



21 A 23 DE NOVEMBRO DE 2025  
XXX ENAPET

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E DIREITOS HUMANOS:  
DESAFIOS ÉTICOS PARA O SÉCULO XX

## **PERSONALIDADES NEGRAS NA HISTÓRIA DO BRASIL: Experiências de pesquisa, ensino e extensão<sup>1</sup>**

Autores(as): ANA CAROLINE BOSCARDIN DE ALMEIDA; ANGELA RIBEIRO FERREIRA; BRAYAN GAUDÊNCIO ROCHA; BRUNO RIBEIRO LEAL; DEISY ANNE COIMBRA DE ARAUJO; DIANA K. POPVAVISQUI; EMILY APARECIDA DE DEUS; GABRIEL RICKELME GIEBELUKA; HENRIQUE DE ALMEIDA LOPES; JEFERSON OSNI DE SOUZA JUNIOR; KAMILA LEAL DE PAULA; LARISSA SCHNAIDER DA SILVA; MANUELA DE OLIVEIRA MARCONDES; RONALD SILVA DOS SANTOS.

Tutor(a): GEORGIANE G. H. VÁZQUEZ;

pethistoria@uepg.br;

PET-HISTÓRIA - EDUCAÇÃO E DIVERSIDADE;  
UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA (UEPG)

**RESUMO:** As pessoas negras no Brasil foram, por muito tempo, excluídas da história oficial. Este trabalho buscou evidenciar personalidades negras apagadas, negligenciadas ou embranquecidas da História brasileira. Diante disso, o PET-História UEPG iniciou um processo de seleção de pessoas que impactaram em diferentes áreas sociais. Para fundamentar a escolha dos nomes foram realizados seminários entre as petianas e os petianos, sobre as biografias das pessoas escolhidas. Em termos metodológicos, foram feitas pesquisas bibliográficas sobre os sujeitos, promovendo debates e em seguida confeccionado jogos da memória com fins didáticos. O objetivo principal do projeto foi evidenciar as trajetórias de vida dessas personalidades, ampliando o debate sobre racismos, apagamento histórico e protagonismos negros. O material produzido foi apresentado para diferentes escolas da região e para a comunidade acadêmica em diferentes eventos, como o Campus Parque (2024), a 41ª Semana de História do Dehis - UEPG (2024) e a Feira de Profissões (2025).

**Palavras-chave:** Negritude; Apagamento Histórico; Jogo de Memória; Ensino.

### **BLACK PERSONALITIES IN BRAZILIAN HISTORY: Research, Teaching, and Outreach Experiences**

**ABSTRACT :** Black people in Brazil have long been excluded from official history. This project aimed to highlight Black figures who have been erased, neglected, or whitewashed in Brazilian history. In this context, the PET-History UEPG group began a selection process to identify individuals who made an impact in different social areas. To support the selection of these names, seminars were held among PET members to discuss the biographies of the chosen individuals. Methodologically, bibliographic research was conducted on these figures, followed by debates and the creation of educational memory games. The main goal of the project was to shed light on the life stories of these

<sup>1</sup> Ciências Humanas; Educação, Sociedade & Economia;



XXX ENCONTRO NACIONAL DOS GRUPOS PET  
UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA (UnB)  
Campus Darcy Ribeiro, Asa Norte  
70910-900, Brasília - DF





individuals, expanding the discussion on racism, historical erasure, and Black protagonism. The material produced was presented to different schools in the region and to the academic community at different events, such as Campus Parque (2024), the 41st Dehis History Week - UEPG (2024) and the Career Fair - UEPG (2025).

**Keywords:** Blackness; Historical Erasure; Memory Game; Education.

### Introdução

A história oficial do Brasil foi construída a partir do olhar do homem branco civilizado, onde a base do Império se deu no comércio de negros africanos para o trabalho escravo por cerca de 300 anos. A lei Nº 3.353, de 13 de maio de 1888, conhecida como Lei Áurea, declarou extinta a escravidão no país, porém, não garantiu suporte a população negra, visto que não eram considerados cidadãos, passando a existir um dispositivo de racialidade operando na sociedade brasileira, mascarando as realidades raciais relacionadas ao poder (Carneiro, 2005). No país, a ideia de mestiçagem camufla o apagamento e o racismo, conforme aponta Kabengele Munanga sobre o silenciamento da narrativa da população negra e a invisibilidade dos mesmos na historiografia, revelando as tentativas de embranquecimento da história (Munanga, 1999).

A promulgação da Lei 10.639/2003, decretando a obrigatoriedade do ensino sobre história e cultura afro-brasileira, torna-se um marco, frisando o ambiente escolar como local de diversidade e a necessidade de uma educação crítica, em que a memória histórica do país passa a ser analisada de outra forma. Além disso, a importância do tema no sistema básico de ensino trabalha a representatividade.

A educação das relações étnico-raciais tem por alvo a formação de cidadãos, mulheres e homens empenhados em promover condições de igualdade no exercício de direitos sociais, políticos, econômicos, dos direitos de ser, viver, pensar, próprios aos diferentes pertencimentos étnico-raciais e sociais. (Silva, 2008, p. 490)

Dialogando com Petronilha Silva, o jogo da memória sobre personalidades negras surge como uma proposta de dar visibilidade a pessoas negras que contribuíram para a história local, abrindo caminho para todos que tiveram espaço negado no país. O objetivo não é apenas recreativo, e sim estimular o reconhecimento da diversidade e fortalecer a autoestima de alunos negros e negras marcados pela desigualdade racial, apresentando intelectuais, artistas, líderes políticos, dentre outros esquecidos pelos materiais didáticos comuns. Além disso, o jogo busca aproximar o conhecimento acadêmico e valorizar a ligação entre memória, identidade e educação, reconstruindo a narrativa dos marginalizados e contribuindo para uma educação antirracista.

### Método



O projeto “Personalidades Negras” teve início em 2024, surgindo a partir de discussões internas dos petianos sobre o apagamento histórico de pessoas negras no Brasil. Em um primeiro momento o grupo foi dividido em seis duplas, que iniciaram um processo de seleção de alguma figura histórica, partindo, a princípio, do catálogo da Coleção Black Power da Editora Mostarda, dando preferência a personalidades falecidas e de interesse dos petianos. A segunda etapa seguiu com cada dupla ficando responsável por aprofundar o estudo acerca da biografia das figuras selecionadas e, em seguida, apresentar para o resto do grupo. As personalidades escolhidas nesse momento foram: André e Antônio Rebouças, Carolina Maria de Jesus, Joaquim Maria Machado de Assis, Laudelina de Campos Melo, Luís Gama e Maria Firmino dos Reis.

Após a seleção e pesquisa, foram realizados seminários internos para que cada dupla apresentasse as informações obtidas sobre cada personalidade. Dessa forma, foi produzido um material didático, o jogo da memória, em formato de baralho de cartas. O jogo continha sete pares, sendo um par para a apresentação do projeto e os outros seis para as pessoas escolhidas. As cartas foram divididas em metade contendo a imagem da personalidade e a outra um resumo biográfico, destacando seus principais feitos e características.

**Figura 1 – Primeiro Modelo de Par de Cartas**



Fonte: Pet-História UEPG (2024)

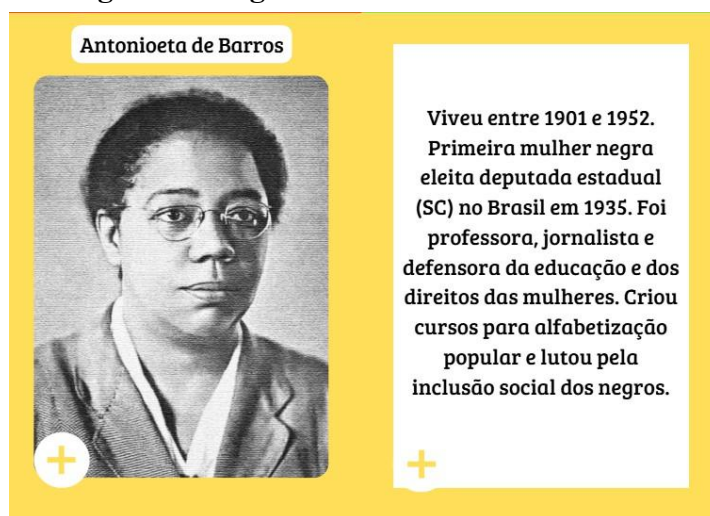
A escolha de um jogo da memória tem como objetivo trazer uma abordagem didática e lúdica para alunos da educação básica. Colaborando, também, para um aprofundamento teórico sobre as contribuições de cada personagem para a construção da identidade nacional Brasileira em diversos eixos, como engenharia, política, literatura e jornalismo.

A utilização de jogos no ensino de história não se propõem a substituir a metodologia tradicional de ensino, tão pouco se julga melhor que ela. Seu objetivo é, em conjunto, ampliar e potencializar o desenvolvimento dos alunos, possibilitando novas formas de desenvolver aspectos sociais e cognitivos. Sendo assim, ela se mostra uma ferramenta vantajosa que pode ser aplicada, com pequenas alterações, a públicos de diversas idades e classes sociais (Meinerz, 2013).

No ano de 2025, com a chegada de novos petianos, o projeto passou por reavaliação e ampliação. O *design* também passou por mudanças, buscando solucionar alguns problemas técnicos de aplicação do jogo. No jogo atual, cada par possui cores diferentes para uma fácil identificação e símbolos diversos, pensado para abranger jogadores portadores de daltonismo. A ampliação foi pensada para o desenvolvimento da habilidade de pesquisa dos novos petianos, assim, cada um ficou responsável pela pesquisa de uma ou duas figuras históricas e a produção de uma curta biografia.

Ao todo foram adicionadas dez novas personalidades, sendo elas: Abdias do Nascimento, Antonieta de Barros, Beatriz Nascimento, Dandara dos Palmares, Enedina Alves Marques, Glória Maria, Lima Barreto, Marielle Franco, Tereza de Benguela e Tia Ciata.

**Figura 2 – Segundo Modelo de Par de Cartas**



Fonte: Pet-História UEPG (2025)

### Resultados e Discussão

O jogo foi muito bem recebido pelo público nas situações em que foi aplicado. Ao evidenciar sujeitos que foram apagados da historiografia brasileira, ou então, de alguma forma embranquecidos, o projeto não só trouxe visibilidade para as personalidades, como também

proporcionou a aproximação da comunidade em geral com essas figuras, muitas vezes desconhecidas.

O contexto e o público dos eventos em que o projeto foi apresentado e empregado foram diferentes, mas todos aconteceram dentro do ambiente da universidade. O primeiro deles, o Campus Parque, em 2024, reuniu servidores e funcionários da UEPG, junto com seus familiares. Nessa ocasião, o jogo da memória utilizado estava em sua primeira versão, com menos figuras e sem as cores e símbolos de cada carta, como na versão atual. Percebeu-se que muitas pessoas se interessaram no jogo, mas poucas conheciam algumas das personalidades abordadas no projeto. Um destaque foi Machado de Assis, grande parte do público não sabia que o escritor era negro, resultado do intenso processo de branqueamento, que atuou e se estabeleceu na memória popular, como explica Maria Aparecida Bento:

[...] no Brasil, o branqueamento é frequentemente considerado como um problema do negro que, descontente e desconfortável com sua condição de negro, procura identificar-se como branco, miscigenar-se com ele para diluir suas características raciais. [...] Na verdade, quando se estuda o branqueamento constata-se que foi um processo inventado e mantido pela elite branca brasileira, embora apontado por essa mesma elite como um problema do negro brasileiro. (Bento, 2002, p. 25).

Essa perspectiva permite compreender que o apagamento de figuras negras na memória social não é casual, mas parte de um projeto histórico e simbólico de manutenção da branquitude como ideal de humanidade e sucesso. Assim, iniciativas como este jogo da memória assumem um papel essencial ao desafiar essa lógica e contribuir para a reconstrução de uma narrativa mais justa e plural da história brasileira.

Já na Feira de Profissões de 2025, o público era majoritariamente composto por jovens na idade escolar, tanto dos anos finais do ensino fundamental, quanto do ensino médio, além da comunidade acadêmica em geral. Nesse evento, a versão atualizada do jogo, mais acessível, foi aplicada. Os resultados foram semelhantes ao da primeira aplicação, mas, as personalidades mais contemporâneas, como Glória Maria e Marielle Franco, foram as mais conhecidas pelos participantes, principalmente por serem figuras recorrentes nas mídias. Quanto às figuras mais antigas, novamente, Machado de Assis e Lima Barreto foram identificados com mais facilidade pelo público. A feira foi organizada em estandes, onde os cursos demonstravam suas atividades, e o dos cursos de História chamou a atenção dos espectadores, justamente pelo jogo da memória desenvolvido pelo grupo PET-História.

Na 41ª Semana de História do Dehis - UEPG (2024), o projeto foi apresentado, mas o jogo não foi aplicado, por questões de logística. Semelhante à forma que foi desenvolvido na metodologia, alguns integrantes da equipe apresentaram os seminários sobre as personalidades, em formato de oficina, voltada para os acadêmicos dos cursos de bacharelado e licenciatura em História da UEPG.



## INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E DIREITOS HUMANOS: DESAFIOS ÉTICOS PARA O SÉCULO XX

Em ambas as situações, o grupo PET teve retornos positivos sobre o projeto e sugestões valiosas, que resultaram em melhorias na jogabilidade e acessibilidade do material, e posteriormente, no aumento de personalidades contempladas.

### **Conclusões**

O estudo sobre a negritude ocupa um local de destaque relativamente recente na educação brasileira (Balbino, 2022, p. 2). A produção desse projeto, portanto, visou contribuir com as carências educacionais, produzindo material didático de fácil acesso, que será distribuído gratuitamente de forma digital para as escolas da rede pública.

As pesquisas e a produção do material didático foram de extrema relevância para a formação acadêmica das petianas e dos petianos, desenvolvendo habilidades intelectuais, técnicas e práticas, tão necessárias para os historiadores.

Além disso, o jogo da memória foi bem aceito pelo público. Todos os objetivos almejados no desenvolvimento do projeto foram alcançados, principalmente na Feira de Profissões, onde o número de jogadores foi mais significativo. O jogo contribui de forma qualitativa na aprendizagem e na divulgação das biografias das pessoas escolhidas.

Por fim, cabe ressaltar, o projeto será levado as escolas em diferentes atividades, buscando ampliar as discussões sobre a vidas das pessoas negras na História do Brasil. Busca-se, com isso, combater o racismo estrutural que por muitos anos permeou a historiografia brasileira, seja no apagamento, no silenciamento, no esquecimento ou no embranquecimento das pessoas negras. E ainda, contribuir para uma História Nacional que veja os sujeitos negros muito além do período colonial, vinculados a escravidão.

### **Agradecimentos**

O grupo PET-História da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG) agradece ao Ministério da Educação (MEC) e ao FNDE pelo apoio financeiro por meio das bolsas concedidas, que foram essenciais para a continuidade e desenvolvimento de nossas atividades.

Este suporte possibilitou a dedicação necessária para a realização deste trabalho, fortalecendo o compromisso com a pesquisa, o ensino e a extensão.

Agradecemos também à UEPG, por oferecer uma infraestrutura e um ambiente acadêmico propício para o crescimento intelectual. Nosso reconhecimento, também, às professoras orientadoras, que com dedicação e orientação contribuíram para um bom desenvolvimento deste estudo. E a Universidade de Brasília pelo acolhimento e organização do evento.

Às pessoas negras e suas vivências por possibilitarem o desenvolvimento do projeto.

Por fim, agradecemos aos colegas do PET-História e a todos que, de alguma forma, colaboraram para a realização deste trabalho, seja por meio do incentivo, apoio ou divulgação.





21 A 23 DE NOVEMBRO DE 2025  
XXX ENAPET

## INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E DIREITOS HUMANOS: DESAFIOS ÉTICOS PARA O SÉCULO XX

É com essa rede de colaboração que conseguimos avançar e contribuir para a formação acadêmica.

### Referências

BALBINO, Jéfferson. **A trajetória de Machado de Assis e sua negritude (não) reconhecida**. Revista Água Viva, (s.i), v. 7, n. 2, p. 1-31, ago./out., 2022.

BENTO, Maria Aparecida Silva. **Branqueamento e branquitude no Brasil**. In: CARONE, Iray; BENTO, Maria Aparecida Silva (orgs.). *Psicologia social do racismo: estudos sobre branquitude e branqueamento no Brasil*. Petrópolis: Vozes, 2002. p. 25–58.

CARNEIRO, Aparecida Sueli. **A construção do outro como não-ser como fundamento do ser**. 2005. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.

MEINERZ, Carla Beatriz. **Jogar com a História na sala de aula**. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (orgs.). *Jogos e ensino de história*. 1 ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/174705/001065511.pdf?sequence=1>. Acesso em: 07 out. 2025.

MUNANGA, Kabengele. **Rediscutindo a mestiçagem no Brasil: identidade nacional versus identidade negra**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

SILVA, Petronilha Beatriz Gonçalves e. **Aprender, ensinar e relações étnico-raciais no Brasil**. Educação, [S. l.], v. 30, n. 3, 2008. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrio.br/face/article/view/2745>. Acesso em: 10 out. 2025.



XXX ENCONTRO NACIONAL DOS GRUPOS PET  
UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA (UnB)  
Campus Darcy Ribeiro, Asa Norte  
70910-900, Brasília - DF

