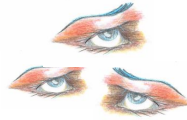
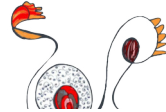


MEMÓRIAS E MIRABOLÂNCIAS

BIENAL
DO
JOGO
E
EDUCAÇÃO



COMISSÃO EDITORIAL

ELISANDRO RODRIGUES - GRUPO HOSPITALAR
CONCEIÇÃO

ALINE DAKA - PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
EDUCAÇÃO/UFRGS

DANIELE NOAL GAI - DEPARTAMENTO DE ESTUDOS
ESPECIALIZADOS/FACED/UFRGS

WAGNER FERRAZ - PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS/UFRGS

COORDENAÇÃO DANIELE NOAL GAI



ORGANIZAÇÃO DO E-BOOK

AMANDA MARCHEWSKI DA SILVA

DANIELA ALVES

VICTÓRIA JANTSCH KROTH

CAPA

AMANDA MARCHEWSKI DA SILVA



MEMÓRIAS E MIRABOLÂNCIAS
I BIENAL DO JOGO E EDUCAÇÃO - MÚLTIPLOS E CORPOS

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
DEPARTAMENTO DE ESTUDOS ESPECIALIZADOS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

PROGRAMA DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA GERINÇONÇA
[PEDAGOGIAS DA DIFERENÇA. ECOLOGIAS DA VIDA]
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

19, 20, 21 E 22 DE SETEMBRO DE 2018

FACED-UFRGS
Porto Alegre, 2018



CATALOGAÇÃO DA PUBLICAÇÃO

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)

B588

Bienal do Jogo e Educação – Múltiplos e Corpos (1. : 2018 : Porto Alegre, RS).

Memórias e mirabolâncias : I Bienal do Jogo e Educação : Múltiplos e Corpos / organizadoras, Amanda Marchewski da Silva, Daniela Alves, Victoria Jantsch Kroth. – Porto Alegre : Faced UFRGS, 2018.

258 p. ; digital.

1. Jogos. 2. Recreação. 3. Educação. I. Silva, Amanda Marchewski da. II. Alves, Daniela. III. Kroth, Victoria Jantsch. IV. Título.

CDU: 371.695

Bibliotecária: Evelin Stahlhoefer Cotta CRB-10/1563

AS VIAGENS DO TAMBOR

UM JOGO, MUITAS HISTÓRIAS, MUITAS VIDAS EM PORTO ALEGRE

Cristine Gubert Moreira

Fernanda de Amorim Golembiewski

Marcello Paniz Giacconi

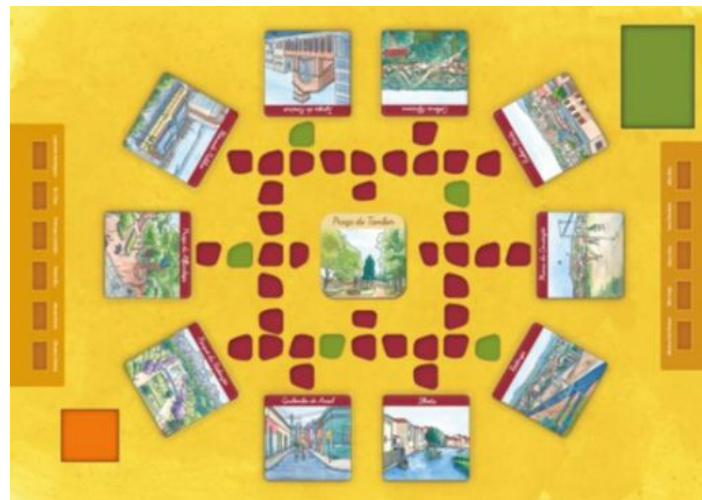
Maurício da Silva Dorneles

Nilton Mullet Pereira

As Viagens do Tambor é um jogo pedagógico para uso em sala de aula que faz parte de um conjunto de materiais pedagógicos desenvolvidos no Programa de Extensão Universitária Laboratório de Ensino de História e Educação: Territórios Negros: patrimônios afro-brasileiros em Porto Alegre, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

Trata-se de um jogo de tabuleiro que apresenta um percurso na cidade de Porto Alegre e que evidencia, a professoras, professores e estudantes, marcas da presença e pertencimento negro na cidade.

O Percurso e a Narrativa do jogo: O Tambor, os lugares, as pessoas, as práticas culturais



A narrativa de As Viagens do Tambor foi construída a partir de um percurso na cidade de Porto Alegre. O percurso, apresentado no tabuleiro do jogo, é formado por um

conjunto de lugares, que compõem caminhos possíveis vivenciados pelas pessoas negras na cidade. Em conjunto a estes lugares, foram escolhidos personagens e práticas culturais vinculados à população negra. A disposição do tabuleiro, ao propor que os (as) alunos(as) interajam em roda, evidencia a circularidade, um dos valores civilizatórios afro-brasileiros. Foi escolhido, como inspiração inicial para a constituição do jogo, o percurso do Ônibus Territórios Negros: Afro-Brasileiros em Porto Alegre, uma ação pedagógica realizada pela Companhia Carris Porto Alegrense e inspirada no percurso poético criado por Oliveira Silveira. Esses percursos contemplam, principalmente, a região central da cidade. Ao longo do processo de construção do jogo percebeu-se a importância de incluir aos lugares escolhidos as regiões periféricas da cidade – espaços de singularidades sociais e culturais, habitados majoritariamente pela população negra.

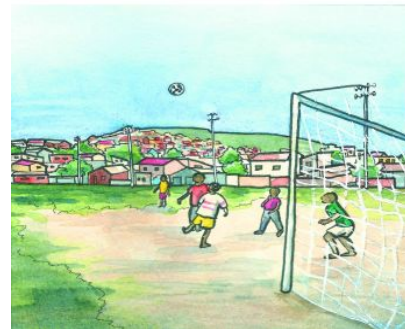
A escolha dos personagens do jogo buscou contemplar mulheres e homens, negras e negros, cujas trajetórias de vida tivessem relação com a cidade de Porto Alegre em diferentes contextos e temporalidades. A escolha das práticas culturais procurou seguir o critério da relação com a cidade de Porto Alegre, sem o objetivo de abordar a cultura afro-brasileira como algo homogêneo. Em *As Viagens do Tambor*, esses três grupos de elementos – lugares, personagens e práticas culturais – se entrecruzam e constituem narrativas a partir de um elemento central: o Tambor, marco inicial do Museu de Percurso do Negro em Porto Alegre. O Tambor foi escolhido como articulador da narrativa por tratar-se de um objeto de alto valor simbólico para as culturas africanas e afro-brasileiras, e que está presente em diversas práticas culturais vinculadas à população negra.

A narrativa não segue uma temporalidade linear. Os lugares, os (as) personagens, as práticas culturais pertencem a tempos históricos diferentes. O que interliga todos os elementos do jogo é a relação de cada um com as 106

trajetórias da população negra em Porto Alegre. Em *As Viagens do Tambor*, Príncipe Custódio e Mãe Rita, personagens do século XIX, podem interagir com práticas culturais que fazem parte da Porto Alegre do tempo presente, a exemplo do sarau Sopapo Poético e das Batalhas de Hip-Hop.



Os Territórios e as Territorialidades Negras: memórias, vivências, múltiplos significados



Os territórios negros são espaços físicos e simbólicos. São espaços físicos – de moradia, trabalho, lazer ou religiosidade – que se caracterizam pela grande concentração de pessoas negras. E são espaços simbólicos, repletos de sentidos e significados relacionados às práticas ali existentes, que remetem a uma ancestralidade negra, a uma memória negra, a um modo de ser e estar negro. As mulheres e os homens negros que habitam esses espaços imprimem neles práticas e relações e, sobre eles, constroem laços entre si, laços de pertença como

espaço, com as instituições ali presentes – terreiros, sociedades negras, escolas, salões de baile, clubes de futebol, blocos e entidades carnavalescas – e com as práticas nelas desenvolvidas. O simbolismo está relacionado aos significados e sentidos que homens e mulheres negras constroem sobre estes espaços.

O processo coletivo de construção do jogo:

Os diálogos e as escolhas

O processo de escolha dos lugares, dos personagens e das práticas culturais constituiu uma etapa importante na construção do jogo. O ato de realizar escolhas implica, necessariamente, em dar visibilidade a determinados elementos em detrimento de outros. Nesse sentido, entendeu-se que esse processo precisava ser construído de forma coletiva e colaborativa, em diálogo com diferentes sujeitos e seus saberes. A equipe de trabalho responsável pela elaboração de *As Viagens do Tambor*, reuniu diversas pessoas, como objetivo de elaborar propostas para a

construção do jogo. As ideias foram constantemente discutidas e reformuladas, a partir de muitas contribuições. Pesquisadores (as) especializados (as) em jogos pedagógicos para o ensino de História contribuíram para a escolha do formato, das regras e das dinâmicas do jogo; pesquisadores (as) dedicados (as) ao tema das territorialidades negras contribuíram para a construção do percurso apresentado no tabuleiro, considerando as marcas de presença e de pertencimento negros em Porto Alegre; pessoas negras escolhidas como personagens ou ligadas a instituições referidas no jogo contribuíram para a construção das narrativas sobre si ou sobre as suas instituições. Todos esses parceiros do projeto contribuíram, de forma geral, com as suas memórias e as suas vivências enquanto cidadãos de Porto Alegre. Talvez o principal diferencial de *As Viagens do Tambor* seja o seu processo de construção, constituído a partir de diversos momentos de discussão e reflexão, de escuta e diálogo com múltiplos saberes. Foi um processo contínuo de aprendizado.

O jogo pronto: Novas perspectivas

Neste momento, estão ocorrendo encontros para apresentação e divulgação do jogo. Ele está viajando ao encontro de outros sujeitos, que têm a oportunidade de experimentá-lo e construir percepções e significados múltiplos a seu respeito. Em breve, o jogo será distribuído a escolas públicas e poderá ser experimentado pelo público para o qual foi pensado – as crianças e jovens da educação básica.

