



"Ciência preta: identidade, protagonismo e diálogo com as múltiplas formas de fazer iniciação científica na escola"



COLÉGIO ESTADUAL DE TEMPO INTEGRAL RUI BARBOSA  
GOVERNO DO ESTADO DA BAHIA  
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO / NTE-03

Portaria: 2593 / D.O: 03-03-1982 / CNPJ: 13.937.065/0001-00 / Fone/Fax: 3330-2070

Rua: Professor Armênio Santana Paiva / CEP: 46.740-000 / E-mail:  
cerb.boninal@educacao.ba.gov.br

Daniel Macedo Santana

**DECOLONEDU: UTILIZAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO COMO  
ABORDAGEM METODOLÓGICA PARA UMA EDUCAÇÃO  
ANTIRRACISTA**

Boninal - BA  
2025



"Ciência preta: identidade, protagonismo e diálogo com as múltiplas formas de fazer iniciação científica na escola"



# **DECOLONEDU: UTILIZAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO COMO ABORDAGEM METODOLÓGICA PARA UMA EDUCAÇÃO ANTIRRACISTA**

**Daniel Macedo Santana**

[daniel.santana238@aluno.educacao.ba.gov.br](mailto:daniel.santana238@aluno.educacao.ba.gov.br)

**Naiara Chaves de Carvalho**

[naiara.carvalho14@enova.educacao.ba.gov.br](mailto:naiara.carvalho14@enova.educacao.ba.gov.br)

Boninal - BA

De Maio de 2025 a Setembro de 2025.



"Ciência preta: identidade, protagonismo e diálogo com as múltiplas formas de fazer iniciação científica na escola"



Colégio Estadual de Tempo Integral Rui Barbosa – Código SEC 1133014 - Boninal – BA Av. Professor Armênio Sant'anna Paiva, Nº 650; 46740-000. 75 9298-0059; certib.boninal@gmail.com.

## **DECOLONEDU: UTILIZAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO COMO ABORDAGEM METODOLÓGICA PARA UMA EDUCAÇÃO ANTIRRACISTA**

Estudante do Colégio Estadual de Tempo Integral Rui Barbosa Daniel Macedo Santana

Professor do Colégio Estadual de Tempo Integral Rui Barbosa Naiara Chaves de Carvalho

Boninal - BA

De Maio de 2025 a Setembro de 2025.

## Resumo

Esta pesquisa investiga como a utilização de atividades gamificadas como material didático pode favorecer o desenvolvimento de competências críticas e reflexivas sobre as relações étnico-raciais, promovendo uma educação antirracista e decolonial. O estudo foi realizado no Colégio Estadual de Tempo Integral Rui Barbosa, localizado em Boninal, Bahia, com a participação de estudantes do ensino médio, em sua maioria oriundos de comunidades rurais. A metodologia adotada é de abordagem qualitativa, com caráter descritivo e exploratório, envolvendo a aplicação de atividades gamificadas com temáticas étnico-raciais e realização de rodas de conversa. Os resultados apontam que os jogos, além de promover engajamento e participação ativa, criam um ambiente mais acolhedor ao diálogo sobre identidade, racismo e diversidade cultural. As atividades lúdicas mostraram-se eficazes na sensibilização dos estudantes e na construção de um olhar mais crítico e consciente sobre as relações étnico-raciais. Conclui-se que a inserção de jogos pedagógicos com enfoque decolonial no cotidiano escolar representa uma estratégia potente para a formação cidadã, o fortalecimento de identidades e o enfrentamento das desigualdades raciais.

**Palavras-chave:** Decolonialidade; Educação antirracista; Gamificação.

## Sumário

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>06</b>
<b>METODOLOGIA.....</b>	<b>09</b>
<b>APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....</b>	<b>11</b>
<b>CONCLUSÕES.....</b>	<b>15</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>17</b>

## 1. INTRODUÇÃO

A referida pesquisa é um desdobramento de um estudo anterior intitulado "Diversidade Étnico-Racial para uma Educação Antirracista, Decolonial e Intercultural", realizada por mim no Colégio Estadual de Tempo Integral Rui Barbosa, situado no município de Boninal, na Chapada Diamantina, interior da Bahia. A investigação inicial, ancorada em fundamentos decoloniais e interculturais, teve como foco a discussão sobre a diversidade étnico-racial no ambiente escolar. Os resultados evidenciaram a urgência de práticas pedagógicas que reconheçam e valorizem identidades historicamente marginalizadas, promovendo uma educação crítica, inclusiva e transformadora.

Reconhecida por sua relevância acadêmica e social, essa pesquisa foi apresentada em eventos de destaque, como o Webinário Mostra DIC de Ciências, a 76ª Reunião Anual da SBPC – SBPC Jovem e o 1º Primer Sudamericano de Ciencias y Tecnología – Ruta Científica. Com base nas reflexões e desafios identificados na etapa anterior, esta nova fase propõe a implementação de jogos pedagógicos com abordagem decolonial como estratégia metodológica voltada tanto à formação continuada de professores quanto ao trabalho direto com os estudantes.

A proposta nasce da necessidade de consolidar práticas educativas mais eficazes no enfrentamento ao racismo e na valorização da diversidade étnico-racial nas escolas públicas brasileiras. Em um país profundamente marcado por desigualdades sociais e raciais, a escola precisa afirmar-se como um espaço de transformação, onde o respeito às diferenças, o reconhecimento das identidades e a formação de sujeitos críticos e socialmente engajados estejam no centro do processo educativo.

A urgência de enfrentar o racismo e suas vertentes nas escolas brasileiras tem impulsionado o desenvolvimento de práticas pedagógicas que valorizem a diversidade étnico-racial e promovam uma educação antirracista, crítica e inclusiva. O presente projeto tem como tema central a utilização de atividades como ferramenta didática para favorecer o desenvolvimento de competências críticas e reflexivas sobre as relações étnico-raciais no ambiente escolar. A proposta surge do reconhecimento de que a escola é um espaço fundamental para a construção de

valores, identidades e relações sociais, e que, portanto, deve assumir um papel ativo no combate às desigualdades históricas que marcam a sociedade brasileira.

O projeto foi desenvolvido no Colégio Estadual de Tempo Integral Rui Barbosa, localizado em Boninal, Bahia, cuja comunidade escolar é composta majoritariamente por estudantes oriundos de áreas rurais, incluindo povos negros e quilombolas. Esse contexto evidencia a relevância de metodologias que valorizem as culturas locais, promovam o respeito às diferenças e ampliem o diálogo sobre temas muitas vezes negligenciados no currículo escolar. A escolha pelos jogos pedagógicos se deu por seu caráter lúdico, dinâmico e participativo, capazes de tornar a aprendizagem mais significativa e afetiva, ao mesmo tempo em que instigam o pensamento crítico e a construção de valores como a empatia, a justiça e o respeito à diversidade.

A justificativa para a realização desta pesquisa está ancorada na necessidade de aproximar o que está previsto na legislação — especialmente as Leis nº 10.639/2003 e 11.645/2008, que tornam obrigatória a inclusão da história e cultura afro-brasileira, africana e indígena no currículo — da prática cotidiana escolar. Embora essas leis representem avanços importantes no campo da educação, ainda é comum que suas diretrizes sejam aplicadas de forma pontual, desvinculadas de um trabalho contínuo e crítico. Diante disso, o projeto busca contribuir para o fortalecimento de uma prática pedagógica antirracista, articulando os jogos como recursos criativos que provocam a reflexão, o pertencimento e a reconstrução de narrativas históricas silenciadas.

## 2. OBJETIVOS, QUESTÃO DE PESQUISA E RELEVÂNCIA DA PESQUISA

Esta pesquisa tem como objetivo geral compreender como a utilização de jogos pedagógicos pode contribuir para o desenvolvimento de competências críticas e reflexivas sobre as relações étnico-raciais, promovendo uma educação antirracista e decolonial no contexto do Colégio Estadual de Tempo Integral Rui Barbosa, localizado no município de Boninal, na Chapada Diamantina, Bahia. Para alcançar esse objetivo, buscou-se investigar as percepções dos estudantes sobre a diversidade étnico-racial e o enfrentamento do racismo; planejar e aplicar jogos pedagógicos com temáticas étnico-raciais, baseados em princípios decoloniais; analisar como a prática lúdica pode favorecer o diálogo, a valorização das identidades negras e o reconhecimento das desigualdades raciais; estimular práticas pedagógicas que integrem os jogos como estratégias inovadoras no combate ao racismo escolar; e promover momentos de escuta por meio de rodas de conversa, a fim de aprofundar as reflexões iniciadas durante as atividades com os jogos.

A questão que orienta esta investigação é: de que forma a utilização de jogos pedagógicos com enfoque étnico-racial pode favorecer o desenvolvimento de competências críticas e reflexivas nos estudantes, contribuindo para a construção de uma educação antirracista e decolonial?

A relevância desta pesquisa reside no fato de que, em um cenário marcado por desigualdades estruturais e práticas racistas ainda presentes no ambiente escolar, torna-se urgente repensar as metodologias de ensino e incluir estratégias que promovam a equidade, a valorização das identidades negras e a superação do racismo. Ao incorporar os jogos como ferramentas pedagógicas com enfoque étnico-racial, a pesquisa oferece subsídios para o desenvolvimento de práticas educativas inovadoras, críticas e inclusivas, contribuindo para a formação de sujeitos mais conscientes, engajados e preparados para atuar na transformação da realidade social.

### 3. METODOLOGIA

A presente investigação se estrutura a partir de uma abordagem qualitativa, de natureza exploratório-descritiva, cujo propósito central é aprofundar a compreensão de um fenômeno específico em seu contexto real. A escolha desta abordagem justifica-se pela complexidade do objeto de estudo: a implementação de metodologias gamificadas como estratégia para o fomento de uma educação antirracista e decolonial. Em vez de buscar dados quantificáveis e generalizáveis, o estudo se volta para a análise das percepções, dos processos de conscientização e das transformações subjetivas dos sujeitos envolvidos, alinhando-se à necessidade de interpretar as nuances das práticas pedagógicas e das relações étnico-raciais no ambiente escolar.

O campo empírico da pesquisa foi o Colégio Estadual de Tempo Integral Rui Barbosa, localizado na zona rural do município de Boninal, na Chapada Diamantina, Bahia. Este contexto não é um cenário neutro, mas uma variável fundamental da investigação, uma vez que a comunidade escolar é majoritariamente composta por jovens negros e quilombolas. A pesquisa, portanto, situa-se em um território de relevância sociocultural ímpar, buscando dialogar diretamente com as realidades e identidades dos estudantes e professores que constituem os sujeitos desta investigação.

A construção do arcabouço teórico que subsidiou o estudo foi realizada em duas frentes complementares. Primeiramente, procedeu-se a um levantamento bibliográfico sistemático em bases de dados de ampla circulação acadêmica, como Google Acadêmico e *Scientific Electronic Library Online* (SciELO). Esta etapa visou mapear a produção científica consolidada sobre os eixos temáticos da pesquisa: diversidade étnico-racial, educação antirracista, metodologias decoloniais e a aplicação das Leis nº 10.639/2003 e nº 11.645/2008. Em uma segunda frente, a pesquisa se aprofundou em obras que se tornaram pilares para a concepção da intervenção pedagógica, notadamente "Pequeno Manual Antirracista" de Djamila Ribeiro, e "Histórias Pretas das Coisas" e "Como Ser um Educador Antirracista" de Bárbara Carine. Tais obras não figuraram apenas como referencial, mas como

matrizes teóricas que informaram diretamente o design dos instrumentos pedagógicos.

O percurso da pesquisa em campo foi metodicamente faseado para garantir a coerência entre a teoria e a prática. A primeira fase consistiu na materialização da práxis pedagógica por meio do desenvolvimento e confecção dos artefatos lúdicos: os jogos "Trilha dos Saberes Negros", "Roleta do Antirracismo" e "Trilha formativa: como ser um professor antirracista". Cada um desses jogos foi concebido como um dispositivo pedagógico, projetado para traduzir os densos conceitos da teoria antirracista em uma experiência interativa e reflexiva.

A fase subsequente foi a de aplicação destes dispositivos no ambiente escolar. Os jogos foram empregados como catalisadores para a produção de dados, sendo aplicados em sessões distintas com os corpos discente e docente. O clímax de cada sessão de aplicação era a realização de rodas de conversa, concebidas como o principal espaço para a coleta de dados qualitativos. Nestes momentos, buscou-se fomentar um ambiente de diálogo que permitisse aos participantes articularem suas percepções, reflexões e vivências suscitadas pela experiência lúdica. Em paralelo a todas as etapas de campo, o pesquisador utilizou um caderno de campo para o registro sistemático de observações. Este instrumento foi crucial para capturar não apenas os discursos explícitos, mas também as interações, as dinâmicas grupais e os elementos contextuais que emergiram durante o processo.

A análise dos dados coletados a partir da triangulação entre os registros do caderno de campo e as discussões nas rodas de conversa será orientada pela identificação de categorias temáticas emergentes. O foco analítico recairá sobre a maneira como a intervenção pedagógica contribuiu para o desenvolvimento de uma consciência crítica sobre o racismo, para a valorização das identidades étnico-raciais e para o fomento de práticas educacionais comprometidas com o respeito à diversidade no cotidiano da escola.

#### 4. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Os jogos pedagógicos aplicados aos estudantes e professores do Colégio Estadual de Tempo Integral Rui Barbosa foram inspirados em obras fundamentais sobre temáticas étnico-raciais. O jogo “**Trilha dos Saberes Negros**” foi baseado no livro “**História Preta das Coisas**” de Bárbara Carine, enquanto o jogo “**Roletado Antirracismo**” teve como inspiração o livro “**Pequeno Manual Antirracista**”. Ambos os jogos foram utilizados por estudantes e professores. Além disso, o livro “**Como Ser um Educador Antirracista**” serviu de base para um jogo específico, utilizado exclusivamente pelos professores. Essas atividades proporcionaram momentos de aprendizagem lúdica, reflexiva e crítica sobre a temática étnico-racial.

A participação ativa dos estudantes e professores evidenciou o potencial desses jogos como ferramentas pedagógicas para estimular o diálogo, a construção coletiva do conhecimento e o reconhecimento das contribuições históricas e culturais das populações negras. O jogo “**Trilha dos Saberes Negros**”, inspirado no livro de Bárbara Carine, destacou invenções e descobertas atribuídas a pessoas negras, promovendo o rompimento com a invisibilização desses sujeitos na história da ciência e da tecnologia. O “**Roleta do Antirracismo**”, inspirado no livro “Pequeno Manual Antirracista” de Djamila Ribeiro, incentivou reflexões sobre situações cotidianas de racismo e estratégias de enfrentamento, estimulando a análise crítica e o posicionamento ético. Já o jogo baseado no livro “**Como Ser um Educador Antirracista**”, de Bárbara Carine, enfocou o papel do educador na promoção da equidade racial, fomentando discussões sobre práticas pedagógicas inclusivas e o combate ao racismo no ambiente escolar.

**FIGURA 1**



O jogo apresentado, intitulado "Roleta do Antirracismo", é uma proposta pedagógica baseada no livro *Pequeno Manual Antirracista*, de Djamila Ribeiro. Ele tem como objetivo central promover reflexões críticas sobre as relações étnico-raciais a partir de uma abordagem lúdica e participativa. A estrutura do jogo é composta por uma roleta numerada e seis bolsos correspondentes a diferentes temáticas: conceitos essenciais, empatia e solidariedade, contexto histórico, vocabulário antirracista, práticas antirracistas e desafio extra. Cada número sorteado direciona os participantes a uma das categorias, nas quais são propostos questionamentos, situações-problema ou desafios voltados à desconstrução de preconceitos e ao fortalecimento de uma consciência antirracista. A escolha do formato em roleta, com perguntas e desafios interativos, torna o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, acessível e engajador.

Ao abordar temas como racismo estrutural, lugar de fala, apagamento histórico e práticas de resistência, o jogo amplia o repertório conceitual dos estudantes e contribui para o desenvolvimento de competências críticas, empáticas e colaborativas. O uso do livro de Djamila Ribeiro como base teórica garante consistência conceitual e aproxima o conteúdo da realidade dos estudantes, especialmente em um contexto escolar composto majoritariamente por alunos negros, quilombolas e oriundos da zona rural.

## FIGURA 2



O jogo "Trilha dos Saberes Negros", inspirado no livro *História Preta das Coisas* de Bárbara Carine, propõe uma abordagem lúdica e educativa sobre as contribuições históricas de pessoas negras na construção da sociedade. Através de perguntas, curiosidades e cartas de sorte ou revés, os participantes são convidados

a refletir criticamente sobre invisibilizações históricas e a importância do reconhecimento da intelectualidade negra. A dinâmica do jogo favorece o engajamento dos estudantes, estimula a escuta, o debate e a valorização da diversidade, contribuindo para a construção de uma educação antirracista, crítica e afetiva.

**FIGURA 3**



O jogo “Trilha formativa: como ser um professor antirracista” é uma proposta pedagógica inspirada no livro *Como ser um educador antirracista*, de Bárbara Carine. Por meio de missões desafiadoras, ele convida os participantes a refletirem sobre práticas escolares, comportamentos e escolhas que impactam diretamente no combate ao racismo no ambiente educacional. A cada etapa, os jogadores são instigados a se colocar no lugar de educadores e estudantes em situações reais, analisando contextos e buscando soluções com base em uma postura crítica, ética e antirracista. A lúdicode do jogo favorece o engajamento, enquanto o conteúdo promove uma formação significativa, que ultrapassa o senso comum e propõe uma atuação intencional e transformadora nas escolas.

Durante as atividades, observou-se um envolvimento significativo dos participantes, tanto na execução das tarefas quanto nas discussões realizadas ao final de cada jogo. As rodas de conversa possibilitaram identificar que alunos e professores reconhecem a importância de abordar a temática étnico-racial na escola, manifestando o desejo de que esse tipo de abordagem ocorra com maior

frequência, de forma integrada ao currículo e não apenas de maneira pontual.

Essas observações indicam a potência didática dos jogos utilizados, reforçando a necessidade de práticas pedagógicas que valorizem as identidades dos sujeitos e promovam o enfrentamento do racismo estrutural no ambiente escolar.

Outro aspecto relevante foi a apropriação dos conteúdos pelos estudantes e professores, que passaram a relacionar os conhecimentos discutidos com suas vivências pessoais e o contexto da comunidade. Essa articulação entre o saber escolar e a realidade dos sujeitos é um dos pilares da proposta de uma educação decolonial e antirracista.

## 5. CONCLUSÕES

O presente trabalho teve como objetivo investigar de que maneira a utilização de jogos pedagógicos poderia favorecer o desenvolvimento de competências críticas e reflexivas sobre as relações étnico-raciais, contribuindo para uma educação antirracista e decolonial no contexto do Colégio Estadual de Tempo Integral Rui Barbosa. A partir da justificativa inicial, que ressaltou a necessidade de traduzir as diretrizes legais de inclusão da história e cultura afro-brasileira, africana e indígena em práticas pedagógicas contínuas e críticas, buscou-se por meio da gamificação uma metodologia capaz de engajar e sensibilizar a comunidade escolar para as temáticas étnico-raciais.

Ao longo da pesquisa, foi possível observar, tanto na análise bibliográfica quanto na investigação de campo, que as atividades gamificadas, especialmente quando ancorados em um referencial teórico crítico e decolonial, atuam efetivamente como catalisadores do diálogo, da escuta ativa e da reflexão crítica sobre racismo, identidade e diversidade cultural. Os jogos "Trilha dos Saberes Negros" e "Roleta do Antirracismo" promoveram momentos de aprendizagem significativa e afetiva, rompendo com a invisibilidade de sujeitos e narrativas historicamente silenciadas. A articulação entre o conteúdo escolar e a realidade sociocultural dos estudantes mostrou-se fundamental para o fortalecimento do sentimento de pertencimento e para a construção de uma consciência crítica em relação às desigualdades raciais.

Sendo assim, entende-se que os objetivos propostos foram alcançados, evidenciando que a gamificação representa uma abordagem metodológica viável e eficaz para promover uma educação antirracista e decolonial, sobretudo em contextos escolares com forte presença de estudantes oriundos de comunidades rurais e historicamente marginalizadas. A satisfação com os resultados obtidos é significativa, pois reafirma o potencial dos jogos pedagógicos para transformar práticas educativas e ampliar a inclusão das temáticas étnico-raciais no cotidiano escolar.

Entretanto, algumas dificuldades foram encontradas durante a execução da pesquisa, como a limitação de tempo para a aplicação e observação aprofundada

das atividades, além do desafio de sensibilizar todos os professores para a incorporação efetiva da metodologia proposta. Essas questões apontam para a necessidade de maior investimento na formação continuada docente e na criação de espaços permanentes para a discussão e implementação de práticas antirracistas nas escolas.

Por fim, sugere-se que futuras pesquisas explorem o impacto da gamificação em diferentes contextos escolares, ampliando o alcance para outras faixas etárias e comunidades diversas. Também seria relevante investigar a integração de outras tecnologias e recursos multimídia na promoção da educação antirracista e decolonial, bem como avaliar a sustentabilidade dessas práticas a longo prazo dentro das instituições de ensino. Dessa forma, reforçar-se-ia o compromisso com a construção de uma educação crítica, inclusiva e transformadora, capaz de contribuir para a superação das desigualdades raciais na sociedade brasileira.

## 6. REFERÊNCIAS

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.

BURKE, Brian. *Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias*. São Paulo: DVS Editora, 2015.

MACEDO, Lino de. *A importância dos jogos na aprendizagem*. Nova Escola, 2013.

Disponível em:

<https://novaescola.org.br/conteudo/3832/a-importancia-dos-jogos-na-aprendizagem>. Acesso em: 25 abr. 2025.

PINHEIRO, Bárbara Carine Soares. *Como ser um educador antirracista: para familiares e professores*. São Paulo: Planeta do Brasil, 2023.

PINHEIRO, Bárbara Carine Soares. *História preta das coisas: 50 invenções científico-tecnológicas de pessoas negras*. São Paulo: Livraria da Física, 2023.

RIBEIRO, Djamila. *Pequeno manual antirracista*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.