

A JORNADA DOS ZAINICHI: UM JOGO DE TABULEIRO SOBRE A DIÁSPORA COREANA.

ODS 4 - Educação de Qualidade

Livia Morais (Universidade de Taubaté)
Maria Fernanda Kumimoto (Universidade de Taubaté)
Profª Dra. Suzana Lopes Salgado Ribeiro

O presente trabalho apresenta o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro educativo intitulado O Jogo da Vida – Japão (1900–1980), inspirado no clássico “Jogo da Vida”, mas ambientado no contexto histórico japonês do século XX, uma vez que a motivação para tal foi a leitura do livro *Pachinko*, de Min Jin Lee. O objetivo é oferecer aos participantes uma experiência lúdica que, ao mesmo tempo, funcione como ferramenta pedagógica para a compreensão das transformações sociais, políticas e culturais do Japão, bem como das desigualdades enfrentadas pela comunidade coreana (zainichi) no país. A escolha do recorte temporal segue a cronologia do livro, desde a anexação da Coreia pelo Japão em 1910, passando pela Segunda Guerra Mundial e pela ocupação estadunidense, até o processo de reconstrução econômica e ocidentalização acelerada observado nas décadas de 1960 e 1970. A metodologia de criação envolveu a adaptação de mecânicas tradicionais de jogos de percurso para uma trilha cronológica, na qual os jogadores avançam enfrentando dilemas históricos mediados por cartas de “sorte”, “azar”, “trabalho” e “família”. Os personagens iniciais são inspirados nas diferentes classes sociais e origens étnicas da época, como japoneses de famílias ricas ou pobres, coreanos imigrantes e seus descendentes, com cada grupo tendo vantagens e limitações específicas, refletindo a realidade social descrita na obra literária. Além do dinheiro (¥), o jogo utiliza marcadores simbólicos como Dignidade, Esperança, Felicidade Familiar, Resiliência, Status Social e Conexão Cultural, que são ganhos ou perdidos ao longo da partida a depender das escolhas dos jogadores e dos eventos históricos enfrentados. Entre os resultados obtidos destaca-se a criação de um recurso didático capaz de promover a imersão crítica em temas como discriminação étnica, precariedade do trabalho, impactos da guerra, transformações culturais e resistência identitária. Conclui-se que o jogo cumpre uma dupla função: como atividade de entretenimento, ao estimular a estratégia e a interação entre os participantes, e como ferramenta educativa, ao ampliar a compreensão sobre identidade, desigualdade e processos históricos no Japão moderno, incentivando a reflexão crítica sobre um dos períodos mais intensos e transformadores do século XX.

Palavras-chave: Ensino; História; Aprendizagem Ativa; Japão; Coreia.