

Diversidade em jogo: promovendo reflexão e empatia de forma lúdica

Julia de Souza Lopes¹; 0009-0003-6209-4831

Gabriel Machado¹, 0009-0002-1770-1260

Edilberto Venturelli¹; 0000-0002-0794-5424

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.
202220970@unifoa.edu.br

Resumo: A promoção da diversidade configura-se como uma necessidade urgente em sociedades plurais, marcadas por tensões étnicas, de gênero e sociais. Este artigo apresenta o projeto “Diversidade em Jogo: promovendo reflexão e empatia de forma lúdica”, desenvolvido no âmbito de um Programa de Iniciação Científica (PIC), que buscou promover a reflexão crítica, a empatia e o engajamento dos participantes por meio de uma ferramenta lúdica – um jogo de cartas temático. O objetivo geral foi sensibilizar estudantes universitários para a valorização da diversidade, fortalecendo a convivência multicultural e a consciência cidadã. A metodologia combinou revisão bibliográfica sobre diversidade, desigualdades sociais e aprendizagem lúdica (FREIRE, 1996; HALL, 2003; BOURDIEU, 2007; JENKINS, 2009), desenvolvimento do protótipo do jogo, oficinas práticas com alunos e análise qualitativa dos resultados. Os achados indicam que o jogo fomentou debates significativos, promovendo a troca de experiências e a reflexão crítica sobre preconceitos e desigualdades. Contudo, observou-se a necessidade de um mediador para potencializar as discussões e garantir a efetividade da ferramenta. Conclui-se que o jogo constitui recurso inovador e aplicável em contextos educacionais diversos, favorecendo práticas de inclusão, respeito às diferenças e formação cidadã.

Palavras-chave: diversidade. jogo. empatia. inclusão. educação crítica.

INTRODUÇÃO

A discussão sobre diversidade, inclusão e respeito às diferenças ocupa posição central nos debates acadêmicos e sociais contemporâneos. Em um mundo cada vez mais globalizado e interconectado, torna-se imperativo refletir sobre as formas de convivência entre diferentes grupos sociais, étnicos, culturais e de gênero. Stuart Hall (2003) enfatiza que as identidades culturais são construções sociais, moldadas por relações históricas e de poder, e que a representação é elemento essencial para compreender desigualdades. Nesse sentido, a ausência de espaços de reflexão crítica pode contribuir para a perpetuação de práticas discriminatórias.

A promoção da diversidade como prática educativa encontra respaldo na pedagogia crítica. Paulo Freire (1996, p. 43) afirma que a educação deve ser “um ato de liberdade”, em que o aprendiz se torna sujeito de sua própria transformação, em diálogo constante com sua realidade. A ludicidade, nesse contexto, é estratégia potente, pois favorece engajamento, participação e aprendizagens significativas (CITELLI, 2017).

O projeto “Diversidade em Jogo: promovendo reflexão e empatia de forma lúdica” nasce dessa necessidade: oferecer uma ferramenta inovadora que alie entretenimento e aprendizagem, propondo a estudantes universitários experiências que estimulem reflexão crítica, empatia e respeito à pluralidade cultural. Pierre Bourdieu (2007) já destacava que as práticas sociais são atravessadas por relações simbólicas que reproduzem desigualdades. O jogo, como prática cultural interativa, pode atuar como estratégia disruptiva, ampliando possibilidades de análise e desconstrução dessas relações.

A relevância deste estudo também se sustenta no campo da educomunicação, que integra comunicação e educação como práticas dialógicas capazes de fortalecer a cidadania (SOARES, 2011; OROZCO GÓMEZ, 2012). Em consonância, Henry Jenkins (2009) aponta que ambientes colaborativos, como jogos e mídias participativas, favorecem a construção coletiva de saberes e o desenvolvimento de competências sociais.

Assim, este artigo busca apresentar o processo de concepção, aplicação e análise do jogo, destacando seu potencial pedagógico para promover reflexão sobre diversidade em ambientes universitários.

MÉTODOS

A metodologia foi organizada em cinco etapas principais:

1. **Revisão bibliográfica** – levantamento teórico sobre diversidade, desigualdade social, racismo, gênero, inclusão e práticas pedagógicas lúdicas. Foram utilizadas obras de referência em português (FREIRE, 1996; HALL, 2003; BOURDIEU, 2007; CITELLI, 2017; SOARES, 2011).
2. **Desenvolvimento do protótipo** – criação de um baralho com 60 cartas, divididas em cinco categorias temáticas, contendo perguntas, desafios e situações que estimulassem debate. As cartas foram ilustradas pelos autores, considerando aspectos gráficos que transmitissem mensagens ligadas à diversidade.
3. **Testes iniciais** – aplicação piloto do jogo em pequeno grupo para verificar clareza das instruções, equilíbrio entre desafio e ludicidade, e adequação das cartas às discussões propostas.
4. **Aplicação prática** – oficinas realizadas com estudantes do UniFOA, em grupos de 4 a 6 participantes, totalizando 5 alunos na primeira sessão oficial. Cada sessão contou com ao menos três rodadas do jogo. Foram utilizados questionários antes e depois das atividades, além de observação participativa.
5. **Análise dos resultados** – comparação entre percepções pré e pós-jogo, categorização de falas e relatos, além de observações sobre engajamento e participação.

Este projeto foi desenvolvido como parte de um Programa de Iniciação Científica (PIC/FOA), com apoio de bolsa institucional.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados iniciais apontaram para a eficácia do jogo como instrumento de sensibilização e debate. A estudante Júlia de Souza Lopes relatou que a experiência “foi super positiva”, destacando que o jogo incentivou a participação ativa e proporcionou discussões de alta qualidade sobre diversidade. Contudo, também ressaltou a necessidade de um **mediador** para manter o foco e aprofundar os diálogos.

O aluno Gabriel Machado compartilhou percepção semelhante, afirmando que o processo de criação do jogo foi enriquecedor e transformador para sua formação. Além do aprendizado técnico sobre design e mecânica, destacou que observar os debates em tempo real “fez enxergar a riqueza dos diversos pontos de vista” e confirmou que o jogo cumpria sua função de abrir espaço para diálogo e conscientização.

Esses relatos corroboram a literatura que aponta os jogos como ferramentas pedagógicas capazes de fomentar a participação e a reflexão crítica (JENKINS, 2009; OROZCO GÓMEZ, 2012). Para Freire (1996), o ato educativo só se concretiza plenamente quando promove a conscientização e a ação transformadora, o que foi evidenciado nas falas dos estudantes.

Entretanto, os dados também revelaram limitações. A ausência de mediação em algumas rodadas dificultou a manutenção do foco, reforçando a necessidade de estruturação mais clara do papel do facilitador. Esse ponto converge com Citelli (2017), que enfatiza a importância da comunicação mediada para fortalecer a aprendizagem cidadã.

De forma geral, observou-se que os participantes ampliaram sua percepção sobre práticas discriminatórias e refletiram criticamente sobre experiências pessoais. Esse resultado

confirma a hipótese de que a combinação entre ludicidade e educação crítica potencializa o aprendizado (SOARES, 2011).

CONCLUSÕES

O projeto “Diversidade em Jogo: promovendo reflexão e empatia de forma lúdica” demonstrou potencial significativo como ferramenta pedagógica para estimular debates sobre diversidade, inclusão e cidadania. Os resultados revelaram que a abordagem lúdica favorece o engajamento, a empatia e a reflexão crítica dos participantes, possibilitando experiências de aprendizagem ativas e colaborativas.

Apesar de suas limitações – como a necessidade de um mediador – o jogo se apresenta como recurso inovador e replicável em diferentes contextos educacionais. Além de ampliar o conhecimento sobre desigualdades sociais, contribui para a formação de profissionais e cidadãos mais conscientes e preparados para lidar com a complexidade da sociedade contemporânea.

Sugere-se, para futuras versões, a inclusão de mediação formal e a ampliação do público-alvo, visando consolidar os resultados e explorar a aplicabilidade em diferentes cursos e níveis de ensino.

AGRADECIMENTOS

Os autores agradecem ao **PIC/FOA** pelo apoio institucional e concessão de bolsa, que possibilitaram o desenvolvimento deste projeto. Agradecemos também aos estudantes envolvidos, que contribuíram com relatos, ilustrações e participação ativa nas etapas de criação e aplicação do jogo.

REFERÊNCIAS

BHABHA, Homi. **O local da cultura**. 2. ed. São Paulo: Senac, 1998.

BOURDIEU, Pierre. **A distinção: crítica social do julgamento**. 2. ed. São Paulo: Martins

Fontes, 2007.

CITELLI, Adilson. **Educomunicação: práticas culturais e o fortalecimento da cidadania**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2017.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 19. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 2. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

OROZCO GÓMEZ, Guillermo. **Educomunicação: mídia, recepção e cidadania**. São Paulo: Cortez, 2012.

SOARES, Ismar de Oliveira. **Educomunicação: conceitos e práticas pedagógicas**. São Paulo: Cortez, 2011.

SOUZA, Jessé. **O método: o homem e a sociedade**. Porto Alegre: Sulina, 2002.