

EXPERIÊNCIA FORMATIVA EM REDE: FIOS PENSANTES SOBRE O LIVRE BRINCAR

Marilete Calegari Cardoso

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia

Cristina D'ávila

Universidade Federal da Bahia

Socorro Cabral Pereira

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia

Layla Rocha Castro

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia

Resumo: Esse estudo é um recorte da pesquisa de investigação interinstitucional, em desenvolvimento, envolvendo pesquisadoras da Universidade Federal da Bahia – UFBA e da Universidade do Sudoeste da Bahia-UESB/Jequié. Visa a criação de espaço de experiência, investigação reflexiva e formação para professores da educação infantil, a fim de perscrutar sentidos e significações acerca do brincar livre e da cultura lúdica infantil. Esta pesquisa está sendo realizada com base nos princípios qualitativos adotando-se como método a etnopesquisa-formação (MACEDO, 2006) e, também, sustentado no dispositivo de pesquisa “ateliê didático sensível” (D’ÁVILA; FERREIRA 2018). Em virtude da crise sanitária causada pela Covid19, implementamos ações de formação pautadas numa comunicação bidirecional, em ambientes *online*. Socializamos, neste trabalho, algumas considerações analíticas a respeito do brincar livre das crianças e da cultura lúdica no ambiente educativo, produzido pelas professoras participantes do estudo, a partir da experiência formativa “CiberAteliê Brincante” (CARDOSO, PEREIRA, XAVIER, 2020), por meio da ação da leitura do Filme Tarja Branca.

Palavras-chave: Brincar Livre; Formação docente; Moodle.

Introdução

Um dos desafios da atualidade, em relação à formação permanente, é a necessidade de criar um ambiente de ideias para os docentes para que possam partilhar a experiência vivida das crianças com o brincar no ambiente escolar. Nesse sentido, apresentamos, neste texto, um recorte da pesquisa interinstitucional, “Baú Brincante: estudo sobre a potencialidade dos materiais não

estruturados para o brincar livre das crianças de creche” em desenvolvimento, que visa a criação de espaço de experiência de pesquisa e formação para professores da educação infantil, na produção de sentidos acerca do brincar livre e da cultura lúdica infantil.

Consideramos importante destacar, que “projeto Baú Brincante” (D’ÁVILA; CARDOSO; XAVIER, 2018), teve sua origem em agosto de 2016, sendo desenvolvido em duas escolas do Ensino Fundamental da rede pública, nas cidades de Salvador e Jequié – BA. Esta pesquisa é realizada pelo Grupo de Pesquisa em Educação e Ludicidade - GEPEL, da Universidade Federal da Bahia – UFBA, sob a coordenação da Dr^a Cristina D’ávila, em cooperação entre o Programa de Pós-graduação em Educação — PPGE-UFBA e a Universidade Paris XIII, Sorbonne, com base no Projeto “Boîte a jouer” desenvolvido em Paris (França), pelo grupo de estudos Experice, tendo como coordenador o Professor Gilles Brougère. E, pelos laços de parceria com a Universidade do Estado da Bahia –(UNEB) - Departamento de Educação – CAMPUS I, pela professora Dr^a Antonete Xavier, com sua pesquisa de doutorado¹. E, também, com a parceria da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia- UESB, por meio da pesquisa de doutorado² da professora Dr^a. Marilete Calegari Cardoso. Em 2017, a pesquisa Baú Brincante realizada na cidade de Jequié foi interrompida, pelo fato da escola ter sido fechada pela Secretaria de Educação. Contudo, o projeto realizado na escola pública de Salvador, teve sua continuidade até o momento do fechamento das escolas, por causa do coronavírus (Sars-CoV-2).

Em 2019, na cidade de Jequié, iniciou-se uma nova etapa do projeto Baú Brincante³, tendo como foco de investigação o brincar nas creches. Esta investigação foi reiniciada com o objetivo de compreender a importância do brincar livre para as crianças de uma creche universitária; e, como objetivos intermediários ou específicos a ideia de que a pesquisa deverá possibilitar a tais docentes (colaboradores da pesquisa) um religar de saberes tecidos a partir da postura investigativa sobre o brincar dos infantes a reverberar sobre suas práticas pedagógicas e a conferir-lhe novos sentidos.

¹ “Ciberateliê Brinc@nte: ambiência lúdica e ambiência formacional digital no contexto do brincar social espontâneo na escola de ensino fundamental (XAVIER, 2020).

²“Catadoras do brincar: o olhar sensível das professoras acerca do brincar livre no ensino fundamental I e suas ressonâncias para a profissionalidade docente (2018)”

³ Parceria entre o Grupo de Pesquisa em Educação e Ludicidade - GEPEL, da Universidade Federal da Bahia – UFBA, sob a coordenação Dr^a Cristina D’ávila, e pelo grupo de estudo da UESB, GEPELINF - Grupo de Estudos e Pesquisa em Educação, Ludicidade E Infância, da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – UESB, sob a coordenação Dr^a Marilete Calegari Cardoso.

Porém, com o contexto pandêmico, desde março de 2020, as instituições de ensino (escolas de educação básica infantil, ensino médio e das universidades) tiveram que fechar suas portas e buscar caminhos de mudanças, para realização de seus projetos, por meio do ensino remoto, conforme as orientações do Parecer 05/2020 do Conselho Nacional de Educação. Mas, como dar continuidade à pesquisa, e contribuir com a construção de um espaço de partilha e de produção de sentidos sobre o brincar livre da criança na Educação Infantil, nesse tempo de pandemia? De que forma a universidade pode contribuir para uma formação lúdica e sensível em face a este momento de isolamento social?

Para buscarmos soluções e tentarmos responder nossas inquietações, e para darmos continuidade à proposta de pesquisa colaborativa em curso, desenvolvemos o projeto CiberAteliê Brincante - UFBA/UESB/UNEB, durante o período pandêmico, com a utilização do Ambiente Virtual de Aprendizagem na plataforma Moodle, com ações colaborativas em suas interfaces síncronas e assíncronas e outros sistemas da educação online.

Neste sentido, para este trabalho, socializamos a experiência formativa “CiberAteliê Brincante” (CARDOSO, PEREIRA, XAVIER, 2020), assim como, algumas considerações analíticas a respeito das brincadeiras livres das crianças e da cultura lúdica no ambiente educativo, produzido pelas professoras participantes do estudo, por meio de narrativas compartilhadas, a partir da leitura do Filme Tarja Branca.

Caminhos trilhados no CiberAteliê Brincante na criação de ambiência formacional no Moodle - Metodologia

Nesse cenário pandêmico, observamos o potencial das tecnologias da informação e da comunicação, que tem propiciado a troca de informações e faz emergir diferentes relações sociais. De forma especial, esse cenário vem exigindo do sistema educacional escolar, dos professores e da universidade novas responsabilidades e novos desenhos didáticos na formação de professores (PEREIRA, 2008). Assim, com a acessibilidade cada vez maior de interfaces disponibilizados gratuitamente na *Web*, e que permitem às pessoas criarem espaços de aprendizagem e a discussão sobre ambientes *online*, emerge a possibilidade de criação e socialização de saberes de pessoas dispersas geograficamente.

Neste sentido, a proposta metodológica do curso de formação nasceu da junção de duas pesquisas de doutorado – Catadores do brincar, com as narrativas experipoiéticas” (CARDOSO, 2018) e Ciberateliê brinc@nte: ambiências lúdicas e formação na cibercultura

(XAVIER, 2020), que versaram sobre a importância de fomentar o brincar livre e espontâneo na escola de educação básica e potencializar a articulação escola e universidade”. Tomam como inspiração a pesquisa-formação (MACEDO, 2006)⁴, e, também, sustentado na teoria “ateliê didático sensível” (D’ÁVILA; FERREIRA 2018), na qual construíram seus etnométodos para versarem acerca da importância de fomentar o brincar livre e espontâneo na escola de educação básica e potencializar a articulação escola-universidade.

O nome CiberAteliê Brincante, surge nos estudos de Xavier (2020) o “Ciberateliê Brinc@nte”, que significa uma ambiência formacional digital que articula os potenciais comunicativos e informacionais da cibercultura. E a ideia desta proposta foi construir alternativas de aprendizagens por meio de edição do *Moodle* e com a possibilidade de integração de outras interfaces computacionais.

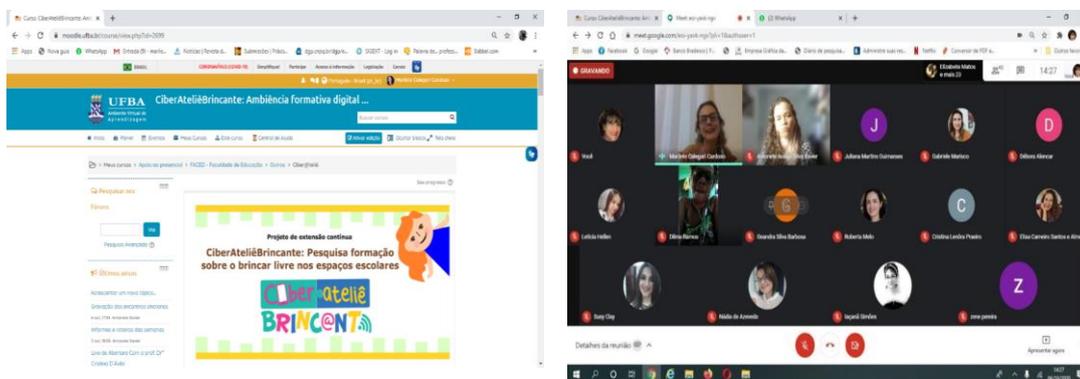
Com o objetivo de implementarmos ações na formação de professores pautadas numa comunicação bidirecional, em ambientes *online*, construímos um desenho didático no *Moodle* da UFBA, a partir do entrelaçamento de várias atividades e da disponibilização de diferentes interfaces, visando uma maior reflexão sobre as vivências desencadeadas no curso. Compreendemos por desenho didático as fases de planejamento, execução e utilização dos conteúdos e atividades que buscam organizar a itinerância de aprender/ensinar em ambientes *online*, lançando mão de interfaces de conteúdo e de comunicação.

O Moodle, cuja abreviatura modular é “*Object – Oriented Dynamic Learning Environment*”, surgiu em 1999 como experiência, criada por Martin Dougiamas, sob a forma de comunidade virtual. Desenhado com o objetivo de ser compatível, flexível e facilmente modificado, o Moodle pode funcionar em qualquer plataforma, possibilitando que os docentes montem seus cursos. Assim, o *Moodle* tornou-se um espaço fecundo de debates e reflexões, articulado aos encontros semanais e à imersão na cultura lúdica. Ressaltamos que no ambiente moodle, agregamos a possibilidade de fazer a convergência de mídias, utilizando, para isso, vídeos, cinema, e mídias disponíveis na internet, tais como chats, fóruns, blogs etc. Tudo isso a partir da conexão em qualquer tempo e em qualquer lugar (ubiquidade). Assim sendo, para este projeto as autoras desenharam outros etnométodos, utilizando as interfaces criadas no

⁴ Etnopesquisa-formação foi fundamentada a partir dos pressupostos de Macedo (2006, p. 30) corrobora esse pensamento, concebendo a experiência como a base epistemológica da pesquisa-formação, defendendo a construção do outro, com o terreno aberto para pensar e interagir na heurística, na intercriticidade e com as alteridades”.

Ambientes virtuais de aprendizagem ou plataforma Moodle, que está localizado no repositório da UFBA, e, também, o Meet Google, conforme **Figura 1**.

Figura 1 – Interfaces: Ambiente Moodle UFBA e Meet Google



Fonte:

<https://www.moodle.ufba.br/pluginfile.php/205886/course/section/39109/Imagem%20de%20abertura%20.png>

Nesta formação, as interfaces utilizadas no Moodle UFBA, foram pensadas para dar ênfase às narrativas, conversas e os encontros em rede que constituíram-se em espaços de interação permanente (com mural de notícias e avisos; orientações gerais do curso; plano de curso; divisão dos grupos de participantes para as atividades coletivas); e, para cada módulo, foram utilizados materiais diversos (vídeos, textos, charges e as interfaces); fórum de debates; diário de formação; mapa mental e escrita colaborativa com o wiki, conforme **Figura 2**.

Figura 2- Desenho Didático



Módulo 1 - Formação em Ambiente virtual e suas interfaces

- Orientações da I Semana
- Atividades**
- Expectativas em relação ao curso
- Fórum Experimentações - Aqui é o lugar de Descobrir e "Curiar"
- Fórum de Apresentação
- Fórum Contrato Didático
- Chat de Experimentação

Educação online: princípios e fundamentos

- Orientações da II Semana
- Mapa mental - grupo pega-pega
- Grupos para elaboração do Mapa mental

Fonte: <https://www.moodle.ufba.br/pluginfile.php/205886/course/section/39109/Imagem%20de%20abertura%20.png>

Em relação aos participantes, para o CibeAteliê Brincante, tivemos um total de 70 pessoas inscritas, sendo estudantes da UFBA, UNEB e UESB e docentes da educação básica (Educação Infantil e Ensino Fundamental da rede pública dos Municípios de Salvador, Jequié e Poções). Mas, contamos com a presença real de 35 pessoas, com suas vozes e escritas e de partilhas sensíveis, neste ciberespaço de formação.

Neste artigo, vamos nos concentrar nas reflexões dos diários de formação e participação do fórum de debates – e sobre as impressões e compreensões sobre o filme *Tarja branca*⁵, de quatro professoras participantes, identificadas como P1, P2, P3 e P4. As narrativas destas professoras foram escolhidas por trazerem discussões ricas nos fóruns de debates com as colegas; e, também, por termos observado a participação ativa no debate sobre o brincar, trazendo importantes reflexões para o grupo.

Trabalho colaborativo em rede: narrativas compartilhadas sobre o brincar – O filme "Tarja Branca"

⁵ O filme *Tarja Branca – A Revolução que faltava* (2014), é um documentário dirigido por Cacau Rhoden, produzido pela Maria Farinha Filmes e disponibilizado pela Videocamp, que é uma plataforma que reúne filmes de impacto disponíveis para exibições públicas gratuitas. Este documentário investiga as memórias infantis dos adultos e reflete sobre a importância do brincar em diferentes fases da vida e os impactos dessa escolha na vida social.

A educação que se dá nos ambientes virtuais, é fundamental na constituição de propostas baseadas no desenvolvimento de processos colaborativos, a criação de uma cultura de participação nas atividades de seus membros. Segundo Lemos (2009), é necessário emitir em rede, entrar em conexão com outros, produzir sinergias, trocar pedaços de informação, circular, distribuir [...] e temos visto crescer de modo considerável “as formas de produção e o consumo informacional pela produção livre, pela circulação e por processos colaborativos” (LEMOS, 2009, p. 38-39).

Na visão de Okada (2009), nos ambientes virtuais, os estudantes precisam estar envolvidos no seu próprio aprendizado, destacando a importância de se articular as aprendizagens com o contexto dos aprendizes, na busca de sentido da comunidade colaborativa. Assim, os sujeitos precisam ser encorajados a confrontar problemas da vida prática, questões ainda sem solução clara. Podemos dizer que foi nesse movimento de envolvimento, participação e colaboração que vimos as partilhas escritas e ouvimos as vozes das professoras, P1, P2, P3 e P4, acontecerem.

As reflexões da professora P1 sobre o brincar nasceram de forma poética, pois podemos perceber que sua narrativa no fórum novelo de lã - sobre o filme Tarja Branca, é compartilhada de forma sensível, colorida e trazendo palavras com sentido e sensibilidade ao descrever que o brincar é a nossa linguagem; sendo primordial a liberdade para o ato da brincadeira:

P1 - O filme Tarja Branca, nos remete ao tempo da inocência, onde o brincar é a nossa linguagem, nos faz refletir, o quanto é importante a liberdade do brincar para as crianças e, também, para os adultos. Desejo a todos uma dose de **TARJA BRANCA! mais leveza e alegria**, menos **tristeza, dor, medo e insegurança** [...].

Nas palavras da professora, o filme Tarja Branca desperta seu olhar para revisitar sua infância, lembrando o quanto o brincar livre potencializa a alegria e a leveza em nossas vidas. Conforme Cardoso (2018), a narrativa de forma lúdica pode ser uma forma experimental de metaforizar o que se vê e se sente, quando se contempla um lugar, ou, até mesmo quando relembra cenas de experiências de um tempo/lugar vivido. Este experimentalismo está no território das artes, no campo da estética, e, ela mostra-nos seu olhar poético e sensível, quando destaca uma frase do filme, “brincar é usar o fio inteiro”, descreve suas impressões do filme e experiências no fórum, com a professora Margarida⁶ e outras participantes:

⁶ Este nome da participante é fictício, por optamos por não divulgar os nomes verdadeiros das professoras participantes.

P1- [...] acho que esse saudosismo pulsa em todos que assistem ao filme Tarja Branca. com bem fala a professora Maria Amélia Pereira: brincar é usar o fio inteiro! A criança quando brinca entra em contato com a sua essência e reminiscências. Precisamos sim de tarja Branca... (Colorido e grifos das palavras da professora P1)

A narrativa da professora P1 aponta, ainda, para a aprendizagem colaborativa, quando tece seus saberes dialogando com uma outra colega acerca do tom de saudosismo que o filme provoca. Neste processo formacional, na visão de Pimentel e Carvalho (2020, s/p.) na “aprendizagem colaborativa”, as pessoas envolvidas aprendem tecendo saberes juntas”, dialogando, compreendendo suas práticas de cultura, envolvê-lo em processos formativos por meio de cocriações, com conteúdo e atividades que promovam a tecitura de conhecimentos na relação todos com todos”. Além disso, podemos dizer que, ao escrever ou narrar uma experiência vivida, lúdica ou artística, oportuniza que as pessoas voltem a brincar com a imaginação, criando um clima de permissividade, liberdade e criatividade (CARDOSO,2018). A escritas da professora P2 ajudam-nos na compreensão dessa ideia:

P2- Tal como nossa colega Fulana, viajei no tempo assistindo ao Filme Tarja Branca, ele nos conduz ao resgate de nossa memória infantil, com as brincadeiras, os brinquedos, as amigas e amigos de infância o sentir-se livre naqueles momentos de criação, diversão, interação e emoção. A cultura lúdica é a imaginação, a criação e a expressão do brincar, esse brincar que aprendemos com nossos pais, desde a mais tenra idade e que reproduzimos com os nossos filhos. Porém, Brougère nos traz a cultura lúdica adulta que precisa estar vinculada a cultura lúdica infantil, já que são "produzidas para e pela criança", são os livros, brinquedos e filmes propostos pela sociedade. Lembrando aqui das produções de brinquedos e outros, surgidos a partir de programas televisivos, a influência midiática (Colorido e grifos das palavras da professora P2)

Na narrativa da professora P2, percebemos que o filme Tarja Branca trouxe outros links de aprendizagem sobre a cultura lúdica, quando aponta as ideias de Brougère. Para nossa pesquisa é significativo, pois conforme Brougère (2004), por meio do brinquedo e da atividade lúdica deve ser possível compreender melhor o lugar da criança na sociedade. Entendemos, portanto, que as experiências lúdicas apreendidas pela professora P2 aparece como um processo cultural, pois ela destaca que as crianças produzem cultura ao experienciar as brincadeiras e experimentam múltiplas linguagens da vida. Em outras palavras, podemos dizer que, “a cultura infantil é um tecido de fios diversos: da cultura da família, da cultura criada por cada criança, a

partir da sua natureza, da cultura da escola, da cultura dos seus grupos” (FRIEDMANN, 2013, p. 63).

Já a experiência da professora P3 de ver, contar e escrever as impressões do filme Tarja Branca, ajuda-nos a entender porque o conhecimento produzido pela contemporaneidade é visto de modo compartimentalizado, por meios técnicos ou centrados em modelos de educação calcado no conservadorismo e na racionalização. Como a professora P3 descreve:

P3- O filme me fez pensar como em minha prática pedagógica posso estar furtando dos meus alunos algo que é tão essencial para vida do ser humano que é o ato de brincar. Muitas vezes, preocupados em garantir a aprendizagem, ou melhor, a assimilação dos conteúdos retiramos dos estudantes o encanto do aprender. Estudar torna-se algo maçante e chato! Tolhemos a curiosidade e criatividade das crianças, estimulando-as a serem como nós adultos: tensos, preocupados e estressados. A ausência do brincar tira o brilho e alegria de viver e conduz pouco a pouco a tristeza e ao adoecimento mental.

É importante sublinhar, também, que a falta do saber lúdico na formação e prática docente pode ocasionar práticas já ultrapassadas, próximas de se configurarem, e, talvez nos ajude a reaver e reeditar novas histórias em espaços/tempos diferentes das que já foram editadas.

P4- Nunca tinha pensado que o ato de brincar tivesse tantas implicações no processo de formação dos sujeitos e como a negação do direito de brincar pode ter repercussões na vida adulta das pessoas. [...] O filme me fez refletir sobre a estrutura física de muitas escolas públicas e, também, particulares que reduzem cada vez mais os espaços para brincadeiras e tempo para o recreio. Penso em como será o retorno as aulas, no pós-pandemia, sem vacina e com todos os protocolos de distanciamento social. Como pensar em escola, sem conversas, sem brincadeira, sem contato. Enfim se nós começarmos a usar essa tarja branca no nosso dia a dia, sem dúvida reduziremos e muito os níveis de adoecimento mental e os lucros das indústrias farmacêuticas. " Brincar é urgente!!!!"

A experiência narrada e contada no movimento formativo é vista como uma potência à construção e reconstrução de saberes. Ela é entretecida, como enfatiza Macedo (2015), com a oralidade, utilizando-se de imagens formadas e interiorizadas que desvelam novos atos, novas dimensões de um existir reflexivo, permitindo aos participantes exercitar um olhar plural, que abrigue novas paisagens e perspectivas. Este pensamento vai ao encontro das ideias de Maffesoli (2009, p. 29), ao exprimir que “a experiência do pensamento só tem sentido quando se baseia numa experiência coletiva”. Portanto, criar uma ambiência *online*, como CiberAteliê Brincante, permite acolher narrativas acerca do brincar livre e da cultura lúdica no contexto escolar, possibilitando experiências participativas dos professores, de forma criativa e

relacional, na qual eles têm construído seus caminhos reflexivos, produzindo novos sentidos e conhecimentos essenciais, para atuar junto às crianças pós-pandemia.

Considerações Finais

Os dados iniciais indicam que as experiências com o projeto CiberAteliê Brincante revelam que as professoras se colocam como aprendizes sobre o brincar livre de seus alunos, quando estabelecem, na experiência, uma relação de diálogo e um espaço aberto para partilha com os pares. Os participantes sinalizaram que estes momentos de formação, com espaço de reflexões e compartilhamentos de suas narrativas, acerca de saberes ludo-sensíveis são necessários para constituição da profissionalidade docente. Também apontaram a necessidade da continuidade ou constituição de outros ambientes formativos que fomente o uso da conexão em rede, para as reflexões e compartilhamentos sobre o brincar livre e a cultura lúdica no espaço escolar; bem como, reflexão sobre propostas educativas voltadas numa perspectiva de autoria, articulando a produção multimídia com sua prática docente.

Compreendemos a necessidade de nossa universidade em parceria das escolas da rede pública, criarem espaço de partilhas sobre o sentido, impressões e caminhos de uma cultura lúdica no espaço escolar. E, também, para que as professoras da Educação Infantil possam compartilhar seus olhares e suas vozes, rever, o que muitas vozes ecoam: "após-pandemia: brincar é urgente!" (CARDOSO, PEREIRA, XAVIER, 2020; PEREIRA, et al, 2021).

Referências

BRASIL. Parecer 05/2020, de 28 de abril de 2020. Conselho Pleno/ Conselho Nacional de Educação. Reorganização do Calendário Escolar e da possibilidade de cômputo de atividades não presenciais para fins de cumprimento da carga horária mínima anual, em razão da Pandemia da COVID-19. 2020.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Companhia**. São Paulo: Cortez, 2004.

CARDOSO, M. C. Catadoras do brincar: o olhar sensível das professoras acerca do brincar livre no ensino fundamental I e suas ressonâncias para a profissionalidade docente. **Tese (doutorado)** – Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Educação, Salvador, 2018a. 212 f. : il.

CARDOSO, M.C. Ambientes Virtuais De Aprendizagem Em Contexto Pandêmico: Parceria Entre Universidades E Escolas Públicas Da Bahia. *Revista Extensão & Cidadania*. **Revista Extensão & Cidadania** 8(14):266-288, 2020. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/recuesb/citationstylelanguage/get/chicago-author-date?submissionId=7836&publicationId=7265>

D'ÁVILA, C. M.; CARDOSO, M.C.; XAVIER, A.A.S. O brincar livre na escola ensino fundamental. In: D'ÁVILA, C; FORTUNA, T. R. (Org.). **Ludicidade, Cultura Lúdica E Formação De Professores**. Editora CRV, Curitiba, 2018. p.63-85.

D'ÁVILA, C. M.; FERREIRA, L. G. Concepções pedagógicas na educação superior: abordagem ontem e hoje. In: D'ÁVILA, C. M.; MADEIRA, A.V (Org.). **Ateliê didático: uma abordagem criativa na formação continuada de docentes universitários**. Salvador: EduFBA, 2018.

FRIEDMANN, A. **Linguagens e Culturas Infantis**. São Paulo: Cortez, 2013.

LEMONS, André. Cibercultura como território recombinante. In: TRIVINHO, Eugênio; CAZELOTO, Edilson (org.). **A cibercultura e seu espelho: campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa**. São Paulo: ABCiber, 2009, p.38-46. Disponível em https://poeticasdigitais.files.wordpress.com/2009/09/2009-game-cozinheiro_das_almas.pdf

MACEDO, R. S. **Etnopesquisa Crítica, Etnopesquisa Formação**. Brasília: Líber Livro Editora, 2006.

MACEDO, R. S. **Pesquisar a Experiência compreender: mediar saberes experienciais**. 1. ed. Curitiba, PR: CRV, 2015.

MAFFESOLI, M. **A República dos Bons Sentimentos**. São Paulo, Iluminuras: Itaú Cultural, 2009.

PEREIRA, Socorro Aparecida Cabral. Saberes docentes em ambientes virtuais de aprendizagem. **Dissertação (Mestrado em Educação)**. Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Educação, Salvador, 2008.

PIMENTEL, Mariano; CARVALHO, Felipe da Silva Ponte. Aprendizagem online é em rede, colaborativa: para o aluno não ficar estudando sozinho a distância. **SBC Horizontes**, jun. 2020. ISSN 2175-9235. Disponível em: <http://horizontes.sbc.org.br/index.php/2020/06/02/aprendizagem-em-rede>. Acesso em: outubro, 2020.

OKADA, Alexandra. Mapas argumentativos como estratégia para aprendizagem no Moodle.

ALVES, Lynn; BARROS, Daniela; OKADA, Alexandra (Org.). **MOODLE Estratégias Pedagógicas e Estudos de Caso**. EDUNEB, Salvador - BA 2009

XAVIER, Antonete Araújo Silva. Ciberateliê brinc@nte: ambiência lúdica e ambiência formatacional digital no contexto do brincar social espontâneo na escola de ensino fundamental. 249 p. 2020. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2020.

SOBRE O(A/S) AUTOR(A/S)

Marilete Calegari Cardoso

Doutora em Educação – UFBA. Professora Adjunta do Departamento de Ciências Humanas e letras – DCHL, Docente do Programa de Pós-graduação em Educação (PPGEd/UESB), na Linha 3: Linguagem e Processos de Subjetivação, da Universidade estadual do Sudoeste da Bahia. Coordenadora do GEPELINF - Grupo de Estudos e Pesquisa em Educação, Ludicidade E Infância. Pesquisadora do Grupo

de Pesquisa em Educação, Didática e Ludicidade – GEPEL/UFBA. Coordenadora do Laboratório de Educação - LABE/DCHL e Ludoteca LABRINC/ DCHL- E- mail: marilete.cardoso@uesb.edu.br

Cristina d'Ávila

Pós-doutora em Docência universitária pela Universidade Sorbonne Paris 5 (2015-2016). Pós-doutora na área de Formação de professores pela Universidade de Montréal, Canadá (2006-2007). Pedagoga, Mestre e Doutora em Educação pela Universidade Federal da Bahia (1998 – 2001). É professora Titular de Didática da Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia, desde 1992. É Vice coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Educação da UFBA. Pesquisadora e coordenadora do Grupo de Estudos sobre Educação, Didática e Ludicidade – GEPEL. Coordena o projeto de formação contínua de professores da UFBA - Ateliê didático. Presidente da Associação Nacional de Didática - ANDIPE e da Rede inter-regional de pesquisadores sobre docência no ensino superior - RIDES.

Socorro Cabral Pereira

Doutora em Educação – UFS. Professora Adjunta do Departamento de Ciências Humanas e Letras – DCHL, da Universidade estadual do Sudoeste da BAHIA- UESB. Ministra as disciplinas Estágio Anos Iniciais e Tecnologias da Informação e Educação. Coordenadora Pedagógica da EAD UESB. Pesquisadora do Grupo de Pesquisa em vice-líder do grupo de pesquisa do ECULT - Grupo de Pesquisa em Educação e Culturas digitais está vinculado a Universidade Federal de Sergipe, ao Programa de Pós-graduação em Educação. Email: socorrouesb@gmail.com

Layla Rocha Castro

É graduanda do curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia; Bolsista Fapesb, do Programa de Iniciação Científica da UESB – Pic/UESB, pelo projeto de Pesquisa interinstitucional “Baú Brincante: estudo sobre a potencialidade dos materiais não estruturados para o brincar livre da criança da Educação Infantil (UFBA/UESB).