

## PROPOSTA DECOLONIAL: A ELABORAÇÃO DE UM JOGO DE PLATAFORMA SOBRE A NARRATIVA DE PUREZA LOPES LOYOLA<sup>1</sup>

Mariana Athayde<sup>2</sup>  
Edilane Carvalho Telles<sup>3</sup>

Universidade do Estado da Bahia - UNEB

### RESUMO

Este artigo apresenta o delineamento de um jogo de plataforma com a narrativa da história de Pureza Lopes Loyola e a sua pugna contra o trabalho escravo contemporâneo. A proposta é a elaboração do jogo de forma pedagógica promovendo o aprendizado, a reflexão sobre imagens de controle e a violência no campo. A metodologia de abordagem qualitativa e bibliográfica, parte da análise subjetiva sobre a colonialidade em narrativa de jogos. Com os resultados, espera-se contribuir para a ampliação das discussões sobre a utilização de jogos como recurso de aprendizagem, especialmente com a discussão sobre a escravização do corpo humano, sobretudo do corpo negro e do tráfico humano. O objetivo é contribuir para a compreensão do potencial dos jogos online, ao abordar o trabalho escravo contemporâneo. Propõe uma narrativa de promoção à reflexão sobre violência no campo, imagens de controle e interseccionalidade.

**PALAVRAS-CHAVE:** Decolonialidade; Jogos; Trabalho Escravo; Interseccionalidade; Aprendizagem.

### 1. Introdução

Este artigo apresenta o delineamento de um jogo de plataforma com a narrativa da história de Pureza Lopes Loyola (ARAÚJO, 2021), uma mãe que se depara com o trabalho escravo contemporâneo em sua busca pelo filho, transpondo-se por fazendas e garimpos. A proposta é a elaboração de um jogo no gênero plataforma promovendo o aprendizado, a reflexão e o protagonismo discente, com momentos interativos, articulando planejamentos e ações didático-pedagógicas decoloniais à dinâmica de games.

Com avanço da internet e o desenvolvimento de tecnologias *in cloud*, os jogos estão assumindo novos construtos e se tornado cada vez mais digitais, com *loops* de engajamento cada vez mais poderosos, motivando e potencializando comportamentos específicos.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao Grupo de Pesquisa Games do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, realizado de 4 a 8 de setembro de 2023.

<sup>2</sup> Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação, Cultura e Territórios Semiáridos – PPGESA/UNEB (2023.1), [marianaathaydel@hotmail.com](mailto:marianaathaydel@hotmail.com)

<sup>3</sup> Doutora em Comunicação (USP), Mestre em Educação e Contemporaneidade (UNEB), Professora do curso de Jornalismo da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Campus de Juazeiro (BA), Jornalista, [ecteles@uneb.br](mailto:ecteles@uneb.br)

O presente trabalho tem como escopo propor o jogo de plataforma, e ao mesmo tempo a elucubração sobre maior representatividade de gênero, raça e etnia em jogos e plataformas online de jogos, com abordagens mais coerentes e significativas.

Em relação aos percursos e resultados deste trabalho, espera-se contribuir para a ampliação das discussões não apenas sobre a utilização de jogos como recurso de aprendizagem, como também na interseção de narrativas especialmente para que os contextos instiguem e discutam a escravização de corpos, sobretudo do corpo negro e o inadmissível tráfico humano na elaboração de *games*, com o escopo de potencializar as discussões sobre um tema e abordagem tão difícil. Assim, propõe ainda contribuir com os estudos e a compreensão do potencial dos jogos online para abordar o tema do trabalho escravo contemporâneo e a necessidade de reflexão sobre tópicos como: racismo, imagens de controle, violência no campo, entre outros.

## **2. Narrativa: A Busca pelo filho e a pugna contra o trabalho escravo<sup>4</sup>**

Pureza Lopes Loyola nasceu em 1943 na cidade de Presidente Juscelino, anos depois após o casamento se mudar para Bacabal. Ambas as cidades do Maranhão.

No início dos anos 90 seu filho caçula, Antônio Abel, partiu para tentar a sorte no garimpo. Meses sem dar notícias, a mãe inicia a busca e sai com a roupa do corpo, uma bolsa, a foto de Abel e a bíblia ‘embaixo do braço’. Sem uma referência mais específica, Pureza sabia apenas que ele tinha ido para o Pará. Parte para lá, onde conhece o Padre Flávio que mostra quem seria o possível aliciador de seu filho.

Em sua busca, Pureza descobre um sistema de aliciamento para o trabalho escravo, com ações de desmatamento e sobreposição de área de pasto. E assim foi, que de fazenda em fazenda Pureza presenciou o drama, tortura e morte de trabalhadores em condições de trabalho desumano, escravo, que tiveram seus documentos confiscados, que eram maltratados, ameaçados e ‘presos’ por dívidas em armazéns, tecendo dessa forma uma relação de poder e dependência. Nesse contexto, as ameaças de morte eram veladas, envolvendo situações de fuga e revolta. No percurso da sua missão, a Comissão Pastoral da Terra (CPT) ajudou Pureza com orientações, fazendo a intermediação com o Ministério Público do Trabalho e o Ministério do Trabalho, no Maranhão, no Pará e em Brasília.

Sua busca durou três anos, quando encontrou Abel, doente, com malária. Sua

---

<sup>4</sup>A luz do filme “Pureza” exibido na globo em 2023. Lançamento em 2022 no cinema, tem duração de 1h e 41 min. É um drama biográfico. Direção de Renato Barbieri. Disponível no Globoplay e Telecine.

luta e persistência não foram em vão, foram o arrimo para criação do grupo Especial Móvel de Fiscalização que uniu auditores fiscais do trabalho, policiais federais e procuradores para desvelar situações de trabalho escravo em todo o território nacional. Em 1997 Pureza recebeu em Londres o prêmio Anti-Escravidão da Anti-Slavery International, a mais atinga organização de combate ao trabalho escravo em atividade do mundo (GONÇALVES, 2021).

### 3. A narrativa no contexto de jogo

Para Smith (2008) em um jogo de plataforma, o jogador controla um avatar que se movimenta e salta entre plataformas e obstáculos, enfrentando inimigos e desafios e coletando bônus. De início, é importante deixar claro que apesar da gamificação ter sua vertente originada no design de jogos, gamificação e jogos são termos com significados diferentes. Enquanto gamificação é um método, jogo é um artefato, no qual interagimos com algo já pronto. Muito anterior a esse processo e construto, Huizinga é citado aqui para reportar ao tema traz a seguinte definição de jogo como

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, com fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”. (HUIZINGA, 2005, p.33)

No que concerne a gamificação, (KAPP, 2012) ratifica essa distinção ao afirmar que a gamificação é “[...] o uso das mecânicas baseadas em jogos, da sua estética e lógica para engajar as pessoas, motivar ações, promover a aprendizagem e resolver problemas”. A gamificação é uma metodologia ativa de imersão que impele o protagonismo e a autonomia do estudante (FILATRO; CAVALCANTI, 2018).

O Recurso Educacional Digital utilizado para co-substancializar o *design* desse game é o *Scratch*, que é uma linguagem de programação visual baseada em blocos lógicos, muito utilizada nos meios educacionais para desenvolver competências que vai além do programar, puro e inato, mas promover nos percursos formativos dos educandos a aprendizagem para resolver problemas complexos, trabalhar de forma colaborativa, incentivar a pesquisa, desenvolvimento de projetos, flexibilidade cognitiva, criatividade, criticidade, projeto de vida, entre outros. Que tenham relações com as habilidades socioemocionais na construção de conhecimentos, na perspectiva do

pensamento computacional para uma aprendizagem que se reporta a temas de relevância social.

Para sistematizar a referida proposta foi realizada uma pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa, com vista a apoiar as discussões, cujo estudo sustenta-se nas seguintes referências: Huizinga (2005) sobre o conceito de Jogos; Resnick (2012) sobre *Scratch* e aprendizagem criativa; Teles (2020) sobre Educomunicação; Saffiotti (2004) sobre Interseccionalidade; Collins (2016; 2019) sobre Imagens de controle e Silva (2022a; 2022b) sobre Racismo Algorítmico.

Do planejamento à ação pedagógica, na perspectiva educativa, essa proposta traz claramente possibilidades inter e transdisciplinares articulando saberes, conhecimentos e conteúdo dos diferentes componentes curriculares, perpassando em todos as etapas e níveis educacionais. Essa transversalidade *sui generis* às tecnologias digitais e comunicacionais é como um “bonde” que embarca nos conteúdos e atravessa as áreas de conhecimentos, enriquecendo as práticas docentes com mais flexibilidade didática e uma participação crítica, reflexiva e protagonista do estudante.

Para tanto, a idealização é de um ambiente multissensorial e intuitivo dos jogos, no qual o lúdico é priorizado, em que dinâmicas e mecânicas, como avatar, missões, recompensas, pontuação, passagem de níveis, entre outros, promovem experiências e aprendizagens desafiadoras e fascinantes. No entanto, é preciso deixar evidenciado que o desenho do game irá potencializar a fala e o discurso, evidenciando também a importância da intercalação entre conteúdos curriculares formais a serem inseridos, assuntos das disciplinas, ou da integração entre elas que serão compostos a essa dinâmica do game, bem como as habilidades que precisam ser desenvolvidas, a serem alcançada no percurso (interação, imersão e aprendizagem).

A narrativa e proposta do jogo envolve de forma muito desafiadora processos de intervenção social, bem como de luta e reivindicação de direitos, assim como cuidado no tratamento do tema, como referencial para questões difíceis de serem compreendidas. Desta forma, o tópico a seguir sugere a Educomunicação como um campo emergente que ao incluir as demandas da realidade, poderia ser um tempo-espço privilegiado para a elaboração e ação com a plataforma, jogo e narrativa.

#### **4. Educomunicação**

A Educomunicação como campo emergente, conseguiu reunir nas duas últimas décadas por obra de estudos uma riqueza de significantes e significados constituindo-se como fonte de pesquisa que perpassa em todas as áreas de conhecimento e níveis educacionais. Soares (2014, p. 456) reforça esse entendimento ao afirmar que:

[...]o neologismo ‘educomunicação’ é por natureza, polissêmico. Carrega os sentidos a ele atribuídos, ao longo das últimas décadas, pelos diferentes grupos que militam no campo. Para alguns, é simplesmente, sinônimo de educação diante dos meios, enquanto para outros, designa a prática mais moderna de educação midiática [...]

Assim sendo, o jogo proposto neste entrecho constitui-se um recurso educacional importante a ser considerado já que busca inferir nos percursos e com os sujeitos, a partir de reflexões sobre temáticas que precisam ser discutidas e que devem caminhar de ‘mão dadas’ não só com processos escolares formais, mas com processos sociais como um todo, promovendo a formação crítica e cidadã, de alunas/os, professoras/es e da comunidade, criando um ecossistema comunicativo (MARTIN\_BARBERO, 2014) de consciência emancipatória, inclusiva e democrática com a interpelação lógicas uníssonas a saberes e conhecimentos. Para Teles (2020),

Os avanços das TICs e mídias têm implicado uma necessária discussão sobre os modos de inclusão e práticas no âmbito educacional, entretanto, nas intencionalidades que revestem as propostas pedagógicas, faz-se necessário conhecer desde a formação inicial estes posicionamentos que também são conceituais, portanto, teórico e metodológicos.

Em suma, não utilizar com meros recursos digitais à aprendizagem de forma maquínica, mas embasado em pressupostos teóricos-metodológicos construídos na interface educação e comunicação, ou se preferirmos, de educação midiática e tecnológica. Os games como recursos pedagógico ou não, têm grande potencial de entreter, inspirar e encantar, criando, por assim dizer, um ‘aprendizado oculto’ (*stealth learning*), trata-se de uma aprendizagem intuitiva, onde a/o jogador/a não capta a aprendizagem, mas no decorrer do processo vai criando reflexões e termina a experiência com outro nível de consciência sobre o tema estimulando a criticidade, avaliação sobre o conteúdo que está sendo pesquisado, estudado e discutido. Isso ocorre em razão do ambiente multissensorial, interativo e lúdico produzir e sustentar ecossistemas comunicativos e gamificados e promovendo o imbricamento entre o ser humano e o objeto do conhecimento (conteúdo). Contudo, é preciso ter um planejamento cético com justificativa, recursos e metodologia alinhadas com o objetivo

pedagógico. O professor precisa depurar ao máximo os recursos dos instrumentos utilizados para promover uma educação imersiva e emancipatória que seja consoante à proposta pedagógica.

## **5. A decolonialidade na narrativa de jogos: imagem de controle e interseccionalidade**

A ideologia dominante na era da escravidão estimulou a criação de várias imagens de controle inter-relacionadas e socialmente construídas da condição de mulher negra que refletiam o interesse do grupo dominante em manter a subordinação das mulheres negras. (COLLINS, 2019, p.140).

Quais jogos marcaram sua infância? Desses jogos, existiu algum que trouxesse abordagens sobre trabalho escravo, escravidão de corpos, sobretudo de pretos? Provavelmente não. Também houve poucas representações de pretos, ou narrativas sobre racismo, trabalho escravo ou temas afins em jogos. Este artigo propõe uma construção decolonial, quebra de padrões, defronte aos estereótipos e imagens de controle, de uma subjetividade passiva e subserviente, como, por exemplo, a imagem da “*mammy*”, mãe preta ou ama de leite, ou a Jezebel, prostituta, *hoochie*, com a exposição e supervalorização de corpos negros (COLLINS, 2019). A narrativa traz um corpo negro como protagonista e heroína, um corpo que austero à imagem de controle, porque não é subserviente, não é domesticado e nem manipulado. É uma diegese que não delapida um corpo em detrimento do outro e nem tampouco traz uma dinâmica de estereótipos e manipulações.

O desenho do jogo proposto trará como protagonista uma ativista de direitos humanos, mulher, mãe solo, preta e camponesa. Uma heroína que a história não pode esquecer. Uma protagonista que se reconhece em múltiplas identidades, diante da posição e luta que ocupa na sociedade. Saffiotti (2004, p. 13) explica que,

A interseccionalidade investiga como as relações interseccionais de poder influenciam as relações sociais em sociedade marcadas pela diversidade bem como as experiências individuais na vida cotidiana. Como ferramenta analítica, a interseccionalidade considera que as categorias de raça, classe, gênero, orientação sexual, nacionalidade, capacidade e etnia e faixa etária entre outras - são inter-relacionadas e moldam-se mutuamente. A interseccionalidade é uma forma de entender e explicar a complexidade do mundo, das pessoas e das experiências humanas.

Assim, a interseccionalidade engendra o multiculturalismo, a diversidade com arranjos diferenciados de identidades ou posições sociais. Da representatividade da mulher preta forte, determinada e persistente que na busca pelo filho, constrói outras ideias ao se deparar com a violência no campo. É elementar articular ações e pensamentos da representatividade de mulheres negras sem alusão a valores brancocêntricos, a imagens de controle ou a estereótipos em geral.

É a representatividade da mulher preta forte, determinada e persistente, que constrói outros ideais pelo meio do caminho ao se deparar com a violência no campo. Nesse sentido, a protagonista dessa narrativa é uma ativista e heroína que a história não pode esquecer.

Desta forma, o escopo é fortalecer a representatividade de mulheres negras e histórias de luta contra a exploração de mão de obra sem alusão a imagens de controle, que estende-se às características específicas da mulher negra, envolvendo uma dimensão ideológica muito maior a do racismo e sexismo, Collins (2019), com a supervalorização de corpos e valores brancocêntrico em espaços importantes. A proposta é abordar esse tema com plataformas de jogos online, onde centenas e milhares de pessoas despendem horas diárias e ficam expostos a tela no tempo de jogo, que inclui também a perda de noção de tempo e corpo, o que poderia (espera-se) ampliar as vozes em várias instâncias sociais. A seguir, abordaremos a linguagem de programação.

## 5. *Scratch*

*Scratch* é uma linguagem de programação visual baseada em blocos lógicos parecida com lego. Inspirada na linguagem Logo, não possui interface gráfica de códigos o que facilita o ensino da programação. É um software gratuito e está disponível tanto *on-line*<sup>5</sup> quanto *off-line*. Ele foi desenvolvido pelo grupo *Lifelong Kindergarten* no *Media Lab do Massachusetts Institute of Technology* (MIT), liderado por Mitchel Resnick.

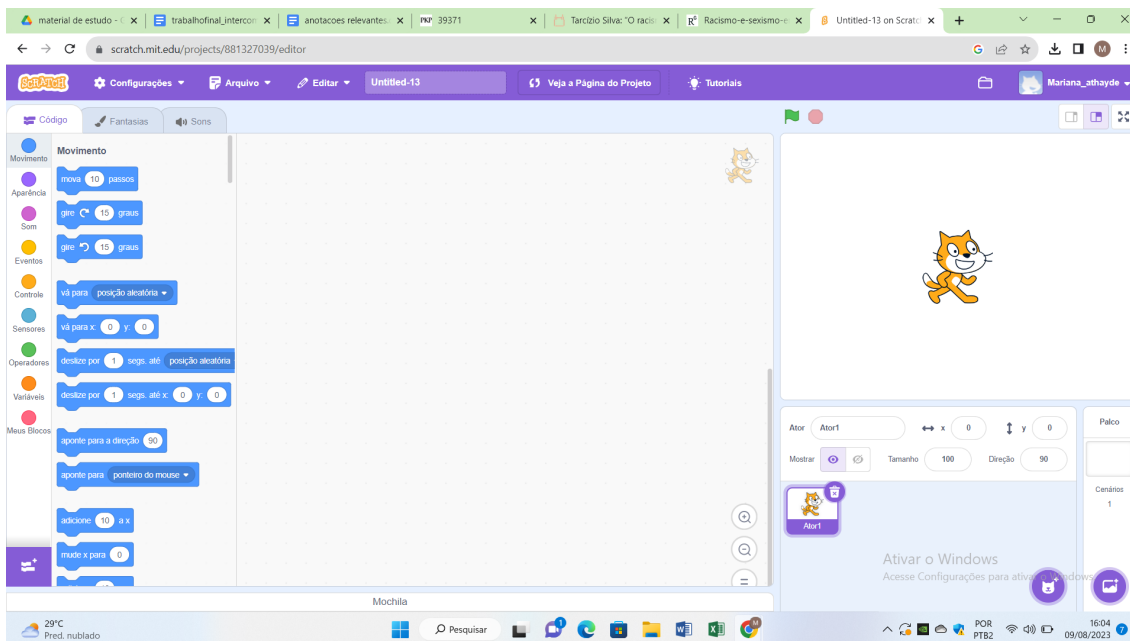
A plataforma é dividida em categorias como código (programação), fantasias (aparência) e sons. Na programação, as peças ou *pins* da montagem, são blocos e representam os comandos, que precisam ser encaixados de forma lógica. O ambiente contém uma biblioteca de áudios e outra de imagens que são articulados aos *scripts* das programações possibilitando a criação de projetos de animações, histórias, jogos, simuladores e ambientes virtuais de aprendizagem (Imagem 1).

---

<sup>5</sup> Disponível no site <https://scratch.mit.edu/>

É permissível adicionar extensões para obter funcionalidades extras e específicas e ampliar possibilidades na elaboração de trabalhos, com realidade aumentada, texto para fala, tradução, caneta, musicalização, robótica, entre outros. O ambiente é fácil e amigável e promove um aprendizado intuitivo, motivador e engajador.

Imagem 1: Tela principal do Scratch



## 5.1 Comunidade de projetos e o desenho do game

A comunidade de projeto é um lócus onde pode ser depositado e compartilhado projetos para que todos os membros possam acessar, *remixar* e fazer curadoria de trabalhos. De fato, existem poucos trabalhos nessa comunidade que versam sobre temáticas étnico raciais, sobre violência e política, indo pouco além de conceitos básicos. No entanto, as portas estão abertas, já que na comunidade qualquer pessoa pode postar e compartilhar projetos.

## 5.2 Desenho do game

Os cenários são desde a casa de Pureza no campo, em Bacabal - Maranhão, passando por telas que representam fazendas, garimpos e até Brasília. Personagem principal, a Pureza que será ‘controlada’ pelo jogador, terá que se desviar de obstáculos e pular plataformas. Os inimigos serão os fazendeiros e garimpeiros e a missão de



Pureza será denunciar a exploração de corpos. A personagem coletará bônus ao libertar cada trabalhador e o ‘fator sorte’ indicará pistas e referências de onde estão provas da exploração de trabalho e escravidão por dívidas, ao longo do percurso a protagonista precisa compilar um conjunto de provas e retornando um feedback sobre o desempenho do jogador, o qual receberá feedback durante todo o percurso do jogo com mensagens explicativas da personagem principal.

### 5.3 Dinâmica e mecânica do jogo

Quadro 1: Dinâmica de jogos

Dinâmica	
Limites	Restrição de tempo : haverá ou não Espaço: Fazendas, garimpos, olarias e Brasília
Emoções	Que tipo de emoção esse jogo desperta

Fonte: Desenvolvida pelos autores

Quadro 2: Mecânica de jogos

Mecânica	
Desafios	Libertar as pessoas que estão encarcerados Enfrentamento Colher provas
Sorte	Definir ou não elemento aleatório Ex. Um dica para encontrar uma prova
Feedback	Retorno sobre o desempenho do jogador
Recompensa	Benefícios por uma ação

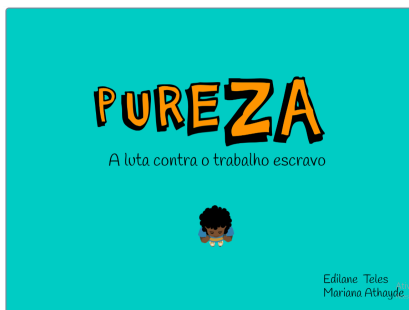
Fonte: Desenvolvida pelos autores

Quadro 3: Elementos de Jogos

Elementos	
Personagens ou Avatar	Protagonista : Pureza
	Inimigos: Fazendeiros e Jagunços
Cenários	São quatro cenários, cada um representa locais por onde a protagonista passou. Fazenda, Garimpo, Olaria, Brasília
Combate	Tipo de oposição entre membros que pode ocorrer Ex. Embarços com animais da mata entre outros
Placar	A cada resgate de trabalhador recebe uma pontuação. Exposição de pontos ao longo do percurso
Níveis	Cada cenário representa um nível de dificuldade
Missão	Denunciar ao Ministério Público do trabalho o trabalho escravo

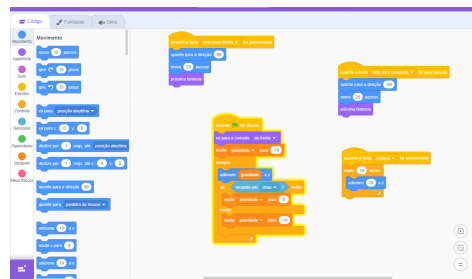
Fonte: Desenvolvida pelos autores

Imagem 2: Tela inicial do Jogo



Fonte: Desenvolvida pelos autores

Imagem 3: Script do salto



Fonte: Desenvolvida pelos autores

A dinâmica e a mecânica apresentadas acima são ilustrativas para a compreensão da proposta.

## 6. Metodologia

A metodologia qualitativa e bibliográfica, parte da análise subjetiva sobre a colonialidade em narrativa de jogos. Quanto aos objetivos, a pesquisa é exploratória, pois visa expor e tornar mais explícito parcas narrativas de jogos que articulam temáticas sociais, como: histórias de racismo e violência no campo em plataformas de jogos ou comunidade de projetos à dinâmica de games, que é o objeto proposto aqui.

Nesse ímpeto, para corroborar com as abordagens que fundamentam o tema, de decolonialidade na aprendizagem, na presunção de um jogo de plataforma foi realizada uma procura na plataforma *play store* utilizando as palavras-chave “escravidão”, “racismo” e “violência no campo”, cujo retorno foi de ‘zero resultados’ para jogos que tivesse esse desenho, o que apareceu foram livros e aplicativo de paquera para negros, assim como jogos fora desses critérios de inclusão no estilo aventura com ficção, histórias de ficção e utopia, cercando a dinâmica mais platônica com personagens e cenários desalinhados a uma realidade de exclusão, opressão, desigualdade e violência. Ao pesquisar na comunidade *Scratch* utilizando as mesmas palavras-chave, encontra-se alguns projetos, mas com abordagens e construções sem muito aprofundamento de histórias e lutas antirracistas do mundo real, mas que valem a pena, apesar de tratar em sua maioria de conceitos básicos, e que no entanto se perfilado a pressupostos teóricos metodológicos consentâneos possibilitam a reflexão e o entendimento acerca do objeto do conhecimento (conteúdos).

### **Considerações finais**

O modo pelo qual a disposição de tecnologias e imaginários sociotécnicos em um mundo moldado pela supremacia branca realiza a ordenação algorítmica racializada de classificação social, recursos e violência em detrimento de grupos minorizados. Tal ordenação pode ser vista como uma camada adicional do racismo estrutural, que, além do mais, molda o futuro e os horizontes de relações de poder, adicionando mais opacidade sobre a exploração e a opressão global que já ocorriam desde o projeto colonial do século XVI (SILVA, 2022, p.69)

O racismo estrutural encontra-se nas linhas de código de programas, nos sites de busca, narrativas de jogos entre outros recursos digitais. O alcance dessas tecnologias é crucial para levar entendimentos e desconstruções sobre pensamentos e ideologias nas aprendizagens essenciais, formação integral do ser humano, assim como o exercício de sua cidadania de forma consciente e responsável.

Os jogos estão cada vez mais na vida das pessoas, tanto na vida pessoal, como profissional, nas relações comerciais por meio das plataformas gamificadas, lá estão. Assim, com tamanha ubiquidade, é um poderoso recurso para ecoar as vozes da diversidade, com diálogos e discussões, promovendo a integração da aprendizagem formal com temas contemporâneos transversais de forma subjetiva, como uma aprendizagem oculta, promovendo experiências de aprendizagem engajadoras.

Com a presente proposta espera-se contribuir com a ampliação de discussões sobre a utilização de jogos como recurso de aprendizagem, especialmente no contexto da violência no campo e da escravização de corpos. E por fim inspirar educadoras/es e desenvolvedoras/es de jogos a explorar novas possibilidades educacionais com intervenções mais significativas, com a utilização e criação de jogos em diferentes espaços para promover conscientização, respeito, empatia, colaboração e amor ao próximo, levando o indivíduos a pensar, refletir e resolver problemas complexos adquirindo habilidades e competências que dialoguem com temáticas sociais e incentivem a transformar realidades. Com um jogo crítico, reflexivo e engajado.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, L. A. (2021). Pureza, a mãe que enfrentou fazendeiros e jagunços para salvar o filho do trabalho análogo à escravidão. **BBC Brasil**. <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-55958335> Porto Alegre. Acesso em 15 de ago de 2023.

COLLINS, Patricia Hill. **Pensamento feminista negro: conhecimento, consciência e a política de empoderamento**. 1. ed. São Paulo: Boitempo, 2019.

FILATRO, Andrea; CAVALCANTI, Carolina Costa. **Metodologias inova-ativas na educação presencial, a distância e corporativa**. 1 ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.

GONÇALVES, Jessica. (2021). A história de Pureza: da luta contra o trabalho escravo ao cinema. Agência Brasil. <https://agenciabrasil.ebc.com.br/direitos-humanos/noticia/2021-01/historia-de-pureza-da-luta-contra-o-trabalho-escravo-ao-cinema> Brasília. Acesso em 10 de ago de 2023.

MIT. SCRATCH, 2014. Disponível em <http://scratch.mit.edu> Acesso em agosto. 2023.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva SA, 2005.

KAPP, Karl. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education**. Pfeiffer, 2012.

MARTIN-BARBERO, Jesús. **A comunicação na educação**. São Paulo: Contexto, 2014.

RESNICK, M.; MALONEY, J.; MONROY-HERNÁNDEZ, A.; RUSK, N.; EASTMOND, E.; BRENNAN, K.; MILLNER, A.; ROSENBAUM, E.; SILVER, J.; SILVERMAN, B.; KAFAI, Y. Scratch: **Programming for all**. *Communications of the ACM*, v. 52, n. 11, p. 60–67, 2009

SILVA, Tarcízio. **Racismo algorítmico: inteligência artificial e discriminação nas redes digitais**. Edições Sesc SP, 2022a.

SILVA, Tarcízio. Linha do Tempo do Racismo Algorítmico. **Blog do Tarcízio Silva**, 2022b. Disponível em: <<https://tarciziosilva.com.br/blog/posts/racismo-algoritmico-linha-do-tempo>>. Acesso em: 17 de ago 2023.

SOARES, Ismar de Oliveira. Introdução à edição brasileira. In: APARICI, Roberto. (org.). Educomunicação: para além do 2.0. São Paulo: Paulinas, 2014.

TELES, Edilane Carvalho. **Entre o dizer e o fazer com as mídias e tecnologias na formação inicial do pedagogo**. 2020. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.