

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

Coordenador: MARISANGELA TEREZINHA ANTUNES MARTINS

Este trabalho insere-se no programa "Vivenciando desigualdades", desenvolvido pelo Núcleo de Pesquisa em História (NPH) da UFRGS. Esse programa visa diversificar e qualificar a formação de graduandos/as e estabelecer relações com as comunidades escolares, proporcionando experiências lúdico-reflexivas sobre as desigualdades sociais no Brasil e as estratégias dos diferentes grupos sociais para superá-las, através de jogos pedagógicos. Neste momento, o foco do projeto está na finalização do primeiro jogo, o "Nós por Nós: em busca da cidadania", e no início das pesquisas bibliográficas para um segundo jogo, sobre as greves da classe operária de Porto Alegre no início do séc. XX. Quanto ao primeiro, o objetivo é representar o contexto histórico do pós-Abolição em Porto Alegre, a partir das lutas cotidianas de pessoas negras por cidadania, de 1889 a 1910, período marcado pela expectativa de inserção social desse segmento. Tendo como público-alvo final estudantes do Ensino Médio, a vivência do "Nós por nós" se dá através de personagens baseados em sujeitos históricos, regras baseadas em condicionamentos sociais, possibilidades de ação e potenciais obstáculos nas partidas baseados no campo de possibilidades e adversidades vividos por aquelas pessoas naquele contexto, além do tabuleiro que é baseado na planta de Porto Alegre de 1906. O jogo é colaborativo, proporcionando uma dinâmica de negociação de recursos (dinheiro, prestígio, moral, saúde e autonomia) e formulação de estratégias de sobrevivência às situações cotidianas de racismo da época. A partida só é vencida quando, em conjunto, todos/as os/as jogadores/as conseguem realizar uma das opções de ação coletiva final (criar uma escola, um jornal ou uma associação) sem que nenhum/a jogador/a fique com os pontos de moral e de autonomia abaixo do limite. Assim, no último ano, com a mecânica e a estrutura do jogo definidas, foram realizadas diversas partidas teste com estudantes de graduação da UFRGS e docentes convidados/as para finalizar as adaptações necessárias à impressão do jogo, cuja arte gráfica está sendo desenvolvida junto ao clube de criação Caixola (FABICO/UFRGS). Todos os detalhes são pensados para traduzir as fontes que temos sobre a época em uma experiência que seja didática para os/as estudantes do Ensino Médio. Assim, cada bateria de partidas-teste é sucedida de discussões e adaptações, tanto na arte quanto no conteúdo. Dessa forma, o planejamento é de que nos próximos meses, tendo em mãos todos os elementos do tabuleiro impressos, possamos partir para as partidas teste em escolas, iniciando no Colégio de Aplicação da UFRGS.