

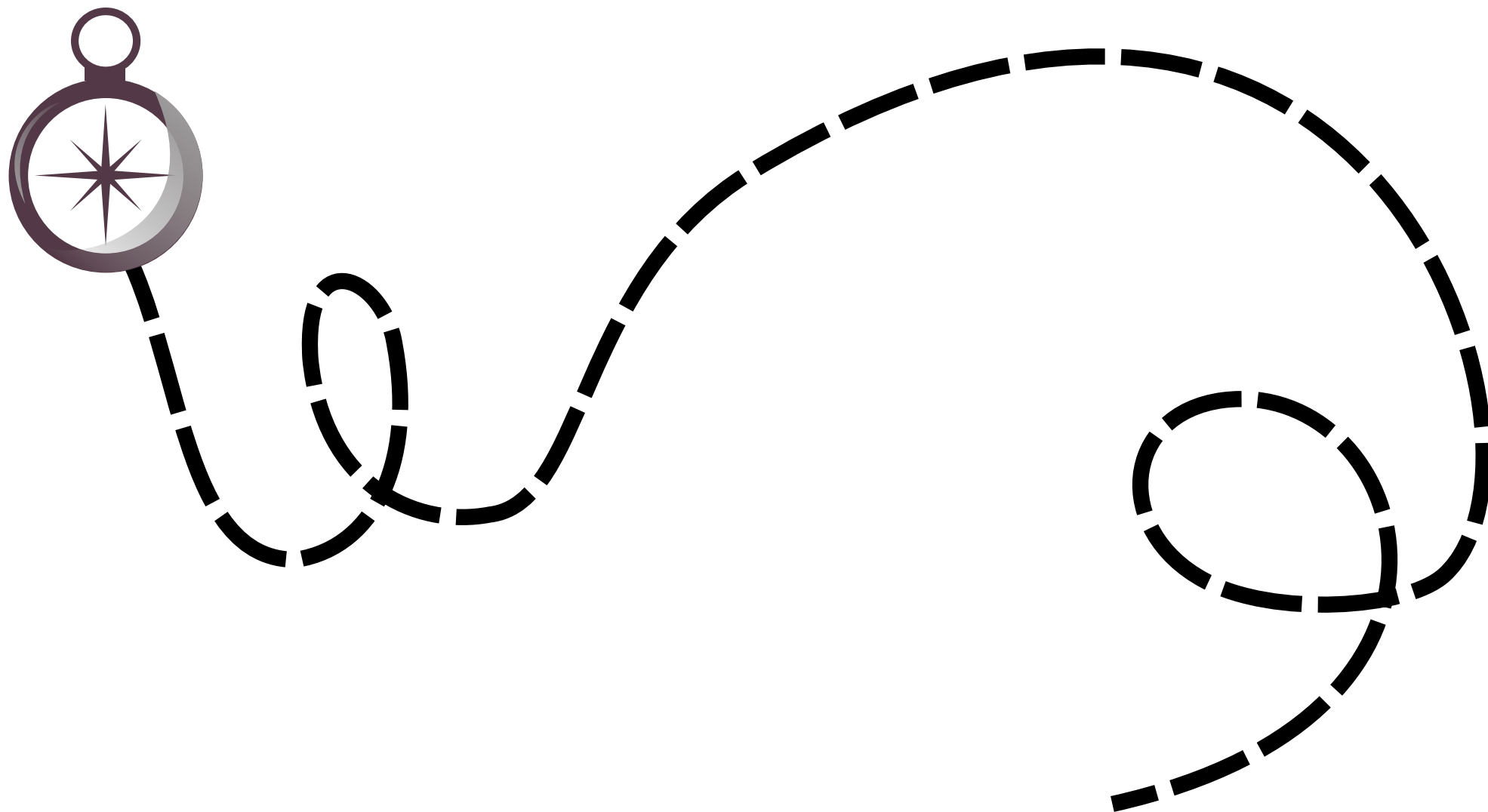
Helena do Socorro Campos da Rocha
Cristina Lúcia Dias Vaz - Orientadora

CARTO@DIVERSIDADE

GUIA



Belém
2020



FICHA TÉCNICA DO PRODUTO

Universidade Federal do Pará

Origem do Produto: Dissertação de Mestrado intitulada "AFROFUTURISMO

EDUCAÇÃO: Criatividade e Inovação

discutir a diversidade étnicorracial

Produto: Guia CartoDiversidade

Categoria do Produto: Metodologia Ativa

Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão

Mestrado Profissional em Ensino

Público-alvo: Formação de Professores

Objetivo:
Promover a aprendizagem
criativa por meio da
interdisciplinaridade entre a
Diversidade Etnicorracial e o
Afrofuturismo usando a
metodologia STEAM e a cultura
Maker.

Divulgação:
Meio Digital no portal do
PPGCIMES e no
Portal EDUCAPES
Idioma: Português
Cidade: Belém
Estado: Pará
País: Brasil
Ano: 2020

Registro do Produto:
Biblioteca Central da
Universidade Federal
do Pará

Licença:



Organização do Produto:
Constitui-se de um Guia de Orientação da
Metodologia Ativa CartoDiversidade.



**DESENHO
PEDAGÓGICO**
10

SUMÁRIO



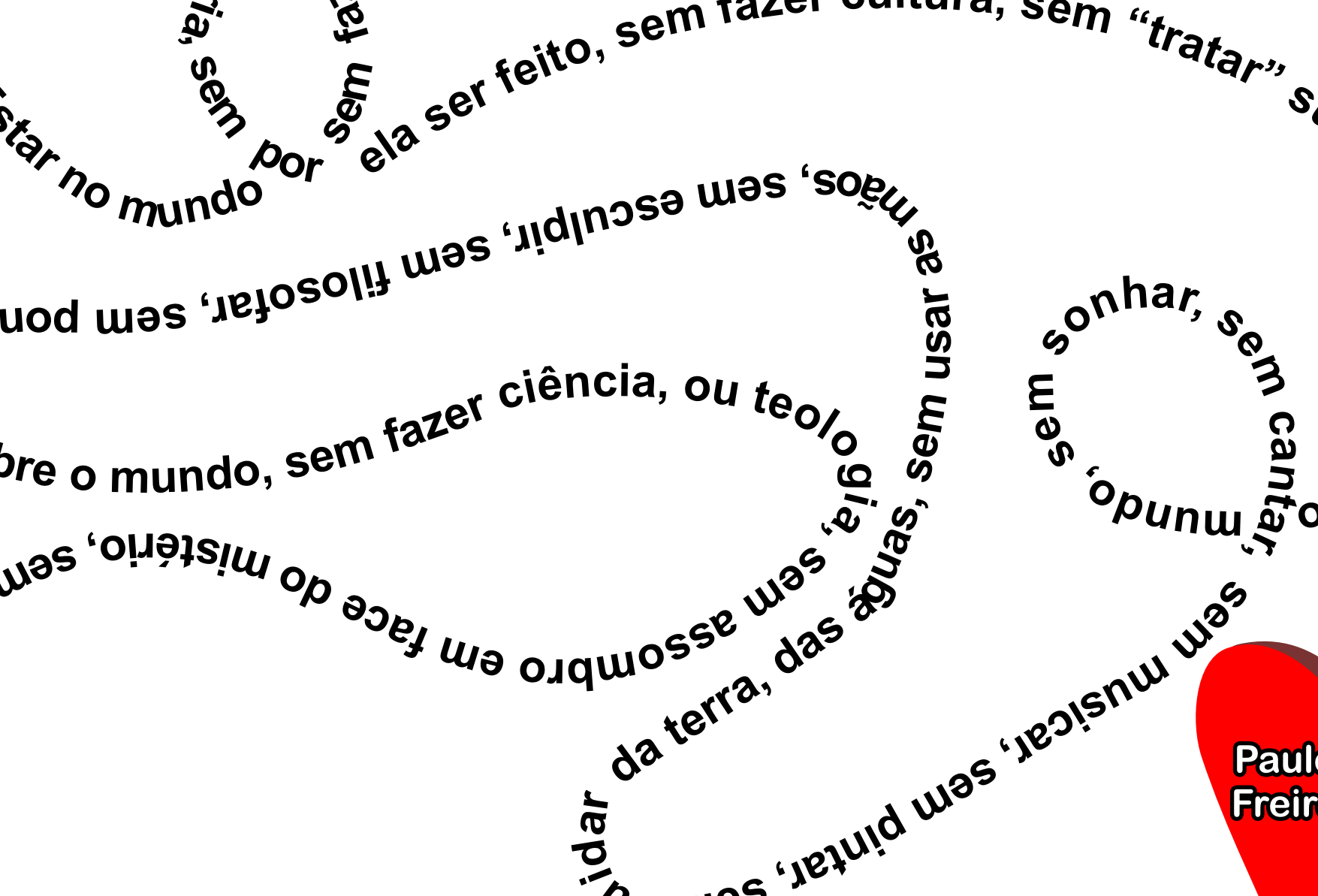
**3.1 Trilha Inventário
Artístico Etnicorracial**

**3.2 Trilha Caixa de
Inspiração**



2.1 Trilha Diversidade Etnicorracial e Arte

- 2.1.1 Imersão artística**
- 2.1.2 Imersão na Diversidade Etnicorracial**
- 2.1.3 Imersão Artístico Etnicorracial**



Está no mundo por não fazer história, sem fazer ela ser feito, sem fazer cultura, sem “tratar” sua própria presença no mundo, sem cantar, sem sonhar, sem usar as mãos, sem esculpir, sem filosofar, sem pontos de vista sobre o mundo, sem fazer ciência, ou teologia sem assombro em face do mistério, sem aprender, sem ensinar, sem ideias de formação, sem politizar não é possível.

Paulo Freire

Paulo Freire



RESUMO

O “Guia CartoDiversidade” é produto educacional da Dissertação intitulada “Afrofuturismo na Educação: Criatividade e Inovação para discutir a diversidade etnicorracial” apresentado ao Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior do Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão da Universidade Federal do Pará (UFPA). A CartoDiversidade foi inspirada da metodologia ativa Cartemática cunhada por Vaz (2018) que utiliza os princípios da cultura Maker e da Metodologia STEAM e se configura em uma metodologia ativa com a proposta do aprendiz cartografar a sua aprendizagem e estabelecer conexões interdisciplinares entre os saberes artísticos e os saberes da diversidade etnicorracial para se transformar e transformar o mundo que o rodeia através dos movimentos de Cartocurar e Cartofazer. É constituída por três Cartas: Carta Princípios Inspiradores, Carta Exercícios do Olhar e Carta Inspiração. Cada Carta é composta por Trilhas: Trilha Aprendizagem Criativa, Trilha da Diversidade Etnicorracial e Arte e Trilha Inventário Artístico Etnicorracial e Trilha Caixa de Inspiração. Na Trilha da Diversidade Etnicorracial e Arte são realizadas três Imersões: Imersão Artística, utilizando a artista Lu Ain-Zaila com o livro Sankofia destacando o Afrofuturismo na literatura ficcional; Imersão na Diversidade Etnicorracial com os conteúdos da ementa da Disciplina Educação para Relações Etnicorraciais: a) Conceitos básicos da diversidade etnicorracial comumente usados (Raça, Etnia, Racismo, Etnocentrismo, Preconceito, Discriminação, Democracia Racial, Empoderamento, Estereótipo, Injúria Racial, Ações Afirmativas, Inclusão, Exclusão, Igualdade, Desigualdade); b) A invenção da África; c) Correntes Historiográficas sobre a África; Imersão Artístico-Etnicorracial com a proposta dos alunos realizarem conexões interdisciplinares entre a Diversidade Etnicorracial e o Movimento Afrofuturista.

Palavras-chave: CartoDiversidade, Cartocurar, Cartofazer, Afrofuturismo.





APRESENTAÇÃO

A principal meta da educação é criar homens que sejam capazes de fazer coisas novas não simplesmente repetir o que outras gerações já fizeram. Homens que sejam criadores, inventores, descobridores. A segunda meta da educação é formar mentes que estejam em condições de criticar, verificar e não aceitar tudo que a elas se propõe” (PIAGET, 1982, p. 246).

Inspirada nos trabalhos de Vaz (2018, 2019, 2020) acerca das possibilidades de aplicabilidade da Metodologia Ativa CarteMática que evolui para a CartoAprendizagem apresentamos o “Guia CartoDiversidade” que se configura como produto educacional da Dissertação intitulada “Afrofuturismo na Educação: Criatividade e Inovação para discutir a diversidade etnicorracial” apresentado ao Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior do Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão da Universidade Federal do Pará (UFPA).

O produto educacional sistematiza a aplicação da metodologia ativa CartoDiversidade em três turmas no semestre 2019-1 dos cursos de Formação de Professores de Geografia, Matemática e Pedagogia na disciplina Educação para Relações Etnicorraciais com carga horária de 40h, obrigatória nos cursos de Licenciatura do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará (IFPA) para o trato com a Diversidade Etnicorracial, desde 2007, no cumprimento da Resolução CNE/CP nº 001/2004, de 17 de junho de 2004 que estabelece as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana.





A CartoDiversidade foi inspirada da metodologia ativa Cartemática cunhada por Vaz (2018) e nos apropriamos desse conceito para propor a CartoDiversidade que se configura em uma metodologia ativa com a proposta do aprendiz cartografar a sua aprendizagem e estabelecer conexões interdisciplinares entre os saberes artísticos e os saberes da diversidade etnicorracial para se transformar e transformar o mundo que o rodeia.

É uma ferramenta pedagógica baseada no conceito de autonomia em Freire (1995, p. 148) quando o autor afirma que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”.

A CartoDiversidade tem como princípios a cultura Maker e a metodologia Science, Technology, Engineering, Arts e Mathematics (STEAM). O movimento maker é uma extensão tecnológica da cultura do “Faça você mesmo”, que estimula as pessoas comuns a construir, modificarem, consertarem e fabricarem os próprios objetos, com as próprias mãos. Isso gera uma mudança na forma de pensar (...) É o famoso “pôr a mão na massa” (SILVEIRA, 2016, p. 131).

A metodologia STEAM é um conceito multidisciplinar que une Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática sendo caracterizada pela aprendizagem ativa e dialoga com os pressupostos do conceito de Autonomia de Freire (1995, p. 11) “fundada na ética, no respeito à dignidade e à própria autonomia do educando” que não é inata e, portanto, precisa ser conquistada, construída a partir das decisões e das vivências. E a educação deve proporcionar contextos formativos que sejam adequados para que os alunos possam se fazer autônomos e tornarem-se sujeitos de sua aprendizagem.





A presença da Arte na proposta da metodologia STEAM é uma estratégia importante para o desenvolvimento dessas competências, pois segundo Balestreri (2005, p. 23) os processos que levam o homem a apreender a realidade de forma poética e aqueles que o levam a pensar cientificamente “são vias peculiares e irredutíveis de acesso ao conhecimento, mas, ao mesmo tempo, são dois aspectos da unidade psíquica”. A Arte, portanto, possibilita uma nova compreensão do mundo e do ser humano.

Aqui o Afrofuturismo permeia o processo ensino-aprendizagem na Literatura ficcional de Lu Ain-Zaila. Nesse segmento ainda são poucos os artistas que usam o seu fazer artístico para pensar identidades para o povo negro, olhando para o passado e o presente, imaginando futuros possíveis e melhores. Suas obras estabelecem diálogo entre a ancestralidade, imaginação, tecnologia e futuro. Lu Ain-Zaila usa o Afrofuturismo como uma narrativa para imaginar futuros possíveis com uma lente cultural negra africana e diaspórica. Além da literatura, também as artes plásticas, a música e o cinema usam o Afrofuturismo com essa abordagem. Mas, na educação, é uma abordagem inédita e inovadora.

A CartoDiversidade é composta por três Cartas: Carta Princípios Inspiradores, Carta Exercícios do Olhar e Carta Inspiração. Convidamos você a conhecer a aprendizagem criativa com a Diversidade Etnicorracial e Arte no contexto do Movimento Afrofuturista.

Boa Leitura!





DESENHO PEDAGÓGICO

O “**Guia CartoDiversidade**” enquanto produto educacional engloba seis princípios ou características que possibilitam assegurar uma “narrativa educacional” adequada apresentando o seguinte desenho pedagógico:

Figura 1 – Quadro de Características do Desenho Pedagógico do Guia CartoDiversidade

Características	Definição
Reusabilidade/ Reutilização	Poder ser integrado a um novo escopo pedagógico ou objetivo de aprendizagem. Também ser utilizado para distintos tipos de alunos, quando se incorporam a ele componentes em múltiplas aplicações e contextos;
Interatividade	Possibilidade de um envolvimento do sujeito com o conteúdo de alguma forma.
Afetividade	Capacidade de ser envolvente atrativo e contextualizado. Apresenta aspectos motivacionais que estimulam o desejo de interagir com o objeto, respeitando as individualidades. Propõe desafios atingíveis, sem gerar ansiedade.
Autonomia	Exprime a obtenção da condição de independência pessoal e papel ativo ao sujeito, ao dar ênfase à interatividade e ao controle do mesmo, encorajando-o à exploração e ao envolvimento.
Organização	A estruturação dos conteúdos segue uma metodologia pedagógica que pode auxiliar na compreensão e aquisição do conhecimento.
Estímulo à aprendizagem cooperativa/colaborativa	Os seus usuários, incluindo o professor, precisam trocar ideias e trabalhar coletivamente para o desenvolvimento da atividade.

Fonte: BARBOSA, Gisele. Manual do professor para utilização de objetos de aprendizagem. 2014.

Afetividade

Autonomia

Organização



O Guia foi pensado e elaborado como um processo que não limita ou aprisiona o aluno, mas que dá condições de escolher o seu próprio caminho no que tange a cartografar sua aprendizagem.

A proposta é de que o desenho pedagógico do Guia CartoDiversidade instigue, provoque e aguace a curiosidade dos alunos e suscite e mobilize o envolvimento e motive a participação.

Figura 2 – Desenho Pedagógico do Guia CartoDiversidade

Poder ser integrado a um novo escopo pedagógico ou objetivo de aprendizagem. Também ser utilizado para distintos tipos de alunos.

Reusabilidade/
Reutilização

Afetividade

Capacidade de ser envolvente atrativo e contextualizado. Apresenta aspectos motivacionais que estimulam o desejo de interagir com o objeto, respeitando as individualidades.

Possibilidade de um envolvimento do sujeito com o conteúdo de alguma forma.

Interatividade



Autonomia

Exprime a obtenção da condição de independência pessoal e papel ativo ao sujeito.

Os seus usuários, incluindo o professor, precisam trocar ideias e trabalhar coletivamente para o desenvolvimento da atividade

Aprendizagem
colaborativa

Organização

A estruturação dos conteúdos segue uma metodologia pedagógica que pode auxiliar na compreensão e aquisição do conhecimento.

Fonte: Autoria própria. Fevereiro, 2020.

Aprendizagem
colaborativa

Organização



Segundo Masetto (1994), saber escolher adequadamente e variar as estratégias utilizadas favorece uma série de situações educativas, como: Dinamismo nas aulas; Participação; Integração e coesão grupal; Motivação e interesse; Atendimento às diferenças individuais, uma vez que nem todos aprendem da mesma forma; Ampliação das experiências de aprendizagem; Criatividade.

Este Guia descreve que a CartoDiversidade é composta por três Cartas: a) Carta Princípios Inspiradores; b) Carta Exercício do Olhar; c) Carta Inspiração. E cada Carta é formada por Trilhas.

São apresentados os objetivos e a ementa, bem como a descrição detalhada de cada Carta, Trilhas e das atividades, o inventário, o diário de impressões no formato de resumos criativos (lettering), infográficos e nuvem de palavras, a caixa de inspirações com suas atividades de inspiração, produção e visitação e os textos utilizados.

O Diário de impressões no formato lettering é um “instrumento pedagógico de autorregistros das impressões, vivências e aprendizados” (VAZ, 2019).

Nesse caso, é uma ferramenta de registro visual composto por desenhos e textos com informações que sintetizam os saberes que impactaram o aluno e poderão ser posteriormente revividos ou ressignificados.

Helena do Socorro Costa
Cristina Lúcia Dias Vaz

Afetividade

Figura 3 - Infográfico do Guia da Metodologia Ativa CartoDiversidade



Fonte: Autoria própria. Fevereiro, 2020.



1 CARTA PRINCÍPIOS INSPIRADORES

A **Carta Princípios Inspiradores** objetiva munir os participantes com elementos teóricos tendo desdobramento na Trilha da Aprendizagem Criativa.

1.1 Trilha da Aprendizagem Criativa

Esta Trilha utiliza os textos: “Criatividade como Ferramenta de Ensino” de Jailson Lima; “O Aprender em Múltiplas Dimensões” de Silvio Gallo; “Notas sobre a experiência e o saber de experiência” de Jorge Larrosa e “Cartas de Marear” de Cristina Vaz, que são disponibilizados previamente aos alunos. É necessária a compreensão dos seguintes conceitos: Criatividade, Aprendizagem Criativa, Experiência e Inovação.

A Criatividade é aqui entendida no sentido de Winnicott (1989) ao tratar sobre a experiência criativa em que o “fazer” está fortemente vinculado ao “sentimento de existência” e ao “sentimento de ser”, que estão intrinsecamente associados.

Nesse sentido, a experiência criativa é “uma experiência na continuidade espaço-tempo, presente na abordagem do indivíduo à realidade externa” e traduz “uma forma básica de viver” (WINNICOTT, 1975, p. 75). Tal experiência está atrelada ao sentimento de prazer existencial.

Criatividade, também, é entendida da seguinte maneira:

O conhecimento é mediado por símbolos sendo transmitidos e aprendidos, intencionalmente de geração para geração. Então, cultura é o conhecimento passado através do símbolo em uma determinada sociedade. Domínio consiste em um conjunto de regras e procedimentos simbólicos. Também pode ser conhecido como cultura ou como um conhecimento simbólico compartilhado por uma sociedade em particular. (CSIKSZENTMIHALYI, 1996 apud MENDES, 2013, p. 189).



1 CARTA PRINCÍPIOS INSPIRADORES



O modelo proposto mostra que a criatividade ocorre justamente na interação dos pensamentos do indivíduo com o contexto sociocultural em que está inserido, e não no sujeito isolado como afirma Mendes (2013).

A Aprendizagem criativa está relacionada ao conceito de Paulo Freire sobre aprendizagem como sendo um processo que transforma o sujeito professor/aluno, na medida em que os saberes ensinados são reconstruídos e, a partir dessa reconstrução, estes tornam-se autônomos, emancipados, questionadores, inacabados. O autor aponta que:

Nas condições de verdadeira aprendizagem, os educandos vão se transformando em reais sujeitos da construção e da reconstrução do saber ensinado, ao lado do educador igualmente sujeito do processo. (FREIRE, 1996, p. 26).

Acreditamos na escola como um ambiente onde deve se dar a pesquisa, a reflexão, a alegria, a fantasia, a criatividade, o respeito e o compartilhar de experiências, no sentido de Larrosa (2002, p. 21) ao destacar que “experiência é algo que nos passa, que nos acontece, que nos toca”.

Aprender envolve ação e criação de situações para que todos que fazem parte desse processo sintam prazer. De acordo com as palavras de Gonsalves (2009, p. 23) “(...) educar é prática, é ação, é ser criativo. Não se educa 'teoricamente'. O processo educativo se realiza quando existe uma materialização, isto é, uma mudança interior que se traduz no comportamento das pessoas”. Nesse sentido, a aprendizagem criativa situa-se em um campo localizado na prática da construção do conhecimento e impõe-se ser algo vivido pelos sujeitos.



1 CARTA PRINCÍPIOS INSPIRADORES



Combinando os pressupostos da cultura Maker e da metodologia STEAM propomos o princípio da Gamificação em todas as atividades que captura dos jogos a sua essência, ou seja, os elementos e mecanismos que proporcionam ao usuário maior motivação e engajamento. E o nível de engajamento do sujeito é preponderante para o sucesso em gamificação (MUNTEAN, 2011).



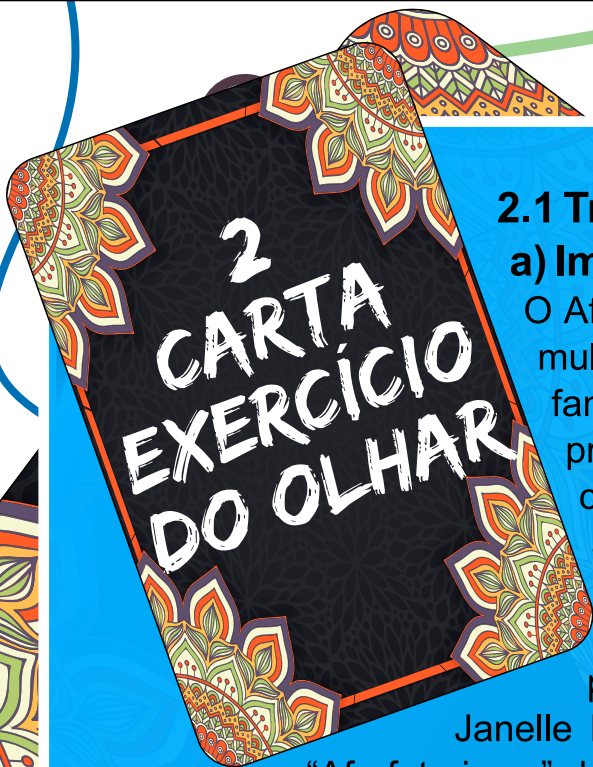
1 CARTA PRINCÍPIOS INSPIRADORES



ATIVIDADES:

1. Para a leitura do texto “Criatividade como Ferramenta de Ensino” de Jailson Lima propomos a dinâmica “Dominó Criativo” dividindo-se a turma em cinco grupos e entregues seis folhas de papel A3 e pincéis coloridos a cada grupo, para a escrita de três palavras-chave e três frases do texto em cada uma das folhas. É dado um tempo de 15 minutos para essa tarefa. Após a conclusão, os grupos se postam em pé, formando um círculo e tiram par-ímpar para a ordem de saída. A dinâmica consiste, como em um jogo de dominó comum, em encaixar palavras com frases, mas, para que o encaixe aconteça, o grupo terá que explicar e convencer os demais da pertinência do encaixe e, isso, demanda a leitura prévia do texto. O grupo vencedor é aquele que dispuser todas as seis peças no chão.
2. Para o segundo texto “O Aprender em Múltiplas Dimensões” de Silvio Gallo, cada equipe terá que criar um jogo em qualquer formato (cartas, tabuleiro humano, caça-palavras, dentre outros) e trabalhar a gamificação com regras claras socializando-as com todos e, aplicar o jogo em um período de 20 minutos. O objetivo é fixar as palavras-chave e principais conceitos do texto.
3. Produzir um Lettering, uma espécie de Resumo Criativo, para cada texto trabalhado. Essa atividade é realizada individualmente.
4. Produzir uma nuvem de palavras de forma artesanal, em grupo, sobre os textos: “Notas sobre a experiência e o saber de experiência” de Jorge Larrosa e “Cartas de Marear” de Cristina Vaz. Cada nuvem deve apresentar um formato diferenciado conforme a área de conhecimento específico da turma. A turma é instigada, de forma colaborativa, a trazer os materiais necessários para essa produção: canetas hidrocor, tinta, pincel atômico, giz de cera, lápis de cor, dentre outros.





2.1 Trilha Diversidade Etnicorracial e Arte

a) Imersão Artística

O Afrofuturismo consiste em um movimento estético, político e crítico plural e multifacetado, tendo como ponto em comum uma narrativa alternativa e fantástica para as experiências das populações negras no passado, no presente e no futuro. As obras são influenciadas por elementos da ficção científica, do hiper-realismo, da fantasia, das diversas mitologias de origem africana. (FREITAS, 2015).

É um movimento que engloba a música, quadrinhos, cinema, moda, artes plásticas e literatura. Sua estética é visível nos clipes futuristas da cantora Janelle Monáe, nas “canções cósmicas” de Erykah Badu e Outkast, na música “Afrofuturismo” de Ellen Oléria e, ainda, nas telas de Jean-Michel Basquiat, que carregam referências de um passado ancestral com toques contemporâneos.

No cinema temos o filme Pantera negra e “Uma dobra no tempo”, que é uma aventura tecnológica protagonizado por Storm Reid, e Oprah Winfrey.

No Brasil, as maiores expressões afrofuturistas estão em filmes como Branco sai, preto fica (2014), de Adirley Queirós, na música do grupo Senzala Hi-Tech e na ficção científica de Fábio Kabral, autor de O caçador cibernético da rua 13 (Malê) e Sankofia de Lu Ain-Zaila.

Na Filosofia temos o pensamento do filósofo camaronês Achille Mbembe, que defende a ideia do 'afropolitanismo', concepção de que deve haver uma maior conexão entre os países do continente africano para romper com os limites nacionais construídos pelo colonialismo,





2 CARTA EXERCÍCIO DO OLHAR

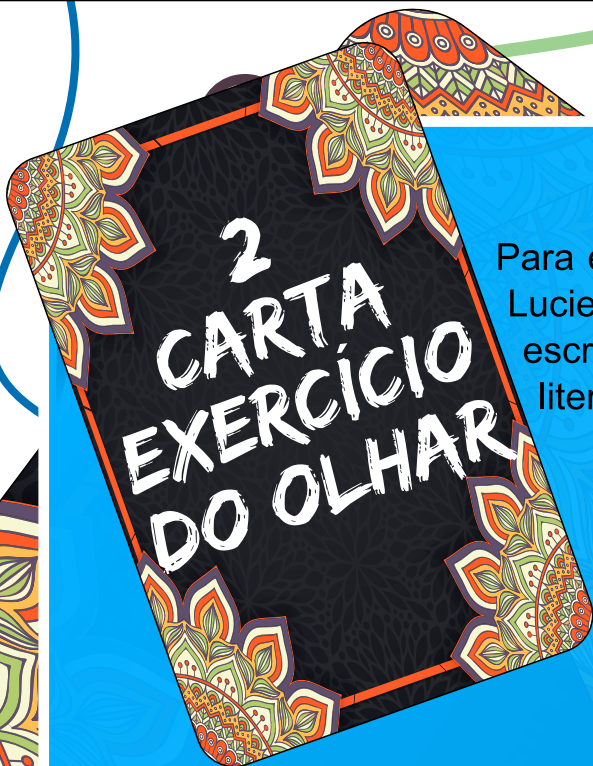
mas não faz disso uma determinante para se manter subjugada no mundo.

Na Sociologia temos o professor Reynaldo Anderson, professor assistente de humanidades na Harris-Stowe State University e elaborador de uma teoria crítica do Afrofuturismo ao tratar que um afrofuturista não ignora a História, mas ele também não permite que a História restrinja seus impulsos criativos e a usa como arma na pós-negritude.

O termo “Afrofuturismo” foi usado pela primeira vez pelo teórico e crítico cultural Mark Dery, em seu ensaio *Black to the future* (1994), que questionava a ausência de autores negros na literatura de ficção científica nos Estados Unidos – e, ao mesmo tempo, data o nascimento da estética que chamou de “afrofuturista” entre os anos 1960 e 1970, com o jazzista Sun Ra, nas palavras da escritora Octavia Butler (a primeira mulher negra a ganhar notoriedade no gênero da ficção científica) e, ainda, nos quadrinhos do Pantera negra, publicados pela primeira vez em 1966 pela Marvel Comics.

Em 2008, Jarvis Sheffield criou o site BlackScienceFiction.com, um espaço para artistas, escritores, cineastas e animadores sci-fi, lançado com dez perfis. Em 2012, tinha 2.016. Ele reuniu obras de escritores que tinham publicado no site e lançou *Genesis: Anthology of Black Science Fiction*, em dois volumes. Hoje, o site é um grande portal para criadores de ficção científica. (FREITAS, 2015)





Para essa imersão artística no Movimento Afrofuturista foi escolhida a escritora Luciene Marcelino Ernesto, mais conhecida como Lu Ain-Zaila. É uma pedagoga e escritora afrobrasileira cujas temáticas são a ficção científica afrofuturista e literatura fantástica.

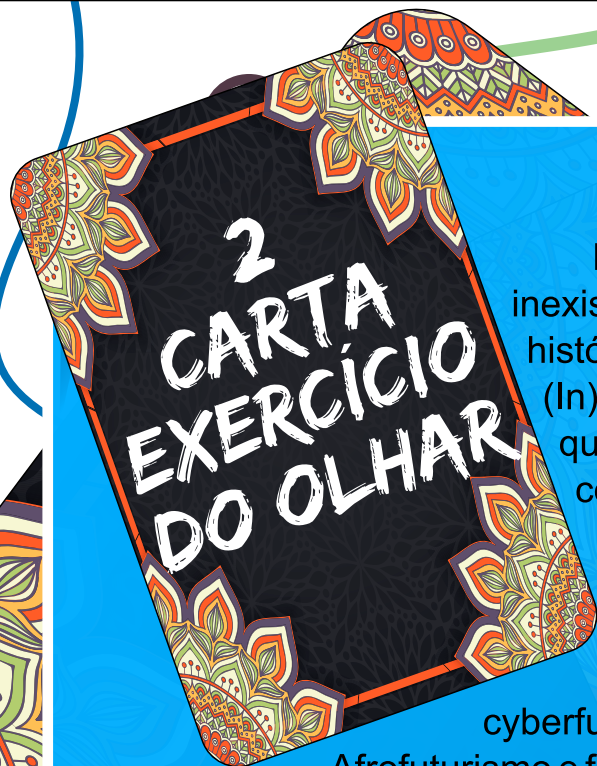
Figura 4 - Luciene Ernesto/Lu Ain-Zaila



Fonte: <https://brasil2408.com.br/index.php/a-autora/>

Ela é formada em Pedagogia pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), publicou em 2007, a sua primeira história, o conto “O Caminho Sankofa de Nande” na revista Eparrei.





Na Bienal do Livro do Rio de Janeiro, em 2015, Lu Ain-Zaila percebeu a inexistência de livros que representassem sua história e resolveu criar uma história de ficção científica na Duologia Brasil 2408, composta pelos romances (In) Verdades (2016) e (R) Evolução (2017), lançados de forma independente, que contam a história de uma heroína negra chamada Ena, que luta contra a corrupção no Brasil do século XXV.

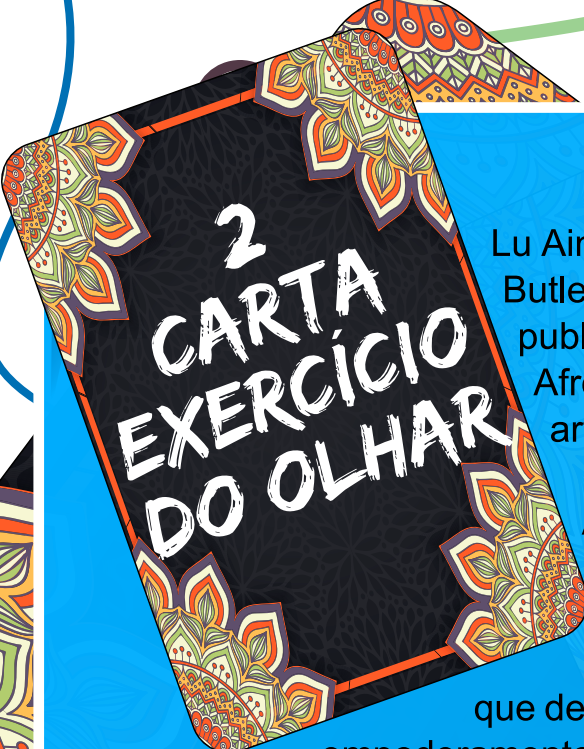
Em 2018, Lu Ain-Zaila lança “Sankofia: breves histórias afrofuturistas”, contendo contos afrofuturistas protagonizada por personagens negros.

A escritora lançou Íségún em setembro de 2019, com elementos de cyberfunk e filosofia africana. Ela também escreve artigos e ensaios sobre Afrofuturismo e ficção especulativa.

Figura 4 - Livros de Lu Ain-Zaila

Fonte: <https://brasil2408.com.br/index.php/a-autora/>



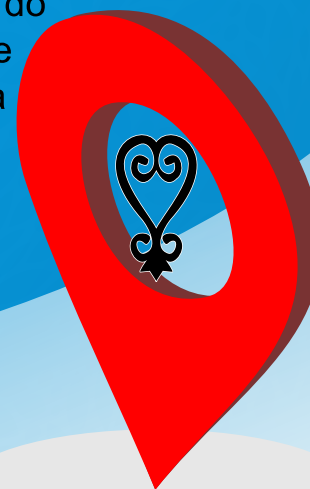


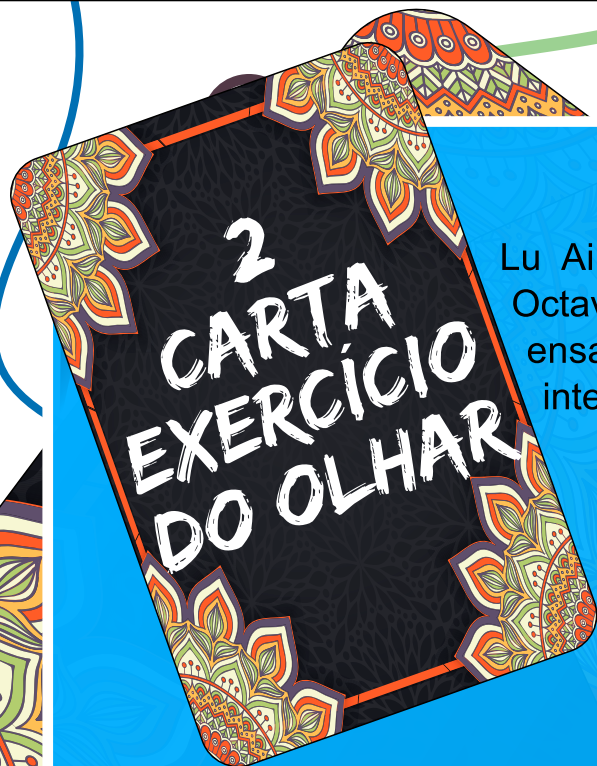
2 CARTA EXERCÍCIO DO OLHAR

Lu Ain-Zaila se destaca e consolida sua escrita ao lado de nomes como Octavia Butler (1947-2006), escritora afro-americana e Aline França, que em 1981 publicava no Brasil o romance “A mulher de Aleduma”, antes do termo Afrofuturismo se popularizar e bem antes de ser apresentado por Mark Dery no artigo Black to the Future (1993).

Ain-Zaila faz uma escrita periférica utilizando o componente da ancestralidade sobre problemas do passado/presente e da mitologia africana. A autora pensa no Afrofuturismo como uma forma de rever o passado para além da escravidão trazendo à tona uma história maravilhosa que deve ser contada pelo presente para que existamos no futuro, encharcadas de empoderamento para tornar seus leitores sujeitos capazes de produzir oportunidades justas a qualquer momento.

Isso inclui o resgate de mitologias africanas, o desenvolvimento de críticas sociais voltadas para problemas reais da contemporaneidade e a construção de uma noção de futuro possível. Esses três aspectos quase compõem uma das premissas do Afrofuturismo de que é preciso resgatar um passado sistematicamente apagado para refletir sobre os problemas do presente e projetar futuros para a população negra.



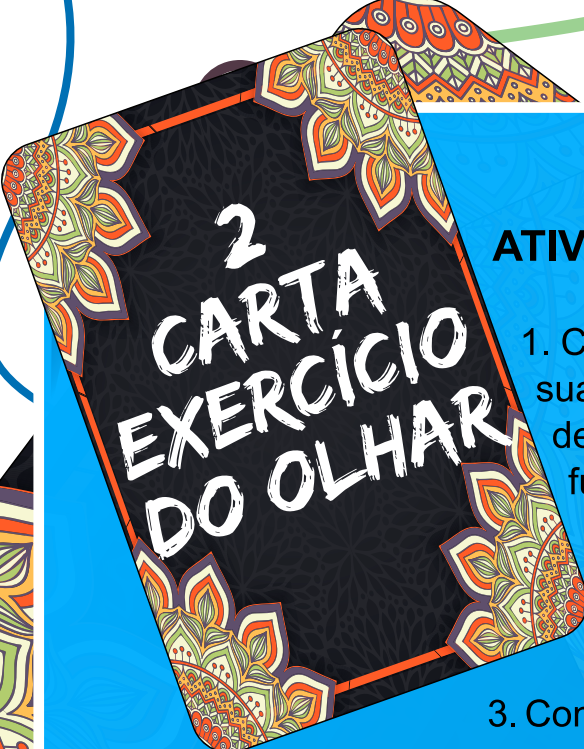


Lu Ain-Zaila se destaca e consolida sua escrita ao lado de nomes como Octavia. Utilizamos o capítulo 1 intitulado “Era Afrofuturista” do livro Sankofia e o ensaio da mesma autora “Afrofuturismo: o espelhamento negro que nos interessa”, todos disponibilizados com antecedência.

Figura 5 - Livro “Sankofia” e Ensaio “Afrofuturismo: o espelhamento negro que nos interessa”



Fonte: <https://brasil2408.com.br/index.php/a-autora/>



2 CARTA EXERCÍCIO DO OLHAR

ATIVIDADES:

1. Com a turma dividida em 5 grupos, produzir nuvem de palavras e apresentar suas produções com uma discussão acerca do conto “Era Afrofuturista” destacando as características do Movimento Afrofuturista: ancestralidade, futuro possível, autonomia e tecnologia.
2. Produzir desenhos livres criativos em grupo e fomentar discussão coletiva sobre os textos.
3. Construir infográficos criativos sobre os textos.





b) Imersão na Diversidade Etnicorracial

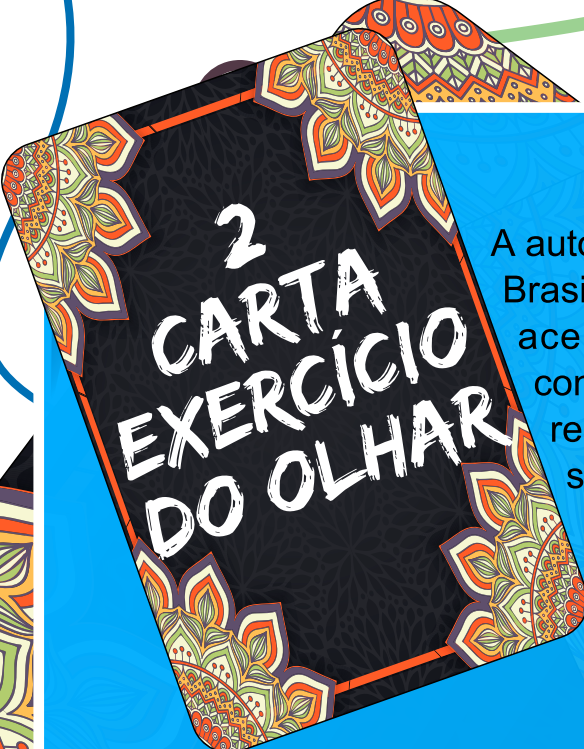
Não se assinala o caminho apontando o dedo,
mas sim caminhando.
Provérbio africano

Para a Imersão na Diversidade Etnicorracial foram selecionados três conteúdos constantes da ementa da disciplina: a) Conceitos básicos da diversidade etnicorracial comumente usados (Raça, Etnia, Racismo, Etnocentrismo, Preconceito, Discriminação, Democracia Racial, Empoderamento, Estereótipo, Injúria Racial, Ações Afirmativas, Inclusão, Exclusão, Igualdade, Desigualdade); b) A invenção da África; c) Correntes Historiográficas sobre a África.

Foram utilizados os seguintes textos e disponibilizados com antecedência: “Alguns Termos e Conceitos Presentes no Debate Sobre Relações raciais no Brasil uma Breve Discussão” de Nilma Lino Gomes; “A Invenção da África. Introdução aos Estudos Africanos em Diáspora” de Claudia Mortari Malavota; “Diversidade e capacitação em escolas de governo: Mesa-redonda de pesquisa-ação” de Paula Montagner; Édio de Souza Viegas; Erasto Fortes Mendonça.

A proposta é apresentar conceitos básicos da diversidade etnicorracial. A abordagem se dará no campo conceitual de discriminação racial, estereótipo, racismo, etnocentrismo, preconceito e identidade. Pontuaremos as diferenças entre racismo, preconceito e discriminação.





2 CARTA EXERCÍCIO DO OLHAR

A autora Nilma Lino Gomes aponta que, na discussão sobre relações raciais no Brasil, existe uma diversidade de termos e conceitos. É necessário um estudo acerca destes para entender, respeitar e valorizar, reconhecendo as contribuições culturais presentes no Brasil contemporâneo. Educar para as relações etnicorraciais implica uma reflexão sobre como a escola e seus sujeitos se preparam para lidar com a temática a fim de nela intervir.

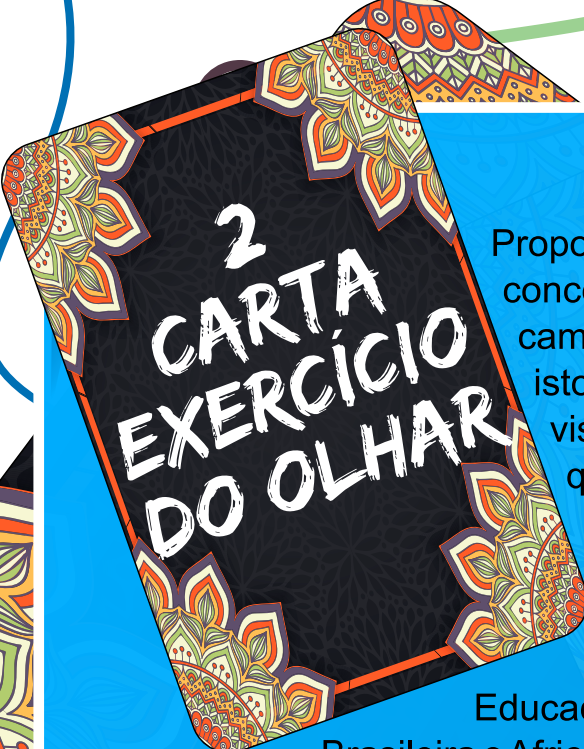
E é no diálogo com as Diversidades que podemos pensar em respeito ao humano que somos, na perspectiva de uma construção social conforme Gomes (2007, p. 41).

a diversidade é muito mais do que o conjunto das diferenças. Ao entrarmos nesse campo, estamos lidando com a construção histórica, social e cultural das diferenças a qual está ligada às relações de poder, aos processos de colonização e dominação. Portanto, ao falarmos sobre a diversidade (biológica e cultural) não podemos desconsiderar a construção das identidades, o contexto das desigualdades e das lutas sociais.

Logo, a diversidade não apresenta um sentido único, mas um pluralismo de ideias, concepções dos sujeitos e, por esse motivo, preferimos tratar no plural enquanto Diversidades.

Um conceito não pode ser entendido como algo estático, ele está em movimento, se reconstrói, se ressignifica e, segundo Munanga (2008, p. 24), "todo conceito deve ser analisado histórica e geograficamente".





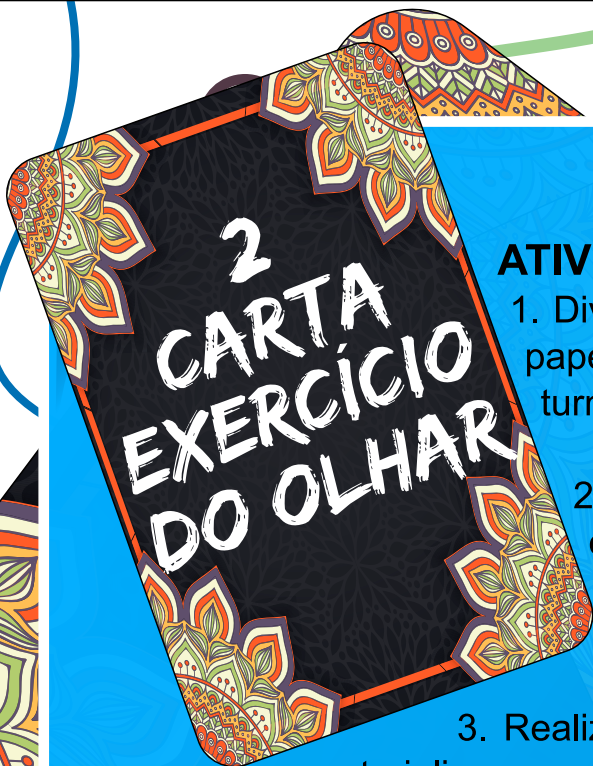
2 CARTA EXERCÍCIO DO OLHAR

Propomos a utilização do “Aplicativo Conhecendo as Relações Etnicorraciais” concebido pelo Núcleo de Estudos Afrobrasileiros e Diversidades - NEAB do IFPA campus Belém, que se constitui em um protótipo MVP (Minimum Viable Product), isto é, um Produto Mínimo Viável, no formato de aplicativo de smartphone com vistas a facilitar o entendimento acerca de treze conceitos básicos das questões etnicorraciais: Ação Afirmativa, Afrodescendente, Discriminação Racial, Democracia Racial, Estigma, Estereótipo, Etnia, Etnocentrismo, Identidade, Identidade Negra, Etnocentrismo, Preconceito, Racismo, Raça e sua aplicabilidade em situações cotidianas objetivando disseminar o Plano Nacional de Implementação das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana.

O protótipo pode ser baixado através do site <http://neabelemifpa.wixsite.com/aprelacoes>, através do QR Code.

No texto “A Invenção da África. Introdução aos Estudos Africanos em Diáspora” a autora apresenta as correntes historiográficas: Corrente da Inferioridade Africana, Corrente da Superioridade Africana e Corrente dos Novos Estudos Africanos, bem como nos faz rever a invisibilização dos fazeres e saberes africanos pelo colonizador e que se perpetuam até os dias atuais no currículo e nos livros didáticos.



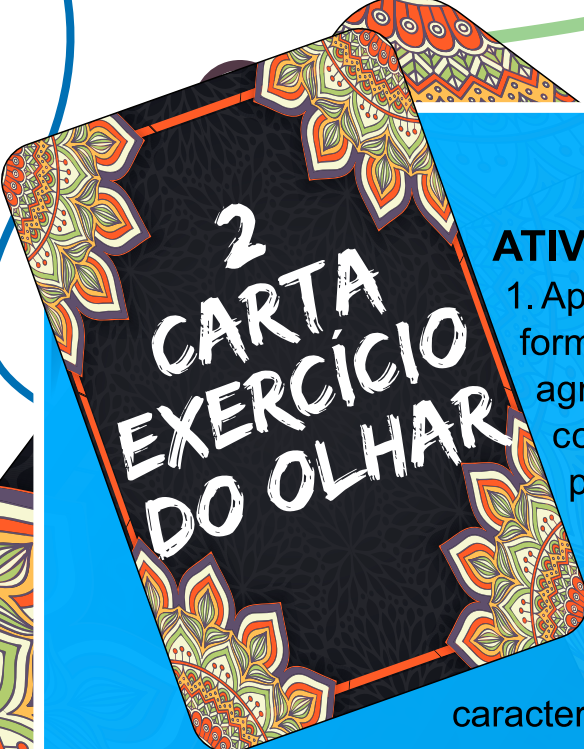


ATIVIDADES:

1. Dividir a turma em cinco grupos para a produção de nuvem de palavras em papel A3. Os formatos devem se aproximar da área de conhecimento de cada turma nos trabalhos com os três textos.
2. Fazer resumos criativos (Lettering) com os textos disponibilizados. O objetivo é que os alunos sejam capazes de usar a imaginação para criar soluções criativas aos problemas cotidianos envolvendo a diversidade etnicorracial.
3. Realizar uma curadoria dos termos e conceitos da diversidade etnicorracial e materializar na confecção de glossários artísticos em diversos formatos.
4. Elaborar um infográfico criativo, por grupo, acerca dos textos.

c) Imersão Artístico/Etnicorracial

Nessa imersão a proposta é que os alunos façam conexões interdisciplinares entre a Diversidade Etnicorracial e o Movimento Afrofuturista.



2 CARTA EXERCÍCIO DO OLHAR

ATIVIDADES:

1. Apresentar o texto “Era Afrofuturista” do livro Sankofia da artista Lu Ain-Zaila no formato História em Quadrinhos (HQ) usando o aplicativo pixton. O objetivo é agregar texto escrito e imagem oportunizando ao aluno a produção de conhecimento desenvolvendo sua criatividade e o poder de síntese, possibilitando-o apresentar a releitura dos fatos abordados na obra.
2. Construir um produto educacional por equipe denominados Tecnologias Educacionais em diversos formatos: tabuleiros, jogo de cartas, revista e ludo humano transversalizados pelo Afrofuturismo com suas quatro características: ancestralidade, tecnologia, autonomia e futuro possível.



3 CARTA INSPIRAÇÃO



A **Carta Inspiração** que é o “lugar de inspiração, dos cuidados e dos afetos entre os participantes” (VAZ; NERI JUNIOR; ROCHA, 2019) acontece em duas trilhas: Trilha Inventário Artístico Etnicorracial e Trilha Caixa de Inspiração.

3.1 Trilha Inventário Artístico Etnicorracial

A Trilha do Inventário Artístico Etnicorracial é uma produção individual dos alunos e consta de sete perguntas que devem ser respondidas de forma criativa e materializada no formato de preferência do aluno.

Essa atividade foi disponibilizada no início do semestre e as orientações para essa produção ocorreram concomitante com o decorrer da disciplina.

O produto final é um Inventário que, segundo Vaz (2018, p. 51) constitui-se como "um exercício criativo de aprendizado que aciona a história pessoal e a memória nas diferentes leituras sobre o aprendizado adquirido". Inventariar é identificar indícios dos saberes que estão incluídos na bagagem cultural que fazem parte do repertório pessoal enquanto sujeito e são ressignificados através de novos saberes e afetos.



3 CARTA INSPIRAÇÃO



ATIVIDADE:

1. Postar dois inventores de cada área do conhecimento abaixo relacionada, sendo um do passado e um do presente. Deve ter as imagens e um pequeno texto do inventor e da invenção.
 - a) Física; b) Química; c) Computação; d) Astronomia; e) Engenharia; f) Medicina; g) Geografia; h) Matemática; i) Jogos e Games; j) Transporte;
2. Fazer uma nuvem de palavras em aplicativo do texto “Afrofuturismo: o espelhamento que nos interessa” de Lu Ain-Zaila.
3. Qual cena do Filme Pantera Negra remete ao texto “Afrofuturismo: o espelhamento que nos interessa” de Lu Ain-Zaila? Represente de forma criativa (colagem, desenho, etc.);
4. Fazer representação do texto “Era Afrofuturista” do livro Sankofia com os conteúdos estudados na disciplina de forma criativa;
5. Represente o conceito de empoderamento com base no texto “Era Afrofuturista” do livro Sankofia para uma situação de sua vida pessoal ou de um filme/novela de forma criativa,
6. Faça um infográfico criativo representando o texto “Era Afrofuturista” do livro Sankofia.
7. Faça um desenho criativo, texto ou colagem sobre o filme Pantera Negra;



3 CARTA INSPIRAÇÃO



3.2 Trilha Caixa de Inspiração

A Trilha Caixa de Inspiração envolve uma curadoria de conteúdos objetivando provocar experiências e vivências para empoderar e ampliar o olhar da diversidade etnicorracial através da Arte, em especial o Afrofuturismo, e ampliar o repertório cultural individual.

A proposta é a confecção de uma Caixa de Inspiração digital contendo três atividades (produção, inspiração e visitação) inspiradas no Inventário Artístico-etnicorracial e que buscam complementar a aprendizagem dos participantes. As orientações para a confecção da Caixa de Inspiração são as seguintes:

1. Atividade de produção

Inspirado nos conceitos estudados acerca das questões etnicorraciais, escolha e pesquise um artista e, a partir de uma obra, produza uma colagem onde se destaquem características afrofuturistas.

2. Atividade de Inspiração

Inspirados na música Afrofuturo de Ellen Oléria detecte a proposta afrofuturista da canção trazendo possibilidades através de imagens de trabalhos de algum artista que priorize a ancestralidade, a tecnologia e o futuro possível.



3 CARTA INSPIRAÇÃO



Figura 6 – Ellen Oléria



Fonte: https://www.youtube.com/watch?time_continue=55&v=qz5gaYE2uM8

Afrofuturo (Ellen Oléria)

Sangria, afrofuturo e ambivalência
Corte profundo na madeira, madeira
De fim de mundo a fim de mundo

Sangria, afrofuturo e ambivalência
Corte profundo na madeira, madeira
De fim de mundo a fim de mundo

Taca fogo e queima palha
Amargo o gosto da seiva
Fino o fio da navalha
Toma, aceita, sente a seita
Toma, aceita, sente a seita
Toma, aceita
Madrugada a dentro
Eu me preparo pra cantar
Verdade, inteireza,
ofereço o que eu posso ofertar
Minha voz no ar
Madrugada a dentro
Eu me preparo pra cantar
Verdade, inteireza,
ofereço o que eu posso ofertar
Minha voz no ar

Todo o mundo que procura a cura
Sabe que toda a matéria em terra é finda
Mora na esperança mera
Chora, quer melhor presente agora
Vitória na trajetória
Quer se inundar de glória
Pôr sua digital na história
Desejo é planta, é flora
Quero minha alma zen
Não dou a mão à palmatória

Eu sei com quem contei
Quando contava a zora
No corredor da morte o clima tenso ainda piora
Um nó nas ideias, intenções poéticas
Um nó na garganta, o peso da palavra estanca
Cuidados com o destino, um mundo descortino
Soltando a língua antes presa no véu palatino

Eu também quero agora
Não só pra futuras gerações
Agora, sim! Temos opções
Quebrando os padrões, saindo dos porões
Dê-me um punhado de palavra e fogo
Faço minhas poções
Mágica do amor, mágica do amor
Madrugada a dentro
Eu me preparo pra cantar
Verdade, inteireza, ofereço o que eu posso ofertar
Minha voz no ar

Madrugada a dentro
Eu me preparo pra cantar
Verdade, inteireza, ofereço o que eu posso ofertar
Minha voz no ar
Sangria!



3 CARTA INSPIRAÇÃO



3. Atividade de Visitação

Ver o filme Pantera Negra e descrever uma cena onde seja visível a tríade passado, presente e futuro como uma nova narrativa positiva acerca da África e de seus descendentes. Faça um print dessa cena, tire foto ou descreva.





CONSIDERAÇÕES PARCIAIS

A voz de minha avó ecoou
Criança nos porões de navio...
Na voz de minha filha se
Fará ouvir a ressonância, o eco
Da vida liberdade
Conceição Evaristo

Entendemos a CartoDiversidade como uma cartografia da aprendizagem que tenta estabelecer conexões entre os saberes artísticos e saberes da diversidade etnicorracial para mapear uma aprendizagem que mostra nosso estar no e com o mundo.

O trato com a diversidade etnicorracial não é uma tarefa fácil pois “(...) todo e qualquer ato discriminatório é imoral e deve-se lutar contra ele, independentemente daquilo que se tenha que enfrentar.” (FREIRE, 1996, p. 47).

Uma tentativa de educar para a diversidade etnicorracial envolve a valorização do contexto cultural e da historicidade afro-brasileira e, a Arte torna-se uma ferramenta pedagógica, tendo em vista a possibilidade de exploração de aspectos de uma obra artística reflete os modos de vida, dilemas e a cultura e história negras com suas potencialidades estéticas, criativas, pedagógicas e transformadoras.

Optamos por visibilizar a artista Lu Ain-Zaila que dialoga com a pluralidade de experiências estéticas e sociais presentes nas regiões do continente africano e, em especial, por fazer a narrativa afrofuturista.





A CartoDiversidade se constitui em uma ferramenta educacional para promover o empoderamento no trato com as questões etnicorraciais através da produção de materiais didáticos de diversos formatos em todas as três Cartas.

Os percursos de formação com a CartoDiversidade são um processo em curso e uma possibilidade a ser construída e implementada a partir das potencialidades já existentes em cada turma e em cada escola.

A participação do aluno como agente proativo no processo de aprendizagem é pressuposto para uma aprendizagem significativa.

Aprender dentro do grupo é uma característica importante e inovadora da metodologia. Um dos diferenciais nesse processo de aprendizagem colaborativa em grupos foram as múltiplas formas de participação dos alunos, evitando que fizessem apenas o que já estavam habituados a fazer, provocando a saída compulsória da zona de conforto e isso foi de encontro aos ritmos de aprendizagens de cada um.

Esperamos com o Guia CartoDiversidade contribuir para a implementação do Artigo 26A da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional e seus aportes legais na Formação de Professores e que possa inspirar a busca de soluções inovadoras para a Educação da Diversidade Etnicorracial no espaço escolar.





REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BALESTRERI, L. V. Laboratório de Artes Visuais. Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Educação. Santa Maria: Gráfica Universitária, 2005.

BARBOSA, Gisele. Manual do professor para utilização de objetos de aprendizagem. Universidade Federal de Juiz de Fora. Instituto de Ciências Exatas. Pós-Graduação em Educação Matemática. Mestrado Profissional em Educação Matemática. Juiz de Fora (MG). 2014.

BRASIL. Lei nº 10.639 de 09.01.03: altera a lei 9394/96 para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-brasileira e Africana". Brasília. 2004.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20.12.96: estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília: [s.n.]. 1996.

CSIKSZENTMIHALYI, M. Creativity. El fluir y La psicología del descubrimiento y la invención. Nova York: HaperCollins, 1996.

ERNESTO, Luciene "Lu Ain-Zaila" Marcelino. Afrofuturismo: O espelhamento negro que nos interessa. Disponível em: <file:///C:/Users/STDILTEC/Downloads/Afrofuturismo-o-espelhamento-negro-que-nos-interessa.pdf>. Acesso em: 15 de agosto em 2019.

ERNESTO, Luciene "Lu Ain-Zaila" Marcelino. Sankofia. Breves Histórias sobre Afrofuturismo. Edição da Autora. Rio de Janeiro. 2018.





FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e terra, 1996.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do Oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995.

FREITAS, Kênia (org.): Afrofuturismo Cinema e Música em uma Diáspora Intergaláctica. 1ª Edição - Setembro, 2015. ISBN: 978-85-5616-000-3

GALLO, Sílvio. O Aprender em Múltiplas Dimensões. Perspectivas da Educação Matemática – INMA/UFMS – v. 10, n. 22 – Seção Temática – Ano 2017, pp. 103-114. Disponível em: [file:///C:/Users/kalunga/Downloads/3491-Texto%20do%20artigo-12047-1-10-20170610%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/kalunga/Downloads/3491-Texto%20do%20artigo-12047-1-10-20170610%20(1).pdf). Acesso em: 23 dezembro 2018.

GOMES, Nilma Lino. Alguns Termos e Conceitos Presentes no Debate Sobre Relações raciais no Brasil uma Breve Discussão. In: Educação anti-racista: caminhos abertos pela Lei Federal nº. 10.639/03 / SECAD: Brasília: 2005.

GOMES, Nilma Lino. Indagações sobre currículo: diversidade e currículo. Brasília, DF: MEC/SEB. 2007.

GONSALVES, Elisa Pereira. Educação Biocêntrica: o presente de Rolando Toro para o pensamento pedagógico. 2º ed. Editora Universitária-UFPB, 2009.

LARROSABONDÍA, Jorge. Experiência e Alteridade em Educação. Reflexão e Ação, Santa Cruz do Sul, v. 19, n. 2, p. 04-27, dez. 2011. ISSN 1982-9949. Disponível em: <https://online.unisc.br/seer/index.php/reflex/article/view/2444/1898>. Acesso em: 20 fev. 2019. doi: <https://doi.org/10.17058/rea.v19i2.2444>.



LARROSA BONDÍA, Jorge. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. Revista Brasileira de Educação. 2002. Jan/Fev/Mar/Abr, N° 19. pp. 20-28. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n19/n19a02.pdf>. Acesso em 28 setembro 2018.

LIMA, Jailson. Criatividade como Ferramenta de Ensino. EII ENSINO INOVATIVO, VOLUME 2, 2015, pp. 17-21.

MALAVOTA, Claudia Mortari. A Invenção da África. Introdução aos Estudos Africanos em Diáspora. Disponível em: <http://www.moodle.udesc.br/course/view.php?id=517-2011>. Acesso em 23 dezembro 2018.

MASETTO, Marcos Tarciso. Didática: A aula como centro. São Paulo: FTD, 1994.

MENDES, Iran Abreu. Cognição e Criatividade na Investigação em História da Matemática: contribuições para a Educação Matemática. ALEXANDRIA Revista de Educação em Ciência e Tecnologia, v.6, n.1, p. 185-204, abril 2013 ISSN 1982-5153 185. Disponível em <https://core.ac.uk/download/pdf/38424510.pdf> Acesso em 23 dezembro 2018.

Modelos de curadoria de recursos educacionais digitais. Editor Centro de Inovação para educação Brasileira - CIEB. 2017.

MONTAGNER, Paula; VIEGAS, Édio de Souza; MENDOÇA, Erasto Fortes e et al. Diversidade e capacitação em escolas de governo: Mesa-redonda de pesquisa-ação. Brasília: ENAP, 2010, pp. 19-21.

MUNANGA, Kabengele (Org.). Superando o Racismo na Escola. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria da Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade, 2008.



MUNTEAN, Cristina Ioana. Raising engagement in e-learning through gamification. The 6th International Conference on Virtual Learning ICVL. 2011

PIAGET, Jean. O nascimento da inteligência na criança. 4. Ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

ROCHA, Helena do Socorro Campos da; Vaz, Cristina Lúcia Dias; MONTEIRO, Dionne Cavalcante;

NASCIMENTO, Márcio Lima do. Registros de um percurso de aprendizagem criativa. Universidade Federal do Pará – UFPA. Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior. 2019. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/433365>. Acesso em 15 novembro 2019.

SILVEIRA, Fábio. Design & Educação: novas abordagens. p. 116-131. In: MEGIDO, Victor Falasca (Org.). A Revolução do Design: conexões para o século XXI. São Paulo: Editora Gente, 2016.

VAZ, Cristina Lúcia Dias. Cartemática: uma cartografia da aprendizagem. Apontamentos, 2018

VAZ, Cristina Lúcia Dias. Matemática, Tecnologia e Arte: conexões metodológicas. Apontamentos, 2020.

VAZ, Cristina Lúcia Dias. NERI JUNIOR, Edilson dos Passos. ROCHA, Helena do Socorro Campos da. Cartas de Marear. Percursos para uma Aprendizagem Criativa em Matemática e Arte. Mimeo, 2019.

WINNICOTT, D. W. Tudo Começa em Casa. (Tradução de Maria Estela Heider Cavaleiro). São Paulo, Martins Fontes. 1989

WINNICOTT, D.W O Brincar e a Realidade. (Trad. José Octávio de Aguiar Abreu e Vanete Nobre). Rio de Janeiro: Imago Editora, 1975



Programa de Pós-Graduação
Criatividade e Inovação em
Metodologias de Ensino Superior



NÚCLEO DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIAS
APLICADAS A ENSINO E EXTENSÃO

