ISSN: 2358-8829

ERÉPOMTECA:
A ARTE E O BRINCAR PARA A RE-EDUCAÇÃO DAS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS NO CUMPRIMENTO DAS LEIS 10.639/03 E 11.645/08

Ana Valéria de Figueiredo[1]

Sara Pereira Canto[2]

ERÉ – criança; brincar em iorubá

POM – brincar em tupi

INTRODUÇÃO

O projeto *EréPomteca: a arte e o brincar para a re-educação das relações étnico-raciais no cumprimento das leis 10.639/03 e 11.645/08*[3] tem como objetivo geral desenvolver metodologias e práticas inovadoras relacionadas à docência no/para o Ensino de Artes, no atendimento às referidas leis em suas interfaces com o lúdico, na busca de promover a inovação e fortalecer o ensino na Licenciatura em Artes Visuais em diálogo com a Educação Básica, com incentivo à participação ativa de docentes e discentes.

As leis 10.639/03 e 11.645/08 em seus artigos 2º rezam que "os conteúdos referentes à história e cultura afro-brasileira e dos povos indígenas brasileiros[4] serão ministrados no âmbito de todo o currículo escolar, em especial nas áreas de educação artística e de literatura e história brasileiras". Dessa forma, um projeto que desenvolva metodologias e práticas para o ensino de artes busca responder diretamente às demandas ditadas pelas leis na formação de Licenciandos.

Formar professores para trabalhar com jogos, brinquedos e brincadeiras de origens africanas e indígenas tem a oportunidade de sensibilizar os licenciandos para a importância das mesmas no desenvolvimento das infâncias e, nesse momento da sua formação como estudantes, é importante que busquem a origem socio-histórica dos jogos, brinquedos e brincadeiras em seus elementos fundamentais, o que poderá ampliar o diálogo intercultural de seus

[1] Professora Orientadora: Doutora em Ciências Humanas-Educação pela PUC-Rio, Instituto de Artes da UERJ - RJ, anavaleriadefigueiredo@gmail.com

[2]Licencianda pelo Curso de Artes Visuais do Instituto de Artes da UERJ-RJ, sara.pereira.canto@gmail.com

[3] O projeto ora em curso compõe o Programa de Inovação em Docência na Graduação e na Educação Básica (PID UERJ, 2025-2027), com uma bolsa de estudos UERJ.

[4] A temática indígena foi incluída na lei 11.645/08.

ISSN: 2358-8829

conhecimentos e, como consequência provável, das classes escolares nas quais vão desenvolver as atividades propostas. Nesse sentido, pensar o universo do brincar como espaços e dimensões da reflexão e da prática de uma educação para a *re-educação* das relações étnico-raciais (Brasil, 2004a) torna-se fundamental no processo educativo do profissional bem como da criança, fundamentada nas premissas de uma educação antirracista, tarefa de todos.

Frente ao que aqui se coloca, o Projeto *EréPomteca: a arte e o brincar para a re-educação das relações étnico-raciais no cumprimento das leis 10.639/03 e 11.645/08* apresenta como objetivo geral desenvolver metodologias e práticas inovadoras relacionadas à docência no/para o Ensino de Artes, no atendimento às leis 10.639/03 e 11.645/08 na Educação Básica e Graduação em suas interfaces com o lúdico. E como objetivos específicos: pesquisar as origens socio-históricas dos jogos, brinquedos e brincadeiras; interpretar os brinquedos, jogos e brincadeiras como expressões artístico-culturais e como parte fundante do patrimônio material e imaterial de grupos sociais; elaborar material didático em metodologias e práticas criativas/inovadoras no/para o Ensino de Artes em atendimento às leis 10639/03 e 11645/08; desenvolver oficinas de criação de objetos e jogos lúdico-artísticos; consolidar a articulação/integração entre os projetos de pesquisa e extensão desenvolvidos na universidade; entre outros.

METODOLOGIA

Frente a essas proposições e ações, é importante referendar que o projeto ora em tela tem como fundamento a indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão, dimensões complementares, intercambiáveis e permanentemente articuladas. O acompanhamento e o monitoramento das ações ocorrerão a partir da integração sistemática dessas dimensões, de modo a garantir que o processo formativo dos Licenciandos se desenvolva em consonância com os objetivos do projeto.

A dimensão do ensino envolve aspectos que tangenciam e adentram as outras dimensões, pesquisa e extensão, pois que para se ensinar é necessária a pesquisa, os conhecimentos produzidos e sua publicização, o que caracteriza a extensão. No que se refere ao acompanhamento dos Licenciandos, serão realizadas reuniões periódicas de orientação, nas quais os licenciandos apresentarão relatórios parciais de suas atividades, refletindo sobre os desafios e avanços do percurso formativo. Além disso, rodas de conversa, diários de bordo, registros audiovisuais e portfólios digitais serão utilizados como instrumentos de acompanhamento contínuo, instrumentos que possam registrar dados do percurso e analisados

ISSN: 2358-8829

para mapear os previstos e até mesmo os inicialmente não previstos, possibilitando o desenvolvimento e mapeamento das metodologias e práticas didático-pedagógicas relacionadas à docência em Artes Visuais, articuladas ao lúdico e à temática afro-indígena.

A dimensão da pesquisa traz a produção do conhecimento em sua gênese, construindo e produzindo conhecimentos que podem ter ou não uma aplicação imediata. Dessa forma, a pesquisa é também uma opção política, pois a própria produção do conhecimento depende de condições materiais que determinam a forma como essa pesquisa será empreendida. Ainda mais em tempos de contingenciamentos como os que temos vivenciado atualmente, proporcionar o diálogo dos estudantes/Licenciandos com a produção e desenvolvimentos de metodologias e práticas escolares inovadoras é atestar a importância do impacto social que a formação traz, fortalecendo e indo ao encontro de que a formação inicial e continuada promove mudanças, melhorias e avanços sociais, econômicos, culturais. É uma atitude política de garantia de espaços de formação e diálogos mais amplos com a sociedade e seus diversos e complementares estratos.

E pensando a extensão como uma publicização do que se ensina e pesquisa na universidade, a comunidade interna e externa completam esse processo de ensino e pesquisa. Assim, as três dimensões, indissociáveis entre si, envolvem aspectos relativos ao conhecimento técnico-científico e não há escolhas que excetuam, ao contrário, as dimensões se complementam e se referendam na sua implementação cotidiana.

O projeto pretende articular continuamente essas três dimensões fortalecendo uma *Epistemologia da Prática Docente*, aquela que é construída nos embates dos/nos cotidianos que formam o professor em diálogo constante com aspectos teórico-práticos, os quais se fortalecem e se implicam mutuamente na formação docente.

Ainda, o processo de monitoramento do projeto levará em consideração tanto os resultados esperados, previstos no cronograma, quanto os desdobramentos não antecipados que porventura surgirem em sua implementação. Para isso, também poderão ser utilizados instrumentos de acompanhamento tais como questionários, observações de campo, análises de metodologias e práticas desenvolvidas em espaços educativos. Esses dados serão sistematizados em relatórios intermediários e finais, assegurando a avaliação processual do projeto e a avaliação constante de suas ações para tomada de decisões.

Dessa forma, o acompanhamento, monitoramento e avaliação do *EréPomteca* não apenas garantem a coerência entre ensino, pesquisa e extensão, mas também constituem um espaço de reflexão crítica sobre a formação docente, fortalecendo uma *Epistemologia da*

ISSN: 2358-8829

Prática Docente que se funda no diálogo entre teoria e prática, universidade e escola, estudantes e comunidade.

Do ponto de vista metodológico, o projeto assume uma abordagem qualitativa, de natureza descritiva e interpretativa, aproximando-se dos pressupostos da pesquisa-formação e da pesquisa-ação, nas quais os sujeitos envolvidos — coordenação, bolsistas e Licenciandos — são compreendidos como participantes ativos do processo investigativo, e não como meros objetos de estudo. Trata-se de uma opção coerente com a própria concepção de formação docente que sustenta o EréPomteca, pois reconhece que o conhecimento sobre a prática se produz na e com a prática.

O desenvolvimento das ações organiza-se em etapas articuladas e não estritamente lineares. Em um primeiro momento, privilegia-se o estudo teórico e documental, com a leitura dos textos-base, das leis 10.639/03 e 11.645/08 e das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais, bem como o levantamento das origens socio-históricas dos jogos, brinquedos e brincadeiras de matrizes africanas, afro-brasileiras e indígenas. Em seguida, caminha-se para a elaboração de metodologias e materiais didáticos e para a realização de oficinas de criação, que serão posteriormente dinamizadas e analisadas em diálogo com a Educação Básica e a Graduação.

Como procedimentos de produção e registro de dados, serão mobilizados instrumentos diversos e complementares — rodas de conversa, diários de bordo, registros audiovisuais, portfólios digitais, questionários e observações de campo —, de modo a captar tanto os resultados previstos no cronograma quanto os desdobramentos não antecipados que emergirem no percurso. Essa pluralidade de instrumentos busca assegurar a triangulação das informações e a fidedignidade da leitura do processo formativo.

A análise do material produzido será realizada de forma processual e colaborativa, por meio da leitura cuidadosa dos registros e da sua sistematização em relatórios intermediários e finais. Pretende-se, com isso, mapear as metodologias e práticas didático-pedagógicas relacionadas à docência em Artes Visuais, articuladas ao lúdico e à temática afro-indígena, identificando avanços, limites e possibilidades de (re)elaboração das ações ao longo da execução do projeto.

Por fim, o percurso metodológico é atravessado por um compromisso ético e político com a valorização da diversidade e com o enfrentamento do racismo. Mais do que aplicar técnicas, trata-se de construir, coletivamente, uma cultura de escuta, de respeito às diferentes cosmopercepções de mundo e de abertura ao diálogo intercultural, condição para que a formação docente se efetive como experiência sensível, crítica e transformadora.

ISSN: 2358-8829

A gestão dessas ações conta com a atuação articulada da coordenação do projeto e do bolsista de Articulação Acadêmica, responsáveis por organizar o cronograma, mediar as orientações e sistematizar os registros produzidos em cada etapa. Esse arranjo assegura a continuidade das atividades e permite que o acompanhamento seja, ao mesmo tempo, rigoroso e flexível, aberto aos ajustes que o próprio percurso formativo venha a exigir.

REFERENCIAL TEÓRICO

O lúdico faz parte da natureza humana. Huizinga (2001) e Caillois (2017), além de outros autores, nos permitem fazer essa afirmativa, pois pesquisam o jogo e a brincadeira em seus aspectos históricos, antropológicos, sociológicos e filosóficos. Para os autores em questão, os fenômenos sociais devem ser compreendidos nas inter-relações humanas que se materializam no campo da linguagem, da arte, do trabalho, da educação e/ou do lúdico, manifestações de comunicação permanente entre os atores sociais.

Luckesi (2014, p. 13) alerta que

> ludicidade não é um termo dicionarizado. Vagarosamente, ele está sendo inventado, à medida que vamos tendo uma compreensão mais adequada do seu significado, tanto em conotação (significado), quanto em extensão (o conjunto de experiências que podem ser abrangidas por ele).

Pensar o lúdico na arte e na educação é buscar nas raízes desse processo de experiências e significados que permeiam a formação do ser como humano em sua constante interação com o meio que o cerca, suas construções individuais e coletivas e, dessa forma, buscar a *estética da vida*, articulando com a derivação do grego *aísthesis*, no sentido radical de "sentir com os sentidos" na elaboração poética, cotidianamente. Assim o ambiente de formação, seja este escolar ou não escolar, é permeado de ações lúdicas que, desde a mais tenra idade, têm centralidade nas interações humanas.

Tomando por base os aspectos educativos, metodologias, materiais e práticas pensadas para o desenvolvimento humano, de forma geral, devem procurar levar em conta, na sua elaboração, elementos lúdicos, pois já se tem provado que o lúdico auxilia sobremaneira a aprendizagem escolar, bem como a formação integral (Wajskop, 2001; Kishimoto, 2002; Brougère, 2002). Ainda, para além das modalidades de aprendizagem, poderíamos dizer que o lúdico trabalha a aprendizagem da vida, no diálogo constante do construir-se e reconstruir-se continuamente, ação poética.

ISSN: 2358-8829

Assim é que para Castro (2018)[5],

> *poíesis* é o vigorar da mediação como medida de tudo que é e não-é. O vigorar da medida denominou-se em grego *lógos*, sendo uma tradução possível para o português *linguagem*. Por isso a *poíesis* se torna em arte a medida de toda obra uma vez que ela opera o manifestar a realidade e o humano de todo ser humano no e enquanto diálogo.

Estabelecer e inter-relacionar diálogos faz parte das *poéticas da existência* no sentido que Castro aponta e, o lúdico, é um dos componentes que permeia as maneiras de ser e estar no mundo. Diante dessa construção permanente e inerente da existência humana como *poiésis* algumas questões se levantam inicialmente para o projeto: como as memórias de jogos, brinquedos e brincadeiras da infância transversalizam as *poéticas da existência* de cada sujeito, individual e coletivamente? Como os rastros dessas memórias se materializam nos objetos do lúdico? Que objetos são esses que carregam em si aspectos da Arte? Como expressões de arte e cultura, o que dizem essas memórias e objetos, dos lugares sociais e de seus processos criativos, materiais e simbólicos? Como as heranças africana, afro-brasileira e indígena estão presentes nos jogos, brinquedos e brincadeiras?

Como parte da condição humana, o lúdico é pensado também de acordo com a diversidade de cosmopercepções de mundo. Para Oyěwùmí (2002, p. 3),

> [...] o termo "cosmovisão", que é usado no Ocidente para resumir a lógica cultural de uma sociedade, capta o privilégio ocidental do visual. É eurocêntrico usá-lo para descrever culturas que podem privilegiar outros sentidos. O termo "cosmopercepção" é uma maneira mais inclusiva de descrever a concepção de mundo por diferentes grupos culturais. [...] "cosmopercepção" será usada ao descrever os povos iorubás ou outras culturas que podem privilegiar sentidos que não sejam o visual ou, até mesmo, uma combinação de sentidos.

Nas sociedades indígenas, de maneira geral, não há, como nas sociedades ocidentais produtivistas, a interrupção para a brincadeira, visto que trabalho e lazer não são pensados como categorias antagônicas complementares (Domingues-Lopes, Oliveira e Beltrão, 2015). Pelas matrizes africanas e afrodiaspóricas, o lúdico é um dos valores civilizatórios que compõe esse pensar e não pertence somente à condição infantil, mas é intergeracional (Araujo e Dias, 2019). Dessa forma, pensar lógicas diversas trazem muito mais que a riqueza de um pensamento, mas de uma ludicidade que se instaura no brincar, na corporeidade, no contro do ser.

A ludicidade abre espaço para o improvável, para uma busca de recriação da realidade, acionando a percepção, a imaginação, a potência da representação de cenários também imaginários, dimensões do processo criador e crítico que se mobiliza na arte. Como nos

[5] CASTRO, M. A. de. *Dicionário de Poética e Pensamento.* Disponível em: http://www.dicpoetica.letras.ufrj.br/index.php/Po%C3%ADesis. Acesso em: 05 abril 2026.

ISSN: 2358-8829

processos artísticos, não há mera imitação do real, mas possibilidades de articulação do universo simbólico e criador (Martins, 2014).

Martins (2014, p. 83) sugere reflexões sobre a "estreita relação entre arte e vida", apontando a não dissociabilidade do ensinar arte e do fazer lúdico. A autora apresenta uma série de iniciativas de trabalhos de arte realizados de forma lúdica, resultando em jogos e brincadeiras, em ações expressivas no curso de processos criativos e suas produções. Frente a essa afirmação, o Ensino de Artes ocupa lugar de destaque no âmbito escolar tendo em vista que os objetivos da disciplina Arte têm como *sul* instigar ao posicionamento crítico e ativo em concomitância com o desenvolvimento de metodologias inovadoras, propostas que serão dinamizadas a partir das atividades previstas para a ação dos licenciandos quando no espaço escolar.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Atuação na Educação Básica

Os Licenciandos em Artes Visuais se preparam para atuar como docentes em classes da Educação Básica, bem como ocupar funções de gestão em espaços escolares e não escolares de educação. Por esta razão, destacamos o projeto em tela como central nesta formação, buscando proporcionar-lhes reflexões sobre aspectos conceituais, teórico-práticos e metodológicos que se estabelecem e se efetivam no ambiente escolar, nos cotidianos, nas trocas e construção de saberes múltiplos, que podem estar entrecruzados e perpassados pelos aspectos lúdicos no Ensino de Artes.

Esperamos desenvolver e fortalecer a rede de *saberesfazeres* como um *espaçotempo* de troca e construção, ampliando as possibilidades da formação dos Licenciandos, bem como sua formação pessoal, pois acreditamos serem amalgamadas as dimensões pessoais com as profissionais nas práticas docentes, bem como nos processos de *ensinoaprendizagem*. Rede de saberes, rede de fazeres, redes de formação, urdidas pelos mesmos fios que se entrecruzam nas dimensões pessoal e profissional, sem esgarçamento. Dewey (2010, p. 501) sugere que "toda experiência direta é qualitativa, e as qualidades são o que tornam a própria experiência de vida diretamente preciosa". Para o autor, não há experiências iguais e cada uma é única em sua plenitude para cada um de nós.

Complementando a questão da experiência de maneira mais concreta no cotidiano, o brincar tem centralidade como elemento componente no rol de direitos garantidos e previstos no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) em seu artigo 16: "o direito à liberdade compreende os seguintes aspectos: [...] IV - **brincar**, praticar esportes e divertir-se; [...]"

ISSN: 2358-8829

(Brasil, 1990; grifos nossos). Além do brincar como um direito inalienável da infância e da adolescência é de suma importância nos processos educativos compreender que há diversidade nestas fases do desenvolvimento postas, muitas vezes, como única.

Mais adequado é enfatizar *infâncias/adolescências*, categoria multifacetada composta por múltiplas possibilidades e formações sociohistóricas e de matrizes culturais diversas. Esse ponto se fundamenta no artigo 58 do ECA que aponta que "no processo educacional respeitar-se-ão os valores culturais, artísticos e históricos próprios do contexto social da criança e do adolescente, garantindo-se a estes a liberdade da criação e o acesso às fontes de cultura" (Brasil, 1990). Nesse sentido, articular o Ensino de Artes em seu fazer lúdico com a temática afro-indígena é contribuir diretamente também para assegurar, democratizar e consolidar uma educação de qualidade em sua diversidade de produção e com acesso aos bens culturais e artísticos de forma mais ampla.

Brougère (1998, p. 103) na perspectiva da Cultura Lúdica aponta que: "brincar torna-se o arquétipo de toda atividade cultural que, como a arte, não se limita a uma relação simples com o real". Sob a perspectiva do autor (1998, p. 105), o jogo, o brincar, a brincadeira, se inserem em um "sistema de significações, em outras palavras, numa cultura que lhe dá sentido". Dessa forma, não há ludicidade isolada dos grupos sociais, posto que o que lhe dá sentido são os diversos e mais variados contextos de existência, sejam estes materiais e/ou simbólicos.

Assim, desenvolver metodologias inovadoras e dinamizar práticas de Ensino de Artes com a articulação dos aspectos de ludicidade e temática afro-indígena abre possibilidades de elaborar e (re)significar processos criativos que se articulam e não se apartam de processos afetivos e cognitivos, tão necessários para as aprendizagens.

O caráter inovador do projeto se situa a partir das articulações entre a formação dos licenciandos de Artes Visuais, as orientações legais sobre a temática afro-indígena e metodologias didático-pedagógicas criativas/inovadoras que envolvam conhecimentos/conteúdos de artes, aspectos lúdicos e os conteúdos que emanam das diretrizes legais, tais como construção de jogos de artes, brinquedos, artefatos lúdico-artísticos, entre outras possibilidades.

O material produzido será publicado e publicizado nos perfis das redes sociais e canal do Projeto *EréPomteca: a arte e o brincar para a re-educação das relações étnico-raciais no cumprimento das leis 10.639/03 e 11.645/08* (a serem criados), bem como em revistas da área de educação e de artes e em *e-book* que será publicado em acesso aberto nas plataformas do projeto. Também pretendemos oferecer atividades de extensão em momentos

ISSN: 2358-8829

presenciais/remotos *on line* para oficinas que permitirão a divulgação e compartilhamento do projeto.

Dessa forma, o Projeto *EréPomteca: a arte e o brincar para a re-educação das relações étnico-raciais no cumprimento das leis 10.639/03 e 11.645/08* pretende contribuir para/na formação dos Licenciandos de Artes Visuais com estratégias de formação inicial, para uma educação antirracista na dimensão dos aspectos metodológicos e didático-pedagógicos do Ensino de Artes, bem como com o fortalecimento da tríade constitucional que prevê o princípio da indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão, pilares de uma universidade socialmente referenciada e democrática, que se estende para a garantia e fomento da Educação Básica de qualidade e de acesso a todos/as.

A Participação dos Estudantes

A participação dos Licenciandos de forma crítica e ativa é um eixo central do Projeto *EréPomteca: a arte e o brincar para a re-educação das relações étnico-raciais no cumprimento das leis 10.639/03 e 11.645/08*, pois não se pode separar do processo formativo como um todo. Dessa forma, o projeto tem como uma de suas metas fomentar o protagonismo dos estudantes, na/para a criação, desenvolvimento e consolidação de metodologias e práticas pedagógicas ancoradas na construção coletiva do conhecimento.

O *chão da escola* é fundamental para que o Licenciando em Artes Visuais tenha contato direto com aspectos conceituais-teóricos-metodológicos-práticos que envolvem o exercício da docência no *lócus* da prática didático-pedagógica escolar. Assim, oportunizar ao estudante de Licenciatura essa experiência agrega à sua formação a dimensão prática como necessária à reflexão na *ação para a ação* (Schön, 2000), estabelecendo interfaces que potencializam e fortalecem a profissão docente como carreira e estudo permanentes.

O Projeto prevê, como um de seus impactos mais relevantes na/para a participação dos estudantes/Licenciandos, a ampliação do repertório lúdico dos envolvidos no projeto, a partir da elaboração de ações que envolvam a confecção/elaboração de jogos, brinquedos e brincadeiras com conteúdos de Artes e da temática afro-indígena, conforme indicado nos aspectos legais.

Além disso, a participação discente será fortalecida por meio de estratégias que incentivem o engajamento ativo, o desenvolvimento da autonomia e o exercício do protagonismo estudantil. Serão incentivadas práticas de planejamento colaborativo, oficinas de criação coletiva e momentos de avaliação formativa, nos quais os estudantes/Licenciandos

ISSN: 2358-8829

possam analisar criticamente seus próprios processos de aprendizagem, trazendo possibilidades que as vozes deliberadamente apagadas e subalternizadas nos desenhos curriculares tradicionais falem por si mesmas, estabelecendo diálogos contra-hegemônicos e de valorização da diversidade na/da formação humana tendo como objetivo as premissas de uma educação antirracistas em suas práticas cotidianamente desenvolvidas.

Ao vivenciar a construção de metodologias e propostas didático-pedagógicas em diálogo com a realidade escolar, o Licenciando passa a desenvolver uma postura investigativa e reflexiva, própria da docência como campo de pesquisa e intervenção social.

Interdisciplinaridade na Ação

O Projeto tem como premissa o trabalho com as leis 10.639/03 e 11.645/08 que em seus artigos 2º rezam que "os conteúdos referentes à história e cultura afro-brasileira e dos povos indígenas brasileiros serão ministrados no âmbito de todo o currículo escolar, em especial nas áreas de educação artística e de literatura e história brasileiras", conteúdos obrigatórios no currículo da Licenciatura em Artes Visuais.

Dessa forma, o projeto ora em tela tem articulação direta e interdisciplinaridade com as disciplinas: de Estágios Supervisionados, por oportunizar aos licenciandos as vivências na Educação Básica e Ensino Superior em suas nuances e peculiaridades; com Trabalho Final de Graduação II, pois articula aspectos das pesquisas que já vêm sendo desenvolvidas e/ou pode mesmo suscitar temas para investigação; e também se fortalece com as Metodologias do Ensino de Artes, pois as ações e atividades previstas se relacionam à formação docente dos licenciandos, que têm a oportunidade de desenvolver propostas diretamente voltadas à docência seja na Educação Básica, seja para o Ensino Superior.

O projeto cria também interfaces com escolas de Educação Básica e Graduação para o desenvolvimento e estudo de metodologias e práticas inovadoras relacionadas à docência no/para o Ensino de Artes, no atendimento às leis 10.639/03 e 11.645/08 na Educação Básica e Graduação em suas interfaces com o lúdico.

O bolsista de Articulação Acadêmica (BAA) terá papel fundamental na/para a organização, articulação e implementação das ações do projeto, bem como na/para a sistematização dos processos que serão desenvolvidos nas etapas do projeto. Nesse sentido, sua atuação será integrada às ações de ensino-pesquisa-extensão que já vêm sendo desenvolvidas pela coordenadora, fortalecendo os diálogos na/da formação inicial de professores para o Ensino de Artes.

ISSN: 2358-8829

A Prática Pedagógica Ampliada

Uma das possibilidades de produção aplicável ao ensino de graduação, mais especificamente à Licenciatura em Artes Visuais será o material produzido ao longo do desenvolvimento que será organizado em *EréPomteca: Cadernos de Arte e Ludicidade* (caderno digital) com os textos-base de estudo, planejamentos, metodologias inovadoras, práticas didático-pedagógicas, jogos, brinquedos e brincadeiras, reflexões teóricas, artigos científicos e relatos de experiência, entre outros registros que serão publicados e disponibilizados francamente na modalidade digital aos Licenciandos bem como aos demais interessados no acesso.

Os *EréPomteca: Cadernos de Arte e Ludicidade*, além de reunirem material para consulta pública gratuita de metodologias e práticas realizadas durante a implementação das atividades, constituem também a memória do projeto, pois vão registrar as principais etapas e ações desenvolvidas ao longo dos meses de execução.

Em seu caráter inovador, pretendemos com o Projeto *EréPomteca: a arte e o brincar para a re-educação das relações étnico-raciais no cumprimento das leis 10.639/03 e 11.645/08* desenvolver e compartilhar materiais tais como a criação de perfis nas redes sociais de maior acesso público, tais como *Instagram* e *Facebook*, para a divulgação dos processos e materiais do projeto; produção de portfólios/diário de campo coletivos e individuais das ações desenvolvidas pelos Licenciandos com textos escritos e registros fotográficos para documentação, socialização e publicização as ações; publicação de artigos com os relatos da pesquisa e a apresentação do projeto e seus resultados em eventos acadêmicos; produção de jogos didáticos e material didático de Artes e temática afro-indígena; entre outras produções.

Mais do que reunir produtos, esse conjunto de materiais pretende consolidar uma rede de compartilhamento entre universidade e escola, na qual as metodologias e práticas elaboradas possam ser apropriadas, adaptadas e recriadas por outros docentes e Licenciandos. Dessa forma, o projeto projeta-se para além de seu tempo de execução, contribuindo para a formação continuada de professores e para a disseminação de uma educação antirracista ancorada na arte e no brincar.

ISSN: 2358-8829

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Chegando ao final deste texto, enfatizamos que pensar esse universo do brincar para a reeducação das relações étnico-raciais torna-se fundamental no processo educativo-formativo do profissional das Licenciaturas em geral, bem como das crianças, dos jovens, dos adultos e dos idosos.

Fundamentadas nas premissas de uma educação antirracista, tomamos esse compromisso como uma tarefa de todos, todas e todes quais sejam os lugares que atuam, nos espaços formais e não-formais e que precisa avançar nos universos e nos espaços de formação. A formação de professores não se descola da formação profissional e da formação humana.

Esperamos que o projeto possa contribuir para/na formação dos Licenciandos de Artes Visuais como estratégia de formação para uma educação antirracista na dimensão dos aspectos didático-pedagógicos, bem como com o fortalecimento da tríade constitucional que prevê o princípio da indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão (Brasil, 1988), pilares de uma universidade socialmente referenciada e democrática, que se estende para a garantia e fomento da Educação Básica de qualidade e de acesso a todos/as.

Ao retomarmos o percurso aqui apresentado, reafirmamos que a articulação entre o Ensino de Artes, a ludicidade e a temática afro-indígena não se constitui como mera justaposição de conteúdos, mas como uma postura epistemológica e política diante da formação docente. Reconhecer os jogos, brinquedos e brincadeiras de matrizes africanas, afro-brasileiras e indígenas como patrimônio material e imaterial é, antes de tudo, legitimar saberes historicamente silenciados nos currículos escolares e, por conseguinte, ampliar o repertório cultural e sensível dos Licenciandos em Artes Visuais e das infâncias e adolescências com as quais irão atuar.

Nesse sentido, o Projeto *EréPomteca* reitera o compromisso com a indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão, compreendida não como um princípio abstrato, mas como prática cotidiana que se materializa nas reuniões de orientação, nas rodas de conversa, nos diários de bordo e nos portfólios que acompanham o percurso formativo. É dessa trama que emerge uma Epistemologia da Prática Docente, construída no diálogo permanente entre teoria e prática, universidade e escola, estudantes e comunidade, e que encontra no lúdico um de seus fios condutores.

Reiteramos, ainda, a centralidade do protagonismo discente. Ao vivenciar o chão da escola e ao participar ativamente da criação de metodologias e materiais didáticos, o

Licenciando desloca-se da condição de mero receptor de conteúdos para a de sujeito que investiga, cria e intervém social e pedagogicamente. Esse deslocamento, acreditamos, é condição para uma formação que se pretenda crítica, autônoma e comprometida com uma educação antirracista, capaz de reconhecer e valorizar as diferenças como potência, e não como ausência ou desvio.

Por fim, compreendemos que re-educar as relações étnico-raciais é tarefa permanente, inacabada e coletiva. Como nos lembram Araujo e Dias (2019), esperançar é verbo — ação que convoca docentes e discentes a transformar práticas e a imaginar outros futuros possíveis. É nesse horizonte que situamos o EréPomteca: não como um ponto de chegada, mas como um movimento contínuo de formação humana e profissional, no qual a arte e o brincar se afirmam como direito, como linguagem e como caminho para uma educação mais justa, diversa e democrática.

Palavras-chave: Ensino de Artes; Cultura Lúdica; Educação étnico-racial; Leis 10639/03 e 11645/08; Formação de Professores.

REFERÊNCIAS

ARAUJO, Débora Cristina de e DIAS, Lucimar Rosa. Vozes de Crianças Pretas em Pesquisas e na Literatura: esperançar é o verbo. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 44, n. 2, e88368, p. 01-22, 2019. Disponível em: http://dx.doi.org/10.1590/2175-623688368. Acesso em: 24 abril 2025.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente,** Lei 8069 de 1990. Brasília: Casa Civil, 1990. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 11 mar. 2024.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília: Casa Civil, 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 11 mar. 2025.

BRASIL. **Lei 10.639 de 09 de janeiro de 2003**. Brasília: MEC, 2003. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.639.htm. Acesso em: 14 jun. 2025.

BRASIL**. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-brasileira e Africana**. Parecer CNE/CP 3/2004, de 10 de março de 2004. Brasília: MEC, 2004a. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/orientacoes_etnicoraciais.pdf. Acesso em: 21 jun. 2025.

BRASIL. **Lei 11645 de 10 de março de 2008**. Brasília: MEC, 2008. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11645.htm. Acesso em: 14 mar. 2021.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. *Dossiê* Rev. Fac. Educ., 24 (2), jul. 1998. Disponível em: https://www.scielo.br/j/rfe/a/nprNrVWQ67Cw67MZpNShfVJ/?lang=pt. Acesso em: 14 mar. 2025.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thompson Learning, 2002. p. 19-32.
CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2001.

DOMINGUES-LOPES, Rita de Cássia; OLIVEIRA, Assis da Costa e BELTRÃO, Jane Felipe. O lúdico em questão: brinquedos e brincadeiras indígenas. **Revista Desidades**, n. 3, ano 6, p. 25-39, 2015. Disponível em: http://desidades.ufrj.br/wp-content/uploads/Desidades-6-PORT2.pdf. Acesso em: 24 abril 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thompson Learning, 2002. p.57-78.

LUCKESI, Cipriano C. Ludicidade e formação do educador**. Revista Entreideias,** Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014. Disponível em: https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/9168. Acesso em: 14 maio 2025.

MARTINS, Miriam Celeste. Cultura Lúdica: aproximações com a Arte/Educação. *In*: PILLOTTO, Silvia Sell Duarte e BOHN, Letícia Ribas D. (org). **Arte/Educação**: ensinar e aprender no ensino básico. Joinville, SC: Editora da Univille, 2014. p. 86-96.

OYĚWÙMÍ, Oyèrónkẹ́. Visualizing the Body: Western Theories and African Subjects. *In*: COETZEE, Peter H.; ROUX, Abraham P. J. (eds.). **The African Philosophy Reader**. Tradução para uso didático de Wanderson Flor do Nascimento. New York: Routledge, 2002. p. 391-415. Disponível em: https://filosofia-africana.weebly.com/uploads/1/3/2/1/13213792/oy%C3%A8r%C3%B3nk%E1%BA%B9%CC%81_oy%C4%9Bw%C3%B9m%C3%AD_-_visualizando_o_corpo.pdf. Acesso em: 06 abril 2026.

SCHÖN, Donald A. **Educando o Profissional Reflexivo***:* um novo design para o ensino e a aprendizagem. Porto Alegre: Artmed, 2000.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola.** São Paulo: Cortez, 2001.