

O design em um diário de campo: viajando entre histórias de Itamatatua com destino à educação quilombola

Glauba Alves do Vale Cestari (UFSC, Brasil)

glauba.cestari@ifma.edu.br

Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo (UFSC, Brasil)

lffigueiredo2009@gmail.com

Nayara Chaves Perpétuo (IFMA, Brasil)

nayarachaves@ifma.edu.br

Jacqueline Silva Mendes (USP, Brasil)

jacquelinee.mendess1@gmail.com

O design em um diário de campo: viajando entre histórias de Itamatatiua com destino à educação quilombola

Resumo: Tratamos aqui da aplicação da abordagem sistêmica do design voltada para a educação quilombola descrevendo procedimentos e ferramentas implementados durante o projeto de extensão intitulado “Era uma vez em Itamatatiua...”: a instrumentalização da educação quilombola com vistas na sustentabilidade cultural. Seu desenvolvimento ocorreu de modo colaborativo envolvendo as instituições de ensino: IFMA, UFSC, escola municipal da Comunidade de Itamatatiua e os moradores desse povoado considerando suas variadas gerações. Nas viagens ao quilombo nos deparamos com um imenso conteúdo que ainda não está nos livros escolares. Um diário colaborativo abriu espaço para o registro das experiências com a comunidade e a escola na perspectiva de alcançarmos um meio de manter o legado cultural local. O diário continua recebendo registros, pois este projeto está em andamento. Aqui apresentamos um recorte de um projeto que permitiu o encontro entre saberes, fazeres e educação em um quilombo localizado em Alcântara, município do Maranhão (Brasil).

Palavras-chave: Design; Quilombo; Educação.

The design in a field diary: traveling between stories of Itamatatiua to the quilombola education

Abstract: We deal here with the application of the systemic approach of design focused on quilombola education describing procedures and tools implemented during the extension project entitled “Once upon a time in Itamatatiua...”: the instrumentalization of quilombola education with a view to cultural sustainability. Its development occurred in a collaborative way involving the educational institutions: IFMA, UFSC, municipal school of the Community of Itamatatiua and the residents of this village considering its varied generations. On trips to the quilombo we come up with an immense content that is not yet in the textbooks. A collaborative diary has made room for recording experiences with the community and schools in order to achieve a way to maintain the local cultural legacy. The diary continues to receive registration because this project is in progress. Here we present a cutout of a project that allowed the meeting between knowledge, doing and education in a quilombo located in Alcântara, city of Maranhão (Brazil).

Keywords: Design; Quilombo; Education.

1 “Era uma vez em Itamatatiua...”

Tudo se passa a partir do ir e vir para um quilombo chamado Itamatatiua, localizado em Alcântara, no estado do Maranhão (Brasil), comunidade que a mais de três séculos existe e resiste lutando pela continuidade de seus saberes e fazeres. Uma das formas de resistência está também na identificação de seus desafios internos, tais como: a necessidade de agir junto às gerações mais novas para manter a cultura local.

O distanciamento das novas gerações das manifestações culturais do território advindas dos ancestrais consiste em um problema que poderá resultar em impactos socioculturais e econômicos. Aqui falamos de território no sentido de territorialidade que reflete o sentimento de pertencimento como algo atrelado ao local onde se vive independentemente da situação geográfica, graças às motivações e interesses em comum como sinais agregadores e de revitalização das Identidades locais e de laços comunitários ou identidade cultural comunitária (SGOTI, 2016).

Nesse sentido, entendemos que a educação, base da formação do cidadão, considerando não apenas ações nas escolas, mas também os diversos espaços de produção e divulgação da cultura, necessita de constante inovação nos instrumentos ou ferramentas estratégicas que venham valorizar os povos culturalmente diferenciados e seus territórios. Na perspectiva da sustentabilidade cultural importa o olhar para a geração atual e futura, sem perder de vista o diálogo constante do idoso com esses jovens e crianças de modo que esses sejam levados ao conhecimento, valorização e respeito às diversidades etnicoculturais e à consciência da importância da continuidade dos saberes e práticas, em um processo de intergeracionalidade, que identificam pessoas e seus territórios.

Assim começa a história do projeto de extensão “Era uma vez Itamatatiua...”, fruto de uma inquietação: buscar formas de instrumentalizar a educação quilombola com vistas na sustentabilidade cultural. Fazer isso de modo que não fosse colaborativo era algo que não cabia para estes pesquisadores. Assim, o projeto de extensão de caráter multidisciplinar foi realizado por docentes e discentes do Instituto Federal do Maranhão (IFMA), pelo Núcleo de Abordagem Sistêmica do Design, NASDesign, da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), a escola Municipal Vereador Manoel Domingos Pereira, a Associação das Mulheres de Itamatatiua e o Centro de Produção de Cerâmica de Itamatatiua, com o apoio da liderança do quilombo da comunidade e de outros participantes voluntários, em especial, a ceramista Izabel Matos.

Para Amado e Cardoso (2014), uma investigação colaborativa implica no envolvimento entre investigadores e investigados. No entanto, não significa dizer que cada participante tenha a mesma função na tomada de decisões durante todas as etapas ou fases do estudo, a definição das funções depende das necessidades e da situação, e o desenvolvimento da pesquisa ocorre

mediante a comunicação em uma rede de colaboração estabelecida entre os envolvidos no estudo.

Este artigo trata de um recorte deste projeto de extensão no qual realizamos registros sobre os planejamentos, ações e reflexões durante viagens ao quilombo, resultando em um diário de campo, como ferramenta colaborativa, intitulado como: “Era uma vez em Itamatatuiua: um diário de campo viajando entre as histórias do quilombo”.

O projeto de extensão recai sobre o método pesquisa-ação, pois propõe interações e interlocuções em um encontro entre o conhecimento tácito e acadêmico que resultem em planejamento de ações para a instrumentalização da educação quilombola e transmissão intergeracional de conhecimentos acerca dos saberes e práticas do quilombo com o intuito de contribuir para a sustentabilidade cultural local.

Durante o período de viagens ao quilombo foram elaboradas e aplicadas oficinas visando o compartilhamento das histórias do quilombo de Itamatatuiua entre gerações em espaços da comunidade destinados à educação formal e informal, a saber: a escolar e o Centro de Produção de Cerâmica.

Realizamos três viagens no período de janeiro de 2020 até março de 2020. Depois, devido à pandemia do novo *Coronavírus*, repensamos nossas práticas e adaptamos os procedimentos para a realização da quarta viagem seis meses depois, em setembro de 2020. No ano de 2021 nos concentramos em trabalhos no modo remoto e somente neste ano (2022), em nossa quinta viagem, houveram novos encontros presenciais.

Sistematizamos no diagrama abaixo a realização das cinco viagens já realizadas até aqui e que serão descritas considerando três momentos, a citar: 1) pré-viagem, consiste no momento destinado a reflexões e planejamentos 2) viagem, trata das ações com a comunidade e observações “*in loco*” 3) pós-viagem, aborda o retorno seguido do processamento e sistematização dos dados obtidos em registros audiovisuais. O término do último momento nos levava ao primeiro em um fluxo “prático reflexivo”, inerente à pesquisa ação (COUTINHO, 2013), de modo que os dados obtidos em uma fase servirão de base para planejar, aplicar e analisar ações.

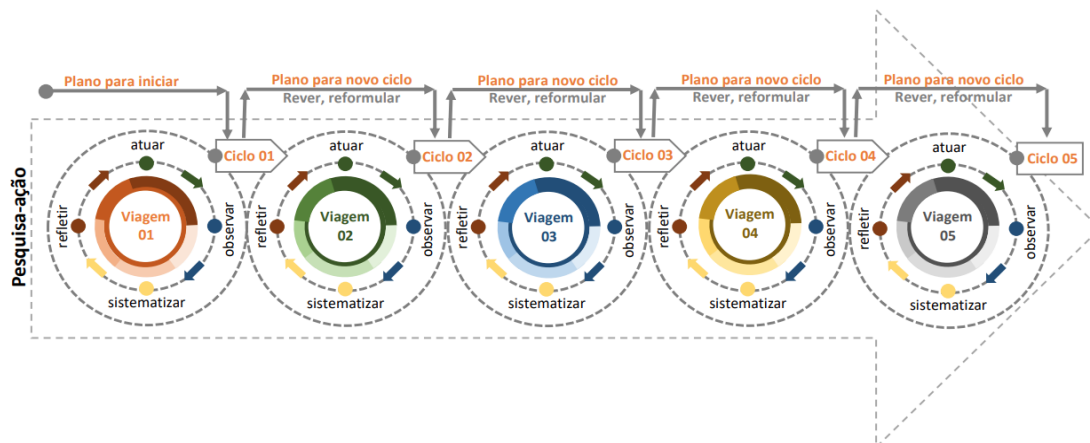


FIGURA 1 – Diagrama do processo de pesquisa-ação. Fonte: os autores (2021)

2 Métodos e procedimentos

O projeto descrito no diário de campo foi respaldado nas premissas da **pesquisa-ação**, apoiadas em Amado e Cardoso (2014) e envolvendo a relação colaborativa entre extensionistas, escola e comunidade. Visto que pretendia gerar resultados advindos da aplicação prática da abordagem sistêmica e gestão do Design, com base nas pesquisas do NASDesign/UFSC dirigidas à solução de problemas específicos em comunidades, no caso deste projeto, a geração de meios para fomentar a educação quilombola e a sustentabilidade cultural no quilombo de Itamatatiua.

As fases do trabalho em uma **investigação-ação** na escolar relatadas por Amado e Cardoso (2014,p.193-194) consistem em criar a equipe; selecionar o foco da investigação e estudo da literatura disponível; recolher os dados a partir de uma variedade de fontes, usando as técnicas habituais dos estudos etnográficos e/ou dos estudos de caso; analisar, documentar e rever os efeitos imediatos, cumulativos e de longo tempo das ações dos alunos e dos professores; desenvolver e implementar as categorias interpretativo-analíticas; organizar e interpretar os dados, agrupando circunstâncias, acontecimentos e artefatos de modo interconectado e sistemático; agir na base de planos redefinidos a curto e/ou longo prazo; repetir o ciclo.

O **diário de campo** aqui é ferramenta de investigação colaborativa e tornou-se produto dela. Escrito por diversas mãos, nele encontramos os quilombolas, não como sujeitos investigados, mas como sujeitos ativos, produtores de conhecimento e com “voz” a ser ouvida. Durante as interações entre os participantes nos interessava, em especial, as falas de quem faz e conhece a história das práticas voltadas à produção artesanal tradicional e também a oratória e expressões bi e tridimensionais das crianças em interlocuções entre gerações desse território. Somamos “os investigadores e o seu

conhecimento de especialistas, por um lado, e investigados com o seu conhecimento local e da prática, por outro.” (AMADO; CARDOSO, 2014, p.191).

Nesse interim, as crianças compreendidas como atores sociais, com voz e ação, e participantes do processo de investigação “com competências e saberes específicos e com capacidades de escolha e de decisão de determinados rumos do projeto” (AMADO; CARDOSO, 2014, p.192) também colaboraram e determinaram a pesquisa-ação com o suporte de técnicas de contação de história.

A opção metodológica recaiu também sobre a **História Oral**, pois através das narrativas, obtidas *in loco*, buscamos, apoiados em Freitas (2006), Alberti (2004) e Meihy e Ribeiro (2011), apreender e registrar experiências e ideias relativas aos saberes e fazeres tradicionais do quilombo, tendo um olhar especial sobre os aspectos influenciadores da continuidade dessas tradições. A **história Oral**, que envolve não apenas o registro de narrativas, mas também o exercício do observar abrindo nosso olhar sobre a emoção e sentimentos do outro que nos fala, nos permitiu aproximações ao conhecimento e imaginário do quilombo e ofereceu subsídios ao resgate ou renovação da cultura que os representa em suas formas tangíveis (cultura material) ou intangíveis (cultura imaterial). O tangível se manifesta em suas imagens formuladas e concretizadas nos artefatos produzidos pelos membros desse agrupamento, por sua vez o intangível apresenta-se no imaginário expressado nas narrativas acerca do conhecimento tradicional e modo de viver.

Contar histórias é uma prática que se encontra em todos os segmentos da humanidade e faz parte de uma tríade mínima de comunicação formada por: emissor, mensagem e receptor. A expressão comunicação “deriva do latim e significa tornar comum, partilhar, voltando, assim, à ideia de círculo, de ir e vir.” (MEDEIROS E MORAES, 2015, p.11). O contar apresenta delimitações temporais e espaciais e se constitui no ato de intercambiar experiências que são passadas de uma pessoa para outra envolvendo narrativas e registros.

Ao tratar da palavra falada, Hampâté Bâ (2015), considera que o respeito pela palavra nas sociedades de tradição oral está, principalmente, no ato de transmissão das palavras herdadas de ancestrais ou de pessoas idosas. Frases como “Aprendi com meu mestre”, “Aprendi com meu pai” (HAMPÂTÉ BÂ, 2015, p.161) foram ouvidas por nós em Itamatiua, confirmando o autor citado sobre a educação que ocorre durante a vida inteira.

Narrar sobre modos de viver e produzir, diz respeito não apenas às memórias do passado, mas também ao presente e futuro. Ao provocar os observadores, em um processo contínuo de transferência de experiências e educação que não se encerra em si, realizamos um intercâmbio de informações entre culturas e gerações diversas. Para a explicação do presente

a tradição oral necessita da retomada de aspectos transmitidos por outras gerações, dá-se empréstimo do patrimônio narrativo alheio, quase sempre herdado dos velhos.

A ação de contar envolve o compartilhamento de narrativas próprias da cultura de um dado grupo social e, de modo geral, essa técnica permite aos participantes aproximações em um processo de acesso ao passado, reflexões sobre o presente para posteriormente vislumbrar-se futuros. Técnicas de contação de histórias dão suporte ao método história oral e na sala de aula torna-se um recurso de aproximação e construção de teias de diálogos envolvendo alunos, professores, livros e narradores em uma mesma conversa cultural (SANTHIAGO; MAGALHÃES, 2015). Porém, enfatizamos, a escola é uma resposta, porém existem outras já utilizadas pelas sociedades tradicionais.

No processo de contar, conforme Noronha (2019), ocorre a abertura de acontecimentos de um dado grupo social aos atores externos. A pesquisadora acrescenta, com base em (INGOLD, 2016, p. 408), que há participação ativa dos atores envolvidos na pesquisa com **observação participante**, também realizada por nós. Essa é uma prática de correspondência, na qual somos afetados e ao mesmo tempo afetamos uma dada realidade, portanto, não ocorre de forma isolada. O designer/pesquisador é coparticipante nos processos que não se limitam às descrições de fenômenos, “Trata-se, pelo contrário, de responder a esses acontecimentos por meio das próprias intervenções, questões e respostas. Em outras palavras, viver atencionalmente com outros.” Isso implica em identificar os saberes e práticas de um grupo social como formas autônomas de produzir que inspiram, nos trazem aprendizados, e nos levam a pensar sobre novas formas de design e contribuições, mediante pesquisas e ações, em um país rico em diversidades étnicas e culturais. Neste contexto, consideramos a educação institucionalizada ou formal e a educação tradicional ou informal advinda das práticas de transmissão de conhecimentos adotadas por comunidades étnicas como Itamatatua.

Entendemos que os processos metodológicos aplicados à pesquisa em Design não foram aleatórios e podem valorizar a auto representação dos remanescentes do quilombo como estratégia para geração de meios que venham contribuir para a sustentabilidade cultural de comunidades étnicas. São, portanto, referenciais de uso na prática extensionista pretendida, oficinas de contação de histórias no espaço escolar, cuja operacionalização, de forma mais específica, apresenta fases, etapas e procedimentos descritos a seguir. É importante destacar, ainda, que após dois projetos financiadas pelo IFMA, nos quais o foco do primeiro foi o levantamento de histórias e o segundo a sistematização em vídeos para uso educativo, já caminhamos

para o terceiro, onde pretendemos instituir um site e publicar o e-book, continuando o movimento cíclico da pesquisa-ação.

3 Abordagem sistêmica de design

A perspectiva da abordagem sistêmica de design ganhou força principalmente pelos problemas enfrentados atualmente, o que exige dos designers uma visão holística do problema até na solução do mesmo, dando então maior ênfase ao todo do que às partes. Essa visão possibilita a inclusão de aspectos importantes na maneira de enxergar o problema, como os relacionados com a sustentabilidade sobre seus pontos sociais, econômicos, ambientais, culturais e principalmente na compreensão das suas relações sistêmicas.

Para nossas pesquisas, intervenções e ações adotamos um modelo sistêmico inicial (Figura 2), para pesquisar e entender o evento que pode ser descrito e explicado cientificamente e que está no campo do fenômeno Sistêmico, fenômeno de Design, fenômeno de Gestão assumindo uma forma de pensar, organizar, planejar para chegar à capacidade de escolha do indivíduo entre as várias possibilidades que lhe são apresentadas ou seja, usar a inteligência, assim chegando a algo que se consegue perceber pelos órgãos sensoriais (pele, língua, nariz, ouvidos e olhos), causando, motivo ao sentimento, a ação, falamos do objeto do desejo. Neste contexto definimos um protocolo lógico (Figura 3) para entender o problema, buscar empatia e motivação dentro de uma estratégia, construir uma forma de pensar para se chegar a uma ideia, estabelecendo uma tática e materializando soluções com definições de operações para apresentar um produto ou serviço a uma comunidade.

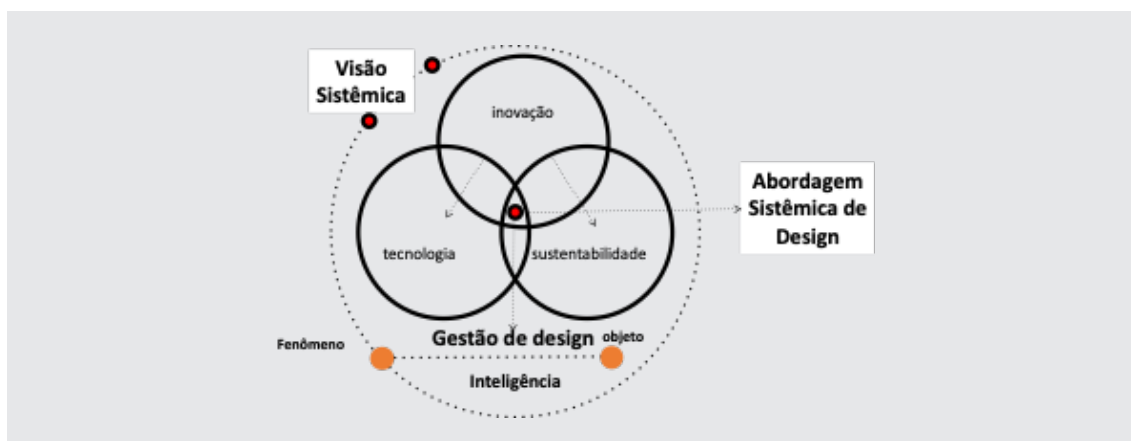


FIGURA 2 – Modelo Sistêmico adotado. Fonte: os autores (2022)

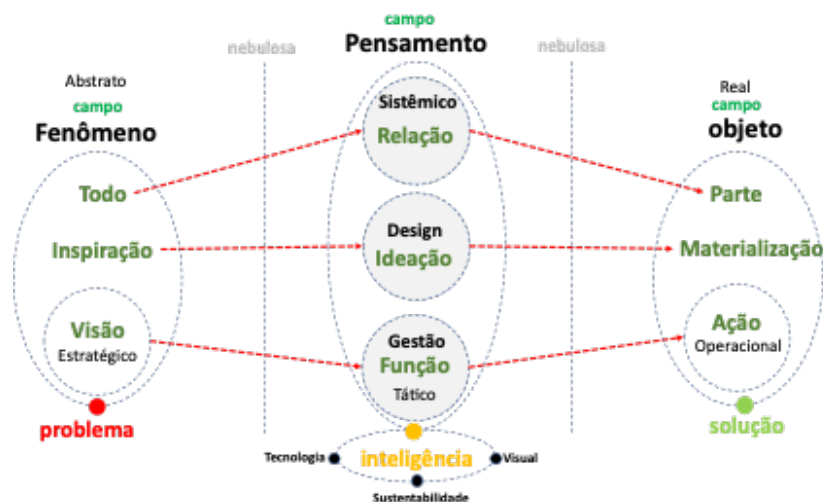


FIGURA 3 – Protocolo Sistêmico de ações. Fonte: os autores (2022)

As pesquisas do NASDesign/UFSC, participante desse estudo, assumem como postulado ontológico, bases referenciadas pelos precursores do pensamento sistêmico. Esse é definido como um complexo de elementos em interação no qual o organismo é um todo maior que a soma das suas partes conforme Bertalanffy (2010). Para Maturana (2001), o sistema é composto por componentes que têm propriedades e que se relacionam a partir destas, configurando uma estrutura própria, definindo a *Autopoiese*, uma característica de um sistema capaz de se autodefinir, autoconstruir e se renovar a partir dessas duas primeiras ações.

Capra (1998), por sua vez, entende que o sistema é a relação entre os componentes processo, forma, matéria e significado (a interação entre esses componentes representa o metabolismo sistêmico). O autor defende o princípio da interdependência em que todos os membros de uma comunidade ecológica estão interligados em uma ampla e intrincada trama de relações, a “teia da vida” (CAPRA, 1998). Deste modo, entende que “uma comunidade humana sustentável está ciente das múltiplas relações entre seus membros, bem como das relações entre a comunidade como um todo e seu ambiente natural e social.

Nutrir a comunidade significa nutrir todas essas relações” (CAPRA; LUISI, 2014, p. 436). no caso de Itamatatuiua, uma comunidade composta por histórias e tradições que, ao passo que são mantidas, identificam a cultura local. A cultura perpetua-se em seu dinamismo criado por redes sociais em um fluxo cíclico onde valores e crenças são continuamente compartilhados, modificados e sustentados em ciclos de *feedback* (CAPRA; LUISI, 2014).

Os mais conhecidos discursos políticos e sociais sobre sustentabilidade estão associados à preservação e conservação e, ao contrário disso, na

concepção de Manzini (2008), caminhar rumo à sustentabilidade é o contrário da conservação. Em outras palavras, a preservação e a regeneração de nosso capital natural ambiental e social significará romper com as tendências dominantes em termos de estilo de vida, produção e consumo, criando e experimentando novas possibilidades. Manzini (2008), argumenta que o design assume uma abordagem sistêmica quando sua tarefa é o desenvolvimento de um novo produto/serviço com o pensamento voltado para a sustentabilidade, pois a mudança provocada pelo design afeta o mundo físico, biológico e social e enfatiza que ao se tratar de inovação e sustentabilidade importa a resiliência. nesse contexto o envolvimento da comunidade, que ao seu modo se renova, mantém suas tradições (re) produzindo-as, (re) criando modos de fazer e viver no quilombo, ou seja, fazendo design (MANZINI, 2017).

Para visualização esta fusão, a figura 4 mostra o campo de entendimento da nossa aplicação das formas de pensar sistemicamente de cada autor acima citado, no contexto e conceitos de Sistema, Gestão, Inovação e Design.



FIGURA 4 – Diagrama ontológico NASDesign. Fonte: os autores (2022)

4 Diário de Campo: há sempre histórias para contar

O diário de campo de um pesquisador está sempre com ele como bagagem fundamental em suas viagens, é utilizado como ferramenta para registro de dados observados. Nele vão constar as descrições sobre procedimentos, interações, ambientes e outros aspectos no contexto da pesquisa. Mas, no

ambiente de estudo há de se contar com a imprevisibilidade, pois o pesquisador não se encontra em um campo controlado, mas sim em um espaço onde há pessoas, ações, reações e múltiplos fatores de interferência (MINAYO, 1993; SANTOS et. al., 2018).

A importância do diário de campo em um projeto de extensão interdisciplinar, envolvendo diversas habilidades e áreas de conhecimentos, está para além da sistematização e do uso da ferramenta reflexiva pertinente ao objetivo da pesquisa e tomada de empréstimo das práticas etnográficas. Ela está na validação da última fase do trabalho em uma investigação-ação relatada por Amado e Cardoso (2014, p.193-194): repetir o ciclo.

Contar, quer seja pela história oral quer seja registrada em laudas, é resistir. Aprendemos com esta comunidade que o passar de geração em geração é a forma mais tradicional de educar e queremos também instruir outros. Faremos isso por meio desta base de registros colaborativa com vistas na produção de um livro (E-book) para divulgação de experiências e possibilidade de replicar ações voltadas à educação quilombola.

As narrativas dos moradores de Itamatatuiua que participaram deste projeto aliadas às observações durante as ações no local preenchem as páginas deste diário de campo revelando momentos de contação de histórias e de produção de artefatos cerâmicos e evidenciando o fato de que o encontro entre vozes de diferentes gerações vem delinear quadros sobre o quilombo do passado, do presente e do futuro na perspectiva dos adultos, idosos e das crianças da escola quilombola.

Lá, por mais de três séculos, são produzidos artefatos cerâmicos. Hoje, nascem das mãos habilidosas do seu Elias artefatos voltados à construção civil e das mãos das mulheres, em sua maioria idosas, surgem bonecas, potes, painéis e outros utilitários e figurativos. Essas ceramistas se sentem responsáveis pela transferência dos saberes e fazeres tradicionais que identificam a cultura do quilombo e se mantêm até hoje sob o viés da intergeracionalidade, a passagem das práticas tradicionais de geração a geração nas danças, cantos, cultos, lendas e formas de produzir artefatos cerâmicos. Na cerâmica está a representação de maior destaque e que hoje ultrapassa os limites dos quilombos sendo vendidas para turistas do Brasil e do exterior.

A cultura é a expressão do ser, que se manifesta em todas as suas obras e atividades, é a condição poética do espírito no ato de conformar a matéria”, disse Coelho (2008, p. 61 – 62). Após aplicação das oficinas desenvolvidas pela equipe do projeto compreendemos que a cultura do quilombo é expressada pelas crianças, adultos e idosos na contação de histórias, uma forma de transferência de experiências utilizada pelos chamados antigos no intento de dar continuidade ao patrimônio cultural imaterial e material local.

Nesse processo de contar a história do povoado e do seu ofício, a participação das artesãs mais velhas foi essencial. Elas escutaram histórias das mães, das avós. Foram ouvintes e hoje são emissoras porque gostam e querem que a história “continue”. Pausadamente elas contam o que viveram e o que os outros lhe contaram: saberes, modos de fazer, modos de vivenciar o seu ofício. O barro criou seus filhos e netos, assim elas dizem com muito orgulho, e esse parece ter o poder de fazer as palavras fluírem enquanto o moldam. No caso das crianças, desenhos e momentos lúdicos tornam o ambiente de contação de histórias mais convidativo. Desse modo, falam sobre o quilombo onde nasceram e recordam tudo que aprenderam com os mais velhos.

Por fim, procuramos registrar neste diário de campo cada fase e etapa realizadas durante execução do projeto de extensão com o objetivo de expor as nossas experiências a todos os interessados na educação quilombola e sustentabilidade cultural de comunidades quilombolas e também para instigar o desenvolvimento de pesquisas e ações interdisciplinares voltadas ao mesmo fim. A sustentabilidade cultural dos quilombos é uma responsabilidade de todos nós e isso implica em repensar a educação a partir da base. As vozes das (os) ceramistas e moradoras (es) mais velhas (os) da comunidade nos mostraram o caminho para escola, pois é lá que estão as crianças, a nova geração do quilombo que os idosos dizem estarem se afastando das tradições. O diálogo entre diferentes gerações pode ser uma estratégia mediante a inovação ou a renovação do ato de contar histórias. Então, vamos à nossa história ou às nossas viagens às histórias de Itamatatiua?

4.1 Viagens com destino à educação quilombola

Itamatatiua se tornou nosso campo de pesquisa, e seus moradores, tornaram-se participantes da pesquisa. Chegamos à liderança da comunidade, aos anciãos e às ceramistas. Também alcançamos 70 (setenta) crianças em 4 (quatro) classes diferentes da Escola Municipal Vereador Manoel Domingos Pereira, compreendidas na faixa etária de 10 a 14 anos e seus docentes.

Feita a contextualização dos envolvidos, vamos ao passo a passo adotado e sistematizado nas categorias: (1) pré-viagem; quando arrumamos as malas, (2) viagem, sobre o que é e como é estar lá e (3) o pós-viagem, quando desfizemos as malas para cada uma das cinco imersões no quilombo.

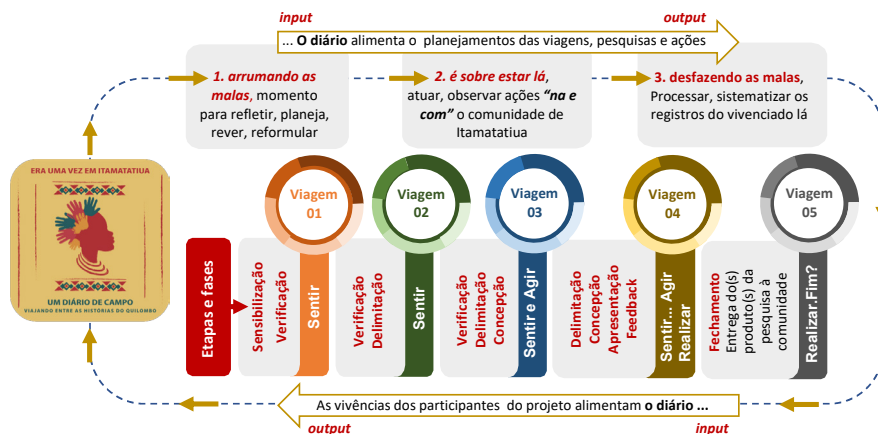


FIGURA 5 – Diagrama do fluxo das viagens. Fonte: os autores

A prática extensionista, dimensão tão importante para a materialidade do conhecimento e integração do processo formativo em conjunto com as dimensões ensino e pesquisa, também cumpre sua dinâmica de planejamento e organização como etapas que precedem e sucedem as vivências em campo. Todo o processo é relevante para uma equipe que estabeleceu objetivos para o desenvolvimento de um trabalho comprometido com preceitos de ordem educativa, cultural, científica e política.

A seguir apresentamos trechos dos cadernos que resumem cada uma das etapas das viagens, sempre pautadas na continuidade do ciclo fazendo-aprendendo-refazendo.

4.1.1 VIAGEM 1

Neste estudo importa as múltiplas vozes e olhares registrados e reconhecidos desde nossa primeira reunião de equipe entre professores e bolsistas para nos conhecermos e nos prepararmos para nos apresentarmos à Itamatatua em um encontro do “outro”, nossa equipe, com os moradores da comunidade, professoras (res) e ceramistas.

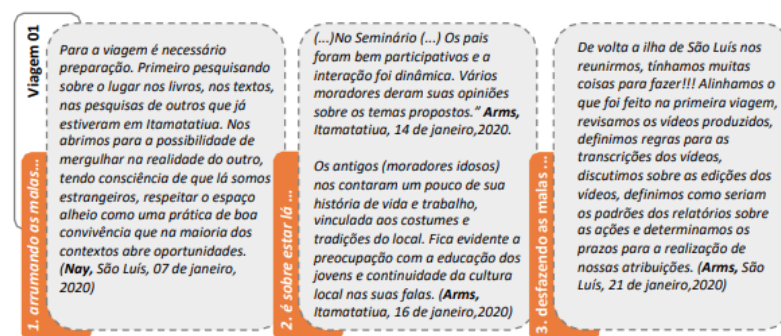


FIGURA 6 – Viagem 01: Narrativas da equipe de pesquisa em Diário de Campo. Fonte: os autores

As narrativas da equipe, durante todas as viagens, foram registradas e categorizadas no diário de campo considerando três momentos (ver figuras 6 a 10). A primeira viagem (fig.6) correspondeu à **fase sentir e etapas: sensibilização e verificação** do projeto, era o momento de conviver, ouvir e registrar histórias sobre experiências vividas na e com a comunidade.

Nesse encontro avançamos com um cronograma de atividades que foi se moldando de acordo com algumas particularidades dos contextos envolvidos: o da comunidade e o da escola, em contatos para o (re)conhecimento da rotina local. Era fundamental uma abordagem empática para compreensão da realidade do quilombo, mediante a escuta da voz dos moradores e reunião de informações gerais necessárias ao desenvolvimento de um projeto colaborativo.

Durante o seminário na escola, três perguntas guiaram as narrativas dos moradores e participantes: *O que você sabe sobre o quilombo do passado? Como é o quilombo de hoje? E como você imagina o quilombo do futuro?*

No pós-viagem, ao desfazermos as malas, percebemos que veio muito mais do que levamos, e tal como tirar roupas e objetos pessoais para higienizar e guardar, também precisamos organizar os dados, analisar, sistematizar, sintetizar e definir o que voltaria conosco em uma próxima viagem.

4.1.2 VIAGEM 2

O retorno da primeira viagem oportunizou um panorama de Itamatatua. Agora nosso foco se voltou para um olhar mais aguçado à intergeracionalidade. Estávamos ainda na **fase sentir, e etapas: verificação e delimitação** do projeto, momento em que procuramos compreender as formas de viver e produzir e “o que” identifica Itamatatua através das vozes dos velhos. Assim foi, ouvimos e registramos narrativas que nos levaram a diversos aspectos da cultura local. Essas foram delimitadas aos temas: educação, tradição e território, tendo em vista a relação temporal.

Passamos dias convivendo com idosos e idosas, adultos e adultas, moradores da comunidade que abriram a porta de suas casas e nos confiaram as suas histórias sobre antigamente, suas ideias sobre o presente e também sobre a visão que têm do futuro.

O cronograma da pesquisa, como lição, nos levou a compreensão de que no campo devemos desenvolver habilidades para nos adequarmos ao contexto em que nos encontramos; planejar, mas estar sempre disposto a replanejar; observar, em um fluxo contínuo “prático reflexivo” (COUTINHO, 2013). “O campo nos surpreende e nos ensina”, disse Ellen (ver fig.7). Ao desfazermos as malas, era hora de organizar nossa bagagem de histórias e planejar o encontro com as crianças e jovens do quilombo, protagonistas do cenário presente e futuro

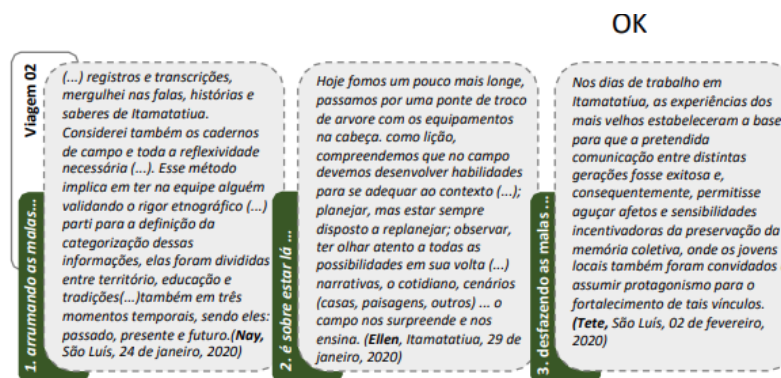


FIGURA 7 – Viagem 02: Narrativas da equipe de pesquisa em Diário de Campo. Fonte: os autores

4.1.3 VIAGEM 3

Ao chegarmos da viagem 2, realizamos a transcrição e categorização do conteúdo obtido até o momento. Essas ações evidenciaram complexidades: tradição e educação se complementam e se confundem definindo o território.

Analizamos os resultados obtidos e preparamos oficinas para as crianças (ver fig.8). Estávamos iniciando a fase **agir, e etapa: concepção**, mediante elaboração de uma sequência de atividades para aplicar na escola. O foco era fomentar a contação de histórias na sala de aula, pois para sentir as pessoas e o espaço onde nos encontrávamos era fundamental ver e ouvir as histórias das meninas e meninos de Itamatatua.

A viagem 3 nos levou de volta a **fase sentir, e etapas: verificação e delimitação** do projeto, assim como na viagem anterior, foi delineada mediante a escuta de histórias e a delimitação dessas considerando os temas pré-definidos relacionados ao espaço temporal. Porém, as narrativas dos discentes foram representadas em desenhos produzidos em oficinas de contação de histórias. O retorno foi um momento de (re) planejamento, a pandemia do COVID-19 chegou para modificar planos, pesquisas, vidas

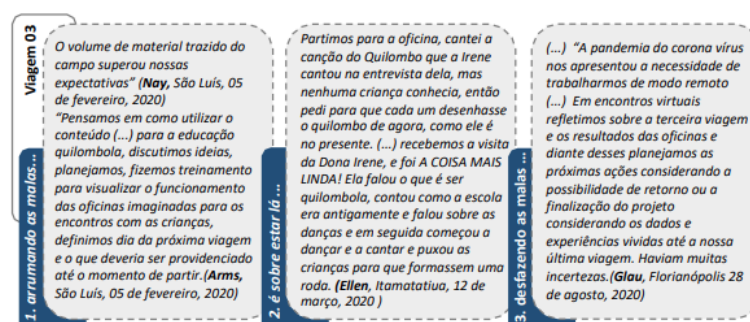


FIGURA 8 – Viagem 03: Narrativas da equipe de pesquisa em Diário de Campo. Fonte: os autores

4.1.4 VIAGEM 4

Resiliência, a palavra de ordem para manter-se em um mundo afetado por mudanças de comportamento sem precedentes na história mundial e que nos afetou. Fomos ganhando confiança para avançar no que fosse possível, sempre respeitando os protocolos sanitários vigentes.

Várias fases e etapas do guia projetual¹ se encontraram na viagem 4. Delimitamos as narrativas gráficas e orais das crianças identificando a frequência de desenhos sobre Itamatatiua e relacionando-os com os termos já citados: educação, território e tradição e tempo: presente, passado e futuro. **Realizamos** a entrega, no modo remoto, dos resultados da análise, categorização e sistematização das oficinas realizadas à liderança e professoras (es) do quilombo.

Ainda no modo remoto nos reunimos para **agir e conceber** um encontro intergeracional no Centro de Produção de Cerâmica. Em contato com liderança e docentes chegamos a um contrato: o desenvolvimento da oficina 3, um encontro entre gerações do quilombo para contação de histórias mediante a moldagem de personagens e cenário para um teatro de bonecos, o “teatro de barro de Itamatatiua”.

No quilombo pudemos novamente **sentir, verificar e delimitar** narrativas em uma produção de teatro feita por crianças e mulheres ceramistas adultas e idosas. Este e demais momentos de planejamento e ações, anteriores e posteriores, contaram com o corpo docente da escola quilombola e comunidade, em especial, ceramistas, idosos e discentes, caracterizando aproximações efetivas entre a educação formal da educação informal

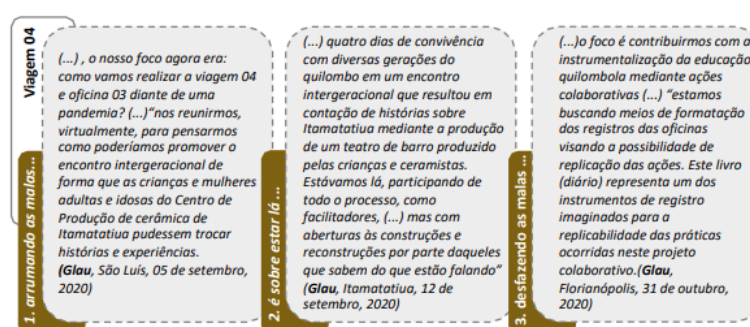


FIGURA 9 – Viagem 04: Narrativas da equipe de pesquisa em Diário de Campo. Fonte: os autores

Ao retornarmos recebemos **feedback** das professoras e liderança do quilombo sobre as oficinas. Esse fato nos levou novamente às reflexões,

1 <http://nasdesign.paginas.ufsc.br/nasdesign/>

observações e **delimitação** dos dados, processando-os e organizando-os. Vislumbramos oficinas replicáveis mediante um diário de campo (E-book) em fase de **concepção** para servir como material de consulta sobre nossas experiências em um projeto colaborativo. Mas, como fazer essas histórias “viajarem” em uma linguagem voltada para crianças da mesma idade daquelas que produziram desenhos, histórias e teatro sobre seu território?

Partimos para a **concepção** de um instrumento para a educação quilombola em um novo projeto de extensão, financiado pelo IFMA, desenvolvido com o objetivo de habilitar alunos de artes visuais para produzirem vídeos para a educação infantil.

4.1.5 VIAGEM 5

São recorrentes as queixas de comunidades tradicionais pesquisadas que perdem o contato com os pesquisadores e não percebem a contrapartida dessas trocas concedidas para execução das pesquisas. Para nós, propondo um projeto colaborativo, era necessário apresentar os resultados desta produção conjunta e, assim, fizemos

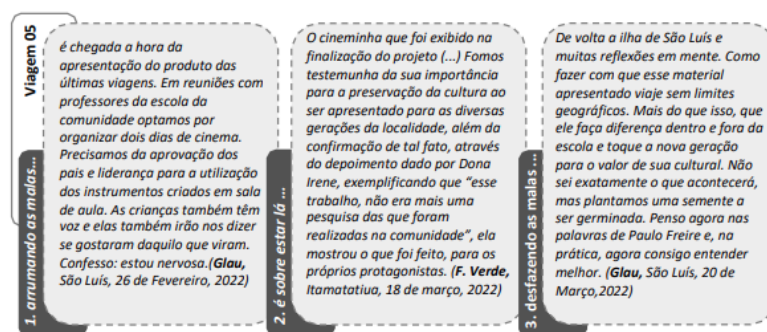


FIGURA 10 – Viagem 05: Narrativas da equipe de pesquisa em Diário de Campo. Fonte: os autores

A educação, apoiada nos conceitos de aprendizagem significativa com base em Ausubel (apud. LEIMIG, 2014) sobre a teoria da aprendizagem significativa e Paulo Freire (apud. LEIMIG, 2014; FREIRE, 1987), acerca da humanização dos homens e a conquista coletiva da história pelos mesmos, trata da ideia de se reconhecer no conteúdo oferecido pela escola e de fazer parte do processo de ensino e aprendizagem. Partindo-se dessas teorias importam abordagens sistêmicas envolvendo ações colaborativas em uma rede de aproximação entre escola e comunidade, de modo que crianças se sintam representadas no conteúdo escolar na educação quilombola, abordada na Lei no 10.639 que determina a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira” e define que o conteúdo das escolas deve resgatar

a contribuição do povo preto nas áreas social, econômica e política (BRASIL, MEC, SECADI, 2004).

Portanto, nos dedicamos à produção de 4 vídeos sobre Itamatatiua. O *primeiro* vídeo apresenta uma visão geral sobre o quilombo e sobre o teatro de barro; o *segundo* conceitua território; o *terceiro* mostra as tradições e o *quarto* as variadas formas de educar no quilombo: formal e informal.

Após **concepção** dos vídeos, nos reunimos para pensar no **realizar**, a entrega do produto à escola e comunidade. Um momento de culminância para o **feedback** sobre as ações. Decidimos, em acordo com docentes do quilombo, liderança e presidente da Associação, fazer dois dias de cinema na escola. Chamamos o evento de “cineminha em Itamatatiua”. Esse emocionou e divertiu pessoas de todas as idades. A comunidade estava lá na tela, suas músicas, danças, lendas, jeitos de ser e viver.

No desfazer das malas, mediante nossas observações, sistematizações e reflexões, imaginamos os próximos passos: fazer essas histórias ultrapassarem limites geográficos em um site sobre as viagens e produções colaborativas no quilombo de Itamatatiua, tema do nosso próximo projeto.

4.1.6 SÍNTESE DAS VIAGENS

Neste projeto, executado em duas etapas, foram planejadas e executadas ações que envolveram o sentir, agir e realizar em momentos correspondentes ao input (entrada de dados, recursos utilizados para gerar o produtos), put put (processamento de dados, relação entre saída e entrada), e output (saída de dados, produtos gerados pelo sistema). Todas as fases e etapas foram guiadas pelo objetivo de instrumentalizar a educação quilombola. No decorrer das ações extensionistas o conteúdo resultante de um ciclo alimentava um novo ciclo, a retroalimentação, (BERTALANFFY, 2010) mostrando-nos a complexidade de um sistema, cujos elementos interdependentes formam uma rede onde se interligam vidas em um ecossistema sociocultural constituído por pessoas, espaços, memórias, motivações, habilidades, formas de viver e produzir.

A síntese das ações desenvolvidas na primeira etapa (projeto 1) e na segunda etapa (projeto 2) é exposta nas figuras 11 e 12 a seguir. Todos os registros das narrativas, incluindo velhos (as), adultos(as) e crianças, das oficinas envolvendo desenhos, contação de histórias e teatro, são a expressão da história de vida e resistência de Itamatatiua, uma comunidade que se insere no conceito de *autopoiesis* (CAPRA; LUISI, 2014 e MATURANA; VARELA, 1995, apud ESCOBAR, 2016) ao fazer parte de um ecossistema no qual é capaz de se autogerir e regenerar, ao buscar meios para manter e (re) produzir seus saberes e fazeres.

Histórias foram confiadas a essa equipe na primeira etapa do projeto (input), e em sua segunda etapa foram processadas (put put), e materializadas (output), na forma de registros em um E-book que recebeu o título: *Um diário de campo: viajando entre as histórias do quilombo* e em recursos audiovisuais realizados com a comunidade e escola para a sustentabilidade da cultura local e educação quilombola.

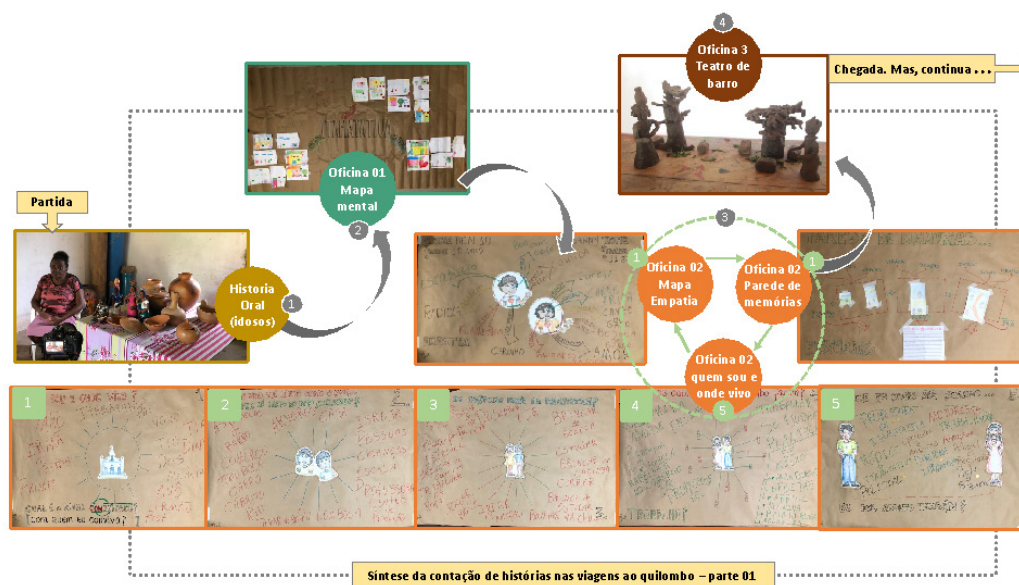


Figura 11 – Síntese do projeto de extensão: parte 01. Fonte: os autores

A primeira etapa do projeto teve como principal objetivo conhecer as histórias de Itamatatuiua por meio das narrativas das variadas gerações. Como ponto de partida fomos ao encontro dos idosos e idosas do local, em especial, aqueles que mais se dedicaram às práticas tradicionais. O segundo passo foi o encontro com as crianças em oficinas implementadas na escola em 4 turmas simultaneamente: fundamental 4, 5, 6 e 7.

As oficinas 1, 2 e 3 foram desenvolvidas com base em jogos para contação de histórias e inovação (GRAY, BROW E MACANUFO, 2012). Acreditamos que com essas simples atividades a escola pode ter uma visão geral, na perspectiva das crianças, sobre o quilombo onde nasceram ou vivem.

A oficina 1: o mapa mental de Itamatatuiua com raízes iniciais indicando o passado, presente e futuro foi preenchido pelas crianças mediante desenhos que representassem o quilombo nesses espaços temporais. Em seguida, palavras e frases ocuparam as demais raízes do mapa expandindo o entendimento sobre as representações gráficas.

A oficina 2 foi desmembrada em várias atividades com o objetivo de instigar a criação de histórias. O “mapa da empatia” seguido de uma série de cinco painéis chamada: “mapeando quem sou e onde vivo”.

O **mapa da empatia** consiste em um painel que apresenta um garoto e uma garota de Itamatatiua. Esse foi preenchido com palavras para cada sentido e sentimento dos personagens apresentando o espelho da vida dos participantes em sua comunidade e nele foram explorados os 5 (cinco) sentidos percebidos pelos órgãos sensoriais (pele, língua, nariz, ouvidos e olhos), causando, motivo aos sentimentos das crianças pelo quilombo. O mapa da empatia alimenta uma narrativa e é alimentado por ela, durante o processo de construção.

A **série “mapeando quem sou e onde vivo”** vem servir para detalhar a vida dos personagens. Esse mapa foi elaborado com o intento de abrir o mundo dos personagens detalhando alguns aspectos do modo de ser e viver deles na perspectiva de seus criadores, os participantes da oficina. Cada um apresenta uma ilustração e uma pergunta para as crianças responderem com base nos personagens do mapa da empatia: 1. *Qual é a minha comunidade? (com quem eu convivo)?*; 2. *O que tem de lindo no meu quilombo?* 3. *O que eu costumo fazer em Itamatatiua?* 4. *O que os adultos do quilombo fazem?* 5. *O que eu quero ser quando eu for adulto também?*

A oficina 3, parede de memórias, trata de um painel com três quadros para desenhar e contar uma história, com base nos painéis anteriores, em uma sequência lógica. Antes de iniciar conversamos sobre a construção de uma história, como referência utilizamos o mapa da narrativa². Esse mapa foi desenvolvido pelo mentor de narrativas Olavo Pereira Oliveira, trata de um método de contação de história inspirado em estudos sobre o pensamento visual e processo criativo.

O objetivo da parede de memórias do quilombo foi explorar o mundo dos personagens mediante o compartilhamento das histórias desenvolvidas pelos participantes, tendo em vista suas vidas e experiências no quilombo, ou seja, as histórias do quilombo sob o olhar das crianças. Mas em apenas 3 (três) quadros!

A oficina 4, teatro de barro, ocorreu em quatro dias de convivência com diversas gerações em um encontro intergeracional que resultou em contação de histórias sobre Itamatatiua mediante a produção de um teatro produzido por crianças e ceramistas. Estávamos lá, participando de todo o processo, como facilitadores, apenas conduzindo uma sequência de ações planejadas,

² <https://narrative.com.br/o-metodo/>

mas com aberturas às construções e reconstruções por parte daqueles que sabem do que estão falando e fazendo por pertencerem àquela comunidade.

Nesse encontro intergeracional, buscamos a participação das crianças de forma criativa e prazerosa, para esse intuito escolhemos inserir a linguagem teatral. A escolha não foi aleatória, encontramos a modalidade do teatro dentro do Centro de Cerâmica, nas bonecas já produzidas pelas ceramistas de Itamatatuiua. As bonecas de cerâmica nasceram para além da visão mercantilista, elas guardam memórias e contam histórias conhecidas por quem as moldou.

A partir das histórias contadas nos eventos anteriores e recontadas neste, as crianças construíram um texto base para encenação da produção teatral, com personagens de cerâmica, desenvolvida com apoio dos facilitadores, ceramistas e professoras(es). Segundo Sitchin (2018, p.104): “Bonecos são poderosos. Nascem brinquedos, naturalmente aceitos pelas crianças como integrantes de seu universo”.

Uma vez que buscamos nesses encontros a continuidade das histórias desse quilombo, o teatro de barro construído trouxe à tona memórias afetivas e o sentimento de pertencimento nas crianças e ceramistas, além de fomentar a intergeracionalidade cultural, passagem de saberes e fazeres entre gerações, mediante prática secular desse quilombo. No teatro as bonecas produzidas e exibidas, passaram a ter um novo significado, tornaram-se vivas na imaginação (AMARAL, 2018), artefatos figurativos da história de vida dessas crianças e de seu território.

Através da construção e manipulação desse teatro de barro, as crianças puderam recontar as memórias dos idosos desse quilombo. O teatro de barro, como mediador de encontros de vida, processos e histórias, mostrou-se como importante instrumento para a sustentabilidade cultural no quilombo de Itamatatuiua.

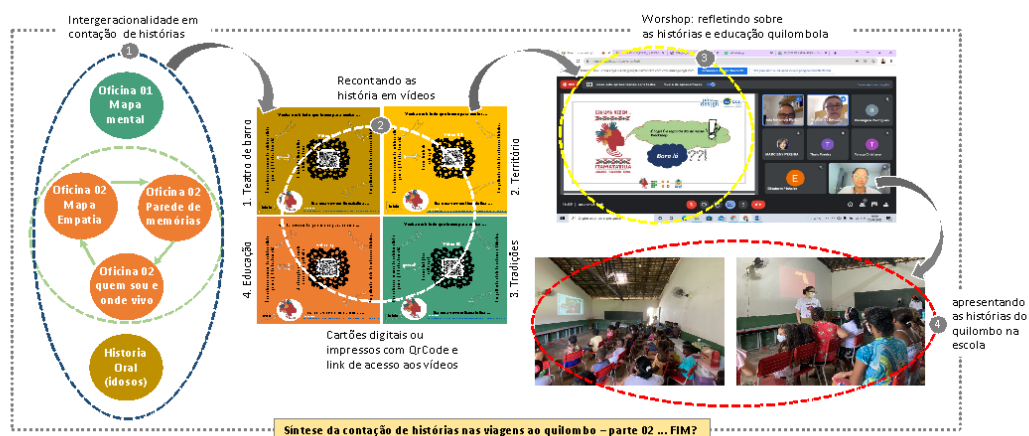


Figura 12 – Síntese do projeto de extensão: parte 02. Fonte: os autores

Oficinas realizadas e um vasto e rico conteúdo sobre Itamatatiua nos levaram à segunda etapa desse projeto: a produção de quatro vídeos voltados à educação quilombola, cujo o conteúdo foi formado por pesquisas, ações e registros em um diário de campo e, fundamentalmente, por vozes do quilombo. Nesses vídeos histórias foram recontadas, em uma nova linguagem. Como forma de compartilhar os produtos, criamos cartões digitais que podem ser impressos e levados para sala de aula, neles há descrição do tema, *QR Code* e *link* de acesso.

Pretendíamos, com esses produtos audiovisuais, responder às demandas expressadas pelos idosos: aproximar a nova geração da sua cultura “para não morrer”. Refletimos sobre o conteúdo e linguagem dos produtos em um workshop com docentes da escola quilombola, momento em que ocorreu o exercício de elaborar atividades para os alunos com base nos vídeos e também o planejamento de um evento para apresentação desses na escola para discentes e comunidade. Chamamos o evento de: “Cineminha em Itamatatiua”, esse aconteceu durante dois dias e contou com a presença da liderança representada por Neide de Jesus, ceramistas, discentes e responsáveis por esses. Como fechamento, tivemos as impressões expressadas nas narrativas intergeracionais do quilombo. Dados que estão em processo de análise e sistematização como feedback às próximas ações.

5 Considerações Finais

Agora entendemos melhor as palavras de Freire (1984) sobre a importância do aluno se reconhecerem no conteúdo. Crianças do quilombo e sua comunidade estavam lá, colaborando com suas habilidades e conhecimentos na geração de formas de ensinar e aprender no quilombo e sobre o quilombo, tendo em vista as suas raízes, histórias, modos de ser e viver. Conteúdos, sob forma de imagens e narrativas, que ultrapassaram os limites da educação informal sendo inseridos na educação formal. Desse modo, conexões foram renovadas aproximando escola e comunidade.

Escutamos os detentores “do saber e do fazer”, aqueles que vivenciam práticas tradicionais e também construíram e constroem imagens para o futuro de Itamatatiua. Fizemos uso de ferramentas do design e educação para fomentar a contação de histórias em oficinas nos espaços educativos formais e informais de Itamatatiua. Apoiamo-nos nos benefícios da ludicidade, que tornaram mais explícita a riqueza cultural da comunidade em artesanato, música, lendas, festas, danças e ritos, um patrimônio em que velhos e velhas cumprem papel fundamental como agentes de salvaguarda.

Dentre os referenciais estratégicos implicados durante o desenvolvimento do projeto, em suas fases e etapas, os oriundos da área do Design

apresentaram-se, de forma mais específica, na linha da Gestão do Design com foco na abordagem sistêmica, evidenciando-se na organização ou gestão de todo o processo aqui descrito e como ferramenta de abordagem sistêmica territorial voltada para a geração de meios de interlocução entre diferentes gerações.

Entendemos que a relevância deste projeto está nos registros em um diário de campo que será compartilhado à quem interessar no formato de um E-book sobre experiências envolvendo pessoas do quilombo e externas a esse em práticas que demandaram conhecimentos interdisciplinares advindos da academia e da vivência e sabedoria do quilombo no intuito de difundir as tradições de Itamatatua abordando as especificidades dos saberes e fazeres herdados dos ancestrais, em especial, o trabalho artesanal, enquanto produto da cultura que identifica essa comunidade e vem servir de conteúdo para a educação quilombola mediante vídeos temáticos feitos com a participação da comunidade para serem utilizados na escola da localidade e, é nosso desejo, em outras escolas e espaços voltados à valorização da diversidade cultural.

Para além da avaliação positiva da escola e comunidade, é essencial reconhecer que dificuldades foram vivenciadas, impondo a necessidade de reconhecê-las e avaliá-las em aprendizagem contínua. A superação de limitações de ordem financeira, distâncias a percorrer, reajustes de cronograma, contexto pandêmico, foi resultante do empenho coletivo para a validação de um projeto que pretendeu efetivar ações colaborativas sinalizadoras de novas práticas extensionistas e pesquisas científicas.

Aprendemos, nesse percurso de pesquisas, práticas e interlocuções com educadores e moradores do quilombo, que o processo de ensino e aprendizagem se torna mais efetivo quando o discente se identifica com o conteúdo. Foram anos de imersão e muita troca de experiências entre os envolvidos em uma rede de habilidades e conhecimentos. Diante de tantos registros pretendemos em outras oportunidades discorrer acerca da produção dos vídeos, workshop, cineminha e resultados desses momentos de modo mais detalhado. Por fim, em breve contaremos mais sobre a continuidade das pesquisas e ações que tratam de uma rede em prol da educação quilombola e sustentabilidade cultural de comunidades étnicas como Itamatatua.

Referências

ALBERTI, V. **Ouvir contar**: textos em história oral. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2004.

AMARAL, A. M. Do objeto à figura e da imagem à forma. **Móin-Móin – Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**, Florianópolis, v. 1, n. 12, p. 110-129, 2018. DOI: 10.5965/2595034701122014110. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/moin/article/view/1059652595034701122014110>. Acesso em: 9 abr. 2022.

AMADO, J.; CARDOSO, A. P. A Investigação-Ação e suas modalidades. In: AMADO, J. (Org.). **Manual de Investigação Qualitativa em Educação**. 2. ed. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2014. Cap. 2. p. 187-197.

AMADO, J.; OLIVEIRA, A. L. Análise de Narrativas – ‘estórias’ ou episódios. In: AMADO, J. (Org.). **Manual de Investigação Qualitativa em Educação**. 2. ed. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2014. Cap. 3. p. 251-261.

BRASIL. **Lei 10.639/03**: 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. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão. Brasília: MEC/SECADI, 2004. 104 p. Disponível em: http://etnicoracial.mec.gov.br/images/pdf/diretrizes_curric_educ_etnicoraciais.pdf. Acesso em: 10 de março 2021.

BERTALANFFY, L. **Teoria Geral dos Sistemas**: fundamentos, desenvolvimento e aplicações. Tradução: Francisco M. Guimarães. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

COUTINHO, C. P. **Metodologia de Investigação em Ciências Sociais e Humanas**: Teoria e Prática. 2. ed. Coimbra: Almedina, 2013. 421 p.

COELHO, L. A. L. (org.). **Conceitos-chave em Design**. Rio de Janeiro: Ed. PUC – Rio. Novas Ideias, 2008.

CAPRA, F. **A Teia da Vida: uma nova compreensão científica da vida dos sistemas vivos**; Tradução Newton Eichenberg, São Paulo: Cultrix, 1998.

CAPRA, F.; LUISI, P. L. **A visão sistêmica da vida: uma concepção unificada e suas implicações filosóficas, políticas, sociais e econômicas**. São Paulo: Cultrix, 2014.

ESCOBAR, A. **Autonomía y diseño. La realización de lo comunal**. Popayán: Universidad del Cauca. Sello Editorial, 2016.

FREIRE, P., **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FREITAS, S. M. **História Oral: possibilidades e procedimentos**. 2.ed. São Paulo: Associação Editorial Humanitas, 2006.

GRAY, D. BROWN, S. E MACANUFO, J. **Gamestorming: jogos corporativos para mudar, inovar e quebrar regras**. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2012. 284 p.

Guia Projetual: NASDesign para Comunidades Criativas. Acesso: <<http://nasdesign.herokuapp.com>>. Em 16 de abril de 2022.

HAMPÂTÉ BÂ, A. A tradição viva. p 155-188. in MEDEIROS, F.H.N.; MORAES, T.M.R. **Contação de histórias: tradição, poéticas e interfaces**. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2015. 544 p.

INGOLD, T., Chega de Etnografia! A educação da atenção como propósito da Antropologia. In: **Educação**. Porto Alegre, v. 39, n. 3, p. 404-411, set./dez. 2016.

LEIMIG, E.S.F. Dialogicidade e Significado: A Relação entre Freire e Ausubel no Processo Avaliativo. **InterMeio: revista do Programa de Pós-graduação em educação – UFMS**, Campo Grande, v.20, n40, p.168-179, jul/dez. 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/intm/article/view/2327>. Acesso em: 10 de março 2021.

Mapa da Narrativa. Acesso: <<https://narrative.com.br/o-metodo/>>. Em 16 de abril de 2022.

MANZINI, E. Design: **Quando todos fazem design: uma introdução ao design para a inovação social**. São Leopoldo: Unisinus, 2017. 254 p. Tradução: Luzia Araújo.

MANZINI, E. **Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais**. Tradução de C. Cipolla. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.

MATURANA, H. R. **Cognição, ciência e vida cotidiana**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2001

MEIHY, J. C. S. B.; RIBEIRO, S. L. S. **Guia prático de história oral: para empresas, universidades, comunidades, famílias**. São Paulo: Contexto, 2011.

MEDEIROS, F.H.N.; MORAES, T.M.R. **Contação de histórias: tradição, poéticas e interfaces**. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2015. – 544 p.

MINAYO, M. C. de S. **O Desafio do conhecimento**. 2.ed. São Paulo: Hucitec-Abrasco, 1993.

NORONHA, R.; MARCELLA, A. **Conter e contar: autonomia e autopoiesis entre mulheres, materiais e narrativas por meio de Design Anthropology**. Pensamentos em Design. UEMG, 2019.

SGOTI, S. M. **A comunicação comunitária dos quilombolas carrapatos da tabatinga: o diálogo como práxis da comunicação interpessoal e grupal**. 2016. [121f]. Dissertação (Comunicação Social) – Universidade Metodista de São Paulo, [São Bernardo do Campo].

SANTHIAGO, R.; MAGALHÃES, V. B. **História oral na sala de aula**. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015 (Coleção Práticas Docentes)

SANTOS, A. **Seleção do método de pesquisa: guia para pós-graduando em design e áreas afins**. Curitiba: Insight, 2018. Cap.1. p. 10-42

SITCHIN, H. Por que fazer Teatro de Animação para crianças? Problemáticas, desafios e apontamentos. **Móin-Móin – Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**, Florianópolis, v. 2, n. 18, p. 095-111, 2018. DOI: 10.5965/2595034702182017095. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/moin/article/view/1059652595034702182017095>. Acesso em: 9 abr. 2022.

Como referenciar

CESTARI, Glauba Alves do Vale; FIGUEIREDO, Luiz Fernando Gonçalves de; PERPÉTUO, Nayara Chaves; MENDES, Jacqueline Silva. O design em um diário de campo: viajando entre histórias de Itamatatua com destino à educação quilombola. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 1, pp. 324-350, jan./2023. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>.

DOI: <https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2023.71084>



A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 3.0 Não Adaptada.

Recebido em 8/10/2022 | Aceito em 8/11/2022