

Abya Yala em Jogo

O produto educacional que se encontra a seguir é um jogo de tabuleiro em língua espanhola que trabalha a história de mulheres de Abya Yala desde uma perspectiva decolonial e intercultural, na pretensão de promover o conhecimento de uma nova narrativa ou gerar inquietação em relação à narrativa anteriormente conhecida, de forma intrigante, divertida e colaborativa.

O jogo é um misto de jogo de tabuleiro e Role-Playing Game (RPG), um gênero de jogo no qual jogadores/as assumem o papel de personagens imaginárias em um mundo fictício, observando as características e histórias de suas personagens.

O enredo consiste basicamente em uma viagem no tempo realizada por uma empresa que é responsável por proteger a humanidade, impedindo falhas temporais. Agentes da empresa incorporam receptáculos que viajam no tempo e tentam encontrar falhas e resolvê-las coletivamente utilizando habilidades específicas e cobrindo as fraquezas do grupo a fim de descobrirem a falha e vencerem juntos/as. É, portanto, um jogo colaborativo.

No caso do Abya Yala em jogo, as receptáculos são mulheres da América Hispânica que desempenharam um papel importante no local e no tempo em que viveram, na luta pela liberdade, pela dignidade e pelo respeito. Estas personagens, juntas, têm que usar suas habilidades para voltar a 1492 e impedir a colonização das Américas. Neste caminho, encontram desafios e enigmas que devem desvendar. A proposta é trabalhar a história não contada destas mulheres e da própria Abya Yala através delas.

A escolha das personagens que servem de receptáculos atendeu ao critério de pluralidade local e temporal. Foram eleitas buscando contemplar diferentes momentos históricos contemporâneos e posteriores à colonização (Séculos XVI, XVII, XVIII, XIX, XX e XXI) e diferentes localidades de Abya Yala (Territórios inca e asteca, Cuba, México, República Dominicana, Argentina e Uruguai).

A ilustração das receptáculos ficou por conta de Lisandra Lélis, estudante do 3º ano do Ensino Médio integrado. A artista realizou longa pesquisa que a munuiu

de informações sobre cada personagem e relatou a preocupação de que as personagens não fossem estereotipadas ou sexualizadas.

Estes são os parâmetros que conduziram o produto, mesclando a história contada, a negligenciada, a interpretação e as escolhas que farão os/as alunos/as em um processo de conhecimento, reconhecimento e coletividade.

A seguir se encontram as informações necessárias para a utilização do material:

1. Destinatário/a: estudantes do Ensino Médio integrado ao técnico que tenham como componente curricular o ensino de LEM-espanhol.*

*Embora tenha sido criado para atender a este grupo, pode ser aplicado em outras turmas da EPT como os FICs de língua espanhola, a graduação em letras espanhol ou mesmo em turmas do Ensino Médio convencional.

2. Número de participantes: 3 a 5 jogadores\as por tabuleiro. Para atender a demanda de uma turma, será necessário imprimir e montar a quantidade de tabuleiros necessária para a quantidade de estudantes do grupo.

3. Tempo de aplicação: O tempo necessário para a realização dos 3 desafios constantes no jogo é de 140 minutos, considerando o tempo de organização e leitura do manual, podendo ser realizados em diferentes dias, utilizando o mecanismo de pausa presente no manual de instruções. O tempo necessário para realização dos dois primeiros desafios é de 30 minutos cada. Para o último desafio são necessários 40 minutos.

4. Uso bilíngue: O jogo tem versões em português para todas as cartas, textos e manual, porque embora o desenvolvimento em língua espanhola seja um dos objetivos do produto, alguma dificuldade de compreensão na língua alvo não pode ser um impeditivo para o desenvolvimento dos outros objetivos, nem mesmo deste próprio, já que a dificuldade de leitura do material poderia configurar desistência já no início da aplicação, o que frustraria todo o restante o progresso. Para utilização das cartas bilíngues, sugerimos a seguintes hipóteses que vão depender do nível de compreensão escrita da língua:

4.1 Livre acesso às cartas em português: consiste em entregar aos grupos as versões das cartas em português sempre que solicitado por eles e elas sem nenhuma penalidade.

4.2 Acesso às cartas em português condicionado à perda de uma unidade de tempo: consiste em entregar aos grupos as versões das cartas em português quando solicitado por eles e elas, exigindo que percam uma unidade de tempo para cada carta entregue.

4.3 Acesso às cartas em português condicionado à perda de três unidades de tempo: consiste em entregar aos grupos as versões das cartas em português quando solicitado por eles e elas, exigindo que percam três unidade de tempo para cada carta entregue.

5. Material Necessário: Para montar a caixa do jogo com todos os itens necessários você precisará de:

5.1 Uma caixa ou pacote que caiba todo o material.

5.2 Cinco pinos de jogadores de cores diferentes.*

*A sugestão é confeccionar com biscoito.

5.3 Seis dados numerados de 1 a 6.

5.4 Um dado numerado de 1 a 3 (claro que pode ser usado um dado comum, mas só devem ser considerados resultados de 1 a 3. Neste caso, os números 4, 5 e 6 podem ser considerados como 1, 2 e 3, respectivamente.

5.5 Três moedas.

5.6 Uma chave.

5.7 Uma caixa pequena.

5.8 A impressão de todo o material a seguir em tamanho A3.*

*A sugestão é que seja impresso em papel mais rígido para que se torne mais durável