

## JOGO ELETRÔNICO SOBRE HISTÓRIA DA CAPOEIRA

**Natan Willian Santos de Jesus**

Análise e Desenvolvimento de Sistemas {natanwsj@gmail.com, prof.peter@fatec.sp.gov.br}

**Resumo.** A Capoeira, carrega uma bagagem cultural brasileira, mas de conhecimento popular e individual, sem um embasamento que ligue os fatos e acontecimentos, internos e externos. Como objetivo principal, provemos uma pesquisa mais completa, desde sua origem até atualmente, e futuramente um jogo eletrônico que aborde essas histórias, para que se aprenda se divertindo.

**Palavras-chave.** Capoeira, História, Cultura, Jogo, ICT FATEC Jundiaí.

### INTRODUÇÃO

A capoeira é uma arte marcial brasileira, desenvolvida por escravos africanos, usada como forma de libertação física e mental durante a escravidão. Diferente das outras lutas, ela usa música durante a prática dos treinos e da luta. (RIBEIRO, 2017)

Além da prática do esporte a capoeira traz uma bagagem cultural muito extensa, na história, na música entre outras, uma cultura brasileira, mas que não é valorizada e muitas vezes não é reconhecida pelos próprios brasileiros, por falta de informações e pesquisa. (MESTRE TUBARÃO, 2017) Por isso a proposta principal é realizar uma pesquisa que sintetize os acontecimentos internos e externos que influenciaram para a história da capoeira, analisando-os individual e correlacionados.

E para despertar a curiosidade dos brasileiros para com a mesma é necessário divulgação, e o meio escolhido é por meio de um jogo eletrônico. "Estimativas apontam que o mercado de games registrou um faturamento global de US\$ 99,6 bilhões em 2016, atingindo números que superam cinema e música juntos" (BEZERRA, 2017). Os jogos faturam muito mesmo em épocas de crise, mas o que explica todo esse faturamento, não é a qualidade dos eletrônicos, mas sim a quantidade de jogadores que aumentaram exponencialmente.

Os jogos deixaram a muito tempo de ser apenas um passatempo, para muitos já é o seu trabalho, tanto desenvolvendo quanto jogando, considerado até mesmo esporte. Por esse motivo, este será o meio de divulgação da capoeira, para que as pessoas conheçam um pouco a cultura brasileira, obtendo uma visão mais crítica e despertando a curiosidade enquanto se divertem.

O jogo conterá uma história a parte fictícia que mescla com os acontecimentos, fatos, relatos, lendas e mitos que fazem parte da história da capoeira, sempre desafiando o jogador para compreender a história que está sendo passada.

**Autor:** Natan Willian Santos de Jesus;

**Orientador:** Professor Mestre Peter Jandl Junior

Análise e Desenvolvimento de Sistemas; natanwsj@gmail.com

### PRODUÇÃO ARTÍSTICA E MUSICAL

Além da parte de aprendizado o jogo contará com referências visuais da ambientação da época retratada, além dos golpes da capoeira e como eles são aplicados e músicas típicas de rodas de capoeira.

### ESTILO EM 2D

Jogos em 2D eram muito famosos por ser a única opção nas décadas de 1950 até 1980, pois era o que os computadores conseguiam processar na época, objetos, cenários e personagem em pixels, o que marcou a infância de muitos, e que hoje interessa muitos jovens e adultos por provocar esse efeito nostálgico, estilo que será utilizado para a produção desse jogo.

### PROXIMOS PASSOS

As referências devem ser feitas respeitando-se as normas definidas pela ABNT. Somente deverão ser apresentadas as referências citadas no referido pôster.

Nas referências no texto citar o nome do autor e o ano da publicação (SANTOS, 2003).

### REFERÊNCIAS

BEZERRA, Valdejane. Jogos Digitais: setor ignora crise e registra mercado de trabalho em expansão e salários atrativos. Disponível em: <http://www.rhportal.com.br/artigos-rh/jogos-digitais-setor-ignora-crise-e-registra-mercado-de-trabalho-em-expansao-e-salarios-atrativos/>. Acessado em 8 de abril de 2018

RIBEIRO, Thiago. Capoeira. Disponível em: <https://www.google.com.br/amp/m.mundoeducacao.bol.uol.com.br/amp/educacao-fisica/capoeira.htm>. Acessado em 8 de Abril de 2018

MESTRE "TUBARÃO", André Luís Firmino. Mestre de capoeira.

### AGRADECIMENTOS

Este trabalho teve colaboração do Mestre de capoeira "Tubarão", André Luís Firmino e do Orientador Professor Mestre Peter Jandl Junior, pelo apoio, esforço e incentivo a estar desenvolvendo o projeto.