

UM MUNDO A REFLETIR EM IMAGENS: JOGO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE HISTÓRIA AFRO-BRASILEIRA NO ENSINO BÁSICO ODS (4)

Anna Romancene Dias da Silva (Universidade de Taubaté)

João Gabriel Martins Marcelino (Universidade de Taubaté)

Suzana Lopes Salgado Ribeiro (Universidade de Taubaté)

O ensino de História da África e afro-brasileira, promulgado por meio da Lei 10.639/2003 e, sua atualização, pela Lei 11.645/2008, que adiciona a História Indígena, tornou obrigatório a abordagem desses temas no Ensino Básico e Superior. Contudo, passados vinte e dois anos de seu decreto, constata-se a fragilidade de sua efetivação, ainda que com avanços lentos nos currículos e livros didáticos. Com isso, o presente trabalho teve como objetivo geral procurar uma maneira de desenvolver o ensino de história afro-brasileira a partir de um jogo, pensado como material didático. A partir de fontes como livros didáticos e o livro *Imagens da Branquitude: a presença da ausência*, de Lilia Moritz Schwarcz, foi elaborado um jogo, na disciplina de Laboratório do Ensino de História, do curso de História da Universidade de Taubaté, intitulado *Um mundo a refletir em imagens - edição afro-brasileira*. A dinâmica do jogo foi inspirada no material *Mundo Cruel: Filosofia Visual Para Crianças*, que estimula análise crítica e promove o pensamento reflexivo em sala de aula. O jogo desenvolvido buscou estimular o pensamento crítico, histórico e social a partir da análise iconográfica de imagens dos séculos XIX e XX, com intuito de provocar debates sobre temas como raça, classe, gênero, cultura, desigualdade e memória histórica. O público-alvo definido foi turmas de 8º e 9º ano do Ensino Fundamental. O material contém seis cartas ilustradas com imagens que remontam alguns momentos dos séculos XIX e XX, acompanhadas de frases e perguntas reflexivas, incentivando a troca de ideias e a participação dos alunos. A dinâmica foi elaborada para grupos de quatro a seis alunos, que observam as imagens, discutem as perguntas e compartilham suas reflexões com a turma. A experiência de desenvolvimento e confecção do jogo demonstrou a importância da produção de materiais que valorizem as experiências de grupos que historicamente sofreram apagamentos e desafiam representações tradicionais excludentes, contribuindo para práticas pedagógicas mais críticas e inclusivas.

Palavras-chave: Ensino de História; História afro-brasileira; Material didático; Documento; Imagem.