

VIVENCIANDO DESIGUALDADES: A CONSTRUÇÃO DE JOGOS PEDAGÓGICOS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA

Coordenador: Marisangela Terezinha Antunes Martins

O programa "Vivenciando Desigualdades", do Núcleo de Pesquisa em História (NPH), atrelado ao Departamento de História da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e ao Programa de Pós-Graduação em História (PPGH) do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas (IFCH), é um projeto de pesquisa, desenvolvimento e aplicação de jogos lúdico-pedagógicos que possam atuar como materiais paradidáticos nos espaços do Ensino Médio e Superior. Operando, simultaneamente, em duas frentes, o trabalho se insere tanto na formação e qualificação de profissionais docentes quanto na aproximação entre o ambiente acadêmico e as comunidades escolares. Enquanto temática, o projeto visa abordar os diferentes aspectos e expressões da desigualdade social no Brasil, apresentando as vivências e as estratégias dos diferentes grupos sociais para superar as dificuldades impostas e/ou encontradas. Atualmente, está sendo desenvolvido e testado, em caráter piloto, o jogo cooperativo de tabuleiro denominado "Nós por Nós", sendo este contextualizado na cidade de Porto Alegre, entre os anos de 1889 a 1910. Colocando os seus jogadores no papel de pessoas negras que viveram e experienciaram as dinâmicas sócio-político-econômicas encontradas no período imediatamente posterior à abolição, o material lúdico-pedagógico produzido visa que os indivíduos participantes sejam imersos na realidade proposta e que, a partir dele, possam ter uma experiência lúdico-reflexiva a respeito da presença e agência negra na capital gaúcha do fim do século XIX e início do XX. Em reuniões periódicas, o jogo está sendo adaptado e balanceado a partir de sugestões e necessidades encontradas nas partidas teste realizadas com professores e alunos do Departamento de História. Por meio da apropriação dos dados gerados e coletados, questões pedagógicas ou que envolvam a jogabilidade são analisadas com o intuito de permitir uma fluidez na experiência e uma fidelidade histórico-social. O projeto conta com a cooperação do Caixola, projeto de extensão da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação (FABICO), sendo este responsável pelo desenvolvimento artístico e criação da identidade visual do jogo. Entre os próximos passos estão o desenvolvimento dos componentes gráficos e a aplicação do jogo entre estudantes do Ensino Médio do sistema público de educação.