



NUI - Nordeste Unido pela Igualdade de raças e etnias

Centro de Excelência Dom Juvêncio de Brito

Adrielli Santos Silva, Maria Geovana Andrade dos Santos, Yasmin Alves Ferreira

Orientadora: Lark Soany dos Santos Coorientadora: Marisa Gomes Nobre

E-mail para contato: quimicalark@gmail.com

Introdução

A xenofobia é uma manifestação que remonta aos primórdios da história da humanidade.

Na Grécia Antiga, por exemplo, os gregos utilizavam o termo "bárbaro" para descrever aqueles que não falavam a língua grega.

Na Idade Média, durante as Cruzadas, observou-se um marcante sentimento anti-islâmico.

No século XX, o nazismo alemão promoveu a crença da superioridade racial, resultando no Holocausto e no extermínio de milhões de judeus e minorias.

Esses eventos históricos evidenciam a persistência desse fenômeno ao longo do tempo e sua capacidade de manifestar-se em diferentes contextos culturais e períodos históricos.

NUI

Como conscientizar e suavizar a xenofobia por meio de jogos lúdicos, didáticos e interativos?

Objetivos

- ❖ Criar ferramentas de compreensão sobre o conceito de xenofobia e o seu impacto na sociedade.
- ❖ Ampliar a base de material didático nas escolas que visem a conscientização sobre a xenofobia e preconceito.

Metodologia

O reino de AQUAVENTO (Água), governado sob os princípios da Monarquia, Lady Açucena emerge como uma figura central que encarna as características distintas desse sistema político. A Monarquia, originada na aglomeração de pessoas e na formação das primeiras cidades, consolidou o poder nas mãos de poucos, perpetuando-o através da hereditariedade. Os monarcas eram considerados portadores de "divindade", cujas decisões eram inquestionáveis, refletindo a rigidez e intransigência associadas à posição de liderança.

LADY AÇUCENA

No reino AEROCELESTE (Ar), cujo sistema político adota uma abordagem socialista, Comrade Caroá Ivanova personifica os ideais distorcidos associados a essa forma de governo. O perfil socialista do reino é caracterizado pela transformação social através da tomada dos meios de produção pela classe trabalhadora, bem como pela gestão pública orientada pela igualdade social, priorizando a necessidade coletiva sobre o lucro.

COMRADE CAROÁ



GENERALA MALVA VOLKOVA

No reino INFERNIA (Fogo), onde o sistema de liderança é caracterizado pelo autoritarismo absoluto, Generala Malva Volkova personifica a essência desse regime implacável. No comando aos 45 anos, é uma líder militar com postura rígida e altiva, refletindo sua autoridade no governo absoluto. Seus cabelos escuros presos em um coque severo e sua vestimenta militar impecável destacam seu papel dominante na hierarquia.

Em TERRASTRO (Terra), onde a soberania é exercida pelo povo através de um sistema democrático, Jurema Ramos personifica uma contradição marcante. Aos 37 anos, com uma aparência comum, cabelos castanhos e olhos expressivos, Jurema veste-se de forma tradicional, sem extravagâncias, misturando-se com a diversidade do povo. No entanto, sua persona é marcada pela xenofobia, um traço de personalidade que parece destoar do contexto democrático em que está inserida.



JUREMA RAMOS

Resultados e Discussões



O questionário aplicado a alunos em tempo integral do ensino médio explorou o conhecimento e experiências relacionadas à xenofobia. A maioria dos entrevistados tinha conhecimento do termo (86,7%), enquanto 56,7% afirmaram não ter experiências negativas com xenofobia. A abordagem do tema em sala de aula foi considerada "chata" pela maioria dos alunos. Pesquisas indicaram que jogos, como RPG, eram mais atrativos. Um jogo desenvolvido recebeu elogios por sua narrativa completa, com sugestões construtivas. A aceitação do jogo, mesmo por leigos em RPG, mostrou-se alta após uma breve explicação sobre xenofobia, tornando-o atrativo para adolescentes



Conclusão

A pesquisa revelou que muitas pessoas conhecem o termo xenofobia, mas têm dificuldade em identificá-lo, possivelmente devido à educação superficial nas escolas. O jogo "War of Elementos" surge como uma ferramenta para tornar as aulas sobre xenofobia mais envolventes, divertidas e educativas, promovendo o desenvolvimento da autoestima, interação social e habilidades como reflexão, limites e respeito. Isso contribuiu para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável 4 e 10.



Fonte: ONU, Organização das Nações Unidas; 2021. Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).

Referências

- DIMARTINO, M.; KONIETZKO, B. Avatar: O último mestre do Ar. 20 de Agosto de 2010.
- FRANCO, Magda Aparecida De Oliveira et al. Jogos como ferramenta para favorecer a aprendizagem. Anais V CONEDU. Campina Grande: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/47704>>. Acesso em: 14 set. 2022.
- SCHAVISBISKI, R. S. Democratas e anti-democratas: o ensino de política através do Role Playing Game (RPG). 8º ENASEB. Editora Realize. 2023. Disponível em: TRABALHO EV186_MD1_ID732_TB166_300420231656 41.pdf (editorarealize.com.br). Acesso em 20 de agosto de 2023