

JOGO KONTAÊ – HEROÍNAS NEGRAS BRASILEIRAS COMO INSTRUMENTO DIDÁTICO PARA O ENSINO DAS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS

Antônio Denilson Costa Silva ¹

Cinthia Thamiris Fernandes ²

Talita Ferreira da Silva de Brito Arruda ³

Fernanda Custódio Cavalcante ⁴

INTRODUÇÃO

A promulgação da Lei 10.639/2003 e a inclusão das histórias e culturas afro-brasileiras e africanas no currículo da Educação Básica representam uma medida destinada a corrigir desigualdades históricas, combater o racismo e reconhecer o papel fundamental da população negra na construção da identidade do Brasil. Essa Lei promove a inclusão de conteúdos relacionados a essas culturas no ensino, o que ajuda a combater estereótipos, preconceitos e o racismo estrutural. Além disso, ela contribui para a construção de uma identidade nacional mais inclusiva, respeitando a diversidade étnica do país e promovendo a igualdade racial.

Quando se aborda o tema da discriminação étnico-racial nas instituições de ensino, refere-se, sem dúvidas, a ações discriminatórias e preconceituosas que ocorrem em um contexto em que as relações raciais entre alunos, professores e a administração da escola desempenham um papel significativo. Além disso, é importante destacar a presença de um racismo subjacente que é transmitido por meio do conteúdo dos livros didáticos utilizados no ensino. Não podemos negligenciar também o impacto do racismo institucional, que se manifesta por meio de políticas educacionais que prejudicam de maneira desproporcional os indivíduos de ascendência negra.

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal do Ceará - IFCE, <u>antonio.denilson.costa08@aluno.ifce.edu.br</u>;

² Mestra pelo Curso de Biblioteconomia da Universidade Federal do Cariri - UFCA, thamiris.fernandes@ifce.edu.br;

³ Doutoranda pelo Curso de Linguística Aplicada da Universidade Estadual do Ceará - UECE, talita.ferreira@ifce.edu.br;

⁴ Mestra pelo Curso de Bioprospecção Molecular da Universidade Regional do Cariri - URCA, <u>fernanda.cavalcante@ifce.edu.br</u>;



Nesse sentido, este trabalho se justifica pela indispensável importância de estudar figuras negras influentes na história e na inclusão do estudo da cultura negra, visando promover uma compreensão integral da narrativa histórica, além de celebrar a riqueza da herança cultural negra que enriquece a sociedade global, combater estereótipos e preconceitos, e contribuir para a construção de sociedades mais justas e igualitárias. Assim, reconhecendo as notáveis contribuições de indivíduos negros e abraçando a diversidade cultural, estamos não apenas recontando uma narrativa histórica mais precisa, mas também fomentando a justiça social e trabalhando para superar as disparidades persistentes em nossa sociedade.

A saber, a questão norteadora deste relato de experiência é como o estudo de figuras negras importantes na história e a incorporação do estudo da cultura negra contribuem para uma compreensão mais completa da narrativa histórica, promovem a igualdade racial e combatem estereótipos e preconceitos na sociedade contemporânea, além de servir como um recurso didático para o ensino?

Disto isso, este relato de experiência objetiva apresentar o jogo Kontaê – Heroínas Negras Brasileiras como um recurso didático auxiliar no ensino das relações étnico-raciais, destacando seu impacto no engajamento dos estudantes, na compreensão da história e das contribuições de figuras negras notáveis, e na promoção da igualdade e respeito à diversidade no ambiente escolar.

Sua metodologia embasada por pressupostos teóricos descreve como ocorreu o processo de experiência, os procedimentos adotados de acordo com a intervenção realizada e a área temática escolhida; ou seja, por meio do jogo Kontaê, pretendeu-se apresentar a relevância e a adequação dos procedimentos propostos de acordo com a questão norteadora e os objetivos almejados.

Desse modo, torna-se necessário refletir sobre as práticas educativas de enfrentamento ao racismo, o protagonismo e a representatividade da cultura negra que dissociada da imagem de um grupo subalternizado resultante de uma sociedade escravocrata. É preciso, portanto, desconstruir/retirar do imaginário social, e sobretudo dos materiais didáticos e escolares, e até mesmo da gestão das instituições de ensino, a figura da população negra como sujeitos inferiores, desprovidos de inteligência e não-humanos.



Quanto aos aspectos metodológicos, o presente trabalho foi desenvolvido na ambiência do evento III Semana da mulher Negra e Tereza de Benguela do IFCE Cedro, que teve como tema "Mulheres negras sem fronteiras: enfrentando o racismo e ocupando espaços".

No que se refere aos procedimentos, as informações aqui descritas se baseiam nas experiências vivenciadas pelos autores no âmbito do desenvolvimento das atividades e também em uma pesquisa bibliográfica, visto que, para Lakatos e Marconi (2010), a pesquisa bibliográfica consiste no exame de referências teóricas já publicadas em relação ao problema em estudo, permitindo ao pesquisador formular hipóteses ou verificar aquelas que foram postuladas.

Destaca-se que a implementação do jogo como recurso didático para o ensino das relações étnico-raciais no ambiente escolar foi realizada em uma turma de ensino médio, durante a semana em que foi desenvolvida o evento III Semana da mulher Negra e Tereza de Benguela do IFCE Cedro, no dia 04 de setembro de 2023. O jogo escolhido foi Kontaê – Heroínas Negras Brasileiras, que conta a história dos importantes feitos de quatro heroínas negras brasileiras: Antonieta de Barros, Carolina Maria de Jesus, Laudelina de Campos Melo e Tia Ciata.

Para avaliar o impacto da experiência, foram adotados métodos qualitativos. Realizarase atividades, como discussões em sala de aula, anotações e leitura, com intuito de observar o envolvimento dos alunos e suas compreensões das questões étnico-raciais e a percepção das contribuições das figuras negras na história.

REFERENCIAL TEÓRICO

Há uma narrativa cultural que ainda associa as populações negras à escravidão, sobretudo nos materiais e livros didáticos que durante muito tempo naturaliza/naturalizou o sofrimento reforçando "[...] a marca da condição de inferiorizados pela qual a humanidade negra passou" (Lima, 2005), o que equivale dizer que não são percebidos ou enxergados no meio social, sem protagonismo, sem representatividade e sem direitos garantidos.

Nessa perspectiva, Ribeiro (2017) assegura que "todo mundo tem lugar de fala por estar localizado socialmente nas relações, mas falam a partir de seu lugar social". E nesse contexto, todos os sujeitos sociais, a partir de seu lugar social de fala, podem contribuir para desnaturalizar o racismo e as desigualdades raciais.



No entanto, para que essa desnaturalização ocorresse, de fato, a visibilidade e o protagonismo de heroínas e heróis negros foram essenciais para reconstruir e ressignificar uma parte das histórias e culturas de um povo que foram silenciadas pela dominação do homem branco eurocêntrico. Vale salientar que foi graças ao movimento negro que heróis e heroínas puderam se mobilizar em prol de seus direitos legais, inclusive a aprovação da Lei 10.639/2003.

Com isso, o movimento negro inseriu na pauta das questões educacionais, prioritariamente a revisão dos currículos escolares e a inclusão de temáticas étnico-raciais afrobrasileira e africana no ensino e a reelaboração de materiais didáticos condizentes com o papel do povo negro dentro da história brasileira, sem interferência do pensamento eurocêntrico, antes estabelecido dentro da literatura, especialmente, dando difusão à escrita de autoras e autores negras e negros.

Sobre isso, Francisco (2020) fala que o protagonismo e a representatividade negra em jogos de mesa brasileiros é quase inexistente, e quando aparecem não são os personagens principais, aparecem como trabalhadores (escravizados), coadjuvantes e vilões, isso se dá "pois na maioria dos jogos nacionais e internacionais, a história e a cultura negra não aparecem ou não recebem o devido tratamento, em decorrência do foco na África colonizada" (Francisco, 2020, p. 40).

Ainda na visão de Francisco (2020), a ideia de produzir jogos educacionais como Kontaê, trazendo a representação de heroínas negras brasileiras e sua utilização em aulas, foi pensada de acordo com as habilidades exigidas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2017), por se tratar de uma ferramenta educacional.

Além disso, um dos resultados positivos que os jogos educacionais podem suscitar nesse espaço ao pensarmos a construção de uma sociedade democrática em que os processos de escolarização e alfabetização devem incluir todos os sujeitos sociais é o letramento racial. Nesse viés, entendemos que o letramento racial opera como uma ferramenta que permite perceber o funcionamento racial no Brasil, e que essa leitura de mundo permite "perceber os privilégios que a branquitude detém e mantém, e as barreiras impostas às populações negras" (Braúna, Souza e Sobrinha, 2022, p. 6).



À medida que outras metodologias de ensino são experimentadas em sala de forma correta e com objetivos definidos, o processo de ensino-aprendizagem se converte em ações transformadoras, melhorando a capacidade crítico-cognitiva e a apreensão de conhecimentos. Nesse sentido, o jogo Kontaê foi utilizado como um artefato lúdico e educacional que se propôs a apresentar mulheres negras que foram referências de luta e resistência para a população negra, em diversos momentos da história.

A escolha de um jogo de mesa para tratar da temática étnico-racial foi pertinente para promover uma atividade mais divertida e dinâmica, fatores fundamentais para tornar a aula desafiadora, empolgante e educativa. Nesse contexto, tal atividade como uma experiência social foi capaz de analisar que o letramento racial deve acontecer no nosso cotidiano e no cotidiano escolar, pois, é necessário que todo indivíduo seja agente participativo e ativo, tornando-se indispensável para "desnaturalizar" e combater o racismo na sociedade brasileira.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar dos avanços e conquistas legais dos movimentos negros no Brasil, como a criação da Lei 10.639/2003, muitos desafios ainda são enfrentados para que sua implementação ocorra, de fato, nas instituições de ensino, sobretudo no que se refere aos estudos étnico-raciais. Ademais, essa Lei não representa apenas uma reparação histórica, mas um processo de evidenciação das histórias e culturas africanas e afro-brasileiras, indispensáveis para a formação da identidade nacional.

Também é importante salientar a participação feminina nos movimentos negros, nos quais assumiram diversas frentes do feminismo negro brasileiro, como Antonieta de Barros e seu envolvimento político pautado no combate às desigualdades de gênero e raça; Laudelina de Campos, política defensora dos direitos das mulheres e das empregadas domésticas; Carolina Maria de Jesus e seu legado na literatura, tardiamente reconhecida como uma grande escritora brasileira; e Tia Ciata, cozinheira e mãe de santo que ajudou a popularizar o Samba de Roda no país.

Desse modo, percebeu-se que a abordagem das pautas de gênero e raça no ambiente escolar, relacionados à educação, política, religião, saúde e outros setores da sociedade, são indispensáveis para que se começasse a entender sobre a importância desses recortes raciais e



de gênero nas mobilizações de direitos humanos, não somente das mulheres negras, mas da população negra em geral.

Palavras-chave: Jogo Kontaê; Protagonismo negro; Representatividade negra; Educação étnico-racial.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE) *campus* Cedro e à Pró-reitoria de Extensão do IFCE (PROEXT) pelo apoio financeiro para participação no evento III Semana da Mulher Negra e Tereza de Benguela do IFCE Cedro, no qual ocorreu a atividade descrita por este relato de experiência.

REFERÊNCIAS

BRAÚNA, Carla Jeany Duarte. SOUZA, Davison da Silva. SOBRINHA, Zélia Maria Lemos Andrade. Letramento racial crítico: ações para construção de uma educação antirracista. **Ensino em Perspectivas**, Fortaleza, v. 3, n. 1, p. 1-10, 2022. Disponível em: https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas/. Acesso em: 04 out. 2023.

BRASIL. **Base nacional comum curricular**: educação é a base. Brasília: Ministério da educação. 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 15 mar. 2019.

FRANCISCO, Alexander Ferreira. **Investigação sobre a questão da visibilidade das heroínas negras brasileiras na educação e nos jogos de mesa**. Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - Centro Universitário Carioca, Rio de Janeiro, 2019.

LAKATOS, E. Maria; MARCONI, M. de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**: Técnicas de pesquisa. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

LIMA, Heloísa Pires. Personagens negros: um breve perfil na literatura infanto-juvenil. *In:* MUNANGA, Kabengele (org.). **Superando o Racismo na escola.** 2. ed. revisada. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade, 2005.

RIBEIRO, Djamila. **O que é lugar de fala?**. Belo Horizonte: Letramento, 2017. 112 p. (Feminismos Plurais).