Búzios
Ecos da Liberdade

Orientações Pedagógicas

Distribuidor-Desenvolvedor:
Comunidades Virtuais

Financiamento:
fapesb
Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia
Bahia
TERRA DE TODOS NÓS
Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação

Apoio:
UNEB
CNPq
Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico

O jogo Búzios: Ecos da Liberdade está disponível para *download* gratuito no portal do Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais:

www.comunidadesvirtuais.pro.br/buzios

Nesse mesmo portal você poderá baixar o Tríade, um jogo em 3D, estilo Adventure com elementos de RPG sobre a Revolução Francesa, desenvolvido pelo Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais. É só acessar:

www.comunidadesvirtuais.pro.br/triade

Contatos

games@comunidadesvirtuais.pro.br

Financiamento

Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia (FAPESB)
Programa de Fortalecimento de Grupos de Pesquisa – PROFORTE - Universidade do Estado da Bahia

Apoio

Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq
Universidade do Estado da Bahia

Equipe

Coordenação
Lynn Alves
Josemar Rodrigues (vice-coordenador)

Gameplay
Aldemar Macedo Junior
Alexandre Macêdo Santos
Arivan Silva Bastos
Felix de Souza Neto
Filipe Pereira
Jodeilson Mafra Martins
Lynn Alves
Raphael de Andrade Montenegro
Tuíris Andrade de Azevedo

Artes e Design
Alexandre Macêdo Santos
André Luís Pereira dos Santos

Danilo Dias
Felix de Souza Neto
Jailce Fernanda Brito
Leomir Costa
Mariá de Sá Frizzera Scárdua
Piero Carapirá
Raphael de Andrade Montenegro
Raquel Andrade
Tuíris Andrade de Azevedo
Vitor Torres

Roteiro
Clara Torres Peixoto
Filipe Tiago Lima Pereira
Isa Beatriz da Cruz Neves
Ivana Souza
Lygia Fuentes
Lynn Alves
Jodeilson Mafra Martins

Historiadores
Filipe Tiago Lima Pereira
Isa Beatriz da Cruz Neves
Jodeilson Mafra Martins

Música
Aldemar Macedo Junior

Programação
Arivan Silva Bastos
Laiza Costa Camurugy

Equipe Pedagógica
Alessandra Silva de Souza
Lynn Alves
Vanessa dos Santos Rios
Tatiana Santos da Paz

Revisora linguística
Odbália Ferraz

Apoio Administrativo
Glória Flores

Orientações Pedagógicas

Os constantes avanços no que se refere às tecnologias digitais têm ocasionado transformações no mundo, atingindo os aspectos da vida social, econômica, política, cultural, etc. A mediação das tecnologias digitais se constitui um elemento essencial na construção de conhecimentos na sociedade contemporânea, e tem ocasionado mudanças na maneira de pensar, de se comunicar e de conviver com os outros e com o mundo.

O computador, o telefone celular, a Internet, os videogames, e outras tecnologias podem contribuir de forma significativa para o desenvolvimento social, cognitivo e emocional das crianças e dos jovens que nascem e crescem imersos no mundo digital. Estes sujeitos vem sendo denominados de nativos digitais, enquanto os adultos que os cerca, inclusive professores caracterizam-se como imigrantes digitais, por não terem familiaridade com este universo das tecnologias da informação e comunicação. (PRENSKI, 2006).

Nesse contexto, muda-se também o cenário educacional e os sujeitos que os constituem. Logo, a escola e consequentemente os professores devem estar atentos a estas novas demandas dos seus alunos. E um campo de saber que tem aberto novas possibilidades para a adoção de novas metodologias que agregam diferentes linguagens para mediar a aprendizagem, é a História, que com a mediação do cinema, da música, da fotografia e também dos jogos eletrônicos, vem criando novas formas de compreender o fato histórico.

A interação dessas diferentes linguagens no ensino de História é uma alternativa para promover um ensino contextualizado com a realidade do aluno, rompendo com a ênfase na memorização de datas e de fatos históricos sem estabelecer uma relação com o contexto social do aluno e que não viabiliza momentos de aprendizagem além da sala de aula.

Com o objetivo de criar um novo espaço que contribua para a aprendizagem de conteúdos históricos, foi desenvolvido o jogo *Búzios: Ecos da Liberdade*, um jogo estilo *Adventure* que aborda em sua narrativa a Revolta dos Búzios. Neste estilo de jogo, o jogador ao explorar o cenário precisa resolver enigmas, procurar itens que o ajudarão a resolver diversos tipos de desafios, transportando-se para outros espaços.

O Búzios é um jogo que foi desenvolvido pelo Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais na Universidade do Estado da Bahia com financiamento da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia (FAPESB) e apoio da UNEB. A equipe de desenvolvimento foi formada por profissionais e alunos das áreas de informática, design, arte, história, música e pedagogia que aceitaram o desafio de desenvolver um jogo eletrônico voltado para educação com a mesma lógica e qualidade dos jogos comerciais.

A intenção do grupo é articular a cultura dos games com o ensino de História, entendendo que os games podem se constituir em espaços de aprendizagem à medida que os jogadores dão sentidos às informações que são apresentadas durante a interação com os jogos. A aprendizagem que emerge nessa interação é do tipo colateral (JOHNSON, 2007), isto é, habilidades e conceitos serão aprendidos sem necessariamente ter relação com o conteúdo enfatizado na narrativa do game.

A presença dos jogos eletrônicos na escola abre espaço para que professores identifiquem nesses artefatos culturais discursos que podem dialogar com sua prática

pedagógica. Assim, o docente pode explorar a relação que seus alunos estabelecem com os games através de debates e mediar a construção de sentidos para os conteúdos que emergem nas narrativas dos jogos. Para isso, é importante que o professor interaja com o game atribuindo sentidos a esta mídia, identificando possíveis articulações com o contexto escolar.

O jogo Búzios traz em sua narrativa acontecimentos da Revolta dos Alfaiates e permite que o jogador mergulhe nesse contexto ao assumir o papel de um personagem fictício e interagir com elementos históricos que fizeram parte desse acontecimento. A opção teórica do grupo Comunidades Virtuais foi ser fiel a história oficial, isto é, presente nos livros.

A Revolta dos Búzios ou Revolta dos Alfaiates foi um movimento popular que aconteceu na Bahia no final do século XVIII com fins emancipacionistas, abolicionista e teve a participação ativa da população afro-descendente. A interação com esses fatos através desse game exigirá do jogador tomadas de decisões e formulação de estratégias que contribuirão para reflexão sobre esse acontecimento histórico. Dessa forma o jogo poderá se constituir como um objeto mediador entre o conteúdo abordado nas aulas de História e a narrativa apresentada no game.

O enredo

O enredo do jogo é organizado em quatro atos que retratam acontecimentos da Revolta dos Búzios através da história de Francisco Vilar, um jovem brasileiro afro-descendente que retorna de Portugal após concluir o curso de Direito na Universidade de Coimbra. De volta a Capitania da Bahia, sua terra natal, ele se defronta com problemas sociais, políticos e econômicos que atingem também os negócios de sua família. A partir daí, a história de Francisco se cruza com a situação da população de Salvador, num enredo de enfrentamentos e lutas sociais.

ATO I – 1798

Durante a viagem de regresso a Salvador, Francisco ouve relatos sobre a movimentação e a dinâmica interna dos navios que se dirigiam a capital. Nesse momento, após dialogar com um francês que está a bordo, Francisco revela seus conhecimentos sobre a Revolução Francesa e a divulgação dos seus ideais por vários cantos do mundo.

ATO II – 1798

Ao desembarcar em Salvador, Francisco se depara com uma série de problemas que afligiam a capital; altos impostos, pobreza, carestia, crise de abastecimento, soldados insatisfeitos e muitas reclamações da população que estava revoltada com os abusos do governo português. O jovem também fica sabendo a respeito de um grupo secreto, que discutia a necessidade de mudanças na sociedade baiana. Ao demonstrar interesse na causa, Francisco é convidado a participar de uma dessas reuniões sigilosas.

ATO III – 1798

Durante a reunião, Francisco descobre as reais intenções desse grupo, formado por figuras importantes da elite baiana. O objetivo era estabelecer um levante social a

favor da emancipação da colônia, estabelecendo um Governo Democrático no Brasil, e para isso era preciso contar com o apoio da massa popular. Após ter provado sua coragem e ser aceito no movimento, Francisco tem o desafio de convocar novos membros, dentre esses, se destacam Lucas Dantas, Manoel Faustino, Luiz Gonzaga e João de Deus.

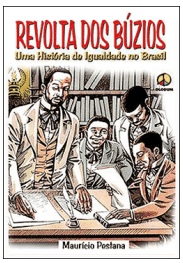
Após a convocação dos novos membros e com a repercussão das reuniões, foram definidas as ações do grupo, a exemplo do ataque a símbolos da repressão. Contudo, a antecipação de algumas ações, bem como, a colagem precipitada dos boletins sediciosos, provocou o aumento da repressão das autoridades, que passaram a reconhecer no movimento uma grande ameaça. Esses acontecimentos culminaram em devassas, prisões de inocentes, fugas, exílio de alguns envolvidos com o levante e a execução de quatro membros mais humildes do grupo, como forma de repreender o restante da sociedade e impedir novas manifestações contra a coroa.

Conteúdos históricos apresentados no jogo

A narrativa do jogo apresenta acontecimentos históricos da Revolta dos Alfaiates, abordando os seguintes conteúdos históricos:

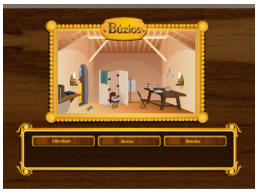
- Conjuração Baiana;
- Principais legados da Conjuração Baiana para a sociedade atual;
- Situação econômica, política e social de Salvador do século XVIII;
- Domínio Português na Bahia;
- Escravidão e as lutas pela liberdade;
- Quilombos da Bahia e a fuga de escravos;
- Navegação na Baía de Todos os Santos;
- Produção dos Engenhos Coloniais da Bahia;
- Mudança da Capital de Salvador para o Rio de Janeiro;
- Decadência da produção Colonial na Bahia;
- Cotidiano e imaginário Social de Salvador do Século XVIII;
- Ideais da Revolução Francesa presentes na Conjuração Baiana;
- Execução dos principais acusados.

O fato histórico Revolta dos Alfaiates pode ser conhecido, aprendido e significado através de diferentes linguagens, como por exemplo:



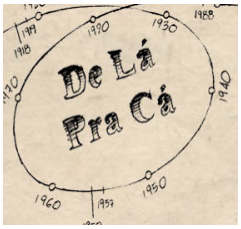
História em Quadrinhos

O livro do cartunista Maurício Pestana, Revolta dos Búzios – uma história de igualdade no Brasil, produzido em 2007 com parceria da Pestana Arte & Publicações e a Escola Olodum, destaca os principais acontecimentos dessa revolta, através de diálogos e imagens, e faz uma contextualização com a sociedade baiana hoje.



Jogo para TV digital

O jogo Búzios, versão TV Digital está sendo desenvolvido desde 2008 pelas instituições SENAI-CIMATEC-IFBA-UNIFACS. É um jogo estilo puzzle, em que o jogador vai explorar na tela objetos, personagens e elementos relacionados à Revolta dos Búzios.

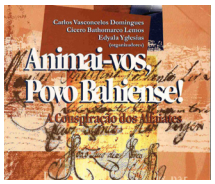


Programa de TV

O programa de Lá Pra Cá exibido pela TV Brasil apresentou uma mesa redonda em comemoração aos 210 anos do movimento separatista mais radical do Brasil Colônia, a Revolta dos Alfaiates. A mesa foi composta pela historiadora Maria Helena Flexor, os historiadores Luiz Henrique Tavares (UFBA), Patricia Valim e Joel Rufino, e também o jornalista e historiador Marco Morel.

Literatura

Escrito por Luis Henrique Dias Tavares e publicado pela editora Ática em 1994, o livro *A Conjuração Baiana - O cotidiano da História* faz um retrato do cotidiano da época, narra fatos históricos da Revolta dos Alfaiates e apresenta características dos principais atuantes desse movimento social.



"*Animai-vos, povo Bahiense! A conspiração dos Alfaiates"* é um livro organizado por Carlos Domingues, Cícero Lemos e Edyala Yglesias, que reúne textos, ilustrações, peça teatral, música, cordel e roteiro de cinema numa coletânea repleta de informações sobre essa revolta popular.

Considerando a relevância da Revolta dos Alfaites para história da Bahia, foi instituído o Dia Municipal de Celebração da Revolta dos Búzios pela Câmara Municipal de Salvador, através da Lei Municipal 67.86/05. Desde então, todo dia 12 de agosto, estudantes da rede municipal de ensino realizam atos cívicos com diversas atividades culturais na Praça da Piedade, como apresentação de fanfarras, jogral, dança afro, poemas e grupos de capoeira.

Atentos a importância de divulgarmos e estudarmos esse importante fato histórico desenvolvemos o jogo *Búzios: ecos da liberdade* que criará situações que favorecerão a reflexão, problematização e o confronto com a realidade em que vivemos articulando com o presente e compreendendo a importância da Lei 10.639/03 para a formação social e crítica do nosso povo. Esta lei complementada pela lei 11.645 de 2008 tornou obrigatório nas instituições de ensino fundamental e médio, públicas e privadas de todo o Brasil, "[...] o estudo de História da África e dos Africanos, a luta dos negros no Brasil, a cultura negra brasileira e o negro na formação da sociedade nacional, resgatando a contribuição do povo negro nas áreas social, econômica e política pertinentes à História do Brasil".

É importante ressaltar que Salvador foi a primeira capital do Brasil a adotar oficialmente o ensino da cultura negra, todavia continua ostentando uma realidade onde falta respeito e valorização à etnia que corresponde à maioria de sua população, principalmente de baixa renda.

Tutorial

O Búzios, como um jogo *Adventure,* possui diversos enigmas e cenários a serem desvendados. Para isso é importante que o jogador saiba como explorar esse novo ambiente que é apresentado no jogo.

Para avançar no jogo, é importante interagir detalhadamente, movendo o cursor sobre a tela e descobrindo com quais objetos e personagens é possível interagir. Assim, examinar os objetos combiná-los uns com os outros e conversar com os personagens ajudará o jogador a desvendar os enigmas dessa aventura.

Ao iniciar o *game*, o jogador terá acesso ao Menu Principal, apresentado na tela inicial do jogo e poderá realizar alguns comandos:

Novo jogo

Inicia um novo jogo.

Ao clicar aqui, o jogador entrará no universo do game onde se defrontará com desafios e enigmas que precisam ser vencidos, defrontando-se com o fato histórico Revolta dos Alfaiates, saindo do papel de espectador para ator e autor do acontecimento, agindo como interator.

Carregar jogo

Carregar um jogo salvo anteriormente. O jogador poderá salvar continuamente o jogo, principalmente antes de encerrar uma sessão, pois ao retornar, partirá sempre do que já foi conquistado anteriormente.

Opções

Alterar configurações do jogo.

Nesta opção é possível executar as seguintes mudanças:

- **Volume da música:** definir o volume da trilha sonora do jogo (música);
- **Efeitos sonoros:** definir o volume dos efeitos sonoros presentes no jogo (efeitos relativos às ações do personagem, como andar, pegar, etc.);
- **Velocidade de Legenda:** alterar a velocidade em que os textos serão apresentados no jogo;
- **Tela cheia:** definir a apresentação do jogo no espaço da tela.

No jogo são apresentados vídeos com textos que compõem a narrativa do jogo incluindo aspectos históricos da Revolta dos Búzios, como também a história fictícia que se desenvolve no jogo.

Atenção: no Sistema Operacional Linux o jogo não poderá ser executado em tela cheia, já que o Zinc (plugin utilizado para o Adobe Flash Player) não dispõe desse recurso para o Linux. Por esse motivo, é aconselhável pedir junto ao setor de informática que a resolução do monitor seja ajustada para 1024 pixels por 768 pixels.

Créditos

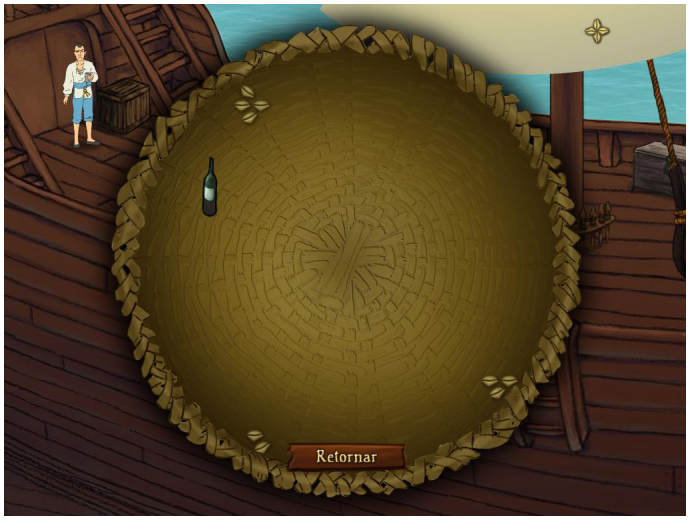
Acessar lista de pessoas e instituições envolvidas no desenvolvimento do jogo.

Movimentação

Para movimentar o *avatar*, que neste jogo é Francisco Vilar, o jogador usará o *mouse* clicando no local para onde ele deseja mover o *avatar*.

Inventário

O jogador dispõe de um inventário onde ele poderá armazenar objetos capturados por ele durante o *gameplay*. Sempre que o jogador capturar um objeto, o Inventário sinalizará a presença de mais um objeto. Para acessá-lo, o jogador deverá clicar no ícone *Inventário* localizado no canto direito da tela. Quando desejar utilizar algum objeto presente no inventário, o jogador deverá clicar no objeto e arrastá-lo para fora. Para voltar à tela de *gameplay,* o jogador deverá clicar em *Retornar*.



Hipertexto

O jogador poderá ter acesso a hipertextos, textos em que são apresentados conteúdos referentes ao momento histórico da Revolta dos Búzios que estão presentes no jogo.

Para ter acesso aos Hipertextos disponíveis no jogo, o jogador tem que adquirir os itens no gameplay. Depois de adquirido os itens, estes ficarão disponíveis no baú localizado no menu principal do jogo.

Interação com objetos e personagens

No *gameplay* do Búzios, o jogador tem uma vasta possibilidade de interação com objetos e personagens. Ao interagir através do *mouse* com esses elementos do jogo, o jogador tem diversas possibilidades. Entre as principais estão:

- **Examinar:** Ação executada ao clicar no ícone luneta. Ao executar essa ação, o jogador tem acesso a informações sobre os objetos ou personagens com os quais deseja interagir.
- **Pegar:** Ação executada ao clicar no ícone mão. Ao executar essa ação, o jogador pode armazenar objetos em seu inventário ou promover ações relativas àquele objeto, como, por exemplo, puxar corda.
- **Falar:** Ação executada ao clicar no ícone boca. Ao executar essa ação, o jogador tem a possibilidade de estabelecer um diálogo com os personagens e também de interagir com objetos.

Pausar o jogo

Para pausar o jogo, o jogador deverá clicar em *Esc,* tendo a possibilidade de dar segmento ao jogo clicando em *Continuar*; alterar configurações do jogo clicando em *Opções* e sair do jogo clicando em *Sair*.

Salvar jogo

O jogador poderá salvar o jogo desde o primeiro momento de interação com o game. Para salvar o jogo, o jogador deve clicar na tecla *Esc*, que dará acesso ao menu. No menu que aparecer na tela, há a opção Salvar jogo.

Búzios na escola

Com o objetivo de criar mais um espaço de aprendizagem sobre a Revolta dos Alfaiates o professor pode propor atividades que despertem a criatividade do aluno, permitindo que exercitem a sua autoria.

Considerando que os jogadores recontam a história de jogos para compartilhar suas experiências com os outros, o professor pode propor a construção de outras narrativas sobre a Revolta dos Alfaiates a partir da interação com o jogo Búzios. Os alunos terão a oportunidade de se apropriar de outras linguagens para contar suas histórias. Dentre essas linguagens podem ser citadas história em quadrinhos, letras de música, teatro, dança, poesia, carta, produção de vídeos, entre outras. Dessa maneira, o aluno será desafiado a expressar quais os significados foram construídos sobre a Revolta dos Alfaiates e sobre a narrativa apresentada no jogo.

O desenvolvimento dessa proposta foi organizado em algumas etapas que são flexíveis à dinâmica e aos objetivos do professor com a turma, pois a nossa intenção não é propor um modelo.

Etapas:

- Interação do professor com o jogo Búzios, a fim de identificar quais as possíveis articulações entre esse game e o ensino de História.
- Apresentação dos fatos históricos relativos à Revolta dos Búzios.
- Interação dos alunos com o jogo Búzios individualmente no laboratório da escola. O professor pode criar possibilidades para que os alunos interajam com o jogo fora dos momentos de aula disponibilizando o acesso ao jogo no laboratório da escola ou mesmo na casa dos alunos, em *lan houses*, etc, já que o game encontra-se disponível para *download* gratuito na URL www.comunidadesvirtuais.pro.br/buzios.
- Proposta de construção em grupos de narrativas em diferentes linguagens sobre a Revolta dos Búzios a partir da narrativa do jogo.
- Momentos de produção em sala de aula acompanhado pelo professor que mediará essa construção a partir de questionamentos e sugestões.
- Sociabilização das narrativas construídas.

Existem outras possibilidades para desenvolver um trabalho pedagógico com o jogo Búzios que podem ser pensadas pelos próprios docentes de acordo com suas intenções pedagógicas. Ao desenvolver essas propostas, é importante que o docente promova situações em que os seus alunos expressem em diferentes linguagens os sentidos que construíram a partir da interação com o jogo Búzios.

Após conhecer o jogo e após a interação dos alunos com o Búzios, os professores podem, por exemplo, abrir um espaço para a construção, pelos alunos, de um jornal datado no período da Revolta dos Búzios baseado na narrativa do jogo. Para isso, o docente poderá organizar essa construção a partir dos seguintes momentos:

- Pesquisa sobre jornais da época identificando quais informações eram veiculadas em jornais daquele período a fim de conhecer referências que subsidiem a construção dos seus próprios jornais. (Essa pesquisa pode ser realizada em arquivos públicos com orientação do professor).
- Produção de textos informativos sobre a Revolta dos Búzios baseados na narrativa do jogo e em informações sobre esse fato histórico.
- Composição e confecção dos jornais.
- Socialização dos jornais.

Dessa maneira, desenvolvendo essa proposta, o docente poderá explorar a narrativa do jogo, os conteúdos históricos e as características de um texto informativo.

Desenvolver atividades que abordem um conteúdo histórico partindo de várias linguagens se constitui também em uma possibilidade de atividade que pode ser desenvolvida na sala de aula. O professor, juntamente com os alunos, pode trabalhar conteúdos referentes à Revolta dos Alfaiates estabelecendo relações entre diferentes linguagens que abordam esse tema.

A partir de indicações anteriores sobre as diferentes linguagens em que o fato histórico Revolta dos Alfaiates é apresentado, propõe-se uma atividade em que o professor utilize a História em quadrinhos, a mesa redonda realizada pela TV Brasil, no *Programa de lá pra cá*[1] e o jogo Búzios. Para isso o professor pode trabalhar separadamente esses distintos discursos com os alunos, e depois juntos estabelecerem relações entre eles.

Através de dinâmicas em grupo, o professor pode trabalhar com essas mídias fazendo com que o aluno identifique semelhanças e divergências entre as abordagens feitas pelas diferentes linguagens. Pode-se observar, por exemplo, como o jogo Búzios e a história em quadrinhos *Revolta dos Búzios – uma história de igualdade no Brasil* apresenta o fato histórico e como ambas as mídias se utilizam dos diálogos e imagens para contextualizar a sociedade baiana da época.

A partir disso, o professor pode criar um espaço de interação, um blog, por exemplo, onde os alunos podem postar seus textos e as comparações feitas pelos grupos.

Para complementar a atividade, o professor pode propor à turma que estabeleça uma comparação do contexto da sociedade baiana da época (fins do século XVIII) com o contexto atual. A utilização do blog para a realização dessa atividade se constitui em um espaço de referências e discussões sobre o tema.

Dessa maneira, o aluno pode dar significado à Revolta dos Búzios, a partir do estudo e análise do tema mediado por diversas linguagens, estabelecendo relações com a sociedade baiana atual.

A aproximação com o conteúdo histórico, a interação com o jogo Búzios e a produção de textos em diferentes linguagens baseados nessas experiências constituem-se um processo em que os alunos constroem sentidos para essa revolta social.

Diante disso, o professor assume um papel importante ao mediar a construção de conhecimentos acerca da Revolta dos Búzios, seja através da interação com jogos, livros, filmes etc. É importante que o professor perceba que ao aproximar os games da prática pedagógica ele também aprende com seus alunos, já que crianças e jovens

---

[1] Exibido na TV Brasil no dia 16/11/09 e disponível na URL: http://www.tvbrasil.org.br/delapraca/programa.asp

estão imersos nesse universo e se apropriam dele com facilidade. Dessa maneira, o professor poderá melhor contribuir para o processo de aprendizagem dos alunos articulados com as novas mídias.