

Desenvolvimento do jogo digital “Sonho de Liberdade”: estratégia para construção de conhecimento sobre raça e trabalho no Ensino Médio Integrado

Development of the digital game “Dream of Freedom”: strategy for building knowledge about race and work in Integrated High School

Recebido: 14/04/2025 | Revisado:
24/09/2025 | Aceito: 05/10/2025 |
Publicado: 30/09/2026

Celso Eduardo Brito

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6535-4860>
Instituto Federal de Educação, Ciência e
Tecnologia da Bahia
Email: celsoedu@ifba.edu.br

Daiane dos Santos Nunes Souza

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-6670-6503>
Instituto Federal de Educação, Ciência e
Tecnologia da Bahia
Email: nunes.daiane@yahoo.com

Como citar: BRITO, C. E; SOUZA, D. S. N. Desenvolvimento do jogo digital “Sonho de Liberdade”: estratégia para construção de conhecimento sobre raça e trabalho no Ensino Médio Integrado. *Revista Brasileira da Educação Profissional e Tecnológica*, [S.l.], v. 02, n. 26, p.1-20 e18500, set. 2026. ISSN 2447-1801.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Resumo

Este trabalho descreve a criação de um jogo digital educativo do gênero *Role-Playing Game* (RPG), construído na plataforma RPG Maker MV. O *game* pretende tornar-se um instrumento de construção de conhecimento para estudantes do Ensino Médio Integrado sobre a temática raça e trabalho no Brasil. Ao longo do presente artigo, relatou-se o processo de construção e aspectos educativos do jogo, considerando as contribuições da Teoria da Abordagem Instrumental, de Pierre Rabardel (1995). No jogo “Sonho de Liberdade”, um personagem se percebe no período de abolição da escravidão e precisa cumprir missões se quiser voltar para casa. Construído, o jogo pode ser utilizado por professores para rever conteúdos e na aquisição de novos conhecimentos sobre a temática.

Palavras-chave: Estratégias de ensino e aprendizagem; Jogos digitais; Ensino Médio Integrado; Relações étnico-raciais.

Abstract

This paper describes the creation of an educational digital role-playing game (RPG) built on the RPG Maker MV platform. The game aims to become a knowledge-building tool for high school students on the topics of race and labor in Brazil. This article describes the development process and educational aspects of the game, considering the contributions of Pierre Rabardel's Instrumental Approach Theory (1995). In the game “Dream of Freedom,” a character finds himself in the period of the abolition of slavery and must complete missions to return home. Once completed, the game can be used by teachers to review content and acquire new knowledge on the topic.

Keywords: Teaching and learning strategies; Digital games; Integrated High School; Ethnic-racial relations.

1 INTRODUÇÃO

As tecnologias invadem a vida das pessoas, seus trabalhos, suas relações sociais e a sua educação, de modo que é quase inevitável não aprender, utilizar, se beneficiar ou necessitar desse uso no dia a dia. Banco digital, aplicativos de mensagens instantâneas e telemedicina são somente algumas das situações exemplificadoras de como as tecnologias, principalmente as que proporcionam interações humanas diversas, já fazem parte das nossas relações sociais.

Dois artefatos, sobretudo, modificaram muito as relações estabelecidas entre os homens nos últimos tempos: o computador e a internet. Essas duas tecnologias fazem parte da vida social, econômica, política, cultural e educacional de grande parte da sociedade e transformam a maneira como pensamos, agimos e nos relacionamos.

Quando pensamos na educação, os estudantes mais jovens que já nasceram mergulhados no uso de computadores, smartphones e outras inovações tecnológicas, obviamente não vão aprender como as gerações que não acessaram esses mecanismos. Do mesmo modo, quem não teve ou não tem acesso ao mundo digital também não pode aprender da mesma forma, necessitando de acesso à tecnologia digital. Em todo caso, o sistema educacional precisa pensar nesses aspectos ao pretender uma educação de qualidade, emancipadora e compatível com os anseios da sociedade contemporânea.

Esse debate perpassa pelas várias etapas da educação, inclusive na Educação Profissional e Tecnológica (EPT). A formação dos trabalhadores precisa prepará-los em sua integralidade (Saviani, 2007; Ramos, 2003) e, para isso, as demandas da sociedade atual precisam ser consideradas nos processos de ensino-aprendizagem nas instituições formadoras. Especificamente no Ensino Médio Integrado, em que a formação perpassa pela formação mais geral e pela formação para o trabalho, ter acesso ao mundo digital pode potencializar a pesquisa e o diálogo.

As novas tecnologias colocam, então, duas possibilidades para o sistema educacional proporcionar aos estudantes: 1, o educando aprende a utilizar as ferramentas digitais e, com isso, participa de situações sociais somente possíveis a partir desse domínio e 2, o educando, além de saber manusear a ferramenta, a utiliza na construção de diversas aprendizagens nas diferentes áreas do conhecimento. A utilização de jogos digitais nas aulas, por exemplo, cumpre com a segunda possibilidade, permitindo que educandos possam interagir com essa ferramenta para construir conhecimento, tendo o professor como mediador.

Os jogos digitais podem ser um instrumento promissor entre estudantes mais jovens (Melendez; Eichler, 2019), abrindo novas possibilidades e novas metodologias que enfatizam o papel do estudante na sua aprendizagem. O jogo digital se torna atrativo porque pode proporcionar aprendizagens através do entretenimento (Melle; Braga, 2019), representando uma inovação em processos de ensino e aprendizagem.

Segundo análise de Melendez e Eichler (2019, p. 15), “43,8% dos jogos digitais são considerados educacionais, mesmo que não tenham sido criados para este fim”. Estes jogos apresentam conteúdos que podem ser usados para o ensino (Cox; Bittencourt, 2017). Dessa forma, os jogos digitais na educação apontam para a

ideia de que, apesar de as formas de aprender variarem, para funcionarem com os estudantes de hoje, os métodos precisam ser divertidos (Prensky, 2012). Mas não só isso: a utilização de jogos digitais como estratégia didática possui o potencial de motivar estudantes para a aprendizagem

As possibilidades de apresentação de conteúdos variam em função do gênero do jogo, como ação, aventura, simuladores, entre outros. Os jogos em RPG, por exemplo, possibilitam “[...] o envolvimento dos jogadores numa narrativa”. Além disso, esse gênero “[...] envolve mais habilidades reflexivas e interações sociais em sua dinâmica” (Amorim, 2021, p. 30). Essas características facilitariam a construção de conhecimentos, já que costumamos nos interessar por narrativas (Prensky, 2012).

Pensando nisso, o jogo digital “Sonho de Liberdade” foi construído. Entre as possibilidades de conteúdo que poderiam ser utilizadas na construção do artefato, havia o desejo de desenvolver um *game* que conversasse tanto com a dimensão do trabalho quanto com as relações étnico-raciais, culminando com a junção dessas duas dimensões.

Dessa forma, o presente trabalho tem como objetivo geral descrever o desenvolvimento de um jogo digital educativo do gênero *Role-Playing Game* (RPG), com o objetivo específico de detalhar a viabilidade de criação de um game por parte de professores que não compreendem linguagem de programação. Ademais, o artefato pretende tornar-se um instrumento de construção de conhecimento para estudantes do Ensino Médio Integrado sobre a temática raça e trabalho no Brasil, considerando especialmente a transição do trabalho escravo para o trabalho livre no país.

O trabalho e as relações étnico-raciais da sociedade brasileira encontram-se imbricados pelo contexto marcado pela escravização de povos africanos por mais de 300 anos no país. Não bastassem as mazelas psicossociais advindas dessa violência, os ex-escravizados também foram ignorados quando da transição do trabalho escravo para o trabalho livre no Brasil (Fernandes, 2008). Esse fato reverbera até os dias atuais e de variadas formas.

Os anos posteriores à abolição são cruciais para entender como a educação e o trabalho foram estruturados no Brasil. Isso porque a escravização continuou perpetuando suas perspectivas de hierarquização das pessoas, pautada no mito da existência de raças humanas e na construção da categoria raça como um marcador social de diferenciação (Pinheiro, 2023). O mito da democracia racial (Fernandes, 2008; Pinheiro, 2023) perpetuou a ideia de igualdade de oportunidades entre as pessoas, desconsiderando toda uma estrutura criada e mantida mediante relações de poder na sociedade.

Como a formação para o trabalho não escapa dessa conjuntura social, para Saviani (2007), a educação no Ensino Médio, especificamente, não deve privilegiar a formação de técnicos especializados, mas de politécnicos. A Politécnica significa “[...] especialização como domínio dos fundamentos científicos das diferentes técnicas utilizadas na produção moderna” (Saviani, 2007, p. 161). Observando isso, o trabalhador em formação, além do domínio técnico, também entenderá os processos científicos mediante acesso ao conhecimento acumulado pela humanidade. Além disso, em uma educação voltada para o desenvolvimento integral, serão abordadas

as contradições existentes na sociedade, que afetam as interações das pessoas com o trabalho e contribuem para que este não seja alienante.

Analisando as “Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Profissional e Tecnológica”, de 2021, Scapin *et al.* (2025, p.13) enfatizam a “[...] ausência de termos como “formação integral” e “omnilateral”, destacando uma abordagem mais voltada para as competências, habilidades e empregabilidade” no documento. A investigação ainda destaca “[...] a necessidade de uma análise crítica sobre a materialidade factual que constitui a dinâmica produtiva do mundo do trabalho contemporâneo” (*idem*). Considerando isso e em uma perspectiva crítica, é possível insistir em uma formação integral que considere as relações do trabalho com a configuração da sociedade em geral, em busca de transformação, tanto por via das políticas públicas, quanto mediante a inovação em processos de ensino e aprendizagem.

Após muitos anos e lutas, a Lei n.º 10.639/2003 estabelece a presença do ensino de história e cultura afro-brasileira e indígena nas escolas públicas e particulares da educação básica brasileira (Brasil, 2003). Essa conquista é “[...] demanda da comunidade afro-brasileira por reconhecimento, valorização e afirmação de direitos, no que diz respeito à educação” (Brasil, 2004, p. 11). As escolas são obrigadas a promover uma educação das relações étnico-raciais e antirracistas, sendo este um marco para a sociedade brasileira. Porém, sua implementação efetiva depende do compromisso de toda a sociedade, destacadamente as instituições formadoras.

O jogo “Sonho de Liberdade” foi criado com o intuito de se tornar um instrumento de construção de conhecimento entre estudantes do Ensino Médio Integrado sobre a temática raça e trabalho no Brasil, especificamente a transição do trabalho escravo para o trabalho livre no país. Na seção “Metodologia”, é possível entender como foi o processo de desenvolvimento do *game* e suas especificidades.

2 METODOLOGIA

Antes do desenvolvimento do *game*, foi realizado um estudo bibliográfico de trabalhos publicados referentes a jogos produzidos com objetivos educacionais no Brasil. Especialmente, o trabalho de Jesus e Nunes (2022) auxiliou na percepção inicial para a criação do jogo aqui apresentado. O *game* que estes autores divulgaram foi intitulado “Help” e trabalha com conteúdo de Química. Foi possível, inclusive, acesso ao jogo por meio de um link disponibilizado pelos autores.

O primeiro passo para o desenvolvimento do jogo “Sonho de Liberdade” foi escolher a ferramenta de produção do artefato. A criação de um *game* exige uma equipe multidisciplinar, como programadores e sonoplastas, por exemplo. Porém, é possível encontrar aplicativos que funcionam como uma biblioteca com opções de programação de jogos que substituem vários profissionais. Conhecidos como *engine*, esses artefatos possuem

[...] um pacote de funcionalidades que são disponibilizadas para facilitar o desenvolvimento de um jogo e impedir que sua criação tenha que ser feita do zero. Também chamado de motor gráfico ou motor de jogo, o pacote é normalmente utilizado na modelagem de imagens 2D e 3D, além de trazer animações e sons padronizados (Pereira; Silva, 2017, p. 4).

Para a construção do jogo “Sonho de Liberdade” foi utilizada a *engine* “RPG Maker MV”, versão paga, adquirida no site “steam.com”. Nesse software, o usuário consegue criar jogos em RPG tendo à sua disposição vários recursos de criação de personagens e cenários. A *engine* precisa de 4GB de memória de armazenamento livre em um computador de mesa ou portátil. O mesmo pode ser instalado em várias versões dos sistemas operacionais Windows e MacOs.

Após escolher e familiarizar-se com a *engine*, foi criado um enredo inicial. Esse momento é crucial, pois o jogo precisa conter os elementos que se pretende apresentar, que, no caso aqui, é a relação entre raça e trabalho no Brasil, ou seja, cumprir com a intenção educativa e, ao mesmo tempo, ser interessante, motivador e divertido para o jogador. Nas ideias de Prensky (2012), a diversão é um elemento imprescindível nos jogos que têm a tarefa de motivar a aprendizagem.

As etapas seguintes incluíram a escolha de como o tema seria abordado, os personagens e os cenários. O jogo apresenta dois personagens, Mariah e Júlio, que são nomes pré-definidos e que podem ser escolhidos pelos jogadores no início do *game*. Júlio foi o primeiro nome pensado pela criadora ao iniciar a construção do jogo e acabou ganhando um carinho durante o processo. Mariah também tem um valor sentimental que conferiu mais aconchego à criação do personagem. Ao escolher o personagem, o jogador interpreta o papel de um jovem que misteriosamente se percebe no período de abolição da escravidão e precisa cumprir missões e responder perguntas se quiser voltar para a sua vida no século XXI.

Para conseguir responder às questões, o jogo exige conhecimentos sobre o processo de escravização dos povos africanos no Brasil e no mundo, desde o início desse processo até a transição do trabalho escravo para o trabalho livre, após 1888. Essa transição foi marcada, entre outras coisas, pelo abandono do Estado e pelas mazelas psicossociais com as quais os ex-escravizados e seus descendentes conviveram após o período escravista e em decorrência dele. Essas dimensões dificultavam a inserção do negro na sociedade de classes (Fernandes, 2008) e reverberam até hoje nas relações que estabelecemos como sociedade.

O jogo foi desenvolvido considerando as contribuições da Teoria da Abordagem Instrumental, de Pierre Rabardel (1995). Essa teoria ajuda a pensar o uso de ferramentas tecnológicas na educação, partindo da ideia de que é possível transformar um artefato, como um jogo digital, em um instrumento de aprendizagem.

Para que um artefato se transforme em um instrumento de aprendizagem, é necessário ocorrer a Gênese Instrumental. Esse processo acontece “[...] quando o utilizador se apropria do artefato, ao desenvolver esquemas mentais que envolvem capacidades de utilização de forma proficiente sobre as circunstâncias em que o artefato é útil” (Dainese, 2013, p. 58). Assim, se o estudante conseguir desenvolver a

capacidade de utilizar o jogo para formar novos esquemas cognitivos, baseado nos objetivos e na mediação preparada pelo professor, o jogo deixa de ser somente um artefato tecnológico e auxilia na construção de conhecimentos.

Na Gênese Instrumental, dois processos são necessários: a *instrumentação* e a *instrumentalização*. A *instrumentação* é o momento em que o usuário compreende o funcionamento do artefato e o utiliza segundo as especificações do próprio mecanismo, ou seja, “[...] a pessoa fica sob a influência da interpretação e utilização do artefato (a finalidade com que o artefato foi projetado e suas propriedades funcionais)” (Dainese, 2013, p. 59), sem construir maiores interpretações.

Já quando o usuário exerce uma ação sobre o artefato, ação essa baseada na própria experiência com o objeto e em vivências anteriores, ocorre o processo de *instrumentalização*. Com isso, [...] “a pessoa recria o uso do artefato idealizando ou alterando as funcionalidades ideal (organizacional) ou física. Portanto, o artefato sofre ação da pessoa, este é o ato da instrumentalização” (Dainese, 2013, p. 59). Assim, o jogador organiza esquemas cognitivos para fazer novas interpretações no jogo, diferente da organização inicial do *game* e de seu conteúdo.

Considerando essa teoria na sustentação da criação do jogo “Sonho de Liberdade”, para garantir o processo de *instrumentação* do *game*, ele precisava ter jogabilidade, ou seja, era necessário que houvesse interação do jogador com os elementos disponíveis no jogo. Assim, alguns recursos foram considerados: elaboração de elementos visuais que indicassem as movimentações no jogo, como casa, rio, balde, navio, dirigível, entre outros, muitos deles clicáveis; NPCs, que são personagens que aparecem no jogo, mas não são controlados pelo jogador; elementos sonoros que indicassem o término da missão; diálogos com NPCs, que permitissem ao jogador entender as missões e ter contato com os conteúdos da temática proposta.

Para estimular a *instrumentalização* por parte do usuário, é necessário que o jogo apresente um conteúdo que estimule a construção de conhecimento, em um processo de transformar o jogo ou o próprio sujeito. Dessa forma, o artefato jogo se tornará instrumento de aprendizagem e o usuário o utilizará para formar novos esquemas cognitivos, baseados nos objetivos organizados pelo professor.

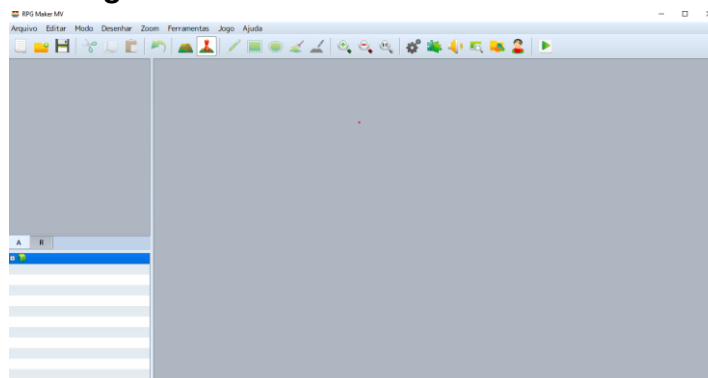
O jogo “Sonho de Liberdade” foi pensado para ser aplicado para reforçar conteúdos sobre a temática raça e trabalho no Brasil. Ele visa suscitar debates acerca da transição do trabalho escravo para o trabalho livre no país em turmas do Ensino Médio Integrado ou em outras turmas cujo conteúdo possa ser apresentado. É possível entender como o jogo foi construído no RPG Maker MV e como os elementos educacionais foram adicionados ao *game* na seção “Resultados e Discussões”.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Como já mencionado, o jogo ganhou concretude através dos recursos presentes no motor de jogos RPG Maker MV. A aproximação com essa *engine* se deu por tutoriais disponíveis na internet. O site oficial da plataforma também disponibiliza

explicações para duas de suas versões, em PDF e na língua inglesa. Na figura abaixo, é possível ver como fica a tela inicial da *engine*.

Figura 1: Tela inicial RPG Maker MV



Fonte: Tela RPG Maker MV (2024).

No processo de interação com a *engine*, é necessário que haja o desenvolvimento da *instrumentação* por parte do professor, pois o mesmo precisa entender o funcionamento do artefato e conhecer as suas propriedades funcionais. Somente a partir da apropriação dos recursos presentes na *engine* é que o professor poderá avançar em construções didático-pedagógicas conforme o conteúdo que deseja trabalhar.

Na construção do jogo “Sonho de Liberdade”, a utilização da *engine* só pode ocorrer após a interpretação da finalidade para qual o artefato foi projetado, ou seja, após “[...] atribuir significados e integrar o seu valor funcional” (Pereira, *et al.*, 2016, p. 8). A partir da exploração de um jogo criado pela *engine* e da manipulação do artefato, foi possível entender paulatinamente o seu funcionamento.

Após a fase inicial de pré-produção do jogo, em que foi pensado o enredo, foram adicionados os cenários, os personagens, os elementos contextuais e os elementos educacionais através dos recursos presentes na *engine*. Assim, os cenários e personagens ganharam materialidade no programa.

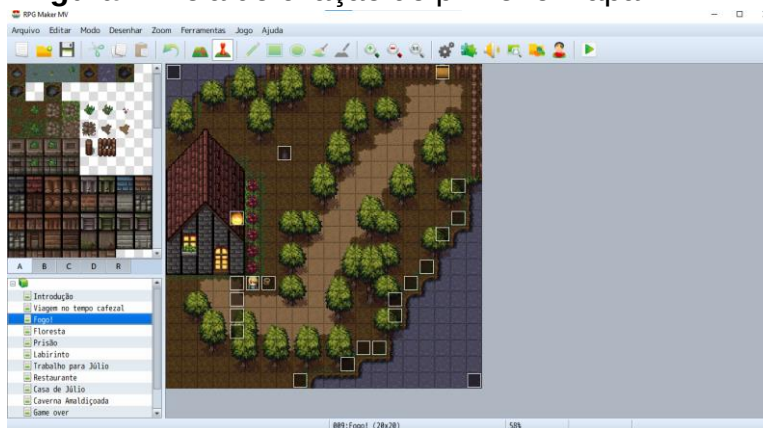
3.1 AMBIENTAÇÃO DO JOGO

Foram criados diferentes mapas (cenários) no jogo e todos esses ambientes tentam fazer alusão ao século XIX, com casas de madeira com pontas frontais e janelas, vilas, rios e muita vegetação. A intenção com a escolha dos elementos para ambientação foi “transportar” o jogador para um cenário que parecesse com o contexto geográfico presente na época do escravismo.

Ao todo, foram elaborados oito mapas no jogo. Quatro desses mapas são externos, ou seja, apresentam ambientes como floresta, rios e vilas. Os outros quatro mapas são internos, apresentando o “interior” das construções.

O primeiro mapa do jogo retrata uma fazenda cheia de vegetação onde o personagem inicia o jogo. A criação desse mapa utilizou recursos disponíveis no RPG Maker MV mais alguns adquiridos no site de suporte da *engine*. A Figura 2 apresenta a tela do RPG Maker MV em que foi construído o primeiro mapa. Na parte esquerda da figura, estão dispostos um pacote de *tilesets*, que são conjuntos de texturas e ilustrações usados para criar mapas, dentre os disponíveis na *engine*, como é possível ver na imagem abaixo.

Figura 2: Tela de criação do primeiro mapa



Fonte: Tela RPG Maker MV (2024).

Ao iniciar a criação de mapas, o motor de jogos oferece modelos de mapas pré-definidos de ilhas, cidades, interior de lojas, cavernas, entre outros. Esses mapas podem ser editados. Para construir um novo mapa, é necessário clicar com o botão direito do mouse e escolher a opção “novo”. Dessa forma, aparecerá uma janela para o usuário definir as propriedades do mapa que deseja criar, como nome, largura e altura, *tilesets*, entre outros. Os *tilesets* diferem se o mapa é exterior ou interior. Um exemplo de *tileset* pode ser visto na Figura 3.

Figura 3: Exemplo de *Tileset* do tipo Mundo



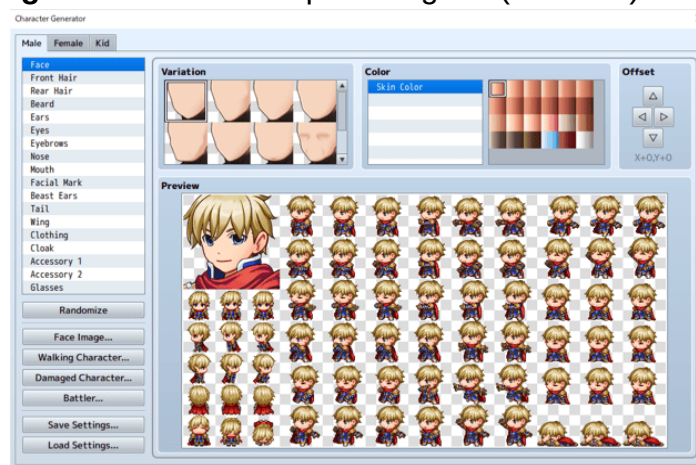
Fonte: Tela RPG Maker MV (2024).

Ao selecionar as pequenas imagens quadradas disponíveis no *tileset*, o usuário clica no local do mapa que deseja colocá-las. Como as abas de cada *tileset*, nomeadas por letras, oferecem uma variedade de elementos, é possível construir os mais diferentes cenários. No site da *engine* também é possível adquirir outros recursos.

O RPG Maker MV também permite que o usuário utilize músicas e efeitos sonoros, complementando os mapas. Há sons de fogo, explosão, vento, chuva, máquinas, fechamento de portas, animais, entre outros. Também é possível adicionar sons do computador do próprio usuário.

A geração de personagens também pode ser feita na RPG Maker MV e há uma variedade de opções. É possível, ainda, adquirir personagens no site na *engine* e adicioná-los no banco de dados do programa. Um exemplo dessa interface pode ser visto na figura 4.

Figura 4: Gerador de personagens (*facesets*)



Fonte: Tela RPG Maker MV (2024).

Ao escolher as características dos personagens, é possível combinar cor da pele, cor e formato dos olhos, das orelhas, dos cabelos e da boca. Também é possível escolher roupas, acessórios e colorir o personagem. Há interfaces para a construção de poses, movimentos e expressão de emoções: o personagem pode estar bravo, choroso ou feliz, por exemplo.

Os personagens do jogo “Sonho de Liberdade” são negros. Outras características contextuais foram observadas, como a escolha por roupas que parecessem com as usadas na época em que o enredo do jogo acontece. Os personagens do jogo são jovens que precisam fazer uma prova sobre o tema trabalho. Eles já percebem uma distinção entre os ofícios socialmente valorizados ou desvalorizados na sociedade. A dinâmica do jogo permite integrá-los melhor da discussão acerca das dificuldades enfrentadas pelos ex-escravizados e seus descendentes na ocasião da transição do trabalho escravo para o trabalho livre no Brasil.

No RPG Maker também há um banco de dados em que é possível colocar os nomes dos personagens, equipamentos, animações de batalha, etc. A interface do banco de dados pode ser vista a seguir na Figura 5.

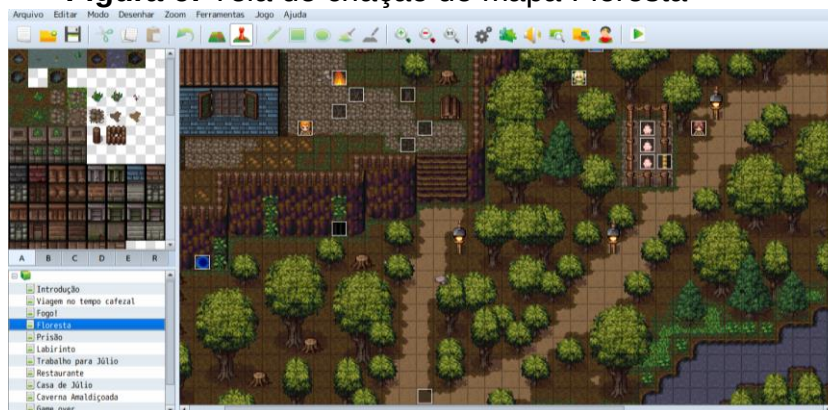
Figura 5: Banco de dados dos personagens



Fonte: Tela RPG Maker MV (2024)

O segundo mapa do jogo é de uma floresta com lago, um monte e uma pequena ilha e funciona como uma prolongação do mapa anterior. Há muita vegetação e elementos rústicos, na tentativa de fazer alusão ao século XIX. A Figura 6 ilustra esse mapa.

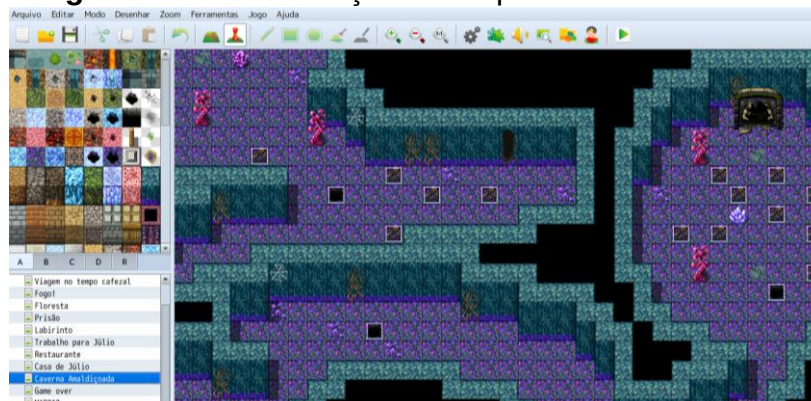
Figura 6: Tela de criação do mapa Floresta



Fonte: Tela RPG Maker MV (2024).

A partir desse mapa, é possível acessar o mapa Caverna (Figura 7).

Figura 7: Tela de criação do mapa Caverna

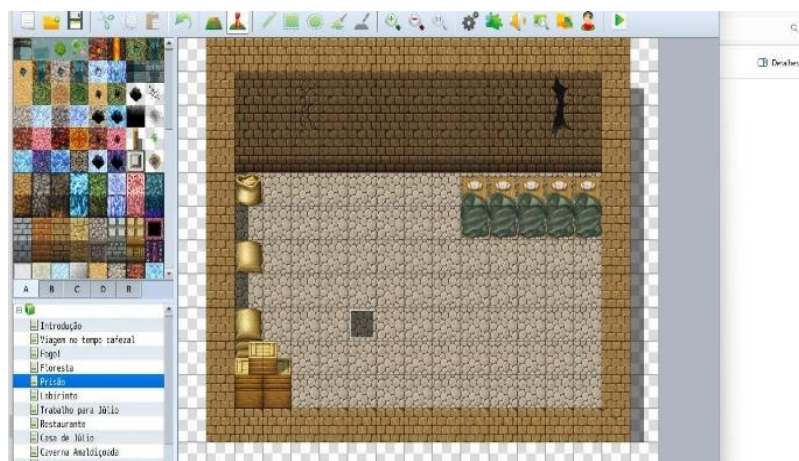


Fonte: RPG Maker MV (2024).

Esse é o ambiente mais “assustador” do jogo por conter teias de aranha, escorpiões e armadilhas. Esse mapa foi construído com elementos mais rústicos, como seria em uma caverna.

Há um mapa que funciona como uma prisão no jogo (Figura 8). Ele foi construído com elementos de *tilesets* internos. O jogador só tem acesso a esse mapa se perder o jogo (*Game over*).

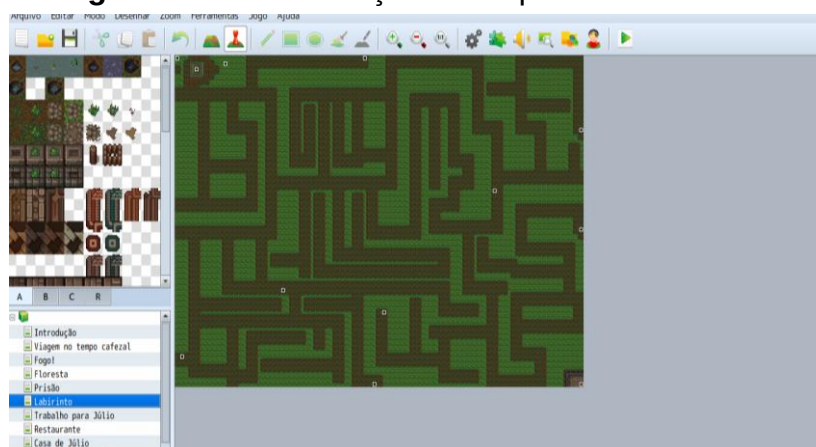
Figura 8: Tela de criação do mapa Prisão



Fonte: RPG Maker MV (2025).

O mapa Labirinto foi produzido para propor um desafio maior ao jogador, que terá de encontrar elementos escondidos no cenário, ao passo que pode “se perder” ao longo do labirinto. Esse mapa pode ser visto na figura 9.

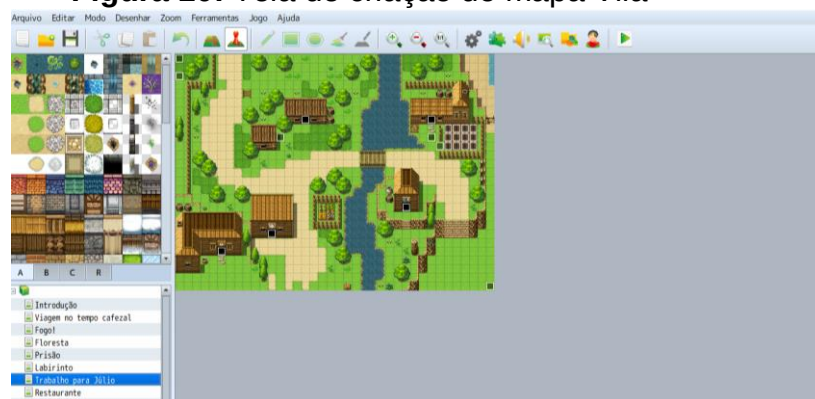
Figura 9: Tela de criação do mapa Labirinto



Fonte: Tela RPG Maker MV (2024).

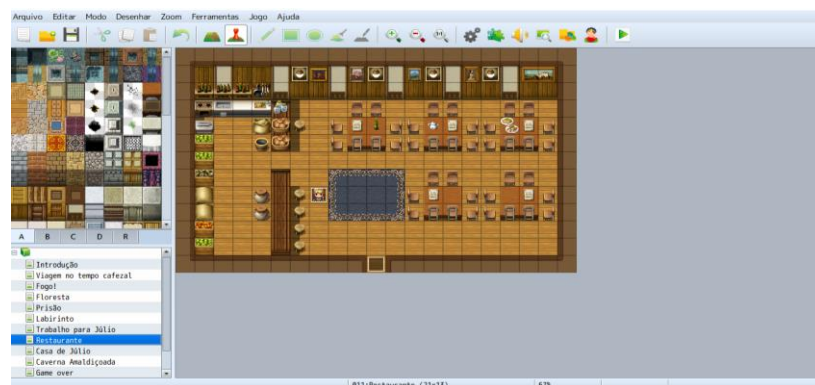
O mapa Vila (Figura 10) é composto por *tileset* externo, editado a partir de um modelo de mapa disponível na plataforma. Na vila, o personagem consegue “entrar” em um ambiente/mapa interno (Figura 11), o qual é um restaurante, para prosseguir avançando no jogo.

Figura 10: Tela de criação do mapa Vila



Fonte: Tela RPG Maker MV (2024).

Figura 11: Tela de criação do mapa Restaurante



Fonte: Tela RPG Maker MV (2024).

Por fim, o último mapa do jogo é a casa do personagem, visto na figura 12.

Figura 12: Tela de criação do mapa Casa



Fonte: RPG Maker MV (2024).

Se o jogador conseguir terminar o jogo, chega nesse mapa e percebe que viveu um “sonho” no *game*. O jogo termina automaticamente e deixa um convite final para discussão dos temas tratados ao longo do desafio.

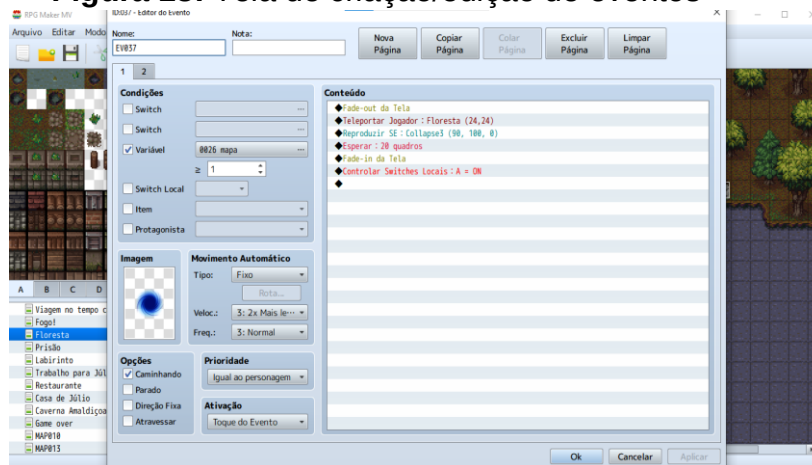
3.2 CRIAÇÃO DE EVENTOS E MECÂNICAS DO JOGO

Após construídos os mapas, foi a vez de elaborar os eventos do jogo. Eventos são ações que o usuário planeja para o seu jogo a partir das opções disponíveis na *engine* e dos objetivos que almeja com o *game*. Os eventos permitem que as movimentações do personagem aconteçam e desencadeiem outras ações.

Nessa etapa do jogo “Sonho de Liberdade”, as ações do personagem e dos NPCs foram inseridas, como diálogos e perguntas em forma de imagem, por exemplo. Nessa etapa, também foi possível elaborar a narração do jogo, adicionando tanto missões quanto perguntas sobre a temática. Essa configuração buscou construir um jogo divertido e que também pudesse ser utilizado como objeto de aprendizagem.

O RPG Maker MV permite que um evento possa conter vários comandos, além de variáveis e *switches*, que funcionam como chaves de acesso para ações no jogo e ligações com outros eventos. O jogo “Sonho de Liberdade” contou com vários eventos em cada mapa, para o jogador ter acesso a várias informações. Na representação abaixo (Figura 13), é possível ver a tela inicial de criação de eventos da *engine*.

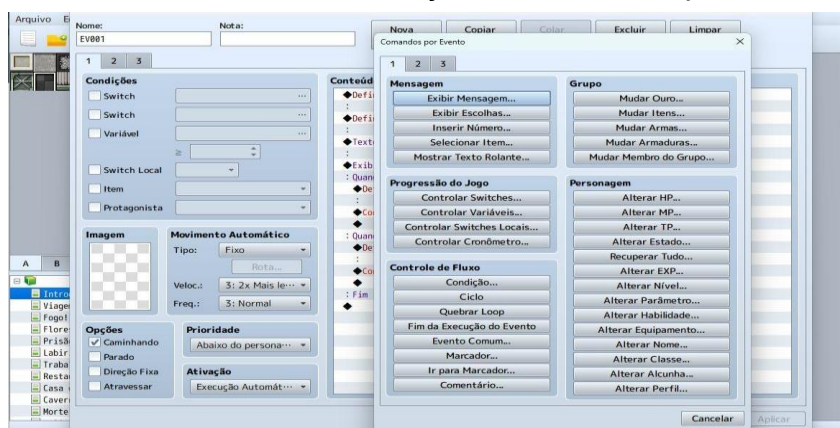
Figura 13: Tela de criação/edição de eventos



Fonte: RPG Maker MV (2024).

No campo de conteúdo, é possível inserir comandos por evento, como exibição de mensagens; controlar ações com Switches, como aparecer um balde ao tocar em um evento; acrescentar uma condição: se pegar o balde, aparece a água, por exemplo, entre outros efeitos. A figura 14 mostra algumas dessas possibilidades.

Figura 14: Tela de escolha e criação de conteúdos por evento



Fonte: RPG Maker MV (2025).

Esse tipo de comando foi feito para vários eventos ao longo do jogo “Sonho de Liberdade”. Não foram necessários conhecimentos sobre programação, somente o entendimento sobre condições, variáveis e lógica de interruptores. Apesar de serem criações simples na *engine*, é realmente necessário conhecer a lógica por trás dessas ações, para um evento culminar em outro e o jogo avançar conforme os objetivos do usuário.

Realizando os eventos do jogo “Sonho de Liberdade”, o jogador avança se consegue pegar água no rio, apagar um fogo, encontrar objetos de interesse nos ambientes e responder às perguntas do conteúdo, por exemplo. As escolhas do jogador permitem que ele avance. Porém, essas ações dependem das escolhas do

criador do jogo. Por exemplo, se assim estiver configurado, quando o jogador evitar um evento ou tocar em algo proibido no jogo, recebe *Game Over* e terá que repetir o *game*. Existindo a opção de salvamento do jogo, o jogador retorna ao último mapa ou evento que deixou salvo antes de perder.

A partir do RPG Maker MV é possível acrescentar temporização ao jogo, para o jogador cumprir no menor tempo possível as missões, por exemplo. Esse funcionamento, comum a alguns jogos digitais, permite que o jogador se sinta motivado a cumprir as missões no tempo e que tome cuidado em responder corretamente às perguntas para continuar no jogo.

A *engine* também permite que se configure que o jogador receba vidas, que, terminadas, também levam ao *Game Over*, por exemplo. Além disso, o jogo pode ser configurado de modo que o jogador receba itens ao cumprir missões. No jogo “Sonho de Liberdade”, o jogador terá que adquirir itens para avançar em algumas tarefas.

É possível entender como elementos educacionais foram adicionados ao *game* “Sonho de Liberdade” na próxima subseção.

3.3 OS ELEMENTOS EDUCACIONAIS DO JOGO

O tema abordado no jogo são os eventos ligados ao processo de escravização dos povos africanos e de seus descendentes no Brasil. Os desafios do jogador incluem missões que ele só conseguirá avançar se responder a uma série de perguntas sobre o conteúdo. Ao avançar nas missões, o jogador conhece um novo evento sobre a escravidão no Brasil. Esses eventos iniciam em 1835, passando pela transição do trabalho escravo para o trabalho livre, na ocasião da abolição da escravatura e integração do negro na sociedade de classes.

As questões utilizadas nos eventos criados no jogo fazem parte de um bloco de três e aparecem aleatoriamente. Essa configuração permite que haja uma variedade de questões se o jogador perder e retornar ao jogo.

Algumas perguntas se resumem a datas, por ser preciso contextualizar a chegada dos escravizados e outros marcos históricos ao longo do jogo. Iniciar com essas perguntas permite que haja um aprofundamento das questões no decorrer do *game*. Essa característica também permite lembrar aos estudantes do Ensino Médio Integrado aspectos históricos que eles já tiveram acesso em etapas anteriores de escolarização.

A maioria das perguntas é baseada nos escritos de Florestan Fernandes, discutidas no trabalho “A integração do negro na sociedade de classes (o legado da “raça branca”)”, publicado em 1965. O livro, que traz parte da sua tese, analisa como a abolição da escravatura não se configurou na inclusão do negro na sociedade de classes, resultando em desigualdades sociais e econômicas. Esse autor faz um amplo apanhado histórico dos fatos que rodeiam essa questão.

É importante considerar que as perguntas trazidas no jogo já fazem parte do currículo a que os estudantes têm acesso, ao considerarmos que a Lei 10.639/2003 já é trabalhada nas instituições escolares desde a sua promulgação e que essa

temática deveria fazer parte dos currículos mesmo antes da lei. As questões, então, pretendem ampliar as discussões acerca das lutas das pessoas negras, estimulando os estudantes a se tornarem sensíveis à temática.

As perguntas dos blocos são semelhantes por trazerem informações complementares ou pertencerem a períodos próximos, como no exemplo abaixo (Figura 15), em que aparecem perguntas pertencentes ao bloco inicial e final.

Figura 15: Exemplos de questões do jogo



Fonte: Perguntas presentes no jogo "Sonho de Liberdade".

Assim, os elementos educacionais foram acrescentados ao jogo em forma de perguntas. Dessa forma, o jogador encontra um jogo digital com características

comuns a outros jogos em RPG que eventualmente já conheceu e com uma temática que é importante ser discutida em todas as esferas sociais.

As informações disponíveis no jogo mostram fatos que se sucederam no Brasil e ajudaram a construir o imaginário social e a organização do trabalho no país. Ao conhecer como foi esse processo, o jogador pode entender como os eventos do século XIX e XX influenciam as relações trabalhistas até os dias atuais. Essa discussão é importante na formação para o trabalho, um dos objetivos do Ensino Médio Integrado.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pelo seu aspecto motivador e inovador, o jogo digital pode constituir-se como um instrumento na construção de conhecimento para diversas temáticas na área educacional. Especialmente para contribuir com discussões acerca das relações étnico-raciais é que o jogo “Sonho de Liberdade” foi pensado. Desenvolvido em um motor de jogos, esse é um artefato que pode ser utilizado em processos de ensino e aprendizagem de estudantes do Ensino Médio Integrado e outras etapas formativas.

Esse artefato digital e educacional foi avaliado previamente pelo professor orientador, pela criadora e por pessoas mais próximas, mas a sua aplicação se destina a turmas de Ensino Médio Integrado, para análise e avaliação do mesmo. O artefato funciona como Produto Educacional do Mestrado Profissional em Educação Profissional, do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia da Bahia (IFBA), Campus Salvador.

Contar com artefatos digitais ainda é um grande desafio para a prática do professor no Ensino Médio Integrado ou em outras etapas, considerando, pelo menos, estas três questões: alguns estudantes podem ter dificuldade com as ferramentas digitais, os recursos na instituição escolar podem ser limitados ou, ainda, os professores podem não estar preparados para tal investida.

Para utilizar o jogo “Sonho de Liberdade” ou outro tipo de jogo, por exemplo, professores e estudantes precisam ter acesso a computadores, porém, segundo dados da pesquisa “Panorama da qualidade da Internet nas escolas públicas brasileiras”, em 2024, somente 29% das escolas possuíam computadores, *notebooks* ou *tablets* disponíveis aos estudantes e com acesso à internet (Comitê Gestor da Internet, 2024). Sendo assim, não é possível ter uma visão acrítica da produção e consumo de artefatos tecnológicos na educação brasileira, mas, percebendo os limites e possibilidades, defender e lutar pela inclusão digital de todos.

Uma vez ampliada essa inclusão e vencidas essas questões, a prática pedagógica inovadora e consciente, que utilize novas ferramentas digitais atreladas a uma base teórica bem fundamentada, pode levar para a formação do trabalhador uma nova perspectiva profissional. Esse acesso pode movê-lo pelo fluxo da realidade tecnológica que vem se transformando e tornando-se cada vez mais presente na nossa vida social.

Para contribuir com isso, o presente artigo descreveu o processo de criação do jogo digital, possibilitando que professores que tenham interesse em desenvolver seus próprios games possam encontrar informações sobre esse recurso. A construção do jogo foi um processo árduo, principalmente porque os jogos digitais para fins educacionais precisam ser atrativos na interação com os conteúdos que se quer explorar. Não é uma missão simples construir um roteiro e pensar nos conteúdos educacionais do jogo. Considerando isso, este trabalho tem um potencial inovador e pode contribuir para professores e pesquisadores da área.

Por fim, na EPT é preciso um trabalho que não veja a utilização de novas tecnologias como redentora, mas que reconheça seus limites e aproveite as suas potencialidades. Um trabalho que observe o contexto histórico, os saberes prévios, as motivações dos educandos e os coloque como parte do processo de planejamento e de avaliação dos seus próprios saberes. Um trabalho que olhe mais atentamente para o ser em formação, para o trabalho e para a vida.

REFERÊNCIAS

AMORIM, Douglas Carvalho de. Aprendizagem baseada em jogos digitais RPG no ensino superior: uma experiência na disciplina de ecologia. 2022. 244 f. **Tese (Doutorado em Educação)** - Programa de Pós-Graduação em Educação, Centro de Educação, Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2021. Disponível em: <https://www.repositorio.ufal.br/handle/123456789/8328>. Acesso em: 26 nov. 2023.

BRASIL. **Diretrizes Curriculares nacionais para educação das relações étnico-raciais e para o ensino de história e cultura afro-brasileira e africana**. Ministério da Educação. Brasília, 2004. Disponível em: https://download.inep.gov.br/publicacoes/diversas/temas_interdisciplinares/diretrizes_curriculares_nacionais_para_a_educacao_das_relacoes_etnico_raciais_e_para_o_ensino_de_historia_e_cultura_afro_brasileira_e_africana.pdf. Acesso em: 03 mar. 2025.

BRASIL. **Lei nº 10.639**, de 9 de janeiro de 2003. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática 'História e Cultura Afro-Brasileira', e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, 10 jan. 2003. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.639.htm. Acesso em: 09 mar. 2025.

COX, Kenia Kodel; BITTENCOURT, Roberto Almeida. Estudo Bibliográfico sobre o Processo de Construção de Jogos Digitais: A Necessidade de Sinergia entre o Educar e o Divertir. **Revista Brasileira de Informática na Educação – RBIE**. 2017. Disponível em: 84

<http://milanesa.ime.usp.br/rbie/index.php/rbie/article/viewFile/6425/4987>. Acesso em: 01 ago. 2023.

DAINESE, Carlos Alberto. Os Usos das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação em um Curso na Modalidade a Distância: uma abordagem na Teoria da Atividade e na Gênese Instrumental. **Doutorado em educação**: Currículo. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo PUC/SP São Paulo 2013. Disponível em:
<https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/9745/1/Carlos%20Alberto%20Dainese.pdf>. Acesso em: 02 jan. 2024.

MELLENDEZ, Thiago Troina; EICHLER Marcelo Leandro. Gamif – a cultura game maker na educação profissional: um estudo de caso. **Revista Brasileira da Educação Profissional e Tecnológica**. Vol. 2, p. 1-19, 2019. ISSN -2447-1801. Disponível em: <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/RBEPT/article/view/8160/pdf>. Acesso em 19 set. 2025.

FERNANDES, Florestan. **A integração do negro na sociedade de classes** (o legado da “raça branca”). 5ed. São Paulo. Globo, 2008. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br>. Acesso em: 24 nov. 2023.

JESUS, Chelry Fernanda Alves de; NUNES, Janderson José Salgado. Desenvolvimento de um jogo de rpg eletrônico: uma proposta didática para o ensino de eletroquímica. **Enciclopédia biosfera**, Centro Científico Conhecer – Jandaia-GO, v.19 n.40; p. 123 2022. Disponível em:
<https://www.conhecer.org.br/enciclop/2022b/desenvolvimento%20de%20um.pdf>. Acesso em: jul. 2023

MELLE, Luís Felipe de; BRAGA, Juliana Cristina; PIMENTEL, Edson Pinheiro; DOTTA, Sílvia Cristina. Revisão da metodologia INTERA e sua aplicação desenvolvimento de um jogo educacional do tipo RPG. IX Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2020). **Anais do XXXI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação** (SBIE 2020). Disponível em:
<https://sol.sbc.org.br/index.php/sbie/article/view/12816>. Acesso em: 24 out. 2023.

NIC.BR. **Panorama da qualidade da Internet nas escolas públicas brasileiras**. 2024. Disponível em: <https://medicoes.nic.br/media/Publicacao-internet-escolas-2024.pdf>. Acesso em: 18 set 2025.

PEREIRA, José Wilson; SILVA, Anderson Douglas Pereira Rodrigues; SANTANA Walenska Maysa Gomes de. **A abordagem instrumental e a apropriação do**

artefato tecnológico apprenti géomètre 2 em uma situação proposta. Educação Matemática na Contemporaneidade: desafios e possibilidades. São Paulo – SP, 13 a 16 de julho de 2016. Disponível em: www.sbemrasil.org.br/enem2016/anais/pdf/8170_4362_ID.pdf. Acesso em: 14 set. 2023.

PEREIRA, Rodolfo de Castro Domingos; SILVA, Antônio Manoel Batista da. **Realidade aumentada – conceitos, tecnologias e aplicações.** Universidade de Uberaba – UNIUBE, 2017. Disponível em: <https://repositorio.bnuniube.br/bitstream/123456789/544/1/Rodolfo%20de%20Castro%20Domingos%20Pereira.pdf>. Acesso em: 22 nov. 2023.

PINHEIRO, Bárbara Carine Soares. **Como ser um educador antirracista.** São Paulo: Planeta do Brasil, 2023.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais.** Tradução de Eric Yamagute. São Paulo: Editora Senac, 2012.

RABARDEL, Pierre. **Les hommes et les technologies; approche cognitive des instruments contemporains.** Armand Colin, pp.239, 1995. Disponível em: <https://hal.science/hal-01017462>. Acesso em 13 mar. 2025.

RAMOS, Marize. O “novo ensino médio” à luz de antigos princípios: trabalho, ciência e cultura. In: **Boletim Técnico do Senac**, volume 29, n. 2. Rio de Janeiro, pp. 19-27. 2003. Disponível em: <https://www.bts.senac.br/bts/article/view/522>. Acesso em: 29 set. 2024.

SAVIANI, Demerval. Trabalho e educação: fundamentos ontológicos e históricos. **Revista Brasileira de Educação** v. 12 n. 34 jan./abr. 2007. Disponível em: [/www.scielo.br/j/rbedu/a/wBnPGNkvstzMTLYkmXdrkWP/?format=pdf&lang=pt](http://www.scielo.br/j/rbedu/a/wBnPGNkvstzMTLYkmXdrkWP/?format=pdf&lang=pt). Acesso em: 28 set. 2024.

SCAPIN, G. J; ALVARENGA, M. V; MARTINS, A. L. L; FERREIRA, L. S. Os movimentos de sentidos sobre o tema da qualificação no mundo do trabalho: uma análise das políticas públicas para a Educação Profissional e Tecnológica. **Revista Brasileira da Educação Profissional e Tecnológica**, [S.l.], v. 01, n. 25, p.1-17e18159, jul. 2025. ISSN 2447-1801. Disponível em: <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/RBEPT/article/view/18159/4491>. Acesso em 19 set. 2025.