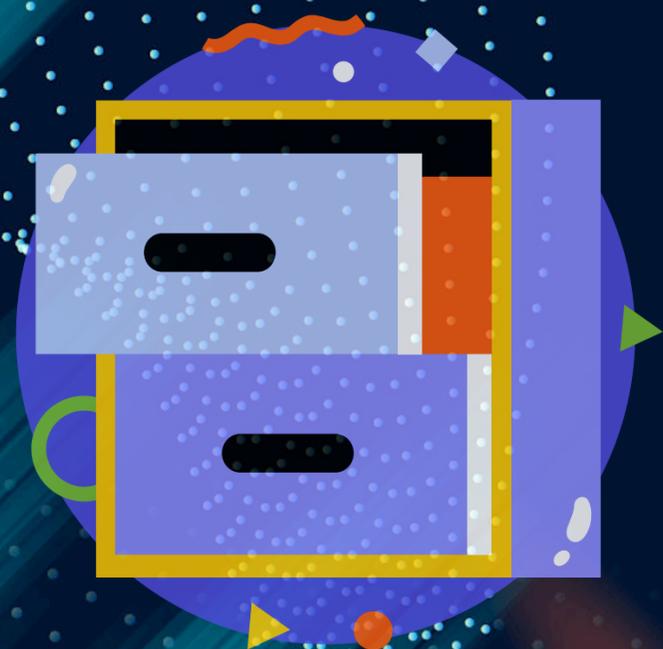




CAMINHOS DA IGUALDADE



O jogo

CAMINHOS DA IGUALDADE é uma convite à reflexão. Vamos explorar como o **preconceito**, a **discriminação** e a **segregação** moldam nossas interações. O jogo tem por objetivo ajudar os alunos a identificar e diferenciar os conceitos de preconceito, discriminação e segregação por meio de situações e reflexões práticas. Deve ser jogado em grupos de quatro a seis pessoas.



Cartas-situação

São cartas que apresentam cenários para que os jogadores identifiquem e relacionem com os conceitos centrais.

Exemplo: Joana, uma jovem negra, entra em uma loja para comprar um vestido e é tratada com desconfiança por uma vendedora que a observa de forma suspeita e faz comentários preconceituosos. Apesar de realizar a compra, percebe o contraste no atendimento caloroso dado a uma cliente branca. Essa experiência demonstra como estereótipos raciais geram desigualdade e constrangimento, mesmo em situações cotidianas.

*Pergunta: esse cenário ilustra **preconceito** ou **segregação**? Explique.*



Fichas de ação e decisão

Essas fichas apresentam dilemas ou desafios que exigem escolhas e estimulam a reflexão.

Exemplo: Em um grupo de trabalho escolar, um estudante negro sugere uma ideia, mas é desrespeitado por um colega que faz um comentário desdenhoso, desmotivando-o. Os demais integrantes não intervêm, e a situação gera constrangimento. O desafio propõe refletir sobre como agir: **confrontar** o desrespeito, **oferecer apoio** ao colega ou **ignorar a atitude**, considerando o impacto de cada decisão no ambiente do grupo.





Pontos de Inclusão

Os jogadores acumulam "Pontos de Inclusão" quando tomam decisões que promovem a **empatia**, a **igualdade** e o **respeito**. Os pontos são garantidos nas seguintes situações: 1. Quando a resposta às perguntas da carta-situação é adequada com o conceito (preconceito, discriminação ou segregação) anda-se duas casas; 2. Quando as soluções são criativas e éticas em relação às fichas de desafio e decisões anda-se três casas; 3. Quando o jogador contribui com exemplos do mundo real que explicam bem os conceitos anda uma casa.

Nos casos em que o jogador não atingir um dos três critérios o grupo que vai decidir se o ato de deixar o jogador sem jogar uma rodada se encaixa em segregação ou não.

Simulação de rodada

Sorteio aleatório:

1. Cada jogador retira uma carta com cores diferentes.
2. Um jogador ou o mediador embaralha as cartas e escolhe uma ao acaso.
3. A pessoa correspondente à cor sorteada é a primeira a jogar na rodada.



Simulação de rodada

1. O jogador retira uma carta-situação:
 - Se a resposta for condizente com a situação, ganha 2 pontos de inclusão(anda duas casas).
- 2.O grupo retira uma ficha de ação e decisão para a pessoa da rodada responder:
 - Se a resposta for criativa e ética, ganha 3 pontos de inclusão(anda três casas).
- 3.A roda continua com a próxima pessoa a retirar uma carta-situação.

