

PRODUTO EDUCACIONAL
PPGE/UESC

JOGO DIDÁTICO:
REPRESENTATIVIDADE NA POLÍTICA

Antonieta de Barros

Áurea Carolina

Érica Malunguinho

Marielle Franco

Rejane de Almeida

Vilma Reis

Carolina Iara

Maria Nascimento

Regina Sousa

Benedita da Silva

Almerinda Gama

Ideli Salvatti

Maria Aragão

Sofia Teixeira

Talíria Petrone

Rua
Marielle Franco

(1979-2018) Vereadora, defensora dos Direitos Humanos e das minorias, covardemente assassinada no dia 14 de março de 2018.

307

20260-000 Estácio

Laélia de Alcântara

Leci Brandão

Maria dos Reis



FRANCIELE BRITO BARBOSA

FRANCIELE BRITO BARBOSA

ELIS CRISTINA FIAMENGUE

QUEM DÁ AS CARTAS NO JOGO DA POLÍTICA?

Uma análise sobre representatividade de mulheres negras com estudantes do ensino médio

JOGO DIDÁTICO

REPRESENTATIVIDADE NA POLÍTICA

Produto Educacional da pesquisa “**Quem dá as cartas no jogo da política?** Uma análise sobre representatividade de mulheres negras com estudantes do ensino médio”, apresentada ao Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Educação – PPGE, da Universidade Estadual de Santa Cruz, como parte das exigências para obtenção do título de Mestra em Educação.

Linha de pesquisa: Políticas Educacionais e Gestão Escolar.

Orientadora: Profa. Dra. Elis Cristina Fiamengue.

ILHÉUS - BAHIA

2023

B238

Barbosa, Franciele Brito.

Quem dá as cartas no jogo da política? Uma análise sobre representatividade de mulheres negras com estudantes do ensino médio / Franciele Brito Barbosa, Elis Cristina Fiamengue. – Ilhéus, BA: UESC, 2023.

47f. : il.

Produto Educacional da Pesquisa desenvolvida como parte da Dissertação do Mestrado Profissional em Educação – PPGE, da Universidade Estadual de Santa Cruz

Inclui referências e apêndices.

1. Política educacional. 2. Relações étnicas. 3. Reformas do ensino. 4. Ensino médio. 5. Jogos educativos. 6. Sociologia (Ensino médio). I. Fiamengue, Elis Cristina. II. Título.

CDD 379.201



APRESENTAÇÃO	5
INTRODUÇÃO	6
1 A EDUCAÇÃO DAS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS	8
2 JOGO DIDÁTICO REPRESENTATIVIDADE NA POLÍTICA	13
2.1 Componentes do jogo	13
2.2 Preparando o jogo	13
2.3 Objetivo do jogo	15
2.4 Como jogar	15
2.5 Pós-jogo	16
2.6 Glossário do jogo didático	18
CONSIDERAÇÕES FINAIS	19
REFERÊNCIAS	20
APÊNDICE A: LINK DE ACESSO A OUTROS JOGOS	21
APÊNDICE B: DESDOBRAMENTOS DA PESQUISA	24
APÊNDICE C: O JOGO DIDÁTICO	25

APRESENTAÇÃO

Olá, educadora. Este produto educacional tem por objetivo apresentar o jogo didático *Representatividade na Política* originado da pesquisa: *Quem dá as cartas no jogo da política? Uma análise sobre representatividade de mulheres negras com estudantes do ensino médio*, desenvolvido no Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Educação da Universidade Estadual de Santa Cruz – PPGE/UESC.

Trata-se de um jogo de cartas e de tabuleiro, que se desenrola em uma Comissão Parlamentar da Câmara das/os Deputadas/os e tem por objetivo conseguir votos nas audiências públicas para aprovações de Projetos de Lei (PL) com temáticas de combate ao racismo. No entanto, o referido jogo didático discute também a importância da representatividade, principalmente de mulheres negras, para aprovação desses Projetos e até que ponto a representatividade nas instituições políticas contribuem para superar o problema do racismo no Brasil.

A temática abordada no jogo didático *Representatividade na Política* se justifica pelo contexto de desigualdade de gênero e raça, presente no Brasil, que se apresenta como um processo histórico, econômico e social. Essa desigualdade se materializa, entre outros espaços, na política institucional, onde mulheres negras encontram-se historicamente sendo sub-representadas em diversos cargos políticos.

O jogo foi elaborado com o intuito de ser aplicado nas aulas de sociologia com estudantes do ensino médio e encontra-se apoiado na educação orientada pelas leis nº 10.639/2003 e 11.645/2008. A ideia inicial de construção do jogo, entre outros motivos, foi de produzir um material didático com a discussão das relações étnico-raciais e o ensino de sociologia. Por meio dele, busca-se oferecer ferramentas que possam ser utilizadas como brechas para atuar no contexto da atual Reforma do Ensino Médio, regulada pela lei federal nº 13.415/2017, em que as áreas do conhecimento vêm perdendo o seu teor científico e crítico.

Nesse sentido, este jogo didático possibilita a construção de conhecimento de temas atuais relacionados à política institucional, representatividade, desigualdade de gênero e raça. O tempo de duração de uma partida desse material, incluindo a orientação das regras e a discussão final, é de duas aulas, de 40 minutos cada.

Desta forma, espera-se que este jogo didático possa ser utilizado como uma estratégia para articular a prática e a realidade das estudantes com a teoria do ensino de sociologia, se tornando, portanto, uma ferramenta em sala de aula, com o propósito de problematizar os fenômenos sociais e o cotidiano de maneira que a estudante possa desenvolver um senso crítico da realidade na qual está inserida.

Você, educadora, desempenha um papel fundamental nesse processo, antes, durante e depois da partida. Portanto, a ideia desse produto educacional, além de divulgar o jogo didático *Representatividade na Política*, é servir de orientação e inspiração para discussões de jogos didáticos nas aulas de sociologia.

Utilizaremos, ao longo deste produto educacional, uma linguagem inclusiva para nos referirmos às pessoas. Ao citarmos grupos não utilizaremos a forma masculina como sinônimo de *neutro* e *universal*.

Bom jogo!
Franciele Brito Barbosa

START



A pesquisa da qual se originou este produto educacional, intitulada *Quem dá as cartas no jogo da política? Uma análise sobre representatividade de mulheres negras com estudantes do ensino médio*, teve como objetivo geral analisar a representatividade de mulheres negras na política institucional brasileira, com jovens do ensino médio. E para a construção desse produto educacional, produzir um jogo didático que aborde a representatividade de mulheres negras na política institucional brasileira.

A ideia de trabalhar com a produção de um jogo didático se deu, entre outros motivos, pela minha atuação como professora de sociologia em uma escola pública da rede estadual da Bahia. Atuei nessa escola por dois anos como professora temporária, contratada pelo REDA.

Neste período, observei o envolvimento de algumas estudantes em constantes discussões políticas referentes às eleições municipais de 2020. Envolveram-se neste que se intensificou, se estendendo por todo o ano de 2021, tendo em vista uma particularidade no município onde a escola está situada, a saber: o caso de um candidato a prefeito eleito pela maioria dos votos válidos que teve sua candidatura indeferida pelo Tribunal Regional Eleitoral (TRE), e que por conta disso fez surgir a necessidade de serem realizadas novas eleições para o cargo de prefeito.

A partir dessa situação, fui tomada pela inquietação de discutir a representatividade na política a partir do questionamento de uma estudante, que me indagou sobre como estaria a representatividade de mulheres negras no município. Inquietação esta, que se apresenta como o problema de pesquisa do trabalho desenvolvido pelas estudantes.

Portanto, a ideia de construção do jogo didático se justifica pelo interesse das estudantes por essa temática, pelo uso de jogos ser uma estratégia que vem ganhando visibilidade na área de sociologia e como forma de produzir materiais didáticos para as professoras da educação básica como forma de fortalecer o ensino das humanidades.

Sobre a importância de se produzir jogos didáticos, as leis n. 10.639/2003 e 11.645/2008, que tornam obrigatório o ensino de cultura afro-brasileira e indígena em todas as escolas do país, por meio de suas diretrizes, enfatizam a importância da elaboração de material didático que discuta a temática das relações étnico-raciais (BRASIL, 2004).

Na sala de aula, os jogos didáticos apresentam-se como uma das formas de mediação didática. Sendo, portanto, uma maneira de trazer o conhecimento científico para o ambiente

escolar, passando pela ludicidade da estudante, demonstrando ser um facilitador para todo o processo de ensino. O jogo didático, nesse sentido, se apresenta como uma atividade externa e por ludicidade entende-se “[...] Um estado interno de bem-estar, de alegria, de plenitude ao investir energia e tempo em alguma atividade” (LUCKESI, 2014, p. 17).

No processo de produção de um jogo didático, existe a necessidade da utilização de uma epistemologia que oriente a sua produção, a fim de não cair em uma visão utilitarista ou ainda na aleatoriedade dos conhecimentos. Sendo fundamental, portanto, que a base teórica contida nele dialogue com os conteúdos das áreas do conhecimento a serem trabalhados em sala de aula.

Posto isso, evidenciou-se ainda a demanda de publicações e divulgações, por parte das professoras, de materiais didáticos produzidos em sala de aula no que tange a utilização dos jogos didáticos no ensino de sociologia (ROGÉRIO, 2020; CARVALHO; MAÇAIRA, AZEVEDO, 2020).

Desse modo, este produto educacional objetiva apresentar o jogo didático *Representatividade na Política*, que se desenrola em uma Comissão Parlamentar da Câmara das/os Deputadas/os e tem por objetivo conseguir votos nas audiências públicas para aprovações de Projetos de Lei (PL) voltados para a população negra.

No entanto, o referido jogo didático discute também a importância da representatividade, principalmente de mulheres negras, para aprovação desses Projetos de Lei. Por meio dele, pretende-se dar início a uma discussão sobre o apagamento de trajetórias de mulheres negras no campo da política institucional, que perpassa pelo contexto de desigualdade étnico-racial no Brasil, buscando a valorização da história e cultura da população negra como, também, trazer a discussão de até que ponto a representatividade nas instituições políticas ajudam a superar o problema do racismo.

Para tanto, este produto educacional divide-se em dois capítulos. O capítulo um, discute a temática da educação das relações étnico-raciais e procura trazer algumas reflexões por que educar para as relações étnico-raciais? Como o Estado atua diante desse contexto? Quais são os processos de resistência? O capítulo dois apresenta o jogo didático *Representatividade na Política*.



1 A EDUCAÇÃO DAS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS

As leis 10.639/2003¹ e 11.645/2008², nas quais este produto educacional está fundamentado, determinam que o ensino de história e cultura afro-brasileiras e indígenas seja obrigatório nas escolas públicas e privadas de ensino fundamental e médio em todo território brasileiro. Estabelece, também, no calendário escolar, o dia 20 de novembro como Dia Nacional da Consciência Negra.

A Lei 10.639 altera a LDBEN de 1996, com a inclusão dos artigos 26-A e 79-B. Em 2008, com a Lei 11.645, a LDBEN passa por uma nova alteração no artigo 26-A, com a inserção da obrigatoriedade do ensino de história e cultura afro-brasileira e indígena nas escolas.

A criação destas normativas simboliza uma mudança, por meio da educação, tornando obrigatória, na educação básica, a aplicação de novas bases teóricas que incluam outros olhares para a diversidade das relações étnico-raciais. Ou seja, busca o processo de reconhecimento, reparação e valorização das diferenças étnico-raciais diante dos efeitos nefastos deixados historicamente pela colonização e escravidão. (BRASIL, 2004, p. 10)

Dessa forma, o Estado brasileiro responde às reivindicações históricas do movimento negro e indígena por meio de políticas públicas de ações afirmativas. No entanto, vale ressaltar que até o processo de aprovação das referidas leis, outros sete projetos foram apresentados. O primeiro deles, apresentado pelo então deputado federal Abdias do Nascimento (PDT-RJ), em 1983. Ou seja, a sua aprovação se dá apenas vinte anos depois do primeiro projeto de lei. (GATINHO, 2008, p.72).

Ao apresentar esse dado, fica evidente que a luta histórica por acesso a direitos é oriunda do protagonismo do movimento negro e indígena. Além disso, cabe dialogar sobre a ausência das políticas públicas, constantemente abandonadas pelo Estado brasileiro, e o seu forte impacto para a população nos dias atuais, que se contextualiza, a partir dos resquícios da colonialidade e da escravidão.

Para melhor compreender a temática abordada, se faz necessário partir do contexto de desigualdade racial no Brasil que se apresenta como um fenômeno complexo que interfere em

¹ Lei n. 10.639 de 9 de janeiro de 2003. *Inclui no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira”*. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/110.639.htm. Acesso em: 09 jan. 2023.

² Lei n. 11.645, de 10 de março de 2008. *Inclui no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena”*. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/111645.htm. Acesso em: 09 jan. 2023.

diversos segmentos da sociedade, atravessando todos os campos da vida da população negra: educação, política, saúde, renda, segurança, expectativa de vida, entre outros.

Contexto este, que também reflete na política brasileira. Segundo censo de 2010 do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE)³, as mulheres correspondem a 51% da população brasileira. Desse total de mulheres, metade delas são negras, o que seria a soma, segundo o IBGE, das que se autodeclararam como pretas e pardas⁴. Apesar deste dado, segundo a Nota Técnica *Cidades, raça e eleições* (2021), construída em parceria com o movimento Coalizão Negra por Direitos, nas eleições nacionais de 2018, as mulheres negras corresponderam a apenas 2% dos assentos na câmara dos deputados federais. Outro dado mais preocupante é o da representação, ainda nas eleições de 2018, de apenas uma deputada indígena, sendo esta a primeira eleita para o cargo na história do país. (RAMOS et al, 2021, p. 5).

Fruto de um contexto histórico, esta sub-representação também se evidenciou nas eleições municipais de 2020 em todo o Brasil, onde 84% dos vereadores eleitos são homens e 16% são mulheres. Do número de mulheres eleitas em 2020, 9% são mulheres brancas, 6% são mulheres negras e apenas 0,05% são mulheres indígenas. (RAMOS et al, 2021, p. 13-4).

A nota técnica conclui que, a partir do levantamento de dados das pessoas que venceram as eleições para as câmaras municipais em 2020, as mulheres estão sub-representadas em todos os grupos étnico-raciais, diferente dos homens que estão sobrerrepresentados em praticamente todos os grupos. (RAMOS et al, 2021, p. 13).

Ainda sobre o resultado das eleições municipais de 2020, houve um aumento na candidatura de pessoas negras quando comparado às eleições municipais de 2016. Pela primeira vez as pessoas candidatas que se autodeclararam negras superaram o total de brancas. O mesmo ocorreu nas candidaturas femininas. (RAMOS et al, 2021, p. 15). Entre as pessoas eleitas, cabe destacar a representatividade de mulheres negras, indígenas, cis e trans em municípios e capitais⁵. Certamente esse avanço, mesmo que pequeno, torna-se bastante significativo para uma maior representatividade das mulheres na política brasileira.

Além disso, ocorreu também em 2020, a primeira disputa eleitoral em que os partidos políticos tiveram de cumprir regras para garantir o repasse de verba do Fundo Eleitoral para

³ Dados retirados do censo 2010 do IBGE: <https://biblioteca.ibge.gov.br/index.php>. Acesso em: 09. jan. 2023.

⁴ Para o IBGE pessoas negras são o conjunto de pessoas que se autodeclararam pardas e pretas.

⁵ Notícia retirada do site ONU Mulheres. *ONU Mulheres e Gênero e Número analisam candidatura de mulheres negras, indígenas, trans e quilombolas nas eleições municipais brasileiras*. Disponível em: <http://www.onumulheres.org.br/noticias/onu-mulheres-e-genero-e-numero-analisam-candidatura-de-mulheres-negras-indigenas-trans-e-quilombolas-nas-eleicoes-municipais-brasileiras/>. Acesso em: 09 jan. 2023.

peças negras, com distribuição proporcional para financiamento de campanha e de tempo de propaganda eleitoral na TV e no rádio, exigido pelo Projeto de Lei (PL) n. 4041/2020, da deputada federal Benedita da Silva (PT-RJ).⁶

As eleições gerais que ocorreram em 2022 também evidenciaram um aumento no número de pessoas negras candidatas, superior ao número de pessoas brancas⁷, o correspondente a 50,2% do total de todas as candidaturas. Nesse mesmo ano, de todas as deputadas eleitas, 1,7% foram mulheres negras e 0,7% foram mulheres indígenas⁸. Diante destes dados, comparado com as eleições gerais de 2018, percebe-se que mesmo com o aumento do número de candidaturas de pessoas negras, houve uma queda no número de deputadas negras eleitas.

Apesar dos números de pessoas eleitas negras e indígenas continuarem muito abaixo do esperado, o número recorde de candidaturas deste ano teve também como protagonismo o empenho de movimentos e organizações com o objetivo de articular a disputa eleitoral de pessoas negras nas eleições de 2022. Como exemplo, podemos citar: o *Quilombo nos Parlamentos*⁹, organizado pela Coalizão Negra por Direitos; *Comitês Antirracistas*¹⁰; *Estamos Prontas*¹¹, do Instituto Marielle Franco e do movimento Mulheres Negras Decidem; *Pretas no Poder*¹², do Instituto Odara; *A tenda das Candidatas*¹³; entre outros.

Por outro lado, ainda sobre o aumento de candidaturas negras nas eleições gerais de 2022, um fato que ganhou notoriedade, e que vale de exemplo, foi o caso do candidato a governador da Bahia, Antonio Carlos Magalhães (ACM Neto/União Brasil-BA), que se autodeclarou pardo no registro de candidaturas do TSE¹⁴. Aliado a esse fato, o portal de

⁶ O TSE aprovou o projeto de lei em agosto de 2020, porém alguns partidos alegaram não ter mais tempo para a distribuição equânime dos recursos financeiros, tornando a obrigatoriedade nas eleições de 2022.

⁷ Notícia retirada do site do TSE. *Mais da metade dos candidatos aos cargos das Eleições 2022 se autodeclarou negra*. Disponível em: <https://www.tse.jus.br/comunicacao/noticias/2022/Novembro/mais-da-metade-dos-candidatos-aos-cargos-das-eleicoes-2022-se-autodeclarou-negra>. Acesso em: 09 jan. 2022.

⁸ Notícia retirada do site Câmara dos Deputados. *Cinco indígenas são eleitos para a Câmara dos Deputados*. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/911616-cinco-indigenas-sao-eleitos-para-a-camara-dos-deputados/>. Acesso em: 9 jan. 2022.

⁹ Quilombo nos Parlamentos. Disponível em: <https://coalizaonegrapordireitos.org.br/2022/06/04/quilombo-nos-parlamentos/>. Acesso em: 09 jan. 2023.

¹⁰ Comitês Antirracistas. Disponível em: <https://votoantirracista.com.br/abdias/>. Acesso em: 09 jan. 2023.

¹¹ Estamos Prontas. Disponível em: <https://www.estaamosprontas.org/>. Acesso em: 09 jan. 2023.

¹² Pretas no Poder. Disponível em: <https://institutoodara.org.br/conheca-a-campanha-pretas-no-poder/>. Acesso em: 09 jan. 2023.

¹³ A tenda das Candidatas. Disponível em: <https://atendadascandidatas.org/>. Acesso em: 09 jan. 2023.

¹⁴ Notícia retirada do site Jornalismo Preto e Livre. *Candidatos ao governo da Bahia, ACM Neto e vice se autodeclararam negros*. Disponível em: <https://almapreta.com.br/sess;ao/politica/candidatos-ao-governo-da-bahia-acm-neto-e-vice-se-autodeclararam-negros>. Acesso em: 09 jan. 2023.

notícias UOL¹⁵ criou uma banca de heteroidentificação racial, liderada pela professora doutora em sociologia, Marcilene Garcia de Souza, da Universidade Estadual Paulista (UNESP), e chegaram à conclusão que das 517 pessoas negras eleitas para as câmaras estaduais e para a câmara federal nas eleições gerais de 2022, duzentas e sessenta e três delas não são negras.

Esse dado, portanto, revela uma fraude na autodeclaração das candidaturas, e que por certo, pode dificultar o avanço da representatividade na política institucional e a efetividade de políticas públicas nesse setor. Outro indício grave sobre essa questão envolve a distribuição das verbas de campanha do fundo partidário, em que os partidos políticos descumpriram as regras de repasse de verbas à candidatura de pessoas negras¹⁶.

Como tentativa de criar uma banca de heteroidentificação permanente no registro de candidaturas do TSE, as deputadas federais Taliria Petrone (PSOL-RJ) e Benedita da Silva (PT-RJ) propuseram a PL n° 2697/2022, nomeada de *PL Antonieta de Barros*, como forma de impedir abusos e fraudes nas candidaturas de pessoas negras nas próximas eleições.

A falta de representatividade de gênero e raça nas instituições políticas brasileiras se apresenta como um problema histórico e que impacta, sobretudo, as minorias sociais atravessadas pelos marcadores de raça, classe, gênero, orientação sexual, religião, cultura, região, entre outros. Diante disso, o que os dados apontam é que quem disputa o poder por decisões das políticas públicas no país são homens, brancos, héteros e de classe alta.

Trazendo esta realidade para o contexto do trabalho, a ideia de se produzir um jogo didático, como produto educacional desta pesquisa, que discute a representatividade de gênero e raça na política institucional brasileira, pressupõe um processo de aprendizado de conceitos e de análise de dados necessários para a posterior elaboração do material didático. Desta forma, também se efetiva na sala de aula como uma das possibilidades de cumprimento das leis n° 10.639/2003 e n° 11.645/2008.

Além disso, a Resolução CNE/CP 01/2004, que detalha os direitos e as obrigações das instituições de ensino, em especial as que desenvolvem programa de formação inicial e continuada de professores, com base na implantação da lei n° 10.639/2003, no seu Art. 3°, §1°, enfatiza a importância da criação de materiais didáticos necessários para a educação das relações étnico raciais. (BRASIL, 2004, p.150).

¹⁵ Notícia retirada do site Portal Uol. *Metade dos parlamentares eleitos que dizem ser negros são brancos*. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/politica/ultimas-noticias/2022/11/20/metade-dos-parlamentares-eleitos-que-dizem-ser-negros-sao-brancos.htm>. Acesso em: 09 jan. 2023.

¹⁶ Notícia retirada do site O Globo. *Maioria dos partidos descumpriu regra de repasse de verbas a candidatos negros*. Disponível em: <https://extra.globo.com/noticias/politica/maioria-dos-partidos-descumpriu-regra-de-repasse-de-verbas-candidatos-negros-25615460.html>. Acesso em: 9 jan. 2023.

Discutir a representatividade de mulheres negras na política institucional brasileira com estudantes do ensino médio evidencia a necessidade de conciliar as temáticas que dialogam com a responsabilidade, enquanto educadora, de desenvolver um currículo democrático e que acolha as diversidades. Entendendo, nesse caso, currículo como um espaço de poder que resulta em todos os esforços realizados dentro da escola para se produzir conhecimento.

Nesse sentido, entendendo o Estado como uma relação social que não se pode separar do contexto econômico, cabe dialogar sobre a ausência das políticas públicas historicamente negligenciadas por ele, e o seu forte impacto para a população nos dias atuais. “[...] Está longe de ser o Estado o resultado de um contrato social, a corporificação da vontade popular democrática, o ápice da racionalidade ou o instrumento de opressão da classe dominante”. (ALMEIDA, 2021, p. 91). Nesse sentido, com essa sub-representação histórica fica evidente que a luta por acesso a direitos é oriunda do protagonismo dos movimentos sociais.

Nesse sentido, a educação das relações étnico-raciais confirma às educandas e educadoras a necessidade de ressignificar a história e as trajetórias dos diversos grupos sociais desde a sua formação até os dias atuais. Orientando para um processo de sociedade em que as pessoas, principalmente as pessoas negras e indígenas, sejam devidamente reconhecidas, compreendidas e respeitadas nos mais diversos campos da sociedade.



2 JOGO DIDÁTICO REPRESENTATIVIDADE NA POLÍTICA

O jogo didático *Representatividade na Política* é um jogo de cartas e de tabuleiro, em que as jogadoras interpretam um grupo de deputadas em uma comissão parlamentar e precisam negociar com diversos grupos da sociedade: empresas, organizações internacionais, profissionais da área, pesquisadoras/es e movimentos sociais. O objetivo é trabalhar em cooperação para aprovar o maior número de Projetos de Lei (PL) voltados para o combate ao racismo na sociedade brasileira, em um determinado limite de audiências públicas (número de rodadas)

Jogadoras: 4

Tempo de jogo: 40 minutos

Porém, para um melhor aproveitamento é necessário duas aulas para contextualizar a temática abordada e as regras do jogo didático com antecedência.

2.1 Componentes do jogo

2 tabuleiros: 1 tabuleiro *Comissão Parlamentar* e 1 tabuleiro *Painel de Votação*; 36 parlamentares: 6 parlamentares indígenas, 6 parlamentares negras, 7 parlamentares brancas, 7 parlamentares negros e 10 parlamentares brancos; 19 cartas de votos a favor e 19 cartas de votos contra; 1 carta de aprovação do Projeto de Lei e 1 carta de reprovação do Projeto de Lei; 6 cartas com a quantidade de audiências públicas; 12 cartas de negociação empresas; 12 cartas de negociação organizações internacionais; 12 cartas de negociação movimentos sociais; 12 cartas de negociação pesquisadoras/es; 12 cartas de negociação profissionais da área; 4 Projetos de Lei (PL); 1 dado de seis lados.

2.2 Preparando o jogo¹⁷

Antes de começarem a jogar organizem os componentes do jogo didático *Representatividade na Política* sobre uma superfície plana. A ordem dos componentes foi numerada de **1** a **7**, conforme apresentado na Figura 1.

¹⁷ Para melhor entendimento de como jogar acessar o vídeo *Jogo didático Representatividade na Política - como jogar*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=cZzs76GS314>. Acesso em: 09 jan. 2023.

Figura 1 – Organização dos componentes do jogo didático Representatividade na Política



Fonte: Elaborada pela autora (2023)

1 Posicione o tabuleiro *Comissão Parlamentar* e ao lado dele coloque também o tabuleiro *Painel de Votação*.

2 Coloque as *Cartas de Negociação* nos seus respectivos espaços: cartas de negociação empresas, cartas de negociação organizações internacionais, cartas de negociação profissionais da área, cartas de negociação movimentos sociais e cartas de negociação pesquisadoras/es. Antes, embaralhem as cartas.

3 No campo *Parlamentares* do tabuleiro *Comissão Parlamentar*, posicione quais serão os parlamentares que irão compor a rodada. Inicialmente, cada um deles já começam com dois parlamentares cada: 2 parlamentares homens brancos; 2 parlamentares mulheres brancas; 2 parlamentares homens negros; 2 parlamentares mulheres negras e; 2 parlamentares indígenas. Joguem o dado para escolher cada uma/um delas/es conforme esquema abaixo:

Parlamentares brancos: o número do dado + 2
 Parlamentares negros: o número do dado – 1
 Parlamentares brancas: o número do dado – 2
 Parlamentares negras: o número do dado – 2
 Parlamentares indígenas: o número do dado – 2

O esquema acima foi pensado no sentido de trazer a representação dos parlamentares o mais perto possível da realidade da política institucional brasileira. Seguindo esse esquema, o número de parlamentares brancos terá mais representação em cada jogada, diferente das/dos parlamentares indígenas e mulheres negras, por exemplo.

7 Jogue o dado, mais uma vez, para saber o número das audiências públicas dessa jogada. O número de audiências públicas equivale ao número de rodadas. Coloque as cartas com o quantitativo de audiências públicas no respectivo espaço sobre o tabuleiro *Painel de Votação*.

O dado só será utilizado nesse momento, para definir o número de parlamentos e o número de audiências públicas (rodadas) de cada jogo.

2.3 Objetivo do jogo

O objetivo principal do jogo didático *Representatividade na Política* é aprovar, de forma cooperativa, a partir das negociações com os representantes da sociedade – *cartas de negociação*, o maior número de Projetos de Lei (PL), a partir do número de parlamentares de cada jogo e da quantidade de audiências públicas (rodadas).

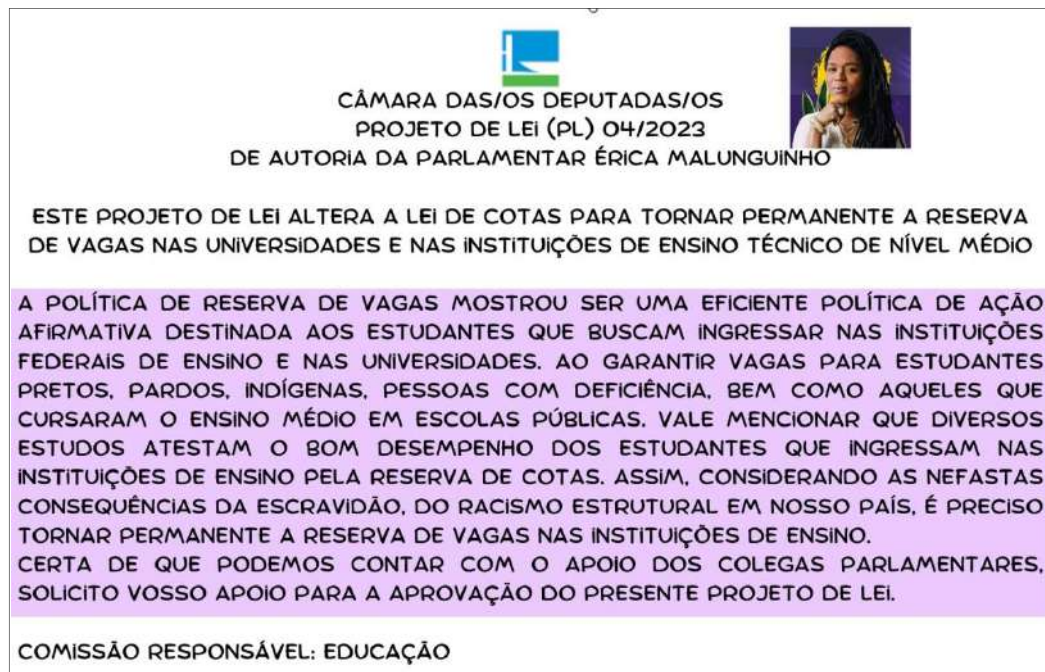
Para aprovação do PL precisa conseguir a maioria dos votos absolutos mais um, que nesse caso, corresponde a soma dos parlamentares de cada jogada. Exemplo: Se na jogada estiverem 26 parlamentares no total, serão necessários 14 votos a favor para aprovação do PL, ou seja, metade dos parlamentares mais um.

2.4 Como jogar

As quatro jogadoras irão definir quem será a relatora da jogada. O papel da relatora consiste basicamente em fazer a leitura do PL para todas as presentes e mediar a jogada.

Isso definido, a relatora da comissão parlamentar, escolhe um PL, conforme a Figura 2, para tentativa de aprovação na(s) audiência(s) pública(s). É necessário que faça a leitura da mesma a todas as jogadoras. Começando pela relatora, cada jogadora terá que, por rodada, negociar com os representantes da sociedade (empresas, organizações internacionais, profissionais da área, movimentos sociais e pesquisadoras/es) e tirar uma carta de negociação que dirá quantas votos contra ou a favor conseguirão para aprovação (ou não) do PL.

Figura 2 - Exemplo Projeto de Lei do jogo didático Representatividade na Política



Fonte: Elaborada pela autora (2023).

4 Após tirar a carta de negociação e fazer a leitura é necessário representar os votos de contra ou a favor e colocar no mural de votação, o tabuleiro *Painel de Votação*.

Fazer esse mesmo processo até terminar o número de audiências públicas (rodadas) até se atingir o número da maioria absoluta mais 1 para aprovação ou reprovação do PL.

Cada negociação possui um limite de vezes por rodada, e cabe às jogadoras, a partir da realidade de cada comissão parlamentar, de verificar quais as melhores táticas para se conseguir a aprovação do PL.

Conseguindo o número de votos de aprovação ou de reprovação, colocar a respectiva carta, **5** ou **6**, sobre o PL e pegar o próximo PL e seguir o mesmo processo. Como dito anteriormente, o objetivo é aprovar o maior número de Projetos de Lei (PL).

2.5 Pós-jogo

No final da partida, é interessante propor um debate com as estudantes procurando discutir a importância da representatividade na política institucional para o combate ao racismo. A ideia, não é discutir se a representatividade importa, mas sim como que essa representatividade pode ajudar no combate ao racismo com toda a complexidade presente na

sociedade brasileira¹⁸. Uma outra sugestão para ser trabalhada em sala de aula, a educadora pode elaborar outros Projetos de Lei (PL) com outras temáticas para ser discutida em sala de aula.

Os limites do debate da representatividade, com a defesa de mais mulheres negras na política institucional, parte do questionamento se mais pessoas de grupos minoritários, é capaz de mudar a dinâmica nesses espaços? Agora, ao mesmo tempo, o que significa ter mulheres negras na política institucional, significa também que a luta a pressão dessas mulheres afeta a dinâmica dessas instituições.

É o que Almeida (2021) diferencia de racismo institucional e estrutural. Então essa representatividade está no campo do racismo institucional. As instituições podem oferecer distintas formas de representação daquilo que são. É importante, mas não é o ponto fundamental. O racismo institucional se apresenta como o racismo reflete nas instituições. Precisamos entender que tipo de representatividade é essa e que dinâmica nos espaços de poder são estabelecidas...

É importante, mas não é o ponto fundamental. Importante para tencionar os espaços, principalmente dos movimentos sociais. O debate da representatividade é importante para tensionar vários espaços, e cobrar mudanças institucionais de vários espaços, mas não resolve o problema do racismo.

Desse modo, as lutas por cotas de gênero e raça nas eleições são fundamentais para a presença de pessoas negras no congresso, na câmara, nas prefeituras, nesses espaços de governo. Mas por outro lado, tem que pensar em como essas pessoas vão adentrar a esses espaços, como esse espaço precisa ser modificado para que outras mulheres possam adentrar a esses espaços também. A discussão não é apenas a política de cotas nas eleições é necessário pensar em políticas de financiamento nas campanhas e formas com que essas mulheres não sofram violência política nesses espaços.

O ponto fundamental é que se tenha de maneira permanente formas de discutir a discriminação e as desigualdades no interior desses espaços institucionais, porque se não tiver isso de maneira permanente. A discriminação não vai ceder simplesmente porque tem pessoas negras naqueles espaços. Se a instituição não se modifica, não adianta colocar pessoas nesses espaços sem uma política institucional para receber essas pessoas.

¹⁸ Como sugestão, a leitura do capítulo três desta dissertação pode ajudar nessa discussão.

2.6 Glossário do jogo didático¹⁹

Audiências Públicas: Reunião realizada por órgão colegiado com representantes da sociedade civil para instruir matéria legislativa em trâmite ou para debater assuntos de interesse público relevante.

Câmara das/os deputadas/os: Casa Legislativa federal integrante do Congresso Nacional, composta por representantes do povo, eleitos pelo sistema proporcional, em cada Estado da Federação, em cada Território e no Distrito Federal.

Comissão Parlamentar: Órgão parlamentar formado por uma parte dos integrantes da Casa Legislativa, constituído na forma do respectivo regimento para o exercício de uma série de atribuições relevantes do processo legislativo e das atividades de fiscalização e controle da Administração Pública. Atualmente, as comissões parlamentares possuem poder decisório sobre algumas matérias, podendo aprovar ou rejeitar Projetos de Lei (PL) sem necessidade de passarem pelo crivo do plenário.

Diário Oficial: Os diários oficiais são jornais criados, mantidos e administrados por governos para publicar as literaturas dos atos oficiais da administração pública executiva, legislativa e judiciária.

Parlamentar: Membro do Parlamento que, no Congresso Nacional, corresponde ao Deputado Federal ou ao Senador da República. É utilizado também para qualificar o que pertence ou é relativo ao Parlamento, como, por exemplo, recesso parlamentar.

Plenário: Órgão máximo de deliberação da Casa Legislativa, composto por todos os seus membros. Refere-se também ao local onde os parlamentares realizam as sessões.

Projetos de Lei: Proposição destinada a dispor sobre matéria de competência normativa da União e pertinente às atribuições do Congresso Nacional. Sujeita-se, após aprovado, à sanção ou ao veto presidencial.

Maioria absoluta dos votos: Quórum de aprovação de determinadas matérias que exige número de votos favoráveis maior que a metade da composição do colegiado.

¹⁹ Glossário de Termos Legislativos. Disponível em: <https://www.congressonacional.leg.br/legislacao-e-publicacoes/glossario-legislativo>. Acesso em: 09 jan. 2023.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este produto educacional teve por objetivo apresentar o jogo didático *Representatividade na Política* com o objetivo de discutir em sala de aula a importância da representatividade de mulheres negras na política institucional brasileira e como essa discussão levanta o debate sobre o combate ao racismo no Brasil.

A luta pela educação das relações étnico-raciais como um direito social, ofertada a todas as pessoas, grupos e etnias, está presente na luta dos movimentos sociais, principalmente do movimento negro. É certo que a importância objetiva de lutar por essa educação é superar o racismo e proporcionar a emancipação de toda a sociedade. (GOMES, 2017, p. 13).

Para trabalhar com a educação das relações étnico-raciais, em primeiro lugar, é preciso passar pelo processo de racismo e de desigualdade que se perpetuam historicamente na sociedade brasileira e refletem nos dias atuais. Esse contexto encontra-se marcado pela colonização, escravidão e por processos inacabados como a própria renovação política do Estado, como também, somado a esses processos, as tensões e resistências presentes nas lutas sociais.

Nesse caso em específico, jogos didáticos que tragam temáticas voltadas para a discussão das relações étnico-raciais e da discussão científica em áreas do conhecimento que estão perdendo espaço a partir da atual Reforma do Ensino Médio que está em processo de implementação no país.

Dessa forma, o jogo se apresenta na sociedade como um fenômeno atual que deve ser explorado por docentes, estudantes de graduação e estudantes da educação básica em todos os espaços escolares com o propósito de trazer a ludicidade para a sala de aula como forma de mediação didática.

De maneira geral, espera-se que este jogo didático possa ser utilizado como uma estratégia para articular a prática e a realidade das estudantes com a teoria da educação das relações étnico-raciais e o ensino de sociologia, se tornando, portanto, uma ferramenta em sala de aula, com o propósito de problematizar os fenômenos sociais e o cotidiano de maneira que a estudante possa desenvolver um senso crítico da realidade na qual está inserida.



REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Silvio. **Racismo Estrutural**. São Paulo: Jandaíra, 2021.

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana**. Brasília: Ministério da Educação, 2004.

CARVALHO, Ana Paula; MAÇAIRA, Julia Polessa; AZEVEDO, Gustavo Cravo de. Quiz Antropológico: jogos didáticos e formação de professores. **Perspectiva Sociológica**, n. 28, p. 114-128, 2020.

GATINHO, Andrio Alves. **O movimento negro e o processo de elaboração das diretrizes curriculares nacionais para a educação das relações étnico-raciais**. 2008. 178 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Pará, Belém, 2008.

GOMES, Nilma Lino. **O movimento negro educador: saberes construídos nas lutas por emancipação**. Editora Vozes, 2017.

LUCKESI, Cipriano. Ludicidade e formação do educador. **Revista Entreideias: Educação, Cultura e Sociedade**, v. 3, n. 2, p. 13-23, 2014.

RAMOS, Luciana de Oliveira et al. **Cidades, raça e eleições: uma análise da representação negra no contexto brasileiro**. Nota técnica n.1. São Paulo: FGV, 2021.

ROGÉRIO, Radamés de Mesquita. O ensino de sociologia e os jogos didáticos. *In*: BRUNETTA, Antônio Alberto. et. al. **Dicionário do ensino de sociologia**. Maceió: Editora Café com Sociologia, 2020.

VASCONCELLOS, Marcelo Simão de; CARVALHO, Flávia Garcia de; ARAUJO, Inesita Soares de. **O jogo como prática de saúde**. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2018.



APÊNDICE A: LINK DE ACESSO A OUTROS JOGOS

Ao fazer o levantamento de jogos no ensino de sociologia e durante a escrita dessa dissertação, foram encontrados outros jogos das mais diversas áreas que podem auxiliar e/ou inspirar a educadora que estiver interessada nessa temática em sala de aula. Os jogos a seguir podem ser utilizados a partir de uma teoria sociológica, uma teoria de outra área do conhecimento ou, até mesmo, de forma interdisciplinar.

A

Jogo Ágora - <http://desafioagora2030.fiocruz.br/>. Objetiva discutir, disseminar e fomentar a adoção de uma ética do compartilhamento e participação cidadã na produção da Educação, Ciência e Tecnologia no Brasil.

Jogo Anamnesis - <https://educare.fiocruz.br/resource/show?id=rPmrdtpk>. O objetivo do jogo é compreender a necessidade de acolhimento adequado à diversidade de gênero e sexualidades nas Unidades Básicas de Saúde (UBS).

B

Jogo Banco Latifundiário - <https://semusp.wixsite.com/home/post/conhe%C3%A7a-nosso-jogo-do-banco-latifundi%C3%A1rio>. Jogo didático aborda e reflete os assuntos e problemas atuais relacionados à terra no Brasil e como a divisão de terra no território brasileiro se desenvolveu entre os diversos grupos sociais durante a história.

Jogo Beabá-do-Cidadão -

https://www.beaba.org.br/produtos?fbclid=IwAR0XrZEoZnMsnYJ9fM8nRx6suzp4Y1iIxgh9OVQIIS_jytQg9XSaec-oZO8. O jogo possui dinâmicas que convidam as participantes a debater e refletir questões sobre democracia, organização, estrutura e funcionamento do Estado, direitos e deveres.

C

Jogo Caixa de Pandora - <http://www.de.ufpb.br/~labteve/projetos/pandora.html>. Jogo voltado para a capacitação de profissionais de saúde orientada para o enfrentamento do problema da violência contra a mulher.

Jogo Célula Adentro - <http://celulaadentro.ioc.fiocruz.br/>. Jogo de tabuleiro onde as participantes possuem pistas com diferentes casos sobre o funcionamento da célula.

Jogo Cidade Saudável - <https://www.arca.fiocruz.br/handle/iciict/35752>.

Jogo Corrida Contra do Aedes - <https://educare.fiocruz.br/resource/show?id=1Zd2ORIL>. Jogo sobre conscientização do combate a proliferação do mosquito *aedes aegypti*.

Jogo CoVida - <https://portal.fiocruz.br/noticia/rede-covida-lanca-jogos-educativos-sobre-o-novo-coronavirus>. Jogo com o objetivo de trazer informações para o público infantil sobre a Covid-19 e formas de prevenção de modo lúdico e em uma linguagem adequada.

D

Jogo DaOnda - <https://www.ioc.fiocruz.br/educacao-em-saude/jogo-da-onda#:~:text=Jogo%20de%20tabuleiro%20e%20cartas,quest%C3%B5es%20emocionais%2C%20familiares%20e%20pedag%C3%B3gicas>. Jogo de tabuleiro e cartas que esclarece dúvidas e promove reflexões sobre a prevenção da Aids e sobre a dimensão social e afetiva do uso indevido de drogas, enfocando questões emocionais, familiares e pedagógicas.

Jogo DengueRom - <https://educare.fiocruz.br/resource/show?id=TKp94KBz>. Compreende a doença dengue com sua sintomatologia, transmissão do vírus, prevenção, cuidados ambientais e domésticos para evitar a proliferação do mosquito, de forma lúdica e educativa.

Jogo do Acesso Aberto - <https://www.icict.fiocruz.br/jogo-do-acesso-aberto>. Jogo que tem por objetivo despertar interesse do público sobre o debate do acesso aberto nas universidades.

F

Jogo Farmanji - <https://view.genial.ly/60d0e8c46d52520d14cf31ff/interactive-content-farmanji>. Apresenta acontecimentos do dia a dia relacionados aos medicamentos e que parecem inofensivos, mas podem trazer prejuízos significativos à saúde individual e coletiva.

Jogo FastFood da Política -

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4408747/mod_resource/content/2/manualdejogos_molho-especial-atualizado.pdf. Apresentam os jogos: Direitos e Silêncios, Queda do Patriarcado, Jogo das Vozes, Mulheres na Política e Feminismo Indefinido.

Jogo Fuxico - <https://nigs.ufsc.br/publicacoes/fuxico/>. Jogo que discute a temática de gênero e sexualidade.

H

Jogo HijiSushi - <https://www.ioc.fiocruz.br/hijisushi/>. Jogo que auxilia na compreensão do processo correto para higienização das mãos.

J

Jogo JECRIPE - <https://jecripe.wordpress.com/>. Jogo de Estímulo a Crianças com Síndrome de Down em Idade Pré-Escolar (JECRIPE).

K

Jogo Kontaê - <https://sites.google.com/view/kontae/>. Discute a representação e o protagonismo negro no período pós-abolição do Brasil, com destaque para os importantes feitos de quatro heroínas negras brasileiras.

L

Jogo Leis Para Todos - <https://supernova.games/leis-para-todos/>. Jogo que apresenta a aprovação de leis por um recém eleito deputado.

N

Jogo No Lugar Dela - <https://sites.usp.br/generoviolencaesaude/jogo-no-lugar-dela/>. O jogo é uma experiência que evoca as complexas decisões com as quais mulheres que vivem situações de violência se deparam quando buscam lidar com essas situações e procurarem ajuda no sentido de superá-las.

P

Jogo Politize - <http://materiais.politize.com.br/1e4Ve3Q7t/Curadoria-Jogo-da-politica>. O Jogo da Política é um conjunto de três jogos que simulam os poderes Executivo, Legislativo e Judiciário.

Q

Jogo Quem Deixou Isso Aqui?

<https://sinitox.icict.fiocruz.br/sites/sinitox.icict.fiocruz.br/files/jogo/index.html>. Objetiva conscientizar sobre os perigos existentes no ambiente doméstico.

S

Jogo Semeando o cuidado - <https://www.epsjv.fiocruz.br/semeandoocuidado>. Jogo cooperativo de tabuleiro, em que os jogadores interpretam Agentes de Saúde e precisam dialogar com a população para resgatar e sistematizar saberes sobre plantas medicinais dentro do limite de rodadas.

Jogo Sherlock Dengue - <https://larva.joinville.udesc.br/dengue/#VER>. Jogo de computador para ser utilizado com outro participante com o objetivo de combater a dengue.

Jogo Sociedade Justa? - <https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/600754>. Jogo filosófico sobre política e sociologia.

Jogo Super SUS - <https://supersus.fiocruz.br/#sobre>. Jogo que estimula a população a conhecer seus direitos na saúde pública brasileira.

T

Jogo Tosse Misteriosa - <https://portal.fiocruz.br/livro-jogo-territorio-saude-e-ambiente-tosse-misteriosa>. Jogo, similar ao RPG, que trata do tema da tuberculose e das políticas públicas em favelas e periferias urbanas.

V

Jogo Vetores Digitais - <https://www.arca.fiocruz.br/handle/icict/35755>. O jogo tem por objetivo conhecer seis espécies de vetores. Identificar as diferenças e semelhanças entre os vetores e, com isso, sua habilidade de sugar sangue, voar, pousar, reproduzir.

Z

Jogo Zig-Zaids - <http://www.fiocruz.br/piafi/zigzaids/>. O jogo ajuda a esclarece dúvidas sobre a epidemia de HIV/AIDS e as Doenças Sexualmente Transmissíveis.

APÊNDICE B: DESDOBRAMENTOS DA PESQUISA

Até o presente momento, esta pesquisa desenvolvida no mestrado, resultou em alguns desdobramentos como forma de dar continuidade a este trabalho e são eles:


Feiras de Ciências no Ensino Médio: Durante a realização da pesquisa com as estudantes, ainda em 2021, o projeto de pesquisa foi submetido em duas feiras de ciências:

Feira dos Municípios e Mostra de Iniciação Científica da Bahia (FEMMIC)	O projeto foi finalista, realizado em outubro de 2021, de forma online.
Feira de Ciências da Bahia (FECIBA)	O projeto ficou em 2º lugar, como pesquisa em andamento, na área de Ciências Humanas. Realizado em dezembro de 2021, de forma online.

Bolsas de Iniciação Científica para as estudantes da escola: Devido a participação na Feciba, em 2021, a escola foi contemplada com duas bolsas de iniciação científica do programa Mais Estudo do Governo do Estado da Bahia.

Grupo de pesquisa: Em parceria com a minha orientadora, a professora. Dra. Elis Cristina Fiamengue, fomos contempladas com duas bolsas de iniciação científica, vigência 2022/2023, para o grupo de pesquisa desenvolvido na UESC:

Uma bolsa Fapesb <i>Estado da arte das pesquisas sobre jogos didáticos para o ensino de sociologia.</i>	Realizar um levantamento das produções e pesquisas sobre jogos didáticos criados para as aulas de sociologia.
Uma bolsa CNPQ <i>“Press Start”: uma análise das produções de jogos didáticos para o ensino de sociologia.</i>	Objetivo de sistematizar e analisar as produções de jogos didáticos criados para as aulas de sociologia.

A horizontal strip of purple, textured paper with irregular, torn edges, serving as a background for the section header.

APÊNDICE C: O JOGO DIDÁTICO



CÂMARA DAS/OS DEPUTADAS/OS
PROJETO DE LEI (PL) 01/2023
DE AUTORIA DA PARLAMENTAR BENEDITA DA SILVA



ESTE PROJETO DE LEI PROPÕE CANDIDATURAS ÉTNICO-RACIAIS NAS ELEIÇÕES E ASSEGURA RECURSOS FINANCEIROS DE CAMPANHA E TEMPO DE TELEVISÃO E RÁDIO

A REALIDADE DAS COMUNIDADES NEGRAS AO LONGO DA HISTÓRIA DO NOSSO PAÍS TEM SE CARACTERIZADO PELA POBREZA E MARGINALIDADE SOCIAL. NESSE SENTIDO, O SISTEMA POLÍTICO REPRODUZ, ASSIM COMO OUTROS MECANISMOS SOCIAIS, A EXCLUSÃO DE HOMENS E MULHERES NEGROS DAS ESFERAS DE PODER E DO ÓRGÃO RESPONSÁVEL PELA ELABORAÇÃO DAS LEIS QUE GOVERNAM NOSSO PAÍS.

DESSE MODO, ESTE PROJETO DE LEI ACERCA DO FINANCIAMENTO DAS CANDIDATURAS PARA CANDIDATAS/OS NEGRAS/OS ASSEGURA MAIOR REPRESENTATIVIDADE ÉTNICO-RACIAL NOS PLEITOS ELEITORAIS.

COMISSÃO RESPONSÁVEL: DIREITOS HUMANOS, MINORIAS E IGUALDADE RACIAL



CÂMARA DAS/OS DEPUTADAS/OS
PROJETO DE LEI (PL) 02/2023
DE AUTORIA DA PARLAMENTAR TALIRIA PETRONE



ESTE PROJETO DE LEI PROPÕE MECANISMOS DE ENFRENTAMENTO AO ASSÉDIO E A VIOLÊNCIA POLÍTICA CONTRA MULHERES CANDIDATAS E NO EXERCÍCIO DA VIDA POLÍTICA

DE ACORDO COM O ATLAS DA VIOLÊNCIA 2019, A CADA DUAS HORAS UMA MULHER É ASSASSINADA NO BRASIL. NESSE MESMO PERÍODO, A TAXA DE HOMICÍDIOS CONTRA MULHERES NEGRAS CRESCERAM. NA ESFERA PÚBLICA NÃO É DIFERENTE, SÃO INÚMEROS OS RELATOS DE VIOLÊNCIA POLÍTICA SOFRIDOS PELAS PARLAMENTARES NEGRAS. ELAS, PORTANTO, TÊM MENOR ACESSO A RECURSOS PARTIDÁRIOS E ENFRENTAM MAIORES DIFICULDADES DO QUE AS BRANCAS PARA SE ELEGEREM. SOMA-SE A ISTO OS EFEITOS DA DIVISÃO SEXUAL DO TRABALHO, O QUE MUITO EXPLICA A BAIXA PARTICIPAÇÃO POLÍTICA DAS MULHERES.

DESTA FORMA, O PL PROPOSTO É FUNDAMENTAL PARA ASSEGURAR O EXERCÍCIO DOS DIREITOS POLÍTICOS DAS MULHERES.

COMISSÃO RESPONSÁVEL: DEFESA DOS DIREITOS DA MULHER



**CÂMARA DAS/OS DEPUTADAS/OS
PROJETO DE LEI (PL) 03/2023
DE AUTORIA DA PARLAMENTAR ÁUREA CAROLINA**



ESTE PROJETO DE LEI PROPÕE MEDIDAS DE GARANTIA DA EQUIDADE À SAÚDE DA POPULAÇÃO NEGRA EM CASOS DE EPIDEMIAS, PANDEMIAS, SURTOS DE DOENÇAS CONTAGIOSAS OU DURANTE A DECRETAÇÃO DE ESTADO DE CALAMIDADE PÚBLICA.

A POPULAÇÃO NEGRA FAZ PARTE DO GRUPO COM OS PIORES INDICADORES DE SAÚDE E COM MAIOR INCIDÊNCIA DE DOENÇAS QUE PODERIAM SER EVITADAS COMO DIABETES, HIPERTENSÃO E TUBERCULOSE - DOENÇAS QUE SÃO, TAMBÉM, AGRAVANTES PARA A COVID-19. DOS 1.658 ÓBITOS MATERNOS EM 2018, 66% FORAM DE MULHERES NEGRAS; O RISCO DE UMA CRIANÇA PRETA OU PARDA MORRER ANTES DOS 5 ANOS, POR CAUSAS INFECCIOSAS E PARASITÁRIAS, É 60% MAIOR DO QUE O DE UMA CRIANÇA BRANCA. A PORCENTAGEM DE PACIENTES MORTOS POR COVID-19 ENTRE OS PRETOS E PARDOS PASSOU DE 32,8% PARA 54,8% ENTRE 10 DE ABRIL E 18 DE MAIO DE 2020. PELA RELEVÂNCIA DO TEMA CONTAMOS, PORTANTO, COM O APOIO DOS NOBRES PARES PARA A APROVAÇÃO DESTA PROPOSIÇÃO.

COMISSÃO RESPONSÁVEL: SAÚDE



**CÂMARA DAS/OS DEPUTADAS/OS
PROJETO DE LEI (PL) 04/2023
DE AUTORIA DA PARLAMENTAR ÉRICA MALUNGUINHO**



ESTE PROJETO DE LEI ALTERA A LEI DE COTAS PARA TORNAR PERMANENTE A RESERVA DE VAGAS NAS UNIVERSIDADES E NAS INSTITUIÇÕES DE ENSINO TÉCNICO DE NÍVEL MÉDIO

A POLÍTICA DE RESERVA DE VAGAS MOSTROU SER UMA EFICIENTE POLÍTICA DE AÇÃO AFIRMATIVA DESTINADA AOS ESTUDANTES QUE BUSCAM INGRESSAR NAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS DE ENSINO E NAS UNIVERSIDADES. AO GARANTIR VAGAS PARA ESTUDANTES PRETOS, PARDOS, INDÍGENAS, PESSOAS COM DEFICIÊNCIA, BEM COMO AQUELES QUE CURSARAM O ENSINO MÉDIO EM ESCOLAS PÚBLICAS. VALE MENCIONAR QUE DIVERSOS ESTUDOS ATESTAM O BOM DESEMPENHO DOS ESTUDANTES QUE INGRESSAM NAS INSTITUIÇÕES DE ENSINO PELA RESERVA DE COTAS. ASSIM, CONSIDERANDO AS NEFASTAS CONSEQUÊNCIAS DA ESCRAVIDÃO, DO RACISMO ESTRUTURAL EM NOSSO PAÍS, É PRECISO TORNAR PERMANENTE A RESERVA DE VAGAS NAS INSTITUIÇÕES DE ENSINO. CERTA DE QUE PODEMOS CONTAR COM O APOIO DOS COLEGAS PARLAMENTARES, SOLICITO VOSSO APOIO PARA A APROVAÇÃO DO PRESENTE PROJETO DE LEI.

COMISSÃO RESPONSÁVEL: EDUCAÇÃO



QUANTAS AUDIÊNCIAS PÚBLICAS? -----

PAINEL DE VOTAÇÃO

PARA APROVAÇÃO
MAIORIA ABSOLUTA +1

PROJETO DE LEI REPROVADO

1
AUDIÊNCIA PÚBLICA

2
AUDIÊNCIAS PÚBLICAS

3
AUDIÊNCIAS PÚBLICAS

4
AUDIÊNCIAS PÚBLICAS

5
AUDIÊNCIAS PÚBLICAS

6
AUDIÊNCIAS PÚBLICAS





