
PUXANDO
CONVERSA
CONHECENDO SOBRE OS POVOS
AFRICANOS E AFRODESCENDENTE
+ 6 anos

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ/REDE SIRIUS/BIBLIOTECA CAP/A

F224 Farias, Carla Cristina Goulart

Jogo Puxando Conversa - Conhecendo sobre os povos africanos e afrobrasileiros / Carla Cristina Goulart Farias, Mônica Regina Ferreira Lins. - 2022.

Produto educacional elaborado no Mestrado Profissional do PPGEB/CAp/UERJ
ISBN: 978-65-88405-45-1

1. Jogos educativos. 2. Aprendizagem. 3.Brasil - Civilização - Influências africanas. I. Lins, Mônica Regina Ferreira. II. Título.

CDU 371.382

Carla Cristina Goulart Farias

Rio, 07/07/2022

Assinatura

Data

PUXANDO CONVERSA

REGRAS

Regras do Jogo: Puxando Conversa – conhecendo sobre os povos africanos e afrodescendente.

O jogo *Puxando Conversa* é um produto educativo que auxilia as discussões em torno da cultura e das questões étnico-racial no cotidiano escolar, além de despertar o interesse dos alunos para o aprofundamento das questões trabalhadas no jogo.

Objetivo do Jogo: Ser um disparador de pesquisa envolvendo a História e Cultura africana e afro-descendente na educação básica, onde cada carta contém uma frase afirmativa ou interrogativa que servirá como disparadora para novas pesquisas sobre a temática da carta expressa na frase.

Público-alvo: Professores e educandos da educação básica.
Idade: A partir dos 6 anos.
Participantes: Dois ou mais Jogadores.
Conteúdo: 30 cartas, sendo 26 cartas com conteúdo escrito e 4 cartas "vazias".

Modo de Jogar

Um participante escolhe uma carta, lê a frase e inicia a pesquisa sobre a temática da carta que pode ser feita de forma individual ou coletiva.

Caso a carta possua um QR Code, este poderá utilizar um smartphone ou tablet que esteja conectado à internet para extrair as informações presentes no código. Ao realizar a leitura do QR Code, será aberto um link de site ou mídia de domínio público que estará contextualizada à temática da carta.

A carta "vazia" ou sem conteúdo escrito é para que o participante insira uma temática de seu interesse.

Fonte: Jogo criado pela mestranda Carla Farias Goulart como produto educativo e requisito para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação de Ensino em Educação Básica da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

O QUE VOCÊ PENSA QUANDO ESCUTA A PALAVRA

ÁFRICA?

ONDE ESTÃO AS PESSOAS NEGRAS QUE VOCÊ CONHECE?

FÉ.

EU ACREDITO/
O OUTRO ACREDITA.

PRETOS E PRETAS NA REDE.

TEM GOSTO DE ÁFRICA.

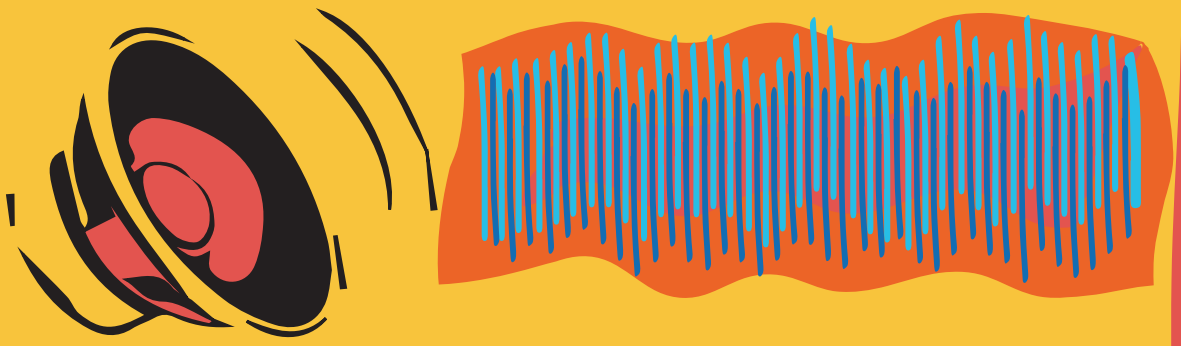
APRENDI COM UM ANCESTRAL.

O CLIMA NO CONTINENTE AFRICANO,

É QUENTE OU É FRIO?

NEGRO OU PRETO? QUAL É O CORRETO?

ESCUTE ESSE SOM!

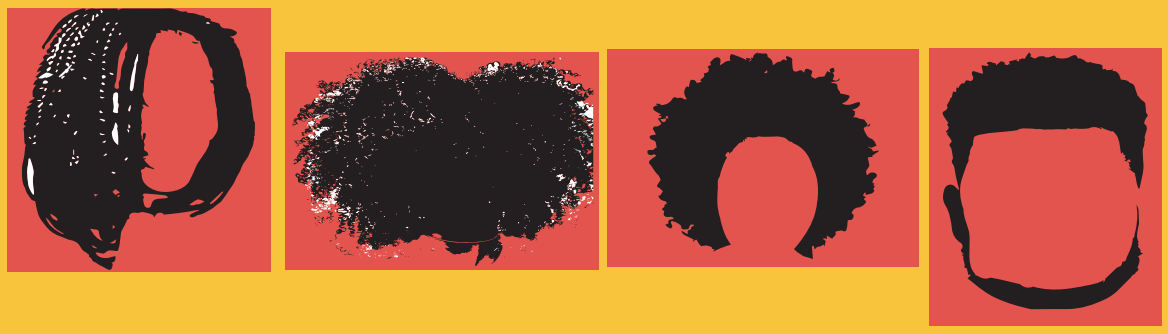


VIDAS NEGRAS?

CLARO QUE IMPORTAM!

UM SUPER HERÓI IGUAL A MIM.

SEU CABELO É...
O QUE VOCÊ QUISER!



DE ONDE VEM ESSA PALAVRA? E ESSA EXPRESSÃO?

CAFUNÉ

FUBÁ

AZOEIRA

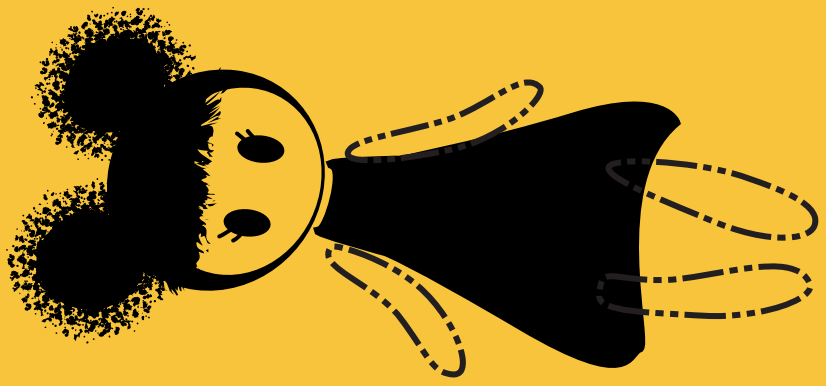
angu

DENGO

CAÇULA

BAGUNÇA

ESCOLHA UMA BONECA.



UM FILME, OUTRAS ESTÓRIAS.

VOCÊ CONHECE ESSE JOGO?

RACISMO

NÃO É PIADA

E NÃO TEM GRAÇA!

ARTE PRETA!

REPRESENTATIVIDADE NOS ESPORTES.

ETNOMATEMÁTICA E ÁFRICA.

QUEM FORAM OS PRIMEIROS REIS E RAINHAS DA HISTÓRIA?

ERA UMA VEZ...
UM LIVRO.

ENCONTRE O LÁPIS “COR DE PELE”

CONHECIMENTOS E SABERES QUE ATRAVESSARAM O ATLÂNTICO.

COMPARTILHE ALGO DA SUA HISTÓRIA PESSOAL.

LUTA EM MOVIMENTO.

PUXANDO CONVERSA

PUXANDO CONVERSA

PUXANDO CONVERSA

PUXANDO CONVERSA

PUXANDO CONVERSA

PUXANDO CONVERSA

PUXANDO CONVERSA

PUXANDO CONVERSA

PUXANDO CONVERSA

PUXANDO CONVERSA

PUXANDO CONVERSA

PUXANDO CONVERSA

PUXANDO CONVERSA

PUXANDO CONVERSA

PUXANDO CONVERSA

PUXANDO CONVERSA

PUXANDO CONVERSA

PUXANDO CONVERSA

PUXANDO CONVERSA

PUXANDO CONVERSA

PUXANDO CONVERSA

PUXANDO CONVERSA

PUXANDO CONVERSA

PUXANDO CONVERSA

PUXANDO CONVERSA

PUXANDO CONVERSA

PUXANDO CONVERSA

PUXANDO CONVERSA

PUXANDO CONVERSA

PUXANDO CONVERSA

ORIENTAÇÕES PARA O JOGO:

FRASES NAS CARTAS	PUXANDO A CONVERSA (objetivos)
1.O QUE VOCÊ PENSA QUANDO ESCUTA A PALAVRA: ÁFRICA	Através de bibliografias, mapas e fotografias mostrar a diversidade da África enquanto CONTINENTE.* vídeo no youtube: Os Africanos - Raízes do Brasil #3
2.FÉ: EU ACREDITO/ O OUTRO ACREDITA	Trabalhar com conceitos que envolvam a tolerância religiosa e valorização das religiões de matrizes africanas.
3. TEM GOSTO DE ÁFRICA	Apresentar alimentos, temperos e receitas culinárias com origem ou influência africana.
4.ONDE ESTÃO AS PESSOAS NEGRAS QUE VOCÊ CONHECE?	Conversar sobre desigualdade/oportunidades
5. PRETOS E PRETAS NA REDE	Mostrar que no universo da internet/ bloggers há representatividade (lista de igs no instagram).
6. APRENDI COM UM ANCESTRAL	Ressaltar a importância da ancestralidade e da tradição oral enquanto conhecimentos em diversas áreas. (griots)
7. VIDAS NEGRAS? CLARO QUE IMPORTAM!	Conversar sobre a fragilidade da vida preta diante de uma sociedade racista e da necropolítica adotada pelo Estado.*

	site do Geledés: https://www.geledes.org.br/campanha-lanca-manifesto-vidas-negras-importam-e-propoe-10-metas-para-reduzir-impacto-do-racismo/
8. SOBRE O CLIMA NO CONTINENTE AFRICANO: É QUENTE OU É FRIO?	Pesquisar e conhecer a diversidade climática existente no continente africano.
9. NEGRO OU PRETO? QUAL É O CORRETO?	Conversar sobre os termos que são direcionados às pessoas africanas e afrodescendentes
10. ESCUTE ESSE SOM!	Através da música, trabalhar com as letras que apresentam reflexões sobre as questões raciais.*apresentar os ritmos e instrumentos africanos. Música da MC Sofia MC SOFFIA - Minha Rapunzel tem Dr…
11. SEU CABELO É...O QUE VOCÊ QUISER!	Conversa sobre os cabelos crespos, sobre os estereótipos e sobre representatividade (clipe formation- Beyoncé)*

	vídeo hair love
12. ENCONTRE O LÁPIS “COR DE PELE”	Discutir sobre representatividade/ colorismo (artista Angélica Dass)* https://angelicadass.com/pt/foto/humanae/
13. ERA UMA VEZ...UM LIVRO.	Apresentar literaturas com protagonismos negros (literatura afrobrsileira)*

	https://www.youtube.com/watch?v=zPCYLIXi6LQ
14. UM FILME, OUTRAS ESTÓRIAS.	Através de filmes e curtas apresentar histórias outras que não são mostradas no cinema.
15. UM SUPER HERÓI IGUAL A MIM.	Apresentar literaturas e personagens que representam os super heróis, refletindo sobre o lugar que eles ocupam nos enredos e a quais histórias eles estão atrelados.* HQs https://www.geledes.org.br/livro-negritude-poderes-e-heroismos/

16. RACISMO NÃO É PIADA E NÃO TEM GRAÇA!	Promover discussões sobre apelidos e piadas que envolvem pessoas negras (racismo recreativo)
17. ESCOLHA UMA BONECA	Apresentar o vídeo sobre as bonecas negras e falar sobre representatividade nos brinquedos.* O impacto do racismo nas crianças
18. VOCÊ CONHECE ESSE JOGO?	Apresentar brincadeiras e jogos de origem africana.
19. REPRESENTATIVIDADE NOS ESPORTES	Conversar e pesquisar sobre atletas negros, conhecer suas histórias.
20. ETNOMATEMÁTICA E ÁFRICA.	Pesquisar e conhecer como os africanos expressavam os conhecimentos matemáticos.
21. DE ONDE VEM ESSA PALAVRA? E ESSA EXPRESSÃO?	Apresentar as palavras inseridas em nosso vocabulário.Ao mesmo tempo, analisar de forma crítica, expressões racistas inseridas em nosso vocabulário*

	https://www.geledes.org.br/palavras-de-origem-africana-no-vocabulario-brasileiro/
22. CONHECIMENTOS E SABERES QUE ATRAVESSARAM O ATLÂNTICO.	Apresentar os conhecimentos que foram disseminados pelos africanos e que não eram dominados pelos europeus (metalurgia, arquitetura…)
23. QUEM FORAM OS PRIMEIROS REIS E RAINHAS DA HISTÓRIA?	Apresentar os antigos reinos e impérios africanos (Mali, Congo, Zimbábwe). Questionar a figura de cleópatra branca assim como os saberes sobre o Egito relacinando-o à uma civilização embranquecida.
24. ARTE PRETA!	Apresentar as máscaras africanas, esculturas em madeira, símbolos adinkras e tecidos africanos *

	https://ipeafro.org.br/acervo-digital/imagens/adinkra/
25-. COMPARTILHE ALGO DA SUA HISTÓRIA PESSOAL	Compreender a importância da história e da experiência pessoal enquanto sujeito e protagonista de sua própria história.
26. LUTA EM MOVIMENTO	Conhecer as lutas e conquistas do Movimento Negro, que foi pioneiro e inspirador para outros movimentos e coletivos que se envolvem na luta antirracista.
27. CARTA VAZIA	Aqui, a criança insere sua curiosidade.
28. CARTA VAZIA	Aqui, a criança insere sua curiosidade.
29. CARTA VAZIA	Aqui, a criança insere sua curiosidade.
30. CARTA VAZIA	Aqui, a criança insere sua curiosidade.