

LUDICIDADE E EDUCAÇÃO DAS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS NA EJA: DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO DE CARTAS SOBRE PERSONALIDADES NEGRAS E INDÍGENAS

Vitória Emanuele Lopes de Santana

¹ Júlio Cesar Pereira Mendes ²

Hellen Vitória de Lima Santos

³

RESUMO

Este relato de experiência apresenta o processo de concepção e desenvolvimento de um jogo de cartas pedagógico com foco na valorização de personalidades negras e indígenas, realizado no âmbito da disciplina *Educação das Relações Étnico-Raciais*. A iniciativa surgiu da necessidade de romper com narrativas eurocentradas ainda predominantes no currículo escolar, oferecendo um recurso lúdico que, ao mesmo tempo, amplie o repertório cultural dos estudantes e promova uma educação antirracista. O jogo, inspirado no formato do *Perfil Express*, contém 41 cartas com dicas sequenciais que instigam os participantes a identificar figuras históricas, artísticas, políticas e culturais relevantes para a construção da sociedade brasileira, mas frequentemente invisibilizadas nos espaços educativos. A metodologia envolveu pesquisa bibliográfica, com base em obras como *Personalidades Negras* (Geraldo; Valer, 2022) e *Personalidades Afro e Indígenas* (UNILA, 2017), seleção criteriosa de personagens e elaboração de descrições acessíveis, informativas e críticas. O público-alvo estimado foi a Educação de Jovens e Adultos (EJA), contemplando sujeitos historicamente afastados de narrativas que representem sua identidade e ancestralidade. A experiência revelou o potencial do jogo enquanto ferramenta para a implementação das Leis 10.639/2003 e 11.645/2008, articulando ludicidade e decolonialidade. Os resultados preliminares indicam maior engajamento dos participantes, ampliação do conhecimento sobre trajetórias históricas afro-brasileiras e indígenas, fortalecimento do sentimento de pertencimento e incentivo à pesquisa autônoma. Conclui-se que o uso de estratégias lúdicas, fundamentadas em perspectivas críticas e inclusivas, constitui um caminho eficaz para a promoção da equidade racial no ambiente escolar, contribuindo para práticas pedagógicas mais representativas e emancipadoras.

Palavras-chave: educação antirracista; ludicidade; representatividade; decolonialidade; EJA

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal Rural de Pernambuco- UFRPE, vitoria.emanuele@ufrpe.br;

² Graduando pelo Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal Rural de Pernambuco- UFRPE, juliocearpacad@gmail.com;

³ Mestranda do programa de pós graduação em educação pela Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE, Hellen.Santos@ufrpe.br



INTRODUÇÃO

A escola, enquanto espaço de produção e circulação de saberes, ainda apresenta de forma persistente uma matriz eurocêntrica, a qual ainda contribui significativamente para a invisibilização das contribuições de povos africanos e indígenas na formação da sociedade brasileira, seja no âmbito cultural, educacional e político. De acordo com Passos e Santos (2018), o currículo permanece reflexo direto dessa herança, evidenciando-se em materiais pedagógicos e nas práticas docentes que, em grande medida, reproduzem uma educação monocultural, hierarquizada em relação aos conhecimentos e desigual no tocante à escolarização da população negra e indígena. Diante desse cenário, torna-se urgente o desenvolvimento de práticas educativas que dialoguem e contribuam significativamente para a pluralidade étnico-racial no ambiente escolar e na sociedade brasileira e, assim, promovam a valorização das identidades sócio-culturais historicamente marginalizadas.

A promulgação das Leis nº 10.639/2003, que altera a LDB 9.394/96, e nº 11.645/2008, que torna obrigatória a inclusão da História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena no currículo escolar, representa um marco decorrente de longas lutas e reivindicações por uma educação mais plural, equitativa e condizente com a diversidade cultural brasileira. No entanto, seu processo de implementação ainda apresenta uma série de desafios significativos, como a escassez de materiais pedagógicos com enfoque decolonial e a falta de formação adequada e específicas para os docentes, principalmente no que diz respeito às especificidades dos jovens e adultos que estão na Educação de Jovens, Adultos e Idosos (EJAI), como aponta Arroyo (2006). Nesse sentido, a elaboração de recursos didáticos que favoreçam o reconhecimento e a valorização das identidades negras e indígenas constitui estratégia fundamental para o fortalecimento de uma educação ativamente antirracista.

No contexto da EJAI, que reúne sujeitos historicamente afastados da escola e que frequentemente carregam experiências marcadas por rupturas e desigualdades, torna-se imprescindível a construção de práticas pedagógicas que reconheçam, respeitem e dialoguem com suas trajetórias, saberes e culturas. Em outras palavras, é preciso que as bases





curriculares da EJA sejam construídas conforme as experiências daqueles que a integram, reconhecendo a pluralidade de identidades. Conforme defendido por Passos e Santos (2018)

Muitos dos saberes escolares não estão sob domínio deste alunado, no entanto, compõem grupo de sujeitos de conhecimentos outros, adquiridos em diferentes espaços e vivências, carregados de saberes e experiências, capazes de desenvolver estratégias criativas para lidar com as situações cotidianas. (p.11)

Assim, assumir uma prática pedagógica que valorize personalidade negras e indígenas significa mobilizar a diferença como elemento central do processo educativo, em concordância com a perspectiva de Silva, Hall e Woodward (2003). Com base nessa perspectiva, este projeto desenvolvido no âmbito da disciplina Educação das Relações Étnico-Raciais propõe a criação de um jogo de cartas de caráter pedagógico, direcionado ao público da EJAI, com o objetivo de apresentar e valorizar personalidades negras e indígenas, buscando romper com as narrativas hegemônicas presentes no ambiente escolar. E, a partir disso, ampliar o repertório cultural de estudantes, enquanto são atravessados pela representatividade, pois como diz Barbara Carine em seu livro como ser um educador antirracista “onde a gente não se vê, a gente não se pensa, não se projeta.” (p.20).

A partir dessa fundamentação inicial, que reúne a introdução e o referencial teórico, prossegue-se para a apresentação dos resultados e das discussões que emergiram do desenvolvimento do projeto.

METODOLOGIA

O projeto foi desenvolvido no âmbito da disciplina Educação das Relações Étnico-Raciais, cuja proposta consistiu na elaboração de um produto pedagógico voltado ao ensino de personalidades afro-brasileiras e indígenas nos diferentes níveis da Educação Básica. Inicialmente, foi realizado um levantamento com propósito bibliográfico e documental de identificação de personalidades relevantes, assegurando critérios de representatividade, equidade de gênero e diversidade de áreas de atuação. Posterior a isso, ocorreu a seleção dos nomes e à organização de informações sobre suas trajetórias, destacando aspectos históricos, culturais, artísticos e políticos.





A partir deste levantamento, foi estruturado um produto final, um jogo inspirado no formato do *Perfil Express*, composto por 41 cartas contendo dicas sequenciais para a identificação de cada personalidade. O processo de ordem das dicas deu-se de forma lógica, iniciando do mais amplo para o mais específico, assim, favorecendo a dedução e construção do conhecimento no tocante a cada personalidade. Assim, o material desenvolvido busca, portanto, promover o contato com trajetórias plurais e que contribuem para práticas pedagógicas que visam valorizar identidades negras e indígenas que são invisibilizadas por uma matriz curricular eurocentrada.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto desenvolvido na disciplina Educação das Relações Étnico-Raciais, cuja proposta consistiu na elaboração de um produto pedagógico voltado ao ensino de personalidades afro-brasileiras e indígenas, com diferentes etapas da Educação Básica. A intenção foi construir um recurso que oportuniza o contato com trajetórias diversas dentro desse recorte, assegurando representatividade e equidade de gênero. A escolha do tema dialoga diretamente com a reflexão de Passos e Santos (2018), ao afirmarem que:

(...) ainda que a EJA tenha uma forte presença negra, isso não significa que o pertencimento étnico-racial e as histórias e culturas afro-brasileiras e africanas integrem o currículo e as práticas pedagógicas ali desenvolvidas. p.06

Esta constatação evidencia a urgência de práticas pedagógicas que contemplem o reconhecimento das identidades e trajetórias dos sujeitos da Educação de Jovens, Adultos e Idosos (EJAI). Neste sentido, como apontam Passos e Santos (2018), a proposta curricular destinada a jovens, adultos e idosos deve ultrapassar a lógica da simples transmissão de conteúdos e ser construída a partir das vivências concretas dos estudantes, valorizando seus saberes e fortalecendo sua identidade. Isso implica repensar o currículo e incluir discussões sobre raça, gênero, sexualidade, classe social e diferenças geracionais, favorecendo uma educação crítica e inclusiva. Assim, a EJAI configura-se como espaço educacional que busca apoiar os sujeitos nas diferentes dimensões da vida, respeitando a diversidade presente em





suas trajetórias. O desenvolvimento do jogo, portanto, alinha-se à necessidade de construir práticas pedagógicas que reconheçam e dialoguem com essas especificidades e promovam a valorização das identidades negras e indígenas no contexto da EJAI.

Embora o jogo tenha sido idealizado prioritariamente para o público da EJAI, sua primeira testagem ocorreu em uma turma de graduação do curso de pedagogia, durante a própria disciplina em que o recurso foi concebido. A escolha desse grupo, se mostrou pertinente considerando que era uma turma com diferentes faixas etárias e trajetórias formativas, realidade essa que se aproxima consideravelmente da que é encontrada nas turmas da EJA. Essa heterogeneidade permitiu não apenas avaliar a receptividade do jogo, mas também observar como os diferentes perfis de participantes mobilizam saberes, hipóteses e estratégias diante da proposta.

A vivência prévia teve como principal objetivo observar o funcionamento da dinâmica do jogo, verificar se as pistas apresentavam a progressão gradativa que esperávamos, e analisar se a proposta apresentava pertinência temática frente às discussões sobre identidade e relações étnico-raciais. Além disso, permitiu apresentar e socializar o produto desenvolvido para que, a partir disso, pudéssemos identificar possíveis ajustes a serem realizados, desde a estruturação das cartas quanto a condução da atividade contribuindo, assim, para sua validação inicial.

A apresentação do projeto foi realizada de forma online, o que exigiu adaptações na dinâmica inicialmente prevista devido ao tempo disponível e ao tipo de recurso que foi utilizado (slides). Foram selecionadas previamente cartas que permitiram apresentar aos participantes tanto o design quanto a diversidade de personalidades no jogo. Após a explicação das regras, o mediador (co-elaborador) realizou a leitura da primeira dica das cinco que compõem cada carta. Optou-se por não realizar a contagem dos pontos, de modo a favorecer uma experiência pouco mais fluida e colaborativa durante esse momento de testagem. A partir da leitura sequencial das pistas, ocorreram trocas entre os que participavam do jogo, que, por meio da interação, buscaram chegar à resposta correta. Através dessa dinâmica foi possível evidenciar o caráter dialógico e cooperativo que o recurso também pode apresentar, assim, confirmando sua potencialidade pedagógica.





A experiência realizada em sala de aula revelou o potencial do jogo em questão como ferramenta para implementação das leis 10.639/2003 e 11.645/2008, ao articular ludicidade e decolonidade. Ainda durante essa primeira experiência foi possível observar o quão contributivo este foi para o engajamento, representatividade, pertencimento e ampliação de conhecimento daqueles que se propuseram a participar. Ao promover ativamente as histórias e as personalidades apagadas, o jogo busca, como afirma Barbara Carine (2023) “ensinar de um jeito que respeite e proteja as almas dos nossos alunos”, perspectiva fundamental para a construção de um ambiente de aprendizagem mais profundos e significativos.

Observou-se, ainda, que o uso de estratégias lúdicas fundamentadas em perspectivas críticas e inclusivas contribui consideravelmente para a promoção de uma educação comprometida com a equidade racial, fortalecendo práticas pedagógicas representativas e socialmente contextualizadas. Esse movimento valida diretamente o papel transformador e decolonial do recurso didático.

Assim, à luz dos estudos culturais, a "pedagogia significa precisamente 'diferença': educar significa introduzir a cunha da diferença em um mundo que sem ela se limitaria a reproduzir o mesmo e o idêntico, um mundo parado, um mundo morto" (SILVA; HALL; WOODWARD, 2003, p. 101). Ao inserir histórias, trajetórias e personalidades negras e indígenas, o jogo passa a atuar como essa “cunha”, buscando romper diretamente com o padrão de currículo eurocêntrico e monocultural.

Assim, todo esse processo realizado corrobora com a reflexão de que o desenvolvimento de recursos didáticos que contribuem com o reconhecimento e valorização das identidades negras e indígenas é uma estratégia essencial para o fortalecimento de uma educação essencialmente e ativamente antirracista. Os estudantes podem utilizar deste produto como forma de adquirir conhecimento sobre aqueles que, por muito tempo, contribuíram para a sociedade, mas que passaram longos períodos escondidos e excluídos por uma sociedade preconceituosa e pela proposta de uma educação eurocêntrica.





CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do processo apresentado é evidenciado que o desenvolvimento e a experimentação do jogo pedagógico voltado à valorização de personalidade negras e indígenas configuram uma ação concreta em direção à concretização de uma educação antirracista, plural e comprometida com o processo de transformação sociocultural. O recurso em questão não apenas dialoga com as exigências legais das Leis 10.639/2003 e 11.645/2008, mas amplia a compreensão sobre a importância de se trabalhar com práticas pedagógicas que se propõe a romper com o padrão eurocêntrico enraizado no ambiente escolar brasileiro. Ao articularmos criticidade, decolonidade e ludicidade, o jogo contribui para a construção de um ambiente educativo que reconhece e valida trajetórias anteriormente marginalizadas, assim, permitindo que os alunados, especialmente os da EJAI, percebem-se como sujeitos culturais, históricos e políticos.

A experiência inicial da aplicação revelou que o projeto possui potencial formativo, estimulando engajamento, diálogo, pertencimento e ampliação de repertório histórico-cultural daqueles que participam. Assim, tais resultados expõem que práticas educativas apoiadas na representatividade são necessárias para a reformulação dos currículos que insistem em silenciar parte essencial da história brasileira. Deste modo, iniciativas como esta se apresentam como caminhos concretos para a transformação da escola e para o cumprimento de seu papel social de promoção da equidade racial.

Por fim, a construção do jogo aqui apresentado reafirma o fortalecimento de práticas pedagógicas decoloniais a partir de experiências formativas críticas, elaboração de recursos que ressignifique o cotidiano escolar, auxiliando professores e estudantes no processo de construção de uma educação mais humana, comprometida e representativa com todos os sujeitos. O produto final, portanto, não se encerra em si mesmo, mas torna-se um ponto de partida para a formação e confecção de novas práticas pedagógicas reflexivas que busquem consolidar um ambiente escolar como uma democracia antirracista e libertadora para aqueles que, por muito tempo, foram invisibilizados pela sociedade e pela matriz curricular.





AGRADECIMENTOS

Agradecemos a professora Denise Botelho e seus estagiários docentes Marcos Antônio Guedes e Hellen Vitória Lima de Santos, por sua dedicação durante a disciplina e após ela, nos acompanhando e incentivando durante a escrita deste projeto.

REFERÊNCIAS

SILVA; HALL, S.; WOODWARD, K. **Identidade e diferença : a perspectiva dos estudos culturais**. Petrópolis (Rj): Vozes, 2003.

PASSOS, Joana Célia dos; SANTOS, Carina Santiago dos. **A educação das relações étnico-raciais na EJA: Entre as potencialidades e os desafios da prática pedagógica**. *Educação em Revista*, Belo Horizonte, v. 34, e192251, 2018.

PINHEIRO, Bárbara Carine Soares. **Como ser um educador antirracista**. São Paulo: Planeta do Brasil, 2023

