SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA DO IFG

# "PIXEL CONTRA O RACISMO": UM JOGO DIGITAL PARA EDUCAÇÃO ANTIRRACISTA NO ENSINO MÉDIO

**SANTOS, Guilherme Fernandes dos 1**

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, Câmpus Luziânia, Bolsista.

**MORAES, Danielle Batista de 2**

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, Câmpus Luziânia, Orientadora.

Essa pesquisa de iniciação científica criou um jogo digital alinhado à luta por uma educação antirracista para o Ensino Médio. A metodologia da pesquisa consistiu em uma pesquisa qualitativa, contendo uma revisão teórica sobre estética lukacsiana e reflexões sobre raça a partir de Almeida (2020) para pensar jogos virtuais alinhados a essa perspectiva. O estudo sobre o racismo estrutural nos possibilitou dimensionar a urgência do resgate da cultura afro-brasileira, o entendimento de racismo estrutural e representatividade racial. E com esse aporte teórico alinhado aos estudos de construção de jogos no Scratch, criamos o jogo “Pixels contra o racismo”, por meio da programação na plataforma. O projeto propõe o uso de "puzzles" como mecânica principal, um jogo baseado em puzzles tende a fechar o sentido do jogo em uma única "resposta correta" como se fosse um teste de lógica. Por isso, procuramos desenvolver um jogo puzzle melhorando o caminho da aplicação da lógica, proporcionando ao jogador pensar sobre situações, não só resolver conta ou o encaixe. No intuito de equilibrar a dimensão lúdica (engajamento) com a dimensão crítica (desfetichização) sem cair no didatismo (sério demais) nem no entretenimento vazio (divertido demais). O jogo é um tipo de quebra-cabeça que ao ser encaixado da maneira correta permite que o jogador acesse mais informações sobre a imagem da personalidade que está sendo montada, de maneira lúdica. O que propicia ao jogador espécies de “bônus de informações”, pois ele está acessando mais das histórias e feitos das personalidades negras do puzzle que está sendo

montado. O jogo poderia ter mais elementos interativos, como cenários novos, animações e pequenos vídeos ou efeitos visuais ligados às personalidades apresentadas, para deixar a experiência mais envolvente e interessante para o jogador, além de tornar o aprendizado ainda mais atrativo, mas que para essa pesquisa não foi possível. Portanto, conclui-se que embora esse jogo tenha limites, ele também apresenta uma contribuição à luta antirracista, possibilitando que educandos tenha mais acesso a história do povo negro na sociedade, que muitas vezes foi ocultada em nossa sociedade.

## Palavras-chave

game; puzzle; antirracismo; estética; Scratch.

## Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás. Agradecemos ao CNPq pela bolsa concedida.