

Baú de Ashanti e o Uso de Jogos Educacionais para Conscientização de Questões Étnico-Raciais

Viviane de Paula Silva
Departamento de Computação
Universidade Federal de Ouro Preto
Ouro Preto - MG, Brasil
vyckyouropreto@gmail.com

Kassandra da Silva Muniz
Departamento de Letras
Universidade Federal de Ouro Preto
Ouro Preto - MG, Brasil
Kassymuniz@gmail.com

Elton José da Silva
Departamento de Computação
Universidade Federal de Ouro Preto
Ouro Preto - MG, Brasil
elton@iceb.ufop.br

Amanda S. Nascimento
Departamento de Computação
Universidade Federal de Ouro Preto
Ouro Preto - MG, Brasil
anascimento@iceb.ufop.br

ABSTRACT

É sabido que um dos entraves para a implantação das políticas curriculares para a educação da temática étnico-racial deve-se à dificuldade de acesso a textos e materiais didáticos adequados, visto que são usualmente centrados no branco e desclassificam a produção intelectual africana. Neste sentido, este trabalho visa fomentar a discussão sobre o uso de jogos digitais educacionais na elaboração de conteúdo didático que promova a descolonização do saber. Parte-se do pressuposto que jogos educacionais podem ser utilizados para divulgar a história do negro desassociada da pobreza, da escravidão ou da posição de inferioridade. Adicionalmente, é também apresentada a visão geral de um jogo digital educacional, em fase de projeto e implementação, intitulado “O Baú de Ashanti”. Este jogo propõe o estudo da biografia de algumas das mulheres negras que se destacaram na construção da história do Brasil e do mundo, difundindo a influência que essas mulheres exerceram na cultura, arte e ciência.

ACM Classification Keywords

H.5.m. Information Interfaces and Presentation; K.3.1 Computer Uses in Education; K.4 Computer and Society

Author Keywords

Computer and Society; Racial and Ethnic Identification; Educational Games

INTRODUÇÃO

A inserção da temática étnico-racial ao currículo escolar é essencial na luta por uma educação igualitária, uma vez que a história dos povos africanos e afro-brasileiros foi, e ainda é, sufocada pelas práticas eurocentristas e discriminatórias dos povos brancos [1]. Apesar de existirem diversos materiais didáticos e paradidáticos que abordem a temática étnico-racial, poucos são aqueles que apresentam a história do negro desassociada da pobreza, da escravidão ou da posição de inferioridade. As mulheres negras, por exemplo, são historicamente retratadas nos materiais educativos como exóticas, sempre em posição de subalternidade. As histórias de luta e resistência protagonizadas por muitas delas é simplesmente invisibilizada ou pouco abordada.

Paralelamente a esse cenário, é sabido que a utilização de computadores no âmbito da educação vem adquirindo cada vez mais relevância. Neste contexto, este trabalho visa fomentar a discussão sobre o uso de jogos digitais educacionais para difusão da temática étnico-racial na elaboração de material didático. Parte-se do pressuposto que jogos digitais educacionais podem promover visibilidade para a identidade afro-descendente no que tange sua produção intelectual, artística e cultural, de forma lúdica, contextualizada e prazerosa.

Além disso, é apresentada a visão geral de um jogo digital educacional, intitulado "O Baú de Ashanti ¹", que visa difundir, mediante uso de técnicas de memorização e repetição, as contribuições das mulheres negras que se destacaram na construção da cultura, arte e ciência do Brasil e do mundo. O Baú de Ashanti encontra-se em desenvolvimento, sendo que seus objetivos e público alvo foram delimitados em parceria com o Núcleo de Estudos Afro Brasileiros e Indígenas da Universidade Federal de Ouro Preto (NEABI-UFOP).

¹Ashanti é um nome feminino africano muito comum que significa Mulher Africana Forte. Esse nome é originário de Ghana e atualmente alude a uma tribo nativa da região. (WIKIPEDIA, 2017).

O COMPUTADOR COMO FERRAMENTA DE APOIO AO ENSINO

Para [15], “o computador é um dos recursos que devem ser inseridos no cotidiano da vida escolar, visto que já estão inseridos no cotidiano de todos nós, mesmo dos que pertencem às classes econômicas menos favorecidas.”

A autora ainda acredita que

"Pensar em estratégias de implementação de projetos multi, inter e transdisciplinares com o apoio dos computadores tem sido uma das alternativas mais viáveis, práticas e com melhores resultados para atrair e motivar os alunos em ambientes educativos. Os projetos educacionais atendem aos anseios dos alunos em relação à construção de novos conhecimentos, permitindo uma interação das diferentes séries e professores e tornando dinâmicas e ricas as aulas. O computador é um dos elementos inovadores que podem auxiliar a construção coletiva dos conhecimentos envolvidos nos projetos, por se tratar de uma máquina com múltiplas funções e tratar as informações como um elemento integrado no processo ensino-aprendizagem". [15]

A escola é uma instituição social cujo papel é oferecer aos educandos um ambiente de aprendizagem que propicie o desenvolvimento de competências e habilidades necessários para que eles exerçam a cidadania. A tecnologia é considerada um agente causador de mudanças extrínsecas e intrínsecas. Extrínsecas no sentido de permitir modificar o modo com o qual fazemos as coisas e intrínsecas no sentido de causar mudanças em nós mesmos, em nosso comportamento e nossas visões de mundo.

Neste contexto, segundo [5], os jogos educacionais são recursos poderosos que, independente da faixa etária, utilizam-se da ludicidade para auxiliar o desenvolvimento integral do aluno. Mesmo fora do contexto escolar, os jogos ajudam a "desenvolver a atenção, disciplina, autocontrole, respeito a regras e habilidades perceptivas e motoras relativas a cada tipo de jogo oferecido"[13, 5].

Para [14], o número de pesquisas envolvendo a utilização de jogos em ambiente educacional vem aumentando. O objetivo principal delas é "encontrar formas de unir ensino e diversão". Os mesmos autores alertam que

"(...) para serem utilizados com fins educacionais os jogos precisam ter objetivos de aprendizagem bem definidos e ensinar conteúdos das disciplinas aos usuários, ou então, promover o desenvolvimento de estratégias ou habilidades importantes para ampliar a capacidade cognitiva e intelectual dos alunos". [7, 14].

Ao permitir o uso da tecnologia como ferramenta de apoio para a conscientização sobre questões étnico-raciais, o fazer educativo aproxima-se das novas maneiras de pensar e agir ao mesmo tempo em que permite a interconexão entre as diversas disciplinas escolares e seus conteúdos. Além disso, possibilita que o aprendizado seja significativo para os estudantes, pois muda o foco para do ensinar para o aprender.

RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS: UMA VISÃO GERAL SOBRE RAÇA, RACISMO E IDENTIDADE

[11] afirmam que no século XVIII a cor da pele foi a principal característica morfológica ² utilizada para classificar as chamadas raças. E essa classificação é utilizada até hoje para denominar três terminologias científicas: raça branca, raça amarela e raça negra.

Já no século XX, graças aos avanços nos estudos da genética humana, descobriram-se algumas características genéticas "mais determinantes para consagrar definitivamente a divisão da humanidade em raças estancas. Ou seja, biológica e cientificamente, as raças não existem" [11]. Mesmo porque existem características genéticas de uma "raça" que podem ser encontrados em outra, mesmo que em menor incidência.

Então, se raças biológicas não existem, o racismo também não existe? Não necessariamente. O termo "raça" utilizado atualmente refere-se mais às construções sociais do que biológicas. É baseando-se nessa segunda maneira de conceituar raça que os movimentos sociais se apoiam. O movimento negro, por exemplo, tem se apropriado positivamente deste termo como forma de luta, resistência e reivindicação de direitos igualitários.

[8] acredita que "as diferenças reais ou imaginárias (...) são fontes de conflitos e de inúmeras manipulações sócio-econômicas e político-ideológicas". Quanto menores essas diferenças, maior o sentimento de pertencimento a um determinado grupo. Surge aí o conceito de identidade. Quanto maiores as diferenças, menor o sentimento de pertencimento e, portanto, ocorre o favorecimento do etnocentrismo ³.

O racismo é então construído sob influência dos fenômenos da identidade e do etnocentrismo. Sobre o primeiro, [9] afirma que

"(...) a identidade negra não surge da tomada de consciência de uma diferença de pigmentação ou de uma diferença biológica entre populações negras e brancas e/ou negras e amarelas. Ela resulta de um longo processo histórico que começa com o descobrimento no século XV do continente africano e de seus habitantes pelos navegadores portugueses(...)".

A construção da identidade negra no Brasil é repleta de representações depreciativas e negativas. Isso se deve ao fato de ser retratada sob o ponto de vista dos povos ocidentais "brancos". Munanga atribui esse fato a uma estratégia utilizada pelos colonizadores para destruir a memória coletiva dos negros escravizados. Essa história, que atribui uma visão negativa do sujeito negro, acabou sendo "introjetada, interiorizada e naturalizada pelas próprias vítimas da discriminação racial" [9]. Essa naturalização se deu a partir da ideia amplamente difundida do "mito da democracia racial", que exhibe a imagem

²Características morfológicas referem-se às características físicas do indivíduo como, por exemplo, formato de nariz, boca e crânio.

³De acordo com a antropologia, é a "visão de mundo característica de quem considera o seu grupo étnico, nação ou nacionalidade socialmente mais importante do que os demais".

de um Brasil miscigenado, onde as várias etnias convivem pacífica e harmonicamente.

Aceitar esse mito como verdade significa negar grande parte da história dos negros no Brasil, aceitar as desigualdades sociais e ignorar o fato de que existe, sim, racismo no Brasil. Faz-se necessário compreender que os povos africanos exerceram grande participação na construção do Brasil e de sua cultura.

CONSIDERAÇÕES SOBRE JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS E RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS

A partir da promulgação da Lei n.º 10.639 de 9 de janeiro de 2003, o Ensino de História e Cultura Afro-brasileira passou a ser obrigatório nas instituições de ensino fundamental e médio no Brasil [2]. Em 10/03/2004, aprovou-se o Parecer CNE/CP n.º 3, [3] que estabelece Diretrizes Curriculares para a Educação das relações étnico-raciais e para o Ensino de História e Cultura Africanas e Afro-Brasileiras com o objetivo de orientar a organização e o desenvolvimento das propostas de atividades pedagógicas. Consequentemente, essa aprovação movimentou o meio acadêmico, pois identificou-se a necessidade de elaborar material didático que visa (i) promover rompimento com imagens negativas forjadas por diferentes meios de comunicação, contra os negros; e (ii) ampliar o acesso a informações sobre a diversidade da nação brasileira e sobre a recriação das identidades, provocada por relações étnico-raciais.

Porém, após mais de dez anos em vigor, pouco se sabe a respeito do cumprimento desses dispositivos legais nos ambientes escolares. Além disso, apesar de existirem diversos materiais didáticos e paradidáticos que abordem a temática étnico-racial, poucos são aqueles que apresentam a história do negro desassociada da pobreza, da escravidão ou da posição de inferioridade. Cabe ainda destacar que "o contexto social brasileiro, diferentemente do ideário de democracia e igualdade racial, foi alicerçado em bases preconceituosas, racistas e machistas"[4]. Em consequência disso, as mulheres vêm sofrendo com várias formas de opressão como violência doméstica e sexual, desigualdades salariais e falta de oportunidades nos espaços tradicionalmente ocupados por homens. A situação da mulher negra é muito mais complexa. Segundo [4] ela "sofre preconceito por gênero, raça e classe". As mulheres "brancas" até hoje ocupam uma posição de supremacia além de mais espaços na sociedade em relação às negras, cabendo às últimas a invisibilidade.

Além disso, é sabido que a utilização de computadores no âmbito da educação vem adquirindo cada vez mais relevância. No sentido de se adequar a essa nova realidade, os processos educacionais vêm passando por mudanças estruturais e metodológicas e, assim, a tecnologia passa a ser vista como um instrumento de aprendizagem e também uma ferramenta capaz de proporcionar mudanças na sociedade. Para [14], o número de pesquisas envolvendo a utilização de jogos em ambiente educacional vem aumentando. O objetivo principal delas é "encontrar formas de unir ensino e diversão".

Diante das recentes discussões sobre cotas, preconceito e injúria racial, não seria a escola, com o apoio das ferramentas tecnológicas, um local adequado para a problematização e reflexão sobre as questões étnico-raciais? Contudo, há uma

lacuna por jogos educacionais que abordam essa temática étnico racial, sendo encontrado, até o momento, somente o jogo "História e cultura afro-brasileira". Desenvolvido pela produtora independente *MagicTime Studio*, esse é um jogo para *Android* e tem como proposta resgatar e dar visibilidade às personalidades afro-brasileiras que contribuíram de forma decisiva, ao longo da história, para formação e desenvolvimento do país"(texto extraído do site <http://magictimestudio.com.br>). Assumindo que jogos digitais educacionais podem ser utilizados para permitir que o alunado compreenda que os povos africanos exerceram grande participação na construção do Brasil e do mundo, destacamos as colocações de Munanga[10]

"Estas contribuições culturais precisam ser resgatadas positivamente, desconstruindo imagens negativas que fizeram e substituindo-as pelas novas imagens, positivamente reconstruídas. É por isso que a Lei n.º 10.639/03 exige que a cultura negra seja ensinada na Escola brasileira de maneira positiva e que esse ensinamento possa oferecer subsídios de qualidade capazes de auxiliar no processo de sua identidade".

O BAÚ DE ASHANTI

Com o objetivo de fomentar representações positivas e construtivas sobre a construção da identidade negra no Brasil e no mundo, o "Baú de Ashanti", em processo de projeto e desenvolvimento, visa, através de uma abordagem divertida, estimular a valorização das contribuições artísticas, culturais e tecnológica das mulheres negras e criar ambiente favorável à discussão sobre questões como preconceito racial e discriminação, resistência negra, cultura africana e afro-descendente. A proposta do O Baú de Ashanti é possibilitar o estudo da biografia dessas mulheres negras, a partir de desafios que estimulem a repetição e memorização, para fixação de novos conhecimentos. Definiu-se o público alvo como crianças alfabetizados com idade superior a oito anos que possuam acesso a *Internet* e computador. O jogo ficará disponível em plataforma web e está sendo desenvolvido utilizando-se HTML5, CSS3 e Javascript, conforme ilustrado em seu vídeo demonstrativo⁴.

Em particular, está sendo implementado um jogo de cartas, associando sons, imagens e símbolos, na forma de jogo de memória, em que o jogador poderá associar uma mulher negra às suas contribuições intelectuais. O jogo tem sido desenvolvido em conformidade com as diretrizes do "Projeto Instrucional Contextualizado" [6]. O projeto, ou *design* instrucional contextualizado, amplamente usado em engenharia pedagógica, corresponde à "ação intencional e sistemática de ensino, que envolve o planejamento, o desenvolvimento e a utilização de métodos, técnicas, atividades, materiais, eventos e produtos educacionais em situações didáticas específicas, a fim de facilitar a aprendizagem humana a partir dos princípios de aprendizagem e instrução conhecidos". O processo de design instrucional mais amplamente aplicado atualmente é conhecido como modelo ADDIE sigla em inglês para Analysis (análise), Design (design), Development (desenvolvimento), Implementation (implementação) e Evaluation (avaliação). Cada um desses termos corresponde a uma etapa do processo de desenvolvimento. Sobre a avaliação do "Baú de Ashanti",

⁴<https://www.youtube.com/watch?v=iWSsu64TAFs>

pretende-se analisar, mediante uso do método de explicitação do discurso subjacente [12], o quanto os alunos assimilaram as contribuições das mulheres negras na arte, ciência e tecnologia, desconstruindo a imagem difundida de subalternidade destas mulheres e invisibilidade das suas lutas e resistências.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Há uma lacuna por jogos digitais educacionais que permita ao alunado compreender que os povos africanos exerceram grande participação na construção do Brasil e de sua cultura. O Baú de Ashanti, ainda em desenvolvimento, pode ser considerada uma ferramenta auxiliar para a construção da identidade étnico-racial que, através da representatividade, contempla a diversidade cultural das crianças favorecendo o empoderamento, principalmente das negras e afrodescendentes. Espera-se que a utilização do jogo como objeto de aprendizagem traga resultados consideráveis ao processo de ensino-aprendizagem e que auxilie professores, pais ou responsáveis a ampliar o universo sociocultural dessas crianças.

REFERÊNCIAS

1. Ana Luiza Brandão, Karolini Galimberti Pattuzzo, and Rosilene Bellon. 2015. Questões de direitos humanos, desigualdade e discriminação no espaço escolar: que reflexos perpassam as práticas pedagógicas? *Revista Simbiótica* 2, 01 (2015).
2. Brasil. 2003. Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003. *Diário Oficial da União* (2003). http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/110.639.html
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.
3. Brasil. 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* (2004). <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/res012004.pdf>
Institui Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana.
4. Angela Ernestina Cardoso de Brito and Emanuella Marques Gomes. 2015. Intelectuais negras, relações de dominação e a arte da resistência. In *Pensando Áfricas e suas Diásporas: aportes teóricos para a discussão negro-brasileira*. Nadyala, 271–291.
5. Gilse Antoninha Morgental Falkembach, Marlise Geller, and Sidnei Renato Silveira. 2006. Desenvolvimento de Jogos Educativos Digitais utilizando a Ferramenta de Autoria Multimídia: um estudo de caso com o ToolBook Instructor. *RENOTE* 4, 1 (2006).
6. A. Filatro. 2004. *DESIGN INSTRUCIONAL CONTEXTUALIZADO - educacao e t*. Senac. <https://books.google.com.br/books?id=S60508PIbJUC>
7. Begoña Gros. 2003. The impact of digital games in education. *First Monday* 8, 7 (2003), 6–26.
8. Kabengele Munanga. 1996. Identidade, cidadania e democracia: algumas reflexões sobre os discursos anti-racistas no Brasil. *Resgate: Revista Interdisciplinar de Cultura* 5, 1 (1996), 17–24.
9. Kabengele Munanga. 2003. Diversidade, etnicidade, identidade e cidadania. *Palestra proferida* 1º (2003).
10. Kabengele Munanga. 2012. Negritude e identidade negra ou afrodescendente: um racismo ao avesso? *Revista da Associação Brasileira de Pesquisadores/as Negros/as (ABPN)* 4, 8 (2012), 06–14.
11. Kabengele MUNANGA and Nilma Lino GOMES. 2010. Uma abordagem conceitual das noções de raça, racismo, identidade e etnia, 2006. www.geledes.org.br/.../por-kabengele-munanga-uma-abordagem-conceitual-das-nocoes-de-raca-racismo-identidade-e-etnia.htm. Acesso 9 (2010), 1–2.
12. Ana Maria Nicolaci-da Costa, Daniela Romão-Dias, and Flávia Di Luccio. 2009. Uso de entrevistas on-line no método de explicitação do discurso subjacente (MEDS). *Psicologia: Reflexão e Crítica* 22 (00 2009), 36 – 43. http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-79722009000100006&nrm=iso
13. Gilda Rizzo. 1998. Alfabetização natural. *Rio de Janeiro: Bertrand Brasil* (1998).
14. Rafael Savi and Vania Ribas Ulbricht. 2008. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. *RENOTE* 6, 1 (2008).
15. Sanmya Feitosa TAJRA. 2008. *Informática na educação: novas ferramentas pedagógicas para o professor da atualidade* (8 ed.). Érica, São Paulo. 13–100 pages.