

Dolores Schussler
Helena Venites Sardagna
Vinicius Martins Flores
Organizadores

Atendimento Educativo Especializado

interlocuções sobre a
docência e estratégias
pedagógicas



ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO

INTERLOCUÇÕES SOBRE A DOCÊNCIA E ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS

Organizadores

Dolores Schussler
Helena Venites Sardagna
Vinícius Martins Flores



Diagramação: Marcelo Alves

Capa: Gabrielle do Carmo

Fotografia / Imagem de Capa: Helena Venites Sardagna

Revisão: Equipe Textualiza Jr.e UFRGS

Revisores: Bibiana Zim, Brenda Bressanelli Marcon, Flavia Cornely Rocha, Giane Luchi da Silva, Isabella Martins Almada da Silva, Luana Selau Machado, Lucas Eduardo Camargo, Milena Soares Silva, Nathália Javier Lucena, Rafaela Radünz Lazzari, Raquel Aranda de Melo e Yasmin Rodrigues Ribas

Orientadores dos revisores: Ana Flavia Souto de Oliveira, Carolina Knack, Julia Martins Pinheiro, Larissa Moreira Brangel, Lis Yana de Lima Martinez, Sandro Rodrigues da Fonseca e Solange Mittmann



A Editora Fi segue orientação da política de distribuição e compartilhamento da Creative Commons Atribuição-Compartilhual 4.0 Internacional https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR



O padrão ortográfico e o sistema de citações e referências bibliográficas são prerrogativas de cada autor. Da mesma forma, o conteúdo de cada capítulo é de inteira e exclusiva responsabilidade de seu respectivo autor.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

A864 Atendimento educacional especializado: interlocuções sobre a docência e estratégias pedagógicas [recurso eletrônico] / Dolores Schussler, Helena Venites Sardagna e Vinícius Martins Flores (orgs.). Cachoeirinha : Fi, 2023.

314p.

ISBN 978-65-85725-70-5

DOI 10.22350/9786585725705

Disponível em: <http://www.editorafi.org>

1. Educação – Docência – Pedagogia – Estratégias. I. Schussler, Dolores. II. Sardagna, Helena Venites. III. Flores, Vinícius Martins.

CDU 37.04:377

10

CARD GAME ORIXÁS: O JOGO INCLUSIVO SOBRE DIVERSIDADE

*João Cesar Lucca Junior
Vinicius Martins Flores*

1 INTRODUÇÃO

De acordo com as palavras do historiador Eric Hobsbawm em seu livro *Sobre História*, “a maior parte da história do passado era escrita para glorificação e talvez para o uso prático dos governantes” (HOBSBAWM, 2013, p.216). Esta pequena sentença diz muito do que temos visto ao longo dos séculos: a história por si só sendo utilizada como instrumento de controle e manutenção do *status quo*. Durante muito tempo, as massas de marginalizados foram silenciadas de tal maneira que suas contribuições no processo histórico acabaram sonegadas em detrimento da história dos grandes líderes e homens de poder. Este processo de silenciamento histórico é proposital, objetivando criar um sentimento que justificaria a imposição de estamentos sociais ou, em outras palavras, aqueles que ocupam espaços de poder assumem tal posição por conta de seus feitos, eternizados através da narrativa de suas histórias gloriosas.

Com o passar do tempo, os historiadores passaram a se interessar mais pelas massas que compunham as sociedades do que por quem as governava. Tal fato criou outra forma de observar a história, transformando aqueles que eram tomados como passivos sociais em protagonistas históricos. Com base nesta vertente histórica, encontra-

se a chamada história “de baixo para cima”, citada por Eric Hobsbawm (2013) em *Sobre História*

A finalidade principal do projeto, e seu diferencial de outras propostas, é criar um jogo que atenda ao público do Atendimento Educacional Especializado (AEE), abordando questões de estudos étnico-raciais e pluralidade religiosa através da mitologia dos Orixás, e seja uma ferramenta pedagógica interessante para uso em salas de recursos multifuncionais ou em salas de aulas comuns. Este objetivo é alcançado por meio do *Card Game Orixás*, um produto educacional apoiado por estas três pilstras.

Os assuntos de inclusão e questões étnico-raciais são frequentemente abordados separadamente, como é o caso do jogo *Erê - o jogo dos Orixás*, criado pelo professor Raphael Carmo. Este jogo aborda as religiões de matriz africana como uma maneira de quebrar a hegemonia histórica, cultural e religiosa eurocêntrica. Em entrevista ao *Diário do Nordeste* (2021), o autor afirmou: "Percebo que há uma prevalência de temas europeus, então pensei em falar sobre nossas culturas, é nossa responsabilidade" (CARMO, 2021).

A produção de jogos inclusivos tem ganhado cada vez mais espaço. Jogos já tradicionais entre o público vidente - por exemplo, o *UNO* - ganharam uma versão adaptada para pessoas com deficiência visual que conta com braille e audiodescrição¹. A reportagem da *Revista Crescer*, de outubro de 2019, intitulada “Uno ganha versão acessível para crianças com deficiência visual”, destaca o uso do braille e da audiodescrição como ferramentas que possibilitam crianças e adultos a usufruir do produto.

¹ A audiodescrição é um recurso que traduz imagens em palavras, permitindo que pessoas cegas ou com baixa visão consigam compreender conteúdos audiovisuais ou imagens estáticas, como filmes, fotografias, peças de teatro, entre outros.

Em sua nova versão, o Uno traz uma apresentação em Braille na caixa e traz informações sobre o jogo no verso de cada uma das cartas, além do manual de instruções adaptado. Os jogadores também podem ativar a leitura das instruções por voz por meio da Alexa e do Google Home. A iniciativa foi realizada em parceria com a National Federation of the Blind (Federação Nacional dos Cegos), organização que busca promover os direitos dos cegos nos Estados Unidos. (CRESCER, 2019)

A proposta do *Card Game Orixás* é única por unir duas características: é um jogo direcionado ao público AEE e aborda questões raciais e religiosas. O jogo permite uma participação interativa e autônoma de todos os membros do grupo de alunos por meio de recursos como audiodescrição e vídeos em Libras, proporcionando uma experiência lúdica. Ao utilizar a Libras (Língua Brasileira de Sinais), cumpre os preceitos explicitados no Decreto Nº. 7.611 de 2011, que, em seu art. 1º, inciso I, afirma:

Art. 1º O dever do Estado com a educação das pessoas público-alvo da educação especial será efetivado de acordo com as seguintes diretrizes:

I - garantia de um sistema educacional inclusivo em todos os níveis, sem discriminação e com base na igualdade de oportunidades. (BRASIL, 2011)

Ademais, o jogo, com sua temática Iorubá, proporciona ao professor uma alternativa para diversificar a abordagem da história e da cultura afro-brasileira, bem como dos aspectos da ancestralidade e da pluralidade de fé. Trabalhar com estes conceitos é essencial para a composição da cultura nacional, assim estar em consonância com o disposto no art. 11, §1º da Lei Nº. 12.288² de 2010:

² Lei Nº. 12.288 - Institui o Estatuto da Igualdade Racial.

Art. 11. Nos estabelecimentos de ensino fundamental e de ensino médio, públicos e privados, é obrigatório o estudo da história geral da África e da história da população negra no Brasil, observado o disposto na Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996.

§ 1ª Os conteúdos referentes à história da população negra no Brasil serão ministrados no âmbito de todo o currículo escolar, resgatando sua contribuição decisiva para o desenvolvimento social, econômico, político e cultural do País. (BRASIL, 2010)

A escassez de materiais de apoio é frequentemente citada como justificativa para a falta de abordagem sobre a africanidade e a falta de projetos inclusivos para alunos com deficiência. O *Card Game Orixás* pode ser uma solução para esses problemas, pois é uma prática pedagógica inovadora que incentiva a criatividade e a interação entre os alunos, além de ser um ponto de partida para discussões sobre as diferentes formas de fé, desafiando preconceitos. Além disso, ao utilizar recursos tecnológicos, permite uma participação mais ativa dos alunos com deficiência, sensibilizando o grupo para a importância da inclusão.

O *card game* visa a contribuir para a produção de uma discussão ampla sobre práticas pedagógicas antirracistas, atuando por meio da desconstrução de estereótipos e eliminação de preconceitos históricos. Para tanto, cabe ao professor utilizar o jogo para discutir com o grupo conceitos tais como racialidade, noção de pertencimento, preconceito racial e racismo estrutural, mostrando como esses temas surgem em nossa sociedade (ALMEIDA, 2019).

De forma paralela à abordagem étnico-racial, a discussão sobre a participação efetiva de pessoas com deficiência na prática social se faz presente. Em termos históricos, estas pessoas foram tolhidas da sua plena participação social, e até mesmo o direito de viver muitas vezes lhes foi sonogado, conforme constatação assinalada por Cardoso (2004,

p.15): “Os registros históricos comprovam que vem de longo tempo a resistência à aceitação social das pessoas com deficiência e demonstram como as suas vidas eram ameaçadas”. Assim, quando nos propomos a desenvolver um projeto pedagógico inclusivo, não podemos deixar de relembrar o histórico dos indivíduos envolvidos.

Para que este projeto se enquadre adequadamente na proposta pedagógica do AEE, com vistas à ampla participação de todos na prática pedagógica, o Card Game *Orixás* conta com recursos como a audiodescrição e a tradução de Libras³. Desta maneira, o aluno com baixa visão ou cegueira e a pessoa surda usuária de Libras passam a ter autonomia para interagir tanto com o material quanto com o grupo durante a realização da atividade.

Retomando o aspecto racial do projeto, vale lembrar que, durante séculos, a mídia e mesmo a escola reforçaram estereótipos negativos sobre a negritude nacional, seja com o apagamento histórico, subvalorização de sua cultura e história ou mesmo mediante a criação de uma aura benevolente nas ações da branquitude. Sobre a forma com que o racismo se perpetua em nossas práticas diárias, relembremos as palavras do professor Silvio Almeida (2019):

O racismo constitui todo um complexo imaginário social que a todo momento é reforçado pelos meios de comunicação, pela indústria cultural e pelo sistema educacional. Após anos vendo telenovelas brasileiras, um indivíduo vai acabar se convencendo de que mulheres negras têm uma vocação natural para o trabalho doméstico, que a personalidade de homens negros oscila invariavelmente entre criminosos e pessoas profundamente ingênuas, ou que homens brancos sempre têm personalidades complexas e são líderes natos, meticolosos e racionais em suas ações. E a escola reforça

³ Libras é a sigla da Língua Brasileira de Sinais, uma língua gestual-visual, ou seja, que usa gestos e expressões corporais e faciais para possibilitar a comunicação entre surdos e entre surdos e ouvintes.

todas essas percepções ao apresentar um mundo em que negros e negras não têm muitas contribuições importantes para a história, literatura, ciência e afins, resumindo-se a comemorar a própria libertação graças à bondade de brancos conscientes. (ALMEIDA, 2019, p. 54)

Por fim, quanto à proposta de um *card game* como resultado de uma especialização em Atendimento Educacional Especializado, é necessária uma explicação sobre a impossibilidade da aplicação do produto em um primeiro momento. A especialização foi realizada durante o ápice da pandemia de Covid-19, o que ensejou, neste instante inaugural, tão-somente a confecção e o desenvolvimento dos conceitos do jogo. A aplicação e seus desdobramentos ficam como proposta para a continuidade deste projeto.

2 CARD GAME: DA IDEIA À PARTIDA

Como um dos pontos de partida para o desenvolvimento do produto pedagógico *Card Game Orixás*, encontra-se uma discussão sobre a escola como um espaço laico, e como esta laicidade ainda não é devidamente explorada pelos professores das ciências humanas e sociais. Não é incomum vermos, nas secretarias de escolas e mesmo em refeitórios, símbolos que remetem à fé cristã. No entanto, outras representações de fé acabam sendo preteridas em detrimento desta.

Mesmo os professores, por vezes, estão alheios aos saberes históricos ou filosóficos de outras religiões que não a sua ou mesmo a hegemônica. É uma disputa de espaço muito desleal, reforçada inclusive por estereótipos negativos, lastreados mais em opiniões do que em informações. A hegemonia supracitada retorna durante as aulas de ensino religioso, história ou filosofia, em especial quando o tema da pluralidade acaba sendo superficialmente abordado. Falar de fé é abrir

um grande espaço para as religiões monoteístas ou de origem judaico-cristã, enquanto a filosofia encontra significativa receptividade quando os autores abordados são de origem europeia e a história segue sendo eurocêntrica como ocorreu nos últimos séculos.

A ruptura com este sistema consiste inicialmente em nos despirmos de nossos preconceitos e observarmos que tal forma de ensinar segue muito próxima à catequização aplicada pelos padres jesuítas durante o período colonial. Para tanto, faz-se necessário o uso de recursos, ferramentas e conhecimentos que muitas vezes os profissionais da educação não possuem. Pensando nisso, surgiu a proposta do projeto de tratar de um assunto que fosse caro à comunidade educacional, que se tornasse algo aprazível de aplicar e ainda despertasse a curiosidade de todos os envolvidos.

A opção por um *card game* é resultado da observação realizada durante anos na escola e sua extensão. Desde os anos 2000, a prática dos jogos de cartas entre os alunos se popularizou. A demanda é tamanha que a *Pokémon Company*, empresa que publica o jogo de cartas de *Pokémon*, estima que, desde o seu lançamento em 1996, já vendeu mais de 27 milhões de cartas (CALGANO, 2019). Esta popularidade era facilmente observada nos corredores, nas salas de aula e mesmo durante o trajeto até a escola nos ônibus escolares. Tamanha aceitação tornou o desenvolvimento de um produto baseado em jogos de cartas algo muito viável e, ao mesmo tempo, extremamente atrativo.

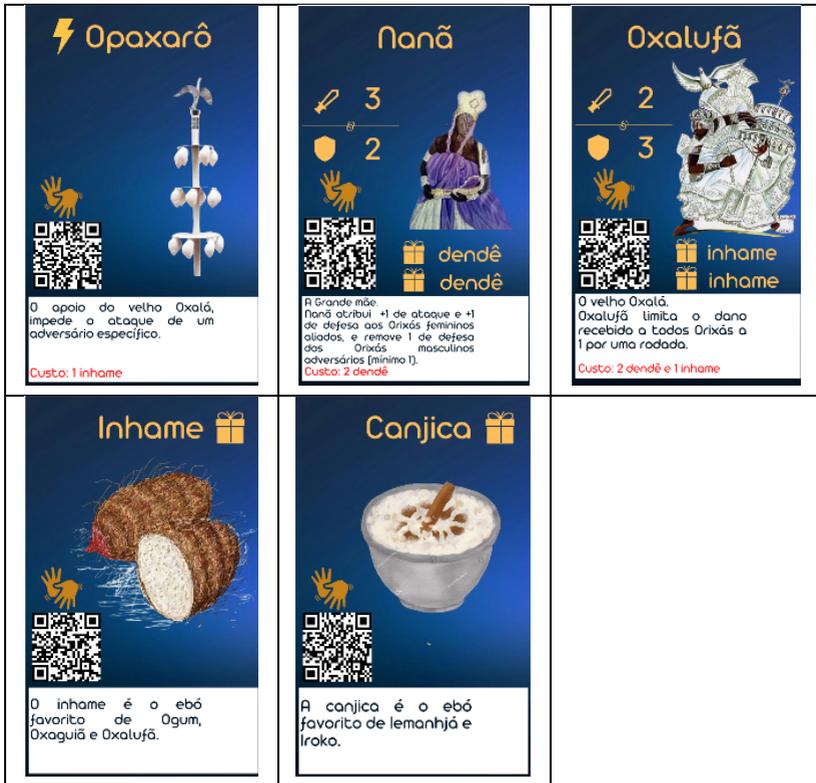
A pesquisa de Corrêa (2017), sobre o uso do RPG (*Role Playing Game* - jogo de interpretação de personagens em um ambiente limitado por um narrador) como forma de iniciação científica para o ensino de história, trouxe a possibilidade de darmos uma nova roupagem para uma matéria que sempre esteve associada a leituras e questionários. O

jogo torna a história o que ela realmente é, algo dinâmico e muito mais interessante. Na devida proporção, o *card game* vale-se dos recursos do RPG, em especial quando usamos elementos como sons, imagens ou descrições para simularmos uma realidade para além da nossa.

No *Card Game Orixás*, o aluno poderá entender um pouco do rito que envolve a relação com o Orixá, sua forma de adoração e como este também possui vontades, agradando-se quando elas são atendidas. O jogo simula o rito de adoração, no qual o aluno oferece algo ao Orixá, neste caso uma carta de ebó. São vários os *ebós*, de maneira que suas diferentes combinações podem ser mais aprazíveis a um ou outro Orixá. Tomemos a seguinte hipótese (ilustradas na Imagem 1): um determinado jogador possui em mãos as seguintes cartas de ebós - 1 carta de canjica, 2 cartas de inhame e 1 carta de dendê. Em sua mão, encontram-se as cartas de Orixás Nanã e Oxalufã. Por fim, ele possui dois itens de poder, Ogó e Opaxarô.

Imagem 1





Fonte: Elaborado pelos autores (2022).

Estando na posse das cartas, o jogador observa quais os requisitos de invocação de um dos Orixás que ele atingiu na primeira distribuição de cartas. No exemplo, o jogador possui duas cartas de inhame, as quais são requisitos para a invocação da carta de Oxaguiã, carta que também possui.

Assim, em sua primeira rodada, o jogador baixa uma das cartas de ebó, o inhame. A ação já suscita um questionamento inicial, qual a relação dos ebós com os Orixás? Isso abre a possibilidade de narrar uma das histórias de Oxalufã, e o professor poderá contar histórias do Orixá para contextualizar. Explicar quem é Oxalufã, falando que é a versão

mais velha e sábia de Oxalá, sendo que existe outra versão jovem e guerreira, Oxaguiã. Pode ainda o professor explicar a relação do Orixá, Oxalufã, com o inhame. Em Iorubá, Oxalá significa “Orixá comedor de inhame pilado” e, neste momento, uma nova discussão pode iniciar, pois o jovem Oxalá segura em suas mãos um pilão.

Os recortes das histórias dos Orixás foram retirados da obra de Reginaldo Prandi, autor escolhido para embasar a parte da mitologia Iorubá deste trabalho. O livro *Mitologia dos Orixás* foi uma sugestão de leitura feita por dois praticantes do Candomblé consultados durante a pesquisa, o bibliotecário William Stewart da Silva e a mãe Elenita. A obra realiza um compilado de informações que o autor obteve em pesquisa sobre as religiões de matriz africana praticadas no Brasil e nas Américas. Segundo Prandi (2001):

Uma das etapas do projeto que originou este livro consistiu em pesquisar a bibliografia disponível para o Brasil, a que trata da religião dos orixás em outros países americanos, com destaque para Cuba, e aquela produzida com referência à África, o que envolve a consulta a centenas de títulos entre livros, artigos e teses etc. (PRANDI, 2001, p. 26)

Outras discussões importantes podem surgir a partir da carta de Nanã, conhecida como A Grande Mãe. Ela é considerada a matriarca e protetora das mulheres, guardiã dos segredos da vida, da criação e dos eguns. A seguir, apresentamos um recorte de uma história dos Orixás, que contextualiza o jogo.

Diz-se que Olodumare, o grande Orixá que não possui uma representação física, deu para Nanã a responsabilidade de cuidar dos *eguns* e manter o equilíbrio entre o mundo dos vivos e dos mortos. Somente Nanã conhecia os segredos dos *eguns*. Além disso, sabia-se que os homens temiam a justiça de Nanã, pois ela os castigava enquanto recompensava as mulheres. Quando uma mulher reclamava à Nanã sobre seu marido, esta mandava seus *eguns* atrás dele.

Ocorre que os outros Orixás estavam assustados com as ações de Nanã e, assim, resolveram dar-lhe um amor. Para esta missão, convocaram Oxalufã. O velho Orixá sabia das coisas e, a cada visita que fazia à casa de Nanã, pedia uma bebida específica que aos poucos ia acalmando a Orixá. Ao mesmo tempo em que Nanã se acalmava, também se sentia mais atraída por Oxalufã. Um dia, um casal brigou, e a esposa veio falar com Nanã. Neste momento, Oxalufã conversou com a Orixá e lhe sugeriu ouvir ambas as partes, o que ela fez. Em gratidão, Nanã mostrou a Oxalufã o seu reino e o quarto onde guardava os *eguns*, que foram observados atentamente pelo velho Orixá.

Certa ocasião, Nanã precisou se ausentar, e Oxalufã encontrou a oportunidade perfeita para praticar seu plano. Cuidadosamente, ele se vestiu com as roupas de Nanã, entrou no quarto dos *eguns* e, com voz mansa, falou-lhes que, a partir daquele dia, deveriam obedecer tanto Nanã quanto Oxalufã. Ao retornar, Nanã recebeu a notícia da boca de Oxalufã: agora os dois compartilhavam os segredos dos *eguns*. Nanã ficou enraivecida, mas se controlou e preparou um plano para engravidar de Oxalufã. Colocou um pó mágico na bebida dele, que caiu no sono, e, assim, Nanã conseguiu o que tanto queria, um filho de Oxalufã.

Irritado, Oxalufã foi até Olodumare e relatou o ocorrido. O Grande Orixá então convocou Nanã e decidiu castigar ambos. Nanã foi castigada a dividir para sempre os segredos dos *eguns* com Oxalufã e a viver sozinha, enquanto Oxalufã recebeu a punição de viver vestido com as roupas de Nanã.

Desta forma, desde o primeiro lance de cartas, já temos um contexto interessante que aborda o papel da mulher na mitologia Iorubá, caracterizando a figura masculina como incapaz de aceitar uma consorte forte. Isto demonstra que até mesmo na mitologia podemos retirar temas atuais sobre representatividade e poder feminino.

Como dito, a escolha por Prandi como referência ocorreu após consulta aos praticantes acima citados e por conta da vasta pesquisa que ele realizou ao longo de sua carreira como sociólogo e estudioso das religiões de matriz africana. O livro *Mitologia dos Orixás* é ricamente ilustrado, trazendo uma enorme quantidade de histórias dos Orixás que foram acumuladas com o passar dos anos em estudos de outros autores que recolheram relatos orais das religiões de matriz africana em seus manuscritos, como Leo Frobenius, William Bascom, Ulli Beier, Pierre Verger, René Ribeiro, entre outros.

Retomando o aspecto da partida, temos então um jogo praticado simultaneamente por dois jogadores, um em oposição ao outro. Ambos possuirão 8 cartas no início do jogo (4 cartas de ebós, 2 cartas de Orixás e 2 cartas de itens de poder). As cartas de ebós são repostas automaticamente a cada carta deste tipo que o jogador colocar em campo. Assim, até o fim do jogo haverá sempre 4 ebós nas mãos de cada jogador. O mesmo ocorre com os Orixás: a cada carta de Orixá baixada na mesa, o jogador terá direito a um novo saque do baralho deste tipo. No entanto, as cartas de itens de poder não seguem tal lógica. Serão somente 2 cartas deste tipo durante todo o jogo e, por isso, o jogador deverá usá-las com sabedoria para tentar garantir a vitória.

A batalha entre Orixás começa a partir do momento em que os jogadores possuem 2 Orixás baixados na mesa. A disputa ocorre por turnos, e o jogador define se deseja ou não atacar naquela rodada. Durante o ataque, o jogador verifica se o poder de ataque de seu Orixá é maior do que o poder de defesa do Orixá adversário. Se assim for, ele decidirá atacá-lo. A diferença entre os pontos de ataque da carta do jogador atacante e os pontos de defesa do jogador adversário é descontada dos pontos de vida do jogador que sofreu o ataque.

Se o poder de ataque e o de defesa forem iguais, ambas as cartas são descartadas, mas nenhum dos jogadores perde pontos de vida. Quanto aos pontos de vida, estes devem ser acertados entre os jogadores, não podendo ser menores do que dez e nem maiores do que trinta para garantir assim uma partida mais dinâmica.

A qualquer momento da partida, os jogadores poderão utilizar dos itens de poder, que consistem em cartas que concedem *power-ups* aos Orixás. Podem incrementar o poder de ataque, o poder de defesa, bloquear um ataque adversário etc. Servem como auxílio para

momentos difíceis e decisivos da partida. O jogo finaliza quando um dos jogadores zera os seus pontos de vida.

Há um recurso coringa, a carta de Exu. Esta carta, quando sacada, não fica em posse de nenhum jogador, mas entre ambos. Aquele que a obtiver de um saque, deverá posicioná-la na mesa entre os jogadores e ganhará o direito ao saque de uma nova carta de Orixá. Na mitologia, Exu é o mensageiro dos Orixás, representando o equilíbrio e a gratidão. Assim, para se obter algo deste Orixá, é igualmente necessário ofertar-lhe algo. Na partida, se qualquer um dos jogadores possuir os ebós necessários, poderá utilizar a carta de Exu em benefício próprio.

3 CONCEITOS DE PARTIDA

Paulo Freire, em sua obra *Pedagogia da Autonomia* (2019), já dizia:

Inexiste validade no ensino que não resulta um aprendizado em que o aprendiz não se tornou capaz de recriar ou de refazer o ensinado, em que o ensinado que não foi apreendido não pode ser realmente aprendido pelo aprendiz. (FREIRE, 2019, p. 26)

Partindo desta reflexão, surge um trabalho de pesquisa envolvendo a leitura de obras (SILVA, 2011; ALMEIRA, 2019; SOUZA, 2021) que dialogam com aspectos históricos, sociais e culturais da negritude do país, especialmente quando nos referimos às religiões de matriz africana praticadas em território brasileiro. Buscando criar um campo de discussão com alunos e professores sobre a história e a cultura negra pré-colonial por meio dos mitos dos Orixás, o trabalho expõe questões que acabaram sendo ressignificadas ao longo do processo histórico e colonizador.

Tanto na história dos Orixás como na das personagens que retratam lideranças africanas, os papéis da mulher e do homem na

sociedade africana se distinguem daquilo que hegemonicamente lhes fora imposto enquanto cativos do regime escravocrata brasileiro. Nas terras do Brasil, os negros tiveram suas histórias e cultos proibidos, de maneira que, com o passar do tempo, muitos dos feitos de seus antepassados acabaram sendo esquecidos.

Em virtude da valorização de uma história rica como a africana, assim como a abordagem de uma vasta mitologia que recria a ascensão de homens e mulheres aos papéis de deuses e deusas, vislumbra-se, além do resgate histórico, um resgate emocional. Recordar essas histórias tem o poder de ressignificar o passado criado por uma branquitude, criando condições para se falar daquilo que, em outros tempos, procurava-se esconder.

Ao falarmos de personagens como Xangô e Oxum, despertamos a curiosidade sobre o aspecto social do papel do homem e da mulher. Ao vermos uma Oxum poderosa, imponente, que demonstra toda a sua força sem sequer mover um dedo diante do guerreiro Xangô, abrimos a possibilidade de contarmos a história de outras mulheres em espaço de poder, como é o caso, por exemplo, de N'zinga Mbandi, rainha de N'dongo que combateu os invasores portugueses, fez alianças com grupos rivais e estabeleceu um clã forte sob liderança feminina por décadas. Em um primeiro momento, estamos aqui possibilitando a criação de um projeto pedagógico inclusivo com o intuito de atender o espaço do AEE. Ademais, quando nos deparamos com a riqueza da história que se esconde por trás de cada carta, podemos extrapolar essa possibilidade para uma conversa sobre inclusão que abarque outras figuras socialmente vulnerabilizadas ou silenciadas.

O que vemos hoje na educação brasileira ainda é o reflexo de um processo pedagógico segregacionista, no qual os espaços ocupados por

alunos negros são desproporcionais em relação ao percentual da mesma população assim autodeclarada. Para exemplificar, em uma reportagem intitulada “País tem 10,1 milhões de jovens sem estudar nem concluir ensino médio”, divulgada na coluna Giro, da *Isto é Dinheiro*, em julho de 2020, foi apontado que:

Apenas 41,8% dos adultos pretos ou pardos acima de 25 anos tinham concluído o ensino básico obrigatório em 2019, contra uma fatia de 57% da população branca na mesma faixa etária. Os pretos e pardos tinham, em média, 8,6 anos de estudos, enquanto os brancos tinham estudado 10,4 anos, quase dois anos a mais. (ISTO É DINHEIRO, 2020)

A segregação e a exclusão dos jovens e crianças negras da escola não é um processo novo. Muito pelo contrário: esta prática tem suas raízes logo após a aprovação da Lei do Ventre Livre, em que os antigos senhores eram responsáveis pela instrução das crianças nascidas livres. Nas palavras de Silva (2000):

A Lei do Ventre Livre levou a um complexo processo de negociação entre parlamentares e proprietários, desembocando em setembro de 1871, na lei Nº2.040. Esta isentava os senhores de “qualquer responsabilidade quanto à instrução das crianças nascidas livres de mulheres escravas”. Educadas seriam apenas aquelas que fossem entregues pelos proprietários ao governo, mediante indenização em dinheiro. Os documentos e os estudos nos mostram que os proprietários de escravos não entregavam as crianças ao Estado, tampouco as educavam. Quando nos interrogamos acerca do abandono a que foi relegada a população negra brasileira no que se refere à educação escolar não podemos deixar de considerar os dados citados. (SILVA, 2000, p.40)

Existem vários motivos para justificar essa evasão histórica. No entanto, aqui gostaríamos de atentar especificamente para o aspecto da

representatividade. Por mais que tenhamos obtido avanços legais que incluíram estudos sobre história e cultura afro-brasileira a partir da Lei nº 11.645 de 2008, ainda assim o diálogo entre a escola e a comunidade negra não é suficiente para equacionar séculos de silenciamento. Lastreado nesta necessidade de criação de mecanismos capazes de resgatar a noção de pertencimento dos alunos negros consoante o processo de uma educação inclusiva que surge a proposta do *Card Game Orixás*.

O jogo é uma forma diversificada de ensino que estimula a criatividade e a interação entre os alunos; também é uma maneira de discutir a diversidade de fé e de desconstruir preconceitos. Por meio da audiodescrição e do vídeo em Libras, disponibilizados nas cartas através de *QR Codes*, os alunos com deficiência podem participar e serem incluídos na atividade. A ideia é desenvolver uma política pedagógica democrática e inclusiva. Segundo Sardagna (2019):

A política inclusiva, inserida num contexto de imperativo da inclusão escolar, regula a população de alunos com deficiência, que estão ou não na rede regular de ensino, e administra a posição ocupada por esses alunos, configurando-se em movimentos de gestão da vida humana, como na perspectiva da biopolítica. Compreende-se que as leis da política inclusiva estão relacionadas aos dispositivos que regulam a vida e as práticas dentro das escolas, o que, por sua vez, acaba por regular a população de alunos com deficiência de modo geral. (SARDAGNA; FROZZA, 2019, p.06)

Na qualidade de uma proposta de prática pedagógica diferenciada, além dos elementos do AEE e do uso da mitologia Iorubá como fonte de discussão da questão étnico-racial, o *card game* consiste na adaptação de uma metodologia de ensino de história baseada no *RPG*, cuja prática utiliza jogos de simulação como forma de iniciação dos alunos no

processo ensino-aprendizagem, de maneira que o aprender passa a ser mais dinâmico e estimulante, de acordo com Correa (2017):

Ao mesmo tempo em que a história vem se tornando cada vez mais difundida em revistas, canais de televisão e outras mídias. Paradoxalmente, permanece sendo considerada assunto tedioso nas salas de aula da educação escolar. E a saída encontrada pelos professores-estagiários para relacionar o mundo com a escola foi justamente a adoção de jogos (de tabuleiro, de movimento, dominós, RPGs, etc.) na aula de História. (CORREA, 2017, p.22)

Em síntese, temos assim os três elementos que dão forma ao presente projeto: a educação inclusiva sob a égide do AEE, aplicada mediante o uso da Libras e da audiodescrição; a discussão de um projeto educacional étnico-racial, enfatizando práticas que estimulem o combate ao racismo, preconceito e intolerância religiosa através do uso da mitologia Iorubá; e, por fim, uma prática pedagógica diferenciada por meio de um jogo que vislumbra a criação de um ambiente lúdico, ao mesmo tempo que estimula o diálogo aberto sobre as questões supracitadas.

Paralela a essas bases, entra a temática do protagonismo histórico negro: não será somente falando sobre a vinda dos negros para o Brasil em navios negreiros ou sobre o histórico de escravidão que daremos aos alunos uma adequada noção de pertencimento. Ao contrário, a opção de narrarmos essas histórias em detrimento da luta dos negros, do protagonismo de N'zingas, Madiba's e Zumbis, faz com que deixemos intacto o objetivo de uma branquitude hegemônica de subvalorizar o papel do negro na história. A escola é o local ideal para esta mudança, pois é por lá que tal noção de superioridade e inferioridade cultural se perpetua, nas palavras de Silva (2019):

Nós fomos destituídos para alimentar a ideia de que somos inferiores. Primeiro dos europeus, depois dos brasileiros brancos. O que determina que as culturas africanas e as histórias da África sejam trabalhadas desta forma é a desigualdade no interior da grande estrutura que é a instituição escolar. É uma estrutura que, no topo, tem um homem branco lá no ministério da educação. (SILVA, 2019, p. 141)

Sobre o jogo em questão, o texto-base para o desenvolvimento do enredo é a obra de Reginaldo Prandi, *Mitologia dos Orixás* (2001), na qual são narrados os mitos de criação Iorubá e elencados alguns dos deuses deste panteão: “o panteão iorubano na América é constituído de cerca de uma vintena de orixás” (PRANDI, 2001, p. 20). Para o desenvolvimento do jogo, optou-se pela utilização de dezoito dos vinte Orixás de maior popularidade no Brasil.

Ainda na mesma obra, expõe-se que cada Orixá possui características físicas distintas, vestes específicas, ornamentos próprios e ebós favoritos, sendo que suas histórias por vezes justificam cada uma destas respectivas singularidades. Além disso, estes mesmos aspectos sofrem alterações, gerando algo que o autor denomina de invocações. Assim, um Orixá poderá apresentar mais de uma representação de acordo com a invocação que ele representar, criando assim uma infinidade de formas de representação de cada Orixá, o que resultou na escolha das invocações mais populares na cultura brasileira para a confecção do jogo. Sobre as invocações:

Cada Orixá pode ser cultuado segundo diferentes invocações, que no Brasil são chamadas qualidades e em Cuba, caminhos. Pode-se, por exemplo, cultuar Iemanjá jovem e guerreira, de nome Ogunté, outra velha e maternal, Iemanjá Sabá, entre outras. Assim, cada Orixá se multiplica em vários, criando-se uma diversidade de devoções, cada qual com um repertório específico de ritos,

cantos, danças, parâmetros, cores, preferências alimentares, cujo sentido pode ser encontrado nos mitos. (PRANDI, 2001, p.24)

Além dos Orixás, personagens principais do jogo, ainda temos as cartas de ebós e de itens de poder. Estes são os acessórios geralmente utilizados pelos Orixás em suas histórias, como, por exemplo, os machados de Xangô, o abedé de Oxum, etc. No jogo, os itens de poder concedem ao jogador *power-ups*, possibilitando o prolongamento do *gameplay* ou mesmo um ataque efetivo que resulta no final da disputa. Há um total de 12 cartas de itens de poder no *card game*.

Estão também presentes um grupo de cartas denominado cartas de ebó, conhecidas ainda como oferendas. Segundo a mitologia, cada Orixá possui um ou mais ebós, que servem para agradá-lo e conseguir uma benção. No jogo, esses servem como tributação para invocar um Orixá, para usar os poderes relacionados a cada um deles ou mesmo para a aplicação do efeito de uma carta de item de poder.

4 DISCUTINDO O CARD GAME

O presente estudo propõe uma discussão múltipla sobre o respeito à diversidade, visando o público atendido na educação inclusiva sob um olhar que busca dar autonomia às pessoas com deficiência e indo além, ao destacar as questões étnico-raciais em consonância com o dispositivo constitucional da liberdade de consciência e crença. A soma destas parcelas possibilita uma compreensão maior de aspectos sociais, históricos, culturais e políticos da sociedade brasileira que até hoje seguem sendo negligenciados. Neste aspecto, compreende Silva (2007):

Tornamo-nos incapazes de perceber as vozes e imagens ausentes nos currículos escolares: empobrecidos, mulheres, afrodescendentes, africanos,

indígenas, idosos, homossexuais, deficientes, entre outros. Para superar tudo isso, precisamos ultrapassar estereótipos, extinguir preconceitos e como disse Senghor, em um de seus poemas, proceder a uma “desintoxicação semântica”, isto é, redefinir termos e conceitos, no nosso caso, começar por educação, aprender, ensinar, saber, educar, educar-se. (SILVA, 2007, p.501)

O *Card Game Orixás* é uma forma alternativa, divertida e democrática de ensino, pois o jogo fica disponível para download na Internet de maneira gratuita, sem restrições de uso. Sua jogabilidade não é limitada ao disposto no manual que o acompanha, sendo possível utilizá-lo para trabalhar variadas formas de abordagem, como, as questões da fé Iorubá, a laicidade do Estado, a cultura negra, a história social e política da escravidão, além de sinalizar sobre silenciamento e história de baixo para cima, entre outras formas de abordagem de acordo com a criatividade do utilizador.

Para o ensino de história e cultura afro-brasileira, torna-se vital o estudo e o entendimento da ancestralidade das variadas etnias que vieram a compor a negritude nacional. Assim, o jogo sobre os Orixás proporciona ao professor um resgate histórico-cultural, remontando um passado glorioso que foi narrado de geração em geração por poemas e histórias contadas por babalaôs, como disse Prandi (2001):

Os mitos dos Orixás originalmente fazem parte dos poemas oraculares cultivados pelos babalaôs. Falam da criação do mundo e de como ele foi repartido entre os Orixás. Relatam uma infinidade de situações envolvendo os deuses e os homens, animais e as plantas, elementos da natureza e da vida em sociedade. Na sociedade tradicional dos iorubás, sociedade não histórica, é pelo mito que se alcança o passado e se explica a origem de tudo, é pelo mito que se interpreta o presente e se prediz o futuro, nesta e na outra vida. (PRANDI, 2001, p. 24)

Na medida em que o professor utilizar o jogo, ele poderá abordar, por exemplo, a formação dos antigos reinos africanos e a maneira com que algumas lideranças destes reinos ascenderam ao patamar de Orixás. Além do mais, com um panteão tão variado, podem ser inseridas discussões sobre o papel da mulher nas sociedades africanas, citando as Senhoras Nanã, Oxum e Ewa, entre outras, as quais dividem o protagonismo com os Orixás masculinos, mostrando como elas constituem parte importante das histórias e mitos Iorubás.

Falarmos sobre a africanidade, especialmente sobre a fé ancestral, é também uma forma de romper o silêncio daqueles que por muito tempo tiveram sua cultura e fé sufocadas por um Estado catequizador. Passados os séculos, nada melhor do que trazer para as salas de aula um pouco daquilo que foi escondido. Trata-se de uma forma de ensinar a pluralidade àqueles que optaram por demonizar o diferente ou, como diz Paulo Freire, “a grande tarefa humanista e histórica dos oprimidos - libertar-se a si dos opressores. Estes que oprimem, exploram e violentam, em razão de seu poder, não podem ter, neste poder, a força da libertação dos oprimidos nem de si mesmos” (FREIRE, 1987, p.30).

A Educação Especial esbarra na questão do reconhecimento dos seus e na ideia de pertencimento como parte integrante da sociedade. Este processo não é exclusivo das pessoas com deficiência, mas algo que pertence às camadas mais oprimidas da sociedade brasileira. Por conseguinte, mesclar o trabalho de inclusão com a pauta da negritude é uma tentativa de reforço da luta por uma educação de fato para todos. Lembremos que o berço das produções intelectuais do país é a universidade e esta, por muito tempo, esteve alheia à questão das inclusões. A ruptura em relação a esta postura é muito recente, por meio

de mudanças legais como as da Lei 12.711 de 2012, que afirma, em seus artigos 4º, 5º e 7º, respectivamente:

Art. 4º As instituições federais de ensino técnico de nível médio reservarão, em cada concurso seletivo para ingresso em cada curso, por turno, no mínimo 50% (cinquenta por cento) de suas vagas para estudantes que cursaram integralmente o ensino fundamental em escolas públicas.

Art. 5º Em cada instituição federal de ensino técnico de nível médio, as vagas de que trata o art. 4º desta Lei serão preenchidas, por curso e turno, por autodeclarados pretos, pardos e indígenas e por pessoas com deficiência, nos termos da legislação, em proporção ao total de vagas no mínimo igual à proporção respectiva de pretos, pardos, indígenas e pessoas com deficiência na população da unidade da Federação onde está instalada a instituição, segundo o último censo do IBGE.

Art. 7º No prazo de dez anos a contar da data de publicação desta Lei, será promovida a revisão do programa especial para o acesso às instituições de educação superior de estudantes pretos, pardos e indígenas e de pessoas com deficiência, bem como daqueles que tenham cursado integralmente o ensino médio em escolas públicas. (BRASIL, 2012)

Mais do que uma simples mudança legislativa, a regulamentação do sistema de cotas no ensino técnico e superior concedeu aos grupos supracitados a oportunidade de cursar níveis superiores de ensino, coisa que até pouco tempo atrás era praticamente exclusividade de uma parcela restrita da sociedade. Estas mudanças deram um novo contorno às universidades, trouxeram outras discussões e formas de pensar e, gradualmente, buscaram explicitar a obrigação histórica que toda a sociedade tem em relação a uma parte dela que foi negligenciada por séculos. Nas palavras de Silva (2004):

A história detém as provas da obrigação da sociedade e também da universidade para com os negros, o que assegura a autenticidade do seu direito de acesso à educação superior, por meio de ações afirmativas. Cabe

lembrar, entre tais provas, o crime contra a humanidade que se constituiu a escravização e o tráfico de africanos, a desumanidade do tratamento que receberam os escravizados no Brasil, e o descaso com que vêm sendo considerados seus descendentes nos 116 anos após a abolição do regime escravista, mantendo-os excluídos dos direitos dos cidadãos. (SILVA, 2004, p.29)

Para além do já apresentado, os conceitos aqui explorados reforçam a importância das questões de identidade para tornar a sociedade consciente de suas pluralidades e, assim, atingir um dos objetivos propostos na carta constitucional de 1988: “Constituem objetivos fundamentais da República Federativa do Brasil, promover o bem de todos sem preconceitos de origem, raça, sexo, cor, idade e quaisquer outras formas de discriminação” (Constituição Federal do Brasil, art. 3º, IV). Tal objetivo constitucional é gestado em sala de aula, onde a diversidade se mostra mais presente, sendo o lugar ideal para trabalhar tais preceitos. É com o trabalho do professor que as barreiras pouco a pouco serão derrubadas, problematizando e conscientizando os alunos a respeito da importância da multiplicidade de ideias e concepções em detrimento de um pensamento único.

Tendo em vista o contexto educacional, este projeto traz para a sala de aula a possibilidade de interação, indagando quais moldes foram dados para a formação da sociedade atual e quais as nossas perspectivas para o futuro. Se vislumbramos um ensino mais inclusivo, este deve ser aplicado no discurso e na prática de nossos professores, subsidiados com materiais que facilitem tal processo. O jogo é um instrumento de mediação para o processo de discussão destas pautas relacionadas ao racismo cultural e estrutural, assim como para todas as outras discussões ligadas à fé e à religiosidade (SILVA, 2011; ALMEIDA, 2019; SOUZA, 2021).

CONSIDERAÇÕES

Durante semanas, foi realizado um esforço para criar um produto educacional que contemplasse as demandas de inclusão social. No entanto, para que esse produto seja bem-sucedido, é preciso repensar nossas atitudes e quebrar os estereótipos sociais. Infelizmente, no Brasil, ainda há uma desconsideração para com a diversidade, pessoas com deficiência e negritude. Considerando a situação política, que vem dificultando a obtenção de direitos básicos por parte de grupos vulneráveis, é importante que a educação seja uma força motivadora para a busca por uma sociedade mais justa e igualitária, através de projetos, estudos e palestras.

Como educadores, temos a responsabilidade de criar um ambiente de diálogo plural e de buscar conhecimento constantemente. Nós somos os responsáveis por ensinar as próximas gerações a mudar as estruturas sociais discriminatórias. O jogo pode parecer apenas uma forma divertida de aprender sobre a história e cultura afro-brasileira, mas sua verdadeira finalidade é provocar questionamentos sobre o que não nos é dito ou o que foi suprimido na história.

A liberdade de pensar e criticar é uma escolha individual, mas a educação tem o papel fundamental de não recuar e continuar buscando meios para a inclusão. Seja através de um jogo, teatro, palestra ou ato de carinho, o importante é sentir a continuidade desse processo. Embora haja obstáculos, é preciso lutar por uma educação inclusiva como forma de transformação social.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Silvio Luiz de. Racismo Estrutural. São Paulo, Sueli Carneiro; Pólen, 2019.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em: 12 de fev. 2022.

BRASIL. Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece diretrizes e bases da educação nacional, 1996.

BRASIL. Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008. Inclusão no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena”, 2008.

BRASIL. Resolução Nº 4, de 2 de outubro de 2009. Institui Diretrizes Operacionais para o Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica, modalidade Educação Especial, 2009.

BRASIL. Lei 12.888, de 20 de julho de 2010. Institui o Estatuto da Igualdade Racial. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2010/lei/l12288.htm>. Acesso em: 12 de fev. 2022.

BRASIL. Decreto 7.611, de 17 de novembro de 2011. Dispõe sobre a educação especial, o atendimento educacional especializado e dá outras providências. Brasília Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2011/decreto/d7611.htm>. Acesso em: 22 de jun. 2022.

BRASIL. Lei nº 12.711, de 29 de agosto de 2012. Dispõe sobre o ingresso nas universidades federais e nas instituições federais de ensino técnico de nível médio e dá outras providências, 2012.

BRASIL. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência), 2015.

CARDOSO, Marilene da Silva. Aspectos Históricos da Educação Especial: da exclusão à inclusão – uma longa caminhada. In: BIANCHETTI, L. (org). Educação Especial: em direção à educação inclusiva. 2ª edição. Porto Alegre: EDIPUC, 2004.

CARVALHO, Lívia. Professor Cearense cria jogo de cartas sobre religiões de matrizes africanas. Diário do Nordeste, 2021. Disponível em: <<https://diarionordeste.verdesmares.com.br/verso/professor-cearense-cria-jogo-de-cartas-sobre-religoes-de-matrizes-africanas-1.3040061>>. Acesso em: 06 de jul. 2022.

CORRÊA, André L. C. Rolando dados, criando histórias, aprendendo história: o uso do RPG como instrumento de iniciação científica no ensino de história. Porto Alegre, UFRGS, 2017.

- FREIRE, Paulo. *Pedagogia do oprimido*, 17ª ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1987.
- HOBBSBAWM, E. J. *Sobre História*. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.
- PRANDI, Reginaldo. *Mitologia dos Orixás*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- SARDAGNA, Helena V.; FROZZA, Tatiane. Narrativas e práticas de governamentalidade: a perspectiva do docente sobre o aluno com deficiência. *Educação em revista*, v. 35 2019. Disponível em: <<https://www.scielo.br/jj/educ/a/8HhJMkLYBXWDC7pFXHgw7N/?lang=pt>>. Acesso em: 11 de jun. 2022.
- SILVA, Alberto da Costa e. *A manilha e o libambo: a África e a escravidão, de 1500 a 1700*. 2ª edição - Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2011.
- SILVA, Petronilha B. G. & GONÇALVES L.A. Movimento negro e educação. *Revista Brasileira de Educação*, v. (15), dez., 2000.
- SILVA, Petronilha B. G. & SILVÉRIO, Valter R. Ações afirmativas, sim. *Revista ADUSP*, outubro de 2004.
- SILVA, Petronilha B. G. Aprender, ensinar e relações étnico-raciais no Brasil. 2007. *Educação*, 30(3). Disponível em: <<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced/article/view/2745>>. Acesso em: 11 de jun. 2022.
- SILVA, Salomão Jovino da. *Entrevista com o Prof. Dr. Salomão Jovino da Silva: um pouco sobre a Educação em povos africanos*. São Paulo: Polietica, 2019.
- SOUZA, Jessé. *Como o Racismo criou o Brasil*. 1ª edição - Rio de Janeiro: Estação Brasil, 2021. pp. 171 – 181.
- UNO ganha versão acessível para crianças com deficiência visual. *Crescer*, 2019. Disponível em: <<https://revistacrescer.globo.com/Diversao/noticia/2019/10/uno-ganha-versao-acessivel-para-criancas-com-deficiencia-visual.htm>>. Acesso em: 06 de jul. 2022.