

Ana Claudia Ponciano dos Santos Silvestre

Fabiano Lange Salles

Caminhos de Transformação

**Uma experiência de formação continuada antirracista através de um
jogo de tabuleiro**



Rio de Janeiro, 2026

Caminhos de Transformação

**Uma experiência de formação continuada antirracista através de um
jogo de tabuleiro**

Ana Claudia Ponciano dos Santos Silvestre

Fabiano Lange Salles

Caminhos de Transformação

**Uma experiência de formação continuada antirracista através de um
jogo de tabuleiro**

1ª Edição



Rio de Janeiro, 2026

COLÉGIO PEDRO II

PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA

BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER

CATALOGAÇÃO NA FONTE

S587 Silvestre, Ana Claudia Ponciano dos Santos
Caminhos de transformação : uma experiência de formação
continuada antirracista através de um jogo de tabuleiro / Ana Claudia
Ponciano dos Santos Silvestre ; Fabiano Lange Salles. – 1. ed. – Rio de
Janeiro : Imperial Editora, 2026.

31 p.

Bibliografia: p. 26-27.

ISBN: 978-65-5930-233-8

1. Relações étnico-raciais. 2. Educação antirracista. 3. Letramento
racial. 4. Formação continuada. 5. Currículos - Mudança. I. Salles,
Fabiano Lange. II. Colégio Pedro II. III Título.

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7 5692.

RESUMO

Este produto educacional apresenta o jogo de tabuleiro Caminhos de Transformação, desenvolvido como uma experiência de formação continuada voltada a professores e funcionários de uma escola de Ensino Fundamental situada na periferia da cidade do Rio de Janeiro. O produto tem como objetivo contribuir para o enfrentamento do racismo estrutural no cotidiano escolar, promovendo espaços de diálogo, escuta e reflexão crítica sobre práticas, discursos e silenciamentos relacionados à questão racial. A proposta fundamenta-se na compreensão de que o racismo se manifesta de forma cotidiana e naturalizada nas relações escolares, demandando processos formativos contínuos e coletivos. O jogo foi elaborado a partir de situações reais vivenciadas pela comunidade escolar, identificadas por meio de entrevistas realizadas no contexto da pesquisa, contemplando tanto episódios de racismo quanto práticas antirracistas já existentes na escola. A utilização da ludicidade, associada a símbolos de origem africana, favorece a participação, reduz resistências e amplia o repertório simbólico dos participantes, possibilitando a abordagem de temas sensíveis de maneira cuidadosa e formativa. A aplicação do jogo ocorreu em um encontro formativo único, com duração aproximada de quatro horas, e evidenciou potencial para promover deslocamentos de olhar, reconhecimento de práticas naturalizadas e fortalecimento do compromisso com uma educação antirracista. Reconhecendo seus limites enquanto ação pontual, o produto se apresenta como uma ferramenta pedagógica potente para integrar processos mais amplos de formação continuada comprometidos com a transformação das práticas e das relações no ambiente escolar.

Palavras-chave: educação antirracista; formação continuada; racismo estrutural; jogo pedagógico.

Sumário

APRESENTAÇÃO	7
LISTA DE FIGURAS	8
1. O JOGO “CAMINHOS DE TRANSFORMAÇÃO”: CONCEPÇÃO E FUNDAMENTOS	10
2. COMO FUNCIONA?	11
3. A EXPERIÊNCIA DE APLICAÇÃO DO JOGO NA ESCOLA	20
4. POSSIBILIDADES DE USO E REPLICAÇÃO DO PRODUTO	22
5. PROPOSIÇÃO METODOLÓGICA PARA CONSTRUÇÃO CONTEXTUALIZADA DAS CARTAS	23
REFERÊNCIAS	26
APÊNDICE A - MANUAL PEDAGÓGICO DO JOGO	28

APRESENTAÇÃO

Este produto educacional é resultado da pesquisa desenvolvida no âmbito do curso de pós-graduação *stricto sensu* e está diretamente articulado à dissertação que investiga o racismo estrutural no currículo de uma escola de Ensino Fundamental localizada na periferia da cidade do Rio de Janeiro. Trata-se de um material formativo que tem como objetivo contribuir para o fortalecimento de práticas de educação antirracista por meio de uma experiência de formação continuada voltada a professores e funcionários da escola.

O produto se materializa no jogo de tabuleiro “Caminhos de Transformação”, concebido como uma ferramenta pedagógica para promover o diálogo, a escuta, a reflexão coletiva e o reconhecimento de situações de racismo — explícitas ou naturalizadas — presentes no cotidiano escolar. Ao optar por um jogo como estratégia formativa, buscou-se romper com modelos tradicionais de formação baseados exclusivamente na exposição teórica, apostando em uma proposta que articula ludicidade, experiência e reflexão crítica.

A criação deste produto parte da compreensão de que o racismo estrutural não se manifesta apenas em episódios isolados, mas se reproduz cotidianamente em práticas, discursos, silêncios e relações naturalizadas no interior da escola. Nesse sentido, a formação continuada de professores e funcionários é entendida como um processo fundamental para a construção de uma educação comprometida com a equidade racial, exigindo espaços de diálogo que favoreçam deslocamentos de olhar, revisões de postura e responsabilização coletiva.

O jogo foi elaborado a partir de situações reais vivenciadas na escola e relatadas por alunos, professores e funcionários durante as entrevistas realizadas na pesquisa. Essa escolha metodológica conferiu ao produto um caráter ético e formativo, ao evitar situações fictícias ou descontextualizadas, privilegiando experiências concretas que refletem os desafios, tensões e também as práticas antirracistas já existentes no cotidiano escolar. Assim, o produto busca valorizar a realidade vivida, reconhecendo-a como ponto de partida para processos de aprendizagem significativos.

Este material não pretende oferecer respostas prontas ou soluções definitivas para o enfrentamento do racismo estrutural na escola. Ao contrário, propõe-se como um convite à reflexão, ao diálogo e à construção coletiva de caminhos possíveis, reconhecendo que a

educação antirracista demanda ações contínuas, sensíveis e comprometidas com a transformação das práticas pedagógicas e institucionais.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Jogo de Tabuleiro Caminhos de Transformação.....	12
Figura 2 – Cartas do jogo Caminhos de Transformação situações 1 e 2.....	13
Figura 3 – Cartas do jogo Caminhos de Transformação situações 3 e 4.....	13
Figura 4 – Cartas do jogo Caminhos de Transformação situações 5 e 6.....	14
Figura 5 – Cartas do jogo Caminhos de Transformação situações 7 e 8	14
Figura 6 – Cartas do jogo Caminhos de Transformação situações 9 e 10.....	15
Figura 7 – Cartas do jogo Caminhos de Transformação situações 11 e 12.....	15
Figura 8 – Cartas do jogo Caminhos de Transformação situações 13 e 14.....	16
Figura 9 – Cartas do jogo Caminhos de Transformação situações 15 e 16.....	16
Figura 10 – Cartas do jogo Caminhos de Transformação situações 17 e 18.....	17
Figura 11 – Cartas do jogo Caminhos de Transformação situações 19 e 20.....	17

Figura 12 – Cartas do jogo Caminhos de Transformação situações 21 e 22.....	18
Figura 13 – Cartas do jogo Caminhos de Transformação situações 23 e 34.....	18
Figura 14 – Cartas do jogo Caminhos de Transformação situações 25 e 26.....	19
Figura 15 – Cartas do jogo Caminhos de Transformação situações 27 e 28.....	19
Figura 16 – Cartas do jogo Caminhos de Transformação situações 29 e 30.....	20

1. O JOGO “CAMINHOS DE TRANSFORMAÇÃO”: CONCEPÇÃO E FUNDAMENTOS

A concepção do jogo **Caminhos de Transformação** está fundamentada na compreensão de que processos formativos voltados à educação antirracista precisam ir além da transmissão de conteúdos teóricos, criando condições para que os sujeitos envolvidos reconheçam suas próprias práticas, percepções e silenciamentos. Nesse sentido, o jogo foi pensado como um dispositivo pedagógico capaz de mobilizar a experiência, a memória, a escuta e o diálogo como elementos centrais da aprendizagem.

A escolha pela ludicidade como estratégia formativa não se deu de forma aleatória. O jogo cria um ambiente simbólico e relacional que favorece a participação, reduz defesas e possibilita que temas sensíveis, como o racismo, sejam abordados de maneira cuidadosa, sem perder a profundidade crítica. Ao jogar, os participantes são convidados a refletir coletivamente sobre situações do cotidiano escolar, compartilhando percepções, dúvidas e posicionamentos, o que contribui para a construção de sentidos e para o fortalecimento do vínculo entre os envolvidos.

Um dos princípios centrais do jogo é o uso de **cartas baseadas em situações reais**, extraídas das entrevistas realizadas durante a pesquisa. Essas situações envolvem tanto episódios de racismo quanto práticas antirracistas já desenvolvidas na escola. Ao optar por trabalhar com experiências concretas, buscou-se garantir maior identificação dos participantes com o conteúdo do jogo, favorecendo uma aprendizagem significativa e contextualizada. Além disso, essa escolha confere maior confiabilidade ao produto, uma vez que as situações discutidas refletem a realidade vivida pela comunidade escolar, sem recorrer a exemplos genéricos ou distantes do contexto investigado.

O dado do jogo foi pensado como um recurso simbólico e funcional, substituindo o modelo tradicional numérico por um dado com duas faces. Cada face representa uma possibilidade formativa: *Caminhar* ou *Refletir*. Seu uso está explicado no próximo capítulo.

A organização do jogo foi pensada para favorecer a conversa e a escuta, e não a competição. Não há vencedores ou perdedores, mas caminhos compartilhados, nos quais cada participante contribui com sua experiência e perspectiva. Essa lógica reforça a ideia de que a formação antirracista é um processo coletivo, que se constrói no encontro com o outro e na disposição para rever certezas e aprender continuamente.

Dessa forma, o jogo **Caminhos de Transformação** se configura como um produto educacional que articula teoria, prática e vivência, promovendo deslocamentos de pensamento e incentivando o compromisso com uma educação antirracista mais consciente e permanente no cotidiano escolar

2. COMO FUNCIONA?

O jogo Caminhos de Transformação apresenta três tipos de cartas: situações de racismo estrutural vivenciadas na escola, exemplos de ações antirracistas e perguntas que estimulam reflexão. A dinâmica permite que os participantes avancem ou retrocedam no tabuleiro, simbolizando os efeitos de suas ações na construção de um ambiente antirracista.

Os jogadores (ou os grupos de jogadores) se alternam jogando o dado e se movem (ou movem suas peças no tabuleiro) de acordo com o número tirado. Ao pararem na casa devida, pegam uma carta no bloco de cartas e leem a situação descrita em voz alta. Além de reflexão, as situações poderão gerar discussões sobre os assuntos, a serem tratados com todos os participantes. De acordo com os desfechos apresentados em algumas situações, os jogadores deverão voltar ou avançar casas no tabuleiro. Tais movimentações estão descritas nas cartas.

Caminhos de Transformação é um jogo que se inicia na consciência de cada um e o objetivo é que todos cheguem ao final da jornada, alcançando o fim, que é a educação antirracista construída por **todos, juntos**.

A seguir, apresentamos imagens do jogo:

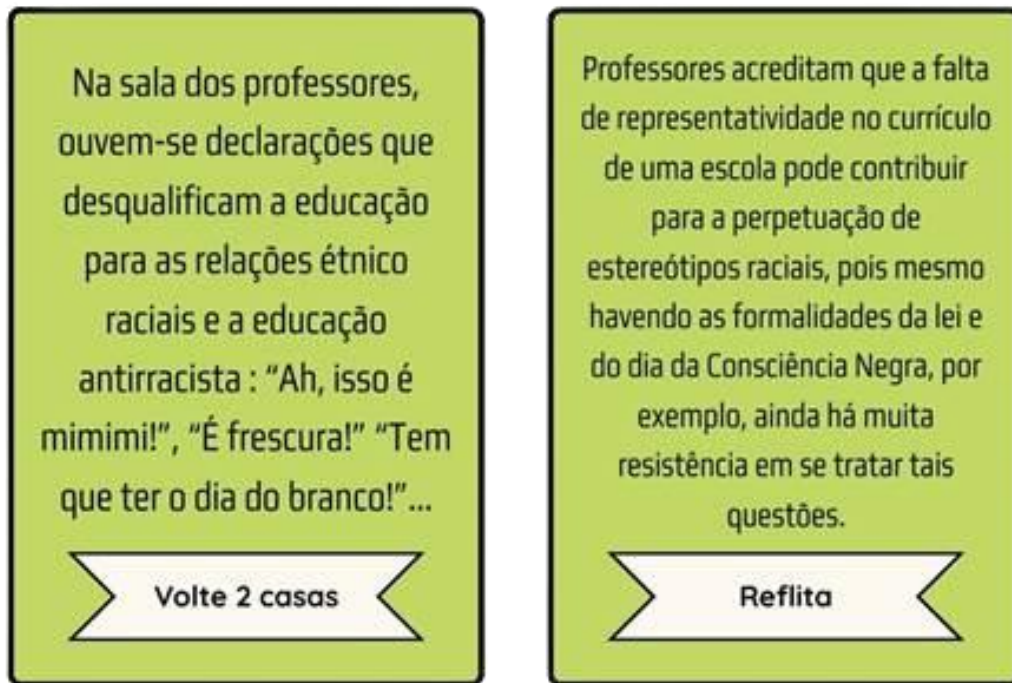
Figura 1: tabuleiro do jogo **Caminhos de Transformação**



Fonte: a autora

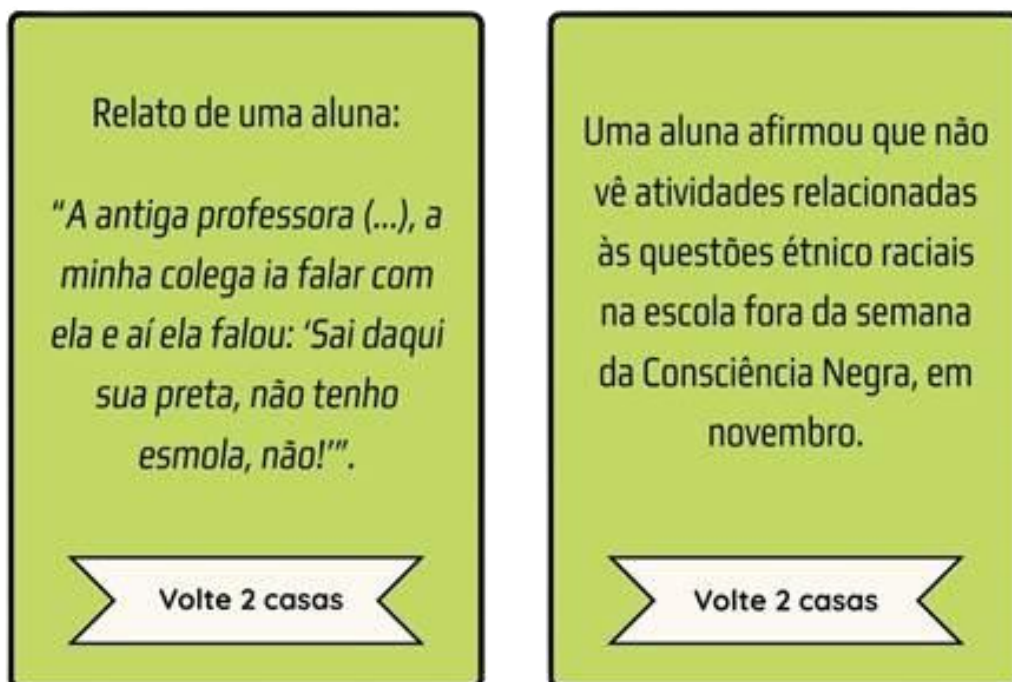
Nas casas que compõem cada etapa do tabuleiro do jogo, optou-se pela utilização de símbolos Adinkra, signos gráficos originários do povo Akan, em Gana, que expressam significados profundos relacionados à filosofia, à espiritualidade, aos ensinamentos morais e às experiências coletivas desse povo. Mais do que elementos estéticos, esses símbolos constituem formas de transmissão de saberes e valores culturais ao longo das gerações, funcionando como uma linguagem visual de memória, resistência e identidade. A incorporação dos símbolos Adinkra no jogo justifica-se pelo propósito de valorizar e apresentar referências da ancestralidade africana no contexto da formação continuada antirracista, contribuindo para a ampliação do repertório simbólico e cultural dos participantes.

- Figura 2: cartas do jogo Caminhos de Transformação situações 1 e 2



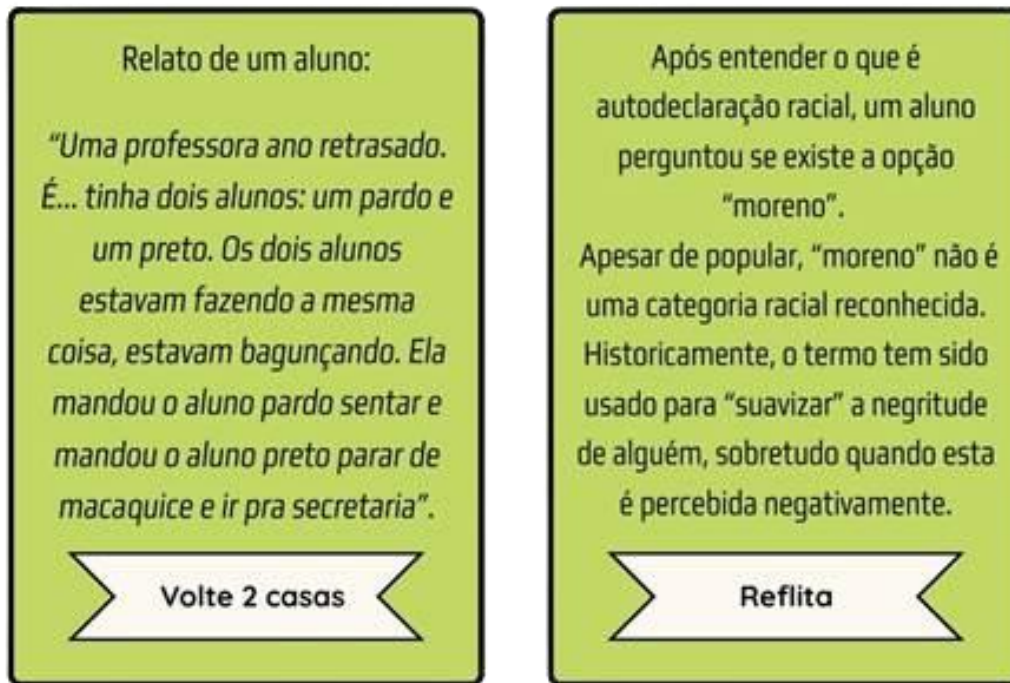
Fonte: a autora

- Figura 3: cartas do jogo Caminhos de Transformação situações 3 e 4



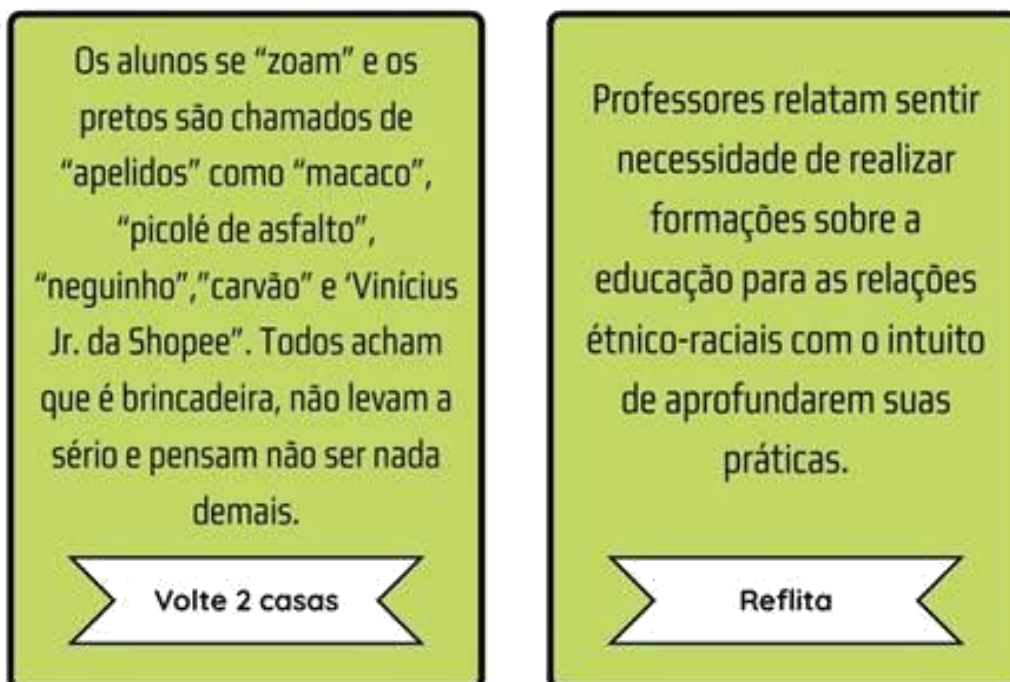
Fonte: a autora

- Figura 4: cartas do jogo Caminhos de Transformação situações 5 e 6



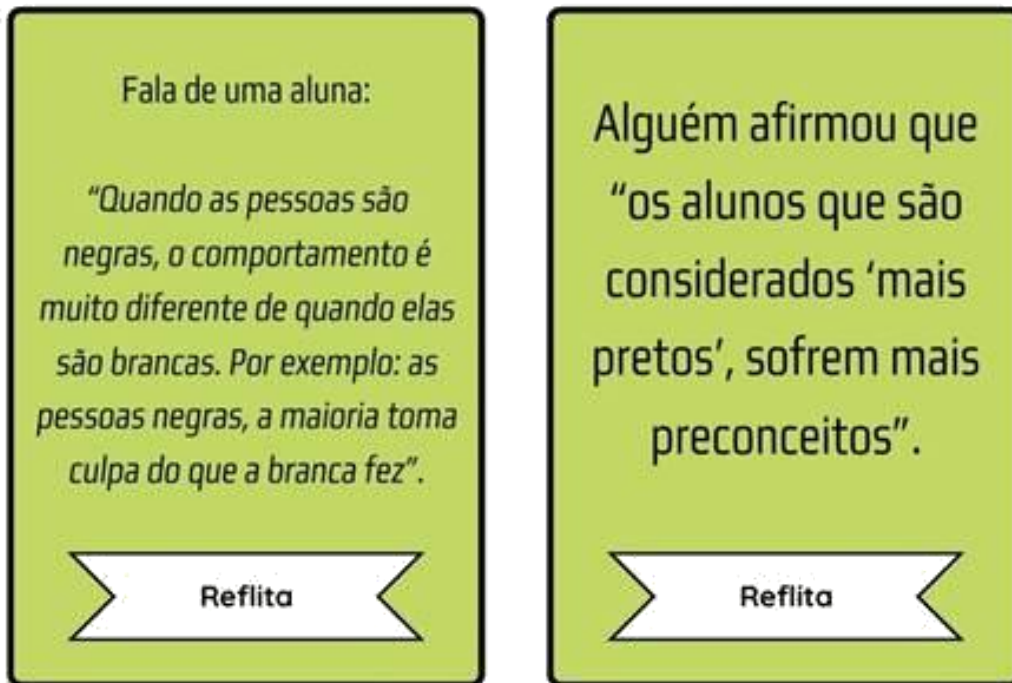
Fonte: a autora

- Figura 5: cartas do jogo Caminhos de Transformação situações 7 e 8



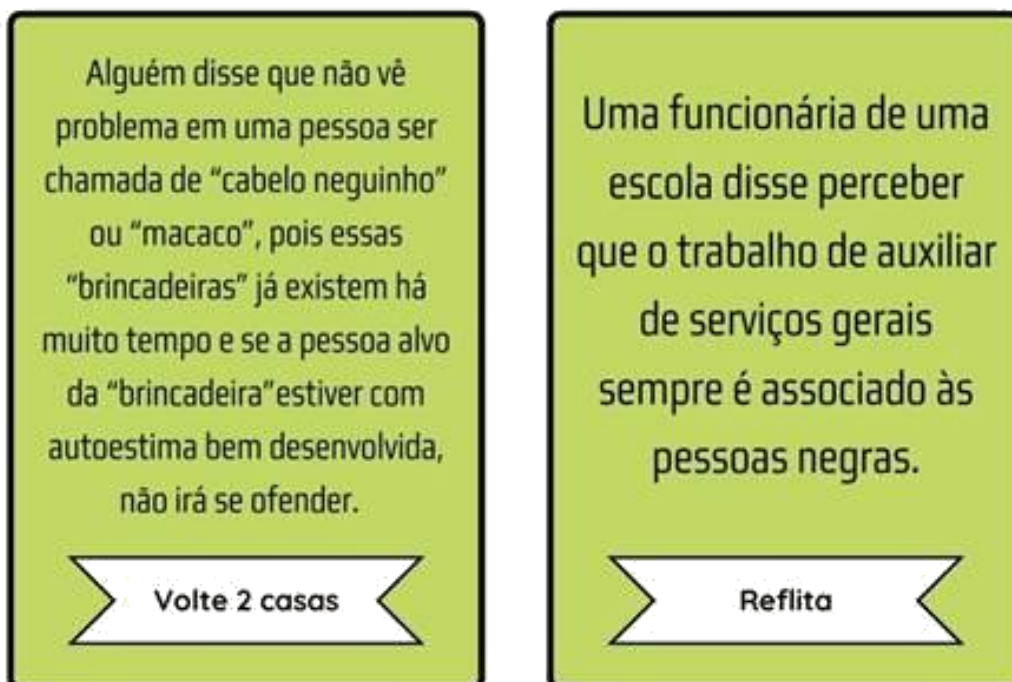
Fonte: a autora

- Figura 6: cartas do jogo Caminhos de Transformação situações 9 e 10



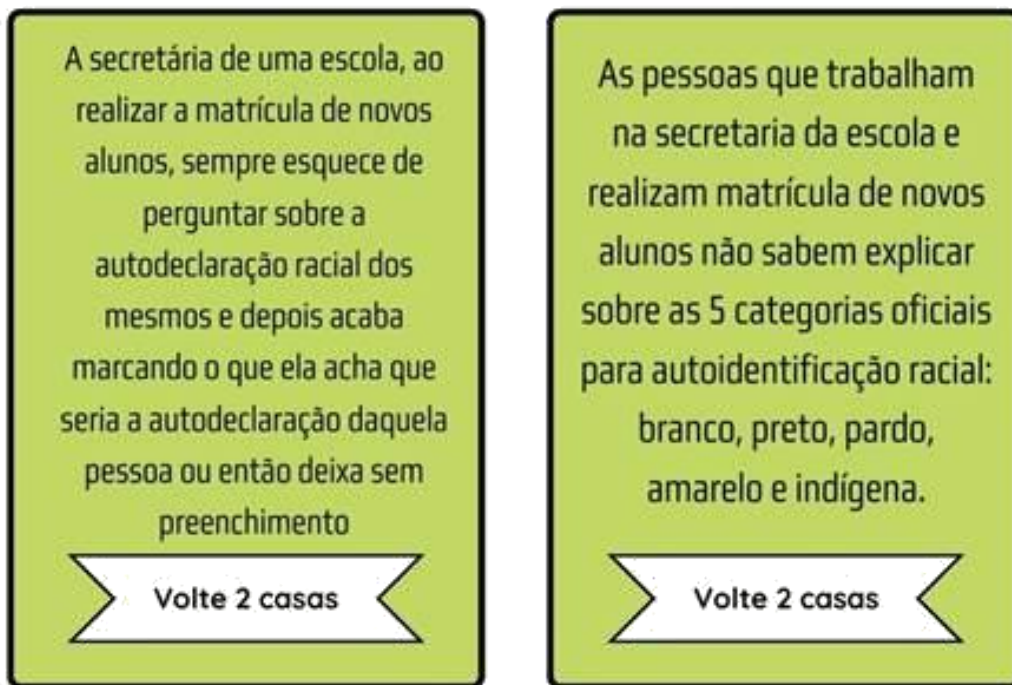
Fonte: a autora

- Figura 7: cartas do jogo Caminhos de Transformação situações 11 e 12



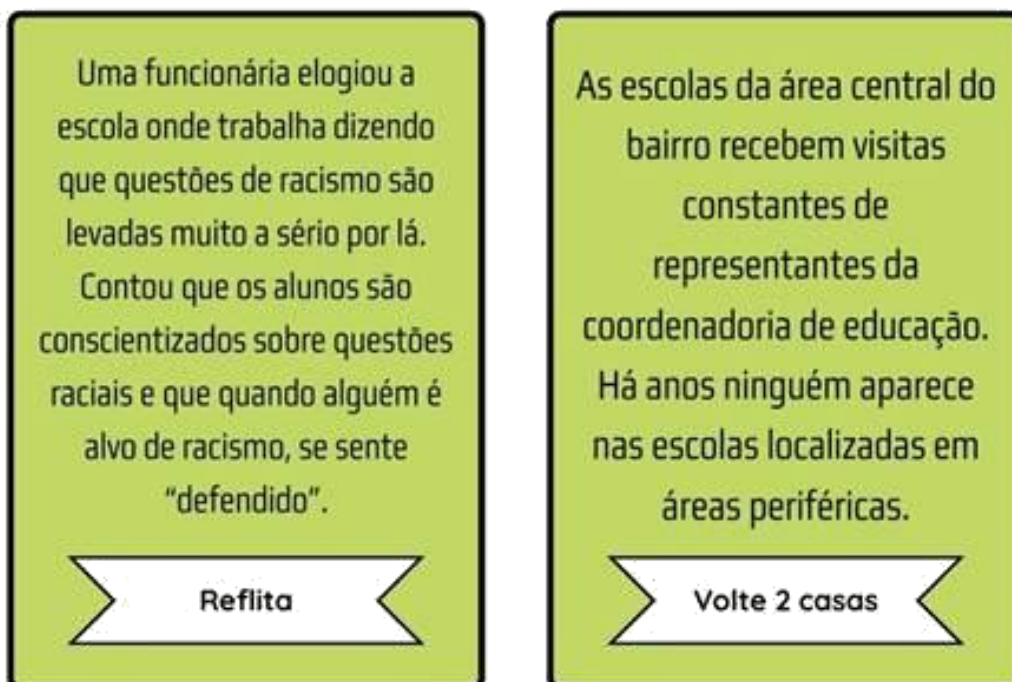
Fonte: a autora

- Figura 8: cartas do jogo Caminhos de Transformação situações 13 e 14



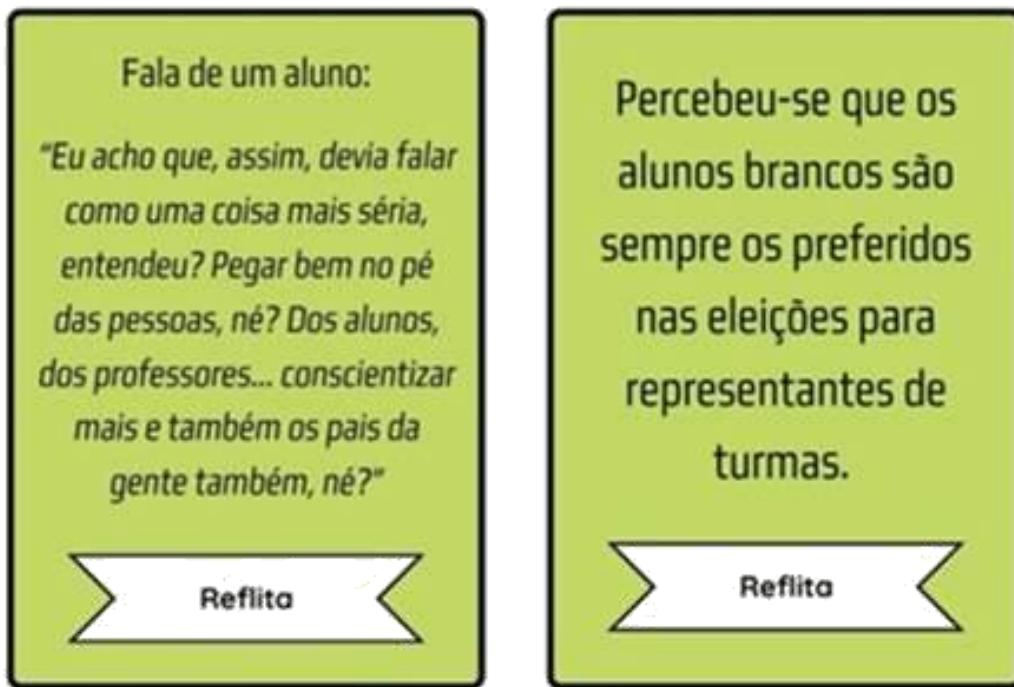
Fonte: a autora

- Figura 9: cartas do jogo Caminhos de Transformação situações 15 e 16



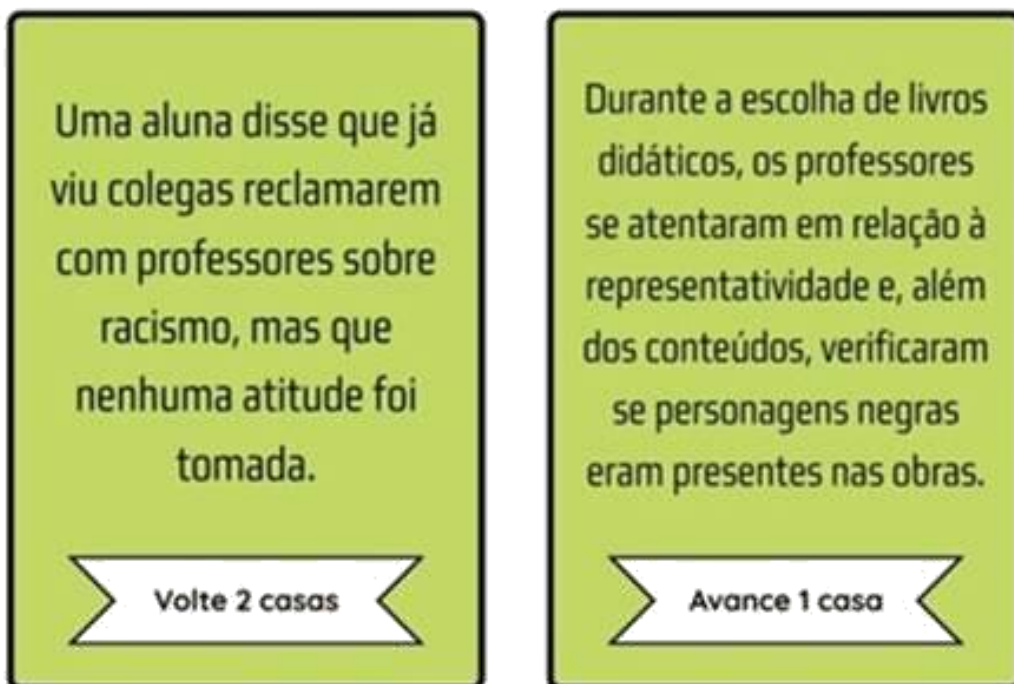
Fonte: a autora

- Figura 10: cartas do jogo Caminhos de Transformação 17 e 18



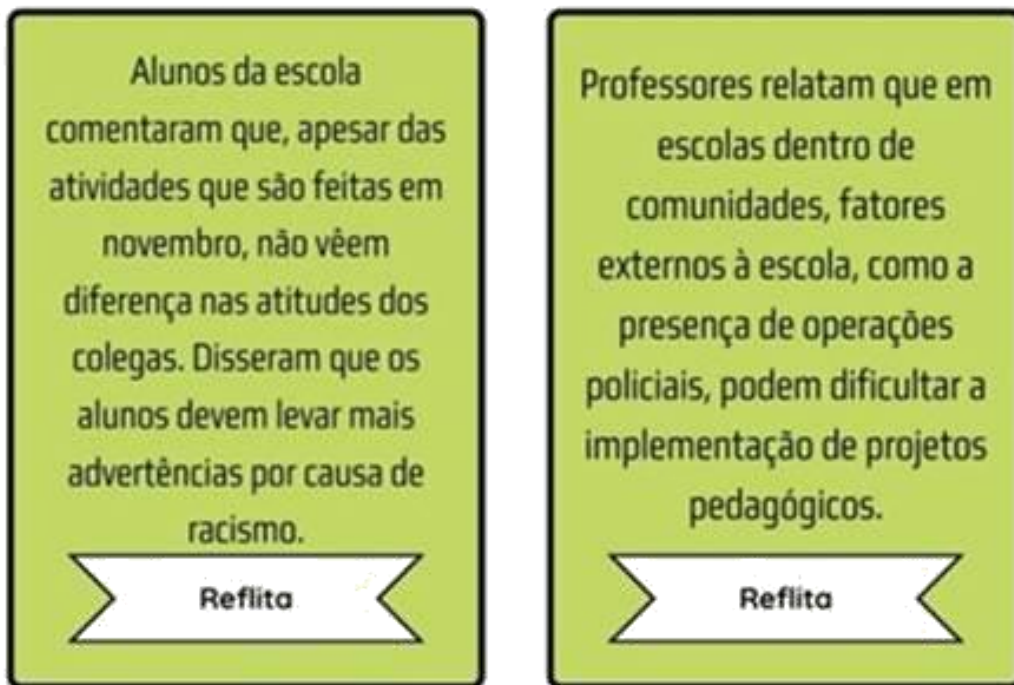
Fonte: a autora

- Figura 11: cartas do jogo Caminhos de Transformação situações 19 e 20



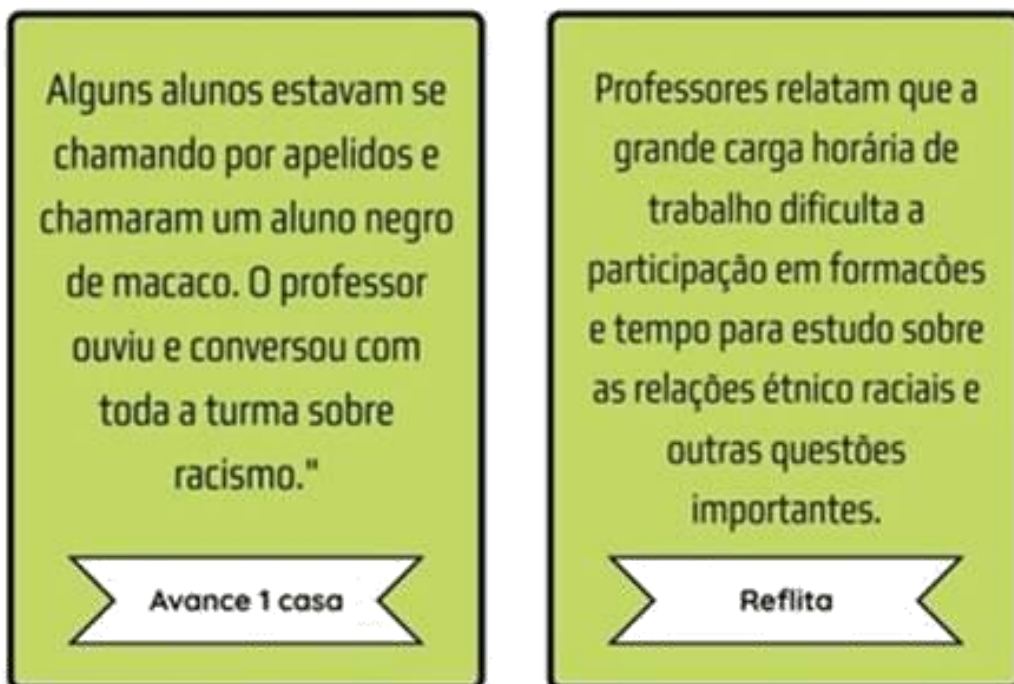
Fonte: a autora

- Figura 12: cartas do jogo Caminhos de Transformação situações 21 e 22



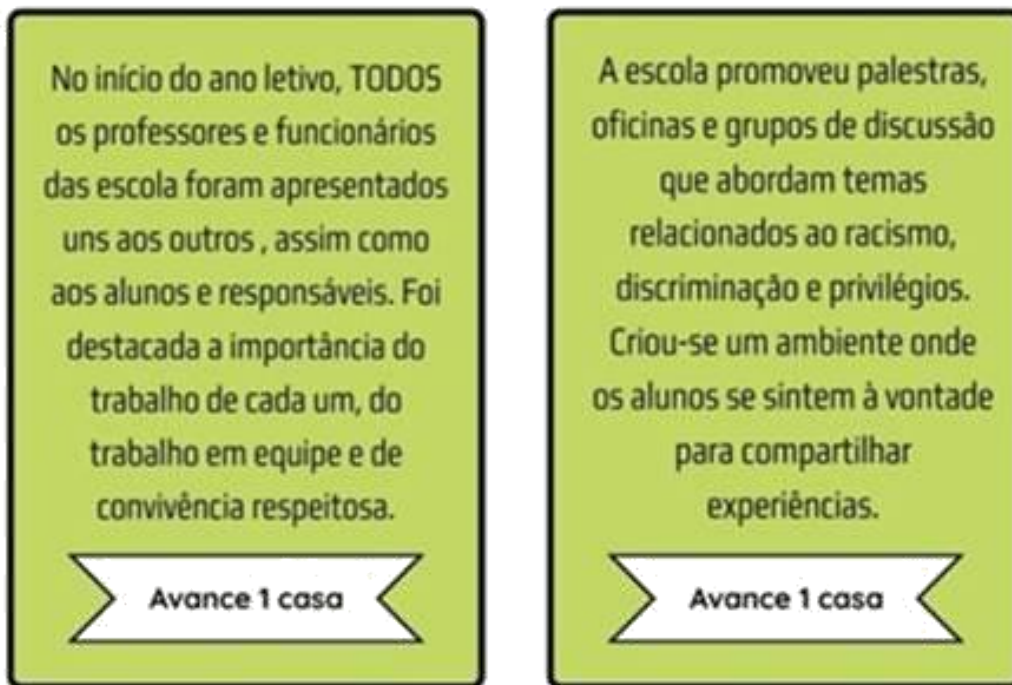
Fonte: a autora

- Figura 13: cartas do jogo Caminhos de Transformação situações 23 e 24



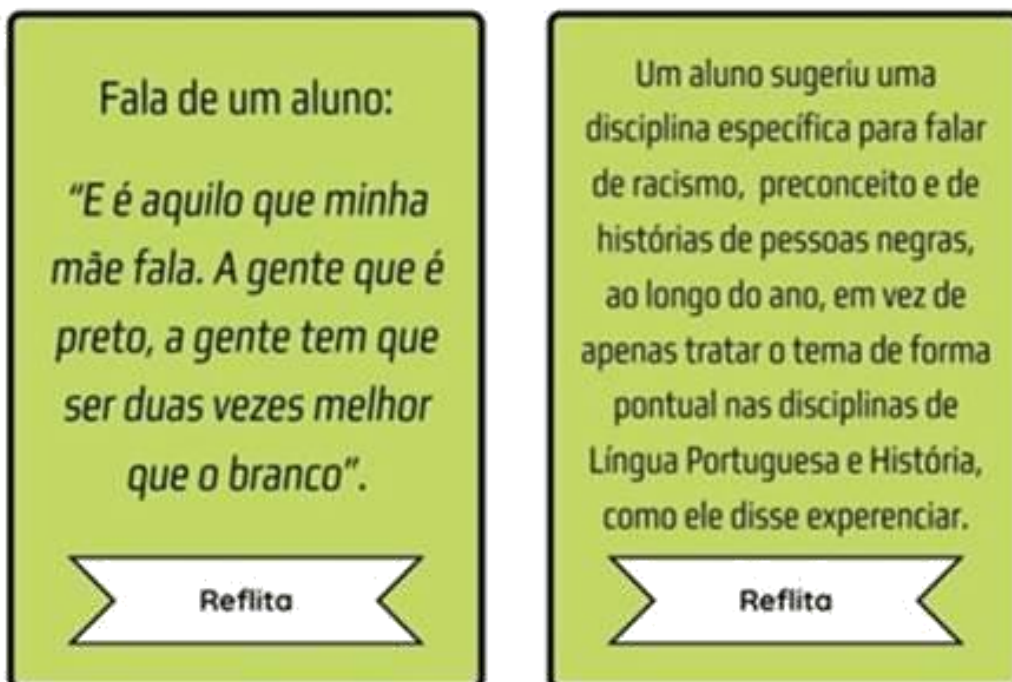
Fonte: a autora

- Figura 14: cartas do jogo Caminhos de Transformação situações 25 e 26



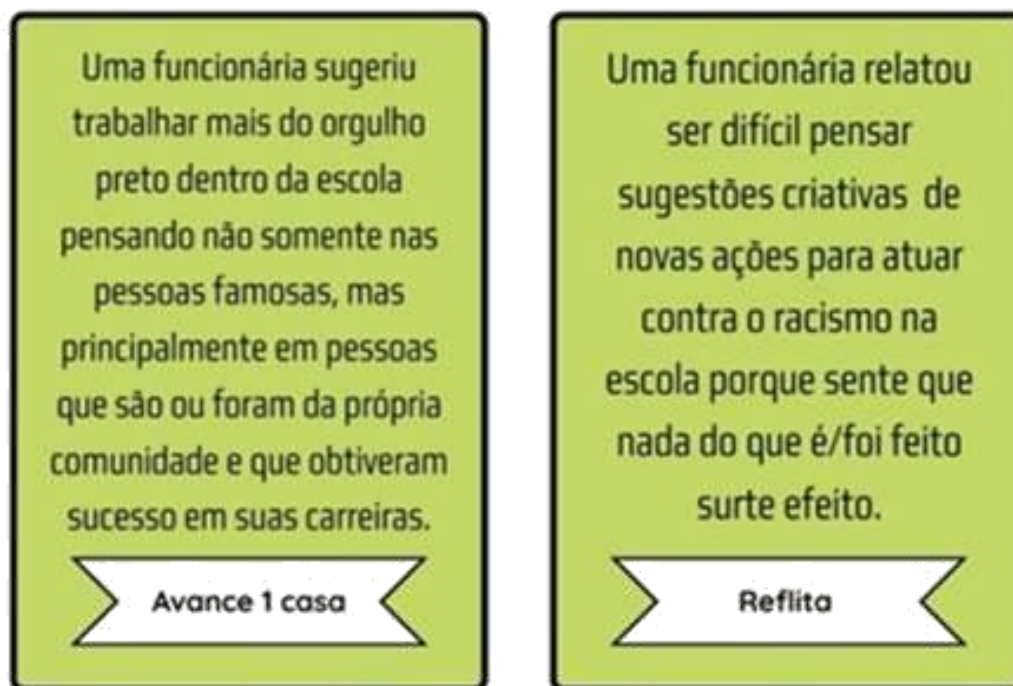
Fonte: a autora

- Figura 15: cartas do jogo Caminhos de Transformação situações 27 e 28



Fonte: a autora

- Figura 16: cartas do jogo Caminhos de Transformação situações 29 e 30



Fonte: a autora

3. A EXPERIÊNCIA DE APLICAÇÃO DO JOGO NA ESCOLA

A aplicação do jogo “Caminhos de Transformação” ocorreu como uma experiência de formação continuada realizada em um único encontro, com duração aproximada de quatro horas, envolvendo professores e funcionários da escola pesquisada. A proposta teve como objetivo criar um espaço coletivo de diálogo e reflexão sobre o racismo estrutural presente no cotidiano escolar, a partir de situações concretas vivenciadas pela própria comunidade.

A organização do encontro priorizou um ambiente acolhedor e horizontal, no qual todos os participantes pudessem se sentir à vontade para compartilhar experiências, percepções e questionamentos. Desde o início, foi explicitado que o jogo não teria caráter avaliativo ou competitivo, mas formativo, reforçando a importância da escuta, do respeito às falas e do reconhecimento da diversidade de vivências e trajetórias presentes no grupo.

O encontro foi estruturado em três momentos principais. No primeiro, realizou-se uma breve contextualização sobre a proposta da formação e os objetivos do jogo,

destacando-se a compreensão do racismo como uma estrutura que atravessa práticas, discursos e relações sociais, muitas vezes de forma naturalizada. Esse momento inicial teve como função situar os participantes e preparar o grupo para a dinâmica que seria vivenciada, sem recorrer a uma exposição teórica extensa.

No segundo momento, ocorreu a aplicação do jogo propriamente dita. Os participantes jogaram em um único grupo, favorecendo a interação e o diálogo. Ao longo do percurso no tabuleiro, as cartas apresentavam situações reais extraídas das entrevistas realizadas durante a pesquisa, envolvendo episódios de racismo, silenciamentos, conflitos, dúvidas e também práticas antirracistas já desenvolvidas na escola. Cada situação servia como disparador para a conversa coletiva, incentivando os participantes a refletirem sobre como aquelas experiências se manifestam no cotidiano escolar e quais posturas poderiam ser adotadas diante delas.

Durante a dinâmica, observou-se que o formato lúdico do jogo contribuiu para reduzir resistências iniciais e possibilitou que temas sensíveis fossem abordados com maior abertura. As falas revelaram processos de reconhecimento de práticas anteriormente consideradas “normais”, especialmente no que se refere a brincadeiras, apelidos e comentários relacionados à cor da pele, ao cabelo e à origem dos alunos. Ao mesmo tempo, emergiram relatos de ações e iniciativas já existentes na escola que podem ser compreendidas como práticas antirracistas, evidenciando que o enfrentamento do racismo também se constrói a partir de experiências positivas e comprometidas.

O terceiro momento do encontro foi dedicado a uma roda de conversa final, na qual os participantes puderam compartilhar impressões sobre a experiência, aprendizagens construídas e possíveis desdobramentos para a prática profissional. As falas indicaram que o jogo favoreceu deslocamentos de olhar, especialmente no reconhecimento do racismo estrutural como um fenômeno que exige atenção contínua e ações intencionais no cotidiano da escola. Também foi destacada a importância de que formações como essa não se restrinjam a momentos pontuais, mas integrem processos formativos mais amplos e permanentes.

Embora a experiência tenha se mostrado potente, é fundamental reconhecer seus limites. Trata-se de uma ação formativa realizada em um único encontro, o que não é suficiente para promover transformações profundas e duradouras em uma estrutura marcada historicamente pelo racismo. No entanto, a aplicação do jogo produziu indícios

relevantes de conscientização, reflexão crítica e disposição para a mudança, funcionando como uma fissura inicial em uma estrutura que demanda intervenções contínuas.

Assim, a experiência de aplicação do jogo “Caminhos de Transformação” evidenciou o potencial de produtos educacionais lúdicos e contextualizados como estratégias formativas no enfrentamento do racismo estrutural na escola, reforçando a necessidade de que tais iniciativas sejam compreendidas como parte de um processo mais amplo de educação antirracista.

4. POSSIBILIDADES DE USO E REPLICAÇÃO DO PRODUTO

O jogo “Caminhos de Transformação” foi concebido como um produto educacional flexível, passível de adaptação a diferentes contextos escolares e formativos, mantendo como eixo central a promoção do diálogo e da reflexão crítica sobre o racismo estrutural no cotidiano da escola. Embora tenha sido desenvolvido a partir de uma realidade específica, suas bases conceituais e metodológicas permitem que seja utilizado em outros espaços educativos, respeitando as singularidades de cada comunidade.

O produto pode ser aplicado em contextos de formação continuada de professores e funcionários, reuniões pedagógicas, semanas de planejamento, encontros formativos promovidos pelas redes de ensino ou por equipes gestoras das escolas. Seu uso é especialmente pensado para momentos em que se busca criar espaços de escuta coletiva, sensibilização e reflexão sobre práticas, discursos e relações que atravessam a questão racial no ambiente escolar. Ressalta-se que a participação de diferentes segmentos da comunidade escolar — docentes, equipe gestora e funcionários, alunos e responsáveis — enriquece o processo formativo, ao ampliar as perspectivas e experiências compartilhadas durante o jogo.

A replicação do jogo em outros contextos exige atenção à mediação. O papel do mediador ou mediadora é fundamental para garantir que o espaço de diálogo seja conduzido com cuidado, respeito e intencionalidade pedagógica. É importante que a pessoa responsável pela condução da atividade tenha clareza dos objetivos formativos do jogo, bem como sensibilidade para lidar com temas que podem mobilizar emoções, memórias e conflitos.

Outro aspecto relevante para a replicação do produto diz respeito à possibilidade de adaptação das cartas. Embora as situações apresentadas neste jogo tenham sido

construídas a partir de entrevistas realizadas em uma escola específica, recomenda-se que, em outros contextos, novas cartas possam ser elaboradas a partir da escuta da comunidade local. Essa adaptação fortalece o vínculo dos participantes com a proposta e contribui para que o jogo reflita de forma mais precisa os desafios e as práticas presentes em cada realidade escolar.

O uso do jogo não deve ser compreendido como uma ação isolada ou pontual no enfrentamento do racismo estrutural. Sua potência reside justamente na capacidade de inaugurar ou fortalecer processos formativos mais amplos, articulados a projetos pedagógicos, políticas institucionais e práticas cotidianas comprometidas com a educação antirracista. Dessa forma, recomenda-se que o jogo seja integrado a outras ações formativas, debates, estudos e intervenções que ampliem e aprofundem as reflexões iniciadas durante a experiência lúdica.

Por fim, destaca-se que “Caminhos de Transformação” não se propõe a oferecer respostas prontas, mas a abrir caminhos possíveis para o diálogo, a conscientização e a responsabilização coletiva. Ao estimular a escuta, o reconhecimento de práticas naturalizadas e a valorização de experiências antirracistas já existentes, o produto educacional contribui para a construção de uma escola mais comprometida com a equidade racial, reconhecendo que a transformação do currículo e das relações escolares é um processo contínuo, inacabado e coletivo.

5. PROPOSIÇÃO METODOLÓGICA PARA CONSTRUÇÃO CONTEXTUALIZADA DAS CARTAS

Considerando que o jogo *Caminhos de Transformação* foi originalmente elaborado a partir de situações reais vivenciadas no cotidiano escolar, compreende-se que esse constitui um de seus principais potenciais formativos. Nesse sentido, recomenda-se que, em contextos de replicação, sejam incorporadas estratégias que possibilitem a construção de novas cartas a partir da escuta dos próprios participantes, garantindo a manutenção do caráter situado, significativo e contextualizado do jogo.

Para tanto, propõem-se duas possibilidades metodológicas complementares:

a) Construção prévia das cartas (com antecedência)

O/a professor/a facilitador/a poderá elaborar um formulário a ser respondido previamente pelos participantes. Esse instrumento pode conter perguntas abertas, simples e objetivas, inspiradas nas três categorias que estruturam o jogo. Abaixo seguem duas sugestões de pergunta por categoria:

1. Situações de racismo estrutural vivenciadas na escola:
 - Você já presenciou ou vivenciou alguma situação de racismo na escola? Descreva brevemente.
 - Já percebeu alguma “brincadeira”, comentário ou atitude que possa ser considerada racista no cotidiano escolar? Qual?
2. Exemplos de ações antirracistas:
 - Você já presenciou alguma ação na escola que ajudou a combater o racismo? Qual foi?
 - O que você ou outra pessoa já fez para enfrentar uma situação de racismo na escola?
3. Questões que estimulem a reflexão.
 - O que você faria ao presenciar uma situação de racismo na escola?
 - Como podemos agir, no cotidiano escolar, para construir uma prática antirracista?

As respostas coletadas poderão ser organizadas e adaptadas pelo/a facilitador/a, sendo posteriormente transformadas em novas cartas a serem incorporadas ao jogo.

b) Construção imediata das cartas (sem antecedência)

Na ausência de tempo para aplicação prévia de formulário, sugere-se a realização de uma etapa inicial, anterior ao início do jogo, na qual os participantes sejam convidados a produzir registros escritos breves. Essa atividade deve ser orientada por perguntas provocadoras, alinhadas às três categorias de cartas já existentes no jogo, podendo ser utilizadas as perguntas acima.

Os registros podem ser realizados em papel, preferencialmente já no formato dos cartões do jogo, permitindo que sejam rapidamente incorporados à dinâmica como novas cartas. Essa estratégia favorece a participação ativa dos participantes e possibilita que o jogo se construa a partir das experiências emergentes do próprio grupo.

Considerações éticas e mediação

Em ambas as propostas, é fundamental que o material produzido pelos participantes passe por um processo de curadoria realizado pelo/a professor/a facilitador/a antes de sua utilização no jogo. Essa mediação tem como objetivo evitar a exposição indevida de pessoas ou situações que possam gerar constrangimentos, bem como garantir que o conteúdo das cartas esteja em consonância com princípios éticos e formativos.

Recomenda-se, ainda, que essa orientação seja explicitada previamente aos participantes, antes do preenchimento dos formulários ou da produção das cartas, de modo a assegurar um ambiente de respeito, cuidado e responsabilidade coletiva.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Silvio Luiz de. Racismo estrutural. São Paulo: Pólen, 2019.
- BENTO, Cida. O pacto da branquitude. 1. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2022.
- BRASIL. Diretrizes curriculares nacionais para a educação das relações étnico raciais e para o ensino da História afro-brasileira e africana. Brasília/DF: SECAD/ME, 2004.
- 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”. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 10 jan. 2003.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular: educação é a base. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 10 mar. 2025.
- CANDAU, Vera Maria. Diferenças, educação intercultural e decolonialidade: temas insurgentes. In Rev. Espaço do Currículo (online), João Pessoa, v.13, n. Especial, p. 678-686, dez., 2020.
- CARNEIRO, Sueli. Racismo no Brasil: temas e debates. São Paulo: Editora Cortez, 2016.
- FANON, Frantz. Pele negra, máscaras brancas. Salvador: EDUFBA, 2008.
- FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- GOMES, Nilma Lino. Educação, identidade negra e formação de professores/as: um olhar sobre o corpo negro e o cabelo crespo. Educação e Pesquisa, [S. l.], v. 29, n. 1, p. 167–182, 2003. DOI: 10.1590/S1517-97022003000100012. Disponível em: <https://revistas.usp.br/ep/article/view/27905>.. Acesso em: 21 dez. 2025.
- GOMES, Nilma Lino. O movimento negro educador: saberes construídos nas lutas por emancipação. Petrópolis, RJ: Vozes, 2019.
- GEE, James Paul. What video games have to teach us about learning and literacy? New York: Palgrave Macmillan, 2003.
- MUNANGA, Kabengele. Rediscutindo a mestiçagem no Brasil: identidade nacional versus identidade negra. 5. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2019.

QUIJANO, Aníbal. Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina. In: LANDER, Edgardo (org.). A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Buenos Aires: CLACSO, 2005. p. 107–130.

SCHUCMAN, Lia Vainer. O Branco e a Branquitude: Letramento Racial e Formas de Desconstrução do Racismo. In Portuguese Literary & Cultural Studies, 2022.

APÊNDICE A - MANUAL PEDAGÓGICO DO JOGO

Caminhos de Transformação: formação continuada e educação antirracista

1. Apresentação

O jogo de tabuleiro *Caminhos de Transformação* foi desenvolvido como um dispositivo formativo voltado à formação continuada de professores e funcionários da Educação Básica, com o objetivo de promover reflexões sobre as relações raciais no cotidiano escolar e contribuir para a construção de práticas educativas comprometidas com a educação antirracista.

Por meio da apresentação de situações inspiradas em experiências reais do contexto escolar, o jogo propõe a problematização de práticas naturalizadas, favorecendo o diálogo, a escuta e a reflexão crítica entre os participantes.

Mais do que transmitir conteúdos, o jogo busca criar um espaço seguro de troca e aprendizagem coletiva, reconhecendo que a construção da educação antirracista é um processo contínuo.

2. Objetivos pedagógicos

O jogo tem como objetivos:

- Promover a reflexão crítica sobre o racismo no cotidiano escolar;
- Favorecer o reconhecimento de práticas racializadas naturalizadas;
- Contribuir para a ampliação da consciência racial dos participantes;
- Incentivar o diálogo sobre educação antirracista no ambiente escolar;
- Fortalecer processos de formação continuada em serviço.

3. Público-alvo

O jogo foi desenvolvido para:

- Professores da Educação Básica;
- Funcionários da escola (secretaria, cozinha, limpeza, apoio);
- Equipe gestora;
- Estudantes;
- Outros profissionais da educação.

Não é necessário conhecimento prévio sobre educação antirracista para participar.

4. Número de participantes

- Mínimo: 2 participantes
- Máximo: Não há

O jogo seja realizado em pequenos grupos ou em grandes grupos, a depender do tempo, local e ambiente envolvidos.

5. Tempo de duração

Tempo médio: 40 a 60 minutos.

Pode variar de acordo com o nível de discussão gerado.

6. Materiais

O jogo é composto por:

- Tabuleiro;
- Cartas com situações;
- Peões;
- Dado.

7. Papel do mediador

Recomenda-se que o jogo conte com um mediador, que pode ser:

- coordenador pedagógico;
- professor;
- formador;
- pesquisador.

O mediador não é responsável por dar respostas corretas, mas por:

- estimular a participação de todos;
- incentivar o diálogo respeitoso;
- propor perguntas reflexivas;

- garantir um ambiente seguro de escuta.

O foco não está em acertar ou errar, mas em refletir coletivamente.

8. Dinâmica do jogo

Cada participante (ou representante de grupo) joga o dado e avança no tabuleiro.

Ao parar em determinadas casas, deverá retirar uma carta e ler em voz alta a situação apresentada.

As situações retratam experiências relacionadas ao cotidiano escolar, como:

- brincadeiras racistas;
- apelidos;
- silenciamentos;
- desigualdades de tratamento;
- dúvidas sobre como agir.

Após a leitura, o grupo é convidado a discutir:

- O que você faria nessa situação?
- Essa situação já aconteceu na sua escola?
- Por que isso pode ser considerado uma situação de racismo?

Não há respostas únicas ou corretas.

O objetivo é promover reflexão.

9. Conceitos-chave trabalhados

Durante o jogo, são mobilizados conceitos como:

- **Educação antirracista** : refere-se a práticas educativas comprometidas com o enfrentamento do racismo e a promoção da equidade racial.
- **Racismo estrutural**: refere-se às formas como o racismo está presente nas instituições e nas práticas sociais, muitas vezes de forma naturalizada.
- **Consciência racial**: refere-se à capacidade de reconhecer as desigualdades raciais e refletir criticamente sobre elas.

10. Discussão final

Ao final do jogo, recomenda-se realizar uma roda de conversa com perguntas como:

- O que mais chamou sua atenção?
- Você já vivenciou situações semelhantes?
- O jogo contribuiu para sua reflexão?

Esse momento é fundamental para consolidar a experiência formativa.

11. Possibilidades de uso

O jogo pode ser utilizado em:

- reuniões pedagógicas;
- formações continuadas;
- semanas pedagógicas;
- cursos de formação docente;
- universidades.

12. Considerações pedagógicas

O jogo não tem como objetivo produzir mudanças imediatas, mas contribuir para processos de reflexão e sensibilização.

A educação antirracista é um processo contínuo e coletivo, e o jogo constitui uma ferramenta que pode apoiar esse percurso.