

DESMISTIFICANDO A UMBANDA: UM BOARDGAME EDUCATIVO

CHARLES MACHADO¹; DAVI FREDERICO DO AMARAL DENARDI².

¹Universidade Federal de Pelotas - charlesnsmachado@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas– davi.denardi@ufpel.edu.br

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo descrever as etapas iniciais do processo de desenvolvimento de um jogo de mesa que aborde temas relacionados à religião afro-brasileira, com ênfase na Umbanda. A escolha desse tema se justifica pela necessidade de combater o racismo social e religioso que permeia a sociedade brasileira como sugerem os Parâmetros Curriculares Nacionais :

Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas na arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.

Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.

(BRASIL, 2018, p. 198)

A fundamentação teórica está embasada em autores como Prandi (2001) e Ferro (2006).

Os objetivos deste trabalho incluem criar um recurso educativo que possa ser utilizado em escolas, visando promover o respeito e a compreensão das tradições afro-brasileiras entre os jovens.

2. METODOLOGIA

O projeto até o momento se encontra na fase de descoberta do método do Duplo Diamante (Figura 1), uma metodologia de projeto do *British Design Council* (COUNCIL, 2005) amplamente utilizada pela comunidade de design. A metodologia permite uma interação dialógica entre teoria e prática, proporcionando uma avaliação contínua da eficácia do conceito do jogo como ferramenta educativa inicialmente somente a equipe envolvida.

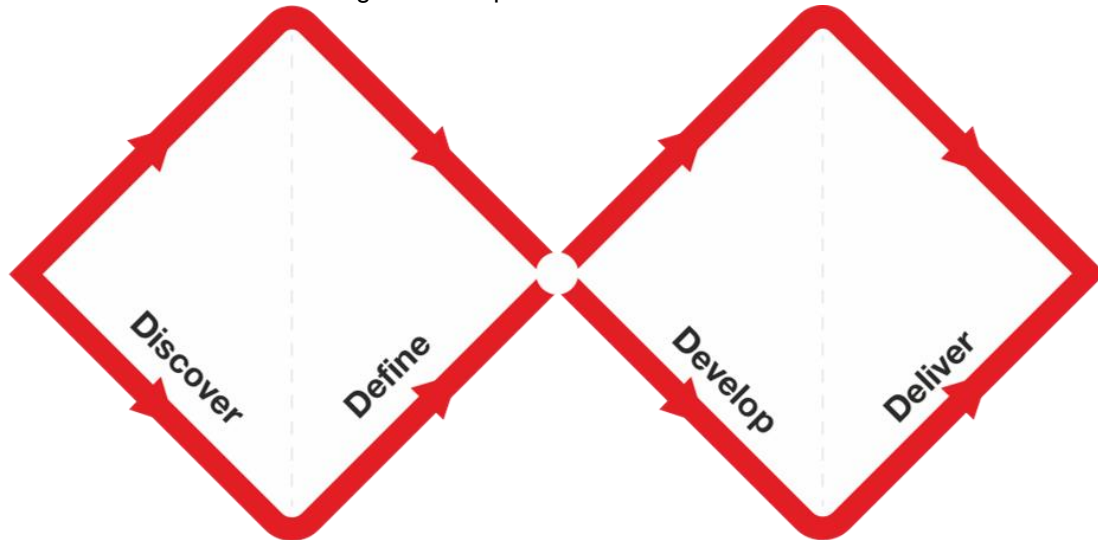
A primeira fase chamada Descobrir consiste na compreensão das situações e pessoas envolvidas no processo de desenvolvimento de produtos, ao invés de assumir do que o problema se trata. Envolve conversar e passar tempo com pessoas do meio que são afetadas pelo problema. A segunda fase chamada Definir o insight coletado na fase de descoberta pode ajudar você a definir o desafio de maneira diferente.

A terceira fase chamada Desenvolver O Segundo Diamante encoraja pessoas a dar diferentes respostas para o problema claramente definido,

procurando inspiração de outro lugar e fazendo um co-design com uma gama de pessoas diferentes.

A quarta fase chamada Entregar envolve testar diferentes soluções em pequena escala, rejeitando as que não irão funcionar e aprimorando as que irão.

Figura 1 - Etapas do Double Diamond



Fonte: Design Council. Disponível em
<https://www.designcouncil.org.uk/fileadmin/uploads/dc/Photos/banners/Double_Diamond.png> .
Acesso em 08 de out de 2024.

Esta primeira etapa do trabalho está sendo desenvolvido através de pesquisa bibliográfica e entrevistas com pessoas e grupos ligados a causas de ações sociais em prol da arte e cultura.

3. RELATOS E IMPACTOS GERADOS

Até o momento, foram realizados encontros com o grupo Kilombo Urbano(Figura 2) que é um espaço para conexões que lutam por moradia digna, arte e cultura através de ações sociais concretas.

Figura 2 - Registro da visita ao grupo Kilombo Urbano



Fonte: Dos autores.

Os primeiros resultados indicam que o interesse dos alunos envolvidos no projeto é significativo apesar de não saber exatamente como se aproximar do assunto, e há uma receptividade positiva em relação ao tema abordado.

A ação de extensão está contribuindo para a formação acadêmica dos estudantes envolvidos, ao promover uma discussão mais ampla sobre diversidade e respeito, além de quebrar barreiras de conceitos pré-concebidos que são sentidos comuns de quem não é familiar do tema.

Foram também usados para aumentar o conhecimento sobre religiões africanas o uso de livros dos autores já citados anteriormente, Prandi (2001) conta diversas histórias dos orixás, já Ferro (2006) conta mais sobre a religião na cidade de Pelotas e região, citando algumas mudanças que ocorreram ao passar do tempo conforme a religião se expandiu para outros países.

Foi também visitado o Museu de Artes Leopoldo Gotuzzo (MALG) para verificar o efeito cultural que a descendência afro exerceu na cidade no quesito de artes plásticas, e é simplesmente deprimente ver que numa das cidades que mais houveram escravos no país, a cultura deles não foi adequadamente documentada dentro das instituições públicas de forma geral.

4. CONSIDERAÇÕES

As considerações até aqui apontam que o desenvolvimento do jogo de mesa pode atender aos objetivos propostos, e também pode gerar um impacto positivo na sensibilização sobre a cultura afro-brasileira. O trabalho será expandido em futuras atividades, envolvendo mais escolas e grupos comunitários, ampliando assim a discussão sobre racismo e intolerância religiosa.

A metodologia do Duplo Diamante foi a melhor escolha possível para o projeto em questão devido a carência de registros sobre o tema, fazendo assim a vivência com as pessoas ser o melhor método de pesquisa para esse propósito.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

COUNCIL, British Design. The Design Process: The 'double diamond' design process model. <http://www.designcouncil.org.uk/about-design/how-designers-work/the-design-process/>. Acesso em, v. 11, n. 12, p. 2013, 2005.

FERRO, Júlio Cezar. **Religião Natural Africana - Culto e Rituais - Yorùbá-Ànàgò**. Esteio: N S Fátima, 2006.

PRANDI, R. **Mitologia dos Orixás**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

SEGANFREDO, C.; FRANCHINI, A.S. **As melhores histórias da mitologia africana**. São Paulo: Artes e Ofícios, 2008.