

Resumo Expandido

Gamificação de temas voltados a religiões de matrizes africanas no Brasil: aplicação de jogos antirracistas

Rosa Raiza de Paula Rodrigues y Antunes (IC-UNIRIO)¹; Monique Batista Magaldi² (orientadora)

1- Escola de Museologia; Centro de Ciências Humanas e Sociais; Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

2- Departamento de Estudos e Processos Museológicos (DEPM); Escola de Museologia; Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

Palavras-chave: Museologia; Gamificação; Antirracista.

Apoio Financeiro: UNIRIO

Introdução

A Gamificação é o processo de transformar/incluir elementos de jogos em atividades que fazem uso de plataformas, em ambientes culturais e educacionais, como o uso do jogo virtual Minecraft em aulas, estratégia utilizada por algumas escolas durante o período pandêmico. Podemos citar também o uso em outras atividades escolares como gincanas sobre conhecimentos gerais.

O princípio do uso do processo de gamificação e animações em atividades de aprendizado é encontrar modos para se comunicar e incentivar os estudantes. No caso deste projeto, o incentivo é o de uma educação antirracista e tolerante religiosamente, por meio da utilização da gamificação de coleções religiosas afro-brasileiras.

No que tange a Educação Museal, esta não necessita ser praticada nas quatro paredes de uma instituição museal, ou em museus clássicos, podendo ser realizadas a partir de atividades promovidas socialmente, em comunidades, escolas, por exemplo.

A pesquisa desenvolveu dois tabuleiros com cartas, como o jogo “Cara a Cara”, sendo um sobre personalidades negras mundiais e outro sobre mulheres negras brasileiras. Também foram feitas pesquisas sobre cada personalidade e uma tabela com todas as informações.

Objetivo

O objetivo geral da pesquisa consistia em estudar o processo de gamificação de coleções religiosas afro-brasileiras para fins educativos.

Os objetivos específicos foram: compreender o que é a gamificação e identificar atividades de gamificação e animações educativas em museus e demais equipamentos culturais.

Metodologia

A pesquisa foi baseada em ações como revisão de Literatura; estudo teórico e conceitual; desenvolvimento e aplicação de jogo antirracista em escolas, Identificação de experiências de gamificação e animações educativas em equipamentos culturais; Produção de relatórios e Apresentação do relatório. Realizou-se também estudos documentais e conceituais, levantamento de experiências, aplicação de jogos em escolas, além de análise de dados disponibilizados em sites institucionais.

Resultados

Foram desenvolvidos levantamentos e jogos de tabuleiro. Um jogo, voltado para “MULHERES NEGRAS BRASILEIRAS”: criado na plataforma “GOOGLE DOCUMENTOS” contendo lista com nomes de personalidades negras, em ordem alfabética. Também foram criadas fichas contendo nome, ano de nascimento, biografia, das mesmas personalidades femininas brasileiras. TODAS AS FOTOS FORAM REFEITAS NO SITE “FOTOR GO ART”. O segundo jogo, voltado para “PERSONALIDADES NEGRAS INTERNACIONAIS, FEMININAS E MASCULINAS”, criado na plataforma “GOOGLE DOCUMENTOS”, contendo lista com nomes de personalidades negras, em ordem alfabética. Também foram criadas fichas contendo nome, ano de nascimento e biografia destas personalidades internacionais. A partir de tais informações, foram criados cartões, diagramados, contendo textos e imagens.

Exemplo- imagens dos cartões/Jogo:



Modelo Imagens do Jogo

Durante o jogo, os participantes/jogadores devem adivinhar, a partir de algumas características citadas pelos integrantes do grupo adversário, o nome da personalidade. Para o tabuleiro de mulheres negras brasileiras, foram desenvolvidos 3 modelos de cartas informativas e dois modelos de cartas que compõem o tabuleiro, tendo sido escolhido um modelo para cada carta, para dar continuidade ao jogo, visando sempre a acessibilidade do usuário. O Jogo demanda a participação de, pelos menos, 4 jogadores (2 de cada lado da mesa). Serão necessárias 1 mesa e 4 cadeiras, pelos menos, para a realização de cada jogo (foram criados dois jogos). Vence quem adivinhar mais.

Conclusões

A partir dos resultados obtidos, o presente projeto propõe o desenvolvimento de materiais educativos e aplicação em formato de jogos, voltados ao debate sobre o RACISMO ESTRUTURAL, em instituições escolares, mobilizando reflexões sobre memórias e resistências como forma de construção de identidades e sentimento de pertencimento.

Em uma das atividades desenvolvidas, podemos citar os jogos de tabuleiro, no formato de jogo do “Cara a Cara”, contendo cartas com diferentes personalidades negras.

Referência

Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM). Caderno da Política Nacional de Educação Museal. Brasília, DF. IBRAM, 2018.

KILOMBA, G. Memórias da plantação: episódios de racismo cotidiano. Rio de Janeiro: Editora Cobogó, 2019.

LUTZ, Bertha. A função educativa dos museus. Vol. 33. Niterói, RJ: Editora Muiiraquitã, 2008. MBEMBE, A. Crítica da Razão Negra. São Paulo: n-1 edições, 2014.