

**Autores:** Davi Guilherme Caetano Costa, Marco Antônio Lopes da Silva, Queila Vitória Pacheco Rodrigues.

**Orientadora:** Elanny Suely Brabo de Matos

**GET Professor Jorge Luiz Itaboraí de Almeida**

**Rio de Janeiro**

**E-mail: elannybrabo@yahoo.com.br**

## INTRODUÇÃO

O Projeto "Identidades Afro-brasileiras: Jogos para uma educação Antirracista" trata-se de uma atividade que visa a confecção de jogos de tabuleiro sobre personalidades, indivíduos e locais da memória afro-brasileira, além de outros conceitos e locais diaspóricos do povo africano. Tem por objetivo conhecer mais profundamente e valorizar a identidade afro-brasileira por todo o ano letivo e não apenas no mês de novembro, como nos propõem as legislações das políticas afirmativas de combate ao racismo no ambiente escolar que buscam contemplar as relações étnico-raciais na sala de aula e que completaram 20 anos.

## MATERIAIS E MÉTODOS

Para construção do jogo, a introdução da temática antirracista foi realizada a partir da apresentação, discussão e reflexão de uma tirinha com a personagem Retinta, do artista Estevão Ribeiro, levada para a sala de aula. Nela, Retinta, uma menina negra, apresentava alguns exemplos positivos de pessoas negras, ressignificando a frase racista "tinha que ser coisa de preto". Dessa forma foi lançado o desafio aos estudantes de também apresentarem exemplos de pessoas afro-brasileiras que foram e são importantes para nossa sociedade nos mais diversos campos de atuação.

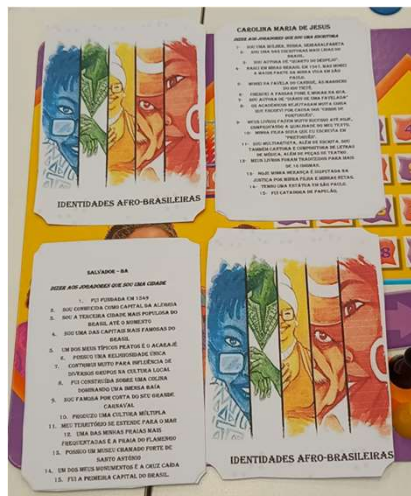
A seguir eles aprofundaram as pesquisas e depois fizeram redações com as informações sobre essas personalidades, o que culminou com a montagem de um "acervo" que foi usado para a produção de Cartas com 15 dados de personalidades negras e "conceituário" afro-brasileiro para compor um conjunto de card's com afirmativas e informações sobre as mais diversas categorias, criando um jogo ao estilo *perfil*, só que antirracista. Este jogo foi depois batizado de "Identidades afro-brasileiras".



Retinta, tirinha que gerou a discussão inicial para a pesquisa. <https://www.publishnews.com.br/materias/2021/11/05/re-tinta-tinha-que-ser-preto>



Estudantes pesquisando sobre personalidades e "conceituário" afro-brasileiro e revisando as cartas montadas para o jogo.



Exemplo de Cartas do jogo "Identidades Afro-brasileiras" já prontas.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

O Jogo "Identidades afro-brasileiras" ainda está em fase de conclusão, mas sua edição "beta" já vem sendo utilizada na turma 1803 desde antes da culminância de Africanidades na escola, no mês de novembro. A realização inicial do trabalho em bimestres anteriores à celebração do mês da consciência negra fortaleceu entre os estudantes, principalmente negros/ pretos, a noção de pertencimento e representação positiva, contribuindo para abordagens sensíveis a temática decolonial, que procura rever a escrita da "história única", baseada em propostas pedagógicas eurocêntricas, que, muitas vezes, dão margem a posturas preconceituosas no meio escolar.

Como já citado, o desenvolvimento do jogo atende as demandas da legislação para uma educação antirracista (Lei n.10.639/2003, Parecer CNE/CP 03/2004 e PNE 2014-2024) ao inserir uma proposta didática que garante no currículo escolar conteúdos relativos a história e culturas afro-brasileiras, implementando práticas para uma educação que, além de conhecer, respeite efetivamente a diversidade étnico-racial, combatendo e coibindo o racismo presente na comunidade escolar e nos demais espaços educativos. Dessa forma amplia-se o debate e reflete-se sobre o racismo, que não está presente apenas em atitudes explícitas, mas se faz também em torno do menosprezo ou ausência de referenciais afro-brasileiros nos materiais educativos (SANTOS; LUCINI, 2022).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os estudantes de nossa escola sofrem (e também praticam) ações de preconceito racial, por isso torna-se urgente o desenvolvimento sistemático de práticas educativas de combate ao racismo. O presente trabalho de pesquisa é importante para o (re)conhecimento e valorização identitária da cultura afro-brasileira em nossa comunidade escolar, já que, de forma prática, a partir de jogos de tabuleiro, faz uma crítica à concepção de história única e estimula os alunos a buscarem referências históricas, sociais e topônimos da cultura afro-brasileira.

No momento em que desenvolvem a pesquisa sobre as categorias escolhidas, os estudantes estão em contato com a perspectiva de uma educação decolonial e antirracista e, quando montam os cartões sobre estas referências, estão sendo protagonistas do processo de aprendizagem!

## AGRADECIMENTOS

Agradecemos à equipe de professores do GET Professor Jorge Luiz Itaboraí de Almeida.

## REFERÊNCIAS

BARBOZA, A. P.; DE CARVALHO FREIRE, E. (2023). O jogo na (re)educação das relações étnico-raciais: que história é essa?. *Revista História Hoje*, 12 (25). Disponível em: <https://doi.org/10.20949/rhj.v12n25.1015>. Acesso em 07 Jun 2024.

PREFEITURA DA CIDADE DO RIO DE JANEIRO. **Guia: Educação para as relações étnico raciais. 20 anos da lei n. 10.639/03**. Rio de Janeiro, 2024.

SANTOS, Andréia Teixeira dos; LUCINI, Marizete. Decolonialidade, ensino de história e educação das relações étnico-raciais. *Cadernos Cajuina: Revista Interdisciplinar*, V. 7, N. 2, 2022. <https://cadernoscajuina.pro.br/revistas/index.php/cadcajuina/article/view/577>. Acesso em 10 Mai 2024.