



TABULEIROS PEDAGÓGICOS: APRENDENDO SOBRE A CULTURA AFRICANA E COMBATENDO O RACISMO ESTRUTURAL

Flávio Félix da Silva¹

Izabelly Nicole F De Azevedo²

Keila Samara S De Oliveira³

Paola Helena Q Dos Anjos⁴

Instituição: Escola Municipal Fundamental Anita Garibaldi

Modalidade: Relato de Experiência.

Eixo Temático: Linguagem e suas Tecnologias

¹ Professor Orientador, flavio.s@prof.smed.ijui.rs.gov.br.

² Aluna do Ensino Fundamental, anita.garibaldi@smed.ijui.rs.gov.br.

³ Aluna do Ensino Fundamental, anita.garibaldi@smed.ijui.rs.gov.br.

⁴ Aluna do Ensino Fundamental, anita.garibaldi@smed.ijui.rs.gov.br.

1. Introdução:

Este trabalho apresenta uma experiência pedagógica desenvolvida com estudantes do 7º ano do ensino fundamental, cujo objetivo foi promover a reflexão crítica sobre o racismo estrutural e a valorização da cultura afro-brasileira por meio de metodologias ativas. A atividade buscou articular leitura, pesquisa e produção criativa, culminando na elaboração de tabuleiros pedagógicos, incluindo um jogo de tabuleiro no formato de RPG (Role-Playing Game)

O ponto de partida foi a leitura de um texto impresso sobre racismo estrutural, disponibilizado pelo professor. Este texto trazia informações tanto sobre os mecanismos de discriminação presentes na sociedade quanto sobre os elementos da cultura africana e personalidades negras relevantes para a história e a contemporaneidade. A partir dele, os alunos foram convidados elaborar a atividade com base na compreensão de que o racismo é um problema estrutural, conforme as relações de poder na sociedade (ALMEIDA, 2019). formular perguntas e realizar pesquisas complementares com o uso dos chromebooks, investigando manifestações culturais afro-brasileiras e trajetórias de figuras históricas de destaque

Com base nesse material, os estudantes criaram tabuleiros de jogos educativos que tinham como finalidade ensinar jogando, abordando conceitos, fatos históricos e aspectos culturais de forma lúdica e acessível. Assim, o projeto se justifica na busca por uma aprendizagem significativa, crítica e criativa, alinhada à Lei 10.639/2003, que estabelece a obrigatoriedade do ensino da História e Cultura Afro-Brasileira nas escolas.

2. Procedimentos Metodológicos:

A experiência foi organizada em três etapas principais:

Leitura e compreensão crítica do texto base: em sala de aula, os alunos realizaram a leitura coletiva de um texto introdutório sobre racismo estrutural, sublinhando termos-chave, identificando conceitos centrais e discutindo exemplos trazidos pelo texto. Durante esse momento, muitos estudantes relacionaram o conteúdo com situações vivenciadas em seu cotidiano, como discriminações presentes na mídia, na escola ou em relações sociais

Formulação de perguntas e pesquisas: Em seguida, os alunos foram desafiados a elaborar perguntas a partir do texto, como: O que é racismo estrutural e como ele se manifesta no dia a dia? De que forma a cultura africana influencia a música, a culinária e a religião brasileiras?

Para responder a essas questões, realizaram pesquisas utilizando os chromebooks, ampliando os conhecimentos sobre a cultura afro-brasileira, religiões de matriz africana, líderes políticos e culturais negros, além de expressões como, samba e literatura.

Produção dos tabuleiros pedagógicos: com as informações sistematizadas, cada grupo elaborou um tabuleiro educativo. As regras foram criadas pelos próprios estudantes, que definiram o percurso do jogo, os desafios das casas e as consequências das respostas corretas ou incorretas. Um grupo, inspirado no RPG Ordem Paranormal, se destacou ao



optar pela criação de um RPG pedagógico, no qual cada jogador assumia o papel de um personagem inspirado em figuras históricas afrodescendentes e outros personagens criados pelos alunos. A narrativa envolve desafios ligados à superação de preconceitos e valorização da identidade negra, com missões que estimulavam a pesquisa e o debate.

Em seguida, como forma de ampliar o alcance da experiência e exercitar o protagonismo estudantil, os alunos organizaram uma apresentação dos jogos para as turmas de 5º e 6º anos. Nesse momento, cada grupo explicou suas escolhas criativas, mostrou o funcionamento dos tabuleiros e conduziu partidas com os colegas mais novos, estimulando a troca intergeracional de saberes e reforçando a importância da valorização da cultura africana no ambiente escolar.

3. Resultados e Discussões

O resultado da experiência foi a criação de uma série de jogos pedagógicos criativos e originais, todos voltados à valorização da cultura africana e à conscientização sobre o racismo estrutural. Os tabuleiros revelaram-se ferramentas de aprendizagem eficazes, pois possibilitaram que os estudantes internalizassem conceitos de maneira participativa e envolvente.

Durante as apresentações dos jogos, observou-se grande entusiasmo dos grupos, tanto na defesa das regras quanto na explicação das escolas temáticas. O Tabuleiro em formato de RPG destacou-se pelo caráter inovador. Nele, os alunos criaram personagens inspirados em princesas africanas, indígenas e europeias, que aliadas a outros personagens criados com liberdade criativa, auxiliavam essas princesas na luta contra o vilão, o racismo estrutural. Cada missão exigia que os jogadores utilizassem os conhecimentos adquiridos durante as pesquisas, como identificar uma contribuição cultural africana ou relatar a biografia de uma personalidade. Ao longo do jogo, surgiram discussões espontâneas sobre racismo no cotidiano escolar e social, demonstrando como as atividades não apenas transmitir informações, mas também promoveu reflexões críticas e afetivas.

Além do conteúdo, os tabuleiros evidenciaram o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como cooperação, escuta, respeito e protagonismo. Em vez de apenas absorver informações, os estudantes se tornaram agentes do próprio aprendizado, exercendo autonomia e criatividade.

4. Conclusão

A experiência demonstrou que o uso de jogos pedagógicos pode ser um recurso potente para trabalhar temáticas complexas como racismo estrutural e cultura afro-brasileira. O lúdico funcionou como ponte entre o conteúdo e a realidade dos alunos, tornando a aprendizagem significativa.

Conclui-se que, ao criar tabuleiros educativos, os alunos não apenas aprenderam conteúdos, mas também se apropriaram de um discurso crítico e consciente sobre as desigualdades raciais. Essa vivência permitiu compreender o racismo estrutural não como



algo distante ou abstrato, mas como uma questão presente no cotidiano, que precisa ser enfrentada com conhecimento, empatia e ação coletiva.

O protagonismo estudantil foi central para o êxito da atividade, pois cada grupo expressou sua visão de mundo e suas aprendizagens por meio dos jogos. Nesse sentido, os tabuleiros pedagógicos se configuram não apenas como produtos finais, mas como ferramentas de resistência e transformação social dentro do espaço escolar

Também conclui-se que o RPG, quando adaptado para o contexto escolar, é uma ferramenta potente para a educação em direitos humanos, pois estimula a empatia, a colaboração e o protagonismo juvenil. Através dele, os alunos não apenas aprenderam sobre a riqueza cultural do continente africano, mas também refletiram sobre suas próprias práticas sociais e sobre formas de enfrentar o racismo estrutural no dia a dia.

Além disso, a vivência evidenciou a importância do trabalho em grupo, da escuta respeitosa e da valorização das diferenças. Cada estudante pôde deixar sua marca no jogo, tornando-se, ao mesmo tempo, aprendiz e multiplicador de saberes.

5. Referências

ALMEIDA, Silvio. **Racismo Estrutural**. São Paulo: Pólen, 2019

CELLBIT. **Ordem Paranormal RPG**. Disponível em: <https://www.ordemparanormal.com.br/>. Acesso em: 31 de Ago de 2023.

BRASIL. **Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003**. Inclui a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira” no currículo oficial da rede de ensino. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 10 jan. 2003, seção 1, p. 1.