



O Jogo Atitude Historiadora - Histórias no Quadrádim: Disponível para jogar!

Disponível para download em computadores com sistema operacional Windows através do link:

https://drive.google.com/file/d/19Vl8H064jnFzANVcyk4qgUvVVdYFw6vd/view?usp=drive_link

ou para jogar online em seu navegador:

<https://atitude-historiadora.itch.io/historias-no-quadrádim>





UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
Departamento de História

Jogo Atitude Historiadora: Histórias no Quadrado - uma proposta de aprendizagem histórica sobre o Distrito Federal em busca de narrativas contra-hegemônicas

(TCC - Modalidade Produto de Divulgação Histórica)

Discente: Carla Neves da Silveira

Matrícula: 160115591

Orientadora: Prof^a. Dra. Cristiane de Assis Portela

Brasília - DF, fevereiro de 2024



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
Departamento de História

CARLA NEVES DA SILVEIRA

Jogo Atitude Historiadora: Histórias no Quadradim, uma proposta de aprendizagem histórica sobre o Distrito Federal em busca de narrativas contra-hegemônicas

(TCC - Modalidade Produto de Divulgação Histórica)

Relatório de Conclusão de Curso de História na Universidade de Brasília, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de licenciatura/ bacharel em História.

Modalidade: Produto de Divulgação Histórica

Orientadora: Prof^ª. Dra. Cristiane de Assis Portela

Brasília - DF, fevereiro de 2024

SILVEIRA, Carla Neves. Jogo Atitude Historiadora: Histórias no Quadrado, uma proposta de aprendizagem histórica sobre o Distrito Federal em busca de narrativas contra-hegemônicas. [Relatório de Trabalho de Conclusão de Curso em História]. Brasília, DF: Departamento de História- UnB, 2024.

Banca Examinadora:

Profa. Dra. Cristiane de Assis Portela
HIS/UnB (Orientadora)

Prof. Dr. Deusdedith Alves Rocha Jr.
(CEUB)

Prof. Dr. Jorge Artur Caetano Santos
(SEDF)

Agradecimentos

Neste momento, ao escrever meu Trabalho de Conclusão de Curso e prestes a defendê-lo, é inevitável não refletir sobre toda a jornada que percorri desde que iniciei minha trajetória acadêmica em 2020, justo no turbilhão da pandemia que assolou nosso país. Nesse percurso, encontrei pessoas incríveis que foram fundamentais para meu crescimento e aprendizado, e gostaria de expressar minha profunda gratidão a cada uma delas. Em primeiro lugar, gostaria de dirigir minha mais sincera gratidão à minha professora orientadora, a Dra. Cristiane Portela. Sua dedicação, sabedoria e crença no poder da educação foram verdadeiramente inspiradoras para mim. A professora Cristiane não apenas me guiou academicamente, mas também se tornou um exemplo de força e determinação, mostrando-me o verdadeiro significado de ser uma mulher determinada, batalhadora e guerreira. Gratidão por toda paciência, por todo apoio, todos os abraços, todas as conversas, por cada pesquisa compartilhada e pelas inúmeras reuniões esclarecedoras. Gostaria de destacar o papel fundamental da minha incansável companheira, Laís Roberta. Ao meu lado em cada passo dessa jornada, ela não só segurou minha mão nos momentos difíceis, mas também compartilhou comigo as alegrias das conquistas. Seu apoio inabalável e sua paciência foram fundamentais para tornar mais leve a minha jornada acadêmica. Sem ela e nossos dois queridos “nenês dogs” Tarja e Pérola, esse processo com toda certeza seria muito mais difícil. Seu amor, sua presença, seu carinho e seus cuidados foram verdadeiramente indispensáveis. Além disso, quero expressar minha gratidão à minha querida sogra, cujo apoio e incentivo foram inestimáveis ao longo desses anos. Sua resiliência e exemplo de determinação foram uma fonte constante de inspiração para mim. Aos meus pais, agradeço pela minha vida e pelo incansável esforço que sempre dedicaram à minha educação durante minha infância e adolescência, buscando sempre me matricular nas melhores escolas públicas de Brasília. Mesmo diante dos obstáculos, eles sempre acreditaram em mim e me ensinaram que nunca é tarde para perseguirmos nossos sonhos. Não poderia deixar de agradecer também todos/as os/as colegas e amigos/as que conheci durante minha jornada na Universidade de Brasília. Cada um/a de vocês contribuiu de maneira única para minha formação e crescimento, e sou imensamente grato por isso. Em especial, quero reconhecer aqueles que contribuíram significativamente para a construção do jogo que foi parte integrante do meu trabalho. Permitam-me citar os nomes daqueles que estiveram envolvidos em todo o processo ou na maior parte dele: Marina Helena, Gabrielle Pereira, Danielle Dias, Nathália Soares do núcleo da História; Ualiton Ventura, Lucas Sena e Gustavo Policena do núcleo de programação; Daniel Felix, Leonardo Ramses, Mariana Lima, Ralison Marçal e Rennan Gladson do núcleo de design; Joyce Sant'Anna, Anael Pontes e Anelise Duarte, que foram ilustradores; e Janari Coelho do núcleo da música. A cada um de vocês, minha gratidão é imensurável. Seu comprometimento, criatividade e trabalho árduo foram fundamentais para o sucesso deste projeto. E para todos/as os/as outros/as colegas que também contribuíram, quero expressar minha sincera apreciação. A união de esforços e o trabalho em equipe foram essenciais para tornar este sonho uma realidade. Por fim, quero estender minha gratidão a todas as pessoas envolvidas no projeto Outras Brasília, bem como aos professores e professoras que compartilharam seu conhecimento e experiência comigo ao longo desses anos. Esta experiência na Universidade de Brasília foi verdadeiramente enriquecedora, e encerro este capítulo da minha vida com um profundo sentimento de gratidão e saudade.

Obrigada a todos por fazerem parte dessa jornada extraordinária!

Jogo Atitude Historiadora: Histórias no Quadrado, uma proposta de aprendizagem histórica em busca de narrativas contra-hegemônicas

Carla Neves da Silveira

Graduanda em História pela UnB

Resumo: Este trabalho de conclusão de curso discorre sobre o jogo educacional "Atitude Historiadora - Histórias no Quadrado", com ênfase no seu importante papel no contexto do ensino de História no Distrito Federal. Este jogo é vinculado ao projeto de extensão chamado "Outras Brasília" da Universidade de Brasília (UnB), sob coordenação da Professora Dra. Cristiane Portela. O objetivo principal é demonstrar pela dinâmica do jogo, a influência que ele exerce na construção da identidade e sentimento de pertencimento dos/as estudantes, ao incorporar elementos locais e regionais desconhecidos nas narrativas históricas. Subsidiariamente é explorado como a descentralização de narrativas contra-hegemônicas evidenciadas pela diversidade de perspectivas apresentadas no jogo, desafiam visões tradicionais e proporcionam uma experiência mais inclusiva. Por meio de reflexões sobre o processo de construção do jogo, buscou-se destacar a importância de abordagens inovadoras e contextualizadas para engajar os/as estudantes de maneira eficaz e protagonizada no próprio processo educativo. Os resultados verificados dessa experiência com o jogo educacional foi a constatação do impacto positivo exercido na aprendizagem histórica, pelas narrativas contra-hegemônicas, bem como pela abordagem lúdica e participativa ao ensino.

Palavras-chave: Jogo educacional; descentralização de narrativas; ensino de História do Distrito Federal.

1. Da Idealização à Pesquisa: Uma experiência pedagógica de aprendizagem histórica e desconstrução de narrativas hegemônicas.

Este trabalho propõe uma análise reflexiva sobre o processo de criação do jogo "Atitude Historiadora - Histórias no Quadrado". Este título introdutório destaca como essa experiência nos possibilitou uma aprendizagem histórica mais dinâmica com vistas à desconstrução de narrativas tradicionalmente hegemônicas.

Questionado em alguns momentos históricos, o ensino de história mantém sua relevância como campo de conhecimento que assegure uma educação que abrace a leitura crítica do mundo. Assim, no jogo aqui proposto, através de fontes documentais, estudantes, pesquisadores/as e historiadores/as terão a oportunidade de novas reflexões sobre a história do Distrito Federal. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), mesmo envolta em controvérsias e diversas discussões entre pesquisadores/as e profissionais (SILVA, 2017;

SILVA, 2015; FERREIRA, 2015; CRUZ, 2017), destaca a importância do ensino de História junto aos estudantes, proporcionando uma compreensão mais profunda do contexto global.

O artigo intitulado "Atitude Historiadora dos não lugares" (SILVA, MORAIS; 2017) destaca a complexidade inerente à descrição de processos históricos, evidenciando a inexistência de uma única narrativa. No cenário atual, nos deparamos com narrativas plurais, fundamentadas em pesquisas de diferentes historiadores. O ensino de história se revela multifacetado, ausente de uma única versão. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) ressalta a relevância do conhecimento historiográfico ao proporcionar ao indivíduo uma base para interpretar as relações entre passado e presente. Destaca-se a assertiva da BNCC ao afirmar que "a relação presente-passado não ocorre de modo automático, demandando o domínio de referências teóricas capazes de conferir inteligibilidade aos objetos históricos selecionados" (BNCC, p. 397).

O historiador francês Marc Ferro, em sua obra *A manipulação da História no Ensino e nos meios de comunicação*, relaciona fontes que revelam os reflexos didáticos de uma ideologia dominante sobre o cinema norte-americano e o tratamento dado pelo cinema polonês à Segunda Guerra Mundial. O autor, em sua obra, nos chama atenção para histórias não hegemônicas e para a importância que nós, principalmente pesquisadores, precisamos atribuir às nossas buscas e as fontes utilizadas para nossas pesquisas e como elas impactam no resultado das nossas análises.

Ferro problematiza a História institucional, que tem a função de glorificar a pátria e legitimar o Estado e a dominação,perpassando tanto pelo Ocidente quanto pelo Oriente para avaliar como estas ideologias têm repercussão nas histórias contadas pelos diferentes lugares do mundo. Segundo Ferro, a história que temos acesso desde a nossa infância é a que predomina em nossa percepção de mundo: "Nas caraíbas, onde vive uma população sem raízes (negros, chineses, hindus etc.), a história ensinada às crianças transforma os descendentes dos antigos escravos e dos cules em cidadãos do mundo"(FERRO, 2010: p.15). Há, portanto, diversas formas de usos da história e estamos, permanentemente, interferindo nelas como professores, historiadores e historiadoras. Na tradução brasileira do livro de Marc Ferro, esses usos recebem no título o nome de "manipulação", mas ressaltamos aqui que, ao utilizar essa expressão, não corroboramos nenhum sentido que remeta à chamada "doutrinação", conforme se popularizou de forma pejorativa nos últimos anos, e destacamos que não é também este o sentido que o autor traz em seu texto.

As manipulações, muitas vezes, acontecem de formas sutis. Hoje, as discussões sobre as formas dos livros didáticos, por exemplo, estão bastante evidenciadas, conforme

demonstrado pela ampla produção do campo do ensino de História. O livro de Ferro é de 1983, e já nos conduz a essa reflexão. Os discursos não hegemônicos historicamente têm sido relegados ao silêncio nas narrativas consideradas oficiais, uma omissão que persiste até os dias de hoje. Essas perspectivas marginalizadas e muitas vezes suprimidas têm uma influência significativa na moldagem da sociedade, no entanto, foram ignoradas ou subestimadas por muito tempo. A inclusão dessas narrativas negligenciadas é essencial para uma compreensão mais completa da história e para promover mudanças significativas em nossa sociedade.

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) na educação, têm produzido uma série de mudanças, tanto na natureza do letramento quanto da comunicação na sociedade contemporânea. É importante destacar que, ao longo da história da educação e, especificamente, para o ensino de história, essas tecnologias trouxeram inúmeros desafios, mas também possibilidades. Para Freire (1987), as pessoas aprendem em comunidade. Acreditamos que as tecnologias podem, portanto, potencializar interações, criando novos espaços de aprendizagens, já que estamos em uma sociedade cada vez mais ligada ao uso de aparelhos eletrônicos.

Em sua obra "Pedagogia do Oprimido", Freire defende uma educação libertadora, na qual os estudantes são incentivados a refletir criticamente sobre sua realidade e a buscar a transformação social. Freire propôs o método da "educação problematizadora", que envolve a problematização das experiências vividas pelos/as alunos/as e a busca conjunta por soluções, ao invés de uma educação bancária, na qual o conhecimento é depositado pelo/a professor/a nos alunos/as de forma passiva. Nesse sentido, as tecnologias podem potencializar interações e promover um ambiente de aprendizagem mais participativo e colaborativo.

Para Paulo Freire, a educação é um ato político e cultural, sendo essencial que os/as estudantes sejam agentes ativos na construção do conhecimento e na transformação de sua realidade. Nesse contexto, as TIC podem ser ferramentas poderosas para a promoção de uma educação crítica e emancipatória. Ao permitir o acesso a uma variedade de fontes de informação e possibilitar a interação entre os estudantes e com o conteúdo, as tecnologias contribuem para a formação de cidadãos mais engajados e conscientes.

No contexto do jogo "Atitude Historiadora - Histórias no Quadrado", o ensino de História não se propõe a oferecer uma versão única ou definitiva sobre as narrativas históricas do Distrito Federal. O jogo busca também estimular o sentimento de pertencimento, de modo que as pessoas tenham acesso a novas reflexões sobre suas histórias no DF. Similar à maneira como os/as historiadores/as constroem conhecimento, a produção de conhecimento em sala

de aula busca a "reconstrução" dos processos que conduzem à formação do conhecimento histórico. Ensinar história é ensinar sobre os processos históricos. Nessa perspectiva, os/as jogadores/as são convidados a acessar fontes documentais, a partir de uma metodologia desenvolvida para o jogo.

A idealização do aplicativo "Atitude Historiadora - Histórias no Quadrado" teve início durante a disciplina de Laboratório de Ensino de História no ano de 2020, um período marcante devido à chegada da pandemia da COVID-19 ao Brasil. O único dia de aula presencial ocorreu em março de 2020, quando ainda não se tinha clareza sobre a dimensão e a durabilidade da pandemia no país. Nesse encontro inicial, recebemos a ementa do semestre e as orientações da professora Cristiane Portela sobre o programa da disciplina. Também foram apresentadas fotografias de Brasília, destacando diversas imagens da construção da nova capital. Naquele dia, iniciamos reflexões e avaliações sobre a conhecida e controversa frase associada à construção e ao plano desenvolvimentista de Juscelino Kubitschek: "50 anos em 5". Os diálogos em sala de aula puderam proporcionar novas perspectivas sobre o Distrito Federal, indo além do que eu previamente conhecia.

Embora já imaginássemos a possibilidade de aulas remotas, enfrentar essa realidade foi um desafio considerável. A disciplina abordou princípios didáticos, como a concepção de aprendizagem como experiência social e o conhecimento como um exercício criativo, dependente de co-criação. A proposta incluía o trabalho em equipes para promover uma abordagem colaborativa, destacando a importância do protagonismo dos/as estudantes em sala de aula, por meio de uma metodologia ativa que desenvolvesse a capacidade crítica e reflexiva em relação às suas ações.

Através de minha experiência, percebo que no decorrer da graduação em História, os principais assuntos são os eventos históricos, que muitas vezes possuem compreensões europeias como visão de mundo, visto que são expostos da mesma forma por anos e anos, correndo em direção contrária a temas que instiguem o questionamento crítico, especialmente no que diz respeito ao estímulo à produção autoral e criativa. O mesmo ocorre no incentivo à escrita autobiográfica, que abrange as experiências ao longo da vida estudantil de cada pessoa a fim de proporcionar uma análise que refletirá na identidade docente. Dificilmente somos estimulados a esse tipo de escrita na universidade. Isso se materializou na disciplina de Laboratório de Ensino de História, onde iniciamos um debate expositivo significativo, relacionando nossas vivências à leitura de "Pedagogia Engajada", de bell hooks.

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) na educação têm produzido uma série de mudanças significativas, tanto na natureza do letramento quanto da comunicação na

sociedade contemporânea. É importante destacar que, ao longo da história da educação e, especificamente, para o ensino de história, essas tecnologias trouxeram inúmeros desafios, mas também possibilitaram novas abordagens pedagógicas. Assim como Paulo Freire enfatizou a importância da aprendizagem em comunidade, bell hooks, ressalta a necessidade de uma abordagem pedagógica que reconheça e valorize as experiências e perspectivas dos estudantes.

Em suas obras, como "Ensinando a Transgredir: A Educação como Prática da Liberdade", Hooks defende uma educação que seja inclusiva, crítica e centrada no/a aluno/a. Ela argumenta que é fundamental reconhecer as diferentes identidades e realidades dos/as estudantes, criando assim um ambiente de aprendizagem mais empático e autêntico. A partir dessa perspectiva, as tecnologias podem ser utilizadas para amplificar as vozes marginalizadas e promover uma educação mais diversificada e representativa.

Para Hooks (2020), a imaginação é uma das formas mais poderosas de resistência que pessoas oprimidas e exploradas podem usar e usam, pois direciona para a possibilidade de mudança e transformação de um *status quo* que oprime e desconsidera direitos sociais das pessoas. A imaginação criativa possibilita as pedagogias engajadas. É preciso exercer a imaginação criativa na comunidade de aprendizagem, para o desenvolvimento de perspectivas diferentes e alternativas ao hegemônico. A autora argumenta o sistema tradicional de ensino, que muitas vezes é opressivo e perpetua hierarquias de poder. Em vez disso, Hooks propõe uma abordagem mais colaborativa e democrática, na qual os estudantes sejam incentivados a participar ativamente do processo de aprendizagem e a questionar as estruturas de dominação. Nesse sentido, as TIC podem ser ferramentas poderosas para promover a participação dos estudantes, facilitando a criação de espaços de diálogo e reflexão crítica.

Durante essa discussão, também abordamos os diversos temas relacionados à história e a educação, falamos sobre o feminismo negro, práticas pedagógicas, racismo, sexismo e durante a análise dos relatos, foi identificada a predominância da abordagem educacional bancária em quase todas as autobiografias. O termo “educação bancária” que foi popularizado pelo educador brasileiro Paulo Freire em seu livro “Pedagogia do Oprimido”, descreve o modelo tradicional de ensino, onde o/a professor/a é visto como um “depositante” de conhecimento e o/a estudante é visto como um receptáculo passivo desse conhecimento e recipientes vazios.

Em contraste com a “educação bancária”, Paulo Freire (1987) propõe uma abordagem chamada “educação problematizadora” ou “educação libertadora”, onde o ensino é uma troca,

com mais participação, diálogo e que enfatiza a co-construção do conhecimento entre professores/as e estudantes. Essa abordagem visa promover a consciência crítica, a capacidade de questionar e a participação ativa dos/as estudantes no processo educativo. Nessa perspectiva, entendo que, a professora Cristiane Portela, aplicou mecanismos que nos permitiram o protagonismo no aprendizado.

Esse mecanismo de debate expositivo suscitou reflexões sobre minhas experiências em sala de aula, originando questionamentos sobre o tipo de professora que desejava e desejo me tornar. Além disso, a disciplina propôs a interação com as professoras supervisoras indicadas para a equipe, docentes da Secretaria de Educação e integrantes do laboratório experimental que foi o projeto de formação continuada "Outras Brasília", idealizado pela professora orientadora da disciplina.

Durante todo esse processo de aprendizado e protagonismo, assumimos a responsabilidade de criar e aprimorar materiais didáticos destinados a enriquecer o ensino de história acerca do Distrito Federal. Isso se deve ao fato de termos frequentemente nos deparado com uma narrativa única e a presença constante dos mesmos protagonistas, que monopolizam a história de Brasília.

Antes de surgir a ideia do jogo, a proposta inicial consistia em realizar análises conjuntas das lacunas existentes no ensino de História no Distrito Federal. Nesse estágio inicial, minha equipe e eu aplicamos um questionário de entrevista que havíamos elaborado junto às nossas supervisoras, como parte do processo de ambientação, uma etapa que considero fundamental e eficaz. O compartilhamento dos resultados dessas percepções gerou reflexões e debates adicionais sobre as possibilidades de construção de materiais didáticos efetivos para a realidade da sala de aula. Durante a disciplina de Laboratório, enfrentamos desafios específicos, incluindo a identificação de um problema de pesquisa, um tema curricular associado a esse problema, a justificativa da escolha da equipe e o produto didático a ser elaborado, com previsão de cronograma.

O problema de pesquisa que abordamos foi elaborado primeiro da seguinte maneira: "A construção de uma identidade na disciplina de História a partir dos vários espaços formadores de Brasília vinculada às discussões acerca da construção de Brasília e das regiões administrativas do Distrito Federal (presente no currículo em movimento do 9º ano do Ensino Fundamental)". A justificativa para essa escolha baseou-se em discussões com as professoras supervisoras, que evidenciaram que o ensino da história do DF priorizava predominantemente a perspectiva hegemônica de Juscelino Kubitschek e a construção de Brasília, negligenciando outras narrativas possíveis.

Entendemos que essa abordagem unilateral gerava a ausência de um sentimento de pertencimento dos/as moradores/as de outras regiões à Brasília, impactando a construção da identidade local dos/as estudantes. Observando as lacunas contidas nas representações das Regiões Administrativas, propusemos sequências didáticas que exploram a história dessas regiões, com foco em sua cultura, origem e características. O objetivo era aproximar o conteúdo dos/as estudantes e permitir que eles se tornassem protagonistas do que era ensinado em sala de aula. Naquele contexto, buscamos auxiliar o desenvolvimento da capacidade dos alunos de identificar, conceitual e visualmente, as diversas regiões administrativas do DF, promovendo assim o reforço de uma identidade regional e o sentimento de pertencimento através de novas narrativas sobre o Distrito Federal.

2. Como se faz um jogo? O início de uma metodologia para orientar a prática de construção do Jogo Atitude Historiadora

Inicialmente, para implementar essa proposta, consideramos diversas formas de apresentar esses conteúdos aos/as estudantes. Uma das ideias foi a de criarmos um site, mas a ideia não ganhou força e posteriormente, propus a concepção de um aplicativo de jogo para celular. Este seria um processo que imaginávamos ser de curto prazo, estimado em três meses, contando com o suporte de um amigo que era programador. O jogo visava auxiliar os/as estudantes na identificação e construção de uma identidade pessoal vinculada à Região Administrativa em que viviam. A intenção da proposta de gamificação era proporcionar uma abordagem lúdica para acessar conteúdos e competências, cumprindo o objetivo de aproximar os conhecimentos históricos da formação estudantil.

Em nossa concepção, acreditávamos que apenas um programador e um designer seriam suficientes para executar nosso projeto. Durante nossas pesquisas sobre aplicativos para o ensino de história, a professora Cristiane sugeriu o aplicativo "Museu do Ontem", lançado pelo LABs - Laboratório de Inovação em Jornalismo, na Casa Pública no Rio de Janeiro, para que pudéssemos nos familiarizar com jogos de temas mais próximos ao nosso. Embora tenhamos percebido a interessante proposta investigativa desse jogo, notamos que sua abordagem era mais alinhada com a pesquisa jornalística do que com a nossa perspectiva historiográfica.

O título do jogo, até o momento, era "Perdidx no Cerrado", refletindo a ideia de construção de identidade e da busca por autoconhecimento dentro das Regiões Administrativas. No entanto, antes do término da disciplina, reconhecemos a inviabilidade de

desenvolver um aplicativo de jogo para celular em apenas três meses. Porém, estávamos preparadas para essa possibilidade, uma vez que as orientações das professoras supervisoras sempre destacavam a importância de termos um plano B. A interação e disponibilidade das professoras supervisoras foram cruciais para auxiliar na elaboração do material didático, proporcionando feedbacks valiosos para a melhoria de nossas pesquisas e objetivos.

Com apenas um programador disponível, percebemos a impossibilidade de executar o que havíamos planejado. Apresentamos, então, uma proposta mais simples, envolvendo perguntas direcionadas aos estudantes para promover o protagonismo. No semestre seguinte, a professora Cristiane Portela sugeriu a continuação da ideia do aplicativo em formato de jogo, por meio de um projeto de extensão a ser apresentado a um edital interno da Universidade de Brasília.

Em fevereiro de 2021, criamos nosso primeiro grupo de WhatsApp, composto por uma equipe de estudantes de História envolvidas no projeto, juntamente com nossa professora coordenadora, Cristiane Portela. A proposta inicial consistia em aprofundar nossa pesquisa nos acervos disponibilizados pelo Arquivo Público do Distrito Federal, Arquivo Nacional e acervo do Correio Braziliense (disponível na Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional). Entretanto, devido às restrições impostas pela pandemia, enfrentamos dificuldades, uma vez que muitos desses locais estavam fechados para pesquisas presenciais ou não dispunham de acervos digitais acessíveis. Desejo expressar minha sincera gratidão ao núcleo de história, composto pela professora e coordenadora de projeto Cristiane Portela e pelas estudantes de história Marina Helena, Danielle Dias e Nathália Soares, que estiveram ativamente envolvidas nas pesquisas desde o início do projeto. Também agradeço à Gabrielle Pereira, cuja entrada ocorreu em um momento crucial e decisivo nas pesquisas relacionadas ao jogo.

Iniciamos nossa pesquisa pelas plataformas digitais disponibilizadas pelos arquivos, como a Hemeroteca. Dada nossa inexperiência, a professora Cristiane sugeriu uma oficina sobre arquivos ministrada pela professora Tereza Eleutério, ocorrida em 22 de fevereiro de 2021. Essa experiência foi fundamental para compreendermos as ferramentas e possibilidades na pesquisa, especialmente ao explorarmos a Hemeroteca com uma especialista em arquivo. A importância do entendimento dessa metodologia para investigar nossa própria história se tornou evidente, tornando a curiosidade um elemento fundamental para o desenvolvimento das pesquisas.

Em uma das primeiras reuniões, em 11 de fevereiro de 2021, a professora Cristiane sugeriu o uso do dossiê "Pão ou Morte", elaborado pelo projeto Outras Brasília, que aborda

um episódio pouco conhecido na História do Distrito Federal chamado "Levante da Turma da Boa Vontade". Este se tornou nosso recorte histórico, investigando os eventos que antecederam a ditadura militar em 1964, para ser trabalhado em nosso jogo.

Após experimentarmos alguns jogos, retomamos as discussões sobre o nome do jogo, aqui o desenvolvimento do nome do jogo representou um marco significativo em nosso projeto, culminando em "Histórias no Quadrado". Essa escolha foi resultado de um processo reflexivo, onde buscamos afastar-nos de estereótipos de gênero ultrapassados, visando a inclusão de todas as pessoas interessadas em jogos. A pesquisa sobre tratamento igualitário dos gêneros, impulsionada por @portuguessemtrêta no Instagram, conduzida pela mestra linguista Milena Rocha, formada pela UnB, foi crucial nesse processo.

A sugestão final do nome foi proposta pela professora Cristiane após a realização de reuniões e debates sobre a flexibilidade desejada. A indecisão entre "Histórias do Quadrado" e "Histórias no Quadrado" reflete a preocupação com a adaptabilidade necessária em nossa pesquisa, considerando seu caráter contra-hegemônico. Oficialmente adotado em 1º de março de 2021, o nome "Histórias no Quadrado" simboliza não apenas um jogo, mas um compromisso com a quebra de paradigmas em torno da pluralidade em torno das narrativas de histórias locais sobre o DF.

A inserção de nosso projeto nos projetos de extensão da UnB começou a se concretizar nesse período. A inscrição no Edital Licenciaturas em Ação, feita pela professora Cristiane, resultou na emocionante notícia de aprovação em 30 de março de 2021. As burocracias do processo acadêmico foram enfrentadas em abril, quando aguardávamos ansiosamente o resultado das bolsas. Em 14 de abril, a notícia aguardada chegou: nosso projeto foi contemplado, proporcionando uma imensa felicidade. Oficialmente iniciado em 1º de maio, o projeto estava em pleno desenvolvimento, marcado pela aprovação no Licenciaturas em Ação e a concessão das bolsas. Até 30 de abril de 2021, nossos Termos de Compromisso foram enviados.

No mês de abril, a orientação da professora Cristiane direcionou nosso foco para a leitura aprofundada da página sobre o uso de WebQuest, disponível em <http://janelaparaahistoria.unespar.edu.br/>. Essa recomendação teve o propósito de proporcionar uma compreensão mais aprimorada das referências na utilização de WebQuest no ensino de história. A partir dessas leituras, buscamos identificar as contribuições possíveis na integração de tecnologias à prática docente, reconhecendo os desafios inerentes ao sistema educacional brasileiro. A sequência do nosso trabalho envolveu a manutenção de reuniões mensais a partir de maio de 2021. Nesse período, a professora Cristiane elaborou uma síntese

do projeto, consolidando as discussões anteriores e utilizando como referência o dossiê do Projeto Outras Brasília intitulado "Pão ou Morte".

O próximo passo consistiu em uma leitura mais detalhada do dossiê, com o objetivo de explorar questões pertinentes e apresentar sugestões para o aplicativo que estávamos prestes a desenvolver. Em junho de 2021, apresentamos a primeira ideia do jogo, delineando um aplicativo que abarcava quiz, quebra-cabeça, nuvens de palavras, sistematização de conceitos historiográficos, mapa mental, memorial de experiência e um acervo de imagens. Durante esse estágio do processo de construção do aplicativo, a equipe deliberou que o jogo teria episódios e fases.

As reuniões subsequentes foram fundamentais para a evolução do jogo, com a participação ativa do núcleo de estudantes do curso de história e da coordenadora do projeto. Juntas, discutimos ideias que moldaram a prévia do que hoje compõe o jogo. Surgiu a concepção de um cenário de abertura, incluindo uma animação inicial, o mapa do Distrito Federal e um redemoinho. Os jogadores tinham a opção de escolher entre voltar no tempo de Opala, Brasília ou Zebrinha. Os movimentos do jogo abrangiam contextualização (DF às vésperas do Golpe Militar), identificação dos conhecimentos prévios, história da construção e espacialidade do DF, incorporando elementos como quizzes e quebra-cabeças.

Antes de abordar uma análise detalhada do processo prático de desenvolvimento do jogo, é crucial apresentar uma fase fundamental do embasamento teórico. Nesse sentido, o dossiê "Pão ou Morte", elaborado pela equipe de pesquisadores do Projeto "Outras Brasília", desempenhou um papel essencial na construção do enredo do jogo, uma vez que sua análise detalhada guiou e fundamentou o processo investigativo que precedeu a elaboração do jogo. O dossiê original está disponível neste link: [7. Dossiê 4. "Pão ou Morte"](#)



Figura 1 - Capa do dossiê "Pão ou Morte"

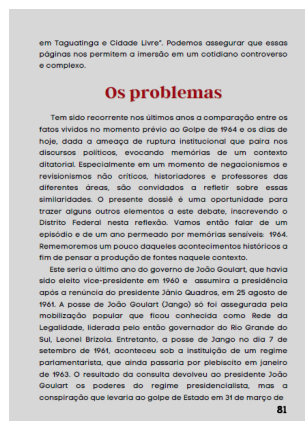


Figura 2 - Página 81 do Dossiê "Pão ou Morte"

O dossiê "Pão ou Morte" aborda um enredo relacionado a conflitos entre o poder público e as reivindicações da classe trabalhadora, culminando em uma série de lutas populares após a inauguração da capital (ocorrida em 1960). Esses conflitos foram marcados por problemas de ordem social, política e econômica, envolvendo Brasília e o Brasil nesse período. O contexto apresentado no dossiê destaca como principal tema o "Levante da Turma de Boa Vontade", ocorrido em março de 1964. Após análise de fontes documentais, indica-se que a capital enfrentou um momento delicado de mobilização e reivindicações de levantes populares no início da década de 1960. Com essas análises passamos a entender conceitos relacionados a narrativa hegemônica e características da historiografia de Brasília.

Além de identificar essas mobilizações, o dossiê apresenta o contexto que Brasília e a política do Brasil enfrentavam naquele momento. No cenário político, havia instabilidade econômica e o dossiê apresenta esse movimento durante os governos de Jânio Quadros e João Goulart, marcados por oposições contra reformas de base e por circunstâncias políticas e eventos que tiveram impactos significativos na história política do Brasil, principalmente o Golpe Cívico-Militar em 1964, que teve desdobramentos duradouros no país.

Diante das transformações advindas da recente transferência da capital do Rio de Janeiro para Brasília, mobilizações marcaram o pedido de ajuda da população por melhores condições de trabalho, moradia, alimentação, dignidade e respeito, para além do descumprimento de todas as promessas feitas às várias famílias que se deslocaram de seus estados com promessas de uma melhoria de vida naquele momento. Ainda buscou-se incorporar um discurso retornista à crise que a capital passava naquele momento, como forma de estratégia de ocultar os problemas enfrentados pelo país. O que chamamos de discurso retornista é a defesa, feita por alguns naquele contexto, em especial, por congressistas inconformados com a mudança da capital do Rio de Janeiro, de que a capital deveria retornar para o Rio de Janeiro, havendo inclusive propostas de destinação para as construções de Brasília, caso a capital não permanecesse.

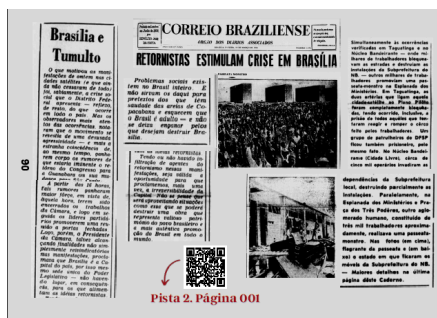


Figura 3 - Página 90 do dossiê “Pão ou Morte”

Nos momentos que antecedem o Golpe Cívico-Militar em 1964, Brasília viveu um momento de crise de empregos e falta de pagamento dos salários dos trabalhadores e das trabalhadoras que atuavam na construção da capital. Sem salário, sem moradia digna e faltando até mesmo alimentação para os trabalhadores, a população se mobilizou e organizou levantes populares nas regiões de Taguatinga, Cidade Livre (atual, Núcleo Bandeirante) e na Esplanada dos Ministérios. A partir das fontes documentais (majoritariamente do Correio Braziliense), é possível identificar que os integrantes dessa mobilização receberam a designação de "Turma da Boa Vontade".

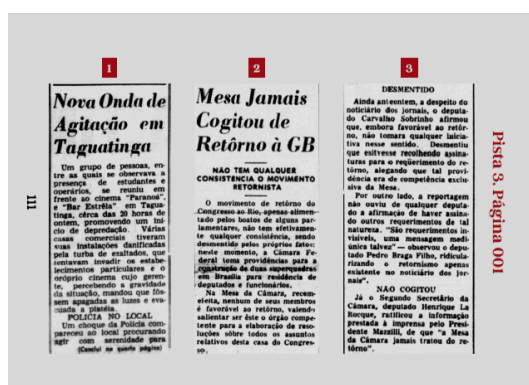


Figura 4 - Página 111 do dossiê “Pão ou Morte”

Enfatizamos a necessidade de observação e críticas quanto aos eixos narrativos hegemônicos, que continuam a disseminar discursos profundamente arraigados na história do Brasil e do mundo, entretanto, a pesquisa não se limita a apontar somente essas questões. Propomos oferecer alternativas narrativas, instigando interpretações contra-hegemônicas para orientar a história do Distrito Federal. Essas alternativas, não só desafiam as narrativas convencionais, como também ampliam a nossa compreensão da trajetória histórica da região, oferecendo uma perspectiva mais abrangente e diversificada.

Apesar dos desafios iniciais, fomos identificando os melhores métodos de pesquisa e produção da narrativa. Além da pesquisa histórica, ela nos incentivou a realizar uma imersão em webquests e explorar jogos relacionados a temas históricos. Recebemos valiosas sugestões de jogos, como os disponíveis em <https://appeducacao.rbe.mec.pt/category/historia/>, e realizamos uma busca com palavras-chave relacionadas ao Levante da Turma da Boa Vontade, na Hemeroteca da Biblioteca Nacional. A pesquisa nos permitiu compreender como ocorreu, nacional e localmente, a repercussão deste episódio, reafirmando para nós, sua relevância.

3. Desafiar fronteiras: a multidisciplinaridade presente na equipe de elaboração do jogo

A equipe composta para a elaboração do jogo reuniu estudantes das áreas de história, programação, artes visuais, música e design, todos/as vinculados/as à Universidade de Brasília, além de um estudante convidado do CEUB e uma estudante da UFG. No entanto, no início, não tínhamos a mínima noção de que seria necessário envolver tantos núcleos disciplinares e tantas pessoas para compor a equipe deste projeto.

Em junho de 2021, participamos de uma reunião com a Mad Pixel, uma empresa indie de desenvolvimento sediada em Brasília, que se originou na Universidade de Brasília. Nesse encontro, obtivemos percepções valiosas para o desenvolvimento do nosso aplicativo. A equipe da Mad Pixel ressaltou a importância da presença de profissionais de design gráfico, ilustradores, programadores, o que nos levou a identificar a necessidade de mais recursos e colaboradores para a construção do aplicativo. O representante da Mad Pixel, Gabriel, esclareceu que era fundamental elaborarmos um GDD (Game Design Document) para conduzir o nosso jogo.

Em julho de 2021, demos um passo importante, ao criar a primeira logo do jogo. Simultaneamente, desenvolvemos uma lista contendo conceitos-chave, visando facilitar nossa compreensão acerca da proposta do jogo. Nosso horizonte também foi ampliado ao apresentar outros jogos educativos, como os destacados em <https://jornal.usp.br/universidade/tecnologia-e-aliada-no-ensino-de-historia-antiga-em-projeto-da-usp/> e <https://www.rodahistorias.pro.br/blog/categories/jogos>. Nesta fase, realizamos uma extensa busca por estudantes e empresas júnior interessados/as em estabelecer parcerias para a construção e desenvolvimento do jogo. Abaixo apresento a proposta de logo que foi resultante da conversa da equipe em torno dos elementos centrais que deveriam compor o jogo:



Figura 5 - Ideias centrais para a primeira versão da logo do jogo.

No fim de julho, promovemos uma chamada para a participação de estudantes voluntários e bolsistas de diversas áreas no nosso projeto. A professora Cristiane Portela fez contato com a professora Fátima Santos, e ela indicou um grupo de estudantes de Design, que expressaram interesse em integrar o projeto por meio da disciplina de Programação Visual. Em uma reunião realizada em julho, tivemos a oportunidade de conhecer essa nova equipe de estudantes, cuja colaboração foi essencial nos estágios iniciais e ao longo do desenvolvimento do jogo.

Durante a reunião com a equipe de Design, fomos expostos a informações valiosas, sendo uma delas uma explanação mais detalhada sobre o GDD (Game Design Document), um documento abrangente que engloba aspectos técnicos e estéticos que envolvem o design do jogo. Nesse momento, nosso foco era construir esse documento fundamental que serviria como guia permanente para o jogo. A equipe de design não apenas proporcionou insights cruciais sobre o GDD, mas também apresentou novas opções para a logo do jogo, uma vez que havíamos decidido alterar o nome após alguns debates. Essa colaboração enriquecedora e o intercâmbio de ideias marcou um momento crucial no amadurecimento do projeto.

Após a definição do nome "Atitude Historiadora", reconhecemos a importância de incorporar um subtítulo, resultando no nome "Atitude Historiadora - Histórias no Quadrado". Essa adição visa, não apenas fortalecer o sentido do jogo, mas também refletir um de seus principais objetivos: proporcionar aos/as jogadores/as a experiência de adotar uma "Atitude Historiadora". Essa escolha enfatiza a dimensão educativa e histórica do projeto, mas também comunica o caráter investigativo do jogo.



Figura 6 - 2ª e atual logo do jogo.

A elaboração do roteiro para a criação do jogo se revelou um desafio extremamente complexo. Inicialmente, contamos com o suporte da equipe de design, que nos orientou na identificação dos elementos essenciais para a construção do jogo. O ponto de partida foi a elaboração do GDD (Game Design Document) e a definição da identidade visual. Nesse estágio, foi necessário estabelecer o conceito do projeto, a sinopse geral, a estrutura do jogo e

informações técnicas abrangendo elementos como o nome completo, o gênero (visual novel), a temática, o público-alvo, entre outros detalhes fundamentais.

Para a construção da narrativa do jogo, o núcleo de história dividiu-se para realizar uma leitura minuciosa das fontes, aprofundando-se também no tema da História Social. Esse enfoque contribuiu significativamente para a construção da identidade e características dos personagens. No ano de 2021, uma sugestão valiosa foi a leitura do dossiê "*Os donos da história de Brasília*", proporcionando uma análise da historiografia do Distrito Federal, ampliando o contato com fontes e aprofundando o entendimento do tema para gerar novas ideias para a construção do aplicativo. Simultaneamente, o núcleo de história manteve uma comunicação constante com as equipes de computação e design gráfico, promovendo uma colaboração efetiva entre as disciplinas. Essa abordagem multidisciplinar contribuiu para uma construção mais robusta e integrada do jogo.

Após a minuciosa leitura do dossiê "*Os donos da história de Brasília*", dedicamos uma reunião para discutir as análises realizadas sobre as narrativas hegemônicas presentes em cada pista disponível no documento. Apresentamos as respostas do Roteiro de Investigação, incorporadas ao final do dossiê, e conduzimos uma análise aprofundada das fotografias e recortes de jornais contidos no material. Essa etapa revelou novas perspectivas e *insights* que influenciaram diretamente a construção do nosso aplicativo.

Durante essa reunião, a equipe de história reconheceu a necessidade de investigar personagens e lugares que não são tradicionalmente evidenciados na história de Brasília e do Distrito Federal como um todo. A expectativa era compartilhar as diversas experiências das integrantes da equipe de pesquisa, destacando a leitura crítica e analítica do dossiê. O propósito do roteiro de investigação era ler o material com uma perspectiva não restrita por apenas um ângulo, buscando anotar impressões para a construção do enredo do aplicativo, sem deixar que pré-conceitos e expectativas influenciassem a análise da história do Distrito Federal.

O trabalho de análise resultou na ênfase da ideia de pluralização e descentralização de narrativas, buscando incorporar perspectivas não hegemônicas na construção do ensino de História. Exploramos intensamente o conceito de narrativas, analisando os diferentes tipos presentes nas fontes expostas no dossiê. Esse momento foi muito importante para o entendimento profundo do que caracteriza uma história hegemônica, revelando as intenções ocultas na narrativa construída em torno da história do Distrito Federal, desde antes da transferência da capital para Brasília até os dias atuais, que frequentemente anula povos pré-existentes e verdadeiros protagonistas da história desse espaço. Essa conscientização foi

essencial para a definição da abordagem não hegemônica adotada na construção do nosso aplicativo educativo.

Em um novo encontro com a equipe de designer gráfico, avançamos na definição do primeiro tópico do GDD e estabelecemos que a data oficial de início do projeto foi em 01/08/2021. Após essa etapa, percebemos a necessidade de envolver profissionais especializados em ilustração, Design de Interface e Estética do Jogo. Para comunicar de forma mais clara a visão que tínhamos para o jogo, decidimos criar um vídeo demonstrativo. Esse vídeo, produzido no Canva em 24/09/2021, tornou-se uma peça-chave para alinhar todos os núcleos envolvidos e definir as expectativas para a construção do jogo.

Esse momento de comunicação visual foi crucial para garantir que todos compreendessem a visão e as metas do projeto de maneira consistente. Ao utilizar um vídeo demonstrativo, conseguimos transmitir de forma mais dinâmica e abrangente os elementos-chave desejados para o jogo, facilitando a colaboração entre os diferentes núcleos e profissionais envolvidos. Essa abordagem estratégica fortaleceu a coesão da equipe e contribuiu significativamente para o direcionamento unificado do projeto.



Figura 7 e 8 - Primeiras imagens feitas no Canva

Em setembro de 2021, iniciamos a busca por um/a artista para integrar de modo permanente, a equipe de construção do jogo "Atitude - Histórias no Quadrado", após o semestre em que a equipe de design trouxe as suas contribuições. A estudante de design, Mariana, criou um formulário, dando início à procura por mais um/a integrante para a equipe. Nesse momento, havíamos concluído a estruturação do GDD em colaboração intensa e extremamente colaborativa. Preparamos-nos para receber os/as estudantes de artes que integrariam a equipe de ilustração. Em outubro de 2021, recebemos Joyce Santanna e Anael Pontes, que desempenharam e continuam a desempenhar um árduo trabalho com as ilustrações de cenários, personagens e todo o aspecto visual do jogo.

Nesse período, também tivemos acesso às versões finais do GDD e do manual de identidade visual do jogo. A transição entre a saída dos membros da equipe de design e a chegada dos/as ilustradores/as marcou uma virada de chave no desenvolvimento do jogo.

Essas mudanças exigiram um período de adaptação, já que precisamos apresentar toda a proposta do jogo para os/as novos/as integrantes do projeto. Nessa fase, já tínhamos um roteiro estruturado, com personagens e uma visão mais clara do jogo que temos hoje.

O diálogo entre os núcleos tornou-se um dos grandes desafios, especialmente porque não tínhamos um/a produtor/a para facilitar a comunicação entre áreas tão distintas como história e programação, que possuem linguagens completamente diferentes. Transmitir a compreensão de uma ideia entre essas áreas distintas exigiu esforço e colaboração para superar as barreiras de linguagem e garantir que a visão do jogo fosse compreendida e implementada de maneira coesa.



Imagem 9 - Manual de Identidade Visual



Imagem 10 - Game Design Document - GDD

Em meio às adversidades impostas pela pandemia, o período de produção do jogo frequentemente era interrompido, desafiando a resiliência de todos os envolvidos. Mesmo diante das significativas mudanças em nossas vidas e rotinas, incluindo alterações na composição da equipe do projeto, demonstramos determinação em superar esses obstáculos, recalculando a rota quando necessário. As reuniões realizadas a partir do final de 2021 desempenharam um papel crucial na transmissão das definições para os núcleos de ilustração e programação. Durante esse período, o desenvolvimento do jogo começou a ganhar forma.

O estudante Ualiton, responsável pela programação, disponibilizou um repositório no <https://github.com/quadradoim/historiasnoquadradoim>, permitindo que todos/as participassem da construção do projeto. Essa abordagem colaborativa foi projetada para envolver não apenas os membros atuais da equipe, mas também futuros/as programadores/as interessados/as no projeto. A utilização do GitHub como plataforma de desenvolvimento

contribuiu para uma colaboração eficiente e permitiu uma contribuição mais ampla para a construção do jogo "Atitude Historiadora - Histórias no Quadrado".

Após um período de recesso, retomamos nosso projeto no final de janeiro de 2022, repleto de novas ideias para as ilustrações do jogo, incluindo o mapa do Distrito Federal. Nesse momento, a equipe de programação já estava desenvolvendo um protótipo, dando início à programação efetiva do jogo. O objetivo do núcleo de história era concluir o roteiro revisado até fevereiro, possibilitando que os núcleos de ilustração e programação realizassem a leitura e esclarecessem dúvidas, permitindo o avanço na construção do jogo.

A colaboração entre os núcleos exigiu uma sintonia entre os/as estudantes para entenderem o roteiro (fanfic) elaborado pela equipe de história. A cada reunião, a cada momento, fazíamos descobertas conjuntas, e o jogo ganhava cada vez mais forma. A fusão entre a história e a gamificação proporcionou uma expansão significativa do nosso entendimento em relação aos objetivos do jogo. Essa abordagem integrada possibilitou uma sinergia entre as diferentes disciplinas, contribuindo para uma experiência enriquecedora tanto para os participantes do projeto quanto para os resultados alcançados.

Encontrar uma maneira dos/as jogadores/as desenvolverem habilidades de historiadores/as através de análises documentais, interpretação e investigação, e criar mecanismos para isso, além de compartilhar essa ideia de forma clara com os outros núcleos, representou mais um desafio enfrentado pelas estudantes de história. Ao longo do projeto, conseguimos superar esses desafios. Em março de 2022, identificamos a necessidade de incluir um/a músico/musicista na equipe do projeto, uma demanda que surgiu à medida que o jogo evoluía. Nesse mesmo mês, a equipe de artes visuais iniciou a construção das artes dos personagens, da entrada do jogo, do diário de bordo e de alguns cenários iniciais.

A produção artística de cada personagem seguia um processo que começava com a criação de uma ficha individual. Essa ficha continha informações cruciais, como nome, idade, data e local de nascimento, ocupação e um breve resumo de sua biografia. Esses dados forneciam inspiração aos ilustradores, orientando o desenvolvimento das representações visuais.

Cada arte produzida e incorporada ao protótipo do jogo era gratificante. Observar diferentes áreas dialogando e se compreendendo sempre foi uma recompensa significativa ao longo do projeto. No meio do ano de 2022, já tínhamos um roteiro semi-finalizado, que passou por inúmeras modificações ao longo do ano. Sair do campo das ideias e colocar em prática o que está escrito exige flexibilidade, criatividade e desenvoltura, aspectos que toda a equipe do jogo demonstrou com maestria. O trabalho conjunto e a resolução contínua de

desafios fortaleceram a integração entre os núcleos e consolidaram a evolução positiva do projeto.

Após um período de desenvolvimento, finalizamos a etapa de construção do roteiro, juntamente com as artes dos personagens, cenários do jogo, sonorização do jogo, entre outros mecanismos que envolviam todos os núcleos. Com isso, pudemos iniciar a divulgação do lançamento do jogo. O coletivo “Outras Brasília” possui engajamento na Universidade de Brasília e possibilitou que o jogo tivesse um grande alcance de divulgação. Nos meses de junho, julho e agosto, dedicamos nosso tempo à preparação para a apresentação na Semana Universitária. Em 09/08/2022, iniciamos a divulgação do lançamento do jogo, marcado para 31/08/2022. Neste ponto, ainda não tínhamos identificado todas as lacunas para efetivamente finalizar e lançar o primeiro episódio do jogo. Apesar disso, o lançamento ocorreu simultaneamente a uma oficina sobre a produção de jogos investigativos do tipo Visual Novel.

Antes de apresentar o projeto na Semana Universitária e no IV Encontro de Extensionistas, cada núcleo compartilhou o progresso de seus respectivos trabalhos. Alguns dos materiais apresentados incluíam:

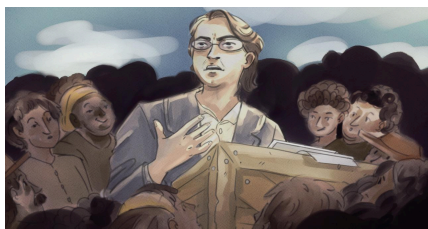


Imagem 11 - Arte do jogo (Darcy Ribeiro)

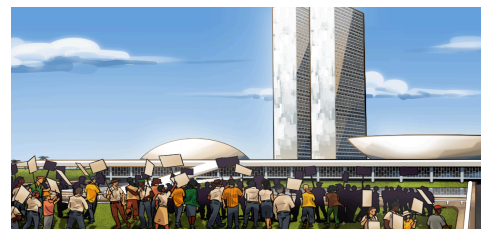


Imagem 12 - Arte do jogo (multidão)



Imagem 13 - Arte do jogo (Suzana)



Imagem 14 - Arte do jogo (multidão)

Com todos os membros dos núcleos de produção do jogo reunidos, conseguimos oferecer uma oficina que abordou as etapas do processo de produção. Essas etapas incluíram:

- elaboração do projeto de Game Design Document e do manual de identidade;

- construção de roteiro (descrever a narrativa do jogo, personagens, objetivos e cenários);
- Ilustração a partir do estilo visual novel;

Por meio da dinâmica proposta, proporcionamos aos participantes das oficinas a oportunidade de vivenciar a elaboração de um roteiro, continuando a narrativa do 1º episódio do jogo, que aborda o "Levante da Turma da Boa Vontade". Essa experiência permitiu que os participantes experimentassem a abordagem de uma Atitude Historiadora. Os resultados revelaram-se surpreendentes, com os participantes sugerindo desfechos extremamente criativos. Era evidente o estímulo que todos sentiam ao elaborar finais, baseando-se nas fontes documentais acessíveis dentro do próprio jogo.

Apresentamos o projeto na Semana Universitária nos dias 30/08/2022 (IV Encontro de Extensionistas) e 31/08/2022 (SEMUNI) de forma presencial, uma vez que no ano de 2021 a apresentação foi realizada de maneira remota. Em dezembro de 2022, participamos do X Encontro da ANPUH-DF, apresentando o jogo no bloco ST 14 - História e Cidades: Memória, Afetividade e Patrimônio, durante as sessões de Simpósios Temáticos. Em abril de 2023, o jogo teve um estande na Amostra Bring na Campus Party, proporcionando uma oportunidade valiosa para identificar ajustes necessários no jogo.

Ainda em abril de 2023, o jogo foi apresentado pela UnBTV através de uma entrevista. A entrevista foi mais uma forma de divulgação do jogo e do projeto. Em julho do mesmo ano, participamos do Festival de Extensão do ICH, e em setembro de 2023, elaboramos um relatório para o V Encontro de Extensionistas, realizando também uma apresentação oral no evento do Licenciaturas em Ação do mesmo ano.

A partir de julho de 2023 houve o 2º lançamento do jogo (com significativas modificações) na exposição do Jornadas do Patrimônio Cultural, promovido pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan) em parceria com o projeto Outras Brasília, coordenado pela professora Cristiane Portela com o tema *Memórias sensíveis: compreender, ressignificar e reconstruir*.

A exposição tinha como intenção colocar as pessoas para reflexão sobre a história de Brasília, que em muitas fontes partem somente a partir da construção de Brasília e possuem como protagonistas os mesmos personagens, sem falar sobre os ativismos políticos e artísticos presentes no DF. As jornadas do Patrimônio Cultural do Distrito Federal de 2023, ofereceu ao público a exposição Outras Brasília que possuía como complemento a experiência do jogo Atitude Historiadora - Histórias no Quadrado. Após apresentação guiada da exposição, estudantes e visitantes da exposição tiveram a possibilidade de jogar.

A exposição visava estimular a reflexão acerca da história de Brasília, frequentemente abordada apenas a partir de sua construção e centrada nos mesmos protagonistas, negligenciando os ativismos políticos e artísticos presentes no Distrito Federal. Durante as Jornadas do Patrimônio Cultural de 2023, o público teve a oportunidade de explorar a exposição "Outras Brasília", enriquecendo sua experiência por meio do jogo interativo "Atitude Historiadora".

Com os/as estudantes de colégio público que recebemos durante dez dias, propusemos uma dinâmica que após a experiência da exposição e do jogo os estudantes pudessem a partir de fotografias construir a história de personagens que estiveram presentes na história de Brasília. Saindo da narrativa hegemônica, os/as estudantes escreveram sobre histórias de pessoas que trabalharam na construção de Brasília, personagens que não estão evidenciados/as nos livros de história. Mulheres, homens, indígenas, crianças, idosos e tantas outras pessoas que protagonizaram momentos importantes da história do DF.

4. Resultado Final: Episódio Piloto - O Levante da Turma da Boa Vontade

O episódio Piloto - O Levante da Turma da Boa Vontade, propõe novas reflexões sobre a história do Distrito Federal. Março de 1964, marco do início da ditadura militar no Brasil, um período envolto de memórias sensíveis. A recém-inaugurada Brasília, destinada a ser a capital do país, não correspondia precisamente ao conceito idealizado anos antes. Transformava-se ainda em um extenso canteiro de obras, enfrentando desafios como a instabilidade política, polarização, repressão ao povo, desemprego e manifestações populares. Entretanto, alguns eventos são apagados da história do Distrito Federal e através desse episódio pudemos trazer alguns desses momentos para que outras pesquisas possam se inspirar na produção de informações desse episódio do jogo e para que cada vez mais pessoas possam conhecer outras faces da história do Distrito Federal.

O jogo não apenas expõe a complexidade desse momento, mas também proporciona aos jogadores e jogadoras uma experiência de entender mais da história do DF para se sentir parte, na qual eles têm a oportunidade única de explorar, questionar e compreender os eventos que antecederam a ditadura militar de 1964. Este resultado final representa para além de um produto lúdico, mas um veículo educacional inovador que desafia e enriquece a compreensão convencional da história do Distrito Federal.

O Atitude Historiadora - Histórias no Quadrado, mistura pesquisa histórica e gamificação, problematizando episódios que antecedem o dia do golpe militar, evidenciando

o que foi explorado no dossiê “Pão ou Morte”, evidenciando os eventos que chamamos de Levante da Turma da Boa Vontade. A estrutura do jogo segue a seguinte ordem lógica: Jogo > Época > Episódios > Localidades > Missão > Tarefas. Abaixo essas esferas serão citadas e descritas:

- Jogo: é o sistema digital completo com o qual o jogador interage;
- Época: refere-se ao ano narrativo, que o/a jogador/a pode visitar através da mecânica de viagem no tempo (no caso do 1º episódio é 1964);
- Episódio: está relacionado ao conjunto de eventos históricos que envolve acontecimentos, localidades e personagens; (ex.: Levante da Turma da Boa Vontade)
- Localidade: refere-se às regiões administrativas onde habitam os personagens e onde se passam os eventos;
- Missão: Descobrir algo relacionado a um evento de uma localidade específica; (ex.: descobrir quem começou a depredação)
- Tarefas: Estampas menores que o jogador deve cumprir para completar a missão; (ex.: falar com algum dos personagens)

O jogo possui um gênero Visual Novel e sua temática é de aventura com tom positivo. O público alvo e prioritário são estudantes do ensino fundamental e médio com idades entre 13 e 18 anos, mas com o uso da produção do conhecimento lúdica e atrativa para diversos públicos, o jogo busca alcançar, também, pessoas com interesse em aprofundar seus conhecimentos sobre a história do Distrito Federal, sendo o principal público secundário pessoas e estudantes universitários de 19 a 30 anos.

Os objetivos didáticos a serem alcançados através da experiência do jogo são: investigar e reunir fontes sobre o a história do DF, compreender a narrativa de uma história não hegemônica e reconhecer os diferentes tipos documentais, assim como também identificar e completar lacunas do diário de bordo, encontrar 9 personagens para auxiliar nos objetivos narrativos, completar as missões e desbloquear as habilidades de historiadora após cada tarefa cumprida para completar o “historiômetro”.

Para uma breve exposição, seguem algumas imagens que destacam o resultado final do jogo:



Imagem 15 - Interface inicial do jogo.



Imagem 16 - Seleção de episódios do jogo.



Imagem 17 - Seleção dos próximos episódios do jogo.



Imagem 18 - Configurações do jogo.

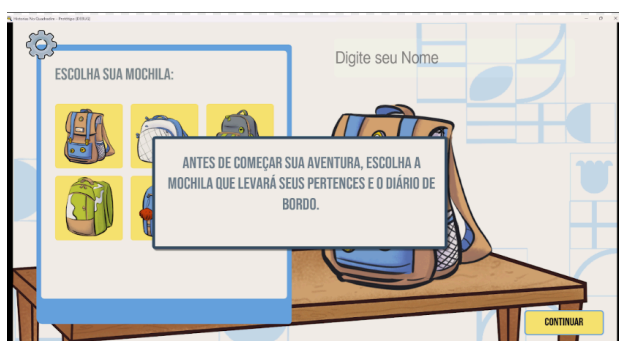


Imagem 19 - Escolha da mochila do/a jogador/a.



Imagem 20 - Preenchimento do nome do/a jogador/a.

Um dos primeiros momentos do jogo é o acesso ao diário de bordo. O diário de bordo é uma ferramenta que o/a jogador/a terá como suporte de registro automático relacionado aos acontecimentos mais importantes do jogo.

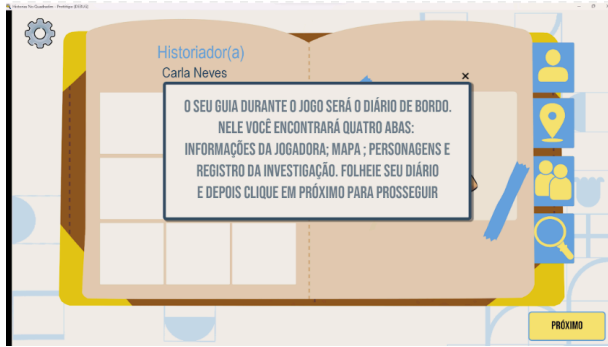


Imagem 21 - Primeira aba do diário de bordo

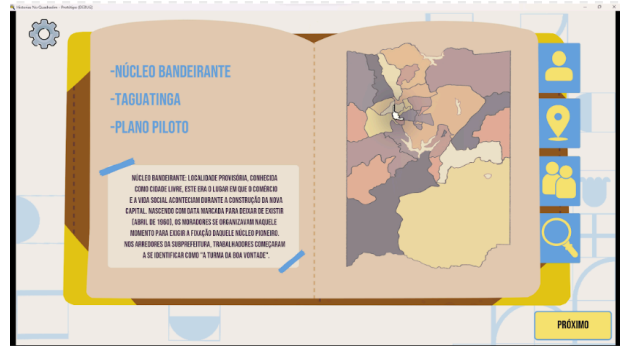


Imagem 22 - Segunda aba do diário de bordo.



Imagem 23 - Terceira aba do diário de bordo.

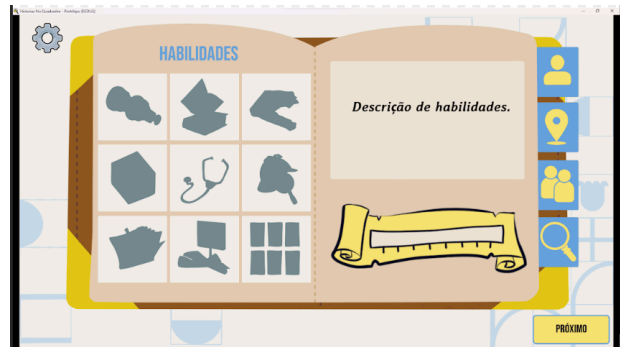


Imagem 24 - Quarta aba do diário de bordo.

Após conhecer alguns mecanismos do jogo, o/a jogador/a irá escolher sua mochila, se familiarizar com o diário de bordo, o/a jogador/a está pronto/a para dar início a essa aventura. Para isso, será necessário escolher um meio de transporte. Das três opções, cada uma levará o/a jogador/a para uma das localidades onde se passa o contexto do Levante da Turma da Boa Vontade. O carro Brasília, leva ao Núcleo Bandeirante; a Rural Willys, que leva a Taguatinga; e o ônibus Zebrinha, que leva à Esplanada.



Imagem 25 - Cenário da escolha do meio de transporte.



Imagem 36 - cenário de escolha do meio de transporte.



Imagem 27 - Cenário de ambientação do N. Bandeirante.



Imagem 28 - foto da depredação da Subprefeitura.

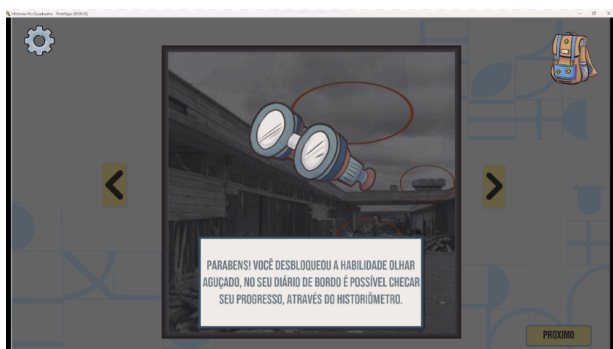


Imagem 29 - Ganho de habilidade ao cumprir tarefa.



Imagem 30 - Diário de bordo com habilidades e historiômetro

Os/as jogadores/as irão desbloquear habilidades a cada tarefa cumprida e esse movimento ficará registrado no diário de bordo. As habilidades pensadas foram: olhar aguçado, problematização, capacidade investigativa, raciocínio lógico, memorização, curiosidade, seletividade, escuta sensível e criticidade. Essas habilidades foram consideradas cruciais para o desenvolvimento de uma atitude historiadora pelo núcleo de história, pois a identificamos como pilares fundamentais para o desenvolvimento de uma postura crítica e engajada para atuação com fontes documentais e a pesquisa historiográfica. A cada desafio superado, o "historiômetro" – um termômetro lúdico – indica o desenvolvimento de nove habilidades essenciais para a prática da investigação histórica:

- olhar aguçado - análise atenta aos detalhes aparentemente insignificantes;
- problematização - método de ir além de pensamentos do senso comum;
- capacidade investigativa - formulação de perguntas e busca pelas respostas de maneira autônoma e independente;
- raciocínio lógico - organização do pensamento para a resolução de um problema;

- memorização - processo mental para reunir informações de forma sistemática;
- curiosidade - interesse por conhecer coisas novas;
- seletividade - capacidade de identificar fontes que permitam reconhecer vestígios da história;
- escuta sensível - atenção ao que é dito e capacidade de compreensão do que não parece óbvio; e
- criticidade - forma de se posicionar, criticar evidências e elaborar inferências.



Imagem 31 - Cenário das lavadeiras.



Imagem 32 - Diálogo com uma lavadeira.



Imagem 33 - Continuação de diálogo.



Imagem 34 - Diálogo com Dona Suzana.

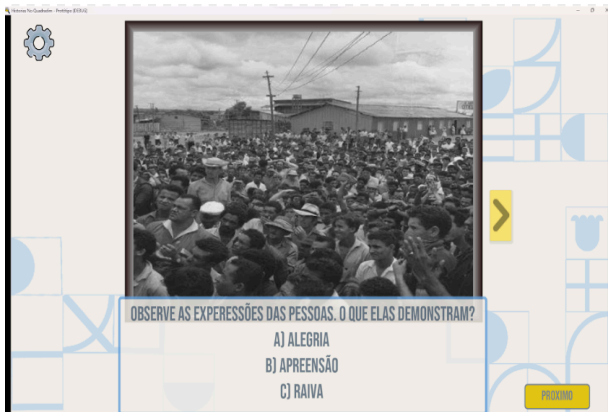


Imagem 35 - cenário da multidão.

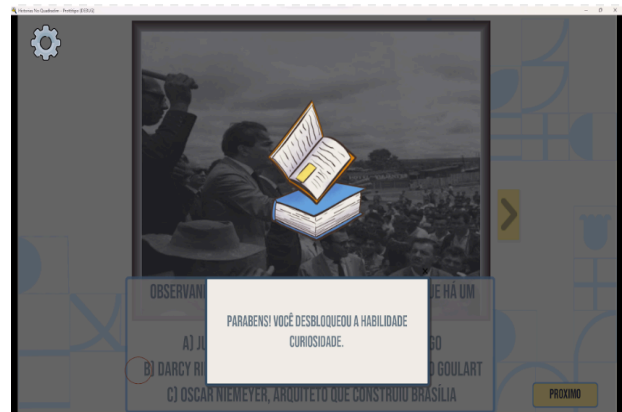


Imagem 36 - Desbloqueio de habilidade.



Imagem 37 - Personagens distratores



Imagem 38 - ilustração do personagem Darcy Ribeiro

Além dos personagens principais e das tarefas a serem cumpridas, o jogo possui personagens distratores. Auxiliando no mecanismo do/a jogador/a desenvolver habilidades de criticidade e raciocínio lógico. Isso implica na forma de se posicionar, criticar evidências e elaborar inferências, assim como na organização de pensamento.

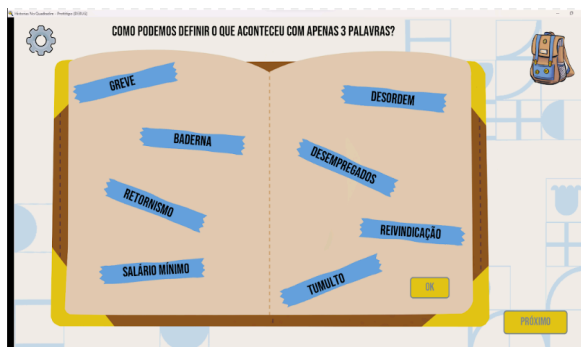


Imagem 39 - Tarefa sobre o que aconteceu.



Imagem 40 - Desbloqueio de habilidade.

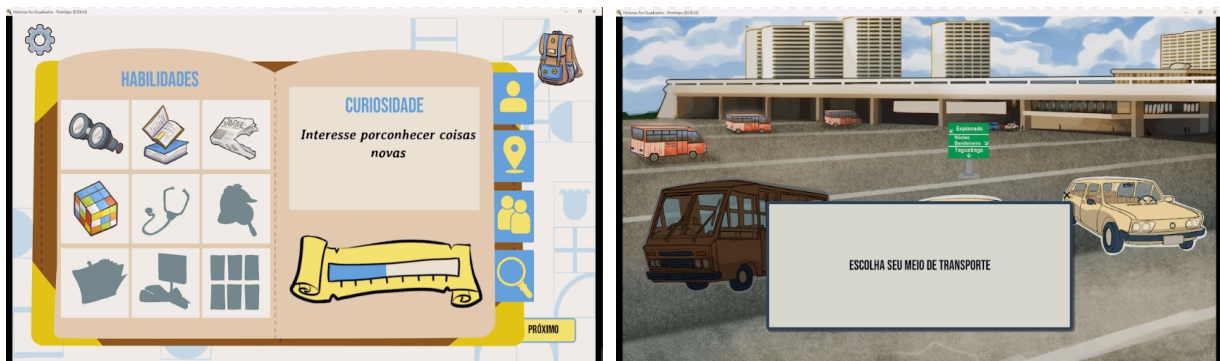


Imagem 41 - Habilidades conquistadas e historiômetro. Imagem 42 - Próximo passo do episódio.

Aqui foram apresentadas algumas partes do jogo *Atitude Historiadora - Histórias no Quadrado*. O jogo consiste na apresentação do contexto de um momento pouco falado da história de Brasília que envolve o Levante da Turma da Boa Vontade, a partir disso o/a jogador/a cumprirá tarefas que o/a farão ganhar habilidades para preencher seu historiômetro. Em cada uma das três localidades o/a jogador/a irá se deparar com personagens e tarefas diferentes.

Embora alguns personagens do jogo "*Atitude Historiadora - Histórias no Quadrado*" possuam nomes fictícios, todas as vivências e características deles foram cuidadosamente moldadas a partir de histórias reais sobre o Distrito Federal. Essa escolha estratégica visa criar uma experiência imersiva e atraente para os jogadores, ao mesmo tempo em que preserva a identidade e a memória daqueles que marcaram a história local.

No primeiro episódio do jogo "*Atitude Historiadora - Histórias no Quadrado*", os protagonistas e os elementos que desafiam a narrativa tradicional incluem uma variedade de personagens fascinantes. Susana Conceição, uma personagem inspirada em histórias de outras mulheres do período da construção de Brasília, a lavadeira cuja voz foi silenciada pelo curso dos eventos históricos, emerge como um dos personagens principais, representando o segmento invisível ou apagado da população cujas contribuições diversas vezes passam despercebidas. Darcy Ribeiro, figura proeminente como chefe da casa civil na época em questão, personifica relações com a história do Levante da Turma da Boa vontade e ao mesmo tempo com a história oficial do Distrito Federal. , temos Raulino, o trabalhador cujas lutas e conquistas são frequentemente negligenciadas nos relatos históricos convencionais.

Outro personagem político é Ranieri Mazzili, presidente da Câmara na época, cujas informações são de vital importância para compreender as reuniões parlamentares que coincidiram com as manifestações em frente ao Congresso Nacional. Sua presença na trama

oferece insights cruciais sobre os bastidores do poder legislativo e lança luz sobre os eventos que moldaram o contexto político da época. Contribuindo com a narrativa construída, temos Israel, o estudante ávido por conhecimento e ciente dos acontecimentos daquele momento histórico do DF. Sua curiosidade e vontade de desafiar o status quo o impulsionam a descobrir e compartilhar as histórias esquecidas e marginalizadas.

E, por último (dos/as personagens principais), mas não menos importante, Domingas, a professora comprometida com a verdade e determinada a proporcionar uma educação que vá além do comum. Através de fontes e vestígios, pudemos identificar seu envolvimento com líderes estudantis e toda sua atuação em prol da educação. Seu papel é vital na contextualização e interpretação desse evento, oferecendo uma perspectiva crítica e de representatividade.

Além dos protagonistas, o jogo também apresenta personagens distratores, cujo papel é aumentar o suspense e a expectativa na narrativa. Entre eles, destacam-se João Miguel, o jornalista investigativo determinado a descobrir a verdade por trás dos acontecimentos; Cláudio, o policial enigmático com suas próprias motivações e segredos; e Lídio Guilherme, o sindicalista que luta pelos direitos dos trabalhadores, mas cujas ações podem ter consequências imprevisíveis. Esses personagens adicionais são peças-chave para criar uma atmosfera de tensão e complexidade na trama, mantendo os/as jogadores/as envolvidos e ansiosos para descobrir como suas interações influenciam o desenrolar dos acontecimentos.

Juntos, esses personagens trazem à tona as vozes silenciadas e os eventos esquecidos, desafiando a hegemonia narrativa e enriquecendo a compreensão da história do Distrito Federal. O primeiro episódio do jogo busca destacar esses indivíduos e suas histórias, lançando luz sobre uma parte crucial, porém negligenciada, do tecido histórico da região.

Em síntese, ao percorrer os caminhos deste trabalho, evidenciamos a significativa trajetória de construção do jogo "Atitude Historiadora - Histórias no Quadrado". Desde a sua concepção, atravessando desafios e superando obstáculos, a equipe envolvida demonstrou comprometimento, criatividade e resiliência na materialização de um projeto que vai além de um simples jogo educativo. Este jogo representa uma ferramenta inovadora, capaz de romper com narrativas hegemônicas e proporcionar uma experiência diferente de aprendizado sobre o Distrito Federal.

Ao abordar o Levante da Turma da Boa Vontade, o jogo não apenas resgata memórias históricas negligenciadas, mas também estimula uma reflexão crítica sobre a construção da identidade local e a pluralidade de vozes que moldam a história de Brasília. Assim, torna-se possível concluir este trabalho com a convicção de que "Atitude Historiadora - Histórias no

Quadrado" não apenas cumpre seu papel educacional, mas também contribui para a diversificação e democratização do conhecimento histórico, dando voz a narrativas antes silenciadas.

Referências Bibliográficas

FERRO, Marc. A Manipulação da História no Ensino e nos Meios de Comunicação. Tradução de Wladimir Araujo. São Paulo: IBRASA. 1983.

FREIRE, P. Pedagogia do oprimido. 17 ed., Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FERREIRA, WindyBrazão. O conceito de diversidade no BNCC: Relações de poder e interesses ocultos. Retratos da Escola, Brasília, v. 9, n. 17, p. 299-319, jul./dez.. 2015. Disponível em <http://www.esforce.org.br>.

HOOKS, bell. Ensinando pensamento crítico: sabedoria prática; tradução Bhuvi Libanio. São Paulo: Elefante, 2020.

HOOKS, bell. (1994). Ensinando a Transgredir: A Educação como Prática da Liberdade. Zahar.

PERALTA, H. COSTA, F. Competência e confiança dos professores no uso das TIC. Síntese de um estudo internacional. Sisífo/ Revista de Ciências da Educação, nº 3, maio/ago 07, p.77-86

PORTELA, Cristiane de Assis; ROCHA JR., Deusdedith Alves. "Ensino de História em tempos de pandemia: produção autoral e co-criação no Curso Outras Brasília, Universidade de Brasília" in H2D: Revista de Humanidades Digitais, v. 2, n. 2. Braga, Portugal: Universidade do Minho, 2020. Disponível em: <https://revistas.uminho.pt/index.php/h2d/article/view/2924/3367>. Acesso em: 28/10/2021.

PORTELA, Cristiane de Assis. Representações de mulheres no contexto de construção da nova capital, Brasília (1956-1961). Relatório Final do Programa de Iniciação Científica – PIBIC. Brasília, 2016.

Publicação: Jornal da USP, São Paulo, 04. jun. 2021. Disponível em: <https://jornal.usp.br/universidade/tecnologia-e-aliada-no-ensino-de-historia-antiga-em-projeto-da-usp/>. Acesso em: 28. jul. 2021.

Publicação: Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB), Bahia, 2020. Disponível em: <https://www.rodahistorias.pro.br/blog/categories/jogos>. Acesso em: 28. jul. 2021.

SILVA, Marco Antônio; MORAIS, Suelena Maria. Atitude Historiadora na leitura dos não lugares. e-hum Revista Científica das áreas de História, Letras, Educação e Serviço Social do Centro Universitário de Belo Horizonte, vol. 10, nº 2, julho/dezembro de 2017.

SILVA, Matheus Oliveira da. Base Nacional Comum Curricular: representações e desdobramentos do Componente História – Primeiros resultados. Boletim Historiar, São Cristóvão, n. 18, jan./mar. 2017, p. 98-110.

SILVA, Mônica Ribeiro da. Currículo, ensino médio e BNCC: Um cenário de disputas. Retratos da Escola, Brasília, v. 9, n. 17, p. 367-379, jul./dez.. 2015. Disponível em <http://www.esforce.org.br>. Acesso em: 20. novembro. 2023.