


## EDUCAÇÃO ÉTNICO RACIAL: O JOGO LÚDICO COMO FERRAMENTA

### ETHNIC-RACIAL EDUCATION: PLAYFUL GAMES AS A TOOL

### EDUCACIÓN ÉTNICO-RACIAL: LOS JUEGOS LÚDICOS COMO HERRAMIENTA

 <https://doi.org/10.56238/arev8n6-030>

**Data de submissão:** 05/05/2026

**Data de publicação:** 05/06/2026

**Antonio Francisco Jacaúna Neto**

Doutorado em Educação

Instituição: Universidade Federal do Uberlândia, Instituto Federal de Goiás

E-mail: antonio.jacauna@ifg.edu.br

**Juscélia dos Santos Coutrim**

Licenciatura em Química

Instituição: Instituto Federal de Goiás

E-mail: juceliacotrim@gmail.com

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0315-471>

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/1657284740020033>

**Francisco de Assis**

Mestrado em Gestão Pública

Instituição: Universidade de Brasília, Instituto Federal de Goiás

E-mail: francisco.acsbrasil@gmail.com

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4994-4024>

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/6753068204951266>

#### RESUMO

Com a implementação das Leis 10.639/2003 e 11.645/2008, que obrigam a inclusão da história e cultura afro-brasileira e indígena nos currículos escolares, os jogos educativos se tornaram estratégias inovadoras para o desenvolvimento do ensino. Fundamentação teórica: a eficácia dos jogos na aprendizagem significativa, destaca um papel na motivação dos estudantes e na construção do conhecimento. Métodos: como produto prático, foi criado o tabuleiro “Étnico-Racial”, inspirado no jogo Ludo, desenvolvido no IFG em 2024. O jogo promove reflexão sobre diversidade cultural por meio de perguntas desafiadoras. Conclusão: a educação antirracista e do uso de métodos lúdicos para fortalecer o respeito à diversidade é crucial para o desenvolvimento da educação, o jogo “Étnico-Racial” representa uma contribuição valiosa para a educação inclusiva, possibilitando que os estudantes desenvolvam maior consciência sobre a diversidade cultural brasileira e seu impacto na formação da identidade nacional.

**Palavras-chave:** Educação. Jogos Educacionais. Étnico-Racial. Cultura Afro-Brasileira e Indígena.

#### ABSTRACT

With the implementation of Laws 10.639/2003 and 11.645/2008, which mandate the inclusion of Afro-Brazilian and Indigenous history and culture in school curricula, educational games have become innovative strategies for the development of teaching. Theoretical basis: the effectiveness of games in meaningful learning highlights their role in motivating students and constructing

knowledge. Methods: as a practical product, the "Ethnic-Racial" board game was created, inspired by the Ludo game, developed at IFG in 2024. The game promotes reflection on cultural diversity through challenging questions. Conclusion: anti-racist education and the use of playful methods to strengthen respect for diversity are crucial for the development of education; the "Ethnic-Racial" game represents a valuable contribution to inclusive education, enabling students to develop greater awareness of Brazilian cultural diversity and its impact on the formation of national identity.

**Keywords:** Education. Educational Games. Ethnic-Racial. Afro-Brazilian and Indigenous Culture.

## RESUMEN

Con la implementación de las Leyes 10.639/2003 y 11.645/2008, que exigen la inclusión de la historia y la cultura afrobrasileña e indígena en los currículos escolares, los juegos educativos se han convertido en estrategias innovadoras para el desarrollo de la enseñanza. Fundamento teórico: la efectividad de los juegos en el aprendizaje significativo resalta su papel en la motivación de los estudiantes y la construcción del conocimiento. Métodos: como producto práctico, se creó el juego de mesa "Étnico-Racial", inspirado en el juego de Ludo, desarrollado en el IFG en 2024. El juego promueve la reflexión sobre la diversidad cultural a través de preguntas que invitan a la reflexión. Conclusión: la educación antirracista y el uso de métodos lúdicos para fortalecer el respeto por la diversidad son cruciales para el desarrollo de la educación; el juego "Étnico-Racial" representa una valiosa contribución a la educación inclusiva, permitiendo a los estudiantes desarrollar una mayor conciencia de la diversidad cultural brasileña y su impacto en la formación de la identidad nacional.

**Palabras clave:** Educación. Juegos Educativos. Étnico-Racial. Cultura Afrobrasileña e Indígena.

## 1 INTRODUÇÃO

No Brasil, o combate à descriminalização étnico-racial e o reconhecimento da diversidade cultural foram impulsionados por leis como a 10.639/2003 e a 11.645/2008, que estabeleceram a obrigatoriedade do ensino de ‘História e Cultura Afro-brasileira e indígena’, visando combater as desigualdade e fomentar o respeito às etnias que compõem a sociedade brasileira (Felipe, 2024).

Nesse contexto, Felipe (2024), informa que as leis citadas procura incluir no currículo escolar aspectos da história e cultura que definem a formação da população brasileira, como a análise da história da luta dos negros e dos povos indígenas no Brasil, e suas culturas. Além da participação da comunidade negra e indígena na construção da história e sociedade brasileira.

Diante disso, os jogos educativos surgem como um recurso inovador e eficaz para auxiliar na implementação das Leis 10.639/2003 e 11.645/2008. Os jogos podem ser utilizados para abordar temas como a história da África, a influência da cultura afro-brasileira, a resistência dos quilombos, os povos indígenas e sua luta por direitos, além da valorização das tradições e conhecimentos ancestrais. Esses métodos tornam o aprendizado mais dinâmico, incentivam o protagonismo dos estudantes e promovem uma educação antirracista e inclusiva (Silva, 2023).

Assim, a incorporação de jogos educacionais étnico-raciais ao ensino visa não apenas cumprir uma exigência legal, mas também proporcionar uma educação mais representativa e equitativa. O reconhecimento da identidade afro-brasileira e indígena no ambiente escolar é um passo para formação de uma sociedade na qual o respeito e a diversidade sejam princípios essenciais para a educação dos cidadãos (Melo, 2024).

Apesar do progresso legal, a aplicação efetiva dessas leis ainda enfrenta obstáculos. Neste cenário, os jogos educativos apresentam-se como uma ferramenta promissora para auxiliar nesse processo, oferecendo uma abordagem lúdica e interativa para abordar temáticas como a cultura afro-brasileira e indígena, a resistência dos quilombos e a luta por direitos. Ao incorporar jogos ao ensino, é possível criar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e engajador, incentivando o protagonismo dos alunos e fomentando uma educação antirracista e inclusiva (Bessa, 2024).

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 JOGOS EDUCATIVOS E APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

Os jogos, presentes em nosso cotidiano, são ferramentas extremamente eficazes para a aprendizagem, oferecendo aos estudantes uma experiência agradável e produtiva. O que antes era considerado ‘coisa não séria’ agora se transformou em recursos educativos com grande potencial para promover mudanças culturais (Mol e Carvalho, 2022).

A prática de jogar desperta o interesse, a motivação e a ludicidade, os quais são elementos essenciais no ensino formal. Os desafios e as regras mergulham os alunos em um ambiente lúdico, facilitando a assimilação do conhecimento. Ademais, os jogos fomentam a construção do saber por meio da ludicidade, incentivando a interação entre alunos e professores e aprofundando a compreensão dos conteúdos (Maia e Santos, 2021).

A aprendizagem significativa de conhecimento torna-se acessível quando o educador incorpora atividades lúdicas, uma vez que os alunos se sentem mais motivados. Explorando essa predisposição para se engajar e aprender, o conhecimento é assimilado de maneira mais interativa e participativa. Dessa maneira, os jogos contribuem para a construção do saber pelos próprios estudantes, tanto na hora de aprender, quanto na retenção do conteúdo. Durante a aplicação dos jogos, os alunos desenvolvem suas habilidades cognitivas, estimulando o raciocínio e resultando em um processo de ensino e aprendizagem mais eficaz (Silva e Bianco, 2020).

Os jogos educacionais, especialmente os de tabuleiro, podem servir como ferramentas para favorecer a aprendizagem significativa sobre inúmeros temas, em especial, questões étnico-raciais. Por meio da interação lúdica, esses jogos estimulam várias áreas do cérebro, contribuindo para melhor aprendizagem, por meio de uma reflexão crítica, o debate e a empatia, possibilitando que os alunos compreendam as complexidades das relações étnico-raciais de forma dinâmica e envolvente (Dias, 2021).

Jogos que exploram temáticas étnico-raciais apresentam uma ferramenta fundamental no ambiente educacional, principalmente no que diz respeito à aprendizagem significativa. Ao abordar questões de raça e etnia de forma lúdica e interativa, os jogos oferecem uma oportunidade valiosa para fomentar o conhecimento, incentivar o pensamento crítico e cultivar empatia aos diversos grupos étnico raciais. Por meio dessa dinâmica, os participantes são convidados a explorar histórias, culturas e desafios enfrentados por diversas comunidades, promovendo uma compreensão mais profunda e sensível sobre a diversidade humana. Quando utilizados conscientemente e intencionalmente, os jogos podem contribuir para a construção de uma comunidade mais justa, igualitária e livre de preconceitos (Barboza e Carvalho, 2023).

## 2.2 RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS NO BRASIL E AS LEIS 10.639/2003 E 11.645/2008

O Brasil exibe uma diversificação étnico-racial de diferentes grupos, resultado de um processo histórico que englobou a colonização europeia, a escravização de africanos e a miscigenação com os povos indígenas. No entanto, essa diversidade cultural também traz consigo desafios ligados ao racismo estrutural, à desigualdade social e à exclusão das comunidades negras e indígenas. Durante

séculos, a história e cultura afro-brasileira e indígena foram negligenciadas nos programas escolares, reformando uma educação centrada no eurocentrismo que não evidenciava a diversidade cultural do país (Bueno, 2023).

Diante desse cenário, a Lei 10.639/2003 representa um marco histórico na luta contra o racismo e na valorização da cultura afro-brasileira. Ao alterar a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), ao tornar obrigatório o ensino da história e cultura africana e afro-brasileira em todas as escolas do país, a lei busca reconhecer a importância dos povos africanos na formação da sociedade brasileira, abrangendo aspectos culturais, econômicos e sociais. Como um passo importante nesse processo, a lei também incluiu o dia 20 de novembro no calendário escolar como “Dia Nacional da Consciência Negra”, uma data para celebrar a cultura afro-brasileira e refletir sobre a luta contra o racismo (BRASIL, 2003).

Em seguida, a Lei 11.645/2008 foi estabelecida, expandindo a obrigatoriedade ao incluir a história e a cultura indígena nos currículos escolares. Com essas alterações, passou a ser exigido o ensino das contribuições dos povos indígenas para a formação do Brasil, abordando suas línguas, tradições, conhecimentos e resistência histórica. A incorporação deste tema visa não apenas corrigir um apagamento histórico, mas também desconstruir preconceitos e promover respeito à diversidade étnico-racial (BRASIL, 2008).

Contudo, mesmo com a implementação dessas leis, ainda persistem obstáculos para sua efetiva aplicação. Muitos professores não receberam formação adequada para abordar essas temáticas, e o material didático disponível ainda carece de representatividade e aprofundamento sobre as culturas afro-brasileira e indígena. Ademais, a oposição de algumas instituições e a ausência de políticas públicas eficazes dificultam a implementação dessa abordagem no ambiente (Ferreira, 2021).

### 2.3 CULTURA AFRO-BRASILEIRA E INDÍGENA

A rica diversidade cultural do Brasil é fruto da miscigenação entre diferentes raças e culturas, um processo que moldou costumes, tradições e expressões artísticas em cada canto do país. A influência desses povos pode ser percebida nas músicas, danças, na religiosidade e nas festividades populares, como o maracatu, candomblé, o jongo, o samba e as celebrações indígenas, que perpetuam saberes ancestrais (Ramos, 2024).

De acordo com Medeiros et al. (2024), os povos indígenas desempenharam um papel fundamental na formação da identidade cultural do Brasil. Sua notável influência abrange diversas áreas, desde a gastronomia até crenças populares e costumes do cotidiano. Ademais, sua conexão com

a natureza representa um legado valioso, compartilhando conhecimentos sobre a fauna e a flora essenciais para a preservação do meio ambiente.

A herança cultural africana, introduzida no Brasil durante a era escravagista, também deixou um impacto duradoura na sociedade brasileira. A sua contribuição é evidenciada na música, com ritmos africanos que originaram gêneros populares como o samba, o axé, o choro, o carimbó e a lambada, na dança, na religião e em diversas outras manifestações culturais (Ramos, 2024).

No entanto, essas culturas foram marginalizadas por um longo período, devido a processos históricos de colonização, escravidão e a imposição de cultura eurocêntrica dominante. A ignorância e desvalorização das contribuições afro-brasileiras e indígenas nas esferas educacional, político e social reforçaram preconceitos e disparidades (Oliveira et al., 2022).

Com a implementação das Leis 10.639/2003 e 11.645/2008, o reconhecimento da cultura afro-brasileira e indígena tornou-se um dever institucional no sistema educacional brasileiro. Essas leis tornam obrigatório o ensino da História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena na educação básica, visando fomentar a diversidade e reconhecer o papel desses povos na formação da sociedade brasileira (Fonseca e Martins, 2023).

Fonseca e Martins (2023), complementa que a implementação dessas diretrizes auxiliam na desconstrução do racismo estrutural e da exclusão histórica, incentivando o respeito e o fortalecimento da identidade dos descendentes afro-indígenas no país. Além disso, possibilita que todos os estudantes tenham acesso a uma visão mais ampla e realista da história nacional, combatendo estereótipos e fomentando a inclusão social.

#### 2.4 EDUCAÇÃO PARA AS RELAÇÕES ÉTNICO - RACIAIS

A finalidade as Relações Étnico-Raciais (ERER) é combater o racismo e à discriminação, incentivando a equidade e o respeito à diversidade étnico-racial, tanto no contexto escolar quanto fora dele. Essa metodologia garante que o ensino não replique estereótipos discriminatórios e que acolha as contribuições dos povos indígenas e afro-brasileiros na construção da sociedade, valorizando suas histórias, culturas e conhecimentos. Esse método de ensino inovador capacita os alunos a construir uma sociedade mais justa e inclusiva, onde a diversidade é celebrada e os direitos de todos são respeitados (BRASIL, 2006).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) enfatiza a importância de uma educação que priorize a diversidade e os direitos humanos, estimulando práticas pedagógicas que incentivem o protagonismo dos estudantes negros e indígenas e a valorização de suas histórias e culturas. Assim, a

escola se torna um ambiente essencial para a formação de uma sociedade equitativa, que reconhece e respeita suas múltiplas identidades (BRASIL, 2018).

Segundo Lobato (2021), é essencial compreender o cenário histórico das relações étnico-raciais para implementar mudanças significativas na educação. Isso pode ser alcançado mediante projetos interdisciplinares, materiais didáticos inclusivos, formações para educadores e ações afirmativas que garantam a representatividade e o fortalecimento da identidade racial. A implementação desta estratégia contribui para a construção de cidadãos críticos, conscientes e atuantes na luta contra o racismo e na defesa da igualdade de direitos.

### 3 MÉTODOS

#### 3.1 DESCRIÇÃO DO JOGO

O tabuleiro Étnico-Racial é composto por 72 casas no total, além de 4 áreas finais. Tais áreas possuem as cores idênticas às cores dos peões, determinando qual o espaço inicial e final de cada jogador. Quando jogar pela primeira vez o dado, o jogador sairá pela casa branca da direita, percorrendo o tabuleiro por todas as casas brancas, as quais são comuns a todos. E, entrará na final pela casa correspondente a sua cor. O jogo pode ser jogado no mínimo com quatro pessoas e, no máximo com quatro equipes de 4 pessoas, no jogo tem que ter um árbitro, cada jogador ou equipe escolhe uma cor e recebe quatro peões.

Para o jogador transportar um peão de sua base para seu ponto de partida é necessário jogar o dado e responder corretamente à pergunta que está no baralho, conforme o número indicado no dado. Quando o jogador já tem pelo menos um peão no percurso, ele pode mover o peão do número de casas tirado no dado e ao responder à pergunta corretamente; no caso tirar o número 6 no dado e responder corretamente, ele pode jogar novamente o dado e avançar conforme o que tirar.

Após dar a volta no tabuleiro, o peão avança para a área final da cor da equipe. Nesse ponto a vitória do peão só pode ser obtida com a resposta certa da pergunta. Se o jogador errar a pergunta na área da cor que escolheu, ele terá que voltar para uma casa e aguardar sua próxima jogada. No caso da área final, se o dado não for exata distância do peão até a área central, a equipe passa a vez. Quando alcança a área final, a equipe tem que ter pelo menos dois peões para ser considerado o vencedor.

#### **Regras:**

1. São quatro equipes formadas por 4 pessoas e um jogador para ser o árbitro. Caso não haja os 16 jogadores, pode-se jogar com quatro pessoas.
2. No tabuleiro tem quatro cores indicadas, cada equipe deve escolher sua cor.

3. O jogo é composto por um dado; por quatro peões para cada equipe, sendo-os de quatro cores diferentes; um baralho com 95 cartas de perguntas e um tabuleiro.
4. A equipe ao lançar o dado - e o número que tirar de 1 a 6 -, terá que pegar no baralho a carta conforme o número do nível: questões de nível fácil 1 e 2, questões de nível leve 3 e 4 e questões de nível difíceis 5 e 6. E, se acertar a resposta, andará a quantidade de “casas” que saiu no dado.
5. As cartas são divididas por sinais em Libras, classificadas por níveis de dificuldades das perguntas: níveis fáceis; de níveis leves; de níveis difíceis.
6. O árbitro lerá as perguntas das cartas para as equipes e dizer se está certa ou errada, conforme indicado na própria carta.
7. A equipe que tirar no dado o número 6 e acertar a pergunta de nível difícil poderá andar 6 casas e terá um bônus: jogar o dado novamente.
8. Quando o jogador errar a resposta da pergunta, voltará para casa.
9. Se uma equipe chegar a uma casa já ocupada por um peão adversário, o peão adversário deve voltar duas casas.
10. Os peões de cada equipe só podem acessar a final da cor que escolheu.
11. Na área final, se o dado chegar a um número exatamente igual à distância do peão até a área final e acertar a pergunta, encerrar o jogo daquela peça. Se o número do dado referir-se a pergunta superior à quantidade de casas que faltam para ganhar: se acertar a pergunta, ganhará o jogo. E, caso errar, voltará para casa.
12. Para ser vencedor, uma das equipes tem que ter todos os peões em jogo, na área final.

### 3.2 PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DO JOGO

O tabuleiro Étnico-Racial foi criado e desenvolvido no âmbito da disciplina de Prática como Componente Curricular (PCC) de 2024 do curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal de Goiás, tendo um dos autores como professor e outra estudante, tendo como tema norteador “**Qual a cor da nossa escola**”.

O projeto surgiu da necessidade de abordar as questões étnico-raciais de forma lúdica e interativa, buscando alternativas que complementam as discussões, leituras e análises de textos e vídeos realizados ao longo da disciplina. A iniciativa visava ampliar o conhecimento sobre a cultura e tradições das etnias que compõem o Brasil, como foco nas três principais: indígena, africana e afro-brasileira, visto que grande parte da população desconhece origem de alimentos, objetivos e

instrumentos musicais presentes no cotidiano e cuja raiz étnica remonta aos povos que contribuíram para a formação do país.

A relevância do tema é corroborada pela legislação brasileira, que instituiu o ensino da história e cultura africana e afro-brasileira em 2003, através da Lei 10.639, e incluiu posteriormente a cultura indígena em 2008, com o Lei 11.645, reconhecendo a importância da difusão do conhecimento acerca da contribuição desses povos para a sociedade brasileira.

O tabuleiro Étnico-Racial tem como inspiração o Ludo (Pachisi), um jogo de origem indiana. A partir dessa referência, a turma adaptou a dinâmica do jogo para abordar as temáticas étnico-raciais, criando um material didático inovador e relevante. A metodologia de desenvolvimento do jogo envolveu diversas etapas, desde a pesquisa e o aprofundamento teórico sobre as culturas indígena, africana e afro-brasileira, até a criação do design do tabuleiro, a elaboração das perguntas para as cartas e a definição das regras do jogo. O objetivo principal era criar um jogo que, além de divertido, promovesse o aprendizado e a reflexão sobre a importância da diversidade, cultura e o combate ao racismo.

#### **4 CONCLUSÃO**

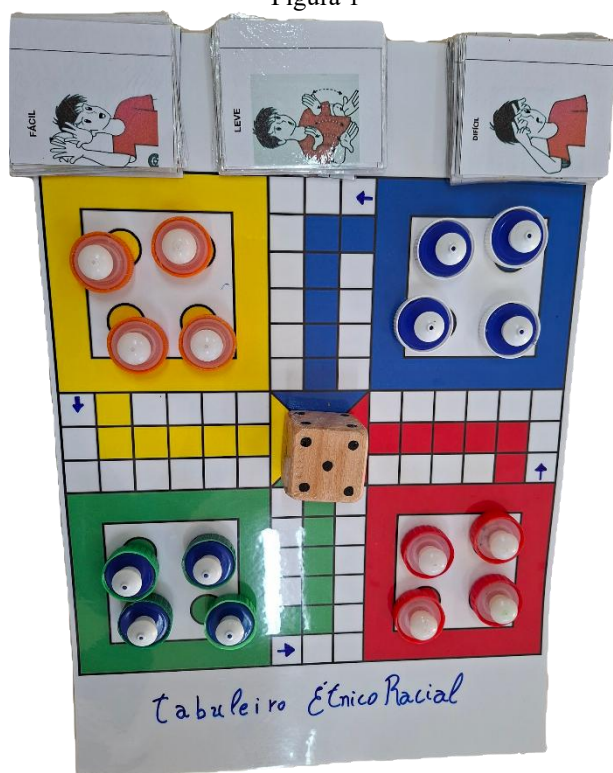
A cultura brasileira é um mosaico em constante evolução de influências indígenas, africanas e europeias. Esta variedade é um dos maiores patrimônios do Brasil, enriquecendo nossa sociedade e consolidando nossa identidade. É válido ressaltar e valorizar o papel de cada grupo étnico na formação da nossa cultura, celebrando a diversidade como um elemento fundamental da nossa identidade.

Manter nossa diversidade cultural é um desafio constante, que requer compromisso de todos em valorizar e proteger nosso patrimônio cultural. Acreditamos que o jogo Étnico-Racial possui um grande potencial para promover a igualdade racial e combater o racismo de forma didática e acessível. Ao utilizar uma metodologia lúdica, o jogo se torna uma ferramenta poderosa para conscientizar e engajar os participantes na discussão sobre questões étnico-raciais, contribuindo para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária.

A criação do jogo Étnico-Racial representa um esforço coletivo da turma de Licenciatura em Química do IFG para abordar um tema de extrema importância para a sociedade brasileira. O jogo é um exemplo de como a ludicidade pode ser utilizada como ferramenta de ensino e de transformação social, capaz de promover o conhecimento, a valorização da diversidade cultural e o respeito às diferenças.

A aplicação desse jogo buscou ampliar o conhecimento da cultura africana, afro-brasileira e Indígena bem como auxiliar na ampliação da capacidade de observação do meio à sua volta, no desenvolvimento e aperfeiçoamento das habilidades e promover momentos de aprendizado divertido e de consciência da ancestralidade e dos laços que unem o Brasil a diversos povos e etnias.

Figura 1



Fonte: Autores.

## REFERÊNCIAS

BESSA, Antonia Vitoria dos Santos. O lúdico como ferramenta transformadora na formação de pedagogos/as: uma análise do PPC do curso de Pedagogia da UNILAB-CE. 2024.

BARBOZA, A. P.; DE CARVALHO FREIRE, E. O jogo na (re)educação das relações étnico-raciais: que história é essa?. Revista História Hoje, [S. l.], v. 12, n. 25, 2023. DOI: 10.20949/rhhj.v12i25.1015. Disponível em: <https://rhhj.anpuh.org/RHHJ/article/view/1015>. Acesso em: 3 fev. 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. Disponível em: <https://legislacao.presidencia.gov.br/atos/?tipo=LEI&numero=10639&ano=2003&ato=431MTTq10dRpWTbf4>. Acesso em: 3 fev. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_20dez\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_20dez_site.pdf). Acesso em: 3 fev. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. *Orientações curriculares para a educação das relações étnico-raciais e para o ensino de história e cultura afro-brasileira e africana*. Brasília, DF: MEC, 2006. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/orientacoes\\_eticoraciais.pdf](http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/orientacoes_eticoraciais.pdf). Acesso em: 3 fev. 2025.

BUENO, Francisca Izabel da Silva. As relações étnico-raciais na escola de educação básica: exigências e desafios das Leis 10.639/2003 e 11.645/2008. 2023. 109 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, RS, 2023. Disponível em: <http://tede.upf.br:8080/jspui/handle/tede/2627>. Acesso em: 3 fev. 2025

DIAS, Poliana Aparecida Gomes. Jogos educacionais: neurociência e aprendizagem. Caderno Intersaberes, v. 10, n. 29, 2021. Disponível em: <https://www.cadernosuninter.com/index.php/intersaberes/article/view/2048>. Acesso em: 3 fev. 2025.

FELIPE, Delton Aparecido. A CONSTRUÇÃO DE ESTRATÉGIAS PARA A EDUCAÇÃO PARA AS RELATÕES ÉTNICO RACIAIS NAS ESCOLAS BRASILEIRAS. Educação das Relações Etnico-raciais: conectando processos formativos antirracistas entre a universidade e a educação básica, n. 1, p. 1-3, 2024.

FERREIRA, J. R. A. . Formação docente e a inclusão das relações étnico-raciais na Educação Básica. Ensino em Perspectivas, [S. l.], v. 2, n. 3, p. 1–8, 2021. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas/article/view/6021>. Acesso em: 3 fev. 2025.

FONSECA , Ione Barbosa; MARTINS , Thiago de Melo. PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO: A OBRIGATORIEDADE DO ESTUDO DA HISTÓRIA E CULTURA AFRO-BRASILEIRA E INDÍGENA NA EDUCAÇÃO BÁSICA BRASILEIRA. Ensaios Pedagógicos, [S. l.], v. 7, n. 1, p. p.29–40, 2023. DOI: 10.14244/enp.v7i1.292. Disponível em: <https://www.ensaiospedagogicos.ufscar.br/index.php/ENP/article/view/292>. Acesso em: 3 fev. 2025.

MAIA, C.F.; SANTO, A.C.E. RECITE. APRENDIZADO DE ALGORITMOS MEDIADO PELAS NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS. RECITE. Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação. Rio de Janeiro: v.6, n.2, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.17648/2596-058X-recite-v6n2-6>. Acesso em 30 jan. 2025

MEDEIROS, Laiane dos Santos et al. A influência da cultura indígena na alimentação da região amazônica. Revista Fortium, v. 28, n. 139, p. 1-10, out. 2024. Disponível em: <https://revistaft.com.br/a-influencia-da-cultura-indigena-na-alimentacao-da-regiao-amazonica/>. Acesso em: 3 fev. 2025.

MELO, Luísa Maria Matos de. Licenciatura em música, ações afirmativas e diretrizes nacionais curriculares para a educação das relações étnico-raciais: o caso da UFSCAR e da UFRB. 2024.

MOL, G. M. dos S. A.; CARVALHO, P. V. R. de. DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO DIGITAL EDUCACIONAL DE ACORDO COM CRITÉRIOS DE GAME DESIGN E PEDAGÓGICO. REVISTA CARIOCA DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO, [S. l.], v. 7, n. 1, p. 147–167, 2022. DOI: 10.29327/2283237.7.1-10. Disponível em: <https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/237>. Acesso em: 30 jan. 2025.

OLIVEIRA, M. A. C. et al.. MOVIMENTOS NEGROS NO BRASIL E OS CENÁRIOS DE LUTA PELA EDUCAÇÃO. Educação & Sociedade, v. 43, p. e262801, 2022.

Ramos, Aline Silva. "Sambas-enredo como ferramentas para o ensino de História afro-brasileira." Dissertação de Mestrado, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2022. Disponível em: [https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/918020/2/Aline%20Silva%20Ramos\\_Profhist%C3%B3riaUFRJ.pdf](https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/918020/2/Aline%20Silva%20Ramos_Profhist%C3%B3riaUFRJ.pdf). Acesso em: 3 fev. 2025.

SILVA, J. C. S. da .; BIANCO, G. Educational games: educational training through meaningful learning and a curriculum adapted by projects. Research, Society and Development, [S. l.], v. 9, n. 9, p. e820997969, 2020. DOI: 10.33448/rsd-v9i9.7969. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/7969>. Acesso em: 30 jan. 2025.

SILVA, Letícia Iziquiel Almeida. A gamificação como instrumento didático-pedagógico para implementar os conteúdos sobre as relações étnico-raciais na educação básica. 2023. Disponível em: <https://monografias.ufma.br/jspui/handle/123456789/7987>. Acesso em: 4 fev. 2025.