

Produto educacional

Representatividade de mulheres negras na política: um jogo didático elaborado para as aulas de sociologia

Black women in politics: a didactic game designed for sociology classes

Representación de las mujeres negras en la política: un juego didáctico diseñado para clases de sociología

Franciele Brito Barbosa¹ [0000-0002-6975-3380]Elis Cristina Fiamengue² [0000-0002-9292-6737]

Resumo

Este artigo tem por objetivo apresentar o produto educacional *Representatividade na Política* originado do produto educacional de um mestrado profissional em educação. Trata-se de um jogo didático, de cartas e de tabuleiro, que se desenrola em uma Comissão Parlamentar da Câmara das/os Deputadas/os e tem por objetivo conseguir votos nas audiências públicas para aprovações de Projetos de Lei (PL) com temáticas de combate ao racismo. A temática abordada no jogo didático se justifica pelo contexto de desigualdade de gênero e raça, presente no Brasil, que se apresenta como um processo histórico, econômico e social. Essa desigualdade se materializa, entre outros espaços, na política institucional, onde mulheres negras encontram-se historicamente sendo sub-representadas em diversos cargos políticos. O jogo foi elaborado com o intuito de ser aplicado nas aulas de sociologia com estudantes do ensino médio e encontra-se apoiado na educação orientada pelas leis nº 10.639/2003 e 11.645/2008. A ideia inicial de construção do jogo, entre outros motivos, foi de produzir um material didático com a discussão das relações étnico-raciais e o ensino de sociologia. Por meio dele, busca-se oferecer ferramentas que possam ser utilizadas como brechas para atuar no contexto da atual Reforma do Ensino Médio, regulada pela lei federal nº 13.415/2017, em que as áreas do conhecimento vêm perdendo o seu teor científico e crítico.

Palavras-chave: Jogo didático. Mulheres na política. Lei 10.639/2003. Sociologia.

Abstract

This article aims to present the educational product *Representatividade na Política* originating from the educational product of a professional master's degree in education. It is a didactic, card and board game, which takes place in a Parliamentary Committee of the Chamber of Deputies and aims to obtain votes in public hearings for the approval of Bills with themes of combating racism. The theme addressed in the didactic game is justified by the context of gender and racial inequality, present in Brazil, which presents itself as a historical, economic and social process. This inequality materializes, among other spaces, in institutional politics, where black women have historically been underrepresented in various political positions. The game was designed with the aim of being applied in sociology classes with high school students and is supported in education guided by laws n. 10.639/2003 and 11.645/2008. The initial idea for building the game, among other reasons, was to

¹ franbr.barbosa@gmail.com, mestra em educação, professora substituta de sociologia, Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia Baiano – IFBAIANO, Itapetinga/Bahia/Brasil.

² eliscf@gmail.com, doutora em sociologia, professora titular do departamento de educação, Universidade Estadual de Santa Cruz – UESC, Ilhéus/Bahia/Brasil.

produce teaching material with the discussion of ethnic-racial relations and the teaching of sociology. Through it, we seek to offer tools that can be used as loopholes to act in the context of the current High School Reform, regulated by federal law no. 13.415/2017, in which areas of knowledge have been losing their scientific and critical content.

Keywords: Didactic game. Women in politics. Law 10.639/2003. Sociology.

Resumen

Este artículo tiene como objetivo presentar el producto educativo Representatividade na Política proveniente del producto educativo de una maestría profesional en educación. Es un juego didáctico, de cartas y de mesa, que se desarrolla en una Comisión Parlamentaria de la Cámara de Diputados y tiene como objetivo obtener votos en audiencias públicas para la aprobación de Proyectos de Ley (PL) con temas de combate al racismo. El tema abordado en el juego didáctico se justifica por el contexto de desigualdad de género y racial, presente en Brasil, que se presenta como un proceso histórico, económico y social. Esta desigualdad se materializa, entre otros espacios, en la política institucional, donde las mujeres negras históricamente han estado subrepresentadas en diversos cargos políticos. El juego fue diseñado con el objetivo de ser aplicado en las clases de sociología con estudiantes de secundaria y está apoyado en la educación guiada por las leyes nº 10.639/2003 y 11.645/2008. La idea inicial para la construcción del juego, entre otras razones, fue producir material didáctico con la discusión de las relaciones étnico-raciales y la enseñanza de la sociología. A través de él, buscamos ofrecer herramientas que puedan ser utilizadas como lagunas para actuar en el contexto de la actual Reforma de la Enseñanza Media, regulada por la ley federal nº 13.415/2017, en la que áreas del conocimiento están perdiendo su contenido científico y crítico.

Palabras claves: Juego didáctico. Mujeres en la política. Ley 10.639/2003. Sociología.

1 Introdução

A pesquisa da qual se originou o produto educacional teve como objetivo geral analisar a representatividade de mulheres negras na política institucional brasileira, com estudantes do ensino médio. E para a sua construção, produzir um jogo didático que aborde a representatividade de mulheres negras na política brasileira.

A ideia de trabalhar com a produção de um jogo didático se deu, entre outros motivos, pela minha atuação como professora de sociologia em uma escola pública da rede estadual da Bahia. Atuei nessa escola por dois anos como professora temporária, contratada pelo Regime Especial de Direito Administrativo (REDA).

Neste período, observei o envolvimento de algumas estudantes em constantes discussões políticas referentes às eleições municipais de 2020. Envolveram-se neste que se intensificou, se estendendo por todo o ano de 2021, tendo em vista uma particularidade no município onde a escola está situada, a saber: o caso de um candidato a prefeito eleito pela maioria dos votos válidos que teve sua candidatura indeferida pelo Tribunal Regional Eleitoral (TRE), e que por conta disso fez surgir a necessidade de serem realizadas novas eleições para o cargo de prefeito.

A partir dessa situação, fui tomada pela inquietação de discutir a representatividade na política a partir do questionamento de uma estudante, que me indagou sobre como estaria a representatividade de mulheres negras no município. Inquietação esta, que se apresenta como o problema de pesquisa do trabalho desenvolvido pelas estudantes.

Portanto, a ideia de construção do jogo didático se justifica pelo interesse das estudantes por essa temática, pelo uso de jogos ser uma estratégia que vem ganhando visibilidade na área de sociologia e como forma de produzir materiais didáticos para as professoras da educação básica como forma de fortalecer o ensino das humanidades.

Sobre a importância de se produzir jogos didáticos, as leis n. 10.639/2003 e 11.645/2008, que tornam obrigatório o ensino de cultura afro-brasileira e indígena em todas as escolas do país, por meio de suas diretrizes, enfatizam a importância da elaboração de material didático que discuta a temática das relações étnico-raciais (Brasil, 2004).

Na sala de aula, os jogos didáticos apresentam-se como uma das formas de mediação didática. Sendo, portanto, uma maneira de trazer o conhecimento científico para o ambiente escolar, passando pela ludicidade da estudante, demonstrando ser um facilitador para todo o processo de ensino. O jogo didático, nesse sentido, se apresenta como uma atividade externa e por ludicidade entende-se “[...] Um estado interno de bem-estar, de alegria, de plenitude ao investir energia e tempo em alguma atividade” (Luckesi, 2014, p. 17).

No processo de produção de um jogo didático, existe a necessidade da utilização de uma epistemologia que oriente a sua produção, a fim de não cair em uma visão utilitarista ou ainda na aleatoriedade dos conhecimentos. Sendo fundamental, portanto, que a base teórica contida nele dialogue com os conteúdos das áreas do conhecimento a serem trabalhados em sala de aula.

Posto isso, evidenciou-se ainda a demanda de publicações e divulgações, por parte das professoras, de materiais didáticos produzidos em sala de aula no que tange a utilização dos jogos didáticos no ensino de sociologia (Rogério, 2020; Carvalho; Maçaira, Azevedo, 2020).

Desse modo, este artigo objetiva apresentar o jogo didático *Representatividade na Política*, que se desenrola em uma Comissão Parlamentar da Câmara das/os Deputadas/os e tem por objetivo conseguir votos nas audiências públicas para aprovações de Projetos de Lei (PL) com temáticas de combate ao racismo.

No entanto, o referido jogo didático discute também a importância da representatividade, principalmente de mulheres negras, para aprovação desses Projetos de Lei. Por meio dele, pretende-se dar início a uma discussão sobre o apagamento de trajetórias de mulheres negras no campo da política institucional, que perpassa pelo contexto de desigualdade étnico-racial no Brasil, buscando a valorização da história e cultura da população negra como, também, trazer a discussão de até que ponto a representatividade nas instituições políticas ajudam a superar o problema do racismo.

2 Educação das relações étnico-raciais

As leis 10.639/2003 e 11.645/2008, nas quais este trabalho está fundamentado, determinam que o ensino de história e cultura afro-brasileiras e indígenas seja obrigatório nas escolas públicas e privadas de ensino fundamental e médio em todo território brasileiro. Estabelece, também, no calendário escolar, o dia 20 de novembro como Dia Nacional da Consciência Negra.

A Lei 10.639 altera a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) de 1996, com a inclusão dos artigos 26-A e 79-B. Em 2008, com a Lei 11.645, a LDBEN passa por uma nova alteração no artigo 26-A, com a inserção da obrigatoriedade do ensino de história e cultura afro-brasileira e indígena nas escolas.

A criação destas normativas simboliza uma mudança, por meio da educação, tornando obrigatória, na educação básica, a aplicação de novas bases teóricas que incluam outros olhares para a diversidade das relações étnico-raciais. Ou seja, busca o processo de reconhecimento, reparação e valorização das diferenças étnico-raciais diante dos efeitos nefastos deixados historicamente pela colonização e escravidão. (Brasil, 2004).

Dessa forma, o Estado brasileiro responde às reivindicações históricas do movimento negro e indígena por meio de políticas públicas de ações afirmativas. No entanto, vale ressaltar que até o processo de aprovação das referidas leis, outros sete projetos foram apresentados. O primeiro deles, apresentado pelo então deputado federal Abdias do Nascimento (PDT-RJ), em 1983. Ou seja, a sua aprovação se dá apenas 20 anos depois do primeiro Projeto de Lei. (Gatinho, 2008).

Ao apresentar esse dado, fica evidente que a luta histórica por acesso a direitos é oriunda do protagonismo do movimento negro e indígena. Além disso, cabe dialogar sobre a ausência das políticas públicas, constantemente abandonadas pelo Estado brasileiro, e o seu forte impacto para a população nos dias atuais, que se contextualiza, a partir dos resquícios da colonialidade e da escravidão.

Estabelecidas essas premissas, cabe discutir: por que educar para as relações étnico-raciais? Como o Estado atua diante desse contexto? Quais são os processos de resistência?

A luta pela educação das relações étnico-raciais como um direito social, ofertada a todas as pessoas, grupos e etnias, está presente na luta dos movimentos sociais, principalmente do movimento negro. É certo que a importância objetiva de lutar por essa educação é superar o racismo e proporcionar a emancipação de toda a sociedade. (Gomes, 2017, p. 13).

Para uma melhor compreensão de *por que educar para as relações étnico-raciais*, em primeiro lugar, é preciso perpassar pelo processo de racismo e de desigualdade que se perpetuam historicamente na sociedade brasileira e refletem nos dias atuais. Esse contexto encontra-se marcado pela colonização, escravidão e por processos inacabados como a própria renovação política do Estado, como também, somado a esses processos, as tensões e resistências presentes nas lutas sociais.

Essa realidade ainda mantém uma estrutura e permanência do poder nas mãos de grupos dominantes, que disputam os seus privilégios e a manutenção do *status quo*. Nesse sentido, cabe um olhar para o processo de como o racismo se estruturou no mundo e também para sua contextualização no Brasil.

Em uma primeira análise, entende-se o racismo como uma categoria não universal. Essa afirmação reforça o seu caráter não natural. Para entendê-lo é preciso também compreender como ele foi historicamente produzido. A história da humanidade é marcada por diferentes formas de preconceito e discriminação. Os exemplos são vastos, não cabe aqui enumerá-los, de processos marcados pelo tratamento de diferentes culturas de forma preconceituosa, hostil e discriminatória.

Desse modo, entende-se por racismo a “[...] forma sistemática de discriminação que tem a raça como fundamento, e que se manifesta por meio de práticas conscientes ou inconscientes que culminam em desvantagens ou privilégios para indivíduos, a depender do grupo racial ao qual pertencem”. (Almeida, 2021, p. 32).

Durante a expansão mercantilista do século XVI e da Revolução Francesa no século XVIII, marcam um processo da revolução ocidental europeia que envolveu a burguesia e a classe trabalhadora da época. Ao passo em que a burguesia conquista o poder e se coloca

como classe dominante, ela abandona e exclui a classe trabalhadora desse processo. Nesse período, após o surgimento da ideia de *homem universal*, a ideia de igualdade defendida pela burguesia deixa de ser absoluta e total e passa a ser meramente formal. (Almeida, 2021).

Nesse momento, as ideias de ser humano que antes eram defendidas sem nenhuma diferenciação, começam a ser compreendidas pela ideia de raça. Alguns pesquisadores, baseados na ciência, nesse contexto, vão criar explicações para afirmarem que os seres humanos não são todos iguais, eles são formados por raças diferentes que podem ser classificadas e hierarquizadas em superiores e inferiores. Ocorre então, uma [falsa] justificativa, supostamente científica, de que alguns grupos podem passar a exercer a dominação das raças tidas como inferiores. Estes argumentos, por fim, são utilizados e tomados como propósito de missão civilizatória por estes povos que se intitulam como superiores. (Munanga, 2003; Almeida, 2021).

Esse processo de hierarquização e classificação foi produzido pelo racismo científico que deu o lastro ideológico de justificativa para que os países da Europa se expandissem em busca de matéria prima para o desenvolvimento da indústria. A expressão de uma estrutura racista no âmbito da ciência constrói explicações supostamente científicas para justificar as falsas diferenças entre as raças. Em síntese, não tem como dissociar o desenvolvimento do capitalismo à consolidação do colonialismo e do racismo. (Jaccoud, 2008).

Para Almeida (2021, p. 52), raça “[...] É uma relação social, o que significa dizer que raça se manifesta em atos concretos ocorridos no interior de uma estrutura social marcada por conflitos e antagonismo”. Gomes (2005), por sua vez, define raça como:

[...] construções sociais, políticas e culturais produzidas nas relações sociais e de poder ao longo do processo histórico. Não significam de forma alguma um dado da natureza. É no *contexto da cultura* que nós aprendemos a enxergar as raças. Isso significa que, aprendemos a ver negros e brancos como diferentes na forma como somos educados e socializados a ponto de essas ditas diferenças serem introjetadas em nossa forma de ser e ver o outro, na nossa subjetividade, nas relações sociais mais amplas. Aprendemos, na cultura e na sociedade, a perceber as diferenças, a comparar, a classificar [...]. (Gomes, 2005, p. 49, grifo nosso).

Diante desta citação, a partir do texto de Whitaker (2008), é importante sinalizar que a definição de raça, produzida pelas relações sociais de poder, ocorre no campo da ideologia. A autora, ao defender que cultura e ideologia são conceitos antagônicos, define que a cultura humaniza o ser humano, e por meio dela elimina-se qualquer possibilidade de diferenças ligadas à raça, etnia, gênero, entre outros. Por outro lado, a ideologia aliena, oprime, naturaliza e universaliza as relações de poder. Portanto, é no contexto da ideologia que se aprende a enxergar as raças.

No Brasil, o processo do racismo encontra-se entrelaçado no contexto mundial, caracterizado pelo processo de violência, escravização, genocídio e evangelização forçada da relação entre portugueses, povos indígenas e a população vinda do continente africano. Para abolir a escravidão, depois de ser um dos últimos países do mundo a acabar com esse sistema econômico, o Brasil sofreu uma pressão internacional, com a justificativa de que se tinha uma massa de pessoas trabalhadoras que poderiam servir de mão de obra ao mercado consumidor.

Nessa transição, o próprio sistema colonial sustentava um conjunto de contradições, em que a resistência de pessoas escravizadas contra esse sistema acompanhou a mudança do modo de produção colonial para o modo de produção capitalista. O modo de produção

capitalista dependeu e ainda depende de processos de espoliação violentos nas colônias. Exemplo disso é o uso de trabalho escravo hoje, não é o resquício, mas a superexploração da força de trabalho.

A partir daí, o capitalismo surge no país com a consolidação do Estado burguês, ocorrendo a substituição da força de trabalho escravizada pela forma econômica pré-capitalista de trabalho assalariado. De tal maneira, que as pessoas ao viverem toda a forma de violência e tortura, ocasionadas pelo processo de escravidão, tem-se a última espoliação a passagem do trabalho forçado para o trabalho livre. (Fernandes, 2008).

As pessoas negras foram incluídas na sociedade de classe, mas ao mesmo tempo ficaram à margem desse processo. Ocupando os postos de trabalho mais precarizados e não tendo condições de se inserir nos moldes da sociedade capitalista. Esse elemento, então, dá base material para se pensar como o racismo se estruturou e como ele vem sendo gestado pelo capitalismo, relacionado por consequência, com a exploração do trabalho e com o capitalismo dependente. (Fernandes, 2008).

Em outras palavras, a promessa capitalista por meio do trabalho assalariado não se realiza em países de formação dependente. A questão da raça é central quando se olha para a formação desses países que tiveram a escravidão como base de sua formação. Desse modo, a formação histórico social tem a raça como um elemento central. Então, ocorre que uma grande massa de trabalhadores fica excluída desse processo de inserção formal. A essa população foi destinada aos piores trabalhos, os mais precarizados e com menos direitos. Essa realidade se estende até os dias atuais. (Fernandes, 2008).

De maneira geral, o racismo atua também nesse contexto de capital e trabalho, e ele naturaliza que uma grande massa de trabalhadores não terá possibilidade de ter acesso ao trabalho que garanta a produção da sua sobrevivência com o mínimo de acesso a direitos. Um processo ainda mais cruel é justamente as pessoas descartadas por meio da violência e do encarceramento. Essa realidade entrega a estrutura do capitalismo, ou seja, para manter essa estrutura de dominação, uma parte dela torna-se descartável.

[...] O racismo é uma decorrência da própria estrutura social, ou seja, do modo "normal" com que se constituem as relações políticas, econômicas, jurídicas e até familiares, não sendo uma patologia social e nem um desarranjo institucional. (Almeida, 2021, p. 50, aspas do autor)

Desse modo, o racismo é uma forma específica de exercer a dominação e está diretamente ligado ao modo de organização que se estabelece numa sociedade. O Estado precisa estabilizar e internalizar as suas múltiplas contradições normalizadas pela ideologia. E possui como elemento central a classificação e hierarquização racial, que colocou determinados povos como sub-humanos. O combate a este mecanismo passa, portanto, pelo Estado, mas não se restringe a ele e se apresenta na ideologia, na política, na economia e no direito (Almeida, 2021).

Trazendo essa análise para a discussão da educação das relações étnico-raciais, os movimentos de luta, que se somam a muitos outros de resistência, sempre indagaram a opressão e a privação no campo da educação. Levando tudo isso em consideração, entende-se como o passado foi pavimentado até que se chegasse no caminho das leis 10.639/2003 e 11.645/2008.

Desse modo, as conquistas de políticas públicas são uma e importante estratégia de reivindicação de acesso a direitos que se luta para tentar implementar e garantir o combate

ao racismo em termos de legislações políticas tangenciadas no espaço do Estado. Nesse caso, pode-se afirmar que existe uma forte negligência do Estado brasileiro quanto a essas políticas, que acarreta sérias consequências para a população atravessada pelos marcadores de classe, raça e gênero.

Como o exemplo, já mencionado, da aprovação das leis 10.639/2003 e 11.645/2008. Sem dúvidas, essas políticas são um avanço dentro do currículo da escola, por trazer a obrigatoriedade do ensino das relações étnico-raciais, que não está implementada, na sua totalidade, nas políticas afirmativas no campo da educação. Mesmo que não se tenha uma regulamentação de aprovação da lei, ao analisar a prática, essas políticas trouxeram avanços, principalmente para a escola pública. Esse combate ao racismo na educação foi construído pelas denúncias de pessoas negras e pode ser considerado um marco.

O processo de luta do movimento negro e demais movimentos, voltados para o combate das desigualdades, principalmente na educação, se dá desde o processo de colonização. Nesse sentido, a luta destes movimentos sempre se caracterizou por estarem em lugares de disputa, dessa forma esse olhar reposiciona a população negra como protagonista das mudanças sociais.

Dito isto, não há como compreender essa luta sem situar o escravismo como o maior sistema de produção no país. Entre as ações organizadas ainda no período pré-abolição cabe destacar: os quilombos, como método permanente de resistência e enfrentamento da opressão escravista, os levantes, as insurreições, as revoltas, a recriação africana dos terreiros de candomblé, a capoeira, entre diversos outros. Das múltiplas formas de ação coletiva de combate, nas primeiras décadas pós-abolição, o movimento negro também investiu e atuou pela imprensa negra. (Gomes, 2017).

Essas resistências, a partir do século XX, ganham forças no campo institucional. Desse modo, a defesa da educação se dava no meio formal, a partir do acesso às escolas, ou no campo informal, por meio de organizações e iniciativas de entidades. Ambas com o propósito de formar uma emancipação social, econômica e política da população negra. “[...] Evidentemente, esse processo não é linear; pelo contrário, é marcado por avanços e recuos”. (Domingues, 2008, p.106).

No campo da educação informal, cabe destacar a fundação da Frente Negra Brasileira (FNB), em São Paulo, que tinha como base a formação política e educacional através da criação de cursos de alfabetização para jovens e adultos, com o intuito de proporcionar a integração de pessoas negras na vida política, social e cultural. “[...] Acreditava-se que os negros, na medida em que progredissem no campo educacional, seriam respeitados, reconhecidos e valorizados pela sociedade mais abrangente. A educação teria o poder de anular o preconceito racial e, em última instância, de erradicá-lo”. (Domingues, 2008, p. 522-3).

A FNB combatia o imenso atraso em que a população negra estava inserida por, como já mencionado, não ter ocorrido uma abolição de fato, apenas formal, nem medidas que incorporassem a população negra na sociedade. Desse modo, a luta foi pautada contra as ideias racistas propagadas pelo racismo científico, contra a política de branqueamento e a favor da integração do negro na sociedade brasileira. (Domingues, 2008, p. 522).

Fica evidente o pioneirismo da FNB para o movimento negro que se constitui na primeira experiência de luta política organizada da população negra brasileira. Os seus objetivos no campo educacional resultaram em uma série de experiências concretas, como alfabetização, inclusão no mercado de trabalho, escolas noturnas, cursos profissionalizantes, entre outros (Nascimento, 1978, p. 28).

No campo das artes, teve destaque o Teatro Experimental do Negro (TEN), criado pelo sociólogo Abdias do Nascimento, com o intuito de oferecer para a população negra que integrava o movimento, cursos de alfabetização, treinamento dramático e de cultura geral, promovendo uma produção teórica e prática para a desconstrução do racismo. Como relatado por Abdias do Nascimento no livro *Memórias do Exílio* (1978):

Como é isto, o negro constrói este país e não entra nas coisas? [...] Veio gente dos morros, empregadas domésticas... Teve muita “madame” que se aborreceu com o TEN: nós estávamos botando minhocas nas cabeças de suas empregadas. (Nascimento, 1978, p. 36, aspas do autor)

Desafios imediatos assumidos pelo TEN no campo da educação pautavam o combate à ideia de democracia racial, denúncia do racismo, valorização da cultura africana. Ele foi pensado, inicialmente, para ser um organismo teatral que promovesse o protagonismo negro, no entanto, esse projeto também atuou para incluir o negro no mercado de trabalho e no sistema educacional, possibilitando a seus membros cursos de alfabetização, iniciação à cultura, além de noções de teatro. A proposta do TEN girava em torno da luta por um Estado antirracista. (Nascimento, 1978, p. 28).

Propostas como estas, também estavam presentes na luta do Movimento Negro Unificado, fundado em 1978. Ele surge em plena ditadura militar, influenciado pelos movimentos de direitos civis nos EUA e pelo processo de descolonização da África. Teve como principais objetivos combater os resquícios do mito da democracia racial, denunciar o racismo em todas as formas de manifestação, qualificar o diálogo institucional com o poder público, popularizar o antirracismo, enfrentamento da violência policial, além da revisão sobre a história da presença negra no Brasil (Gomes, 2017).

Em 1995, no ano de celebração dos 300 anos de imortalidade de Zumbi dos Palmares, ocorreu em Brasília uma marcha organizada pelo movimento negro, que reuniu cerca de 20 mil pessoas, com o objetivo de reivindicar do Estado brasileiro a implementação de políticas públicas em todos os espaços da vida da população negra. (Domingues, 2008, p. 105).

Movimento parecido ocorreu na “III Conferência Mundial Contra o Racismo, a Discriminação Racial, Xenofobia e formas correlatas de Intolerância”, realizada em Durban, África do Sul, em 2001. Nesse contexto ocorre uma pressão internacional contra a existência do racismo no Brasil, com propostas de medidas para combatê-lo. (Gomes, 2017, p. 32).

De modo geral, pode-se afirmar que a luta histórica do movimento negro, sempre pautou mudanças em questões que vão além do campo da educação, como o combate ao racismo, as políticas de ações afirmativas, a saúde da população negra, contra a intolerância religiosa, entre outras. Desse modo, o conceito de raça também é ressignificado como um caráter político. (Gomes, 2017).

Portanto, pode-se afirmar que a importância de se educar para as relações étnico-raciais também está relacionada diretamente com a superação do racismo na sociedade brasileira. É preciso entender o movimento negro como um educador, pois “[...] Ele reeduca e emancipa a sociedade, a si próprio e ao Estado, produzindo novos conhecimentos e entendimentos sobre as relações étnico-raciais e o racismo no Brasil”. (Gomes, 2017, p. 38).

3 Elaboração do jogo didático

O jogo didático *Representatividade na Política* foi elaborado seguindo as etapas de produção de jogos conforme apresentado por Vasconcellos, Carvalho e Araújo (2018, p.119).

As etapas são: (1) objetivo e tema; (2) pesquisa; (3) *gameplay*; (4) ambientação, regras e arte; (5) implantação; (6) teste. E para melhor explicar como o jogo foi construído será detalhado a partir dessas etapas.

(1) Objetivo e tema: Desde o processo de elaboração do projeto de pesquisa que gerou a dissertação vinculada a este produto educacional, já era sabido que o tema do jogo didático seria a representatividade de mulheres negras na política institucional brasileira. No entanto, como forma de delimitar como esse tema apareceria no jogo didático, pensou-se em um jogo que tivesse como objetivo conseguir votos na comissão parlamentar da câmara dos deputados para aprovação de um determinado PL.

O jogo didático *Representatividade na Política* é um jogo de cartas e de tabuleiro, em que as jogadoras interpretam um grupo de Deputadas em uma Comissão Parlamentar e precisam negociar com diversos grupos da sociedade: empresas, organizações internacionais, profissionais da área, pesquisadoras/es e movimentos sociais. O objetivo é trabalhar em cooperação para aprovar o maior número de PL voltados para o combate ao racismo na sociedade brasileira, em um determinado limite de audiências públicas (rodadas).

(2) Pesquisa: Para o levantamento das informações, que embora não necessariamente apareçam de maneira explícita no jogo didático, mas é necessário para seu processo de criação, se deu após uma busca exaustiva de vídeos, sites, podcasts, artigos sobre o funcionamento das comissões parlamentares, do processo de aprovação dos Projetos de Lei, de como atua a sociedade civil nesses espaços e suas relações com as parlamentares para aprovação desses projetos.

Aqui também, cabe destacar toda a discussão teórica para a elaboração da referida dissertação, bem como o processo de desenvolvimento de pesquisa realizada com as estudantes. Esse processo, portanto, demanda tanto conhecimentos já pré-adquiridos, quanto em pesquisas mais específicas realizadas ao longo da construção do jogo didático.

Outra questão, diz respeito à diferença de fazer uma pesquisa para jogos didáticos, pois os conhecimentos levantados dizem respeito, também, a teorias específicas correspondentes a determinada área que se pretende discutir. Nesse caso específico as teorias foram pautadas na área das relações étnico-raciais, marcadores sociais da diferença, representatividade, entre outros.

Cabe destacar algumas referências científicas que foram fundamentais no processo de criação do jogo didático, cada um deles atendendo uma determinado foco específico mas que auxiliou no processo de criação: Vasconcellos, Carvalho e Araújo (2018) com a temática da criação de jogos; Bezerra e Brito (2022) com a discussão da correlação de forças para aprovação da MP 746/2016, da Reforma do Ensino Médio, que auxiliou na compreensão do funcionamento da Comissão Parlamentar na Câmara dos Deputados e; Lourenço e Franco (2021) a respeito da discussão da representatividade de mulheres negras na política.

(3) *Gameplay*: Essa etapa refere-se ao processo de como se dará a experiência do jogo. A recomendação para essa etapa é que outros jogos e suas regras sejam exaustivamente pesquisados e testados para uma melhor adequação do que se pretende criar. Nesse caso, portanto, foi realizado um levantamento de jogos dos mais diversos. Essa etapa também pode aproveitar o conhecimento de outros jogos e de outros momentos da vida da pessoa que está criando.

Aqui, foram realizados testes dos mais diversos até que se decidiu que seria produzido um jogo que utilize cartas e tabuleiro e seja capaz de representar as comissões parlamentares da câmara dos deputados. Como inspiração para a construção desse jogo, também foram

testados jogos cooperativos. Dois deles merecem destaque: os jogos Célula Adentro³ e Semeando o Cuidado⁴, ambos elaborados pela equipe de desenvolvedores da Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz).

(4) Ambientação, regra e arte: Após definir as etapas anteriores, chega o momento de tentar materializar o jogo didático. No primeiro momento foi criado um protótipo utilizando-se simplesmente de pedaços de folha de papel e caneta. Depois de mais elaborado e com algumas ideias mais definidas, foi utilizada uma ferramenta gratuita de *design gráfico online* para o desenho de partes do jogo⁵.

As partes criadas para compor o jogo didático foram: 2 tabuleiros: Comissão Parlamentar e Painel de Votação; 26 parlamentares: 4 parlamentares indígenas, 4 parlamentares negras, 5 parlamentares brancas, 5 parlamentares negros e 8 parlamentares brancos; 28 cartas *a favor e contra*; 2 cartas *aprovado e reprovado*; 6 cartas com a quantidade de audiências públicas; 12 cartas de negociação *empresas*; 12 cartas de negociação *organizações internacionais*; 12 cartas de negociação *movimentos sociais*; 12 cartas de negociação *pesquisadoras/es*; 12 cartas de negociação *profissionais da área* e 4 Projetos de Lei (PL).

Cabe destacar que criar as regras de um jogo é um processo difícil, que envolve principalmente uma equipe de testes, mas também vários cálculos matemáticos, de tempo e de probabilidade. Dessa forma, nessa etapa, pode-se também utilizar regras de outros jogos para adaptação no jogo didático que se pretende criar.

(5) Implantação: Feito todo o processo anterior, surge o momento de *dar vida* ao jogo. O que antes eram partes desenvolvidas de forma separada, agora se juntam todas para a construção do jogo didático. Nessa fase, foram necessários diversos ajustes nas regras, nas cartas, na ambientação, como um processo de idas e vindas até o jogo ficar minimamente pronto.

(6) Teste: Essa etapa de teste será realizada junto a um grupo de pesquisa dedicado ao estudo da produção e utilização de jogos didáticos nas licenciaturas. Até o momento o jogo didático ainda não foi testado em sala de aula, com as estudantes. Mas a ideia é que ele seja melhorado para uma melhor divulgação. A fase de testes ocorre em várias etapas de construção do jogo didático, de forma exaustiva durante e também após a criação para identificar se o jogo precisa de adaptações e melhorias.

4 Funcionamento do jogo didático

O jogo didático *Representatividade na Política* é um jogo de cartas e de tabuleiro, em que as jogadoras interpretam um grupo de deputadas em uma comissão parlamentar e precisam negociar com diversos grupos da sociedade: empresas, organizações internacionais, profissionais da área, pesquisadoras/es e movimentos sociais. O objetivo é trabalhar em cooperação para aprovar o maior número de Projetos de Lei (PL) voltados para o combate ao racismo na sociedade brasileira, em um determinado limite de audiências públicas (número de rodadas)

³ Jogo Célula Adentro. Disponível em: <http://celulaadentro.ioc.fiocruz.br/>. Acesso em: 15 dez. 2023.

⁴ Jogo Semeando o Cuidado. Disponível em: <https://educare.fiocruz.br/resource/show?id=wmQwTeS1>. Acesso em 15 dez. 2023.

⁵ Aplicativo Canva. Disponível em: <https://www.canva.com/>. Acesso em: 15 dez. 2023.

Jogadoras: 4

Tempo de jogo: 40 minutos

Porém, para um melhor aproveitamento é necessário duas aulas para contextualizar a temática abordada e as regras do jogo didático com antecedência.

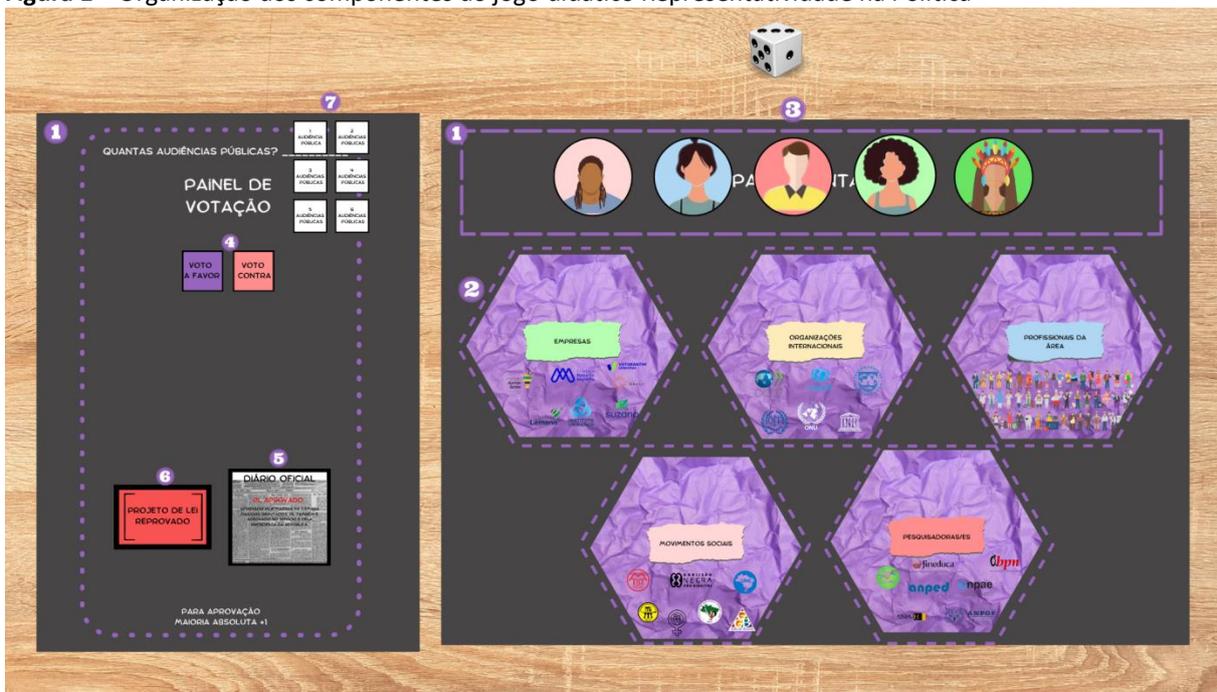
4.1 Componentes do jogo

2 tabuleiros: 1 tabuleiro *Comissão Parlamentar* e 1 tabuleiro *Painel de Votação*; 36 parlamentares: 6 parlamentares indígenas, 6 parlamentares negras, 7 parlamentares brancas, 7 parlamentares negros e 10 parlamentares brancos; 19 cartas de votos a favor e 19 cartas de votos contra; 1 carta de aprovação do Projeto de Lei e 1 carta de reprovação do Projeto de Lei; 6 cartas com a quantidade de audiências públicas; 12 cartas de negociação empresas; 12 cartas de negociação organizações internacionais; 12 cartas de negociação movimentos sociais; 12 cartas de negociação pesquisadoras/es; 12 cartas de negociação profissionais da área; 4 Projetos de Lei (PL); 1 dado de seis lados.

4.2 Preparando o jogo

Antes de começarem a jogar organizem os componentes do jogo didático *Representatividade na Política* sobre uma superfície plana. A ordem dos componentes foi numerada de **1 a 7**, conforme apresentado na Figura 1.

Figura 1 – Organização dos componentes do jogo didático Representatividade na Política



Fonte: BARBOSA; FIAMENGUE (2023)

1 Posicione o tabuleiro *Comissão Parlamentar* e ao lado dele coloque também o tabuleiro *Painel de Votação*.

2 Coloque as *Cartas de Negociação* nos seus respectivos espaços: cartas de negociação empresas, cartas de negociação organizações internacionais, cartas de negociação

profissionais da área, cartas de negociação movimentos sociais e cartas de negociação pesquisadoras/es. Antes, embaralhem as cartas.

3 No campo *Parlamentares* do tabuleiro *Comissão Parlamentar*, posicione quais serão os parlamentares que irão compor a rodada. Inicialmente, cada um deles já começam com dois parlamentares cada: 2 parlamentares homens brancos; 2 parlamentares mulheres brancas; 2 parlamentares homens negros; 2 parlamentares mulheres negras e; 2 parlamentares indígenas. Joguem o dado para escolher cada uma/um delas/es conforme esquema abaixo:

Parlamentares brancos: o número do dado + 2
Parlamentares negros: o número do dado – 1
Parlamentares brancas: o número do dado – 2
Parlamentares negras: o número do dado – 2
Parlamentares indígenas: o número do dado – 2

O esquema acima foi pensado no sentido de trazer a representação dos parlamentares o mais perto possível da realidade da política institucional brasileira. Seguindo esse esquema, o número de parlamentares brancos terá mais representação em cada jogada, diferente das/dos parlamentares indígenas e mulheres negras, por exemplo.

7 Jogue o dado, mais uma vez, para saber o número das audiências públicas dessa jogada. O número de audiências públicas equivale ao número de rodadas. Coloque as cartas com o quantitativo de audiências públicas no respectivo espaço sobre o tabuleiro *Painel de Votação*.

O dado só será utilizado nesse momento, para definir o número de parlamentares e o número de audiências públicas (rodadas) de cada jogo.

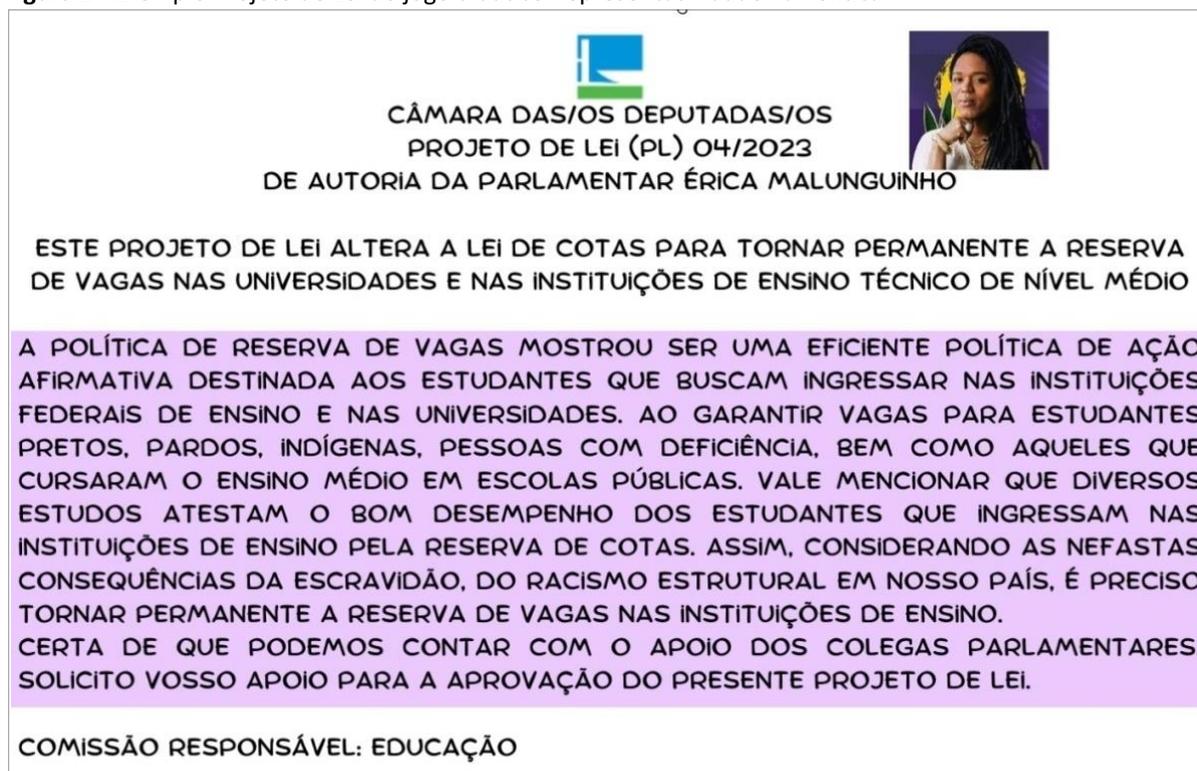
4.3 Objetivo do jogo

O objetivo principal do jogo didático *Representatividade na Política* é aprovar, de forma cooperativa, a partir das negociações com os representantes da sociedade – *cartas de negociação*, o maior número de Projetos de Lei (PL), a partir do número de parlamentares de cada jogo e da quantidade de audiências públicas (rodadas).

Para aprovação do PL precisa conseguir a maioria dos votos absolutos mais um, que nesse caso, corresponde a soma dos parlamentares de cada jogada. Exemplo: Se na jogada estiverem 26 parlamentares no total, serão necessários 14 votos a favor para aprovação do PL, ou seja, metade dos parlamentares mais um.

4.4 Como jogar

As quatro jogadoras irão definir quem será a relatora da jogada. O papel da relatora consiste basicamente em fazer a leitura do PL para todas as presentes e mediar a jogada.

Figura 2 - Exemplo Projeto de Lei do jogo didático Representatividade na Política

Fonte: BARBOSA; FIAMENGUE (2023)

Isso definido, a relatora da comissão parlamentar, escolhe um PL, conforme a Figura 2, para tentativa de aprovação na(s) audiência(s) pública(s). É necessário que faça a leitura da mesma a todas as jogadoras. Começando pela relatora, cada jogadora terá que, por rodada, negociar com os representantes da sociedade (empresas, organizações internacionais, profissionais da área, movimentos sociais e pesquisadoras/es) e tirar uma carta de negociação que dirá quantas votos contra ou a favor conseguirão para aprovação (ou não) do PL.

4 Após tirar a carta de negociação e fazer a leitura é necessário representar os votos de contra ou a favor e colocar no mural de votação, o tabuleiro *Painel de Votação*.

Fazer esse mesmo processo até terminar o número de audiências públicas (rodadas) até se atingir o número da maioria absoluta mais 1 para aprovação ou reprovação do PL.

Cada negociação possui um limite de vezes por rodada, e cabe às jogadoras, a partir da realidade de cada comissão parlamentar, de verificar quais as melhores táticas para se conseguir a aprovação do PL.

Conseguindo o número de votos de aprovação ou de reprovação, colocar a respectiva carta, **5** ou **6**, sobre o PL e pegar o próximo PL e seguir o mesmo processo. Como dito anteriormente, o objetivo é aprovar o maior número de Projetos de Lei (PL).

4.5 Pós-jogo

No final da partida, é interessante propor um debate com as estudantes procurando discutir a importância da representatividade na política institucional para o combate ao racismo. A ideia, não é discutir se a representatividade importa, mas sim como que essa representatividade pode ajudar no combate ao racismo com toda a complexidade presente na sociedade brasileira. Uma outra sugestão para ser trabalhada em sala de aula, a educadora

pode elaborar outros Projetos de Lei (PL) com outras temáticas para ser discutida em sala de aula.

Os limites do debate da representatividade, com a defesa de mais mulheres negras na política institucional, parte do questionamento se mais pessoas de grupos minoritários, é capaz de mudar a dinâmica nesses espaços? Agora, ao mesmo tempo, o que significa ter mulheres negras na política institucional, significa também que a luta a pressão dessas mulheres afeta a dinâmica dessas instituições.

É o que Almeida (2021) diferencia de racismo institucional e estrutural. Então essa representatividade está no campo do racismo institucional. As instituições podem oferecer distintas formas de representação daquilo que são. É importante, mas não é o ponto fundamental. O racismo institucional se apresenta como o racismo reflete nas instituições. Precisamos entender que tipo de representatividade é essa e que dinâmica nos espaços de poder são estabelecidas...

É importante, mas não é o ponto fundamental. Importante para tensionar os espaços, principalmente dos movimentos sociais. O debate da representatividade é importante para tensionar vários espaços, e cobrar mudanças institucionais de vários espaços, mas não resolve o problema do racismo.

Desse modo, as lutas por cotas de gênero e raça nas eleições são fundamentais para a presença de pessoas negras no congresso, na câmara, nas prefeituras, nesses espaços de governo. Mas por outro lado, tem que pensar em como essas pessoas vão adentrar a esses espaços, como esse espaço precisa ser modificado para que outras mulheres possam adentrar a esses espaços também. A discussão não é apenas a política de cotas nas eleições é necessário pensar em políticas de financiamento nas campanhas e formas com que essas mulheres não sofram violência política nesses espaços.

O ponto fundamental é que se tenha de maneira permanente formas de discutir a discriminação e as desigualdades no interior desses espaços institucionais, porque se não tiver isso de maneira permanente. A discriminação não vai ceder simplesmente porque tem pessoas negras naqueles espaços. Se a instituição não se modifica, não adianta colocar pessoas nesses espaços sem uma política institucional para receber essas pessoas.

5 Considerações finais

Este artigo teve por objetivo apresentar o produto educacional *Representatividade na Política* com o objetivo de discutir em sala de aula, por meio de um jogo didático, a importância da representatividade de mulheres negras na política institucional brasileira e como essa discussão levanta o debate sobre o combate ao racismo no Brasil.

A luta pela educação das relações étnico-raciais como um direito social, ofertada a todas as pessoas, grupos e etnias, está presente na luta dos movimentos sociais, principalmente do movimento negro. É certo que a importância objetiva de lutar por essa educação é superar o racismo e proporcionar a emancipação de toda a sociedade. (Gomes, 2017, p. 13).

Para trabalhar com a educação das relações étnico-raciais, em primeiro lugar, é preciso passar pelo processo de racismo e de desigualdade que se perpetuam historicamente na sociedade brasileira e refletem nos dias atuais. Esse contexto encontra-se marcado pela colonização, escravidão e por processos inacabados como a própria renovação política do Estado, como também, somado a esses processos, as tensões e resistências presentes nas lutas sociais.

Nesse caso em específico, jogos didáticos que tragam temáticas voltadas para a discussão das relações étnico-raciais e da discussão científica em áreas do conhecimentos que estão perdendo espaço a partir da atual Reforma do Ensino Médio que está em processo de implementação no país.

Dessa forma, o jogo se apresenta na sociedade como um fenômeno atual que deve ser explorado por docentes, estudantes de graduação e estudantes da educação básica em todos os espaços escolares com o propósito de trazer a ludicidade para a sala de aula como forma de mediação didática.

De maneira geral, espera-se que este jogo didático possa ser utilizado como uma estratégia para articular a prática e a realidade das estudantes com a teoria da educação das relações étnico-raciais e o ensino de sociologia, se tornando, portanto, uma ferramenta em sala de aula, com o propósito de problematizar os fenômenos sociais e o cotidiano de maneira que a estudante possa desenvolver um senso crítico da realidade na qual está inserida. O jogo didático está disponível no apêndice da dissertação aqui citada.

Agradecimentos

As autoras deste artigo agradecem à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia (FAPESB) pelo financiamento.

Referências

- ALMEIDA, Sílvio. **Racismo Estrutural**. São Paulo: Jandaíra, 2021.
- BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações ÉtnicoRaciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana**. Brasília: Ministério da Educação, 2004.
- CARVALHO, Ana Paula; MAÇAIRA, Julia Polessa; AZEVEDO, Gustavo Cravo de. Quiz Antropológico: jogos didáticos e formação de professores. **Perspectiva Sociológica**, n. 28, p.114-128, 2020.
- DOMINGUES, Petrônio. Um " templo de luz": Frente Negra Brasileira (1931-1937) e a questão da educação. **Revista Brasileira de Educação**, v. 13, p. 517-534, 2008.
- FERNANDES, Florestan. **A integração do negro na sociedade de classes**. 3. ed. São Paulo: Globo, 2008.
- GATINHO, Andrio Alves. **O movimento negro e o processo de elaboração das diretrizes curriculares nacionais para a educação das relações étnico-raciais**. 2008. 178 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Pará, Belém, 2008.
- GOMES, Nilma Lino. **O movimento negro educador: saberes construídos nas lutas por emancipação**. Editora Vozes, 2017.
- JACCOUD, Luciana. O combate ao racismo e à desigualdade: o desafio das políticas públicas de promoção da igualdade racial. In: THEODORO, Mário. (Org.). **As políticas públicas e a desigualdade racial no Brasil: 120 anos após abolição**. p. 131-166, 2008.
- LUCKESI, Cipriano. Ludicidade e formação do educador. **Revista Entre ideias: Educação, Cultura e Sociedade**, v. 3, n. 2, p. 13-23, 2014.
- MUNANGA, Kabengele. **Uma abordagem conceitual das noções de raça, racismo, identidade e etnia**. Palestra proferida no 3º Seminário Nacional Relações Raciais e Educação - Programa de educação sobre o negro na sociedade brasileira, Rio de Janeiro, 2003.
- NASCIMENTO, Abdias. In: CAVALCANTI, Pedro Celso Uchôa; RAMOS, Jovelino (Org.). **Memórias do Exílio: Brasil 1964-1978**. De Muitos caminhos. v.1. Lisboa: Editora Arcádia, p. 23-52, 1978.

RAMOS, Luciana de Oliveira et al. **Cidades, raça e eleições**: uma análise da representação negra no contexto brasileiro. Nota técnica n.1. São Paulo: FGV, 2021.

ROGÉRIO, Radamés de Mesquita. O ensino de sociologia e os jogos didáticos. In: BRUNETTA, Antônio Alberto. et. al. **Dicionário do ensino de sociologia**. Maceió: Editora Café com Sociologia, 2020.

VASCONCELLOS, Marcelo Simão de; CARVALHO, Flávia Garcia de; ARAUJO, Inesita Soares de. **O jogo como prática de saúde**. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2018.