

# Projeto e Implementação de um Software Educacional para o Ensino e Conscientização de Questões Étnico-Raciais e de Gênero

DANIELLE RODRIGUES DOS SANTOS (Autor), Amanda Sávio Nascimento e Silva (Orientador)

Instituição de Ensino - Universidade Federal de Ouro Preto

## Palavras Chaves:

Jogos, Questões Étnico-Raciais, Gênero

## Resumo:

Recentemente, as escolas são constantemente desafiadas a absorver e introduzir as tecnologias digitais e da comunicação como ferramenta didáticas, aproximando-se dos alunos, que estão constantemente submersos ao mundo digital. Neste sentido, sistemas de software educativos tem sido usados com a finalidade de permitir a assimilação de conteúdos didáticos de forma lúdica e interativa. Paralelamente, o reconhecimento das desigualdades seculares que a estrutura social hierárquica trouxe de prejuízos para os negros faz emergir as chamadas políticas de reparação e de reconhecimento. Essas políticas, que se realizam por meio de programas de ações afirmativas, exigem que um novo modelo de escolarização surja; modelo este que contemple práticas didáticas que permitam uma maior conscientização sobre questões étnico-raciais e de gênero, diminuindo as ações discriminatórias e promovendo a igualdade inclusão do alunado negro nas escolas. Neste sentido, este projeto tem como principal hipótese que o projeto e implementação de um sistema de software educativo para tratar de forma lúdica e interativa questões étnico-raciais e de gênero será de suma importância para a formação de alunos e cidadãos mais consciente tanto na UFOP quanto nas escolas da região de Ouro Preto e Mariana. Cabe ressaltar que o módulo para discussão de questões étnico raciais já se encontra em elaboração e desenvolvimento em parceria com o NEABI-UFOP ( Núcleo de Estudos Afro-Brasileiros e Indígenas), sendo a ênfase deste projeto, embasado em teorias pertinentes, desenvolver um módulo do jogo educativo também para discutir questões de gênero.

## Publicado em:

- Evento: Encontro de Saberes 2017
- Área: CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
- Subárea: CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO