

RESUMO:

A oficina *As Viagens do Tambor: Percorrendo os territórios negros em um jogo de tabuleiro*, a ser realizada no 18º Salão de Extensão da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, tem como intencionalidade disseminar à comunidade acadêmica e público em geral o jogo *As Viagens do Tambor*, material pedagógico desenvolvido para distribuição às escolas da rede pública da cidade de Porto Alegre, com o objetivo de proporcionar aos (às) estudantes a oportunidade de conhecer espaços da cidade identificados pelas marcas de presença da população negra e personagens negros (as) cujas trajetórias de vida tenham relação com a cidade. *As Viagens do Tambor* constitui-se como um jogo de tabuleiro e constrói um percurso na cidade de Porto Alegre, que contempla lugares identificados como territórios negros, personagens e práticas culturais vinculadas à população negra da cidade. No jogo, esses três grupos – lugares, personagens e práticas culturais – se inter cruzam e constituem narrativas a partir de um elemento central: o Tambor, marco inicial do *Museu de Percurso do Negro em Porto Alegre*, o qual foi escolhido como articulador da narrativa por tratar-se de um objeto de alto valor simbólico para culturas africanas e afro-brasileiras, e que está presente em diversas práticas culturais vinculadas à população afro-brasileira e representadas no jogo. O jogo foi desenvolvido a partir da ação de extensão *Jogos – Produção de Materiais Didáticos: Os Territórios Negros de Porto Alegre*, que se realiza na perspectiva da Lei nº 10.639/03, que alterou o artigo 26A da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) e regulamentou a obrigatoriedade do ensino das histórias e das culturas da África, dos (as) africanos (as) e dos (as) afro-brasileiros (as) nas instituições de ensino brasileiras. Quanto ao processo de construção deste jogo pedagógico, cabe ressaltar que ele foi pensado, desde o início, como um material que deveria ser resultante do trabalho coletivo. O diálogo com diversos sujeitos, atuantes tanto na universidade como fora dela, constitui o diferencial do processo de construção do jogo pedagógico. Propõe-se uma oficina com duração de duas horas e um total de vinte vagas. O público alvo consiste em estudantes de licenciaturas, professores (as) da escola básica, alunos (as) da escola básica e demais interessados (as). Ela será realizada em três etapas. Primeiramente, a equipe da ação de extensão fará uma breve apresentação do jogo pedagógico e do seu processo de elaboração, destacando as escolhas e os sujeitos que o compuseram. Em um segundo momento, os (as) participantes serão divididos (as) em pequenos grupos e convidados (as) a uma experimentação prática do jogo. Ao final, ocorrerá uma roda de conversa, para troca de impressões e avaliação do material pedagógico. Considera-se que a oficina constitui um espaço para ampla divulgação do material desenvolvido no âmbito da ação de extensão e avaliação do mesmo como ferramenta pedagógica.