estratégia poderosa para transformar a experiência de aprendizagem, sobretudo no enfrentamento ao racismo estrutural e na valorização das histórias e culturas historicamente marginalizadas. O protótipo de jogo “Griô, falando da história do Brasil e da África nas escolas” representa, assim, uma contribuição para o fortalecimento de práticas pedagógicas mais inclusivas, críticas e representativas.



Referências



ABT, Clark C. *Serious Games*. Viking, 1970.

ALANA; GELEDÉS – Instituto da Mulher Negra. *Lei 10.639/03: a atuação das Secretarias Municipais de Educação no ensino de história e cultura africana e afro-brasileira*. São Paulo: Instituto Alana, 2023.

BÂ, Amadou Hampâté. *Amkoullel, o menino fula*. São Paulo: Palas Athena; Casa das Áfricas, 2003.

BRASIL. Lei n.º 10.639, de 9 de janeiro de 2003. Altera a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira”, e dá outras providências. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br>. Acesso em: 21 fev. 2025.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara da vertigem*. Tradução: Maria Ferreira. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2017.

CARNEIRO, Aparecida Sueli. *A construção do outro como não-ser como fundamento do ser*. 2005. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.

CARNEIRO, Sueli. Entrevista concedida a Raíza Siqueira. Entrevista I. São Paulo, 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tbdiR4AOmVE>. Acesso em: 20 mar. 2025.

CORRÊA, Denise Aparecida; SILVA, Marcela Gomez Alves da; CARVALHO, Fernando Barbosa. *Jogos de tabuleiro africanos: tradição e diversão no ensino médio*. Revista Brasileira de Educação Básica, Bauru, SP, Brasil. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/rbel/article/view/20361>. Acesso em: 5 mar. 2025.

CREDIDIO, D. de C. *Metodologia de design aplicada à concepção de jogos digitais*. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2007.

CRUZ, Mariléia dos Santos. *Uma abordagem sobre a história da educação dos negros*. In: ROMÃO, Jeruse (Org.). *História da educação do negro e outras histórias*. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade, 2005.

DORMANS, Joris; HOLOPAINEN, Jussi. Investigating game design methods and models. In: LANKOSKI, P.; HOLOPAINEN, J. (Org.). *Game Design Research*. 2017. p. 75–95.

GOMES, Nilma Lino. *Educação e identidade negra*. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

GOMES, Nilma Lino. *Relações étnico-raciais, educação e descolonização dos currículos*. Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, [s.d.].

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. 4. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

INSTITUTO UNIBANCO. *Painel Diagnóstico da Equidade*. 2025. Disponível em: <https://app.powerbi.com/view?r=eyJrljoi....> Acesso em: 16 mar. 2025.



JOHNSON, David. *Interactive learning strategies: the role of technology in modern education*. Chicago: University of Chicago Press, 2019.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. *Fundamentos de metodologia científica*. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

LEE, Jennifer. *Gamification in education: the impact of digital learning*. London: Routledge, 2018.

MEDEIROS, D. P. Jogos analógicos como ferramentas estratégicas para as marcas. *Design e Tecnologia*, v. 9, n. 17, p. 56–63, 10 jan. 2019.

MICHAEL, David; CHEN, Sande. *Serious games: games that educate, train, and inform*. 2. ed. Connecticut: Cengage Learning Ptr, 2005.

MUNANGA, Kabengele. *Rediscutindo a mestiçagem no Brasil: identidade nacional versus identidade negra*. Petrópolis: Vozes, 1999.

MUNANGA, Kabengele. *Superando o racismo na escola*. 2. ed. rev. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade, 2005.

MUNANGA, Kabengele. *Uma abordagem conceitual das noções de raça, racismo, identidade e etnia*. Tradução. Niterói: EDUFF, 2004.

PAUL, Richard. *Game-based learning in the 21st century classroom*. Boston: Pearson, 2020.

PERCEPÇÕES SOBRE O RACISMO. Disponível em: <https://percepcaosobreracismo.org.br/>. Acesso em: 21 fev. 2025.

PIRES, Thula; SILVA, Caroline Lyrio. Teoria crítica da raça como referencial teórico necessário para pensar a relação entre direito e racismo no Brasil. *COMPEDI*, 2015.

PLANO nacional de implementação das diretrizes curriculares nacionais para educação das relações étnico-raciais e para o ensino de história e cultura afro-brasileira e africana. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão. Brasília: MEC, SECADI, 2013.

PORVIR. Educação antirracista: Porvir lança jogo com professora. Disponível em: <https://porvir.org/educacao-antirracista-porvir-lanca-jogo-com-professora/>. Acesso em: 27 mar. 2025.

RIBEIRO, Djamila. *Pequeno manual antirracista*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

RIBEIRO, Flávia Gilene. *As implicações do racismo institucional na educação básica em Cuiabá*. 2015. Dissertação (Mestrado) — Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, 2015.

RÊGO, I. C. B.; PORTELA, C. D. S.; OLIVEIRA, S. R. B. (2021) 'Análise de Itens do Game Design Document Presentes em Jogos da Franquia Mario da Nintendo', in *Anais Estendidos do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*. SBC, pp. 30–39.

