

ORIXÁS EM JOGO: O ENSINO DA MITOLOGIA IORUBÁ POR MEIO DE
UM *BOARD GAME*

LUPATTINI, L. E. SANTOS, W. C.¹; THIMÓTEO, S. G.².

É notório que os jogos são uma parte inerente da sociedade, enquanto civilização. Sejam eles de tabuleiro, de cartas ou, mais recentemente, digitais, pode-se notar a presença desse tipo de entretenimento, principalmente, no cotidiano dos jovens. Ressalta-se que o exercício lúdico pode ser uma ótima oportunidade para o desenvolvimento cognitivo, ao proporcionar experiências significativas para expansão do ser em interação. Além disso, percebe-se que, através dos board games, fomentam-se diversas sabedorias que, a depender de cada jogo, podem proporcionar a ampliação do conhecimento de valores e culturas. Pensando nisso, e tendo como respaldo a lei 10.639/03, que tornou obrigatório o ensino da cultura e da história africana e afro-brasileira, o projeto de extensão “Adamastor: laboratório de criação de jogos literários” desenvolveu um jogo de tabuleiro chamado “ORIXÁS”, no qual os jogadores interagem com instrumentos e dinâmicas referentes às divindades da mitologia iorubá. Busca-se, por meio do jogo, apresentar ou ampliar o conhecimento de algumas entidades e suas histórias, que fazem parte da cultura geral brasileira. Ademais, objetiva-se fomentar a leitura e a divulgação da cultura transmitida pelas histórias da mitologia iorubá, por meio da interação do jogo, apresentando orixás como Iemanjá, Ogum e Exu. Com isso, trazendo este diálogo para sala de aula, e tendo como embasamento as histórias recolhidas por Reginaldo Prandi no livro *Mitologia dos orixás*, o jogo ORIXÁS, no contexto de sala de aula, se estabelece como instrumento possível de compreensão e diálogo, pois é um recurso didático e dinâmico que alia o entretenimento lúdico com a aprendizagem. Além disso, tal jogo visa auxiliar os professores que buscam desenvolver atividades lúdicas, como meio de propagar a cultura iorubá. Diante do exposto, e tomando como base teórica a visão de nomes como António Cabral e Linda Hutcheon sobre o papel do jogo e da adaptação nas dinâmicas sociais e culturais, uma questão norteia esta atividade de extensão: Qual a importância da utilização de um jogo de mesa sobre orixás como ferramenta de ensino? Destaca-se a importância do jogo, pois ele se torna uma nova possibilidade educacional de transmitir informações a partir de um exercício lúdico, levando em consideração não só o aprendizado escolar, mas, também, o social, tornando o processo de aprendizado mais prático e divertido.

Palavras-chave: Ludicidade; Cultura afro-brasileira; Orixás; Jogos de tabuleiro.

Área do Conhecimento: Linguística Letras e Artes.

Origem: Extensão.

Instituição Financiadora/Agradecimentos: Universidade Federal da Fronteira Sul - UFFS

-
- [1] Luan Emanuel Lupattini. Letras Português e Espanhol. Universidade Federal da Fronteira Sul – UFFS. luanlupattini@gmail.com
- [2] Willian Cecato dos Santos. Letras Português e Espanhol. Universidade Federal da Fronteira Sul – UFFS. willian16cecato@gmail.com.
- [3] Saulo Gomes Thimóteo. Letras Português e Espanhol. Universidade Federal da Fronteira Sul – UFFS. saulo.thimoteo@uffs.edu.br.