

ATIVIDADE PEDAGÓGICA

Racismo e Misoginia em Jogo: o que Dandara nos ensina?

Objetivo

Desenvolver a consciência crítica dos estudantes sobre racismo estrutural, misoginia e interseccionalidade a partir da experiência vivida no jogo Ribeirão Noir. A proposta promove a discussão étnico-racial e de gênero por meio da observação, análise e discussão de situações presentes na narrativa.

Público-alvo

Alunos dos anos finais do Ensino Fundamental (9º ano) e do Ensino Médio

Tempo estimado

1 aula (ou cerca de 1 hora)



Etapas

1

Vivência no Jogo

Os alunos já devem ter jogado Ribeirão Noir. Durante o jogo, orienta-se que façam breves anotações de situações que chamaram sua atenção.

2

Questões Escritas para Análise Crítica

Instrução para os estudantes:

1. Que tipos de preconceito e racismo você conseguiu identificar no jogo? Cite uma ou mais cenas que demonstram essas situações.
2. Como a personagem principal, Dandara, foi tratada pelos outros personagens durante a história? Isso se relaciona com sua cor, gênero ou profissão? Justifique.
3. Em alguma parte do jogo, Dandara sofreu violência ou foi desrespeitada? Como você interpretou essa situação?
4. Você percebeu situações em que Dandara foi subestimada ou desacreditada por ser mulher ou negra? O que essas cenas mostram sobre a sociedade da época (e de hoje)?
5. O que você aprendeu sobre racismo estrutural a partir do modo como os personagens negros foram tratados no jogo?

6. Como as expressões usadas contra Dandara e Acácio revelam formas de discriminação? Você já ouviu falas parecidas fora do jogo?

7. A religião de matriz africana aparece no jogo. Como ela é representada? Essa representação é próxima do que você conhece sobre religiões afro-brasileiras?

8. Dandara é uma mulher negra que busca a verdade em meio a mentiras e preconceitos. Como você descreveria a força e as estratégias dela para seguir em frente?

9. Você se identificou com algum personagem do jogo? Por quê? Isso te ajudou a refletir sobre desigualdades sociais?

10. Depois de jogar Ribeirão Noir, o que você leva como reflexão sobre o Brasil do passado e do presente em relação ao racismo e à posição da mulher negra na sociedade?

3

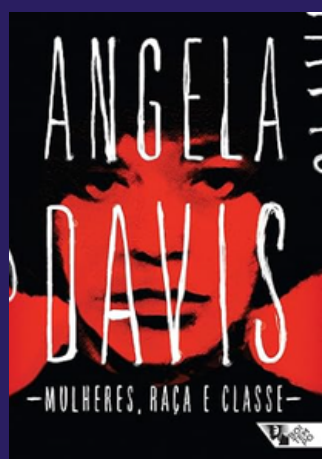
Roda de Conversa (Debate Coletivo)

Orientações para o/a professor/a

Após a entrega das respostas, promova um debate com base nos seguintes eixos:

- Empatia: O que sentimos ao jogar com Dandara?
- Racismo estrutural: O que o jogo revela sobre o funcionamento do racismo além de atitudes individuais?
- Misoginia: Como o jogo mostra os desafios enfrentados por mulheres em espaços públicos?
- Interseccionalidade: Como o jogo ajuda a perceber que raça, gênero e classe estão conectados?
- Memória e resistência: Que memórias o jogo recupera? Que formas de resistência aparecem?

Referencial teórico para os professores



Mulheres,
Raça e Classe
Angela Davis



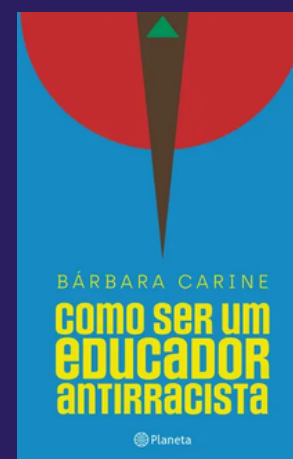
Por um feminismo
afro-latino-americano
Lélia Gonzalez



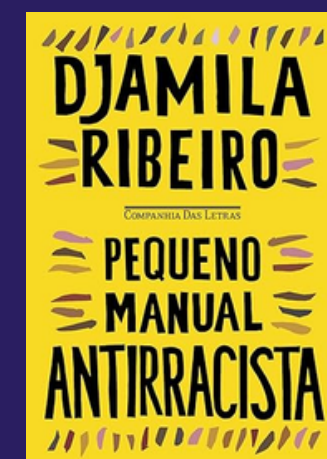
Racismo
estrutural
Silvío Almeida



Quarto de Despejo:
Diário de uma favelada
Carolina Maria de Jesus



Como ser um
educador antirracista
Barbara Carine



Pequeno manual
antirracista
Djamilia Ribeiro



Origens africanas do
Brasil Contemporâneo
Kabengele Munanga



Futuro
Ancestral
Ailton Krenak



A vida não
é útil
Ailton Krenak



Ideias para adiar
o fim do mundo
Ailton Krenak



Caminhos do Trem
SESC (Série)



Uma perspectiva não escolar do estudo
sociológico da escola
Marília Pontes Sposito (Artigo científico)



Fluxos da Alteridade: Organizações negras
e Processos identitários no Nordeste
Paulista e Triângulo Mineiro (1930-1990)
Sérgio Luís de Souza (Tese de Doutorado)

Produção e Desenvolvimento:



@ribeiraonir
palimpsestoproducoes.com.br