

Contribuições para o Debate Étnico-Racial nas Escolas: E-book Interativo sobre Jogos Africanos e Afro-Brasileiros

*Interactive E-Book on African and Afro-Brazilian Games:
Contributionst to the Ethnic-Racial Debate in Schools*

Suiane Costa Ferreira¹

Ana Gabriela Nascimento Barbosa²

Ariele Souza Lima Melo³

Bianca Santos dos Santos⁴

Carine de Jesus Almeida⁵

Tailane das Neves Lopes⁶

RESUMO: A educação para as relações étnico-raciais visa contribuir para o sucesso das políticas públicas de estado incentivando a reeducação das relações entre negros e brancos no país, assim como, o reconhecimento e valorização da identidade, da cultura e da história dos negros brasileiros, conforme preconizado pela Lei nº 10.639/2003 e Diretrizes Curriculares Nacionais. Este trabalho apresenta o desenvolvimento e a avaliação de uma tecnologia educacional sob a forma de um e-book interativo sobre jogos africanos e afro-brasileiros para mediar processos de ensino e aprendizagem de princípios matemáticos e estímulo à concentração/atenção dos estudantes, fomentando de modo transversal a educação para as relações étnico-raciais. Trata-se de um estudo metodológico. O e-book foi elaborado a partir das etapas de planejamento, produção, implementação e avaliação. A tecnologia foi avaliada por juízes-especialistas através do Índice de Validade de Conteúdo.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos, Relações étnico-raciais, e-Book, Educação.

ABSTRACT: Education for ethnic-racial relations aims to contribute to the success of state public policies by encouraging the re-education of relations between blacks and whites in the country, as well as to the recognition and appreciation of the identity, culture and history of black Brazilians, as established by Law nº. 10.639/2003 and the National Curriculum Guidelines. This work proposes the development and evaluation of an educational technology in the form of an

¹ Doutora em Educação e Contemporaneidade pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB). ORCID <https://orcid.org/0000-0002-9884-5540> E-mail sucacosta02@gmail.com

² Graduanda em nutrição pela UNEB ORCID <https://orcid.org/0009-0005-9069-7255>

³ Graduanda em nutrição pela UNEB ORCID <https://orcid.org/0009-0004-2517-2543>

⁴ Graduanda em enfermagem pela UNEB ORCID <https://orcid.org/0009-0009-3723-9625>

⁵ Graduanda em nutrição pela UNEB ORCID <https://orcid.org/0009-0000-1506-8380>

⁶ Graduanda em enfermagem pela UNEB ORCID <https://orcid.org/0009-0007-5999-7481>

Revista Interdisciplinar

interactive e-book about African and Afro-Brazilian games that enables mediation in learning processes about ethnic-racial relations based on playfulness. This is a methodological study. The e-book was developed from the planning, production, implementation and evaluation stages. The technology was evaluated by expert judges using the Content Validity Index.

KEYWORDS: Games, Ethnic-racial relations, e-Book, Education.

1. INTRODUÇÃO

A educação é um dos principais mecanismos de transformação de um povo e é dever da escola, de forma democrática e comprometida com a promoção do ser humano na sua integralidade, estimular a formação de princípios, hábitos e comportamentos que respeitem as diferenças e as características próprias dos diferentes grupos. Dessa forma, a educação é essencial no processo de construção e fortalecimento da sociedade e abre caminhos para a ampliação da cidadania de um povo (Brasil, 2004).

Wade Nobles (2009) alerta que a educação formal assume um papel relevante enquanto dispositivo social para transmissão da cultura garantindo a continuidade do povo e da própria cultura a partir de suas práticas e processos. Contudo, em uma sociedade marcada pelo racismo, pela colonialidade e pelo eurocentrismo, como é o caso do Brasil, o currículo escolar também é marcado a partir deste lugar, apagando, silenciando ou estereotipando as culturas marginalizadas, pois os processos educativos estão intrinsecamente relacionados aos contextos sociais nos quais se desenvolvem. Escolas são reflexos da sociedade que as desenvolve, isto é, uma sociedade dominada pelo supremacismo branco desenvolverá um sistema educacional baseado na supremacia branca (Asante, 2014).

Por isso, Amos Wilson (2022) nos apresenta a educação como uma forma de guerra e afirma que devemos entender que cada disciplina e cada instituição nesta sociedade é uma parte de seu imperialismo, incluindo a escola. Ele aponta que a principal função da educação é ajudar a garantir a sobrevivência de um povo. Então, pergunta, se estamos aprendendo uma educação monocultural apoiada na cultura, valores e histórias brancas, estamos ajudando qual povo a sobreviver?

Entre os desafios postos à construção de uma escola brasileira com qualidade social, destaca-se a urgência de mudar esta perspectiva monocultural branco-centrada que ainda impera.

Revista Interdisciplinar

Perspectiva que exclui saberes, modos de ser e de viver e, que assim fazendo, perpetua a exclusão e marginalização de grupos sociais, entre eles a população negra que integra a sociedade brasileira.

Os estudantes das escolas tradicionalmente ocidentais recebem inúmeras imagens negativas sobre os indígenas, os africanos e a África. Aza Njeri (2019) aponta que a escola reduz a história dos africanos, do continente e da sua diáspora, à escravidão, à dança, folclore e esporte, configurando-se assim em um importante instrumento de dominação mental que reproduz lógicas coloniais de poder e submete a população negra à construção de identidades e subjetividades enfraquecidas. Isso tem um impacto significativo na construção da subjetividade das crianças negras nas escolas, onde, para Lacerda, Silva e Ulrich (2024), surge o desejo de se encaixar, de mudar para se adequar aos “padrões” de acordo com a cultura do branqueamento. São meninas e meninos que desejam os olhos claros como bonecas e heróis, os cabelos lisos e loiros, o nariz fino, tudo para se sentirem mais brancos e menos excluídos. Essas necessidades são frutos do processo eugênico e higiênico disseminado por anos que vai produzindo um auto-ódio.

Carter Woodson (2010), em sua famosa obra intitulada “A deseducação do negro”, pontua que a criança afro-americana ao ser ensinada na sala de aula sobre os heróis e heroínas brancos, que difamam os povos africanos, acaba por se sentir descentrada, deslocada e transformada em uma não pessoa. Ela vê a si mesma como objeto e não como sujeito da educação. Este descentramento pode justificar algumas questões enfrentadas pela escola com relação aos estudantes negros, como baixa autoestima, desestímulo, evasão escolar e rejeição à negritude.

Tentando viabilizar estratégias que busquem emergir mudanças político-didático-pedagógicas, foi sancionada em 2003 a Lei Federal nº 10.639, que alterou a LDB/1996 e trouxe a obrigatoriedade da presença de conteúdos de história e cultura afro-brasileira e africana em todas as disciplinas da educação básica, sendo considerada um marco na luta pela superação da desigualdade racial na educação pública brasileira. Essa decisão resgata historicamente a contribuição dos negros na construção e formação da sociedade brasileira (Brasil, 2005; Souza; Croso, 2007). Em 2004, publicou-se as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana com vistas à efetiva aplicação do estabelecido pela Lei nº 10.639/2003 (Brasil, 2004).

As Diretrizes Curriculares Nacionais apontam que as pedagogias de combate ao racismo e a discriminações elaboradas com o foco de educação das relações étnico-raciais positivas têm como

Revista Interdisciplinar

objetivo fortalecer entre os negros e despertar entre os brancos a consciência. Entre os negros, poderão oferecer conhecimentos e segurança para orgulharem-se da sua origem africana; para os brancos, poderão permitir que identifiquem as influências, a contribuição, a participação e a importância da história e da cultura dos negros no seu jeito de ser, viver, de se relacionar com as outras pessoas, notadamente as negras. Também farão parte de um processo de reconhecimento, por parte do Estado, da sociedade e da escola, da dívida social que têm em relação ao segmento negro da população, possibilitando uma tomada de posição explícita contra o racismo e a discriminação racial e a construção de ações afirmativas nos diferentes níveis de ensino da educação brasileira (Brasil, 2004).

A diversidade cultural populacional foi também reafirmada na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de 2017, que incluiu, entre as competências gerais, a promoção do respeito ao outro por meio da valorização da diversidade de saberes, identidades e culturas. A educação para as relações étnico-raciais visa contribuir para o sucesso das políticas públicas de estado incentivando a reeducação das relações entre negros e brancos, assim como, o reconhecimento e valorização da identidade, da cultura e da história dos negros brasileiros.

A implementação da Lei nº 10.639/2003 representa não apenas um avanço educacional, mas também um passo significativo na reconstrução de uma narrativa nacional mais inclusiva e precisa, que reconheça e valorize as diversas contribuições étnicas e culturais para a formação do Brasil contemporâneo. Contudo, apenas a presença da legislação não cria condições para promoção da educação para as relações étnico-raciais.

Santos, Pinto e Chirinéa (2018) apontam alguns fatores que vêm dificultando a operacionalização desta lei, como: desconhecimento teórico e epistemológico dos professores e demais membros das equipes escolares sobre a dinâmica das relações étnico-raciais, bem como acerca de conteúdo específico sobre fatos, conceitos e avanços tecnológicos dados a partir de uma matriz afro-brasileira; falta de transversalização dos saberes da cultura afro-brasileira nas diversas disciplinas que compõem o currículo e a contestação em relação à validade de uma lei que impõe o trabalho de repertórios oriundos de matrizes africana e afro-brasileira ou a não consideração deste como prioritário.

Silva (2003) aponta que apesar da existência da Lei nº 10.639/2003 ainda é possível constatar a carência de material didático que possibilite a inserção da discussão sobre as questões

étnico-raciais no ensino brasileiro. Ao mesmo tempo, para operacionalizar esta lei se faz necessária a criação de procedimentos pedagógicos que possam englobar a temática da cultura africana e afro-brasileira, promovendo o conhecimento da pluralidade cultural.

Nesse contexto, o objetivo deste artigo é apresentar o desenvolvimento e a avaliação de uma tecnologia educacional sob a forma de um e-book interativo sobre jogos africanos e afro-brasileiros para mediar processos de ensino e aprendizagem de princípios matemáticos e estímulo à concentração/atenção dos estudantes, fomentando de modo transversal a educação para as relações étnico-raciais.

2. PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

Trata-se de um estudo metodológico, em que a utilização sistemática dos conhecimentos existentes fomenta a elaboração, validação e avaliação de instrumentos e estratégias metodológicas. Os pesquisadores, na realização da pesquisa metodológica, se interessam em transformar o conhecimento construído em algo palpável (Carvalho; Zem-Mascarenhas, 2020).

Nesta pesquisa foi desenvolvido um e-book interativo sobre jogos africanos e afro-brasileiros que possibilite a mediação em processos de aprendizagem sobre as relações étnico-raciais apoiados na ludicidade. Lima e Bidarra (2015) destacam que os e-books interativos exploram a mobilidade e interatividade no processo de ensino-aprendizagem no qual os conteúdos e tópicos podem ser abordados de forma lúdica, com inúmeras possibilidades, em prol do desempenho do estudante no atual contexto cibercultural.

Duarte (2011) descreve que os e-books não são uma novidade, pois desde a década de 70 o termo já era utilizado. No entanto, o termo vem ganhando mais atenção, tendo em vista a queda das principais barreiras que era a popularização dos livros eletrônicos, a dificuldade da efetivação da leitura em tela e o formato disponibilizado comercialmente para as editoras. O e-book está cada vez mais autônomo enquanto suporte para conteúdo, acoplado também vídeo, áudio e interatividade, o que viabiliza um rol de possibilidades para se trabalhar diferentes conteúdos de forma atrativa e interativa. Nesse mesmo sentido, Lima e Bidarra (2015) destacam o e-book como um dispositivo digital com recursos dinâmicos e interativos que viabilizam a mobilidade e interatividade no processo de educação e aprendizagem apoiados na ludicidade.

Revista Interdisciplinar

Azoilda Trindade descreve em seu artigo “Valores Civilizatório e a Educação Infantil: uma contribuição afro-brasileira” (2010) que a ludicidade é um valor civilizatório que compõe a cosmovisão africana e, portanto, pode sustentar processos educativos que produzam subjetividades positivas nas crianças negras. Em muitas comunidades africanas, é por intermédio das atividades lúdicas que são transmitidos os conhecimentos, as regras, os tabus constituintes da cosmovisão.

Os jogos e as brincadeiras representam a ludicidade dentro da cosmovisão africana, mas, além disso, trazem também outros valores civilizatórios como a memória, oralidade, ancestralidade, a circularidade, corporeidade, etc. Grande parte dos jogos de origem africana apresenta, de modo criativo, as tarefas básicas que cada comunidade possui, como estilos de colheita, de caça e de pesca, nas quais a lógica e o planejamento para as atividades sempre foram primordiais. Em muitos países africanos, o jogo e o legado cultural estão intimamente conectados e suas estratégias são transmitidas através das gerações (Correia, 2020). Ao ensinar um jogo, os membros mais velhos de um grupo transmitem aos mais jovens uma série de conhecimentos que participam do patrimônio cultural do grupo. Ou seja, ao ensinarem um jogo estão ensinando a própria vida (Nascimento; Costa; Souza, 2018).

Os jogos na educação são contemplados no Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil (1998) como um mediador importante para a prática pedagógica, favorecendo o processo de desenvolvimento, de ensino e de aprendizagem. Nos Parâmetros Curriculares Nacionais (2000), os jogos também são apontados como uma ferramenta para o desenvolvimento como um todo, mediante a articulação entre o conhecimento e o imaginário, podendo ser desenvolvido também o autoconhecimento. Além disso, a participação em jogos de grupo também representa um estímulo às áreas cognitiva, emocional, moral e social da criança e um estímulo para o desenvolvimento do seu raciocínio lógico. Finalmente, é importante destacar que nos jogos, o desafio que eles provocam acaba gerando também interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver (Brasil, 1997).

Para realizar o desenvolvimento do e-book, foram executadas as etapas que estão descritas na Figura 1, adaptado da pesquisa de Lima e Bidarra (2015).

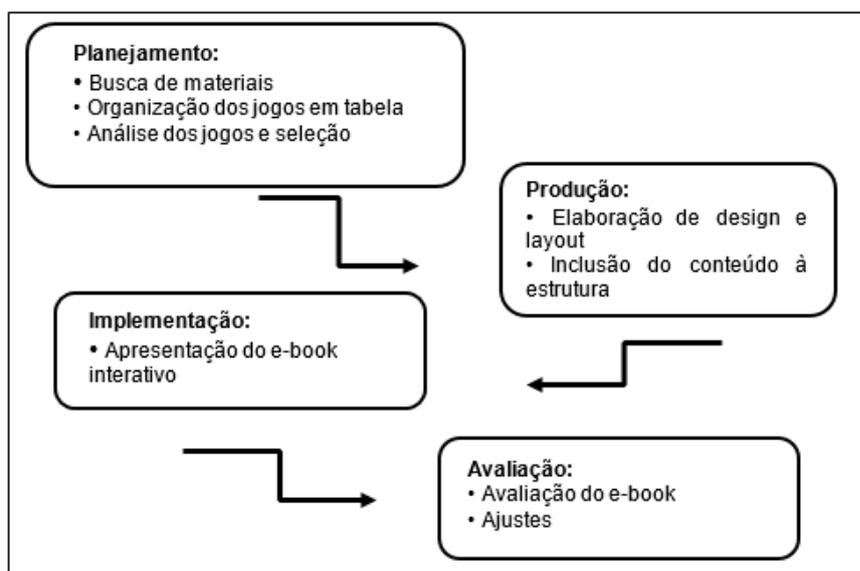


Figura 1: Etapas de elaboração do e-book interativo.

Inicialmente, foi realizada busca na internet de materiais que dialogavam sobre jogos e brincadeiras africanas e afro-brasileiras, quer fossem artigos científicos, teses ou dissertações, e-books, catálogos, materiais pedagógicos, entre outros, obtendo um total de 117 jogos. Em seguida, os materiais encontrados foram organizados em uma tabela sendo caracterizados a partir dos seguintes tópicos: nome do jogo, local de origem, conteúdo abordado, idade recomendada, meio de acesso, vídeo explicativo e análise pedagógica.

Foram excluídos os jogos que não tivessem origem africana ou afro-brasileira ou que não tivessem boas informações sobre o modo de jogar, reduzindo a amostra para 30 jogos.

Um ponto de tensionamento que surgiu durante o levantamento de material, foi quanto aos links dos vídeos explicando as regras e mecânicas de alguns jogos. Foi identificado uma ausência de vídeos com instrutores negros disponibilizados gratuitamente na plataforma Youtube no idioma português. Essa lacuna ressalta a necessidade de ampliar a representatividade e diversidade na produção de conteúdo educacional, especialmente no contexto dos jogos africanos, contribuindo para uma abordagem mais inclusiva e culturalmente sensível nas plataformas digitais.

Com relação à interatividade do e-book desenvolvido, foi decidido que se daria a partir da exploração e manipulação da obra e de seus elementos, que além da narrativa, se constituiria em imagens e links de vídeos. Segundo Benedetti (2012), para que essa interatividade ocorra, é

Revista Interdisciplinar

necessário definir qual tecnologia será empregada, analisando diferentes formatos de e-books e sua portabilidade diante dos inúmeros dispositivos capazes de visualizá-los. Garrish (2011) afirma que são considerados e-books os arquivos nos formatos PDF, HTML, ASCII texto, Word, Epub entre outros.

O formato PDF (*Portable Document Format*) foi desenvolvido em 1993 pela Adobe Systems com o intuito de estruturar conteúdo a ser impresso, logo, o PDF permite manter um layout uniforme de textos e imagens, independentemente do dispositivo utilizado, através de documentos com altura e largura fixas, sendo extremamente popular para esse fim. Atualmente o formato aceita elementos interativos como hiperlinks e até mesmo botões e vídeos. Assim, o e-book proposto foi desenvolvido em formato PDF a partir da plataforma de design gráfico Canva, que permite aos usuários criar gráficos de mídia social, apresentações, infográficos, pôsteres e outros conteúdos visuais. A escolha pelo Canva se deu pela sua interface intuitiva e pela variedade de recursos disponíveis, que facilitaram o processo de design e possibilitaram a criação de um e-book visualmente atrativo e de fácil acesso para os leitores. Além disso, o Canva oferece opções de personalização que permitiram incorporar elementos gráficos e visuais que enriqueceram a experiência do usuário ao explorar o conteúdo do e-book.

Foi realizada uma padronização cuidadosa das cores, fontes, links e layout do e-book, garantindo uma apresentação visual consistente e profissional, visando proporcionar uma experiência de leitura coesa e agradável.

Após finalizada a etapa de desenvolvimento, seguiu-se para a etapa da avaliação de aparência e de conteúdo do material educativo por juízes-especialistas. No que se refere ao número ideal de especialistas para o processo de avaliação, nos apoiamos em Pasquali (1997) que indica de seis a vinte especialistas como ideal. Neste estudo, participaram 8 juízes-avaliadores. Os juízes participantes fazem parte do grupo de pesquisa Comunidades Virtuais da Universidade do Estado da Bahia e professoras da rede pública municipal de ensino da cidade de Salvador- Bahia. Esse grupo de pesquisa tem se dedicado nos últimos 20 anos a estudar e desenvolver jogos para distintos cenários de aprendizagem, ou de uma escola municipal na cidade de Salvador. Os juízes foram selecionados a partir da amostragem por conveniência, com base na disponibilidade e acessibilidade dos mesmos.

Para realizar a validação de tecnologias educacionais, os principais tipos aplicados são a validação de conteúdo e de aparência. A validade de conteúdo constitui uma representação de uma amostra do universo do conteúdo que a tecnologia educacional necessita conter. A validade de aparência é a representação estética constituída por linhas, formas, cores e movimento das imagens que devem se harmonizar ao conteúdo das informações (Souza; Moreira; Borges, 2020).

O conceito de validade de conteúdo e aparência utilizado nesta investigação é o proposto por Polit e Beck (2011). Um instrumento de julgamento foi elaborado para a avaliação do conteúdo e da aparência e consta do objetivo, da estrutura, layout, linguagem, conteúdo e relevância do produto. A análise foi composta pela correspondência da concordância e relevância de cada item com uma escala do tipo Likert, sendo esta um tipo de escala de resposta psicométrica que mede a proporção dos juízes que concordam sobre determinado aspecto do instrumento, informando o nível de concordância com uma afirmação. Na escala, deve-se marcar a resposta que mais traduz sua opinião, considerando 1) discordo totalmente, 2) discordo, 3) indiferente (ou neutro), 4) concordo e 5) concordo totalmente (Alexandre; Coluci, 2011).

De posse dos instrumentos, os dados obtidos foram compilados em planilhas do Excel®. Realizou-se o cálculo de Índice de Validade de Conteúdo (IVC) por meio de equações matemáticas: IVC-I (Item Level Content Validity Index) e o IVC global. O IVC-I foi obtido pela divisão entre as respostas “4-concordo e 5-concordo totalmente” e o total de respostas para cada item. O IVC global foi obtido pela soma dos IVC-I individuais, dividida pelo total de itens do instrumento de validação de conteúdo (Alexandre; Coluci, 2011). Foi considerado um IVC aceitável, o escore igual ou superior a 0,80 (Polit; Beck, 2011).

A presente pesquisa foi submetida ao Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade do Estado da Bahia e aprovada sob o Parecer n.º 5.276.783.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A versão final do e-book interativo possui um total de 60 páginas e está dividida em quatro capítulos: Introdução; Jogos de raciocínio lógico e princípios matemáticos; Jogos para movimentar o corpo e trabalhar concentração e atenção; e Jogos afrodiaspóricos. Além desses capítulos, o e-book inclui seções para referências bibliográficas, agradecimentos e um resumo das autoras. Após

Revista Interdisciplinar

a inserção de todas as ilustrações, links e textos, foi conduzido um teste para verificar a compatibilidade do e-book em diferentes dispositivos, incluindo computadores e smartphones.

Abaixo, na Figura 2, apresentamos a capa 3D do e-book intitulado 'Jogos Africanos e da Diáspora: possibilidades na educação', que foi desenvolvida utilizando o software My Ecover Maker.

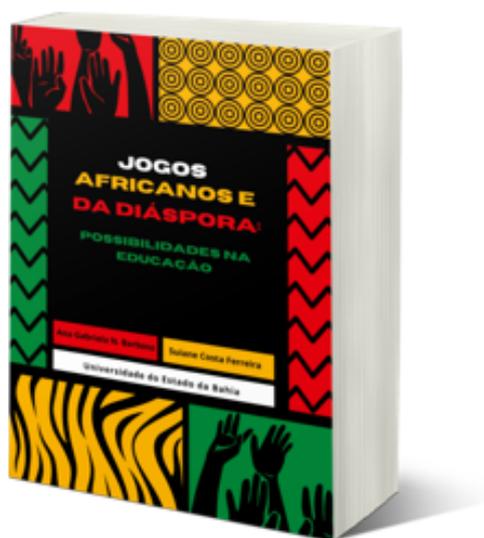


Figura 2: Capa 3D do e-book interativo.

O resultado final de todo o processo está disponível para download no link <https://drive.google.com/drive/folders/1uI3zO4hZUtPGD1a3BNb2b1cYHLBZ29y?usp=sharing>

Após a finalização do desenvolvimento do e-book, seguiu-se para a etapa da avaliação. Após analisar o perfil dos juízes-avaliadores identificou-se que: todas são mulheres; com faixa etária média de 47,6 anos; com relação à raça/cor/etnia, 03 se autodeclararam pretas, 03 pardas, 01 branca e 1 indígena; sobre o tempo atuando como docente, 02 possuem até 10 anos na docência e 06 possuem acima de 10 anos; sobre o segmento educacional que lecionam, 02 atuam no ensino médio, 06 no ensino fundamental (1º ao 5º ano) e 01 no ensino superior. Sobre já terem utilizado jogos para mediar atividades educativo-pedagógicas, todas as professoras responderam que sim. Esse resultado sugere uma tendência positiva em relação à adoção de metodologias lúdicas no

Revista Interdisciplinar

ambiente escolar, o que pode contribuir para uma aprendizagem mais engajadora e prazerosa para os estudantes.

Sobre a avaliação do e-book, inicialmente as professoras tiveram um tempo para interagir com a tecnologia, tanto através do smartphone como do computador, e depois foram convidadas a preencherem o questionário.

Ao avaliar o conteúdo do e-book, obtivemos em todos os itens avaliados um IVC-I de 1, o que indica que todas as professoras que avaliaram a tecnologia educacional a consideraram apta para desempenhar bem a função para a qual ela foi criada, informar sobre jogos africanos e afrodiáspóricos que ser mediador em processos educacionais sobre as relações étnico-raciais. Segundo Polit e Beck (2011), os itens que apresentam IVC acima de 0,80 são considerados aceitáveis. O IVC global também recebeu a nota 1, confirmando a excelente avaliação.

Na avaliação da aparência do e-book, na avaliação do IVC-I percebemos que o item 6 e 11 foram mal avaliados, recebendo score de 0,50. O item 6 avaliou se as ilustrações retratam o cotidiano do público alvo na intervenção e o item 11 se as ilustrações estão em tamanhos adequados no material educativo. O IVC global foi calculado recebendo a nota de 0,92, indicando uma boa avaliação geral da tecnologia educacional, apesar de dois itens precisarem ser revisados.

A partir dessa avaliação, o e-book foi revisado, sendo incrementados mais imagens de crianças brincando em um cotidiano escolar e também foram ampliadas as imagens que já contavam no e-book, produzindo assim a versão final da tecnologia educacional.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O e-book Jogos Africanos e da Diáspora: possibilidades na educação foi desenvolvido enquanto tecnologia educacional para fortalecer a aprendizagem sobre relações étnico-raciais de modo lúdico e transversal. Os juízes-avaliadores, a partir do Índice de Validade de Conteúdo, avaliaram o objetivo, estrutura, layout, linguagem, conteúdo e relevância da tecnologia, e consideraram o e-book apto para alcançar os objetivos que se propõe, principalmente, o de se constituir como mais uma tecnologia para potencializar o debate étnico-racial e para o ensino de história e cultura afro-brasileira e africana nas escolas.

Revista Interdisciplinar

Este estudo encontra-se na fase de divulgação do e-book e incentivo a uso por parte dos professores da rede pública no município de Salvador, com vistas a avaliar no futuro suas repercussões na sala de aula.

REFERÊNCIAS

ALEXANTE, NMC; COLUCI, MZO. Validade de conteúdo nos processos de construção e adaptação de instrumentos de medidas. **Ciênc. saúde coletiva**. 2011;16(7):3061-8.

ASANTE, MK. **Afrocentricidade**: A teoria da mudança social. Afrocentricidade Internacional, Rio de Janeiro, 2014.

BRASIL. **Lei Nº 10.639**, de 9 de janeiro de 2003. Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira", e dá outras providências. Brasília: Presidência da República. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/110.639.htm Acesso em: 28 fev. 2023

BRASIL. Ministério da Educação/Secad. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana na Educação Básica**. Brasília: Ministério da Educação, 2004. Disponível em: <https://www.gov.br/inep/pt-br/centrais-de-conteudo/acervo-linha-editorial/publicacoes-diversas/temas-interdisciplinares/diretrizes-curriculares-nacionais-para-a-educacao-das-relacoes-etnico-raciais-e-para-o-ensino-de-historia-e-cultura-afro-brasileira-e-africana> . Acesso em: 28 fev. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base nacional comum curricular** Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/> Acesso em: 10 jun. 2023.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais: matemática** / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro03.pdf> . Acesso em: 15 març 2024.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. v.1. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf . Acesso em: 15 març 2024.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Rio de Janeiro: DP&A, 2000 v. 3 e 2.

Revista Interdisciplinar

CARVALHO, L. R. de; ZEM-MASCARENHAS, S. H. Construção e validação de um cenário de simulação sobre sepse: estudo metodológico. **Rev esc enferm USP** [Internet]. 27 de novembro de 2020.

CORREIA, C. P. **A afroetnomatemática na educação básica**: uma proposta de abordar a cultura africana por meio da utilização de jogos na sala de aula. Dissertação de mestrado. Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro. 2020.

DARTE, M. **eBook**: desvendando os livros feitos de pixels. Brasília/DF: Pagelab, 2011.

GARRISG, M. **What is EPUB?** O'Reilly Media, 2011.

LACERDA, JHF; SILVA, EA; ULRICH, CB. Um Debate sobre Corpos Infantis Negros e Escola. **Cadernos Cajuína**: revista interdisciplinar, v.9, n.3, 2024. e249302. Disponível em: <https://doi.org/10.52641/cadcajv9i3.296>

LIMA, E. H.; BIDARRA, J. M. E. A Produção e a Utilização de ebooks Interativos e Multimídia em EaD. **Anais** dos Workshops do IV Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2015).

NASCIMENTO, D. S., COSTA, J. S; SOUZA, K. M. **Jogos de matriz africana no contexto das aulas de educação física nos anos finais do ensino fundamental**. Trabalho de Conclusão de Curso. 2018.

PASQUALI, L. **Psicometria**: teoria e aplicações. Brasília: **Editora UnB**; 1997.14.

POLIT, D. F., BECK, C. T. **Fundamentos de pesquisa em enfermagem: avaliação de evidências para as práticas da enfermagem**. 7. ed. Porto Alegre: Artmed, 2011.

TRINDADE, A. L. Valores Civilizatórios e a Educação Infantil: uma contribuição afro-brasileira. In: BRANDÃO, P.; TRINDADE, A. L. da. (orgs.). **Modos de brincar**: caderno de atividades, saberes e fazeres. Rio de Janeiro: Fundação Roberto Marinho, 2010.

NJERI, A. Educação afrocêntrica como via de luta antirracista e sobrevivência na maafa. **Revista Sul-Americana de Filosofia e Educação**, n. 31, p. 4-17, 2019.

NOBLES, W.W. Sakhu Sheti: Retomando e Reapropriando um Foco psicológico Afrocentrado In: Elisa L. Nascimento (org.) **Afrocentricidade**: Uma abordagem epistemológica inovadora. São Paulo: Selo Negro, 2009, p. 277-297.

SANTOS, E.F; PINTO, E.A.T; CHIRINEA, A.M. A Lei nº 10.639/03 e o Epistemicídio: relações e embates. **Educ. Real.**, v. 43, n. 3, p. 949-967, 2018.



Revista Interdisciplinar

SILVA, H. (org.). **O papel da cor, raça/etnia nas políticas de promoção da igualdade**. São Paulo: Ceert, 2003.

SOUZA ACC, MOREIRA TMM, BORGES JWP. Development of an appearance validity instrument for educational technology in health. **Rev Bras Enferm**, v.73, Suppl 6, e20190559, 2020. doi: <http://dx.doi.org/10.1590/0034-7167-2019-0559>

WILSON, A. **A psicologia do desenvolvimento da criança preta**. Editora Poder Afrikano, 2022

WOODSON, C.G. **A deseducação do Negro**. Nevada: IAP, 2010.

