

FAZENDO HISTÓRIA

Coordenador: MARISANGELA TEREZINHA ANTUNES MARTINS

Este trabalho insere-se no programa Fazendo História, do Núcleo de Pesquisa em História da UFRGS (NPH). Trata-se de um conjunto de ações voltadas a graduandos em História e estudantes e professores da Educação Básica, estruturado em oficinas, capacitações, cursos e seminários sobre o historiador e o conhecimento histórico. Inicialmente, o propósito era criar oficinas a serem oferecidas a estudantes de Ensino Fundamental e Médio, apresentando os preceitos da construção do conhecimento histórico e oferecendo oportunidades de estudo sobre as relações entre história, memória e verdade por meio de uma atividade lúdica com documentos do acervo do NPH. Esse acervo refere-se a pessoas, famílias, organizações e instituições de movimentos sociais, políticos e sindicais brasileiros. Nele foram encontrados registros de transversais desigualdades que caracterizam nossa sociedade e as experiências dos sujeitos na vivência concreta desses processos. Nas reuniões de planejamento, diante das reflexões provocadas pela bibliografia e das possibilidades oferecidas pelo acervo, a ideia das oficinas cedeu lugar a uma outra, mais desafiadora: criar um conjunto de jogos pedagógicos sobre diferentes formas de luta por direitos na capital gaúcha. Pensados para o ambiente escolar, e voltados ao fomento de valores como compreensão, solidariedade e empatia, os jogos buscarão colocar os estudantes na posição de sujeitos históricos vivenciando experiências de desigualdade no rastro de direitos em diferentes contextos: negros e suas lutas cotidianas por cidadania no pós-abolição; mulheres em busca do direito ao voto; trabalhadores urbanos na luta pela jornada de oito horas; pessoas LGBTQI+ e direitos civis básicos. No momento, a equipe de trabalho (docentes do IFCH e da FACED, técnicos administrativos e graduandas em História da UFRGS, além de professores de Ensino Básico) dedica-se à criação do jogo sobre a luta por cidadania de fato por parte de sujeitos negros confrontados com o racismo cotidiano e estrutural em Porto Alegre entre 1890 e 1910, baseando-se no estudo da bibliografia e em reuniões de planejamento e estruturação do jogo. Nele, cada jogador é um personagem negro em busca de direitos e dignidade através do acesso à educação, ao trabalho, ao lazer e à vida social. E, para conquistarem a vitória, os jogadores terão que aprender a cooperar, ajudando uns aos outros a manterem-se resistentes ao racismo e articulando suas ações a fim de reunir os recursos necessários para realizar uma ação coletiva nas rodadas finais do jogo. Ambientado em tabuleiro idealizado a partir de uma planta de Porto Alegre de 1906, e fundamentado em atual bibliografia acerca das

relações étnico-raciais, o jogo simulará o contexto histórico e apresentará aos personagens/jogadores adversidades e possibilidades verossímeis de ação, proporcionando uma dinâmica de negociação de recursos e formulação de estratégias individuais e coletivas de sobrevivência às situações cotidianas de racismo da época.