

CONEXÕES ORIGINÁRIAS: JOGO DE TABULEIRO PARA PROMOÇÃO DE RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS NA EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

Marina de Jesus
Maria Clara da Silva Tonial
Érica Maria Calíope Sobreira

INTRODUÇÃO: O objetivo do presente trabalho é apresentar o processo de desenvolvimento e aplicação de um jogo de tabuleiro intitulado Conexões Originárias, com foco na promoção de relações étnico-raciais no contexto da educação básica e profissional. A iniciativa surgiu a partir da necessidade de pensar em formas de promover interações mais significativas entre estudantes indígenas e não indígenas durante atividades escolares relacionadas ao Abril Indígena. Nesse sentido, o trabalho justifica-se pelo potencial do jogo como dispositivo pedagógico lúdico para fomentar tais relações, bem como pela compreensão de que práticas que ultrapassem a dimensão conteudista, incorporando experiências concretas de interação e reconhecimento entre os sujeitos no ambiente escolar, são fundamentais para sua efetiva construção.

METODOLOGIA: Caracteriza-se como um relato de experiência, ao descrever o processo de desenvolvimento e aplicação do jogo pedagógico Conexões Originárias elaborado e vivenciado por estudantes do curso técnico em Administração integrado ao ensino médio que eram membros do NEABI do Instituto Federal do Paraná - campus Campo Largo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO: Pensando na necessidade de uma atividade de interação entre estudantes indígenas e não indígenas, o jogo foi estruturado pelos estudantes e a professora orientadora com base em perguntas que estimulavam o diálogo, a escuta e o compartilhamento de gostos e experiências, evitando abordagens que expusessem ou estigmatizassem identidades. No dia da atividade o jogo seria aplicado em grupos de alunos organizados em oito mesas, que contariam com um ou dois convidados, ou seja, estudantes indígenas externos à instituição de ensino. Cada mesa receberia todas as perguntas, 17 ao todo, divididas em 5 blocos de temas (Moda, Esportes, Música, Comida, Curiosidades), além de perguntas reservas sobre Hobbies. As cores em cada casa do tabuleiro indicavam que tema seria abordado na rodada enquanto as perguntas relativas ao tema da rodada eram realizadas pelo supervisor de mesa. O supervisor seria um dos membros do NEABI de Administração, dando instruções sobre o jogo e acompanhando o andamento. A apresentação inicial em cada mesa, conduzida pelo supervisor, envolveria nome e idade. Eles explicavam e forneciam instruções, iniciando pela fala sobre a ideia central: interagir, conversar, se conhecer ou se conhecer mais e fazer isso respondendo as perguntas para avançar no tabuleiro. Entre as instruções estavam aspectos como: a) avançar apenas 1, 2 ou 3 casas a cada jogada realizada em uma roleta virtual; b) para avançar no tabuleiro: só joga de novo quando todos da mesa responderem à pergunta recebida na rodada; c) informar que é uma resposta por vez, ou seja, para que um colega consiga escutar o outro; d) nas repostas os estudantes podem usar celular para indicar ou dar exemplo de música,

comida, livros, entre outros tópicos; e) informar que uma mesa seria vencedora, mas não os critérios para isso, o qual seria quem chegasse ao final primeiro, visto que poderiam se sentir estimulados a responder mais rápido para chegar ao final, ou sorteio de mesa; f) informar que a mesa seria descartada para concorrer ao brinde se o supervisor identificasse muito barulho ou alguma forma de desrespeito entre os membros da mesa; g) informar que, se quiserem fazer mais perguntas ao final, o supervisor seria o responsável por aprovar a pergunta, visando evitar a ocorrência de perguntas indiscretas para o(s) convidado(s) ou qualquer outro membro da mesa. A experiência de desenvolvimento e aplicação do jogo se mostrou muito positiva tanto para os estudantes vivenciando a elaboração do jogo como na atribuição de responsabilidade pela condução do mesmo durante a atividade. As interações aconteceram de modo lúdico e leve. Como contribuição, o trabalho apresenta o jogo como um dispositivo pedagógico que favorece a promoção de relações mais horizontais e respeitadas, por meio do diálogo entre diferentes sujeitos no espaço escolar sem reforçar estereótipos ou desigualdades. Insere-se, ainda, no contexto da educação profissional integrada, ao mobilizar estudantes na criação de uma solução pedagógica, em consonância com perspectivas formativas que articulam conhecimento e vivência prática.

Palavras-chave: Relações étnico-raciais. Interseccionalidade. Jogo pedagógico. Interação. Conexões Originárias.

REFERÊNCIAS:

- GOMES, Nilma Lino. **O movimento negro educador:** saberes construídos nas lutas por emancipação. Petrópolis: Vozes, 2017.
- MUNANGA, Kabengele (org.). **Superando o racismo na escola.** Brasília: Ministério da Educação, 2005.
- CRENSHAW, Kimberlé. Documento para o encontro de especialistas em aspectos da discriminação racial relativos ao gênero. **Revista Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 10, n. 1, p. 171–188, 2002.
- AKOTIRENE, Carla. **Interseccionalidade.** São Paulo: Pólen, 2019.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- FRIGOTTO, Gaudêncio; CIAVATTA, Maria; RAMOS, Marise. **Ensino médio integrado:** concepções e contradições. São Paulo: Cortez, 2005.

AGRADECIMENTOS: Agrademos ao NEABI do Instituto Federal do Paraná - Campus Campo Largo.