

[42551] REVERTENDO A NOVILÍNGUA: UM JOGO DE TABULEIRO PARA USO EM SALA DE AULA

Autor: Vinícius de Moraes

Coautora: Lis Yana de Lima Martinez

Coordenadora: Sandra Sirangelo Maggio

O título deste projeto remete à obra *1984*, de George Orwell, que apresenta uma sociedade distópica submetida a um processo de deterioração da língua, e, por consequência, da capacidade de raciocínio de seus cidadãos. Amparado na frase do filósofo Ludwig Wittgenstein “Os limites da minha linguagem são os limites do meu mundo” (in: *Tratado Lógico-filosófico*), o projeto visa a criação de um jogo de tabuleiro para uso em sala de aula, junto a alunos do ensino fundamental entre 8 e 12 anos de idade. O universo ficcional do jogo remete a lendas medievais, assunto do interesse de crianças dessa faixa etária. O objetivo é criar um espaço lúdico que “neutralize a novilíngua”, estimulando os aprendizes a se informar, pensar, questionar e buscar respostas, alcançando suas próprias conclusões e respeitando os outros pontos de vista apresentados nas atividades pedagógicas propostas no jogo. O roteiro de trabalho, inicialmente, consistia na criação do jogo e na realização de testes em escolas. Dessa forma, a atividade contemplaria o braço interno da Extensão na UFRGS, contribuindo para a formação dos alunos de graduação e pós-graduação que criam o jogo, e também o braço externo, com a testagem do produto (o jogo) junto a alunos e professores das redes de ensino fundamental. Devido ao imprevisto distanciamento social e o fechamento das escolas, passamos a trabalhar em uma versão virtual para o jogo, além da versão física.