

RELATO DE EXPERIÊNCIA

JOGO DO PRIVILÉGIO: ANÁLISE DE UMA EXPERIÊNCIA COM ESTUDANTES DO ENSINO SUPERIOR

PRIVILEGE GAME: ANALYSIS OF AN EXPERIENCE WITH HIGHER EDUCATION STUDENTS

JUEGO PRIVILEGE: ANÁLISIS DE UNA EXPERIENCIA CON ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SUPERIOR

Andrio Alves Gatinho¹

Universidade Federal do Pará

Marcelo Furtado da Silva²

Universidade Federal do Pará

Pedro Victor da Silva Leite³

Universidade Federal do Pará

Resumo

O artigo analisa o uso do *Jogo do Privilégio* como estratégia pedagógica em uma disciplina de Pedagogia da Universidade Federal do Pará (UFPA), com o objetivo de explorar como práticas lúdicas podem contribuir para a formação de professores em temas de relações étnico-raciais. A experiência ocorreu em 2023, durante a disciplina *Educação e Relações Étnico-Raciais*, onde os estudantes assumiram identidades diferentes das suas e enfrentaram situações que ilustravam desigualdades sociais e privilégios. O estudo buscou compreender o impacto dessa prática na reflexão sobre racismo, meritocracia e as complexidades das hierarquias sociais. Os resultados indicaram que o jogo incentivou uma maior empatia e engajamento dos estudantes, ampliando o debate sobre desigualdades estruturais e fortalecendo a construção de uma prática pedagógica crítica e inclusiva no ensino superior.

Palavras-chave: Relações Étnico-Raciais; curso de pedagogia; desigualdades estruturais.

¹ Doutor em Educação e Contemporaneidade pela Universidade do Estado da Bahia. Professor Associado 2 da Universidade Federal do Pará. Líder do LEPED – Laboratório de Estudos e Pesquisas sobre Educação e Desigualdades. Programa de Pós-Graduação em Currículo e Gestão da Escola Básica PPEB-UFPA. Endereço: Belém -PA – Brasil. <http://lattes.cnpq.br/8231924409590662> E-mail andriogatinho@ufpa.br ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5853-4908>.

² Mestre em Currículo e Gestão da Escola Básica pela Universidade Federal do Pará. Pesquisador do LEPED- UFPA. Endereço: Mirinzal - MA – Brasil. <http://lattes.cnpq.br/9883085224482915>. marcellofurtado09az@gmail.com. <https://orcid.org/0009-0006-8996-5520>.

³ Mestre em Currículo e Gestão da Escola Básica pela Universidade Federal do Pará. Pesquisador do LEPED- UFPA. Endereço: Belém-PA – Brasil. <http://lattes.cnpq.br/3120990042333638>. pedrovictorleite18@gmail.com. <https://orcid.org/0000-0002-5048-5398>.

Abstract

The article analyzes the use of the *Privilege Game* as a pedagogical strategy in a Pedagogy discipline at the Federal University of Pará (UFPA), with the aim of exploring how playful practices can contribute to the training of teachers in themes of ethnic-racial relations. The experience took place in 2023, during the subject *Education and Ethnic-Racial Relations*, where students assumed identities different from their own and faced situations that illustrated social inequalities and privileges. The study sought to understand the impact of this practice on reflection on racism, meritocracy and the complexities of social hierarchies. The results indicated that the game encouraged greater empathy and engagement among students, expanding the debate on structural inequalities and strengthening the construction of a critical and inclusive pedagogical practice in higher education.

Keywords: Ethnic-Racial Relations; Pedagogy Course; Structural Inequalities.

Resumen

El artículo analiza el uso del *Juego del Privilegio* como estrategia pedagógica en una disciplina de Pedagogía de la Universidad Federal de Pará (UFPA), con el objetivo de explorar cómo las prácticas lúdicas pueden contribuir para la formación de docentes en temas de etnoracial. Relaciones. La experiencia tuvo lugar en 2023, durante la asignatura *Educación y Relaciones Étnico-Raciales*, donde los estudiantes asumieron identidades diferentes a las suyas y enfrentaron situaciones que ilustraban desigualdades y privilegios sociales. El estudio buscó comprender el impacto de esta práctica en la reflexión sobre el racismo, la meritocracia y las complejidades de las jerarquías sociales. Los resultados indicaron que el juego fomentó una mayor empatía y compromiso entre los estudiantes, ampliando el debate sobre las desigualdades estructurales y fortaleciendo la construcción de una práctica pedagógica crítica e inclusiva en la educación superior.

Palabras claves: Juego de privilegios; Relaciones Étnico-Raciales; Curso de Pedagogía; Desigualdades estructurales.

INTRODUÇÃO

Este trabalho analisa os resultados de uma experiência com estudantes do curso de Pedagogia vinculados a Faculdade de Educação (FAED) da Universidade Federal do Pará (UFPA) do Campus Belém durante o curso de uma disciplina intitulada *educação e relações étnico-raciais* ofertada no ano de 2023. Para este texto será discutido o produto final da experiência solicitado aos alunos.

A temática principal é o estudo das desigualdades sociais e raciais e a importância disso na formação de professores, o que vem na esteira da necessidade de atender as recomendações da obrigatoriedade do trato escolar e acadêmico ao ensino de história e cultura afro-brasileira e africana e a reeducação das relações étnico-raciais, tais como preconizam a Lei nº 10.639/2003 (Brasil, 2003) e as Diretrizes Curriculares Nacionais para a educação das relações étnico-raciais e para o ensino de história e cultura afro-brasileira e africana (Brasil, 2004).

As diretrizes curriculares emanadas pelo Conselho Nacional de Educação em 2004 apontam a necessidade de que a formação superior no Brasil de modo geral atendessem às recomendações da inclusão de conteúdos que pudessem dar conta dos debates sobre as



desigualdades raciais e a persistência do racismo, assim como propor maneiras de reeducar as relações étnico-raciais.

Uma disciplina como a ofertada no curso de Pedagogia da UFPA é um exemplo desse movimento e nos resta questionar as formas que o debate tem assumido nessas experiências formativas. A questão central deste artigo é que motivou a realização da experiência é saber como o uso de jogos pode contribuir na reflexão sobre as desigualdades raciais em cursos de formação de professores como o de Pedagogia?

É com base no diálogo com autores do campo da educação e relações étnico-raciais que a discussão fundamentalmente é feita, agregando a isso, outras referências que discutem mudanças nos métodos e formas de dar aula no ensino superior, bem como na possibilidade do uso de jogos no ensino superior que este texto propõe discutir a experiência realizada.

O texto está organizado com uma breve introdução e a exposição da problemática da experiência e a metodologia utilizada. Em seguida, são feitas as apresentações da disciplina e do jogo de tabuleiro utilizado. Por fim, são tratados os resultados colhidos nas respostas ao questionário produzidos pelos estudantes, além de apontar algumas considerações sobre o debate do uso de jogos no processo de ensino na formação superior.

METODOLOGIA

A experiência em questão se deu com a aplicação de rodadas de um jogo intitulado *Jogo do Privilégio*, em uma disciplina de caráter eletivo no Curso de Pedagogia da UFPA, intitulada *Educação e Relações Étnico-Raciais*. A experiência ocorreu durante o período em que a disciplina foi ofertada no primeiro semestre do ano de 2023. A disciplina pelo seu caráter não obrigatório recebe alunos em diferentes momentos de sua formação que buscam aprofundamento no entendimento sobre as relações étnico-raciais e sua relação com os processos educativos, valendo-se da possibilidade de cursar essa disciplina para suprir sua formação inicial.

Pelo fato de a universidade ser concebida como um espaço complexo e multidimensional, atravessado por diversas influências, torna-se necessária uma contextualização ampla para qualquer análise dos processos que nela ocorrem (Silva; Silva; Pinho, 2025). A atividade visava buscar alternativas sobre a avaliação dos alunos, o que exigiu sair das tradicionais formas de avaliação como artigos, seminários, provas etc. A participação nas rodadas do jogo foi proposta aos estudantes como parte das atividades avaliativas da disciplina, o que exigiu dos participantes um breve relatório (respostas ao



questionário de orientação) sobre sua experiência no jogo. É válido destacar que os estudantes estavam cientes e concordaram, mediante termo de concordância no formulário, que além de configurar parte de sua avaliação, suas respostas seriam sistematizadas em um trabalho analítico posterior aquele momento.

Do ponto de vista ético foi garantido o anonimato a todos(as) participantes, o que indica que em nenhum momento deste artigo serão utilizados trechos e recortes dos dados que identifiquem qualquer participante.

Apresentamos a seguir as perguntas que estavam presentes no formulário que os estudantes deveriam responder após a participação na rodada do jogo:

- 1) O que achou da experiência de jogar um jogo problematizando os *privilégios*? O que foi pensar/problematizar/refletir sobre as desigualdades e os privilégios a partir de um jogo? Considere em sua resposta as diferentes dimensões da ideia de mérito que foram compartilhadas no texto indicado.
- 2) Já havia participado de outras atividades que envolvem jogos aplicado a situações pedagógicas e relações de ensino-aprendizagem? Quais? Em que outras disciplinas na graduação em Pedagogia?
- 3) Uma das características do jogo era um tipo de casa no tabuleiro que levava a cartas com o sinal de uma interrogação e que leva os participantes a uma reflexão sobre diferentes situações. Diante da experiência que você teve, comente a seguinte carta do jogo:
- 4) Todos os seus amigos estão se divertindo na praia, inclusive sua amiga negra, que alisa o cabelo. Em determinado momento, todos vão para o mar, mas essa sua amiga fica na areia, meio sem graça. Existe algum privilégio envolvido nessa situação?
- 5) Qual o perfil da carta que você assumiu no jogo? Descreva a sensação de mesmo que por um intervalo curto de tempo assumir uma identidade diferente da sua?
- 6) Como você avalia seu desempenho (de acordo com o perfil da carta) no jogo?
- 7) O que significou jogar o dado? Como a sorte ou o azar de jogar o dado e/ou pegar uma carta que lhe fazia andar para frente ou voltar algumas casas se relacionaram com as diferentes interseções de preconceitos, questões estruturais etc.?
- 8) Classifique os cinco perfis a seguir de 1, 2, 3, 4 e 5 (onde 1 significa mais privilégios e 5 menos privilégios):
 - A) Homem Indígena Hétero Cisgênero
 - B) Mulher Branca Hétero Cisgênero.
 - C) Mulher Preta / Parda Hétero Trans.
 - D) Mulher Branca Hétero Trans.
 - E) Mulher Preta / Parda LGB + Cisgênero.
- 9) Como você avalia a mecânica (funcionamento/movimentação) do jogo? (Experiência do Jogo, 2023).



As rodadas de aplicação do jogo se davam com seis estudantes e levaram em média 90 minutos de duração. Elas aconteceram sempre na segunda metade do horário reservado a disciplina, uma vez que na primeira parte eram apresentados e discutidos coletivamente questões atinentes a compreensão de um conjunto de reflexões propostas nos textos de apoio a disciplina.

Antes do início de cada rodada eram apresentados por nós os objetivos do jogo, a relação proposta com a disciplina, além da lembrança de que para a resposta do questionário fosse feita a leitura de um compilado de definições sobre a ideia de meritocracia que foram utilizados como roteiro de reflexão, além do conjunto de leituras indicadas como obrigatórias e complementares da disciplina.

A DISCIPLINA EDUCAÇÃO E RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS

A importância do debate sobre a educação das relações étnico-raciais é posta à formação de professores há algum tempo (Gomes; Silva, 2001), além do impulsionamento que a legislação brasileira deu a necessidade de os cursos de formação superior atenderem a discussão sobre as relações raciais na direção da reeducação da sociedade brasileira.

Trabalhos como os de Coelho (2018) apresentam as questões mais caras a formação de professores no que tange ao debate sobre educação e relações étnico-raciais no Brasil, o que coloca em destaque, por exemplo, as fragilidades dos percursos formativos dos professores no Brasil, na formação inicial ou continuada, no tocante à temática racial. Essa é uma questão que unifica as experiências nas instituições brasileiras que lidam com formação de professores pois segundo a autora apresenta características que conferem similaridades quando se trata do *lugar que a questão racial ocupa* em tais processos.

Para Coelho (2018), a busca de uma compreensão adequada relacionada à temática exige a necessidade de uma formação inicial e continuada que congregue o tema de modo substancializado e que a reflexão sobre a formação de professores e relações étnico-raciais e suas implicações no combate ao racismo sejam amplamente discutidas como um fator estruturante dos processos de formação e não como questões acessórias que podem ser vencidas por meio de uma disciplina, um evento ou cursos eventuais.

Mesmo não sendo objeto deste texto identificar e analisar as experiências que podem ser encontradas nas diferentes Faculdades, o que exigiria dialogar com diversas possibilidades na UFPA, podemos afirmar que no contexto local são diversas as iniciativas formativas propostas nas últimas duas décadas, que vão desde a inserção de disciplinas nos cursos de formação de professores, experiências com cursos de pós-graduação latu



sensu, além de um conjunto de grupos de pesquisa estabelecidos e produzindo diferentes estudos e propostas de intervenção.

No curso de Pedagogia do Campus Belém é a partir de 2019 que a disciplina *Educação e relações étnico-raciais* assume alguma centralidade, quando foi aprovada pelo núcleo Docente Estruturante e no Conselho da Faculdade. A disciplina eletiva em questão tem uma carga horária de 68 e tem como ementa, os seguintes componentes: A importância do componente racial na estruturação das desigualdades sociais no Brasil. Racismo e etnicidade. Culturas negras na Amazônia. Relações étnico-raciais nas escolas brasileiras. Discriminação no ambiente escolar: currículo, formação de professores e materiais didáticos. Parâmetros legais para a reeducação das relações étnico-raciais na educação.

Os objetivos preveem analisar os elementos da estruturação das desigualdades sociais e raciais no Brasil, além de refletir especificamente sobre o racismo e suas relações com a educação. Isso exige a compreensão por parte dos alunos do processo de discriminação no ambiente escolar, o que envolve a reflexão sobre o currículo, a formação de professores de modo geral e a produção e circulação de materiais didáticos. Por fim, é importante que os estudantes se envolvam na produção de ações *curriculares afirmativas* que busquem propor estratégias de reeducação das relações étnico-raciais nas escolas.

Do ponto de vista da sistematização dos conteúdos, a primeira unidade do programa do curso é a responsável pela discussão dos conteúdos básicos a discussão e realização das rodadas. Um segundo bloco da disciplina discute mais especificamente as questões escolares, e possíveis propostas de concretização do ensino de história e cultura afro-brasileira e africana, o que não é objeto desta argumentação.

Essa unidade programática sintetiza a discussão sobre a *construção* de um imaginário racial no Brasil e indica formas de compreender como (os meios, instrumentos, conteúdos) *desconstruir* o imaginário racial brasileiro que estabelece de grosso modo a democracia racial como marca das relações raciais no Brasil, a inexistência do racismo, a mestiçagem como símbolo de nossa formação, além de questões caras as confluências entre as desigualdades sociais e raciais no Brasil.

Os debates dessa primeira parte da disciplina são concluídos com a discussão sobre ações afirmativas e a necessidade das cotas, por exemplo, colocando a ideia de ciclo vicioso explorada por Santos (2017) como pano de fundo para entender que as desigualdades raciais são parte de um complexo quadro de reprodução de desigualdades raciais ao longo do Século XX.



É, portanto, explorando a ideia de uma reeducação das relações étnico-raciais e explicando como o racismo funciona no aparelho social de modo mais genérico que a atividade com o jogo se insere. É fundamental nesta reflexão que os estudantes explorem como se dá o processo de identificação de cor/raça no Brasil e a particularidade/dificuldade do modelo desenvolvido no Brasil, quando comparado, por exemplo, aos modelos desenvolvidos nos EUA e na África do Sul.

O JOGO DO PRIVILÉGIO

O *Jogo do Privilégio* é um jogo de tabuleiro que foi descoberto por um de nós durante a pandemia de COVID-19 (agosto de 2020) por conta de uma campanha, estilo *crowdfunding*, que visava apoiar a materialização de sua confecção. O apoio financeiro a concretização da produção do jogo gerava como recompensa o envio de uma unidade, o que acabou se concretizando no segundo semestre de 2021.

A organização criadora do jogo é uma empresa (consultoria) especializada no trato com a diversidade e atua no âmbito empresarial com formações, ciclos de formação com palestras, workshops e treinamentos em geral para a introdução de conceitos relacionados a diversidade, inclusão e equidade. Seu foco é o desenvolvimento e gestão de projetos e estratégias para a inclusão e promoção da diversidade no mercado de trabalho, o que envolve uma gama de serviços, desde a curadoria para eventos a intermediação de contratações.

O jogo foi pensado para o ambiente corporativo o que se relaciona com o conceito *Environmental, Social and Governance* (ESG), um termo em inglês para falar sobre questões ambientais, sociais e de governança corporativa, que entende que organizações privadas com práticas efetivas de diversidade e inclusão são mais produtivas e possuem um clima melhor e mais respeitoso as diferenças, no entanto, a estratégia lúdica permite que o jogo seja apropriado para famílias, amigos e escolas e recomenda a faixa etária de uso para maiores de 12 anos.

De modo geral, o objetivo do jogo é promover a compreensão e reconhecimento de privilégios e desigualdades sociais, regionais, étnico-raciais, de gênero, entre outras, por meio de uma experiência que gera reflexão e empatia, mas que também provocou estranhamento, tristeza, frustração, raiva, em alguns casos lágrimas e sensação de impotência frente aqueles desafios.

Cada rodada do jogo que desenvolvemos com os estudantes começava com a escolha aleatória, com as cartas viradas para baixo, para que não fosse possível identificar



o perfil. *Essa carta* (Você) continha as características do(a) personagem que o participante assumiria no jogo.

As cartas de personagens indicavam características como *sexo, raça/cor, orientação sexual e identidade de gênero*, o que levava os estudantes a realizarem a primeira reflexão que era em torno desse perfil que podia se aproximar em algum aspecto, mas que na maioria das vezes os levou a outros lugares e sensações.

Uma das questões que fizemos no questionário era sobre o perfil da carta que o(a) estudante assumiu no jogo. A ideia era que o(a) estudante descrevesse a sensação de mesmo que por um intervalo curto de tempo assumir uma identidade diferente da sua. O primeiro exemplo de resposta foi a seguinte: “Foi uma sensação inacreditável, pois fiquei duas rodadas sem jogar pelo simples fato de ser LGBT e preto, e parando pra refletir, é exatamente isso que acontece, a sociedade tenta limitar essa população” (Participante 8, 2023).

Outro exemplo é de uma estudante que se auto identifica como preta que assumiu o perfil no jogo de uma mulher branca. A participante afirma “No primeiro momento pensei que essa mulher estaria cheia de privilégios por ter a pele branca, mas em uma loja de roupa ou em banheiro público ela foi penalizada por ser uma mulher trans” (Participante 13, 2023).

As cartas e os efeitos dos perfis no jogo contribuíram para a formação inicial dos participantes, permitindo que refletissem sobre desigualdades e se colocassem no lugar de outros, experimentando realidades com mais ou menos privilégios, mesmo sem vivenciar suas dificuldades diretamente.

A partir disso concordamos com a afirmação de Ribeiro (2017) quando diz que

o fundamental é que indivíduos pertencentes ao grupo social privilegiado em termos de lócus social consigam enxergar as hierarquias produzidas a partir desse lugar e como esse lugar impacta diretamente na constituição dos lugares de grupos subalternizados (Ribeiro, 2017, p. 48).

Dessa maneira, realizar com os alunos uma atividade em que eles podem observar as questões de privilégio que permeiam a sociedade e se colocar no lugar de uma persona diferente da sua é um exercício que gera uma maior empatia e consciência. Reconhecer o próprio privilégio, no entanto, é o primeiro passo para questionar as estruturas que subordinam grupos marginalizados. Isso exige uma tomada de consciência sobre como as identidades de classe, raça, gênero, entre outras, moldam experiências de vida, acessos e



oportunidades. É nesse processo de conscientização que se torna possível construir ações e práticas que visem à equidade.

Vejamos um depoimento presente em uma das respostas ao formulário,

A sensação de assumir uma identidade diferente, mesmo que por um curto intervalo de tempo foi surreal, no entanto porque escolhi uma carta aleatória particularmente não tinha o conhecimento mais aprofundo sobre aquele perfil, no entanto, assumir a identidade fez com que me senti mais livre porque querendo ou não o homem branco LGB+ Cisgênero tem mais oportunidades e privilégios que uma mulher preta se tratado de desigualdades sociais são mecanismo totalmente diferente. Sendo assim, sentir – me mais aventureira e com menos responsabilidades do que quando estou sendo eu mesma. Isso pode me proporcionar uma sensação de escapismo e permitir-me experimentar diferentes perspectivas e comportamento durante o jogo. Por outro lado, sentir-me desorientada e desconfortável em alguns momentos porque fui desonesta comigo mesma, na verdade após o término do jogo ficam vários questionamentos e reflexões quem somos para julgar as pessoas e que papel realmente assumimos perante a sociedade (Participante 26, 2023).

A possibilidade de uma mulher preta *escapar* de suas reais sensações para encarnar em um jogo um perfil *cheio de privilégios* também gera um peso, o que levou os estudantes em geral a fazerem profundas reflexões durante o desenrolar da disciplina e não somente durante a rodada do jogo. Vários comentários ao longo dos debates e exposições feitas na disciplina continuaram reverberando as sensações e análises dos estudantes quanto a experiência, o que julgamos extremamente positivo.

Em geral, aquilo que foi *confortável* para ganhar ou ter um bom desempenho no jogo de tabuleiro, era também *complexo* para lidar com o fato de perceber o *quão injusto é o social e racial*, conforme assevera uma outra estudante. De modo geral, a experiência levou esses estudantes a se colocarem no lugar do outro, o que é um passo significativo para entender a complexidade de lidarmos com medidas que tratam das dores e dos significados que por vezes não sentimos na pele efetivamente.

Eu nunca havia me imaginado no lugar dessa pessoa e o quanto de perrengues ela enfrenta, principalmente no dia a dia, quando o assunto é fazer compras e ser seguido por um segurança dentro da loja, ou até mesmo ser abordado na frente de terceiros, simplesmente por causa da minha cor (Participante 18, 2023).

A sensação das diferentes *opressões* em diversas situações hipotéticas no jogo ocasionou que os estudantes refletissem sobre suas condições sociais e raciais o tempo todo, o que pôde levar a lugares e sensações que estranhem inclusive algumas situações



aparentemente similares, tais como a de outra estudante preta que viu a gradação de privilégios que coloca a mulher preta em uma posição inferior à posição do homem preto, quando esta estudante assumiu um perfil de um homem: “a única diferença foi o gênero em questão, pois sou uma mulher preta/parda hétero cis, e mesmo com essa diferença, as coisas no jogo ficaram um pouco mais fáceis por eu ter ‘sido homem’ na rodada do jogo” (Participante 9, 2023).

Isso remete ao estranhamento com o *lugar* racial, o que no entendimento de Gonzalez e Hasenbalg (2022) é uma dimensão crucial das desigualdades raciais. Os autores denunciam que as práticas discriminatórias impostas à população negra e que atuam com o intuito de regular suas aspirações através da construção de lugares apropriados devem ser analisadas e objeto de luta e resistência, uma vez que permitem denunciar o lugar como uma expressão de naturalização das posições sociais, o que segundo os autores nada mais é do que uma hierarquia que aloca indivíduos segundo os marcadores sociais de raça, classe e gênero.

A questão do gênero e raça como intersecção fundamental provocou outra reflexão importante,

Mesmo estando no perfil *padrão* aceito pela sociedade, ainda assim (o perfil sorteado com a carta) sofre com os obstáculos de ser mulher. Houveram vários momentos no jogo em que meu perfil passou sem dificuldades por algumas situações, mas diante de um cenário de vaga de emprego, acabou por voltar uma casa no tabuleiro e enfrentar o caminho mais longo pelo fato de vir a engravidar um dia. Isso só me mostrou o quanto meus méritos estavam limitados sendo aquela mulher branca, e como eu não tinha (tantos outros) sendo uma mulher preta (Participante 3, 2023, grifo nosso).

É somente com uma lente teórica ou perspectiva de análise interseccional que conseguimos entender a sobreposição das relações de poder ou a forma em que marcadores como gênero e raça atuam na reprodução das desigualdades. Neste ponto, um elemento do jogo pode ajudar na reflexão por essas mulheres não somente com a identificação e na abordagem da multiplicidade e complexidade das discriminações que caracterizam a experiência racial delas, mas também pode auxiliar na compreensão das raízes históricas e no combate aquilo que as gerou, tomando novas formas de pensar raça, classe e gênero como um eixo articulador disso (Vigoya; Pinho, 2023).

A revolta e a frustração com algumas situações vivenciadas ao longo do jogo colocavam em questão uma importante noção que acompanhava a reflexão proposta pelo tabuleiro. A experiência do jogo abriu espaço para uma reflexão profunda sobre situações que muitas vezes passam despercebidas no dia-a-dia, o que em geral foi lido pelos



estudantes como *impactante, marcante, experiência única*, que foi a de *assumir um perfil diferente de quem eu sou* e aí a busca pela empatia de *ter uma mínima ideia de como é a vivência dessa pessoa* fez aparecer em algumas respostas a ideia de *sair da zona de conforto* e entender os desafios que uma pessoa com o perfil diferente do meu passa. Além disso, a sensação de estranhamento não foi uma regra, pois alguns participantes assumiram perfis que não se distanciavam tanto de suas *realidades*. No geral, os marcadores relacionados a questões mais consolidadas no imaginário social coletivo foram as mais fáceis de serem tratadas, e aqui nos referimos aquelas relacionadas a cor/raça e as questões sociais.

A pergunta que levou a um maior desenvolvimento era a que pedia para explicar a experiência de jogar um jogo problematizando os *privilégios*, ou o que significava pensar/problematizar/refletir sobre as desigualdades e os privilégios a partir daquela experiência. Aqui é importante destacar um elemento extra, pois os estudantes receberam ao longo do desenvolvimento da disciplina um conjunto de indicações teóricas, referências legais e matérias jornalísticas que os convidava a refletir sobre o jogo a partir de um conjunto de definições sobre a ideia de mérito, por exemplo, além do conjunto de referências teóricas da disciplina que passaram por textos de Guimarães (2002), Hasenbalg (2005), Nogueira (1998), Schwarcz (2013), Seyferth (2002).

De modo individual e/ou coletivamente perceberam que independentemente do esforço individual, há muitos outros fatores que implicavam aquelas cartas-perfis para que pessoas pretas/pardas, indígenas (entre outras etnias segregadas) e mulheres fossem menos privilegiadas. O cruzamento entre a carta perfil e a sorte/azar de jogar o dado podem ser correlacionados,

Quando a divisão das cartas ocorreu de imediato supus que iria ganhar o jogo por acreditar que a Mulher Branca Hétero Cisgênero fosse dentre os outros, a que possuía mais privilégios, no entanto, no decorrer do jogo fui percebendo que o único fator que foi responsável pelo meu retrocesso no jogo não foi somente o dado, mas o fato de ser mulher. Dentre todos os jogadores, eu fui a que menos retrocedeu, o motivo para tal coisa foi que as demais identidades eram de pessoas pretas, pardas, indígenas, trans, mulheres ou LGB+. Mas em nenhum momento, os jogadores tiveram que retroceder por serem homem, hétero e muito menos branco. Devido a isso, os únicos fatos determinantes pela minha perda do jogo foi o dado, a carta xenofobia e ser mulher (Participante 17, 2023).

Aqui outra questão que envolve a reflexão sobre a dinâmica do jogo, a sorte ou azar do dado em cair nas casas do tabuleiro que oferecem mais desvantagens do que vantagens,



Eu como jogadora olhei várias vezes e fiquei pensando *agora vai avançar*, mas era só ilusão, pois em um certo momento do jogo meu perfil voltou várias vezes às casas por ser pobre, ter estudado em escola pública e percorreu o caminho mais longo para ingressar em uma universidade pública. Então não posso deduzir que o dado adivinha meu perfil, porque claramente é a dinâmica do jogo. Deixando notório, que o dado não favorece quem não possui privilégios, e essa pessoa sempre vai ter o azar de ficar para trás nas perspectivas sociais. O próprio dado faz com que o perfil volte duas ou mais casas de uma vez, demonstrando preconceitos e questões de desigualdade na sociedade. A partir do que foi observado, a movimentação é uma boa representação de como estas questões em um jogo são reflexos da vida real, o jogo nos leva a refletir e conscientizarmos sobre nossas ações, escolhas e onde queremos chegar (Participante 27, 2023).

O que isso sugere é que os estudantes de modo geral puderam entender como algumas variações fictícias produzem efeitos reais em determinados perfis, principalmente aqueles relacionados a cor/raça e as situações que as desigualdades sociais produzem

Por eu ser homem e hétero tive alguns privilégios, mas por ser preto/pardo muitas vezes fui prejudicado pelas situações do jogo, fui julgado ao andar por uma viela, tive dificuldade de ingressar na faculdade, entre outros fatores que me diminuíram como pessoa, então acho que não tive um bom desempenho (Participante 15, 2023).

A reflexão sobre a ideia de mérito é fundamental:

Pensar a respeito das desigualdades e privilégios que nos cercam a cada dia a partir de um jogo foi incrível. De forma que, a mecânica dele e as situações propostas iam direto a certos temas, discussões, em foco, a questão de possuir privilégios e refletir sobre a ideia de mérito. Assim, ouvir dizer que para ter sucesso na vida e afins basta ter mérito, onde o que diferencia das pessoas em disputas de emprego, por exemplo, é seu esforço e habilidades, é uma ideia equivocada. Visto que, tomando como exemplo a situação onde duas pessoas estudam e precisam fazer uma prova de concurso, entretanto a pessoa X vem de uma origem humilde, além de estudar precisa trabalhar para garantir a sua sobrevivência e de sua família, e a pessoa Y possui uma vida estável, sem muitas preocupações como se indagar se vai ter o que comer durante o dia, e por conta de suas condições, tem um horário bom para estudar, para dormir e garantir seu lazer, desse modo, no resultado da prova é compreensível imaginar que, quem consegue a vaga é a pessoa Y por conta de *esforço*, o seu *mérito* de ter conseguido comparado a pessoa X. Dito isso, é importante ressaltar que vivemos num mundo desigual, que nem todos tem a mesmas oportunidades, condições que outras pessoas, onde o exemplo citado é um de vários que cercam a realidade de hoje, com uma grande diversidade de situações (Participante 32, 2023).

A ideia de mérito é um debate significativo ao longo da materialização de uma disciplina como essa, uma vez que boa parte dos estudantes que procuram cursar o componente curricular são cotistas e em sua grande maioria só conseguiu realizar um debate mais significativo sobre cor/raça/desigualdades após a entrada na Universidade.



Foi com as discussões que acontecem em diferentes espaços (disciplinas, projetos de pesquisa ou extensão, coletivos de estudantes etc.) que esses estudantes puderam iniciar ou aprofundar boa parte de seus questionamentos sobre as relações raciais e as desigualdades que marcaram parte de suas trajetórias de vida e escolar. Neste ponto, ter/possuir o mérito de cursar uma Universidade pública sem a necessidade de cotas aparece para esses estudantes como uma questão marcante, porque assim foram impactados desde antes sua entrada na Universidade.

Queiroz (2018) nos mostra que a noção de mérito foi usada como um dos principais recursos discursivos contra as cotas, o que se mostrava por uma visão apriorística e pessimista presente em boa parcela da sociedade brasileira em relação ao que seria o desempenho dos estudantes cotistas, ou o constante questionamento sobre seu mérito em cursar a Universidade pública. A autora nos ensina que,

Na afirmação de que as cotas fariam ingressar na universidade estudantes *sem mérito*, estudantes *que não são aptos*, o que está em jogo não é o mero desempenho escolar, mas a condição sociorracial daqueles que estão em disputa pelo acesso à universidade; ou seja, a defesa do mérito nada mais do que um discurso de desqualificação dos estudantes negros e oriundos de escolas públicas. (Queiroz, 2018, p. 209)

De modo geral a avaliação do jogo pelos participantes foi bastante positiva, principalmente associando o sucesso da experiência a dinâmica realista que o tabuleiro permite. Vejamos a posição de uma participante,

Avalio meu desempenho no jogo como razoável, haja vista que além de estar à mercê da sorte, também carregava comigo características identitárias que, devido as interseccionalidades das opressões, inviabilizavam um desempenho excelente, o que me fez visualizar de forma muito clara e tangível o quanto a sociedade é injusta e, por vezes cruéis demais com quem não está dentro do estereótipo branco, hétero e cis gênero. Portanto, levando em consideração que o jogo retrata bem a sociedade, avalio a dinâmica do jogo como bem realista, pois possibilita entendermos as opressões e a forma como as configuram (Participante 28, 2023).

O sucesso da experiência é também identificado na associação indireta que uma estudante faz com os textos trabalhados em aula. Jessé foi o nome que a estudante deu ao personagem da carta/perfil tirado no jogo. No entendimento dela foi uma maneira de tentar se aproximar mais ainda com aquele perfil de um *homem preto/pardo hetero cisgênero*, nomeado de Jessé pela estudante, mas que diferia do seu perfil de mulher branca.



A perspectiva que tive enquanto mulher branca foi notável, pois em algumas rodadas- Blitz Policial- a sensação foi de perplexidade e reflexão, haja vista que de acordo com o descrito na carta, só por ser branca, outra pessoa não seria parada. E as dificuldades encontradas no Mercado de Trabalho foi um choque pois Jessé como homem preto/pardo teve duas dificuldades, uma por ser PcD e outra por ser preto/pardo; uma realidade que nunca tinha presenciado/vivenciado, só através do jogo. A experiência do jogo foi muito boa, pois na narrativa são apenas personagens, mas na realidade são pessoas que encontramos no dia a dia (Participante 25, 2023).

Não teremos elementos para confirmar se a identificação do personagem tem relação com os textos de Jessé Souza sobre a ralé brasileira (Souza, 2006) que haviam sido indicados na disciplina, mas é possível que sim, uma vez que a disciplina é orientada para o debate profundo sobre as raízes das desigualdades no Brasil, o que é uma questão fundamental para refletir sobre os nossos próprios privilégios, e aí, colocando esses estudantes a pensar no privilégio que é estarem em um banco de uma Universidade Pública no Brasil tendo esse tipo de experiência formativa.

Se em vários casos os estranhamentos foram sentidos, em outros as identificações são acentuadas.

Eu me identifiquei com o perfil, visto que me encaixo nos três quesitos. Foi interessante observar e imaginar cada situação. Algumas delas já eram comuns pra mim, mas nunca havia considerado que isso se dava por conta das minhas características citadas no perfil. Em um momento do jogo, eu tirei a carta de blitz policial e pela primeira vez eu tive a percepção de ser uma mulher preta/parda que é parada pela polícia. Confesso que foi algo que marcou. Nunca me imaginei frente a essa situação, todavia, sempre tive medo de que acontecesse com meu irmão, um rapaz negro (Participante 27, 2023).

As casas marcadas por cartas com sinal de interrogação (?), no tabuleiro, promoviam reflexões coletivas sobre situações-limite, desafiando os participantes a debaterem se tais situações eram ou não privilégios. Esses momentos trouxeram à tona questões sensíveis, criando um ambiente seguro e acolhedor para o compartilhamento de reflexões marcadas por angústia e sofrimento, além de proporcionarem aprendizado mútuo a partir das experiências dos colegas. Contudo, o silenciamento, especialmente de mulheres negras, destacou a necessidade de criar mais espaços formativos que considerem as diversas dinâmicas das relações raciais no Brasil.

Por fim, os participantes foram convidados a refletir sobre a mecânica (funcionamento/movimentação) do jogo, mas foram poucas questões apresentadas aqui, uma vez que nem nós mesmos estávamos preparados para a discussão sobre o regimento, as casas, as disposições dos bônus, que são questões típicas dos estudos



especializados sobre o tema e o que nos levará a continuar estudando as aplicações disso.

No geral os participantes responderam favoravelmente a mecânica do jogo, fazendo comparações com outros jogos de tabuleiros mais famosos comercialmente no Brasil, e fizeram comentários quanto a isso durante a execução das rodadas, o que foi captado apenas nos momentos da aplicação, mas que não são objeto da problematização aqui proposta.

Os participantes sugeriram ajustes para equilibrar o jogo, como a redução de casas no tabuleiro sem cartas associadas, melhor uso de *cards* de punição e bônus, e redistribuição de temas como religião, social, deficiência e aparência física. Identificaram-se excessos no card social sem respaldo no tabuleiro e punições desequilibradas em algumas casas, apontando possibilidades de melhorias que não comprometem a aplicação do jogo.

Perguntamos também se os estudantes haviam se envolvido com outras atividades que envolvem jogos aplicados a situações pedagógicas e relações de ensino-aprendizagem e em que outras disciplinas na graduação em Pedagogia isso estava acontecendo. As respostas foram em sua maioria negativas, além de a grande maioria nunca ter participado de atividades dessa natureza, o que demonstra um longo caminho pela sensibilização dos docentes em outras possibilidades formativas.

Uma participante indicou o seu receio anterior a experiência, o que em nosso entendimento sintetiza bem a percepção dos estudantes. Segundo ela (participante 24) “parecia um convite a uma brincadeira sem sentido”, o que muda radicalmente ao fim de sua reflexão e resposta ao questionário.

Outro achado importante é da resposta de uma participante na qual aponta que “debates assim ou questionamentos dessa natureza só são feitos em aulas de forma expositiva com base nos textos estudados” (participante 17). Seu apontamento demonstra a força que os debates ocupam nas *aulas expositivo-dialogadas* e que esta é possivelmente a maneira mais consolidada na prática dos professores para dar conta de debates dessa natureza. Existe aparentemente uma supervalorização dos debates como uma forma de garantir a participação do alunado nas discussões sobre as questões chave da formação, mas que também não permite a circulação de outras formas didático-pedagógicas que cheguem a resultados similares ou melhores no engajamento e participação do alunado.

Não foi objetivo deste texto discutir as vantagens ou desvantagens de qualquer estratégia didática utilizada pelos professores no ambiente universitário, o que tem relação direta com os objetivos que cada um define para os programas que lhes cabem, e que



sabemos que se baseia em vários componentes. Apenas não podemos deixar de mencionar que o engajamento dos estudantes conseguido com o jogo foi fundamental na consideração sobre a defesa da diversificação de outras formas.

O que nos serviu de aprendizado com a experiência é o fato de ver os alunos, a partir da reflexão sobre sua participação no jogo, conectar suas histórias de vida e as formas que vivem/vivem/sobrevivem as suas diferentes bagagens sociais, culturais e raciais. Os participantes tomaram o jogo como objeto de motivação para participar dos debates e para o engajamento nos seus processos de aprendizagem e, claro, melhorando o processo de ensino-aprendizagem da disciplina.

Isso se insere num movimento constante de análise crítica sobre aquilo que fazemos nas salas de aula universitárias, que se apoia, por exemplo, nas reflexões de (Imbernón, 2012). A reflexão sobre os aspectos técnicos da disciplina, sobre os métodos e sobre as formas avaliativas serviu como uma boa forma de desenvolver capacidade e habilidades pedagógicas distintas, tais como a do uso de um jogo com este perfil.

O uso de jogos (como uma estratégia guarda-chuva) no campo do ensino não é nenhuma novidade, o que descreve um conjunto de experiências variadas que consistem no uso de técnicas, elementos e dinâmicas próprias dos jogos com a finalidade de aumentar a motivação, bem como alcançar um objetivo educativo e formativo. Está inserida na tradição de métodos ativos, na qual os estudantes assumem um protagonismo maior na participação no ensino, com suas histórias, suas reflexões e com um tipo de aprendizagem interativa e cooperativa, o que não retira o protagonismo do docente, que segundo Imbernón e Medina (2022) tem a responsabilidade de delinear os espaços de aprendizagem e transformar o ensino nesse ato compartilhado.

Segundo Imbernón e Medina (2022), no âmbito universitário, a gamificação é uma estratégia metodológica que se refere ao uso de pensamento e de elementos lúdicos para envolver os estudantes e motivá-los à ação, tornando a estratégia de ensino mais estimulante ao aprendizado para alcançar uma atitude de maior responsabilidade e comprometimento com o que se aprende.

Para os autores, o uso dos jogos pode ocorrer no início do processo, para verificar ideias anteriores; durante o desenvolvimento, para promover uma aprendizagem mais profunda; ou no final, como um resumo da aula ou programa, demonstrando que essa abordagem pode ser uma forma eficaz de ensinar conhecimentos acadêmicos (Imbernón; Medina, 2022). Assumir essa flexibilidade metodológica é essencial para fortalecer a disciplina como um espaço de relações positivas com os estudantes, especialmente ao



abordar temas delicados relacionados às relações sociais e raciais no Brasil, que frequentemente encontram resistência devido ao silêncio predominante sobre tais questões. Permitir-se expor ao debate e tratar de assuntos difíceis ou nunca antes discutidos pode gerar conflitos e desentendimentos, mas é fundamental para a construção de uma educação mais inclusiva e crítica.

A dinâmica do debate na sala de aula, juntamente com a aplicação de jogos, demonstra como técnicas e métodos de reflexão coletiva, sustentados por bibliografia de apoio, bem integradas ao programa da disciplina podem ser significativos na aprendizagem dos estudantes. Esse processo contribui para que cada aluno(a) construa o sentido de cada situação abordada, relacionando com suas histórias de vida e experiências vividas em diversas situações como as questões raciais, por exemplo.

Imbernón e Medina apontam que essa função da Universidade do futuro conectada com uma educação na vida e para a vida se coloca de modo mais relacional com a cultura e contexto dos seus membros. Essa interação e dinamismo exige, por exemplo, que

A universidade deve deixar de ser um lugar exclusivo onde se aprende uma profissão, uma carreira, um ofício – não importa como designemos isso agora – para assumir que é também uma manifestação de vida em toda a sua complexidade, em toda a sua rede de relações e dispositivos com uma comunidade que a contém, para mostrar uma forma institucional de conhecer e, portanto, de pesquisa e ensinar o mundo e todas as suas manifestações. Por exemplo, não poderemos encarar o futuro sem ensinar (e aprender) a complexidade de ser cidadão e as várias sensibilidades nas quais se materializa: democrática, social, solidária, igualitária, intercultural e ambiental etc. (Imbernón; Medina, 2022, p. 22).

Este é um passo que a Universidade precisa dar, entre tantos outros que já foram dados nas duas últimas décadas do Séc. XXI, para compreender e se sintonizar com as mudanças vertiginosas ocorridas nos últimos anos. A presença cada vez mais significativa de estudantes de camadas populares exige que a Universidade do futuro deva se desenvolver como uma instituição que deve *educar na vida e para a vida*, indo além daquilo que associava a formação acadêmica passada a uma formação vinculada à categoria social das elites.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A iniciativa de fazer uso de um jogo de tabuleiro como foi o *jogo do privilégio* em nossa disciplina de formação na graduação em Pedagogia, nasce de uma constante análise sobre a nossa prática docente, o que mescla um forte pensamento reflexivo e uma



constante autoavaliação e análise que oriente e incorpore mudanças nas práticas educativas da formação superior.

Baseia-se, portanto, na experimentação constante de possibilidades, o que visa propiciar referências e elementos de dinamização que podem ser adaptados e ter sucesso em diferentes momentos formativos, mas que também estão longe da incorporação de algum aspecto inovador ou da moda, como pode ser lido apressadamente na inclusão de métodos ativos ou do que podemos chamar de métodos colaborativos. A inquietação e uma atitude desafiadora e alternativa é que se pensa e que acaba respondendo ou dando uma satisfação para tantos discursos que criticam a Universidade pela sua inércia, ou de que não se adaptou as necessidades educativas e sociais atuais. A consciência do compromisso social e da necessidade de rever os processos educativos de formação, rompendo com o modelo de aula expositiva tradicional foi fundamental.

Esses pequenos avanços que vimos em nossa prática permitem dizer que o jogo pode ser aplicado em todos os cursos de formação superior, o que servirá como suporte a uma medida concreta de estudo e reflexão sobre as desigualdades sociais, raciais, de gênero, étnicas etc. Dessa forma, a esperança de que formemos professores mais críticos e transformadores, abertos a todos os tipos de mudança levou a dois grupos de estudantes na oferta da disciplina no ano de 2023 a realizarem trabalhos finais propondo dois jogos educativos para crianças e adolescentes. Esses dois grupos de estudantes desenvolveram ou pelo menos foram provocados a autoformação, potencializadas pela própria inquietação da disciplina, o que repercutiu na formação que os estudantes receberam. Ali se estabeleceram bases do que pode ser a busca por parte desses estudantes de uma atitude constante de aproximação com formas diferenciadas de se ensinar/aprender que podem tomar os jogos (games) uma possibilidade formativa a ser utilizada em diferentes espaços e tempos educativos.

Logo, a importância da participação dos alunos e o diálogo com as bagagens socioculturais que eles trazem, além da elaboração conjunta de reflexões sobre as duras experiências do trato das relações raciais, os aspectos comunicativos diretos e respeitosos e a busca por um tipo de aprendizagem cooperativa foram acentuadas a partir dos usos de um jogo de tabuleiro como um meio didático que permitiu uma aprendizagem significativa e relevante.



REFERÊNCIAS

- BRASIL. Presidência da República. Casa Civil. (2003). **Lei 10.639, de 9 de janeiro de 2003**: altera a Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Acesso em: 25 jul. 2025. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.639.htm.
- BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. (2004). **Resolução CNE/CP 01/2004**: diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana. <https://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/res012004.pdf>. Acesso em: 25 jul. 2025.
- COELHO, Wilma de Nazaré Bahia. Formação de professores e relações étnico-raciais (2003-2014): produção em teses, dissertações e artigos. **Educar Em Revista**, 34(69), 97–122, 2018. <https://doi.org/10.1590/0104-4060.57233> Acesso em: 25 jul. 2025.
- GOMES, Nilma Lino; SILVA, Petronilha Beatriz Gonçalves e. **Experiências étnico-culturais para a formação de professores**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.
- IMBERNÓN, Francesc. **Inovar o ensino e a aprendizagem na Universidade**. São Paulo: Cortez, 2012.
- IMBERNÓN, Francesc; MEDINA, José Luís. **Aprendizagem na Universidade: Participação do estudante**. Cortez, 2022.
- SANTOS, Helio. **A busca de um caminho para o Brasil**: a trilha do círculo vicioso. 2. ed. São Paulo: SENAC, 2017.
- SOUZA, Jessé. **A ralé brasileira: quem é e como vive?** Belo Horizonte: UFMG, 2009.
- GONZALEZ, Lélia; HASENBALG, Carlos. **Lugar de negro**. Rio de Janeiro: Zahar, 2022.
- GUIMARÃES, Antonio Sérgio Afredo. **Classes, raças e democracia**. São Paulo: Editora 34. 2002.
- HASENBALG, Carlos. **Discriminação e desigualdades raciais no Brasil**. 2. ed. Belo Horizonte: UFMG; Rio de Janeiro: IUPERJ, 2005.
- QUEIROZ, Delcele Mascarenhas. Mérito e inclusão: o dilema do acesso à Universidade pública. In: OLIVEIRA, Inês; ESPINOZA, Franciso; QUEIROZ, Delcele Mascarenhas. (Orgs.). **Direitos humanos e povos tradicionais**: um diálogo latino-americano. Salvador: EDUNEB, 2018, p. 177-218.
- NOGUEIRA, Oracy. **Preconceito de marca**: as relações raciais em Itapetininga. São Paulo: EDUSP, 1998.
- RIBEIRO, Djamila. **O que é: lugar de fala?** Belo Horizonte (MG): Letramento, 2017.
- SCHWARCZ, Lilia Moritz. **Racismo no Brasil**. 2 ed. São Paulo: PubliFolha, 2013.
- SILVA, Maria das Graças Pereira; SILVA, Eudione Bezerra da; PINHO, Maria José de. A universidade pública como instituição social e a epistemologia da complexidade. **Revista Amazônida**: Revista do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade



Federal do Amazonas, [S. l.], v. 10, n. 1, p. 01–15, 2025. DOI: 10.29280/rappge.v10i1.17392. Acesso em 25 de jul. de 2025.

SEYFERTH, Giralda. O beneplácito da desigualdade: breve digressão sobre o racismo. In: **Racismo no Brasil**. Petrópolis, RJ: ABONG, 2002, p. 17-44.

VIGOYA, Maria Viveiros; PINHO, Osmundo. Interseccionalidade. In: RIOS, Flávia; SANTOS, Márcio André; RATTTS, Alex. (Orgs.) **Dicionário das relações étnico-raciais contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva, 2023, p. 194-200.

Artigo recebido em: 24 de novembro de 2024

Aceito para publicação em: 28 de julho de 2025

Manuscript received on: November 24th, 2024

Accepted for publication on: July 28th, 2025

Endereço para contato: Universidade Federal do Amazonas, Faculdade de Educação/FACED, Programa de Pós-Graduação em Educação, Campus Universitário, Manaus, CEP: 69067-005, Manaus/AM, Brasil

