

Dandaras que aquilombam a EJA com o uso da gamificação

Estado: Bahia (BA)

Etapas de Ensino: Ensino Fundamental II

Modalidade: Educação Escolar Quilombola

Disciplina: Educação Física, História

Formato: Presencial

+ **Ariany Cavalcante Lobo**

Sou professora de Educação Física, concursada, atuo na Escola Municipal de Ilha de Maré, localizada na comunidade de Praia Grande, na cidade de Salvador. Tenho 16 anos de docência, trabalhei em várias escolas públicas do estado da Bahia e do município, tanto de forma remunerada quanto voluntária. Tenho envolvimento em movimentos sociais e combate as desigualdades sociais desde o primeiro semestre da universidade quando conheci o movimento estudantil. Fiz 2 anos de Mestrado em Estudos Africanos, Povos Indígenas e Culturas Negras pela UNEB, mas não concluir o curso por motivos de saúde.

Objetivos

Objetivo geral

A proposta desse conjunto de aulas busca contribuir para a releitura histórica sobre as relações sociais no Brasil, as questões de gênero, étnico-raciais, socioeconômicas e culturais, com o intuito de combater o racismo e o sexismo, usando a gamificação como ferramenta pedagógica.

Objetivos específicos

- Ampliar o repertório sobre a história do feminismo conhecendo personalidades que contribuem para a produção de discussões sobre o combate as desigualdades de gênero, racial

e econômica.

- Contribuir para a produção de estratégias de combate às mais diversas formas de desigualdades sociais enfrentadas pelas comunidades quilombolas quanto as condições de gênero e étnico-raciais.
- Estimular as estudantes a desenvolver e fortalecer o senso crítico diante da influência midiática sobre o corpo feminino.
- Contribuir para o entendimento de que a escola é um espaço de poder que precisa ser ocupado por pessoas que acreditam no acesso a educação de qualidade para todas.
- Apresentar de forma lúdica as temáticas propostas para cada aula por meio da gamificação.
- Contribuir para o campo de estudos da educação antirracista e antissexista.

Conteúdo

Ressalva-se a importância da leitura dos referenciais indicados, são eles que vão sulevar o aprofundamento e ampliar o conhecimento sobre os temas e contribuir para a criatividade de quem vai aplicar os planos de aula. O conteúdo trabalhado será desenvolvido a partir de métodos participativos, no qual as educandas interagem, contribuem, produzem e recriam os conteúdos apresentados. As contribuições da gamificação, enquanto ferramenta pedagógica, ajuda a transformar os conteúdos num formato lúdico e inspirador para a compreensão e apreensão dos assuntos trabalhados.

Ao final de cada atividade as educandas avaliam o conteúdo apresentado, o que aprenderam, o que é possível fazer com o que aprenderam, e realizam uma autoavaliação da sua participação.

Aula 1 – O que Dandaras, Zeferinas e as estudantes da EJA têm em comum?

Aula 2 – Mulheres quilombolas na liderança do território

Aula 3 – Combate ao sexismo e a indústria cultural

Aula 4 – Quem é Malala?

Aula 5 – Quem é Bell Hooks?

Aula 6 – Quem é ela?

Metodologia

A sequência didática está distribuída em 6 aulas geminadas de 40min cada uma. Para iniciar, será apresentado o programa de curso da disciplina, os conteúdos e os objetivos. Antes de começar a aplicação da sequência didática será feita uma discussão sobre o que o jogo, gamificação e a importância da EJA. Em seguida, apresenta às educandas o que é preciso pensar antes de produzir um jogo, tal como: local para ser realizado, materiais necessários, quantidade de participantes, regras, finalização, dentre outros. As atividades serão desenvolvidas tendo a gamificação como ferramenta didática, por meio do jogo se dará a práxis pedagógica. Para cada aula teremos um jogo para realizar e, desta forma, proporcionar o acesso ao conhecimento como algo lúdico e prazeroso. O início de cada aula terá uma breve apresentação do tema e do roteiro da aula contendo o que será debatido e as regras e características do jogo.

A aplicação da gamificação se dá por meio do uso de jogos de representação social, carregados de

poder simbólico, no qual o jogo insere o contexto social, a historicidade e questões da comunidade local para acontecer. Nesse formato, o jogo é uma representação social e as participantes são estimuladas a fazer correlações no campo do simbólico para entender o tema trabalhado.

No entanto, são requeridos alguns cuidados que passam despercebidos por quem não tem o costume de aplicar jogos para adolescentes e adultos. Por isso, primeiramente, é importante que se tenha um espaço adequado para o número de participantes, para que todas sintam-se confortáveis.

Segundo, realizar um contrato de convivência onde as participantes indicam o que pode e o que não pode acontecer durante o jogo, como por exemplo, desrespeito, agressão física ou verbal, exclusão, para que o jogo ocorra da melhor forma possível.

Terceiro, o jogo deve ser apresentado de forma animada, como algo que surpreenda as participantes para além do apresentar o jogo e as suas regras, que seja solicitada também as contribuições das participantes para enriquecer ainda mais o jogo.

Quarto, quando o jogo requerer o uso de materiais, que eles possam ser produzidos pelas próprias participantes.

Quinto, a professora deve ficar atenta ao interesse das participantes, ficando disponível para realizar as adaptações indicadas pelas participantes.

Para cada jogo de representação social a professora deve ser aquela que estimula a produção de conhecimento por meio de perguntas. Desta forma, espera-se que haja as correlações simbólicas necessárias para a compreensão do jogo e sua relação com o tema da aula. As perguntas têm um papel primário e devem ser feitas sempre com o propósito de incentivar a criticidade, para que a participante possa fazer a melhor correlação possível do tema da aula com a vivência experimentada (a gamificação). É essencial que ao final de cada atividade haja uma roda de conversa onde possam ser feitas a partilha da experiência vivenciada, como se sentiu, momento de falar, trocar de ideias, debater, escutar a outra, fazer correlações do poder simbólico utilizado no jogo com a história de vida daquelas que vieram antes delas e com o próprio cotidiano delas.

Aula 1 - O que Dandaras, Zeferinas e as estudantes da EJA têm em comum

Apresentação do jogo “Chegada ao Quilombo” com objetivo de estimular releituras críticas sobre a História do Brasil, história do povo negro e povos indígena, a invasão dos portugueses x a farsa do descobrimento, e o papel imprescindível das mulheres na luta pela resistência, na luta contra a exploração, discriminações, desigualdades socioculturais e de gênero.

Aplicação do jogo Chegada ao Quilombo

Observação inicial: Esse jogo parece um pega-pega, a professora deve orientar as participantes a ter cuidado com o corpo da outra, que não precisa agarrar, segurar ou bater para pegar a colega durante o jogo, que valerá apenas tocar de leve nos braços, pernas ou costas,

Desenvolvimento do jogo: Em um espaço delimitado onde possam ser demarcados três espaços: um que representa a senzala, outro a área onde estão os capitães do mato e logo depois o quilombo. Deve-se formar duas equipes com o mesmo número de membros, inicialmente, um que represente as

Dandaras/Zeferinas e outra representando as capitãs do mato. O objetivo é que as Dandaras/Zeferinas consigam entrar no quilombo e garantam sua liberdade. As participantes que forem pegas deverão ficar “congeladas”, paradas. Em seguida deve haver um revezamento entre as equipes quanto as representações, quem era Dandara/Zeferina troca com quem era capitã do mato. Observem o perfil das equipes, caso alguém se negue a participar explique a importância do jogo, que não era fácil durante o período da escravidão e que a vivência do jogo é para refletir sobre isso e repensar nos dias atuais, como por exemplo: quem pode representar nos dias atuais as Dandaras e Zeferinas de outrora? (Exemplo: as ativistas, o movimento negro, as escolas antirracistas, as antissexistas, outras), Quem representa os capitães do mato na atualidade? (Exemplo: racistas, fascistas, policiais que entram atirando nas periferias, o atual presidente do Brasil [2018-2022], a falta de oportunidades, a meritocracia, outros). O que pode representar a chegada ao quilombo nos dias de hoje? (A decolonidade, as ações afirmativas, políticas públicas, compreensão da interseccionalidade, justiça social, alteridade, outros). Que liberdade é essa que almejamos? (Essa é uma resposta bastante subjetiva e individual). Importante destacar que muitas/os escravizadas/os morreram durante as fugas para que outras/os pudessem conquistar a liberdade. Portanto, é válido falar sobre isso para que aquelas que não chegaram ao quilombo entendam que ao serem pegas também ajudaram a equipe. São muitos detalhes e é importante que a professora esteja atenta aos sinais das participantes e seja uma estimuladora de problematizações.

Avaliação: realizar uma roda de conversa ao final do jogo questionando as participantes sobre como se sentiram, o que o tema da aula tem a ver com o jogo, o que há no jogo e que pode ser relacionado com o cotidiano delas, assim, como, o que pode ser melhorado no jogo. E o que mais a professora considerar necessário para a avaliação da atividade realizada.

Objetivo: Apresentar personalidades femininas por meio de um jogo que possa fortalecer a autoestima, a coletividade, o reconhecimento da ancestralidade e o fortalecimento da identidade quilombola.

Indicativo para próxima aula: solicitar que as participantes levem garrafas pet, corda, tesoura, caixa de papelão, cola, papéis coloridos, dentre outros materiais, para a produção do jogo da Aula 2.

Aula 2 - Mulheres quilombolas na liderança do território

Produção conjunta com as estudantes de um jogo que trate do território quilombola, da liderança feminina e das estratégias de combate as adversidades que encontram no cotidiano, como, por exemplo, o racismo ambiental que rodeia a Ilha de Maré e afeta a saúde e compromete a pesca e a mariscagem. Indica-se que o jogo seja realizado em um espaço onde possam ser usados materiais que possam representar problemáticas, espaços e objetos que tenham a ver com os temas racismo ambiental e liderança quilombola.

Aplicação do jogo

O jogo será elaborado pelas participantes sob a orientação da professora, de tal forma que as representações sociais estejam presentes no jogo, estimulando a criatividade, senso crítico e o entendimento sobre o tema da aula.

Objetivo: contribuir para a produção de estratégias de combate às mais diversas formas de desigualdades sociais enfrentadas pelas comunidades quando as condições socioeconômicas e

política.

Indicativo para próxima aula: solicitar que seja levado vários tipos de papel, hidrocor, lápis colorido, papelão, tesoura, cola, dentre outros materiais, para a produção do jogo da Aula 3.

Aula 3 - Combate ao sexismo e a indústria cultural

Elaboração de um jogo de tabuleiro com cartas, estilo banco imobiliário, que tenha como intuito tratar de diversas formas de discriminações, preconceitos e rotulações ligadas ao sexismo, a estética negra e a identidade quilombola. Serão utilizadas letras de músicas, conceitos de cultura de massa, indústria cultural, imagem corporal, dentre outros. Observação: estimular o uso de materiais recicláveis.

Aplicação do jogo

O jogo será elaborado pelas participantes sob a orientação da professora, de tal forma que, as representações sociais estejam presentes no jogo, estimulando a criatividade, senso crítico e o entendimento sobre o tema da aula.

Objetivo: Esse jogo terá como intuito estimular as estudantes a desenvolver e fortalecer o senso crítico diante da influência midiática sobre o corpo feminino, assim como, conhecer a história do feminismo, conhecer personalidades que contribuíram e contribuem para a produção de discussões sobre o combate as desigualdades de gênero.

Indicativo para próxima aula: levar vários tipos de papel, hidrocor, lápis colorido, papelão, tesoura, cola, dentre outros, para a produção do jogo da Aula 4.

Aula 4 - Quem é Malala?

Elaboração de um jogo da memória sobre a vida de Malala e suas contribuições para educação emancipadora e comprometida com o combate as desigualdades de gênero.

Aplicação do jogo

O jogo será elaborado pelas participantes sob a orientação da professora, de tal forma que, as representações sociais estejam presentes no jogo, estimulando a criatividade, senso crítico e o entendimento sobre o tema da aula.

Objetivo: De forma lúdica apresentar a história de Malala para fortalecer a importância da escola e contribuir para o entendimento de como este é um espaço de poder que precisa ser ocupado por pessoas que acreditam no acesso educação para todas e de qualidade.

Indicativo para próxima aula: levar vários tipos de papel, hidrocor, lápis colorido, papelão, tesoura, cola, dentre outros, para a produção do jogo da Aula 5.

Aula 5 - Quem é bell hooks?

Será realizada uma sequência de jogo onde as participantes devem descobrir as palavras por meio de dicas. As palavras que serão descobertas devem ter haver com a história de vida de bell hooks e suas contribuições para o campo da educação. E na sequência, a cada descoberta, fazer uma breve discussão sobre a palavra em questão.

Aplicação do jogo

O jogo será elaborado pelas participantes sob a orientação da professora, de tal forma que, as representações sociais estejam presentes no jogo, estimulando a criatividade, senso crítico e o entendimento sobre o tema da aula.

Objetivo: Apresentar de forma lúdica a história de vida da bell hooks e suas contribuições no campo da educação antirracista e antissexista.

Indicativo para próxima aula: levar vários tipos de papel, hidrocor, lápis colorido, papelão, tesoura, cola, imagem no tamanho 14x10cm (no máximo) de personalidades mulheres negras (em âmbito internacional, nacional, regional e local), dentre outros materiais, para a produção do jogo da Aula 6.

Aula 6 - Quem são elas?

Para finalizar, por enquanto, essa sequência didática, será produzido um jogo da memória que irá abordar personalidades femininas que marcaram a história em prol do combate as desigualdades de gênero. Serão apresentadas personalidades negras reconhecidas em âmbito internacional (por exemplo: Angela Davis, Chimamanda Adiche, Mary Winston Jackson, Maya Angelou, Michele Obama, Oprah Winfrey, Buchi Emecheta, outras), nacional (Zezé Mota, Elza Soares, Maria Firmina dos Reis, Sueli Carneiro, Djamila Ribeiro, Conceição Evaristo, Mariele Franco, Benedita da Silva, Nilma Gomes, Iza, outras), regional (Maria Felipa, Ana Célia da Silva, Vilma Reis, Olivia Santana, Carla Akotirene) e local (Eliete Paraguassu, Marizelia Lopes, Floriceia, Vó Vêa, D. Dalva, D. Baia, D. Dagui, D. Marivam, muitas outras).

Aplicação do jogo

O jogo será elaborado pelas participantes sob a orientação da professora, de tal forma que, as representações sociais estejam presentes no jogo, estimulando a criatividade, senso crítico e o entendimento sobre o tema da aula.

Objetivo: Apresentar personalidades femininas comprometidas e engajadas em prol de mudanças sociais que erradiquem as desigualdades de gênero.

Recursos Necessários

- Data-show

- Notebook
- Imagens impressas coloridas
- Caixa de som
- Livros de autoras citadas nas aulas
- Papel ofício
- Papel metro
- Folhas coloridas
- Papelão
- Garrafas pet
- Lápis de cor
- Canetinhas hidrocor

Duração Prevista

São seis aulas geminadas, cada uma com duração de 40 minutos, total de 80 minutos cada conteúdo trabalhado.

Processo Avaliativo

O método aplicado será o participativo, portanto, a forma de avaliar será baseada na autoavaliação, cada educanda irá avaliar sua participação, contribuições e como utilizará o conteúdo vivenciado nas aulas.

Observações

Será utilizado um diário de bordo para descrever cada aula aplicada, possibilitando a autoanálise da atuação docente e as possíveis melhorias que podem ser indicadas para novas aplicações.

A sequência foi elaborada e aplicada inicialmente na Escola Municipal de Ilha de Maré (EMIM) localizada em Praia Grande em Ilha de Maré (Salvador/BA), que atende apenas aos educandos/as que moram nas comunidades da própria ilha. Ilha de Maré é composta por onze comunidades, sendo cinco delas reconhecidas como comunidades quilombolas pela Fundação Palmares desde o ano de 2004. Na luta pelo reconhecimento das comunidades o destaque está na participação majoritária de mulheres na liderança do movimento. Muitas delas estão sofrendo hoje com perseguições políticas que têm colocado até a integridade física em risco.

Referências Bibliográficas

AKOTIRENE, Carla. O que é interseccionalidade? Belo Horizonte: Letramento, 2018.

ADICHIE, Chimamanda Ngozi. O perigo de uma história única. Tradução: Julia Romeu. 1ª Ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

ALMEIDA, Silvio. Racismo Estrutural (Feminismos Plurais). Pólen Livros. Edição do Kindle, 2019.

BARCELOS, Valdo. Educação de jovens e adultos: currículo e práticas pedagógicas. 3 ed. Petrópolis: RJ: Vozes, 2012.

BARROS, J. A construção social da cor: diferença e desigualdade na formação da sociedade brasileira. 3. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2014.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana. Parecer CNE/CP, n 3, de 10 de março de 2004. Relatora: Petronilha Beatriz Gonçalves e Silva. Lex: Brasília, 2004. Disponível em:
<http://portal.mec.gov.br/cne/index.php?option=content&task=view&id=294&Itemid=227>>. Acesso em: 26 out. 2021.

_____. Congresso Nacional. Constituição da República federativa do Brasil de 1988.

_____. Decreto nº 5.840, de 13 de julho de 2006. Institui, no âmbito federal, o Programa Nacional de Integração Profissional com a Educação Básica na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos - PROEJA, e dá outras providências. Brasília, DF, 2006.

_____. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei número 9394, 20 de dezembro de 1996.

_____. Lei nº 11.340, de 22 de setembro de 2006. Cria mecanismo para coibir a violência doméstica e familiar. Disponível em: www.planalto.gov.br. Acesso em 20 de jul. de 2021.

_____. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular (Terceira Versão). Ministério da Educação, Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em:
http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf. Acesso em: 16 nov. 2020.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão. Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica. Conselho Nacional da Educação. Câmara Nacional de Educação Básica. Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica / Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013. 562p.

_____. Resolução CNE/CEB n. 8, de 20 de novembro de 2012. Define as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Escolar Quilombola na Educação Básica. Diário Oficial da União, Brasília, DF: MEC/CNE/CEB, 21 nov. 2012.

CAVALLEIRO, Eliane. (Org.). Racismo e anti-racismo na educação: repensando nossa escola. São Paulo: Selo Negro, 2001.

FERNANDES, D. O que você sabe sobre a África: Uma viagem pela história do continente e dos afro-brasileiros. 1ª Ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1968.

_____, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1998.

HOOKS, Bell. Ensinando a transgredir: a Educação como prática de liberdade. Tradução de Marcelo Brandão Cipolla- São Paulo. 2013. Editora Martins Fontes, 2013.

MACEDO, Roberto Sidnei. Atos Currículo Formação em Ato? Para compreender, entender, entretecer e problematizar currículo e formação. Ilhéus: Editus, 2011.

MUNANGA, Kabengele (Org.). Superando o racismo na escola. Brasília: Ministério de Educação, Secretaria de Educação Fundamental, 2005.

_____, Kabengele. Algumas considerações sobre “raça”, ação afirmativa e identidade negra no Brasil: fundamentos antropológicos. São Paulo: Revista USP. N. 68, 2005-2206. P. 46-57. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/viewFile/13482/15300>. Acesso em: 16 out. 2020.

NASCIMENTO, Abdias. O Quilombismo. Documentos de uma militância pan-africanista. Rio de Janeiro: Ipeafro, 2019.

SILVA, Ana Célia da. A desconstrução da discriminação no livro didático. In. MUNANGA, Kabengele (Org.). Superando o racismo na escola. 2 ed. Brasília, DF. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidades, 2005.

RIBEIRO, D. Lugar de fala. São Paulo: Pólen, (2017) 2019.

SILVA, Tomaz Tadeu da. Documentos de identidade - uma introdução às teorias do currículo. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

THIOLLENT, M. Metodologia da pesquisa-ação. Coleção temas básicos de pesquisa-ação. 11ª. Ed. São Paulo: Cortez, 2002.

VILLAS BÔAS, Lúcia P.S. Jogos didáticos: um estudo de representações sociais. Educação & linguagem, v. 12. n. 19, jan./jun., p. 201-218. 2009.