

INSTITUTO FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO DE HUMANIDADES (PPGEH)

NELADAME

ÁFRICA: UMA JORNADA NA HISTÓRIA DO MALI

Orientador: Prof. Dr. Aldieris Braz Amorim Caprini

VITÓRIA

2021

1º edição

ÁFRICA: UMA JORNADA NA HISTÓRIA DO MALI

APRESENTAÇÃO

O jogo faz parte da pesquisa de mestrado com o título “O ESTUDO DA HISTÓRIA AFRICANA: UBUNTU E CUIDADO DE SI PARA AS RELAÇÕES ÉTNICOS RACIAIS”, elaborada pelo pesquisador Nel Adame do Instituto Federal do Espírito Santo.

CONTROLES

Para iniciar o jogo, você deve clicar em “novo jogo”. Depois, deve ler a introdução do jogo, clicando na setinha abaixo do texto.

Como o jogo é feito para computador, o jogador deve utilizar as setas do teclado para poder locomover o personagem pelo cenário. Além disso, para interagir com as demais personagens, o jogador deve apertar a tecla “Z” e para sair a tecla “X”.

O Objetivo do jogo é passar por todas as fases até chegar ao final, passando por obstáculos e enfrentando inimigos.

Ao enfrentar os inimigos, o jogador pode optar por duas opções: “Lutar” ou “fugir”. Se escolher lutar, a disputa será de três personagens contra três inimigos. O jogador pode optar por três tipos de manobras: “Ataque”, “Magia” ou “defesa”. O Jogador ganha, quando conseguir derrotar todos os três inimigos tirando os seus pontos de vida.

Para além disso, o jogador deve percorrer todo os mapas atrás de informações para a conclusão do jogo.

ROTEIRO:**MAPA 1 E 2:**

Espaço Narrativo Mapa representando uma aldeia no Império do Mali na época de sua fundação (1235).

PERSONAGENS: Sundiata Keita, soldado 1, soldado 2, ferreiro, agricultor, minerador, pescador.

AÇÃO: Andar através do cenário e abrir diálogos com os personagens secundários. (mecânica básica)

MÚSICA: Trilha automática River.

OBJETOS: Noz de cola, algodão, amendoim, azeite de dendê, arroz, milhete, sorgo, feijão, inhame e bois, cabras e camelos, cestas, potes, objetos de madeira e couro, fundir o ferro em pequenos fornos.

OBJETIVO DO JOGADOR:

O jogador deve explorar o mapa, interagindo com os personagens secundários através de diálogos e, por fim, se dirigir ao próximo mapa.

OBJETIVO DA APRENDIZAGEM:

Fazer o jogador aprender de forma lúdica a empoeira de Sundiata Keita, e mais sobre a economia local.

INTRODUÇÃO:

No início do século XXIII, quando os Sossos ampliavam a conquista dos territórios Malinquês, o rei do clã Keita chamava-se Naré Famagã. Um de seus filhos nasceu aleijado com o nome de Sundiata (ou Marijata), curado por milagre com a ajuda de um ferreiro, a criança se tornou um grande caçador.

Isso atiçou a inveja de seu irmão Dancarã-Tuma, o qual se tornou chefe do clã ao suceder o pai. Fugindo do irmão, Sundiata vai para Mema, um pequeno estado Soninquê. Em Mema, Sundiata se destaca na área militar. Enquanto isso, Sumaoro Cante, chefe dos sossos, vai derrotando os chefes Malinquês, derrotando inclusive Dancarã Tuma e massacrando os Keitas. Os sobreviventes pedem ajuda a Sundiata, que parte com seus homens e uma cavalaria dada

pelo rei de Mema. Os outros reis Malinquês se juntam a Sundiata, que se torna chefe militar dos clãs.

DIÁLOGOS:

Sundiata Keita: Eu, Sundiata Keita, filho de Naré Famaghan vim derrotar você aqui em Kirina.

Sumaoro Kante: Eu, Sumaoro Kante, rei dos Sossos, conquistador de Gana, venho acabar com você.

MAPA 3:

ESPAÇO NARRATIVO: Mapa representando uma audiência real.

PERSONAGENS: Mansa Musa

AÇÃO: Andar pelo cenário e abrir diálogo. (mecânica básica)

MÚSICA: Trilha automática

OBJETOS Tenda e cordas

OBJETIVO DO JOGADOR: O jogador deve entrar na tenda e entrar em um diálogo com Mansa Musa.

OBJETIVO DA APRENDIZAGEM: Fazer o jogador conhecer a peregrinação a Meca de Mansa Musa.

INTRODUÇÃO: Vamos viajar no tempo, para o reinado de Mansa Musa, onde você tem uma audiência real marcada com o Imperador.

DIÁLOGOS: Mansa Musa: Se aproxime jovem curioso, vou lhe contar a minha história.

Eu sou Mansa Musa, também chamado de Kankan Musa, nasci em 1307 e, durante meu reinado, o império do Mali atingiu o seu poder máximo. Durante o meu reinado, fui em uma viagem a Meca, onde levei comigo mais de 100 quilos de ouro, acompanhado de milhares de pessoas entre servos, funcionários da corte, soldados e escravos. No Cairo, fiquei 3 meses, onde distribuí esmolas, presentes e gastei quase todo ouro que levei comigo. Tive que me endividar para terminar a viagem. A minha viagem me tornou famoso, assim como meu império em todo o mundo árabe e até na Europa. No retorno da minha viagem, ainda trouxe comigo sábios, arquitetos, poetas e estudiosos da lei muçulmana para ensinar nas madrassas, escolas muçulmanas localizadas principalmente em Tombuctu e Djene.

Mapa 4:

ESPAÇO NARRATIVO: Mapa representando a cidade de Tombuctu

PERSONAGENS: Comerciantes.

AÇÃO: Andar pelo cenário e abrir diálogos com os personagens. (mecânica básica)

MÚSICA: Trilha automática

OBJETOS: Uma grande mesquita, mercado, sal, cavalos, peixes, cobre, tâmaras, tecidos, artefatos de couro, âmbar, peles, plumas, o vidro, perfumes e marfim.

OBJETIVO DO JOGADOR: O jogador deve andar pela cidade e abrindo diálogos com os personagens e assim conhecendo a História da cidade

OBJETIVO DA APRENDIZAGEM: Fazer o jogador conhecer a cidade histórica de Tombuctu.

DIÁLOGOS:

Comerciante 1: Tombuctu surgiu como cidade no século XII, a partir provavelmente de um acampamento de tuaregues islamizados perto do rio Níger. No século XIII, Tombuctu tornou-se parte do Império do Mali e com forte influência islâmica.

Comerciante 2: Tombuctu foi um centro de comércio internacional, onde tudo era negociado. Entre as mercadorias mais valorizadas estavam os livros, e havia um grande comércio de livros de História, Medicina, Astronomia e Matemática, bem como uma grande concentração de estudantes.

Comerciante 3: A importância cultural de Tombuctu pode ser percebida através de um velho provérbio africano: “O sal vem do Norte, o ouro vem do Sul, mas as palavras de Deus e os tesouros da sabedoria vêm de Tombuctu”. Tombuctu chegou a ter 25 mil estudantes abrigados na Universidade de Sankore, e uma população de 100000 habitantes no total.

Comerciante 4: Mansa Musa trouxe para o Mali, um arquiteto chamado Abu Isaak, também conhecido como Es Saheli, ele construiu a grande mesquita de Djinger-ber em Tombuctu

COMO TRABALHAR O JOGO EM SALA DE AULA

O jogo faz um recorte do conteúdo da civilização africana do Império do Mali, porque acredita-se na valorização dos povos africanos. A narrativa desenvolve-se por meio da história do império do Mali, começando com o primeiro e segundo cenário, os quais contam a lenda do fundador do império Sundiata Keita. Por sua vez, o terceiro cenário vai contar sobre a vida do governante mais famoso do Império Mansa Musa, e o último representa a famosa cidade de Tombuctu.

O jogo foi desenvolvido utilizando o RPG MAKER MV, que, basicamente, trata-se de uma plataforma para a criação de jogos. Sendo que esses têm o design e jogabilidade de jogos antigos da década de 90. A vantagem de utilizar esse programa é que os jogos criados podem ser rodados em computadores mais simples, como os utilizados na maioria das escolas brasileiras (desde que utilizem o sistema operacional Windows). A proposta é de, no futuro, tornar o jogo disponível para os profissionais da educação que quiserem utilizar em sala de aula com os seus alunos. No momento, a mídia está disponível somente para o PC, mas pretende-se disponibilizá-lo também para o uso em celulares.

No jogo, o jogador tem como objetivo percorrer os cenários do game e interagir com os personagens não jogáveis (comumente chamados NPCs), os quais fornecem informações a respeito do que está acontecendo dentro do game e algumas informações históricas. Lembrando que, no começo de cada cenário, existe uma tela em que se tem uma breve contextualização sobre o período histórico retratado.

Apesar do jogo ser uma experiência individual, ela faz parte de uma prática educativa coletiva de ensino de História da África, sendo trabalhada junto com uma aula com o conteúdo de História da África e o caderno de si (que se encontra na dissertação). O jogo pauta-se no fundamento teórico do conteúdo de História da África conectado à filosofia do cuidado de si e à filosofia africana do Ubuntu, por meio da experiência da escrita pessoal no caderno de si e da experiência coletiva da prática educativa, além de ser um complemento ao conteúdo de História da África ensinado em sala de aula.

Com a busca de uma educação mais inclusiva e igualitária em consonância com os preceitos da EREER, surge a necessidade de se rever práticas educativas, materiais e temas formativos. A pesquisa encaixa-se na proposta de criar uma prática educativa de História da África dentro de uma visão decolonial com eixo na diversidade e igualdade.

IMAGENS E VÍDEOS

Vídeo com o tutorial para acessar o jogo.

<https://youtu.be/fgyBimUK43I>

Vídeo do jogo educativo:

<https://youtu.be/fgyBimUK43I>



(Imagem do game representando a cidade de Tombuctu.)

BIBLIOGRAFIA:

ADAME, Nel. **O estudo da história africana: ubuntu e cuidado de si para as relações étnicos raciais.** Dissertação de Mestrado, Mestrado Profissional no Ensino de Humanidades do Instituto Federal do Espírito Santo, Campus Vitória. 85, 2022

ANEXO:

Tutorial para acessar o jogo:

- Clique no link do google drive, localizado abaixo do tutorial.
- Baixe o arquivo localizado no google drive e extraia a pasta no seu computador.
- Depois abra a pasta “África uma jornada na história do Mali”, depois abra a pasta “game” e dê 2 cliques no atalho “game” para abrir o jogo.

SITE DEDICADO AO JOGO DIGITAL EDUCATIVO ÁFRICA: UMA JORNADA NA HISTÓRIA DO MALI:

<https://historiadaafricadotcom.wordpress.com/>

LINK PARA DOWNLOAD DO JOGO:

https://drive.google.com/drive/folders/1A18-fmYBNaSlo_AZcrLwneFhq-aiEczA?usp=sharing