



UNIVERSIDADE
E COMUNIDADE
EM CONEXÃO



XIX SALÃO de ENSINO

6 a 10 de novembro

Evento	Salão UFRGS 2023: XIX SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2023
Local	Campus Centro - UFRGS
Título	Orixás do batuque: unindo a educação inclusiva com a ERER
Autor	THALES SANSON DE BEM SCHAFFER
Orientador	VANDERLEI MACHADO

RESUMO: Este trabalho tem como objetivo apresentar o jogo digital pedagógico, “Orixás do Batuque” desenvolvido pelo autor deste texto. Tal material didático foi produzido durante a disciplina “Acessibilidade E Tecnologia Assistiva Na Educação Inclusiva”, a partir da ferramenta “Eduba Editor”, programa que possibilita a produção de jogos digitais para mesas táteis. Este equipamento consiste em uma tela interativa, a qual utiliza materiais físicos, como blocos de plástico como controle de ações. No caso do jogo empregado neste estudo, são cubos cujas faces contêm informações sobre os orixás, como cores, alimentos, números, etc. O jogo consiste num sistema de apresentação das entidades seguido por um questionário para avaliar os conhecimentos adquiridos. O propósito era produzir um material que contemplasse a Lei nº 11.645, de 10 março de 2008, e de modo geral, fizesse uma união entre a Educação Inclusiva e a Educação para as relações étnico raciais. O desenvolvimento do presente estudo pode ser dividido em duas partes: a primeira diz respeito às informações sobre a religião, onde se fez uma pesquisa bibliográfica sobre os orixás do batuque do Rio Grande do Sul. Isso envolveu a leitura de artigos e a visualização de documentários. Ainda nessa etapa, houve a realização de entrevistas com praticantes de religiões de matriz africana. A segunda etapa se caracteriza pelo desenvolvimento digital do jogo, utilizou-se a versão do navegador do Eduba Editor. Foram adicionadas falas, produzidas por meio do microfone do celular, imagens, *gifs* e sons da Internet. O jogo passou por testes realizados pelo próprio desenvolvedor do programa e por algumas pessoas através do computador. Tais testes mostraram bom funcionamento da jogabilidade proposta. Além disso, apontam possibilidades para novas dinâmicas do jogo, como também a necessidade de pesquisa por materiais resistentes para os cubos físicos.