
2 de Julho
LEVANTE DOS INVISÍVEIS
VR
Orientações Pedagógicas

AGRADECIMENTOS

A realização deste projeto foi possível graças ao apoio e financiamento da FAPESB, da participação ativa dos estudantes e Corpo-Técnico-Pedagógico da Escola Municipal Professor Roberto Santos, especialmente Monique Sanches Sodré (Diretora), Jeane Almeida (Coordenadora Pedagógica), Kátia Soane (Professora) e Rosimeire Almeida (Professora de História).

Agradecemos também à professora Dra. Maria Sigmar Coutinho Passos e os estudantes da licenciatura de História da UNEB, do 6º Semestre da disciplina Estágio Curricular Supervisionado II, sob a responsabilidade da professora Maria Sigmar Passos.

Financiamento

Instituições Parceiras

Pesquisa e Desenvolvimento

Orientações Pedagógicas

Sumário

Apresentação.....4

Jogos digitais e o ensino de História.....7

2 de Julho RV.....10

Cuidados com os jogos de RV.....17

“2 de Julho: Levante dos Invisíveis ” na sala de aula.....18

Tutorial.....20

Indicação de literatura e jogos.....31

Apresentação

Quando o sol nasceu no dia dois de julho de 1823, a Cidade do Salvador estava finalmente livre do domínio português. A Independência do Brasil na Bahia só foi possível após um longo processo de guerra, que durou cerca de 18 meses, e que mobilizou, principalmente, os populares baianos. Entre os personagens históricos anônimos, estão indígenas, marisqueiras, escravizados, homens e mulheres libertos, e sertanejos.



Simulação do Largo da Lapinha no século XIX.

O jogo "2 de Julho - Levante dos Invisíveis" surge deste compromisso de proporcionar uma experiência lúdica e histórica sobre o fim da guerra de Independência do Brasil na Bahia, indo além de uma visão tradicional sobre o passado, ancorada em eventos históricos, datas comemorativas e heróis militares. Convidamos toda a comunidade escolar e as futuras/futuros gamers a mergulharem nos arredores do Largo da Lapinha, em Salvador, nos momentos que antecederam a chegada das tropas do Exército Libertador na cidade, anunciando a vitória da Bahia e do Brasil independente.



“Liberata”, a protagonista do jogo.

Quem nos conduz é Liberata, uma jovem negra, liberta, ganhadeira e quituteira, que em meio ao cenário cotidiano de fome e de guerra, articula-se com a coletividade de seu território para dar suporte e resistir ao processo histórico que se impõe. A cada encontro da nossa personagem com o dono dos secos e molhados Miguel, a freira Clementina, as crianças Pedro e Maria e a ganhadeira Vitória, as/os jogadores participam de tarefas e aprendizados importantes, que as/os tornam sujeitos ativos do processo histórico.

O jogo estimula, ainda, a imaginação histórica. A interação entre Liberata e os demais personagens nos dá o tom da linguagem e da diversidade de histórias de vida do centro histórico de Salvador oitocentista. Desconstrói ideias cristalizadas no imaginário social sobre a passividade de escravizados e libertos em meio a uma sociedade colonial e escravagista, destacando o papel de mulheres, crianças, indígenas e afro-brasileiros na construção deste processo social. Também exercita nosso olhar para as formas das casas, a vegetação, a iluminação pública, as formas de ganhar a vida,



os posicionamentos sociais em relação à guerra, entre tantas riquezas culturais que "ganham corpo" a partir da interação com os óculos de realidade virtual.

Os óculos possibilitam maiores níveis de imersão no contexto histórico, fazendo com que o jogador se sinta como Liberata nos momentos finais que consolidam a Independência do Brasil na Bahia.

Articulando a cultura dos games ao ensino, de forma criativa e comprometida com a História da Bahia e do Brasil, acreditamos em uma pedagogia emancipatória, participativa e cidadã, que estimule o gosto pelo aprendizado e o espírito crítico das/dos gamers, para reforçar o sentimento de pertencimento e "criar gosto" pela sua identidade cultural, que se relaciona com o passado em toda sua diversidade e complexidade.

Jogos digitais e o ensino de História

Os jogos digitais podem se constituir em espaços pedagógicos e lúdicos para mediar o processo de ensino e aprendizagem, especialmente dos conteúdos históricos, pois possibilitam simular mundos e determinados fatos nos quais os jogadores precisam planejar suas ações, tomar decisões e resolver problemas a partir da compreensão do contexto presente na narrativa do jogo.



"Personagens da saga "Assassin's Creed". Fonte: Ubisoft.

Por exemplo, a série de jogos *Assassin's Creed*, produzidos pela empresa Ubisoft, pode se constituir em um rico espaço de aprendizagem para compreender o período renascentista, a Independência dos Estados Unidos, a Revolução Francesa ou imergir na civilização egípcia.

Ao interagir com estes jogos, é possível aprender sobre diferentes fatos históricos ou, ainda, despertar o desejo de saber mais, caracterizando o que a literatura denomina de Aprendizagem Colateral (Johnson, 2005)[1]. Isto é, a partir da imersão na narrativa do jogo, o gamer pode se motivar a querer aprender mais sobre o tema, por meio

1 Johnson, Steven. (2005). Surpreendente!: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Campus.

de livros, filmes, documentários ou conversas com amigos, professores(as) e especialistas.

Embora a interação com estes jogos possa contribuir para a aprendizagem da História, é importante destacar que estes foram produzidos para fins de entretenimento, portanto, têm liberdade para inserir fatos, personagens e cenários que são ficcionais e que não fazem parte da História socialmente aceita.



Representação dos soldados portugueses.

Portanto, a mediação do(a) professor(a), nesses casos, é fundamental para discutir com os estudantes. Há anacronismos evidenciados na narrativa do jogo? Como o processo histórico e seus fatos são apresentados? Quais são as críticas sociais e políticas que podem ser percebidas nessa narrativa? Quais são os estranhamentos culturais provocados pela ambiência histórica apresentada? Estas discussões enriquecem o diálogo dos jogadores com o universo do jogo, contribuindo para uma visão crítica e indo além do mero entretenimento.

Lembramos que os jogos não são livros e tem uma linguagem, formato e interação diferenciada e muitas vezes os seus produtores utilizam a licença poética para contar a narrativa. Por isso, a mediação dos professores(as) é fundamental para discutir as diferentes perspectivas e ideologias presentes nos jogos.

Para além dos jogos comerciais, que destacam distintos fatos históricos, tem crescido de forma significativa a produção de jogos com fins educativos voltados para o ensino da História, a exemplo do "Tríade – igualdade, liberdade e fraternidade", "Dois de Julho – o jogo", "Búzios: ecos da liberdade", "Industriali" e "2 de Julho: Levante dos Invisíveis ", todos produzidos pela Rede de Pesquisa Comunidades Virtuais UNEB e UFBA, disponíveis de forma gratuita no site da Rede.[2]



Demonstração do jogo "Industriali".

Assim, o professor ou a professora podem interagir e analisar os referidos jogos identificando aqueles que podem contribuir para suas estratégias pedagógicas no ensino de História.

2 https://comunidadesvirtuais.ufba.br/

2 de Julho – RV (Realidade Virtual)

O jogo “2 De Julho: Levante dos Invisíveis” é financiado pela Fundação de Apoio a Pesquisa do Estado da Bahia (FAPESB) e tem como objetivo criar uma interação lúdica sobre os últimos dias que antecederam a concretização da Independência do Brasil na Bahia.

A chamada para levante dos invisíveis tem o objetivo de destacar a importância de todos os baianos de diferentes etnias, gêneros e condição social que juntos lutaram pelo ideal da liberdade do nosso povo, nos tornando independentes de Portugal e concretizando a Independência do Brasil que foi declarada em 7 de setembro de 1822, mas só efetivada com a Independência da Bahia.



Quadro “Entrada do Exército Libertador”, de 1930, do artista Presciliano Silva.

Essa luta é comemorada a cada ano no dia 2 de julho, começando com o desfile na Lapinha, onde se constituiu o marco da conquista dos baianos pela sua liberdade.

2 de Julho (RV): Levante dos Invisíveis é o sexto episódio, da série comemorativa dos 200 anos da Independência da Bahia, denominado “2 de Julho de 1823 – Cidade do Salvador”.

A história do jogo acontece nos dias 1 e 2 de julho de 1823, os personagens são ficcionais e inspirados em pessoas que lutaram pela nossa independência. A personagem jogável é Liberata, uma jovem negra alforriada que vive na Lapinha do século XIX, mais precisamente no ano de 1823. Com os demais personagens do jogo, denominados de NPC's (ou seja, personagens não controlados pelo jogador, mas pelo sistema que gerencia o jogo), serão criadas estratégias para participar dos últimos momentos da luta pela Independência da Bahia, realizando missões que vão ajudar o Exército Libertador a identificar os portugueses que são contrários à Independência.



Liberata trabalhando no Largo da Lapinha

O jogo termina com a chegada deste exército na Lapinha, marcando a conquista da luta pela nossa Independência. Na interação com o ambiente do jogo, o jogador precisa usar óculos de Realidade Virtual (RV) e de um joystick para se movimentar, conversar com os personagens, concluir as missões, explorar o cenário do jogo. Enfim, imergindo totalmente na narrativa proposta.

É importante destacar que no jogo “2 De Julho: Levante dos Invisíveis”, o tempo apresentado se refere, apenas, aos dias 1 e 2 de julho de 1823. Portanto, os personagens históricos como Joana Angélica, Maria Quitéria, Maria Felipa, entre outros, não podem aparecer, pois seria um anacronismo histórico. O jogador pode conhecer mais sobre a História da Bahia acessando os vinte hipertextos que se encontram no gameplay do jogo (isto é, durante o momento que estão jogando e realizando as missões) ou na interface denominada hipertexto. Esta funcionalidade possibilita que o jogador saiba mais sobre a História e sinta vontade de compreender melhor a história, explorando outras mídias, como os livros, vídeos, documentários e, quem sabe, visitando o Memorial 2 de Julho, na Lapinha.



Joana Angélica, Maria Quitéria de Jesus e Maria Felipa de Oliveira.

Conheça todos os episódios que fazem parte do Metaverso no 2 de Julho:[3]

Episódio 01 - 12 de fevereiro de 1822 – Nova Junta administrativa - produzido pela UFBA/Instituto de Computação.

Com o propósito de separar as províncias do governo do Rio de Janeiro, foram criadas Juntas Administrativas para as províncias. Para a província da Bahia foi nomeado o Brigadeiro Inácio Luís Madeira de Mello como governador de armas (por carta régia de 9 de dezembro de 1821). A Junta Administrativa e a Câmara da capital protestaram junto a Lisboa, não concordando com a posse de Madeira de Mello e exigiram que as tropas portuguesas se retirassem da Bahia.

Episódio 02 - 19 de fevereiro de 1822 – Convento da Lapa - produzido pela UFSB.

Em um ofício, o General Madeira de Mello ordena o ataque às casas particulares e até ao convento das freiras da Lapa. No dia 19 de fevereiro de 1822, os soldados portugueses invadiram o Convento da Lapa e a golpes de machado derrubaram as portas e mataram na porta da clausura a Abadessa Sóror Joana Angélica de Jesus.

Episódio 03 - 25 de junho de 1822 – Cachoeira - produzido pela UESC

Depois da manifestação da Câmara de vereadores de Santo Amaro, seguiu-se a da vila de Cachoeira e a da vila de São Francisco. Em 25 de junho de 1822, a reação mais importante aconteceu em Cachoeira. Um grupo de

3 A descrição de cada episódio encontra-se no EDITAL FAPESB/SECTI – 009/2023 – METAVERSO NO 2 DE JULHO. Disponível na URL: https://www.fapesb.ba.gov.br/edital-fapesbsecti-no-0092023-metaverso-no-2-de-julho/

revolucionários reuniu-se na véspera no Distrito de Belém e entrou na vila de Cachoeira aclamando D. Pedro, príncipe Regente do Brasil. Na manhã do dia 25, a câmara se reuniu, com a população mobilizada na praça em frente ao prédio, reconheceu D. Pedro como príncipe regente.

Lavrada a Ata da sessão, seguiram todos para o "Te Deum"[4], na igreja matriz. Na tarde, deste mesmo dia, ocorreu o ataque da escuna-canhoneira a cidade, a luta durou até o dia 28 de junho.

Episódio 04 - 8 de novembro de 1822 – Pirajá - produzido pela UNEB.

Declarada a guerra, foi instalado em Cachoeira um Governo provisório, que passou a organizar o cerco a Cidade do Salvador. Os batalhões eram compostos em sua maior parte por voluntários, povos originários e escravos, que lutavam em condições desiguais comparados às tropas portuguesas.

Em outubro de 1822, D. Pedro envia tropas do Rio de Janeiro comandadas pelo General Pedro Labatut.

Em 2 de novembro, as tropas portuguesas seguiram em direção a Itapagipe e Praia Grande, chegando em Itacaranha e Plataforma. Outra parte das tropas atacou pelo Cabrito. Nesse confronto os portugueses conseguiram um avanço significativo colocando em risco a unidade das tropas brasileiras, pois o objetivo de Madeira de Mello era o de dividi-los a fim de impedir a aproximação do centro da cidade.

A batalha mais importante de toda a campanha da

4 "Te Deum": musicalização em forma de salmos para exaltar a Deus

Independência, ocorre em 8 de novembro de 1822, que tornou possível consolidar o cerco à capital pelas tropas brasileiras. Entre os batalhões reunidos, houve a participação dos soldados pernambucanos na defesa de Pirajá. Esse ataque tinha como objetivo conquistar a estrada das Boiadas, posição estratégica, localizada entre a península e o centro. Esta batalha termina com a conquista mais importante, que foi a ocupação das colinas de Pirajá, posição que permitiu o controle do porto e do acesso à capital e impediu o exército português de alcançar o interior da província.

Episódio 05 - 7 de janeiro de 1823 – Ilha de Itaparica – produzido pelo SENAI-Cimatec.

Em 29 de dezembro de 1822, as tropas comandadas por Madeira de Mello sofrem novo ataque pelas tropas comandadas pelo General Labatut. Após essa derrota, Madeira de Mello, organiza um ataque a ilha de Itaparica como uma alternativa de avançar até onde se encontrava o Governo provisório.

Em 6 de janeiro, as tropas portuguesas avançam em direção a Itaparica com mais mil homens. Na manhã de 07 de janeiro de 1883, deu-se a luta. Ao tentar desembarcar, os portugueses foram impedidos pela reação vinda da Fortaleza de São Lourenço e pelo barco Pedro I, comandado pelo tenente Pedro das Botas. Em terra a resistência se deu pela população que formava um exército composto por homens e mulheres (pescadores, marisqueiras, indígenas, escravos). As lutas aconteceram nos seguintes locais: o Estreito do Funil – hoje Ponte do Funil, o Largo da Quitanda, a Fonte da Bica, a Praia do Convento, o Forte de São Lourenço, além da praia de Amoreiras e da Ponta do Mocambo. O combate se prolongou até o dia 8 e 9 de janeiro com a vitória dos combatentes

brasileiros.

Episódio 06 - 2 de Julho de 1823 – Cidade de Salvador - produzido UFBA/Comunidades Virtuais.

A partir de maio de 1823, o cerco a cidade de Salvador intensifica-se e em 3 de junho ocorre um dos últimos combates contra as tropas portuguesas.

Com o cerco a capital e com as tropas completamente isoladas, o Brigadeiro Madeira de Mello decide retirar-se com as tropas rumo a Lisboa nos navios da esquadra portuguesa.

Em 2 de julho de 1823, as tropas brasileiras fazem uma entrada triunfal no largo da Lapinha, aclamados pela



Exército brasileiro chegando no Largo da Lapinha.

Cuidados com os jogos de RV

população, consolidando a independência.

A interação com jogos digitais que usam óculos de realidade virtual tem provocado, em alguns jogadores, náuseas, vômitos, tonturas, desorientação, dor nos olhos, sensibilidade à luz e potencial para crises em indivíduos epilépticos.

Apesar das investigações realizadas pela Aoca, empresa responsável pelo desenvolvimento do jogo "2 de Julho: Levante dos Invisíveis", e pela Rede de Pesquisa Comunidades Virtuais – UFBA, não foram encontradas evidências concretas de que o mal-estar, indicado acima, tenha uma relação direta com os óculos. Contudo, para proteger os jogadores, indicamos logo na tela inicial do jogo que, se o jogador apresentar esses sintomas, deve parar imediatamente de jogar e procurar orientações médicas.

Portanto, sugerimos que os(as) professores(as), ao interagir com o jogo na sala de aula, observem cuidadosamente a reação dos seus estudantes para que, em casos como os relatados acima, seja suspensa imediatamente a mediação. E, principalmente, que investiguem se o estudante já tem um histórico médico com esses sintomas, pois nesse caso

> **Atenção:** A exposição à realidade virtual pode causar náusea, desorientação, dor nos olhos, sensibilidade à luz e, em raros casos, pode desencadear crises em indivíduos com predisposição à epilepsia, mesmo que não diagnosticados. Se você ou alguém estiver sentindo qualquer um desses sintomas, interrompa imediatamente a atividade e procure orientação médica. Assegure-se de que o ambiente de jogo seja seguro e adequado.

devem evitar jogar.

Proteção dos dados no jogo "2 de Julho – Levante dos Invisíveis"

Este projeto está em conformidade com a Lei Geral de Proteção de Dados, com os princípios de "Privacy Design" e "Privacy by Default", com o Marco da Indústria de Jogos Digitais no Brasil, e com os direitos das Crianças e Adolescentes. O jogo não coletará dados pessoais dos jogadores.[5]

"2 de Julho" na sala de aula

O docente pode planejar suas atividades com a mediação do jogo "2 de Julho: Levante dos Invisíveis" de distintas formas, considerando seus conhecimentos e experiências com o tema e com os jogos. Porém, gostaríamos de indicar três possiblidades de interação, que podem contribuir para a dinâmica na sala de aula.

Primeira possibilidade é a mediação do jogo como pré-texto. Neste caso, o docente convida os estudantes a interagirem com a mídia, sem dar informações sobre o tema e a narrativa, ou seja, antes de iniciar em sala de aula a discussão sobre a Independência da Bahia. Nesse caso, os estudantes jogam e interagem, inicialmente, pelo prazer de jogar e pelo entretenimento. Após a interação, o/a docente

5 Brasil. Presidência da República – Secretaria Geral. (2018, 14 de agosto). Lei Nº 13.709, de 14 de agosto de 2018 – Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2018/Lei/L13709.htm
Brasil. Senado Federal. (2020, 18 de setembro). Lei Nº 14.058 de 18 de setembro de 2020 – Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). Disponível em https://www.camara.leg.br/internet/agencia/infograficos-html5/conheca-a-lei-de-protecao-de-dados-pessoais/index.html

cria um espaço de discussão para que os estudantes relatem sua experiência com o jogo, mas identificando o tema e conflitos apresentados na narrativa. Nesse tipo de interação, o objetivo é criar uma ambiência pedagógica e motivar os estudantes para aprender o assunto que será discutido na sala de aula. Nesse caso, a Independência da Bahia.

A segunda possibilidade é a mediação do jogo como texto. Isto é, após apresentados e discutidos os assuntos em sala de aula, o/a professor(a) pede para os estudantes jogarem. Assim é possível estabelecer relações entre o que foi estudado e a narrativa do jogo, identificando inclusive os anacronismos.

A terceira possibilidade é a mediação do jogo como criação. Isto é, após a discussão em sala de aula e a interação com o jogo, os estudantes são convidados a criar suas próprias narrativas, seja através da linguagem do jogo, histórias em quadrinho ou podcasts sobre o tema.

Todas as possibilidades acima podem ser realizadas de forma independente ou seguindo uma etapa de cada vez. A decisão é do/a docente que, a partir das ideias aqui apresentadas, deve criar sua própria dinâmica de interação



Os óculos VR podem pesar no rosto da pessoa jogadora.

Tutorial

com os jogos digitais na sala de aula.

Como jogar?

O jogo “2 de Julho: Levante dos Invisíveis” está disponível gratuitamente para o download nas playstores Google Play e Apple Store. Para localizá-lo, será necessário abrir o aplicativo > pesquisar pelo nome do jogo > ao localizar o jogo, clique em baixar/instalar.



1. Após isso, procure o ícone do jogo no celular.
2. Coloque o celular nos óculos de Realidade Virtual (VR) e inicie a sua aventura.

Cuidados importantes

Em caso de aquecimento do aparelho celular, pause o jogo, retire-o dos óculos VR e espere alguns minutos com a tela desligada. Os óculos VR podem pesar no rosto do jogador ou jogadora. Verifique com o(a) aluno(a) se ele(a) está com algum tipo de desconforto antes de continuar a jogar.

Celular

O jogo foi desenvolvido para os celulares de diferentes configurações, sendo executado sem problemas de desempenho. Alertamos que verifique a capacidade de armazenamento interno do celular para evitar algum tipo de travamentos do sistema operacional. Em caso de travamento, desligue o celular e ao ligar novamente, tente reiniciar o jogo e continuar a interação.

Óculos VR



Orientações

Professor(a), siga as orientações abaixo para garantir o bom uso dos óculos pelos estudantes e a qualidade da interação com o jogo:

- Para evitar cansaço e incômodo na visão, verifique a necessidade de ajustar as lentes dos óculos VR;
- Mantenha o ambiente ao redor do jogador livre de obstáculos;
- Mantenha a claridade do celular a 50% ou menos para não incomodar a vista do jogador;
- Dependendo do modelo do celular, pode ser necessário um adaptador para o fone de ouvido;
- Mantenha o áudio em 75% e, a partir desta medida, ajuste de acordo com a necessidade de cada aluno.

Observação: Existem diferentes tipos de headsets VR com preços mais acessíveis, como o VR Box.

Durante o processo de desenvolvimento do jogo aqui apresentado, usamos o Shinecon que foi apresentado acima e que possui um preço acessível.

Adaptador

Dependendo do modelo do celular será necessário ter um adaptador para conectar o fone dos óculos VR. Caso necessário, verifique o tipo de entrada do celular. Exemplo: Adaptador de fone tipo C.



Joystick



Orientações

- É necessário carregar o controle antes de utilizar
- A conexão do controle com o celular se faz por Bluetooth
- Durante a conexão, a luz pisca no centro do joystick, assim que for conectado a luz ficará ligada.

Observação: Assim, como os óculos VR, o joystick também pode ser comprado, considerando o melhor custo-benefício. Exemplos de modelos: X3 wireless controller e AL–G7 Controller,

Narrativa

O jogo é caracterizado como single player, isto é, o jogador joga sozinho, com visão em primeira pessoa e durante a interação não vê seu personagem. Este gênero de jogo possibilita a exploração e a interação com o cenário, mas não tem mecânicas de batalha ou enfrentamento.

Trata-se de um jogo em que a exploração do ambiente é incentivada por meio da personagem principal, Liberata. Uma mulher negra liberta, que deseja a liberdade do seu país.

O período histórico do jogo refere-se ao momento em que Salvador estava cercada pelas tropas brasileiras por mar e terra, impedindo que o exército português que ocupava a cidade tivesse acesso a alimentos e reforços.

É nesse contexto que Liberata irá interagir com os personagens não jogáveis, Miguel, Joaquim, Freira Clementina, Vitória, Maria e Pedro para juntos resolverem desafios e ajudar ao Exército Libertador a concretizar a Independência da Bahia.

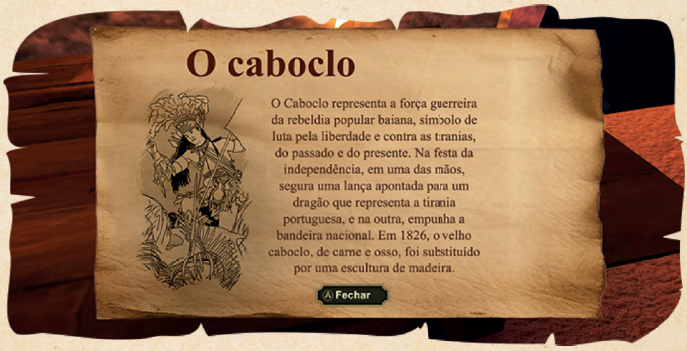
Informações adicionais

O tempo médio de jogo é 20 minutos, mas pode variar de acordo com a exploração do ambiente, não possuindo um tempo máximo. Nesse aspecto, destacamos a necessidade de estar atento a quaisquer sinais de fadiga durante a interação.

> **ATENÇÃO** – se ao jogar, o celular esquentar, saia do jogo, desligue o aparelho e volte a jogar em outro momento.

Hipertextos

Os hipertextos trazem informações diversas sobre o conflito, focando em figuras históricas, localidades e curiosidades sobre o período. O jogador encontrará no jogo 20 hipertextos: 10 dentro do jogo e outros 10 no glossário do menu inicial. Os hipertextos que estão presentes no gameplay (na dinâmica do jogo), estão distribuídos como livros e folhetos, motivando o jogador a conhecer mais sobre a história e enriquecendo sua experiência.



Demonstração dos itens colecionáveis dentro de jogo.

Personagens



Liberata

Liberata nasceu no Recôncavo da Bahia. Criada por seus pais, que eram ganhadeiros escravizados e conseguiram comprar sua alforria, ela se viu diante de uma guerra em busca da liberdade de seu povo. Sua luta buscava uma forma de proteger sua comunidade contra a fome, doenças e dificuldades da guerra.



Miguel

Miguel nasceu no Recôncavo e foi adotado por uma família rica, o que lhe deu a oportunidade de estudar e se tornar independente. Ao chegar em Salvador, adquiriu seu próprio negócio, um bar que, em tempos de guerra, se tornou base do movimento anti-lusitano.



Joaquim

Vindo de família pobre, "Seu Joaquim" logo aprendeu a pescar para sobreviver e fazer uma renda. Com o passar do tempo, acabou criando uma família, com sua esposa e filho. Os três não tiveram como sair de Salvador e precisaram encarar a realidade da guerra e do cerco.



Vitória

Vitória é uma ganhadeira liberta que conseguiu ser alforriada, com a ajuda de sua família, no início da vida adulta, mas tinha a condição de continuar prestando serviços ao seu antigo senhor.



Clementina

Clementina nasceu em Salvador e se envolveu na igreja desde a infância. Aos 20 anos decidiu se tornar freira e fez os votos sagrados. Desde então, Clementina estudou com afinco para exercer sua função como freira e esteve nesse caminho sagrado cuidando de um orfanato.



Maria

Maria nasceu e foi criada na Lapinha. Ela é uma menina inteligente e viu sua família passar por situações difíceis durante a guerra pela independência. Depois que seus pais desapareceram, Maria decidiu ir à igreja para procurar comida e segurança.



Pedro

Pedro nasceu e foi criado na Lapinha. É um menino brincalhão que passa parte do dia correndo pelos becos do bairro. Pedro é protegido por sua irmã Maria e confia nela, seguindo-a em todos os lugares.



Soldado português

Soldado português que mora no Brasil, convocado para lutar pelos interesses da coroa portuguesa em manter o controle lusitano na província da Bahia.



Soldado português dentro de jogo.

Cenário do Jogo (Lapinha)

O jogo se passa no bairro da Lapinha, em Salvador, nos dias 1 e 2 de julho de 1823. É um local icônico com suas ruas e praça onde o Exército Libertador chegará e marcará o fim da Guerra da Independência da Bahia.

A Lapinha é crucial porque foi a "porta de entrada" da cidade e o primeiro bairro a receber tropas brasileiras, decretando assim o fim da guerra.



Largo da Lapinha no início do século XX, antes da reforma da igreja.



Representação da Igreja da Lapinha dentro de jogo.

Missões do jogo (Quests)

Missão 1: entrega dos panfletos.

Na primeira missão, Liberata encontra um panfleto no chão anunciando a chegada do Exército Libertador na capital e vai para o bar do Miguel para ter mais informações. Miguel confirma a notícia e pede a Liberata que entregue os panfletos para os moradores e casas da região.

Objetivo: Entregar os panfletos nas casas com um pano branco, depois voltar para o bar e falar com Miguel.



Representação da primeira missão do jogo.

Missão 2: entrega de alimentos no orfanato.

Miguel informa que a freira Clementina precisa de ajuda na igreja. A freira explica à Liberata que as crianças do orfanato estão passando fome e pede ajuda para pegar o alimento com Vitória e entregar às crianças. Atenção, os guardas estão vigiando a praça, cuidado para não ser capturado(a).

Objetivo: Buscar os alimentos com Vitória, entregar para Maria e Pedro no orfanato e depois falar com a freira.

Missão 3: marcar as casas com o símbolo do dragão.

Miguel informa Liberata sobre o movimento antilusitano e pede que pegue as tintas no fundo do bar e marque as casas dos portugueses com o símbolo do dragão (representação do brasão de armas português) para que o Exército Libertador identifique os traidores.

Objetivo: Localize a tinta nos fundos do bar, marque as casas destacadas e volte para falar com Miguel.



Representação da terceira missão do jogo.

O objetivo desse tutorial é orientar especialmente os(as) professores(as) para imersão no universo do jogo "2 de Julho - Levante dos Invisíveis" de forma lúdica, educativa e segura. Após cumprir essas missões, o(a) jogador(a)conclui a sua aventura no jogo.

Indicação de literatura e jogos

Na seção sobre jogos digitais e ensino de História, destacamos os jogos desenvolvidos pela Rede de Pesquisa Comunidades Virtuais, todos eles gratuitos. Os jogos podem ser executados no sistema operacional Windows para computadores e estão disponíveis para download na URL: https://comunidadesvirtuais.ufba.br/games/.

Abaixo indicamos alguns jogos que podem mediar o ensino de História.



Tríade - Liberdade, Igualdade e Fraternidade - o jogo tem como objetivo apresentar o contexto da Revolução Francesa, onde a pessoa jogadora poderá interagir com diferentes personagens históricos, resolver missões e contribuir para a luta dos revolucionários.



Búzios - ecos da liberdade - O jogo é baseado no movimento social e político emancipatório ocorrido na Bahia em 1798. Os líderes revolucionários usavam uma concha para serem identificados pelos seus pares.



Industriali - um jogo de simulação que aborda a Revolução Industrial, permitindo que o jogador gerencie fábricas e trabalhadores, enfrentando os desafios da época.

Além dos jogos digitais desenvolvidos para fins educacionais, recomendamos interagir em sala de aula com os jogos listados abaixo:



Dandara - Jogo de plataforma ambientado em um mundo de opressão, onde o protagonista luta pela liberdade e sobrevivência. O jogo foi produzido pela Long Hat House.



This War of Mine é um jogo de sobrevivência em que o jogador tenta sobreviver em uma cidade sitiada durante a guerra. O jogo foca nas dificuldades enfrentadas pelos civis, como escassez de alimentos, remédios e segurança. O jogo foi desenvolvido pela 11-bit Studios.



Valiant Hearts: The Great War - Um jogo de aventura e quebra-cabeça que acompanha a história de quatro personagens durante a Primeira Guerra Mundial, mostrando suas experiências pessoais e a brutalidade da guerra. O jogo foi produzido pela Ubisoft.

Existem muitos jogos produzidos especialmente para entretenimento que podem atuar como mediadores no ensino de história. Por isso, sugerimos que os(as) professores(as) explorem esse universo com a ajuda dos alunos, que têm experiência como jogadores e podem construir uma abordagem pedagógica sobre os jogos com os quais já interagem.

Ao incluir os alunos na escolha dos jogos, os(as) professores(as) estarão valorizando o conhecimento desses alunos sobre o mundo dos games, estabelecendo uma relação de ensino emancipatória. Dessa forma, a escola possibilita o diálogo entre o que os alunos gostam de fazer fora da escola e como essas atividades se relacionam com o conteúdo escolar, valorizando e estimulando suas experiências.

Por fim, sugerimos que os(as) professores(as) leiam o livro "Museus virtuais e jogos digitais: novas linguagens para o estudo da história".

O livro está disponível para download gratuito em https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/31489



Equipe de Elaboração
Lynn Alves
Priscila Cabral
Beatriz Lima
Rafael Francisco Pereira
Velda Gama Alves Torres

Revisão final:
Maria Sigmar Coutinho Passos

