

DOI: 10.12957/e-mosaicos.2025.90759

O USO DE BIOGRAFIAS NO ENSINO DE HISTÓRIA DO PÓS-ABOLIÇÃO: UMA PROPOSTA DE JOGO DE TABULEIRO PARA A APLICAÇÃO DA LEI Nº 10.639/2003 NO ENSINO MÉDIO

THE USE OF BIOGRAPHIES IN TEACHING POST-ABOLITION PERIOD HISTORY: A BOARD GAME PROPOSAL FOR THE IMPLEMENTATION OF LAW NO. 10,639/2003 IN HIGH SCHOOL

EL USO DE BIOGRAFÍAS EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DEL PERÍODO POSTERIOR A LA ABOLICIÓN: UNA PROPUESTA DE JUEGO DE MESA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LA LEY Nº 10.639/2003 EN LA ENSEÑANZA SECUNDARIA

TRINDADE, Evelin Cristina da Silva¹

LIMA, Rogerio Mendes de²

Resumo

A Lei nº 10.639/2003 instituiu a obrigatoriedade do estudo das temáticas africana e afro-brasileira na Educação Básica. Importante conquista na luta antirracista, é resultado da ação nos movimentos negros e trouxe, junto com as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana, mudanças nos currículos escolares, na formação docente e nos materiais didáticos. No entanto, apesar dos avanços nos últimos anos, ainda há um silêncio nos materiais didáticos em relação à história do pós-abolição no que tange às biografias de personalidades negras. Estas, quando estudadas, são muitas vezes abordadas por um viés negativo ou limitadas ao período que corresponde à escravização. Diante disso, buscamos resgatar a história de vida de personagens negros que viveram nas primeiras décadas do pós-abolição, assim como o contexto social em que estavam imersos. Para isso, desenvolvemos um jogo de tabuleiro em estilo investigativo no qual os jogadores precisam analisar pistas, que são documentos históricos, para solucionar um caso. O objetivo deste artigo é apresentar

1 Colégio Pedro II – CPII e Secretaria de Estado de Educação do Rio de Janeiro – SEEDUC/RJ. Rio de Janeiro (RJ), Brasil, ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-1766-4252>, e-mail: evelin_hist@hotmail.com.

2 Colégio Pedro II – CPII, Rio de Janeiro (RJ), Brasil, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0437-5382>, e-mail: mendeslimacp2@gmail.com.

DOI: 10.12957/e-mosaicos.2025.90759

um dos casos do jogo Trajetórias: histórias de vida de personalidades negras do pós-abolição, além dos resultados iniciais de sua aplicação com estudantes da 3ª série do Ensino Médio em uma escola pública. O caso aborda a história de vida de Maria de Lourdes Vale Nascimento e sua atuação política pelos direitos das mulheres negras. Os resultados preliminares demonstram o potencial dos jogos para promover abordagens antirracistas no ensino de História.

Palavras chave: Jogos de tabuleiro; Lei nº 10.639/2003; educação antirracista; interculturalidade crítica; biografias.

Abstract

Law No. 10,639/2003 established the compulsory study of African and Afro-Brazilian topics in Basic Education. A significant achievement in the antiracist struggle, it is the result of actions within Black movements and, along with the National Curricular Guidelines for Education on Ethnic-Racial Relations and the Teaching of Afro-Brazilian and African History and Culture, has brought changes to school curricula, teacher training, and teaching materials. However, despite the advances in recent years, there is still silence in teaching materials concerning post-abolition history regarding the biographies of Black personalities. When studied, these are often addressed with a negative bias or limited to the period corresponding to enslavement. In light of this, we sought to reclaim the life stories of Black personalities who lived in the early decades of the post-abolition period and the social context in which they were immersed. To this end, we developed an investigative-style board game in which the players must analyze clues – which are historical documents – to solve a case. This article aims to present one of the cases from the game *Trajetórias: Histórias de Vida de Personalidades Negras do Pós-Abolição* (Trajectories: life stories of Black personalities from the post-abolition period), along with the initial results of its application with third-year high school students in a public school. The case addresses the life story of Maria de Lourdes Vale Nascimento and her political action for the rights of Black women. The preliminary results demonstrate the potential of games to promote antiracist approaches in History Teaching.

Keywords: Board games; Law No. 10,639/2003; antiracist education; critical interculturality; biographies.

Resumen

La Ley nº 10.639/2003 estableció la obligatoriedad del estudio de las temáticas africana y afrobrasileña en la Educación Básica, representando un importante avance en la lucha antirracista

impulsado por los movimientos negros. Junto con las Directrices Curriculares Nacionales para la Educación de las Relaciones Étnico-Raciales y para la Enseñanza de la Historia y Cultura Afrobrasileña y Africana, promovió cambios en los currículos escolares, la formación docente y los materiales didácticos. Sin embargo, persiste un silencio en los materiales educativos sobre la historia del período posterior a la abolición, especialmente en lo que respecta a las biografías de personalidades negras, que suelen ser abordadas desde una perspectiva negativa o limitadas al período de la esclavización. En este contexto, desarrollamos el juego de mesa *Trajetórias: histórias de vida de personalidades negras do pós-abolição* (Trayectorias: historias de vida de personalidades negras del período posterior a la abolición), un juego de estilo investigativo en el que los jugadores analizan documentos históricos para resolver un caso. Este artículo presenta uno de los casos del juego, centrado en la trayectoria de Maria de Lourdes Vale Nascimento y su lucha por los derechos de las mujeres negras, además de los resultados iniciales de su aplicación con estudiantes del tercer año de la Enseñanza Media en una escuela pública. Los hallazgos preliminares evidencian el potencial de los juegos para promover enfoques antirracistas en la enseñanza de Historia.

Palabras-clave: Juegos de mesa; Ley nº 10.639/2003; educación antirracista; interculturalidad crítica; biografías

Introdução

Em 2025, a Lei Federal nº 10.639/2003, que alterou a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) de 1996 ao instituir o estudo obrigatório da história e cultura afro-brasileira nos currículos da Educação Básica, completou vinte e dois anos de sua promulgação. Junto com as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana (Resolução 01/2004 do Conselho Nacional de Educação), representam importante conquista na luta antirracista. Os diversos instrumentos legais promoveram mudanças nos currículos escolares, na formação docente e nos materiais didáticos. Consequentemente, refletiram no ensino de História, marcadamente influenciado pelo pensamento eurocêntrico.

Contudo, esse é um caminho trilhado com disputas e tensões diversas, que vão das transformações curriculares e pedagógicas à falta de formação docente e discente para a discussão do tema nas escolas. No que se refere aos materiais didáticos, mesmo com a ampliação exponencial da oferta, ainda há um silêncio em relação à história do pós-abolição no que tange às biografias de personalidades negras. Estas, quando estudadas, são muitas vezes abordadas por um viés negativo

ou limitadas ao período da escravização. Essa invisibilização evidencia um ensino de História ainda orientado por paradigmas hegemônicos, como também a colonialidade presente nas estruturas sociais e que se materializa no ambiente escolar.

Por conta disso, torna-se necessária a construção de estratégias pedagógicas que enfrentem o racismo e a colonialidade presentes nos currículos e nas práticas escolares. Para se inserir nesse debate, o presente texto pretende apresentar uma proposta de jogo voltado para aprendizagens (jogo sério ou *serious game*) que destaca personalidades negras do pós-abolição no sentido de permitir aos estudantes, em especial os negros e periféricos, se identificarem com sua própria história.

O jogo é o produto educacional elaborado no âmbito de uma pesquisa de Mestrado ainda em andamento. Nela, buscamos avaliar o potencial pedagógico dos jogos de tabuleiro como ferramenta para incorporação da legislação em questão nas aulas de História no Ensino Médio. Por meio do jogo, procuramos resgatar a história de vida de personagens negros que viveram durante o pós-abolição, bem como o contexto social em que estavam imersos.

Neste artigo, apresentaremos um dos casos do jogo *Trajetórias: histórias de vida de personalidades negras do pós-abolição*, assim como os resultados de sua aplicação com os estudantes de uma escola pública do Rio de Janeiro. Trata-se de um jogo em formato *print and play* (PnP), ou seja, “imprima e jogue”, tendo em vista que este se configura em um formato de jogo de baixo custo.

Os resultados da pesquisa ainda estão em fase de análise de dados e demonstram que os jogos são ferramentas de aprendizagem eficazes para a aplicação do conteúdo da Lei nº 10.639/2003 e diretrizes correlatas nas aulas de História no Ensino Médio. Além disso, são recursos capazes de promover abordagens antirracistas no ensino de História.

A interculturalidade crítica como enfrentamento pedagógico do racismo e da colonialidade

A colonialidade, conceito formulado pelo sociólogo Aníbal Quijano (2005), busca explicar as permanências que os processos de colonização deixaram nos povos dominados. Embora a colonização tenha se encerrado com os processos de Independências nos séculos XIX e XX, as múltiplas formas de dominação permaneceram como aspectos estruturantes da vida social, tendo a racialização dos diferentes povos como seu elemento principal. A hierarquização racial promovida pelo dominador europeu interfere no modo como são vistos e classificados os corpos, as expressões culturais e religiosas e a própria existência das populações negras. Como afirma Quijano,

A formação de relações sociais fundadas nessa idéia, produziu na América identidades sociais historicamente novas: índios, negros e mestiços, e redefiniu outras. Assim, termos com espanhol e português, e mais tarde europeu, que até então indicavam apenas procedência geográfica ou país de origem, desde então adquiriram também, em relação às novas identidades, uma conotação racial. E na medida em que as relações sociais que se estavam configurando eram relações de dominação, tais identidades foram associadas às hierarquias, lugares e papéis sociais correspondentes, com constitutivas delas, e, conseqüentemente, ao padrão de dominação que se impunha. Em outras palavras, raça e identidade racial foram estabelecidas como instrumentos de classificação social básica da população (QUIJANO, 2005, p. 117).

Podemos afirmar que o racismo moderno, que tem sua raiz na construção da modernidade capitalista, reflete no contexto escolar quando reforça essa visão eurocêntrica de uma história única que invisibiliza outras histórias. Uma das formas de naturalizar essa situação é através do apagamento de personalidades negras dos relatos históricos e, por consequência, dos saberes, resistências, reexistências e formas de compreender e viver no mundo que essas figuras representam.

Abrimos um breve parêntese para pontuar que a colonialidade possui diversas dimensões. A dimensão do poder, conforme demonstra Quijano (2005), se refere a um modelo de poder que emerge a partir do regime colonial e que se consolida na modernidade capitalista. A dimensão do ser, que se refere à constituição dos sujeitos e suas identidades e que impõe um padrão de gênero, raça e sexualidade que, a partir de uma matriz eurocentrada, exerce controle sobre os corpos (MALDONADO-TORRES, 2018).

Há também a dimensão do saber, que funciona como forma de validação e reconhecimento dos saberes válidos no âmbito da modernidade. Assim, tendo como fonte a lógica e os padrões construídos a partir do Iluminismo, difunde que existe apenas uma forma de conhecimento do mundo possível e que as demais interpretações da realidade e as produções humanas advindas delas, ou são resquícios de um passado já superado ou representam visões incompletas do conhecimento construído no âmbito da modernidade. Isso implica num epistemicídio das culturas de todos os povos não vinculados à Europa Ocidental (GROSFOGUEL, 2018).

Walsh (2018) introduz uma quarta dimensão que ela denomina de colonialidade da mãe natureza ou cosmogônica e que pretende controlar as formas originais de concepção de mundo e da relação com ele das populações negras e indígenas. Isso ocorre a partir da imposição de uma visão dicotômica entre homem e natureza, afirmando que as percepções de que essa relação é complementar representam formas primitivas de concepção de mundo. No cerne da colonialidade

e suas diversas dimensões está a consolidação da modernidade capitalista como forma de organização e dominação mundial.

A luta contra o racismo, uma forma de dominação, e a construção de relações étnico-raciais não hierarquizadas passa pelo resgate dessas histórias, que se entrelaçam com a vida cotidiana da população negra. Como afirmam Bernardino-Costa, Maldonado-Torres e Grosfoguel (2018, p. 10):

[...] é preciso trazer para o primeiro plano a luta política das mulheres negras, dos quilombolas, dos diversos movimentos negros, do povo de santo, dos jovens da periferia, da estética e da arte negra, bem como de uma enormidade de artistas e intelectuais.

Se a perspectiva decolonial é um posicionamento político em relação às diversas formas pelas quais a dominação exercida pela modernidade capitalista se espalha socialmente, a superação da colonialidade e suas dimensões (poder, ser, saber e natureza) passa por uma ação pedagógica, dentro e fora da escola, que permita aos sujeitos recuperar seu lugar na história ao reverter as condições materiais e subjetivas de sua dominação.

Diante disso, a interculturalidade crítica, conforme oferecido por Walsh (2019), se mostra como uma proposta contra-hegemônica que promove a valorização e o reconhecimento de sujeitos historicamente excluídos:

[...] a lógica da interculturalidade compromete um conhecimento e pensamento que não se encontra isolado dos paradigmas ou das estruturas dominantes; por necessidade (e como um resultado do processo de colonialidade) essa lógica “conhece” esses paradigmas e estruturas. E é através desse conhecimento que se gera um “outro” conhecimento. Um pensamento “outro”, que orienta o programa do movimento nas esferas política, social e cultural, enquanto opera afetando (e descolonizando), tanto as estruturas e os paradigmas dominantes quanto a padronização cultural que constrói o conhecimento “universal” do Ocidente (WALSH, 2019, p. 15-16).

Na concepção de Bittencourt (2018, p. 243), “[...] os materiais didáticos são mediadores do processo de aquisição de conhecimento, bem como facilitadores da apreensão de conceitos, do domínio de informações e de uma linguagem específica da área de cada disciplina [...]”. Entendemos que, ao produzirmos materiais didáticos que resgatem as histórias de vida de personalidades negras do pós-abolição, período de acentuada marginalização racial, política e social, podemos proporcionar aos estudantes a oportunidade de compreenderem como esses homens e mulheres atuaram em busca de direitos em prol da população negra. Essa abordagem

permite, ainda, conhecer as inúmeras estratégias de resistência ao racismo que se fez presente em suas histórias e lutas cotidianas.

Jogos como estratégia para abordar questões raciais

Nos últimos anos, os jogos de tabuleiro têm se tornado mais populares. Embora a preferência nacional ainda se incline para os jogos eletrônicos – como aponta a Pesquisa Game Brasil (2020), que revelou que cerca de 30% dos brasileiros jogam jogos de tabuleiro – editoras brasileiras têm investido na tradução e publicação de jogos do tipo *eurogames*. Também conhecidos como *board games* ou jogos modernos, se destacam pelo design e por suas mecânicas, como o tempo de partida controlado, necessidade de os jogadores usarem estratégia, baixa dependência da sorte e possibilidade de serem jogados de forma cooperativa.

Para além dessas características, muitos desses jogos usam temáticas históricas em suas narrativas e ambientações. Um exemplo é *The Castles of Burgundy* (FELD, 2016), um jogo para dois a quatro jogadores, ambientado na França no século XV. Nele, os jogadores assumem o papel de príncipes que devem usar sua influência para construir seu principado por meio de negociações, construção de castelos e desenvolvimento de cidades. Vence quem obtiver o maior número de pontos ao final de cinco rodadas.

No entanto, fatores como o preço elevado desses jogos, a baixa oferta (ou ausência) de ludotecas nas escolas, a quantidade de alunos por turma e os objetivos do jogo, muito distantes dos objetivos de uma aula de História, dificultam sua utilização durante as aulas. Vale destacar outro aspecto importante: ao escolhermos jogos para serem usados em sala de aula, é importante que eles possuam intencionalidade pedagógica. Nesse contexto, se insere o conceito de jogo sério ou *serious game*, definido pelos designers de jogos Michael e Chen (2006, p. 17) como “[...] um jogo em que a educação (em suas diversas formas) é o objetivo principal, mais do que o entretenimento” (tradução própria). O termo “sério” não se refere ao conteúdo do jogo, mas sim à sua intenção ou propósito.

Diferente de um jogo voltado para o entretenimento, o objetivo principal de um jogo sério é a aprendizagem dos jogadores. Boller e Kapp (2018, p. 43) ressaltam que

[...] pelo fato de o foco ser o aprendizado, o processo de design deverá se concentrar sempre nos elementos que irão promover a aprendizagem, mas ainda contar com elementos de jogos de entretenimento para tornar a experiência válida e motivadora para o aluno.

Segundo os autores, os jogos de aprendizagem devem integrar tanto a meta do jogo – ou seja, os objetivos do jogo ou a condição de vitória – quanto os objetivos instrucionais, que representam o que se espera que os jogadores aprendam durante a experiência do jogo. Outro aspecto importante a ser considerado no design é a sua complexidade. Como o principal objetivo é a aprendizagem, é importante que as regras sejam compreensíveis e haja um equilíbrio entre a complexidade do sistema do jogo e as necessidades de aprendizagem. Boller e Kapp (2018, p. 46) ainda destacam que esses jogos precisam ser “suficientemente divertidos”, o que significa que “[...] o sucesso dos participantes será mensurado pelo que demonstrarem ter aprendido com ele”.

No ensino de História, entendemos que, assim como apontado por Meinerz (2018), os jogos são ferramentas que podem contribuir para aprendizagens históricas:

Compreendemos o jogo como prática cultural que pressupõe a interação social, e exploramos essa temática a partir do reconhecimento do potencial presente na apropriação do lúdico em experimentações pedagógicas de construção do conhecimento histórico na escola, justamente pela capacidade de criar vínculos entre os pares (jovens estudantes), dos pares com os mestres (adultos e professores) e de ambos com os saberes e fazeres que circulam dentro e fora da sala de aula (MEINERZ, 2018, p. 73).

Em vista disso, optamos por usar um jogo para abordar temáticas raciais com estudantes da 3ª série do Ensino Médio. O jogo que elaboramos é baseado em *Scotland Yard* (MORIARTY, 2016), um jogo em estilo de caso a ser solucionado, em que os jogadores precisam se movimentar em um tabuleiro para coletar pistas e desvendar um mistério. Vence o primeiro jogador a solucionar o caso.

Jogos com temáticas investigativas estimulam os estudantes a usarem suas habilidades de dedução e de interpretação na resolução de problemas. Ademais, simulam o processo de investigação, aproximando os alunos, em certa medida, das etapas seguidas pelos historiadores. Considerando isso, as pistas do jogo são documentos históricos (trechos de jornais, leis, entrevistas, fotografias, entre outros). É importante destacar que, no ensino de História, o uso de documentos não deve ter a intenção de transformar os estudantes em “pequenos historiadores”, como alerta Bittencourt (2018, p. 266-267), mas “[...] favorecer sua exploração pelos alunos de maneira prazerosa e inteligível, sem causar muitos obstáculos iniciais”.

O jogo *Trajetórias: histórias de vida de personalidades negras do pós-abolição* é composto por quatro casos, cada um conta a história de um personagem: Luciana Lealdina de Araújo, fundadora de dois orfanatos para meninas órfãs no Rio Grande do Sul; Monteiro Lopes, o primeiro Deputado Federal negro eleito no Rio de Janeiro, Capital Federal; Eduardo das Neves, um ator e músico

popular no cenário carioca; e Maria de Lourdes Vale Nascimento, intelectual e ativista dos direitos das mulheres negras. Os casos foram elaborados a partir de biografias selecionadas da Coleção Personagens do Pós-Abolição, projeto desenvolvido por professores da UFF, UFRJ e UFRRJ³.

A metodologia usada para produzir o jogo está pautada em Giacomoni (2018) e Boller e Kapp (2018). Por tratar-se de um jogo para fins pedagógicos, ele possui tanto objetivos do jogo quanto objetivos pedagógicos. Estes são: a) compreender o contexto histórico do pós-abolição, destacando a trajetória de personalidades negras brasileiras; b) estimular o desenvolvimento de habilidades de dedução, análise e interpretação de diferentes tipos de fontes históricas; e c) promover abordagens antirracistas e o respeito à diversidade étnico-racial. O objetivo do jogo é solucionar os itens assinalados ao final da carta de caso (carta inicial) e apresentar sua resolução aos outros jogadores.

Cada partida começa com a leitura de um caso. Em seguida, os jogadores lançam os dados para se movimentar pelo tabuleiro (fig. 1), que é composto por diversos locais, como Jornal Quilombo, Câmara dos Deputados, Praça Onze e Teatro Experimental do Negro. Cada local contém uma pista. Os jogadores podem se mover pelo tabuleiro na horizontal ou vertical. À medida que entram nos locais, podem ler a pista respectiva e fazerem suas anotações em uma ficha de investigação

3 As biografias podem ser consultadas gratuitamente em: <https://personagensdoposabolicao.uff.br/>. Acesso em: 25 mar. 2025.

Figura 1: Tabuleiro do jogo



Fonte: Elaboração própria (2025)

As biografias em jogo: o caso de Maria de Lourdes Vale Nascimento, uma intelectual em cena

Uma das personagens escolhidas para compor o jogo (fig. 2) foi Maria Nascimento, uma intelectual e ativista na luta pelos direitos das mulheres negras. Ela foi uma das fundadoras do Teatro Experimental do Negro (TEN) e sua atuação política ocorreu principalmente no campo da educação. Como colunista do jornal Quilombo, usou sua coluna Fala a Mulher para conscientizar suas leitoras.

Figura 2: Carta inicial do caso Maria Nascimento

CASO 4 - Uma intelectual em cena

Em 1924, nasceu Maria de Lourdes Vale Nascimento na cidade de Franca, interior de São Paulo. Sua mãe era Dulcineia, uma dona de casa e quituteira, e seu pai, Laureano, um militar.

Maria de Lourdes estudou música e gostava de literatura. Em sua carreira, foi assistente social e ativista dos movimentos negros. Também se destacou como colunista do jornal *Quilombo*, no qual assinou a coluna *Fala a Mulher* entre 1948 e 1950.

Sua militância focou na educação e na luta pelos direitos das mulheres negras. Além disso, seu trabalho foi muito importante para expor as desigualdades raciais e de gênero enfrentadas pelas mulheres de seu tempo.

Você deverá descobrir:

- a) De que forma Maria de Lourdes usava os jornais para conscientizar suas leitoras?
- b) Que barreiras raciais e de gênero as mulheres negras enfrentaram no pós-abolição?
- c) Como Maria de Lourdes contribuiu na luta pelos direitos das empregadas domésticas?
- d) De que formas a ativista atuou no Teatro Experimental do Negro (TEN)?

Fonte: Elaboração própria (2025)

Nascida na década de 1920, aproximadamente quatro décadas após o fim da Abolição (1888), a trajetória de vida de Maria de Lourdes se insere em uma República que trouxe poucas mudanças significativas. Nesse cenário, a igualdade racial permanecia distante, como aponta Santos (2022, p. 183):

[...] o rompimento com o Estado imperial e a aposta no regime republicano não significaram a formulação de uma sociedade mais democrática e inclusiva. Muito pelo contrário. O que se observa nos primeiros quarenta anos da experiência republicana brasileira foi a edificação de um estado nacional que manteve a exclusão racial, social e política como engrenagem básica de seu funcionamento.

A população negra não permaneceu incólume diante da marginalização a que foi submetida e buscou diferentes formas de articulação. A educação passou a ser vista como um meio de resistir às inúmeras exclusões e alcançar melhores condições de vida, haja vista que “[...] o analfabetismo e a lenta inserção nas escolas oficiais se constituíram um dos principais problemas dessa população para a inserção no mundo do trabalho” (GOMES, 2017, p. 28-29).

Inúmeras foram as iniciativas, tanto individuais quanto coletivas, para promover a educação entre os afro-brasileiros. Nesse contexto, destaca-se o TEN, fundado em 1944 no Rio de Janeiro. Segundo Abdias do Nascimento (2004, p. 210), também um de seus fundadores, “propunha-se o

TEN a trabalhar pela valorização social do negro no Brasil, através da educação, da cultura e da arte”. O TEN não apenas formou artistas negros que, devido ao racismo da época, tinham pouco espaço na cena artística nacional, mas também exerceu um papel social e político, oferecendo cursos de alfabetização, corte e costura, além de organizar concursos, encontros, e prestar assistência social e jurídica. Atuou, ainda, na defesa de uma legislação antirracista (DOMINGUES, 2009).

Para veicular informações, educar e conscientizar a população negra, o TEN criou o jornal *Quilombo*: vida, problemas e aspirações do negro, que circulou entre 1948-1950. Também conhecida como imprensa negra, esses jornais surgiram ainda no século XIX. Funcionavam como canais para a divulgação de informações de interesse da população negra, pouco ou nada veiculadas na imprensa tradicional. Conforme destacado por Abreu (2022, p. 5),

A adoção de jornais na luta antirracista demonstra uma crença na imprensa como articulação importante na defesa de direitos fundamentais para a população negra. Em linhas gerais, os “jornais negros” se apresentam como espaços para denúncias, trocas de informações, disseminação de ideias, reivindicações e conclamações.

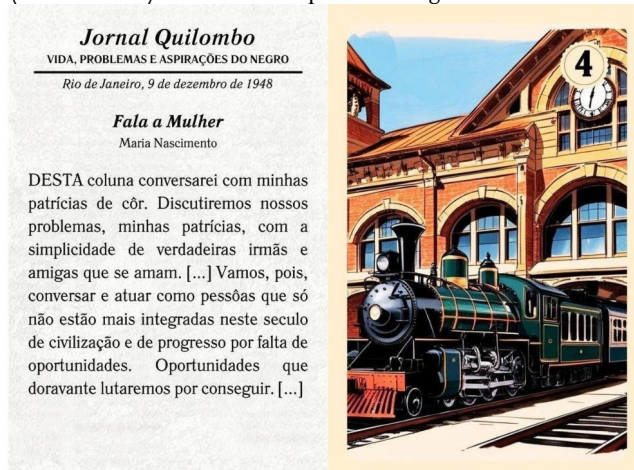
Enquanto fontes históricas, os jornais fornecem informações que ajudam a compreender as transformações e permanências nas sociedades ao longo do tempo. Abud, Silva e Alves (2013, p. 27) salientam a importância dos jornais para a História:

[...] ao narrar fatos, os jornalistas também fazem contribuições à História, pois seu trabalho, convertido em documentos, passa a ser utilizado por historiadores no cruzamento com outras fontes de informação, para que se compreendam as sociedades do passado e suas formas de relacionamento, representações, conflitos, jogos de forças e significados presentes na memória.

Trechos da coluna Fala a Mulher (fig. 3) foram usados para compor algumas das pistas do caso. Assim, foi proporcionado aos alunos um contato com a maneira como Maria de Lourdes Nascimento mobilizou os jornais para conscientizar as mulheres negras. Por meio de seus textos, ela abordou importantes temas como igualdade de direitos, condições de vida e de trabalho, participação política e valorização da educação.

DOI: 10.12957/e-mosaicos.2025.90759

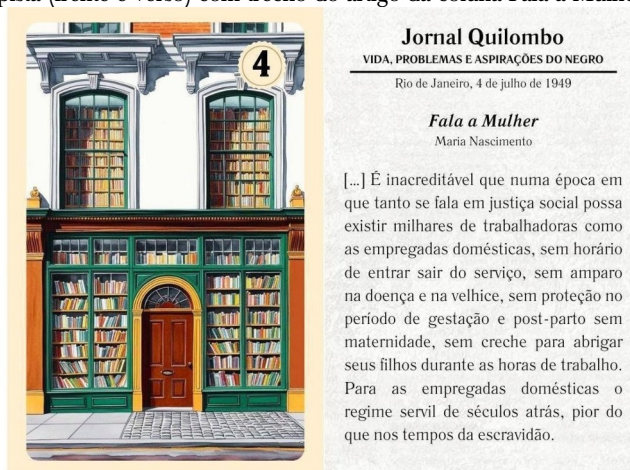
Figura 3: Cartas de pista (frente e verso) com trecho do primeiro artigo da coluna Fala a Mulher, publicado em 1948.



Fonte: Elaboração própria (2025)

A ativista também usava sua coluna para denunciar as precárias condições de trabalho das empregadas domésticas (fig. 4) e, juntamente com outras mulheres negras, fundou o Conselho de Mulheres Negras. Este funcionava como o Departamento Feminino do TEN. Seu principal objetivo era promover “a integração da mulher de cor na vida social”, reivindicando a valorização e a conquista de direitos para essa parcela da população. Em um cenário no qual grande parte da população negra ainda tinha pouco acesso à escolarização, Maria de Lourdes atuou na promoção da cidadania e na luta contra a opressão, principalmente racial e de gênero.

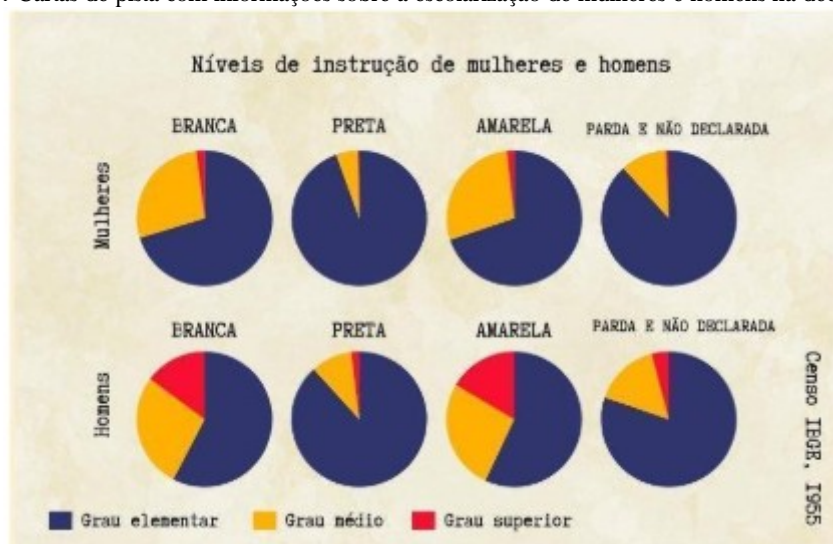
Figura 4: Cartas de pista (frente e verso) com trecho do artigo da coluna Fala a Mulher, publicado em 1948.



Fonte: Elaboração própria (2025)

Outros documentos foram usados para confeccionar as demais cartas de pistas. Em sua maioria, as fontes estavam disponíveis em sua biografia, escrita pela historiadora Giovana Xavier (2020), incluindo gráficos do Censo do IBGE da década de 1950 (fig. 5) sobre a instrução de mulheres e homens; trecho de uma entrevista de César Nascimento, sobrinho de Maria Nascimento; cronologia com alguns dos acontecimentos de sua vida; entre outras, totalizando dez cartas.

Figura 5: Cartas de pista com informações sobre a escolarização de mulheres e homens na década de 1950



Fonte: Elaboração própria (2025)

O caso foi aplicado fora do horário de aula com alunos da 3ª série do Ensino Médio que se voluntariam para participar da pesquisa. A participação foi condicionada à devolução do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) assinado pelos responsáveis e assinatura do Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) pelos menores de idade. Os maiores de idade assinaram o TCLE. A pesquisa foi submetida à Plataforma Brasil e aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa do Colégio Pedro II.

Foram usados dois instrumentos de geração de dados: observação durante a partida e entrevista semiestruturada em roda de conversa. A partida foi jogada no modo competitivo e contou com a participação de cinco estudantes. Os participantes compreenderam a dinâmica do jogo e tentaram solucionar o caso. No momento da entrevista, conversamos sobre sua solução. Os participantes destacaram a questão da falta de acesso à educação para a população negra, especialmente para as mulheres, e como isso impactou suas vidas em relação ao acesso ao trabalho e demais direitos.

Os estudantes relataram que se sentem mais estimulados e aprendem mais durante as aulas que utilizam jogos. Em relação ao jogo Trajetórias, mencionaram que se entreteram e aprenderam ao mesmo tempo. Além do mais, o fato de precisarem descobrir algo durante o jogo ativou sua curiosidade. Um dos pontos negativos apontados foi a duração da partida. Jogar de forma individual pode ter contribuído para que o jogo demorasse mais em comparação com os grupos que jogaram em duplas ou trios.

Considerações Finais

A Lei nº 10.639/2003 e suas diretrizes são resultado de um longo processo de mobilização dos movimentos sociais negros para o reconhecimento da história e cultura africana e afro-brasileira, do protagonismo histórico e social da população negra na formação da sociedade brasileira, assim como do combate ao racismo. Ao incluírem a temática racial e buscarem reeducar as relações raciais, essas normas visam desconstruir o viés eurocentrado presente nos currículos escolares, práticas educativas e materiais didáticos.

Como textos legais, a aplicação dessas políticas, tanto no contexto escolar quanto fora dele, depende da interpretação e reinterpretação de diversos atores. No âmbito educacional, os professores são essenciais na ressignificação e materialização dessas normas. Diante disso, o jogo apresentado neste trabalho tem como objetivo auxiliar os professores nesse processo e contribuir para a construção de uma educação antirracista que dê nome, rosto e voz para importantes personagens negros, homens e mulheres que, com suas trajetórias de vida e luta, enfrentaram o racismo em uma República arquitetada por e para poucos, na qual a democracia racial era um horizonte distante.

DOI: 10.12957/e-mosaicos.2025.90759

Referências

ABREU, Gabrielle Oliveira de. Imprensa negra e resistência à ditadura no Brasil: o ressurgimento dos jornais negros na década de 1970. *Boletim Historiar*, [S. l.], v. 9, n. 03, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufs.br/historiar/article/view/18164>. Acesso em: 25 mar. 2025.

ABUD, Kátia Maria; SILVA, André Chaves de Melo; ALVES, Ronaldo Cardoso. *Ensino de História*. 1. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2013.

BERNARDINO-COSTA, Joaze; MALDONADO-TORRES, Nelson; GROSGOUEL, Ramón. *Decolonialidade e pensamento afrodiaspórico*. 1. ed. São Paulo: Autêntica, 2018. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 25 mar. 2025.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. *Ensino de História: fundamentos e métodos*. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2018.

BOLLER, Sharon; KAPP, Karl. *Jogar para aprender: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes*. São Paulo: DVS Editora, 2018.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília: Presidência da República, [1996]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em 25 mar. 2025.

BRASIL. Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira”, e dá outras providências. Brasília: Presidência da República, [2003]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/10.639.htm. Acesso em: 25 mar. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Parecer CNE/CP nº 03/2004, de 10 de março de 2004. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana. Brasília, DF: MEC, 10 mar. 2004a. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/cnecp_003.pdf. Acesso em: 25 mar. 2025.

DOI: 10.12957/e-mosaicos.2025.90759

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Resolução CNE/CP nº 1/2004, de 17 de junho de 2004. Institui Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro Brasileira e Africana. Brasília, DF: MEC, 17 jun. 2004b. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/res012004.pdf>. Acesso em: 25 mar. 2025.

DOMINGUES, Petrônio. Os descendentes de africanos vão à luta em terra brasilis: Frente Negra Brasileira (1931-37) e Teatro Experimental do Negro (1944-68). Projeto História: Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados de História, [S. l.], v. 33, n. 1, 2009. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/view/2288>. Acesso em: 25 mar. 2025.

FELD, Stefan. The Castles of Burgundy. São Paulo: Grow, 2016.

GIACOMONI, Marcello Paniz. Construindo jogos para o Ensino de História. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (org.). Jogos e Ensino de História. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018, p. 87-112. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/174705/001065511.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 25 mar. 2025.

GOMES, Nilma Lino. O Movimento Negro educador: saberes construídos nas lutas por emancipação. Petrópolis: Vozes, 2017.

GROSFOGUEL, Ramón. Para uma visão decolonial da crise civilizatória e dos paradigmas da esquerda ocidentalizada. In: BERNARDINO-COSTA, Joaze; MALDONADO-TORRES, Nelson; GROSFOGUEL, Ramón. Decolonialidade e pensamento afrodiaspórico. 1. ed. São Paulo: Autêntica, 2018. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 25 mar. 2025.

MALDONADO-TORRES, Nelson. Analítica da colonialidade e da decolonialidade: algumas dimensões básicas. In: BERNARDINO-COSTA, Joaze; MALDONADO-TORRES, Nelson; GROSFOGUEL, Ramón. Decolonialidade e pensamento afrodiaspórico. 1. ed. São Paulo: Autêntica, 2018. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 25 mar. 2025.

MEINERZ, Carla Beatriz. Jogar com a História na sala de aula. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (org.). Jogos e Ensino de História. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018,

DOI: 10.12957/e-mosaicos.2025.90759

p. 73-86. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/174705/001065511.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 25 mar. 2025.

MICHAEL, David; CHEN, Sande. Serious games: games that educate, train and inform. Boston: Thomson, 2006.

MORIARTY, Jay. Scotland Yard. São Paulo: Grow, 2016.

NASCIMENTO, Abdias do. Teatro experimental do negro: trajetória e reflexões. Estudos Avançados, v. 18, n. 50, p. 209-224, jan. 2004. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ea/a/B8K74xgQY56px6p5YQQP5Ff/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em 25 mar. 2025.

PESQUISA Game Brasil. São Paulo, 2020. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/>. Acesso em: 25 mar. 2025.

PROJETO Personagens do Pós-Abolição. Niterói, 2020. Disponível em: <https://personagensdoposabolicao.uff.br/>. Acesso em 25 mar. 2025.

QUIJANO, Aníbal. Colonialidade do poder, Eurocentrismo e América Latina. In: A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas. CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales: Buenos Aires, 2005. Disponível em: bibliotecavirtual.clacso.org.ar/clacso/sur-sur/20100624103322/12_Quijano.pdf. Acesso em: 25 mar. 2025.

SANTOS, Ynaê Lopes dos. Racismo brasileiro: uma história da formação do país. São Paulo: Todavia, 2022.

WALSH, Catherine. Interculturalidade Crítica e Pedagogia Decolonial: in-surgir, re-existir e reviver. In: CANDAU, Vera Maria (org.). Educação intercultural na América Latina: entre concepções, tensões e propostas. E-book. Rio de Janeiro, 2018.

WALSH, Catherine. Interculturalidade e decolonialidade do poder: um pensamento e posicionamento “outro” a partir da diferença colonial. Revista da Faculdade de Direito de Pelotas (UFPel). Pelotas, v. 5. n. 1, p. 6-39, jan./jul. 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/index.php/revistadireito/article/view/15002>. 25 mar. 2025.

DOI: 10.12957/e-mosaicos.2025.90759

XAVIER, Giovana. Maria de Lourdes Vale Nascimento: uma intelectual negra do pós-Abolição. E-book. Niterói: Eduff, 2020. Disponível em: <https://www.eduff.com.br/produto/maria-de-lourdes-vale-nascimento-uma-intelectual-negra-do-pos-abolicao-e-book-pdf-474>. Acesso em 25 mar. 2025.

Recebido em 26 de março de 2025

Aceito em 11 de agosto de 2025



A e-Mosaicos Revista Multidisciplinar de Ensino, Pesquisa, Extensão e Cultura do Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira (Cap-UERJ) está disponibilizada sob uma Licença Creative Commons - Atribuição - NãoComercial 4.0 Internacional.

Os direitos autorais de todos os trabalhos publicados na revista pertencem ao(s) seu(s) autor(es) e coautor(es), com o direito de primeira publicação cedido à e-Mosaicos.

Os artigos publicados são de acesso público, de uso gratuito, com atribuição de autoria obrigatória, para aplicações de finalidade educacional e não-comercial, de acordo com o modelo de licenciamento *Creative Commons* adotado pela revista.