

Projeto e implementação de um software educacional para o ensino e conscientização de questões étnico-raciais

VIVIANE DE PAULA SILVA (Autor), Amanda Sávio Nascimento e Silva (Orientador), Kassandra da Silva Muniz (Co-Orientador)

É sabido que as mulheres negras são historicamente retratadas nos materiais educativos como exóticas, sempre em posição de subalternidade. As histórias de luta e resistência protagonizadas por muitas dessas mulheres são simplesmente invisibilizadas ou pouco abordadas. Neste sentido, partindo do pressuposto que jogos digitais educacionais podem promover visibilidade para a identidade afrodescendente no que tange sua produção intelectual, artística e cultural, encontra-se em desenvolvimento o jogo educacional chamado "O Baú de Ashanti". Trata-se de um jogo da memória para a web destinado a crianças com idade superior a 8 anos que propõe, a partir da realização de atividades lúdicas, o estudo da biografia de algumas das mulheres negras que se destacaram na construção da história do Brasil e do mundo. Com o objetivo de atender a demanda de soluções tecnológicas e objetos de aprendizagem que abordam a temática étnico-racial, espera-se que a proposta seja considerada uma atividade pedagógica prazerosa, contextualizada e significativa.

Instituição de Ensino: Universidade Federal de Ouro Preto