

A LUDICIDADE COMO RECURSO PEDAGÓGICO NA FORMAÇÃO CONTINUADA DE DOCENTES NÃO QUILOMBOLAS QUE ATUAM COM EDUCAÇÃO ESCOLAR QUILOMBOLA

Ariany Cavalcante Lobo¹, André Ricardo Magalhães², Nádia Maria Cardoso da Silva³, Maria Celeste Ramos da Silva⁴

¹Universidade do Estado da Bahia, Salvador, Brasil (arianylobo@gmail.com)

²Universidade do Estado da Bahia, Salvador, Brasil

³Secretaria Municipal de Educação de Salvador, Salvador, Bahia

⁴Faculdade Metropolitana do Brasil, Salvador, Brasil

Resumo: A pesquisa teve como objetivo criar um jogo que contribuísse como estratégia pedagógica na formação continuada de docentes não quilombolas para reafirmar e fortalecer a história e cultura das comunidades quilombolas de Ilha de Maré, Salvador, BA. O método utilizado foi o Design Basead Research (Plomp, 2018) com contribuições significativas da Pesquisa Social (Minayo, 2016). Os resultados da pesquisa apontam que a elaboração do jogo contribuiu como recurso pedagógico na formação continuada.

Palavras-chave: Educação Escolar Quilombola; Formação Continuada; Ludicidade.

INTRODUÇÃO

Esse artigo é resultado da dissertação intitulada “QUILOMBANDO ILHA DE MARÉ: O jogo como estratégia pedagógica para vivenciar a Educação Escolar Quilombola na formação continuada de professoras/es” e surge das inquietações de uma das autoras, professora na Educação Básica, docente do Ensino Fundamental e da Educação de Jovens e Adultos (EJA), em uma escola de Educação Escolar Quilombola. A principal inquietação deriva da ausência de formação continuada das professoras/es sobre o tema Educação Escolar Quilombola (EEQ), tendo em vista que, a Escola Municipal de Ilha de Maré, lócus da pesquisa, atende estudantes oriundos de comunidades quilombolas certificadas. A pesquisa teve como público as/os professoras/es não quilombolas que atuavam nas turmas dos anos finais e EJA.

A questão de pesquisa teve como foco identificar “Em que medida a elaboração de um jogo pode contribuir como estratégia pedagógica para reafirmar a história e cultura de Ilha de Maré na formação continuada de professoras/es da EMIM com base nos princípios da EEQ?”. Para responder à questão provocada por esta pesquisa, tivemos como objetivo geral desenvolver um jogo que contribuísse como estratégia pedagógica para reafirmar a história e cultura de Ilha de Maré na formação continuada de professoras/es da EMIM com base nos princípios da EEQ. Consequentemente, os objetivos específicos foram: 1) Identificar as características que potencializam a elaboração de um jogo na formação

continuada com base nos princípios da Educação Escolar Quilombola; 2) Elencar os principais desafios e possibilidades para a elaboração de um jogo na formação continuada de professoras/es nos princípios da EEQ; 3) Realizar encontros formativos com professoras/es para a elaboração de um jogo que contribua na formação continuada a partir da realidade sociocultural sobre Ilha de Maré; 4) Descrever sobre as contribuições do jogo na formação continuada a partir dos princípios da EEQ.

O método de referência é o Design Basead Research (Plomp, 2018) com contribuições significativas da Pesquisa Social (Minayo, 2016), sendo de natureza aplicada, do tipo descritiva e de abordagem qualitativa. A pesquisa foi realizada levando em consideração a perspectiva de uma educação contracolonial (Silva, 2015; 2023), quilombista (Nascimento, 2019; Silva e Rodrigues, 2014); Silva, 2023), problematizadora (Freire, 1989) e lúdica (Luckesi, 2022).

A intervenção ocorreu no formato online com a realização de 7 (sete) encontros formativos e lançou mão da análise documental, da realização de rodas de conversa e diário de pesquisa. Os encontros formativos contaram com a presença das professoras/es e de moradoras/es quilombolas da ilha. A proposta da ida a campo buscou colaborar com a formação continuada em EEQ de forma contextualizada com a realidade da cultura da ilha. O jogo elaborado foi exatamente a tecnologia pedagógica que transformou a teorização do conhecimento em uma vivência de aprendizado

criativo e lúdico para as professoras na formação. Os resultados da pesquisa apontam que a elaboração do jogo “Quilombando Ilha de Maré” contribuiu como recurso pedagógico na formação continuada das/os professoras/es para a ampliação de seus conhecimentos sobre EEQ e aspectos culturais de Ilha de Maré.

MATERIAL E MÉTODOS

A metodologia foi fundamentada no Design Based Research (DBR) no qual é necessário considerar o rigor metodológico de um estudo científico. Para tanto, Shavelson e Towne (2002) apud Plomp (p. 30, 2018) citam alguns elementos relevantes importantes que caracterizam a DBR: [...] a) apresente questões significativas que possam ser investigadas; b) vincule a pesquisa a uma teoria relevante; c) use métodos que permitam a investigação direta da questão; d) produza uma cadeia de explicações coerente e explícita; e) replique e generalize ao longo dos estudos; f) disponibilize a pesquisa para incentivar o escrutínio profissional e a crítica.

Desta forma, outra metodologia que contribuiu significativamente para o estudo está baseada na Pesquisa Social (Minayo, 2018) que considera o contexto histórico e as especificidades sociais do lócus; a consciência histórica das envolvidas e suas contribuições na produção da pesquisa; a existência de identidade entre pesquisadora e as colaboradoras; e, é um fato intrínseca e extrinsecamente ideológico porque não existe produção científica que seja neutra. Estas características foram essenciais para o planejamento da pesquisa de campo e organização da escrita.

Ressaltando que essa pesquisa apresenta uma proposta de estratégia pedagógica por meio da criação de um jogo fundamentado nos princípios da EEQ com foco no contexto de Ilha de Maré essas duas metodologias casaram perfeitamente para fundamentar o percurso metodológico.

Para a etapa da investigação foram realizadas análise documental, revisão de literatura, ida a campo com a realização de encontros formativos no formato de roda de conversa a partir da abordagem de grupo focal e o diário de pesquisa. A análise de dados desta pesquisa foi fundamentada a partir das contribuições da Análise de Discurso de Bardin (2016) para identificar os possíveis padrões e tendências dos dados coletados nos encontros formativos.

Levando-se em consideração a questão norteadora deste estudo, o objetivo geral e os objetivos específicos, essa é uma pesquisa de natureza aplicada e de abordagem qualitativa. Configura-se como pesquisa aplicada por conta das suas características que, para a DBR, está relacionada ao conhecimento colaborativo comunitário e popular, a inspiração e

experiências como fontes para criar intervenções e soluções de problemas concretos (Matta; Silva; Boaventura, 2014, p. 27). A abordagem utilizada foi a qualitativa considerando sua contribuição para um processo compreensivo e interpretativo contextualizado (Minayo, 2018, p. 21). Nesse sentido, a pesquisa buscou dialogar com a realidade das/os colaboradoras/es e as/os docentes de forma iterativa com foco na elaboração de um jogo que pudesse contribuir para fortalecer e reafirmar a história e cultura de Ilha de Maré.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

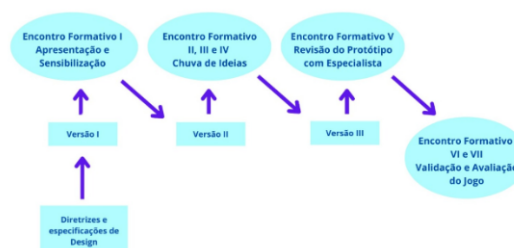
Inicialmente, é essencial destacar uma consideração relevante que impulsionou o decorrer da pesquisa, a saber: o acesso ao conhecimento sobre os princípios da EEQ e como transformar esse conhecimento em um recurso pedagógico lúdico que aprimore e colabore no processo de ensino-aprendizagem, para que haja a valorização da cultura em que as/os estudantes estão inseridos. A figura abaixo reafirma a interdependência entre os fatores que compõem a proposta de formação continuada para esta pesquisa, começando pelo contexto escolar e a influência do contexto sociocultural que permeia a dinâmica escolar:



Fonte: elaborado pela própria pesquisadora (2023)

Assim, a formação continuada das/os docentes ocorreu fora do horário de trabalho, no turno da noite e no formato *online*, tendo como colaboradoras sete professoras e cinco quilombolas de Ilha de Maré. O formato *online* garantiu que apenas aquelas que estivessem interessadas/os na formação pudessem participar da pesquisa. Nem todas/os as/os professoras/es que atuavam nos anos finais participaram, pois a formação não foi obrigatória. Foram realizados sete encontros formativos:

Figura Nº 2: Etapas da Avaliação Formativa



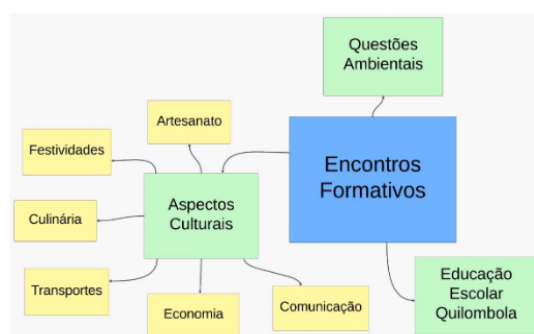
Fonte: Produção da pesquisadora (2024)

Em todos os encontros estiveram presentes colaboradoras quilombolas e não quilombolas. Em se

tratando de um ambiente online, não foi possível visualizar a linguagem corporal delas. Todavia, era possível perceber no tom da voz a empolgação nas falas, a participação ativa nas discussões e a partilha de conhecimentos.

No primeiro encontro foi apresentada a proposta da pesquisa e dos encontros formativos. Como peça de sensibilização, foi compartilhado o vídeo “Assassino Invisível: lixo industrial na Ilha de Maré chega a níveis mortais”, produzido pela Mídia Ninja durante um evento organizado pelas lideranças comunitárias (Toxic Tour, no ano de 2019). O vídeo apresenta Ilha de Maré cercada pelo complexo industrial do porto de Aratu, fala dos poluentes despejados e como isso causa prejuízos irreparáveis a todas as formas de vida, inclusive impactando na dinâmica sociocultural e econômica da ilha.

Os segundo, terceiro e quarto encontros formativos respectivamente, tiveram como finalidade elaborar um compilado de informações sobre a cultura de Ilha de Maré e sua importância no contexto escolar. As questões colocadas pelas colaboradoras quilombolas e as/os docentes estavam correlacionadas com as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Escolar Quilombola. Algumas das questões colocadas estavam ligadas a: importância de formação continuada em EEQ, calendário diferenciado das escolas não quilombolas de Ilha de Maré, a valorização da história e da cultura local. Como resultado desses encontros tivemos a formulação de um conjunto de elementos que compõem basicamente três dimensões temáticas resultantes dos encontros formativos:



Fonte: Produção da pesquisadora (2024).

A partir dessas dimensões criamos um apanhado de informações que resultou em um quadro formado por uma “Chuva de Ideias sobre a cultura em Ilha de Maré”. A partir desse quadro foi formulada uma proposta de jogo que seria o nosso recurso pedagógico na formação continuada das/os docentes não quilombolas da EMIM.

Assim sendo, no quinto encontro foi apresentada uma proposta de um jogo de tabuleiro: sua base era uma imagem aérea da ilha vista de cima retirada do Caderno Ambiental de Ilha de Maré (ALMEIDA E

PAIVA, 2011); as peças que se movimentavam no jogo eram avatares que representavam alguma questão cultural ligada a ilha. Um jogo composto por cartas divididas em perguntas simples e desafios que deveriam ser solucionados e, também, por uma roleta de dupla funcionalidade, na qual um lado era o nível da pergunta das cartas e o outro os avatares (mesa de bilro, peguari, siri-boia, chumbinho/sarnambi, canoa, cesto, tainha e doce de banana).

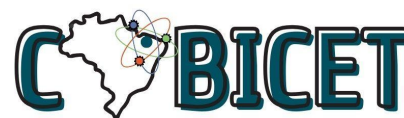


ANEXO II – Recriar do João Quilombando Ilha de Maré

Com o esboço do jogo apresentado, partimos para o quinto encontro. Nele tivemos como objetivo realizar uma das etapas da metodologia em DBR que é a revisão com um/a especialista. Pensando nos pontos fracos para a realização do jogo, convidamos uma especialista em Educação Escolar Quilombola, História de Ilha de Maré e Racismo Ambiental para revisar o conteúdo do jogo. Para suprir essa discussão a Prof.^a Dr.^a Nádia Maria Cardoso da Silva foi convidada para desempenhar essa função.

O sexto e sétimo encontro tiveram como objetivo realizar a validação e avaliação da eficácia do Jogo Quilombando Ilha de Maré. Destarte, foi constatado que o jogo elaborado é uma tecnologia didático-pedagógica que elenca representações sociais relevantes para o aprendizado sobre Ilha de Maré. Deste modo, torna-se essencial fazer um paralelo com Veraszto et al. (p. 78, 2009) quando advertem que “o conhecimento tecnológico é o conhecimento de como fazer, saber fazer e improvisar soluções, e não apenas um conhecimento generalizado embasado cientificamente”. O jogo pedagógico requer fundamentação teórico-prática, mas requer também que esteja fundamentado nas questões sociais do cotidiano.

Durante o jogo todas as colaboradoras aparentavam estar empolgadas, a interação foi do início ao fim com muitos risos. O jogo se desenrolou de forma respeitosa, não tivemos caso algum de ofensas, xingamentos, alteração da voz ou qualquer tipo de violência verbal. O jogo aconteceu de forma leve e descontraída. O feedback sobre a vivência do jogo pode ser resumido na fala de uma das colaboradoras



quando questionado se o jogo deu certo: “Sim sim! Aprender brincando! Por conta da riqueza das informações que a gente teve acesso. E quando você (a pesquisadora) falou da nossa disciplina, eu realmente já pensei na minha disciplina, fazer paralelo com a questão da pesca e das informações, o que é utilizado. [...] O jogo deu certo!”.

Quanto à participação docente, todas/os as/os colaboradoras/es demonstraram franco interesse na formação. É possível afirmar que foi vivenciado momentos de ludicidade. Dialogando com Luckesi (2022) sobre fazer do trabalho docente uma experiência lúdica, é concebível afirmar que foram empregadas maneiras de compartilhar uma proposta lúdica nos encontros formativos. Foram repletos de muitas histórias alegres, de nostalgia e muitas risadas. Vivenciamos momentos divertidos, de escuta ativa, interação com o outro, acolhimento de opiniões. Consideramos que estes foram encontros carregados de partilha de saberes ancestrais.

CONCLUSÃO

A pesquisa analisou a implementação de uma formação continuada voltada para professoras da Escola Municipal de Ilha de Maré (EMIM), estruturada a partir dos princípios da Educação Escolar Quilombola (EEQ). O estudo destacou o papel da formação continuada como estratégia de resistência e enfrentamento a diversas formas de discriminação e tentativas de apagamento da história e cultura das comunidades de Ilha de Maré.

Os encontros formativos online e a elaboração participativa do jogo pedagógico “Quilombando Ilha de Maré”, resultaram em uma iniciativa de superação da carência de formação continuada de professoras/es. Consequentemente, proporcionou a conexão entre os conteúdos formais e disciplinares com a realidade cultural e identitária das comunidades quilombolas locais.

Os resultados mostram que o uso de recursos lúdicos, como o jogo desenvolvido, permitiu o engajamento das/os docentes e a construção de um saber pedagógico significativo. Ao articular o conteúdo formal com as vivências da Ilha de Maré, a estratégia pedagógica evidenciou a capacidade de valorização acerca do conhecimento local e fomento de uma educação crítica, em consonância com a perspectiva da aprendizagem significativa e as normas estabelecidas nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Escolar Quilombola.

O legado da proposta estende-se para além da EMIM, apontando a urgência de expandir a formação continuada para todas/os docentes que atuam em escolas localizadas na ilha, garantindo aos estudantes o direito de acessar e valorizar suas próprias raízes históricas e culturais.

AGRADECIMENTOS

Vale tornar evidente, agradecimentos a todas/os colaboradoras/es que participaram de forma voluntária da pesquisa, ao orientador que abraçou a ideia de uma formação continuada lúdica e a todas/os que contribuíram das mais diversas formas para que a pesquisa se concretizasse.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Rosélia O. de; PAIVA, A. S. **Ilha de Maré: amor à primeira vista**. Caderno Ambiental Ilha de Maré. Salvador: Centro Universitário Jorge Amado (UNIJORGE), Núcleo de Publicações, 2011.

BARDIN: **Contribuições e limitações para a pesquisa qualitativa em educação**, 2024. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.7697>>g t., Acesso em: 07 mai. 2024.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Resolução do Conselho Nacional de Educação - CNE**, nº 04 de 13 de julho de 2010.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**. São Paulo: Cortez, 1989.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 42. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

LOBO, Ariany C.; MAGALHÃES, André R. As aulas de educação física na resistência ao racismo ambiental em Ilha de Maré. In: **Ancestralidade Griot: relatos e experiências de educação escolar quilombola a partir das águas de Ilha de Maré**. 1ª ed., Rio de Janeiro: Malê, 2023.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludopedagogia**. 1. ed. São Paulo: Editora ABC, 2022.

MATTA, Alfredo E. R.; SILVA, Francisca de P. S. da; BOAVENTURA, Edivaldo M. Design-Based Research ou Pesquisa de Desenvolvimento: Metodologia para Pesquisa Aplicada de Inovação em Educação do Século XXI. **Revista da FAEBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 23, n. 42, p. 23-36, jul./dez. 2014. Disponível em <<http://educa.fcc.org.br/pdf/faeaba/v23n42/0104-7043-faeaba-23-42-00023.pdf>>g t., Acesso em: 21 ago. de 2023.

MINAYO, M. C. de S. O desafio da pesquisa social. In: MINAYO, M. C. de S. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2016. p. 9-26.

NASCIMENTO, Abdias. **O Quilombismo**. São Paulo: Editora Perspectiva, Rio de Janeiro: Ipeafro, 2019.

NONATO, Emanuel R. S.; MATTA, Alfredo E. R. Caminhos da Pesquisa-Aplicação na Pesquisa em Educação. In: PLOMP, Tjeerd. **Pesquisa-aplicação**



em educação: uma introdução. Tradução de Emanuel Nonato. São Paulo: Artesanato Educacional, 2018.

SILVA, G. M. da; RODRIGUES, M. D. da S. **Formação inicial e continuada de professores(as) e a educação no quilombo de Conceição das Crioulas/PE.** Comunicações, 21(1), 2014, 23-38.

SILVA, Nádía Maria Cardoso da (Org.). **Ancestralidade Griot:** relatos e experiências de educação escolar quilombola a partir das águas de Ilha de Maré. 1ª ed., Rio de Janeiro: Malê, 2023.

VERASZTO Estéfano Vizconde; SILVA, Dirceu da; MIRANDA, Nonato Assis; BRASIL Fernanda Oliveira Simon. Tecnologia: buscando uma definição para o conceito. **Prisma.com** n.º 8, 2009.