



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS III
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

FERNANDA CORDEIRO DA SILVA

**A LUDICIDADE E O USO DE RECURSOS DIDÁTICOS NA EDUCAÇÃO ESCOLAR
QUILOMBOLA (EEQ) NA CIDADE DE ALAGOA GRANDE - PB**

**GUARABIRA/PB
2020**

FERNANDA CORDEIRO DA SILVA

**A LUDICIDADE E O USO DE RECURSOS DIDÁTICOS NA EDUCAÇÃO ESCOLAR
QUILOMBOLA (EEQ) NA CIDADE DE ALAGOA GRANDE - PB**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado na Universidade Estadual da Paraíba UEPB como requisito básico para a conclusão do Curso de Pedagogia.

Área de concentração: Fundamentos da Educação e Formação de Professores.

Orientadora: Prof^a Ms^a Sheila Gomes de Melo.

GUARABIRA/PB

2020

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S586l Silva, Fernanda Cordeiro da.
A ludicidade e o uso de recursos didáticos na Educação Escolar Quilombola (EEQ) na cidade de Alagoa Grande - PB [manuscrito] / Fernanda Cordeiro da Silva. - 2020.
46 p. : il. colorido.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades , 2020.
"Orientação : Profa. Ma. Sheila Gomes de Melo , Coordenação do Curso de Pedagogia - CH."
1. recursos didáticos. 2. valorização cultural. 3. educação quilombola. 4. Recursos didáticos. 5. Valorização cultural. I.
Título

21. ed. CDD 371.337

FERNANDA CORDEIRO DA SILVA

**A LUDICIDADE E O USO DE RECURSOS DIDÁTICOS NA EDUCAÇÃO ESCOLAR
QUILOMBOLA (EEQ) NA CIDADE DE ALAGOA GRANDE - PB**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado na Universidade Estadual da Paraíba UEPB como requisito básico para a conclusão do Curso de Pedagogia.

Área de concentração:

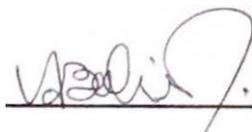
Aprovada em: 11/11/2020.

BANCA EXAMINADORA



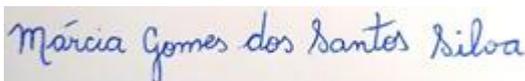
Prof^a. Ms^a Sheila Gomes de Melo. (Orientadora)

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof^a. Ms^a. Márcia Gomes dos Santos Silva

Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

A Deus por ser o meu refúgio e fortaleza e ter me concedido sabedoria. A minha família por sempre acreditar em mim e nos meus sonhos. Dedico!

AGRADECIMENTOS

Quero iniciar os meus agradecimentos principalmente a Deus por ser tão misericordioso e ter me concedido a graça de chegar ao fim dessa jornada acadêmica. Durante toda minha caminhada Ele me fortaleceu, me dando sabedoria e ânimo.

A minha mãe Maria Aparecida Cordeiro, por acreditar em meu potencial.

Ao meu pai José Sabino por todo cuidado e por juntos serem o meu porto seguro e fonte de inspiração.

As minhas irmãs, Fabiana Cordeiro e Fabielle Cordeiro, pelo incentivo.

A minha sobrinha Mariana Cordeiro por me trazer tantas alegrias com o seu sorriso encantador.

Ao meu esposo Cornélio Barbosa por toda compreensão, paciência, incentivo e companheirismo, nos dias em que me faltavam forças para seguir você me fez renová-las e sonhou junto comigo.

Aos meus amigos da turma 2015.1 pelo grande aprendizado, em especial aos meus amigos alagoandenses, do “busão” Silvaneide, Andrezza, Petrônio, Valquíria, Juliany, dias de lutas, dias de glórias, dias de levantar a cabeça e dizer o quanto eu sou grata por compartilhar com vocês esse aprendizado único que levarei para toda a minha vida.

A minha orientadora Prof^a. Ms^a Sheila Gomes de Melo pelo grande incentivo, existem professores que guardaremos para sempre nos nossos corações e ela será um deles, tanta dedicação, positividade, um ser humano incrível. Obrigada professora!

Estendo os meus agradecimentos aos professores da UEPB, que contribuíram ao longo da minha caminhada acadêmica, durante esses cinco anos foram muitos os aprendizados que servirão para a minha formação profissional e pessoal.

Enfim, a todos que contribuíram para a realização do meu sonho e que me acompanharam durante toda a graduação. Agradeço também aos professores que se dispuseram a participar de nossa pesquisa.

Obrigada a todos!

RESUMO

O presente trabalho aborda a questão da Ludicidade e dos recursos didático em uma escola pública Quilombola do município de Alagoa Grande/PB. O mesmo teve por objetivo geral compreender como o lúdico e os recursos didáticos, podem contribuir para a construção identitária, o respeito e a valorização da cultura afrobrasileira. Para tanto, foi realizada uma entrevista com três (3) professores da escola pública quilombola. Devido ao isolamento social, ocasionado pela pandemia do COVID -19, a entrevista foi feita através dos meios virtuais de comunicação e com um questionário contendo cinco (5) perguntas aberta e de múltipla escolha. Pretendemos mostrar a relevância desses profissionais da educação e dos recursos didáticos no processo de valorização cultural e identitária. A análise está fundamentada a partir dos estudos de alguns autores e dos acervos existentes como os de Soares (2008), Antunes (2002) e Vasconcelos (2006). Este estudo mostrou a importância na formação específica do/da professor(a) que trabalha na escola quilombola. Pois, é a partir da atuação do profissional da educação no ambiente educacional que o/a estudante tem o seu direito de acesso aos conteúdos disponibilizados, inclusive os que estão relacionados as suas raízes. Ainda foi possível afirmar que a maioria dos/das professores(as) utilizam jogos e brincadeiras como metodologia complementar em sala de aula a fim de melhorar a aprendizagem. Conclui-se que a parceria entre professores qualificados em questões étnicos raciais e culturais é relevante para a valorização e preservação cultural, através do trabalho conjunto entre os dois nas escolas da comunidade quilombola.

Palavras-chave: recursos didáticos; valorização cultural; educação quilombola.

ABSTRACT

The present work addresses the issue of Playfulness and didactic resources in a Quilombola public school in the municipality of Alagoa Grande / PB. The general objective was to understand how playful and educational resources can contribute to the construction of identity, respect and appreciation of Afro-Brazilian culture. To this end, an interview was conducted with three (3) teachers from the quilombola public school. Due to the social isolation caused by the COVID -19 pandemic, the interview was conducted through virtual means of communication and with a questionnaire containing five (5) open and multiple choice questions. We intend to show the relevance of these education professionals and didactic resources in the process of cultural and identity valorization. The analysis is based on studies by some authors and on existing collections such as Soares (2008), Antunes (2002) and Vasconcelos (2006). This study showed the importance in the specific training of the teacher who works in the quilombola school. Because, it is from the performance of the education professional in the educational environment that the student has his / her right of access to the contents made available, including those related to their roots. It was also possible to state that the majority of teachers use games and games as a complementary methodology in the classroom in order to improve learning. It is concluded that the partnership between qualified teachers in ethnic racial and cultural issues is relevant for the cultural valorization and preservation, through the joint work between the two in schools of the quilombola community.

Keywords: didactic resources; cultural appreciation; quilombola education.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

EEQ	Educação Escolar Quilombola
DCNs	Diretrizes Curriculares Nacionais
ZDP	Zona de Desenvolvimento Proximal

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 Escolas Quilombolas..... 28

Figura 2 Comunidades Remanescentes Quilombolas..... 29

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1	Quadro Categorias.....	30
QUADRO 2	Transcrição da 1ª entrevista.....	Apêndice
QUADRO 3	Transcrição da 2ª entrevista	Apêndice
QUADRO 4	Transcrição da 3ª entrevista	Apêndice

Ter identidade é manter na diversidade a originalidade é se manter com dignidade, respeitando e valorizando todo legado da ancestralidade é ser representatividade, num universo desigualdade é ser resistência para conquista da tão necessária liberdade.

(ELI ODARA THEODORO)

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	143
2. AS LEIS QUE REGEM O ENSINO NA COMUNIDADE QUILOMBOLA ...	15
3. A LUDICIDADE E OS DIFERENTES RECURSOS DIDÁTICOS.....	16
3.1. Os Recursos Didáticos na Cultura Quilombola	20
4. CONCEPÇÕES METODOLÓGICAS.....	25
4.1. Método	25
4.2. A caracterização dos sujeitos e do campo de pesquisa.....	25
4.3. Procedimentos e instrumentos	26
5. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	28
CONCLUSÃO	36
REFERÊNCIAS.....	38
APÊNDICES	40

1. INTRODUÇÃO

A educação brasileira tem como alicerce constitucional a igualdade, respeito à pluralidade de ideias e a diversidade cultural, ela pode ser compreendida como direito de todos, dever do Estado e da família em cooperação com a sociedade (BRASIL, 1988, Art 205). A partir dessa afirmação é possível compreender a escola como um lugar transformador e também um instrumento para o reconhecimento de um povo. Uma das preocupações é como os recursos metodológicos existentes nas escolas possam motivar o educando na construção da sua identidade e respeito cultural para que assim haja uma aprendizagem significativa. Segundo Hall (2011, p.66), “a identidade plenamente unificada não existe” ela está em constante transformação à medida que o sujeito está em contato com uma multiplicidade de identidades. Os sistemas de significação e representação cultural são múltiplos. Entretanto, acrescido a esse desafio inicial temos alunos matriculados na escola quilombola.

Segundo Teixeira (1995, p.49) “o jogo é um fator didático altamente importante. Mais do que um passatempo, ele é elemento indispensável para o processo de ensino aprendizagem”. Educação pelo jogo deve, portanto ser a preocupação básica de todos os professores que tem a intenção de motivar seus alunos ao aprendizado.

Segundo Barros (2002), o brincar, para muitos adultos, é considerado prazeroso e excitante, embora não deem a mesma importância ao fato de ser igualmente educacional. Segundo Neto (1997 apud Barros 2002), alguns julgam o jogo como insignificante e dispensável, ao passo que outros acreditam nas contribuições do jogo em vários aspectos do desenvolvimento infantil.

O jogo é utilizado como método de ensino com intuito de contribuir para melhor compreensão e entendimento dos conteúdos propostos, utilizado como um instrumento de aprendizagem que estimula a autenticidade do aluno, favorecendo a relação afetiva entre as pessoas e os objetos que a cercam.

O referido trabalho se justifica no fato do sistema educacional tem criado padrões universais de alfabetização que homogeneízam a cultura, nota-se então a importância das escolas quilombolas em desenvolver atividades a fim de pensar em caminhos que operem transformações para o resgate da identidade negra e quilombola, da autoestima, e seu orgulho de ser, dos estudantes e da comunidade.

Segundo Cunha (1998 apud Barros 2002) o ato de brincar mostra-se indispensável à saúde física, intelectual, emocional e social da criança, tendo em vista que o comportamento lúdico contribui para a aquisição das habilidades de cada domínio do desenvolvimento. Para a

autora, o ato de brincar estimula a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança, proporcionando a aprendizagem, o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração da atenção.

Podemos notar que o uso dos recursos didáticos são de extrema importância para o desenvolvimento psicossocial da criança. Sendo assim, deve ser incentivado e desenvolvido durante o período escolar, visto que nesse processo a criança irá desenvolver outros aspectos como a convivência em grupo, o respeito a regras e outros.

A problematização é norteada com base na seguinte pergunta: Como os recursos didáticos utilizados em consonância com as opções metodológicas de cada professor(a), podem contribuir para a construção identitária e respeito cultural nas escolas quilombolas?

Este trabalho tem como objetivo geral compreender como o lúdico e os recursos didáticos, utilizados em uma escola quilombola, do município de Alagoa Grande/PB, podem contribuir para a construção identitária, o respeito e a valorização da cultura afrobrasileira. E como objetivos específicos; verificar as atividades lúdicas e os principais recursos utilizados para o ensino na escola quilombola; analisar o uso do lúdico e desses recursos nas práticas em sala de aula e; apresentar as dificuldades enfrentadas no uso do lúdico e dos recursos didáticos pelos profissionais da educação na comunidade quilombola.

O presente trabalho está dividido em capítulos, o Capítulo I, este aqui, que é a Introdução, o Capítulo II, intitulado “As leis que regem o ensino na comunidade quilombola”, o Capítulo III, “A ludicidade e os diferentes recursos didáticos”. O Capítulo IV evidenciará as concepções metodológicas. Em seguida, os resultados e discussões e a conclusão.

2. AS LEIS QUE REGEM O ENSINO NA COMUNIDADE QUILOMBOLA

Com a Lei nº 10.639 (BRASIL, 2003), que institui a obrigatoriedade do ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana nos estabelecimentos de Ensino Fundamental e Médio, das escolas públicas e particulares brasileiras alterada pela Lei nº 11.645 (BRASIL, 2008), que acrescenta a obrigatoriedade da História e Cultura Indígena nos currículos da educação básica as instituições escolares são convocadas a trabalharem com a diversidade cultural, tendo em vista incluir nas práticas pedagógicas as culturas e as histórias que foram silenciadas e subalternizadas pelas políticas educacionais brasileiras.

Segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais (2000), devem ser favorecidas as estratégias de ensino que proporcionem aos alunos melhor compreensão dos objetivos de seus estudos, permitindo, ainda, que participem do processo de elaboração de recursos didáticos. A oportunidade dos alunos externarem suas ideias e experiências, testando modelos explicativos próprios, oferece-lhes a possibilidade de organização e aplicação dos conhecimentos adquiridos. Esse processo possibilita que a construção e a reconstrução de novos conhecimentos sejam realizadas em um patamar de igualdade entre os alunos e o professor, fazendo com que ambos alcancem aprendizagens significativas. Dessa forma, os alunos são motivados e valorizados, como sujeitos participantes do processo de ensino-aprendizagem.

As escolas quilombolas foram regulamentadas com a criação de DCNs específicas em 2012. O referido documento foi fruto de uma série de discussões realizadas no campo educacional a partir década de 1980. Determinou-se, assim, que a Educação Escolar Quilombola ocorresse em escolas inseridas nas próprias comunidades, tendo no currículo temas relacionados à cultura e à especificidade étnico-cultural de cada uma delas.

Sabemos que a educação possui um papel fundamental na vida do ser humano, e o processo de escolarização deve servir de base para a emancipação do indivíduo, uma vez que, conhecendo o funcionamento de uma sociedade, sua posição perante ela e a capacidade de ação, é que se pode alcançar uma transformação social daquilo que precisa ser ajustado, melhorado, ou até mesmo, superado, e é exatamente essa a pretensão da educação. Essa modalidade de ensino, caso seja oferecida com qualidade, deve e “pode garantir o empoderamento de suas crianças e jovens, garantindo a continuidade da luta de seus ancestrais. A consequência não pode ser outra que não a melhoria das condições do povo negro dessas comunidades (CAMPOS; GALLINARI, 2017, p. 200-201)”

Atualmente, está registrado no site do Ministério da Educação (MEC) o número de comunidades remanescentes de quilombos. Um levantamento feito pela Fundação Cultural

Palmares, órgão do Ministério da Cultura, aponta a existência de 1.209 comunidades remanescentes de quilombos certificadas e 143 áreas com terras já tituladas. Existem comunidades remanescentes de quilombos em quase todos os estados, exceto no Acre, Roraima e no Distrito Federal. Os que possuem o maior número de comunidades remanescentes de quilombos são Bahia (229), Maranhão (112), Minas Gerais (89) e Pará (81) (BRASIL, 2018).

3. A LUDICIDADE E OS DIFERENTES RECURSOS DIDÁTICOS

Notoriamente, as atividades lúdicas requerem o uso de recursos didáticos, como as brincadeiras, os brinquedos e os jogos. Estes são reconhecidos pela sociedade como meio de fornecer ao indivíduo um ambiente agradável, motivador, prazeroso, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades. Outra importante vantagem, no uso de atividades lúdicas, é a tendência em motivar o aluno a participar espontaneamente na aula. Acrescenta-se a isso, o auxílio do caráter lúdico no desenvolvimento da cooperação, da socialização e das relações afetivas e, a possibilidade de utilizar jogos didáticos, de modo a auxiliar os alunos na construção do conhecimento em qualquer área.

Diferenciar o jogo, o brinquedo e a brincadeira é uma tarefa desafiadora pois, estão intimamente interligados, mesmo que possuindo características diversificadas e por isso merecem nossa atenção. Segundo Oliveira e Francischini (2009, p.59) “São várias as tentativas de conceituar o lúdico, a brincadeira, o brinquedo e o jogo e, ao mesmo tempo, diferenciá-los. Na maioria das vezes, esses termos são utilizados como sinônimos, seja no cotidiano seja na literatura específica”. Conceituar a cada um de forma generalizada não é aconselhável, por isso adotaremos alguns princípios e/ou conceitos que serão utilizados ao longo desse trabalho.

Diante da dificuldade encontrada na temática utilizamos a palavra lúdico como o ambiente onde ocorre o jogo, a brincadeira e pode possuir brinquedo, jogo como uma atividade estruturada que possui regras e normas para seu desenvolvimento, brinquedo como um instrumento de suporte da brincadeira, e brincadeira que por sua vez é a atividade realizada pela criança ou pelas crianças com uso ou não de brinquedos visando a diversão e a satisfação do prazer de brincar.

Para a melhor fundamentação dessas questões, abordamos a definição de alguns estudiosos. Segundo Kishimoto (1996, p.17) “cada contexto social constrói uma imagem de

jogo conforme seus valores e modo de vida, que expressa por meio da linguagem” conforme afirma a autora o cada indivíduo e/ou cada cultura tem uma forma diferenciada de entender e definir o jogo, ainda de acordo com a autora,

O jogo assume imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui, é este o aspecto que nos mostra por que, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas. Se o arco e a flecha hoje aparecem como brinquedos, em certas culturas indígenas representavam instrumentos para a arte da caça e da pesca (ANTUNES, p. 45, 2002).

Diante desse entendimento percebe-se a dificuldade de atribuir ao jogo uma definição única e universal, tendo em vista que isso se dá dependendo do contexto histórico e/ou cultural em que ele está inserido.

A utilização de atividades lúdicas e de materiais concretos é totalmente relacionada ao desenvolvimento cognitivo da criança. Há de se refletir que alguns conteúdos específicos de algumas disciplinas não possuem relação com a ideia de serem aplicados utilizando jogos, mas de certa forma promovem um senso crítico, investigador, que ajuda na compreensão e entendimento de determinados tópicos relacionados ao ensino da cultura, da diversidade étnico racial e das outras disciplinas curriculares (SOUZA et al, 2013).

Para trabalhar as disciplinas do currículo escolar os docentes geralmente dispõem de materiais muitas vezes obsoletos, se considerarmos a atual conjuntura educacional mediada por tecnologias digitais e práticas. Assim, o livro didático torna-se dependência obrigatória para o professor, juntamente com o quadro e o giz. Krasilchik (2004, p. 184), critica essa postura comodista por parte do professor, que não tendo o recurso devido, resume-se apenas nesses: O docente, por falta de autoconfiança, de preparo, ou por comodismo, restringe-se a apresentar aos alunos, com o mínimo de modificações, o material previamente elaborado por autores que são aceitos como autoridades (VASCONCELOS, 2006).

O estudo sobre as diferentes práticas pedagógicas vem sendo bastante discutido nas últimas décadas. Dentre elas, destaca-se o uso das atividades experimentais, considerada por muitos professores, como indispensável para o bom desenvolvimento do ensino. A construção da identidade e preservação cultural podem se aliar a jogos didáticos para fins de aprendizagem e consolidação da aprendizagem (SHEID e outros, 2012).

Atualmente, os principais métodos utilizados nas aulas em escolas quilombolas são a experimentação e jogos, como alternativas complementares ao livro didático adotado pela escola. É possível afirmar que uma das maiores dificuldades em se inovar no ensino é o fato de os pais e/ou responsáveis pelo educando terem uma visão reducionista de que o ensino e a

aula só ocorrem com o livro e o quadro de giz. Essa visão dificulta o emprego de metodologias mais atrativas, embora seja papel do professor desmitificar essa ideia junto com o aluno e à família (CARVALHO, 2000).

Quando essa dificuldade é minimizada, percebemos no lúdico uma ferramenta capaz de aprimorar as nossas capacidades individuais e coletivas, promovendo uma aprendizagem significativa. Mesmo sabendo dos benefícios que os jogos oferecem, quando trabalhados de forma pedagógica, ainda existem professores que não comungam dessa prática, por acreditarem que estão perdendo tempo, simplesmente brincando. Por ser considerada uma ferramenta importante no âmbito escolar, precisa-se ser utilizado adequadamente.

Para Antunes (2002) “brincar significa extrair da vida nenhuma outra finalidade que não seja ela mesma. Nesse desenvolvimento se expressa a natureza humana da evolução e esta exige a cada instante uma nova função e a exploração de nova habilidade”. Assim, é notório que sendo o educando um ser social, ele está apto a interagir e aprender quando há interação com outros seres. Nessa perspectiva, o jogo é estimulante (ANTUNES, 2002).

Essa combinação entre o lúdico, a necessidade de regras existente no jogo e o resgate de jogos dos antepassados é de fundamental importância para a educação dos estudantes nas escolas quilombolas, pois garante a sua identidade e o reconhecimento da sua história e cultura. O jogar é uma atividade que não encontrará resistência; ao contrário, encontrará espontânea e viva adesão e o colocará em contato direto com certo número de normas que se apresentarão confortavelmente em um ambiente e em uma situação de reflexão sobre a igualdade de direitos e a importância da cultura.

De acordo com Maluf (2009, p.21) “são lúdicas as atividades que propiciam a experiência completa do momento, associando o ato, o pensamento e o sentimento”. Logo, o fazer pedagógico associado a ações simples que integram um conjunto de objetivos a serem alcançados tem maior probabilidade de conquista se parte do que é interessante para as crianças. As crianças, em suas tentativas de descobrir e conhecer o mundo, atuam sobre os objetos e os libertam de sua obrigação de ser úteis. Na ação infantil vai se expressando, assim, uma experiência cultural onde ela atribui significados diversos às coisas, fatos e artefatos. Como um colecionador, a criança busca, separa objetos de seus contextos, junta figurinhas, pedaços de coisas, brinquedos velhos, lembranças, presentes, fotografias [...]. Os gestos, as falas, as ações sobre cada elemento são provisórios e em constantes recriações. Histórias são tecidas com fios que nem sempre seguem a linearidade dos adultos (KRAMER, 2009, p.171).

É sabido, segundo a literatura, que os jogos quando aliados à resolução de problemas podem atuar como uma importante ferramenta para o desenvolvimento da aprendizagem de

muitos conteúdos, um exemplo real são os da matemática. De acordo com Carraher e Shlielmann (1994, p. 12) “a aprendizagem da matemática na sala de aula é um momento de interação entre a matemática organizada pela comunidade científica (...), e a matemática como atividade humana”. Uma das formas para melhorar a aprendizagem utilizada pelo educador é contextualizar o cotidiano e a realidade nas quais esses alunos vivenciam, e, dessa forma, os alunos precisam estar em contato com conteúdos significativos para que essa aprendizagem ocorra.

É de fundamental importância que o educador crie e desperte, em seus alunos, a motivação para que eles possam despertar a vontade de desenvolver, criar, participar pela construção de seu próprio conhecimento. Segundo Paulo Freire (1996, p. 52) “saber que ensinar não é transmitir conhecimento, mas criar possibilidades para sua própria produção ou sua construção”. Incentivar os alunos a estudar determinados conteúdos por meio dos jogos e brincadeiras pode ser a iniciativa para a construção do conhecimento significativo na sua evolução cognitiva. Por estarem presentes no cotidiano escolar e extraescolar, os jogos e brincadeiras permitem explorar esses momentos de prazer e imaginação, desenvolvendo, assim, as capacidades de raciocínio lógico, como, também, o desenvolvimento afetivo-físico.

Ensinar por meio de jogos é um caminho para o educador desenvolver aula mais interessante, descontraída e dinâmica podendo competir em igualdade de condições com os inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola despertando ou estimulando sua vontade de frequentar com assiduidade a sala de aula e incentivando seu desenvolvimento ensino aprendizagem, já que aprende e se diverte, simultaneamente (SILVA, 2004, p. 26).

Dessa forma, é necessário que partamos, neste estudo, do pressuposto de que o professor também precisa conhecer a história da comunidade a qual a escola está inserida para que, assim, seja possível obter subsídios teóricos a fim de buscar embasamento para a sua prática pedagógica para, então, torná-las mais atraentes bem como para que seja possível proporcionar o contato com jogos e brincadeiras educativos no aprendizado para que, então, o aluno desenvolva o seu intelecto. Agindo assim o docente fará com que o aluno absorva melhor o conteúdo relacionado a sua vivência, ao seu cotidiano.

Do ponto de vista da necessidade de considerar os sujeitos que aprendem como agentes culturais, Paulo Freire (1983) deve ser citado como sendo certamente, o pioneiro entre nós a lembrar que o conhecimento tem suas bases em uma determinada cultura e que esta deve ser considerada quando atentarmos para a educação como elemento libertador, isto é, quando ensinarmos para conferir ao homem instrumentos intelectuais para atuar criticamente

no meio em que vive. As contribuições de Snaiders (1998), com suas publicações em que revela o papel dos conteúdos culturais, vêm colaborar com as posições Paulofreirianas.

3.1. Os Recursos Didáticos na Cultura Quilombola

Um dos inúmeros recursos didáticos que podem ser utilizados em sala de aula para promover a aprendizagem é o jogo didático, que surge como uma oportunidade de socializar os alunos, buscando a cooperação mútua, participação da equipe. Mas para que isso aconteça, o professor precisa planejar e organizar quais os objetivos que pretende alcançar e qual caminho vai percorrer para chegar ao resultado desejado. Como teoria de aprendizagem que poderemos escolher para o suporte teórico neste estudo é a perspectiva sociocultural representada por Lev Vigotsky (OSTERMANN; CAVALCANTI, 2010).

A palavra jogo pode ser amplamente discutida e analisada sob diferentes contextos. Não se pretende ampliar este texto com todas as considerações, pois no decorrer dos exemplos, mencionados ao longo do trabalho será possível resgatar e lembrar os diferentes usos desta palavra no seio da sociedade. Para o nosso contexto, o termo “jogo” será usado para os “jogos didáticos em classe”, isto é para as atividades relacionadas com o ensino, de natureza recreativa, usadas em sala de aula para obtenção de um maior rendimento no processo ensino-aprendizagem de um conteúdo específico ou para o desenvolvimento de competências e habilidades específicas.

A busca de referenciais teóricos produz a visualização do uso dos jogos no decorrer da história da humanidade. O conhecimento e o relato de experiências e de algumas teorias auxilia o professor a refletir sobre o processo ensino-aprendizagem. Essa reflexão modifica a rotina diária do professor, tirando-o do processo de inércia e levando-o a uma nova prática educativa.

Na busca por alternativas para tornar as aulas mais atrativas, dinâmicas, divertidas, lúdicas e assim despertar o interesse significativo dos discentes, utiliza-se com frequência os jogos, pois além de servirem para exercitar os conteúdos mediados em sala de aula, proporcionam também o exercício do raciocínio lógico, das tomadas de decisões, das escolhas de estratégias e também fortifica a relação professor/aluno e aluno/aluno, além de despertar ou dar ênfase ao espírito de cooperação.

O jogo é inserido na prática dos docentes com a função de uma metodologia auxiliar de ensino, ou seja, o jogo não deve ser o único meio para se ministrar as aulas, mas um método alternativo de exercício do que outrora fora mediado pelo professor, acerca dessa

afirmação Souza (2010) enfatiza que, é possível e necessário destacar que as brincadeiras e os jogos não possibilitam o aprendizado em si, porém contribui para o desenvolvimento da aprendizagem do discente despertando o interesse e a curiosidade por determinados conteúdos.

Todavia, aplicar um método alternativo não é uma incumbência tão simplista, e é necessário que haja objetivo e domínio da prática por parte do professor. “Seus objetivos e seu procedimento têm que ficar claros para os alunos. Só assim eles podem participar integralmente, conscientes do seu papel na atividade e da necessidade de internalizar o conteúdo da tarefa” (CARTAXO, 2001, p. 44).

Segundo Kishimoto (2009), enquanto a criança brinca pode desenvolver e/ou aprimorar várias características, por exemplo, moralidade, expressão, individualidade, autonomia, entre outras. A brincadeira, ou seja, as partidas do jogo são um exemplo de relação social, e a partir dessa relação não só os conhecimentos matemáticos serão beneficiados, mas também as concepções de mundo e sociedade.

O jogo estimula a aprendizagem, pois à medida que o mesmo instiga a imaginação, a capacidade de resolver problemas, a habilidade de controle de comportamento, estimula habilidades ainda não conhecidas pela criança, gerando assim zonas de desenvolvimento proximal.

E o jogo promove a criação da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) por transportar a criança para um mundo paralelo, por exemplo, uma criança que joga um jogo relacionado à resolução de crimes, um jogo de detetive, se comportará como um adulto que tenta solucionar tal caso, “a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário, é como se ela fosse maior do que é na realidade” (VYGOTSKY, 1994, p. 117).

A criança transporta para o jogo/brincadeira o que é observado por ela em seu cotidiano, e o que é vivido no seu imaginário é trazido para realidade, em uma relação dialética, e é assim que se percebe a necessidade do uso de jogos condizentes com a realidade da criança. Diante dessa perspectiva pode-se dizer que a criança, das comunidades quilombolas, quando não se depara com jogos que pertençam à sua cultura terá mais dificuldade em fazer essa associação de sua realidade com suas brincadeiras, podendo gerar com isso um sentimento de não pertencimento a dada cultura.

O jogo deve ser apresentado e explorado com os alunos a partir da necessidade de solucionar alguma questão contextualizada, o que exige uma atitude de descentralização de opiniões que proporcione crescimento afetivo e cognitivo dos participantes. O diálogo é um

elemento essencial para a soma e a troca de saberes, que, para Paulo Freire, significa “processo de humanização”. Assim, deve-se assumir que os estudantes são sujeitos ativos na construção do conhecimento e que o educador deve ter como pressuposto que ensinar “não é transferir o conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção e sua construção” (FREIRE, 2004a, p.47).

A função dos jogos e dos brinquedos não se limita ao mundo das emoções e da sensibilidade, ela aparece ativa também no domínio da inteligência e coopera, em linhas decisivas, para a evolução do pensamento e de todas as funções mentais superiores. Assume também uma função social, e esse fato faz com que as atividades lúdicas extravasem sua importância para além do indivíduo. (SANTOS, 2007. p. 10).

O educador deve assumir também que “somente o diálogo, que implica um pensar crítico, é capaz, também, de gerá-lo” (Freire, 2004a, p.83). Nesta perspectiva, a questão metodológica se mostra fundamental no processo de ensino-aprendizagem, pois a exposição e/ou narração de conteúdos, por si só, não consegue, de maneira significativa, dialogar com a realidade dos estudantes e “por isto mesmo, tendem a petrificar-se ou fazer algo quase morto” (Freire, 2004 b, p. 57).

Freire (2004) propõe a construção de um material de ensino que dialogue com os estudantes e suas realidades para que esses estudantes apresentem pensamento e aprendizagem autônomos. Este autor defende os pressupostos teóricos de que a problematização inicial acerca de determinado conteúdo seja iniciada a partir de saberes socialmente construídos no cotidiano dos estudantes.

Segundo Robaina (2008), a utilização dos jogos devem ser feitos pedagogicamente, o autor afirma ser uma alternativa viável e promissora, já que podem ser confeccionados com materiais que fazem parte do ambiente de sala de aula ou que são descartados nas residências. Destaca ainda as facilidades para sua execução, uma vez que os mesmos não necessitam de uma estrutura especial para sua aplicação, pois a própria sala de aula presta-se muito bem a esse fim. Enfatiza também o poder que os jogos têm de transformar aulas comuns em momentos de um ensino eficiente, criativo e prazeroso para os alunos. Além de propiciar aos professores a diversificação de suas aulas, tornando-as mais interessantes, criativas e desafiadoras.

A utilização dos jogos como recurso educativo não é tão recente, Platão já afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos didáticos. Há relatos de que os colégios jesuítas foram os primeiros a reconhecer o valor educativo dos jogos

didáticos. Segundo Ariés (1978apud ALMEIDA, 2003, p.21) os jesuítas transformavam jogos de azar em práticas educativas para a aprendizagem da ortografia e gramática.

Desde antes do século XVIII, o jogo já era considerado um processo natural que auxiliava no desenvolvimento da criança como instrumento formativo, pois, além de exercitar a mente, os sentidos e as aptidões, os jogos também preparavam para a vida em comum e para as relações sociais (ROBAINA, 2008, p. 15).

No Brasil, os jogos como prática educativa difundiu-se principalmente a partir do movimento intitulado Manifesto da Escola Nova (1932), o qual luta vapor um sistema estatal de ensino público, livre e aberto, como único meio efetivo de combate às desigualdades sociais da nação.

Mesmo que o aluno não tenha um desempenho satisfatório durante a aplicação do jogo, é preciso considerar o que ele aprende durante a atividade, pois como o jogo não tem o peso de uma avaliação “formal” o aluno se sente a vontade para arriscar as respostas, o que pode confirmar sua suspeita ou esclarecer alguma dúvida que ele tinha em relação ao conteúdo. Kishimoto (1996 apud SOARES, s.d., p. 8) defende o uso do jogo na escola, justificando que o jogo favorece o aprendizado pelo erro e estimula a exploração e resolução de problemas, pois como é livre de pressões e avaliações, cria um clima adequado para a investigação e a busca de soluções.

No entanto, o jogo não deve ser utilizado ao acaso, Robaina (2008, p. 14) defende que o jogo deve ser visto como uma das atividades dentro de uma sequência definida de aprendizagens e um meio a ser usado para se alcançar determinados objetivos educacionais. O ser que brinca e joga é também o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve, dessa forma podemos compreender os jogos pedagógicos como meio para se adquirir determinados conhecimentos, praticar certas habilidades cognitivas e para aplicar algumas operações mentais ao conteúdo fixado (ROBAINA, 2008, p. 15).

Na brincadeira, vivenciam concretamente a elaboração e negociação de regras de convivência, assim como a elaboração de um sistema de representação dos diversos sentimentos, das emoções e das construções humanas. Isso ocorre porque a motivação da brincadeira é sempre individual e depende dos recursos emocionais de cada criança que são compartilhados em situações de interação social. Por meio da repetição de determinadas ações imaginadas que se baseiam nas polaridades presença/ausência, bom/mau, prazer/desprazer, passividade/atividade, dentro/fora, grande/pequeno, feio/bonito etc., as crianças também podem internalizar e elaborar suas emoções e sentimentos, desenvolvendo um sentido próprio de moral e de justiça. (BRASIL/MEC, p. 24 1998).

A brincadeira é um processo que contempla a progressiva coordenação, o equilíbrio da criança e através das regras elas têm a oportunidade de aprendizagem social, ou seja, aprendem a competir, a colaborar umas com as outras, a combinar e a respeitar regras.

4. CONCEPÇÕES METODOLÓGICAS

Considerar a importância do trabalho de pesquisa como essencial para alcançar resultados satisfatórios é primordial na elaboração de um trabalho científico. Segundo Gil (2002, pg. 17) a pesquisa tem por objetivo proporcionar respostas aos problemas propostos, seguindo procedimentos racionais e sistemáticos. Neste capítulo será apresentado o método de pesquisa realizado, os procedimentos utilizados, a caracterização dos sujeitos e do campo de pesquisa, o instrumento de pesquisa e, posteriormente a análise dos dados (resultados e discussões).

4.1. Método

Levando em consideração os objetivos gerais propostos e mencionados anteriormente na Introdução, podemos determinar o uso conjunto de duas classes de pesquisa, uma abordagem qualitativa dos dados e o estudo de caso que segundo Gil (2002) é um método que pode ser considerado o mais completo dentre todos os outros, pois, este se vale tanto de dados de pessoas quanto de dados documentais. Essa junção de abordagem é fundamental, porque permite ao pesquisador traçar um caminho cujo destino é a produção do conhecimento não se restringindo aos meros dados numéricos estatísticos. Creswell (2010, p. 43) define a abordagem qualitativa como sendo “um meio para explorar e para entender o significado que os indivíduos ou os grupos atribuem a um problema social ou humano”.

4.2. A caracterização dos sujeitos e do campo de pesquisa

O levantamento de dados para essa pesquisa compreendeu três (3) profissionais de educação da rede municipal de ensino, na comunidade quilombola na cidade de Alagoa Grande - PB, sendo elas a E.M.E.I.F. Firmo Santino da Silva.

O primeiro entrevistado (PROFESSOR 1), é profissional de educação na escola da rede pública de ensino da cidade de Alagoa Grande – PB, há mais de 22 anos. Possui graduação no curso de Ciências da Religião Institucional pela FIP Campina Grande e Curso de Magistério na Escola Normal Oswaldo Trigueiro – 1998.

A segunda entrevistada (PROFESSORA 2) possui graduação no curso de Pedagogia pela Univerisdade Estadual Vale do Acaraú, especializada em Psicopedagogia Institucional pela FIP Campina Grande, 2015. Atua a 25 anos na área da educação.

A terceira entrevistada (PROFESSORA 3) é graduado em Pedagogia pela Universidade Estadual. Vale do Acaraú-UVA, Pós graduada em Psicopedagogia pela FIP-Faculdades Integradas de Patos, Mestranda no curso de Formação de professores pela UEPB-Universidade Estadual da Paraíba. Em 2015 foi o ano da sua formação e atua a mais de 12 anos a área da educação.

A escola está localizada numa comunidade remanescente quilombola e atender a um público singular, cuja maioria é negra. A história da formação da comunidade está entrelaçada a história do Brasil, especificamente as condições de exclusão a que as populações negras foram submetidas desde o século XVI e se definiu no século XIX, quando apesar de livres da escravidão não foram incluídas na sociedade. Essa população foi relegada a própria sorte, e sozinha passou a forjar sua sobrevivência. Dentre as estratégias, os quilombos foram umas delas. A Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Firmo Santino da Silva foi criada em 27 de março de 2001 iniciou suas atividades escolares em 01/04/2001. Desta feita integra a rede pública municipal de ensino em conformidade com Sistema Federal de Educação. Atualmente tem capacidade para atender 250 alunos (as) nos turnos da manhã e tarde. Desde sua criação oferece o ensino fundamental, cujos anos seguintes foram sendo incorporados com a demanda da comunidade. Hoje oferece a Educação Básica nos seguintes níveis: Pré-escolar I e II, no turno da manhã; Fundamental I, do 1º ao 5º ano, no turno da manhã, e o ensino fundamental II, do 6º ao 9º ano, no turno da tarde. Cada nível de ensino tem sua sala e professor (a) específico por conteúdo e ano. As salas de aulas são compostas por crianças, jovens e adolescentes, a maioria deles negros.

4.3. Procedimentos e instrumentos

Foi feito o uso de um questionário, e uma entrevista realizada de maneira remota por causa da pandemia do Covid-19, onde a partir das respostas dos três (3) profissionais de educação da rede municipal de ensino, na comunidade quilombola na cidade de Alagoa Grande - PB, pudemos reunir as informações necessárias para objetivar e desprender a compreensão do lúdico e dos recursos didáticos, utilizados na escola quilombola. De acordo com Gil (1999), a entrevista é uma das técnicas de coleta de dados mais utilizadas nas pesquisas sociais. Esta técnica é bastante adequada para a obtenção de informações acerca do que as pessoas sabem.

Segundo Marconi & Lakatos (1996):

Dentre as vantagens do questionário, destacam-se as seguintes: ele permite alcançar um maior número de pessoas; é mais econômico; a padronização das questões possibilita uma interpretação mais uniforme dos respondentes, o que facilita a compilação e comparação das respostas escolhidas, além de assegurar o anonimato ao interrogado. (MARCONI & LAKATOS, 1996, p. 88)

Para a realização da pesquisa foi formulado um questionário contendo sete (5) questões relevantes sobre a utilização dos jogos didáticos como recurso metodológico, com a finalidade de refletirmos e chegarmos a uma conclusão pertinente e positiva para o desenrolar da pesquisa.

As perguntas do questionário eram em sua maioria de natureza objetiva e foram analisadas na proposta de avaliação qualitativa. A entrevista foi realizada com autorização prévia e o anonimato dos entrevistados preservado; estruturou-se com o auxílio de um questionário e baseou-se em três momentos critérios principais: a) o perfil e a formação profissional do professor; b) as dificuldades enfrentadas pelos professores da comunidade quilombola; c) o uso de recursos didáticos e metodologia de ensino nas aulas. Todas as entrevistas foram feitas de forma remota, devido à pandemia do COVID-19. Inicialmente tivemos uma conversa prévia para saber da disponibilidade em participar da entrevista e responder ao questionário, e em seguida começamos com o trabalho.

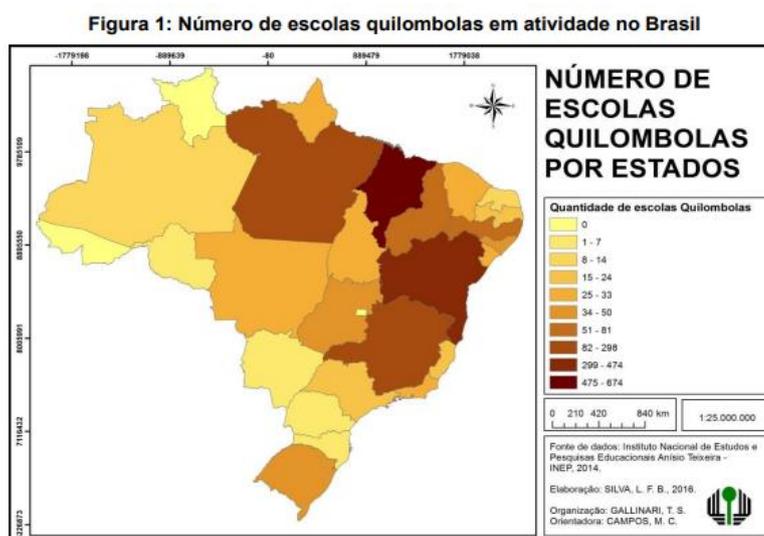
Levando em consideração as afirmações acima citadas, esperamos realizar a análise dos dados com parcialidade através de conceitos e realidades a serem encontradas. Os dados se mostraram valiosos e promovem nossas hipóteses iniciais.

5. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A Educação Escolar Quilombola configura no Brasil uma política diferenciada, pois é preciso que haja considerações específicas para tal comunidade. De acordo com o mapa, a seguir verificamos a não existência de escolas quilombolas em dois estados apenas, Acre e Roraima, e o Distrito Federal, o que se relaciona com seus respectivos processos de ocupação territorial.

Assim, verificamos onde há as áreas remanescentes é preciso que haja espaço e legislação específica, pois tais áreas precisam de valorização, incentivos e oportunidades. Ao contrário do que se pensa, não são poucas essas áreas, são precisamente 2847 (Figura 1ª seguir), quantidade expressiva e que precisa de atenção especial pela dívida social pela escravidão dos negros, preconceitos e estereótipos pejorativos que perduram até hoje.

Figura 1: Escolas quilombolas



Fonte: INEP, 2014

Ao estudarmos a literatura existente para este trabalho constatamos que em todos os estados que possuem escolas em território quilombola a oferta do Ensino Fundamental está presente em 100% delas; a unidade mantenedora é o governo municipal em sua maioria embora algumas sejam de competência dos estados, conforme o quadro 1. A representatividade maior das escolas quilombolas serem no campo se deve, pois esses eram territórios isolados e distantes das cidades para proteção dos escravos.

Figura 2: Comunidades Remanescentes Quilombolas

Quadro 1: Número de Comunidades Remanescentes de Quilombos presentes no Brasil no ano de 2016.

Número de Comunidades Remanescentes de Quilombos (CRQ)			
Estado	Nº de CRQs	Estado	Nº de CRQs
Acre		Paraíba	38
Alagoas	68	Paraná	37
Amazonas	8	Pernambuco	138
Amapá	40	Piauí	86
Bahia	718	Rio de Janeiro	35
Ceará	46	Rio Grande do Norte	22
Distrito Federal	0	Rio Grande do Sul	122
Espírito Santo	38	Rondônia	8
Goiás	33	Roraima	0
Maranhão	653	Santa Catarina	13
Mato Grosso	69	São Paulo	54
Mato Grosso do Sul	22	Sergipe	35
Minas Gerais	275	Tocantins	44
Pará	245	Total	2847

Fonte: PALMARES, 2016

Ao observarmos esse panorama mais geral, a nível nacional, restringimos nosso recorte na entrevista remota ao entrevistar, através de questionário estruturado, especificamente três professores da rede municipal de ensino do município de Alagoa Grande/PB da escola quilombola a E.M.E.I.F. Firmo Santino da Silva.

Após a coleta de dados, obtivemos informações importantes que deram viabilidade para o que acontece no cenário educacional daquela comunidade e com a atuação dos profissionais na comunidade escolar. Para a análise dos dados coletados optou-se pela análise de conteúdo que segundo Bardin (2006, p. 158), é um método que pode ser aplicado tanto na pesquisa quantitativa como na investigação qualitativa. O quadro a seguir evidencia uma prévia da pesquisa elaborada e apresenta critérios que Bardin (2011) nomeia como “os critérios de categorização, ou seja, escolha de categorias (classificação e agregação). Categoria, em geral, é uma forma de pensamento e reflete a realidade, de forma resumida, em determinados momentos”.

Quadro 1 - Quadro de categorias.

DIMENSÕES	CATEGORIAS	UNIDADES DE SENTIDO
1° INSTITUCIONAL	1° ESCOLA	1° DISPONIBILIDADE
		2° INCENTIVO
	2° REDE DE ENSINO	1° FORMAÇÃO DOCENTE
		2° INADEQUAÇÃO COM A REALIDADE
2° PRÁTICA	1° DIFICULDADES	1° USOS APROPRIADOS
		2° DIFERENTES RECURSOS
	2° POTENCIALIDADES	1° PROPOSTAS INOVADORAS
		2° DOCUMENTOS OFICIAIS

Fonte: A autora (2020)

A seguir, realizamos as análises a partir de cada uma das Dimensões, Categorias e Unidades de Sentido.

1° DIMENSÃO DE ANÁLISE: Institucional

Na dimensão institucional temos a escola com sua estrutura física e a rede de ensino composta pelos profissionais que fazem a escola. A dimensão institucional diz respeito principalmente ao caráter burocrático e aos trâmites de secretaria da qual se compõe uma escola, com o principal foco no currículo e suas particularidades. Esta primeira dimensão é composta por uma Categoria que chamamos de “Contexto educacional”, a qual analisamos a seguir.

1º Categoria de análise: Escola

Primeiramente, pretendeu-se verificar quais as maiores dificuldades enfrentadas pelos professores da comunidade quanto ao uso dos recursos didáticos. Na dimensão institucional do quadro é possível visualizar as dificuldades que são fundamentadas a partir da fala dos entrevistados, quando dizem:

O professor precisa estar habilitado para trabalhar na comunidade e com conteúdos voltados para a realidade dos alunos. (PROFESSOR 1)

Falta formação continuada para professores que trabalham na comunidade quilombola. (PROFESSOR 3)

Quando analisamos a dimensão Escola, verificamos prontamente que tal currículo escolar quilombola está para além da subjetividade. No entanto, o currículo formal constituiu um dos fatores que maior influência na qualidade do ensino, tem um caráter universal, e devem ser trazidos para o contexto local de forma que o aluno aprenda da realidade e na realidade. Na prática, os docentes devem ser treinados e capacitados ordenadamente para este fim.

A seguir analisamos as duas unidades de sentido: a disponibilidade e o incentivo. Sobre essas duas unidades de sentido as professoras mencionaram:

Falta de recursos didáticos mais atrativos para a comunidade, pois, segundo a entrevistada a forma como o conteúdo é abordado e chega aos alunos é decisivo para que estes tenham mais interesse e atenção (PROFESSOR 3)

Sobre isso Moura (2007) comenta que:

[...] os sujeitos aprendem de forma diferenciadas, que a construção de significados se dá no processo de construção do enredo comunicativo, pode ser um fator preponderante para a organização de atividades de ensino em que a criança participe significativamente na construção de conceitos (MOURA, 2007, p. 63).

Todos os/as professores(as) entrevistados mencionaram que a falta de formação específica continuada voltada para o docente quilombola era um dos principais entraves que dificultavam o ensino aprendizagem. Nesse sentido, entendemos que recursos didáticos como os jogos e as brincadeiras poderiam ser inseridas nesse contexto de formação, para que os professores pudessem utilizar esses recursos como forma de afirmação identitária, social e de respeito.

2º Categoria de análise: Rede de Ensino

Quando se trata de Rede de Ensino, a formação continuada de professores é uma forma de assegurar a atuação de profissionais mais preparados e capacitados dentro das salas de aula.

É importante uma construção coletiva, que haja o diálogo entre comunidade escolar e comunidade na qual a escola está inserida. (PROFESSOR 3)

Dessa forma, ela garante uma educação de qualidade para os seus alunos e, conseqüentemente, a comunidade na qual a escola está inserida.

Baseado nessa categoria as professoras mencionaram a necessidade de se sentir parte da rede de ensino e não apenas um expectador. Deve-se ressaltar a importância motivacional da participação dos pais na vida escolar do filho e a participação destes na rede de ensino, e no seu conseqüente desenvolvimento. Um aspecto que atualmente tem sido alvo de muitas controvérsias é no que tange ao auxílio de tarefas escolares; sobre essa questão Parolin (2007, p. 68) afirma em suas pesquisas com pais e filhos:

Observo que, apesar das teorias que embasam a nossa prática educativa, os testemunhos vêm inflamados de emoção e distantes das teorias preconizadas. Essa realidade vivida não corresponde ao que os educadores gostariam de viver. Encontrei no tema lição de casa uma realidade que é vivida/sofrida e distante da idealizada. (...) Poucas escolas, educadores ou crianças falam bem e de forma construtiva dessa “tarefa”. Parece que a lição de casa está envolta em uma sombra que gera muita emoção e precisa ser clareada. Ela é, ou tem sido, em muitas escolas e famílias, uma tarefa que não tem servido para nada, e não é responsabilidade de ninguém especificadamente. (PAROLIN, 2007, p. 68)

Na entrevista, todos os professores mencionaram que a ausência de formação específica para o docente que atua em uma comunidade quilombola é deficitária e precisa urgentemente de melhorias. É preciso aliar a prática e a teoria para que possamos desenvolver com plenitude o ensino aprendizagem.

2º DIMENSÃO DE ANÁLISE: Prática

Na dimensão prática, percebe-se as dificuldades quanto ao uso apropriado e de diferentes recursos. Quando é perguntado aos entrevistados sobre a disponibilidade de recursos didáticos para aulas é unânime a resposta quanto ao uso de livros didáticos.

Livros e uma vez por semana vídeo aula. (PROFESSOR 1)

Utilizo o livro didático, filmes e vídeos. (PROFESSOR 2)

Atualmente o livro didático é um instrumento metodológico mais utilizado na sala de aula. O seu papel no processo de ensino, auxilia o professor na sua prática de ensino e dá consistência a relação teoria-prática na educação escolar, porém quando se trata de educação escolar quilombola o uso desse recurso por intermédio do professor tem a tarefa de acabar com o distanciamento da realidade existente no corpo dos livros didáticos e redirecioná-lo ao cotidiano do aluno

Soares (2008), relata um fato triste e que precisa ser mudado: as crianças moradoras de uma comunidade quilombola, mesmo se reconhecendo enquanto tal, não se dizem quilombolas e negam morar no quilombo.

O fato de poucos sujeitos dizerem que moram num Quilombo parece advir de um dolorido esforço para encontrar, tateando quase no invisível, os retalhos de uma identidade esfarrapada, na tentativa de costurá-los, mostrando ao final uma colcha de retalhos, com aqueles considerados suficientes para garantir o reconhecimento (SOARES, 2008, p. 68).

Percebemos na fala de Soares (2008) o que constatamos com os professores durante a entrevista: é preciso reavivar a identidade quilombola e enaltecê-la, pois ela é o que torna cada cidadão que reside e estuda naquele território disseminadores culturais natos. A inserção de jogos didáticos nesse contexto específico pode ajudar a desenvolver a coletividade, o senso de identidade cultural e o “achamento” de si mesmo enquanto sujeitos pertencentes ao lugar.

1º Categoria de análise: Dificuldades

As duas unidades de sentido dessa Categoria são: usos apropriados e propostas inovadoras. A fala do professor quando perguntado sobre os recursos didáticos disponibilizados na escola foi esta:

*Não temos tantos quanto poderia, mas dispõe, sim, inclusive os livros didáticos.
(PROFESSOR 2)*

A partir das informações coletadas é possível compreender que uma das maiores dificuldades é a escassez de recursos didáticos atrativos, pois todos os docentes afirmaram que o recurso mais utilizado são os livros, entretanto, muito do que está inserido nas coleções não é específico para a comunidade; são livros de tiragem nacional, que geralmente não refletem a realidade do lugar. E quando estamos tratando de territórios remanescentes é interessante que as vivências pessoais e comunitárias sejam também objetos de estudo, para que a formação da identidade quilombola seja preservada e enaltecida. Nesse entendimento, Shons (2011) nos diz que é essencial um maior comprometimento de órgãos públicos e privados com a educação; de órgãos públicos com políticas educacionais que abrangem a real necessidade de seu País e de órgãos privadas, que se propuseram a prestar esse serviço que é essencial e um direito da população, primando sempre pela qualidade do ensino.

2º Categoria de análise: Potencialidades

No quadro, a categoria de potencialidades há uma menção às propostas inovadoras e dois professores (professor 2), (professor 3) mencionaram o recurso didático da vídeo-aula uma vez por semana, relataram que é um momento mais atrativo para os alunos, pois é utilizado o áudio visual; sendo, pois um recurso pouco usado devido à sequência de aulas teóricas que precisam ser estudadas de acordo com o currículo escolar.

Ao serem indagados sobre “Quais recursos você poderia sugerir para trabalhar com alunos que vivem nas comunidades quilombolas?”

*Eu sugiro A Cor da Cultura é um projeto educativo de valorização da cultura,
(PROFESSOR 1)*

O professore 1 mencionou o Projeto A Cor da Cultura, cujo objetivo principal é a valorização cultural e social do quilombo. Nesse aspecto é importante lembrar a inserção de novas tecnologias para agregar curiosidade e sentido novo a alguns recursos já conhecidos.

Segundo Moran(2000):

Cada docente pode encontrar sua forma mais adequada de integrar as várias tecnologias e os muitos procedimentos metodológicos. Mas também é importante que amplie, que aprenda a dominar as formas de comunicação interpessoal/grupal e as de comunicação audiovisual/telemática. (MORAN, 2000, p. 32)

A forma como cada professor pode repensar suas potencialidades pedagógicas passa pelas tecnologias também, pois existe um enorme potencial a ser descoberto pelos alunos, principalmente se houvesse acesso adequado a essas tecnologias. Os professores mencionaram tal projeto – Cor da Cultura – porque nele há recursos lúdicos, como brincadeiras que podem ser incorporadas à metodologia para a busca da formação da identidade étnico-cultural. Perguntamos ainda se os docentes já utilizaram jogos didáticos em suas práticas pedagógicas e todos responderam que utilizam tal recurso de forma esporádica, não sendo uma constante devido aos conteúdos que precisam ministrar obrigatoriamente por causa do currículo.

O raciocínio decorrente do fato de que os sujeitos aprendem através do jogo é de que este possa ser utilizado pelo professor em sala de aula. As primeiras ações de professores apoiados em teorias construtivas foram no sentido de tornar os ambientes de ensino bastante ricos em quantidades e variedades de jogos, para que os alunos pudessem descobrir conceitos inerentes às estruturas dos jogos por meio de manipulação.

CONCLUSÃO

Para evidenciar as reflexões obtidas após a presente pesquisa, é necessário retomar os objetivos iniciais que fomentaram este trabalho, dos quais foram: compreender como o lúdico e os recursos didáticos, utilizados em uma escola quilombola, do município de Alagoa Grande/PB, podem contribuir para a construção identitária, o respeito e a valorização da cultura afrobrasileira. E como objetivos específicos; verificar as atividades lúdicas e os principais recursos utilizados para o ensino na escola quilombola; analisar o uso do lúdico e desses recursos nas práticas em sala de aula e; apresentar as dificuldades enfrentadas no uso do lúdico e dos recursos didáticos pelos profissionais da educação na comunidade quilombola.

Não pretende-se aqui apresentar uma conclusão definitiva, mas encaminhar reflexões e alguns questionamentos, destacando a necessidade de observar duas variáveis imprescindíveis para o nosso tema: a formação continuada para os professores que trabalham nessa realidade e o estabelecimento de uma política de Educação Escolar Quilombola.

A primeira refere-se à necessidade de adaptar ao currículo diretrizes que sirva para fortalecer e desenvolver as práticas pedagógicas incluindo recursos didáticos, como jogos, que serão aplicados em comunidades remanescentes e oferecer aos professores oportunidades de

aperfeiçoamento nessa área específica, pois os alunos precisam desenvolver posturas críticas a partir das suas próprias vozes e para as vozes do próprio grupo quilombola, quase sempre silenciadas.

A construção de um currículo escolar que aproxime a realidade de suas vidas à escola, que aproxime seus docentes de sua comunidade para que posteriormente se tornem cidadãos críticos e protagonistas de suas histórias se faz necessária. Incluir jogos didáticos na educação quilombola como forma de construir suas identidades e promover o respeito à cultura local é uma maneira de valorizar as origens e ancestralidade quilombola, muito mencionada pelos mais velhos da comunidade. Valores como respeito às origens quilombolas e orgulho em relação a essa identidade podem se consolidar ao apresentar jogos e brincadeiras coletivas na escola, para que desenvolvam a percepção de que suas vivências coletivas importam e são mais fortes quando compartilhadas em comunidade.

Constatou-se que o processo de inclusão social também tem relação com a inserção dos jogos didáticos no contexto da escola quilombola, apesar da escassez de materiais e práticas pedagógicas adequadas a esse contexto como apontado pelos professores entrevistados. Nesse entendimento, afirmamos que nosso objetivo foi alcançado e produz reflexões futuras, tanto para a prática docente quanto para a valorização das vivências da comunidade que precisam estar inseridas no contexto escolar.

Assim, a diversidade étnico-cultural do quilombo não pode ser incorporada ao currículo escolar de maneira descontextualizada, mas de uma forma que os discentes se sintam parte da própria escola, por lhes ensinarem a ressignificar suas raízes. Os estereótipos criados ao longo dos séculos em relação ao território remanescente de quilombo precisa ser destituído pois eles reforçam apenas o preconceito existente através dos tempos. O professor destas comunidades tem um papel importantíssimo, visto que é o mediador entre o aluno e a aprendizagem; cabe a ele, então, proporcionar ambientes e situações de aprendizagem que valorizem e enalteçam a cultura local.

1.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 11^a ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2002.

ANTUNES Renato Ribeiro. **Movimentos Sociais E Educação No Campo**. v. 27, n. 2, p. 33-42, Santa Maria: Vidya , 2002

BARDIN, L. (2006). **Análise de conteúdo** (L. de A. Rego & A. Pinheiro, Trads.). Lisboa: Edições 70. (Obra original publicada em 1977)

BARROS, J.M.G.**Jogo Infantil e Hiperatividade**. Rio de Janeiro: Sprint, 2002.

CUNHA, N.H.da Silva. **Brinquedo, desafio e descoberta**. Rio de Janeiro: Fundação de Assistência ao Estudante – Ministério da Educação, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação (MEC). **Educação escolar quilombola**. Diário Oficial da União , Brasília, DF, 09 jul. 1988.

_____. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997

_____. BRASIL, **lei 11645** de 10 de março de 2008. Brasília.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade. **Educação anti-racista: caminhos abertos pela Lei Federal nº 10.639/03**. Brasília: MEC/SECAD, 2005

_____. Ministério da Educação/Secad. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação das relações étnico-raciais e para o ensino de história e cultura afro-brasileira e africana na educação básica**. 2004.

BARROS, Cristiane Ida T. Rodrigues. **A construção do projeto político- pedagógico na escola de educação básica**. Monografia de especialização. Rio Grande do Sul: UFSM, 2002

CARTAXO, Maria Ester Pereira. **Comunidades quilombolas na Paraíba**. Cadernos Imbondeiro. v. 4, n.1. João Pessoa: INCRA, 2001

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GIL, A. C., 1946- **Como elaborar projetos de pesquisa** - 4. ed. - São Paulo: Atlas, 2002

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2011.

LAKATOS Eva Maria. **Metodologia científica**. 6. ed. 4. reimpr. São Paulo: Atlas, 2011. 314 p. ISBN 9788522466252

MALUF, Shirley Pimentel de. **Educação escolar quilombola: as pedagogias quilombolas na construção curricular**. 112f. 2009

NETO, C. **Jogo e desenvolvimento da criança**. Lisboa: FMH, 1997

OSTERMANN, Fernanda. CAVALCANTI, Cláudio José de Olanda. **Teorias de Aprendizagem: Texto introdutório**. Porto Alegre, UFRGS, 2010.

ROBAIANA M. C. de S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 11. ed. São Paulo, HUCITEC, 2008.

PAROLIN, Isabel. **Professores formadores: a relação entre a família, a escola e a aprendizagem**. Curitiba: Ed. Positivo, 2007.

FREIRE, P. **Por uma Sociologia Reflexiva: pesquisa qualitativa e cultura**. Petrópolis: Vozes, 1999.

SANTOS, E. de O. Avaliar para melhor usar - avaliação e seleção de materiais e livros didáticos. In: BRASIL. MEC. Salto para o Futuro. **TV Escola: Materiais didáticos: escolha e uso**. Boletim 14, agosto 2007.

SILVA, Mônica Soltau. **Clube de matemática: Jogos educativos**. Série atividades. Campinas: Papyrus, 2004

SOUZA, E. S. **Um olhar sobre as propostas de educação escolar quilombola no Brasil a partir de referenciais curriculares e materiais didáticos estaduais**. 2013 .

TEIXEIRA, Calos E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

VYGOTSKY, L S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

APÊNDICES

ENTREVISTA COM AS PROFESSORAS

Quadro 1- Transcrição da 1ª entrevista

<p>IDENTIFICAÇÃO: Sujeito A</p> <p>PERFIL: Entrevista com professora da escola da rede pública de ensino da cidade de Alagoa Grande - PB, sobre sua prática na inserção dos jogos didáticos como metodologia na educação escolar quilombola.</p> <p>Formação: Graduada no curso de História pela Univerisdade Estadual Vale do Acaraú em 2005. Pós em Ciências da Religião Institucional pela FIP Campina Grande. Curso de Magistério na Escola Normal Oswaldo Trigueiro – 1998.</p> <p>Atua a 22 anos.</p>	
PERGUNTAS	RESPOSTAS
<p>1- Quais as principais dificuldades enfrentadas pelos/as professores(as) da comunidade quilombola, quanto ao uso de recursos didáticos?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Falta de materiais () ➤ Falta de formação continuada () ➤ Alunos desatentos e hiperativos () <li style="padding-left: 40px;">Outros() qual?_____ 	<p>Falta de formação continuada para professores que trabalham na comunidade quilombola.</p> <p>O professor precisar estar habilitado para trabalhar na comunidade e com conteúdos voltados para a realidade dos mesmos.</p>
<p>2- Qual recurso didático é mais utilizado nas suas aulas?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ () Filmes e vídeos ➤ Jogos() ➤ Livro didático() ➤ () outro _____ 	<p>Livros e uma vez por semana vídeo aula.</p>

3- A escola disponibiliza recursos didáticos para o uso nas aulas? Quais?	Sim. Livros didáticos
4- Quais recursos você poderia sugerir para trabalhar com alunos que vivem nas comunidades quilombolas?	Eu sugiro A Cor da Cultura é um projeto educativo de valorização da cultura, com livros.
<p>5- Você utiliza ou já utilizou jogos didáticos nas suas aulas?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nunca () ➤ Uso às vezes () ➤ Frequentemente () <p>No caso de já ter utilizado, qual/quais foram? _____</p>	Uso às vezes de acordo com a disciplina trabalhada, principalmente em matemática.

Quadro 2- Transcrição da 2ª entrevista

<p>IDENTIFICAÇÃO: Sujeito B</p> <p>PERFIL: Entrevista com professora da escola da rede pública de ensino da cidade de Alagoa Grande - PB, sobre sua prática na inserção dos jogos didáticos como metodologia na educação escolar quilombola.</p> <p>Formação: Graduada no curso de Pedagogia pela Universidade Estadual Vale do Acaraú. Especializada em Psicopedagogia Institucional pela FIP Campina Grande, 2015.</p> <p>Atua a 25 anos.</p>	
PERGUNTAS	RESPOSTAS
<p>1- Quais as principais dificuldades enfrentadas pelos/as professores(as) da comunidade quilombola, quanto ao uso de recursos didáticos?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Falta de materiais () ➤ Falta de formação continuada () ➤ Alunos desatentos e hiperativos () Outros() <p>qual? _____</p>	Falta de materiais.

<p>2- – Qual recurso didático é mais utilizado nas suas aulas?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ () Filmes e vídeos ➤ Jogos() ➤ Livro didático() ➤ () outro _____ 	<p>Utilizo livro didático, filmes e vídeos.</p>
<p>3- A escola disponibiliza recursos didáticos para o uso nas aulas? Quais?</p>	<p>Sim. Não temos tantos quanto poderia, mas dispõe, sim, inclusive os livros didáticos.</p>
<p>4- Quais recursos você poderia sugerir para trabalhar com alunos que vivem nas comunidades quilombolas?</p>	<p>O uso de vídeos e livros que tratem da diversidade cultural, bem como visitas a outras comunidades para que eles possam conhecer realidades diferentes.</p>
<p>5- Você utiliza ou já utilizou jogos didáticos nas suas aulas?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nunca () ➤ Uso às vezes () ➤ Frequentemente () <p>No caso de já ter utilizado, qual/quais foram? _____</p>	<p>Frequentemente.</p> <p>A escola disponibiliza de vários jogos, como quebra cabeça, jogo da memória, dominós, entre outros.</p>

Quadro 3- Transcrição da 3ª entrevista

<p>IDENTIFICAÇÃO: Sujeito C</p> <p>PERFIL: Entrevista com professora da escola da rede pública de ensino da cidade de Alagoa Grande - PB, sobre sua prática na inserção dos jogos didáticos como metodologia na educação escolar quilombola.</p> <p>Formação: Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual.</p> <p>Vale do Acaraú-UVA. Pós graduada em Psicopedagogia pela FIP- Faculdades Integradas de Patos</p> <p>Mestranda no curso de Formação de professores pela UEPB- Universidade Estadual da Paraíba</p> <p>Ano de Formação: 2015</p> <p>Graduação e/ou pós-graduação: Mestranda em Formação de professores pela</p> <p>Atua a 12 anos.</p>	
PERGUNTAS	RESPOSTAS
<p>1- Quais as principais dificuldades enfrentadas pelos/as professores(as) da comunidade quilombola, quanto ao uso de recursos didáticos?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Falta de materiais () ➤ Falta de formação continuada () ➤ Alunos desatentos e hiperativos () Outros() <p>qual? _____</p>	<p>Falta de formação continuada e materiais.</p>

<p>2- Qual recurso didático é mais utilizado nas suas aulas?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ () Filmes e vídeos ➤ Jogos() ➤ Livro didático() ➤ () outro _____ 	<p>Livros, filmes e vídeos e jogos</p> <p>Materiais preparados de acordo com a realidade dos alunos e que contemple as especificidades locais.</p>
<p>3- A escola disponibiliza recursos didáticos para o uso nas aulas? Quais?</p>	<p>Sim, porém poucos e não está muito de acordo com a realidade Quilombola local. Os recursos precisam prender a atenção dos alunos.</p> <p>Livros didáticos</p>
<p>4- Quais recursos você poderia sugerir para trabalhar com alunos que vivem nas comunidades quilombolas?</p>	<p>Os materiais para serem utilizados na escola do Quilombo tem que está de acordo com as Diretrizes Curriculares para a Educação escolar Quilombola, portanto deve ser pensado em um material que contemple as especificidades locais e que seja uma construção coletiva, que haja o diálogo entre comunidade escolar e comunidade na qual a escola está inserida. Um material que seja capaz de dar visibilidade a cultura local, seus modos de vida, lutas, e que seja enriquecedor para a construção identitária das crianças, um trabalho que valorize toda diversidade.</p>
<p>5- Você utiliza ou já utilizou jogos didáticos nas suas aulas?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nunca () ➤ Uso às vezes () ➤ Frequentemente () <p>No caso de já ter utilizado, qual/quais foram? _____</p>	<p>Frequentemente.</p> <p>JOGO1 Jogo do Yotê Trata-se de um jogo igual a dama, ele é voltado para história e cultura afrobrasileira e africana, contempla a Lei 10.639/003. Nele os alunos conhecem atores negros que fizeram e fazem história, toda sua trajetória na sociedade, sua militância e pautas de luta, na medida em que vai fazendo as jogadas. Neste jogo é possível também acrescentar imagens e as histórias de lideranças locais da Comunidade para que o aluno conheça suas histórias e as valorizem.</p> <p>JOGO2 Bugalha A Bugalha é o famoso jogo de pedrinhas. É um jogo africano que durante os anos 90 foi muito partilhado aqui no Brasil , porém as pessoas desconhecem sua origem. Nesse jogo joga - se em dupla utilizando 05 pedras , que dar para trabalhar a história do jogo e também a questão da matemática.</p>

<p>3- A escola disponibiliza recursos didáticos para o uso nas aulas? Quais?</p>	<p>Sim, porém poucos e não está muito de acordo com a realidade Quilombola local.</p> <p>Livros didáticos</p>
<p>4- Quais recursos você poderia sugerir para trabalhar com alunos que vivem nas comunidades quilombolas?</p>	<p>Os materiais para serem utilizados na escola do Quilombo tem que está de acordo com as Diretrizes Curriculares para a Educação escolar Quilombola, portanto deve ser pensado em um material que contemple as especificidades locais e que seja uma construção coletiva, que haja o diálogo entre comunidade escolar e comunidade na qual a escola está inserida. Um material que seja capaz de dar visibilidade a cultura local, seus modos de vida, lutas, e que seja enriquecedor para a construção identitária das crianças, um trabalho que valorize toda diversidade.</p>
<p>5- Você utiliza ou já utilizou jogos didáticos nas suas aulas?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nunca () ➤ Uso às vezes () ➤ Frequentemente () <p>No caso de já ter utilizado, qual/quais foram? _____</p>	<p>Frequentemente.</p> <p>JOGO1 Jogo do Yotê Trata-se de um jogo igual a dama, ele é voltado para história e cultura afrobrasileira e africana, contempla a Lei 10.639/003. Nele os alunos conhecem atores negros que fizeram e fazem história, toda sua trajetória na sociedade, sua militância e pautas de luta, na medida em que vai fazendo as jogadas. Neste jogo é possível também acrescentar imagens e as histórias de lideranças locais da Comunidade para que o aluno conheça suas histórias e as valorize.</p> <p>JOGO2 Bugalha A Bugalha é o famoso jogo de pedrinhas. É um jogo africano que durante os anos 90 foi muito partilhado aqui no Brasil , porém as pessoas desconhecem sua origem. Nesse jogo joga -se em dupla utilizando 05 pedras , que dar para trabalhar a história do jogo e também a questão da matemática.</p>

