

DOI: 10.46943/XI.CONEDU.2025.GT19.033

”OBA! É BAOBÁ!”: TECNOLOGIAS FACILITANDO A DISCUSSÃO SOBRE ANCESTRALIDADE, CULTURA E SUSTENTABILIDADE COM ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL

Giselle Maria Carvalho da Silva Lima¹

Maria do Carmo de Lima²

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo analisar a experiência pedagógica do projeto “Oba! É Baobá!”, realizado na Unidade Tecnológica (Utec) Gregório Bezerra, pertencente à Rede Municipal do Recife, com estudantes do 3º ano do Ensino Fundamental. A iniciativa integrou metodologias ativas, recursos tecnológicos e atividades lúdicas para explorar a lenda do baobá, símbolo de ancestralidade e resistência nas culturas africanas, promovendo reflexões sobre cultura afro-brasileira, sustentabilidade e educação antirracista. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, cuja coleta de dados ocorreu por meio de observações, registros escritos e produções dos estudantes. O referencial teórico apoia-se em autores como Nilma Lino Gomes e Kabengele Munanga, no campo da educação para as relações étnico-raciais, e Seymour Papert e Mitchel Resnick, no que se refere ao uso das tecnologias digitais e à aprendizagem criativa. Dentre as atividades realizadas, destacam-se: contação de histórias, produções visuais, releitura da lenda com blocos de encaixe Lego®,

1 Mestra pelo Mestrado Profissional em Educação Básica, da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, giselle.silva@prof.educ.rec.br;

2 Mestranda do Mestrado Profissional em Educação Básica, da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, maria.delima@prof.educ.rec.br.

uso de softwares de desenho, visita a um baobá real e plantio de sementes. Os resultados indicam que a abordagem interdisciplinar contribuiu para o engajamento dos alunos e para a construção de saberes significativos e afetivos, fortalecendo práticas pedagógicas que promovem o reconhecimento das identidades culturais e o compromisso com a sustentabilidade. Conclui-se que vivências como essa favorecem a formação cidadã crítica e inclusiva, em consonância com as diretrizes da educação antirracista e ambiental.

Palavras-chave: Ancestralidade; Cultura afro-brasileira; Metodologias ativas; Sustentabilidade; Tecnologia educacional.

INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, a inserção das tecnologias digitais na educação tem provocado transformações significativas nas formas de ensinar e aprender, convidando educadores a repensarem práticas pedagógicas e a integrarem metodologias que estimulem a criatividade, a autoria e o protagonismo estudantil. Nesse contexto, projetos que articulam inovação tecnológica, ludicidade e temáticas sociais ganham relevância por possibilitarem aprendizagens mais significativas e conectadas à realidade dos estudantes. A escola, como espaço de formação integral, deve oportunizar vivências que entrelacem o conhecimento científico, a sensibilidade estética e o compromisso ético com a diversidade e a sustentabilidade.

Entre as demandas contemporâneas da educação brasileira, destaca-se a necessidade de promover uma educação antirracista, capaz de valorizar a história e a cultura afro-brasileira e africana, conforme orienta a Lei nº 10.639/2003. Tal perspectiva exige que as instituições escolares desenvolvam práticas pedagógicas que problematizem o racismo estrutural e reconheçam as contribuições dos povos africanos na formação da sociedade. De acordo com Nilma Lino Gomes (2012), a educação das relações étnico-raciais é um processo formativo que implica a construção de identidades positivas, o reconhecimento da diversidade cultural e o combate a estereótipos historicamente reproduzidos. Assim, as experiências escolares precisam promover o diálogo entre memória, ancestralidade e cidadania.

Foi a partir dessa compreensão que surgiu o projeto “Oba! É Baobá!”, desenvolvido na Unidade Tecnológica (Utec) Gregório Bezerra, pertencente à Rede Municipal do Recife, com estudantes do 3º ano do Ensino Fundamental. A proposta buscou integrar metodologias ativas, recursos tecnológicos e atividades lúdicas em torno da lenda do baobá, árvore símbolo de resistência e ancestralidade africana. O projeto promoveu um percurso interdisciplinar que envolveu contação de histórias, produções artísticas, uso de blocos de encaixe Lego®, softwares de desenho e visita a

um baobá real, culminando no plantio de sementes – ações que articularam cultura, meio ambiente e tecnologia.

Ao unir o legado cultural afro-brasileiro ao pensamento computacional e à aprendizagem criativa (Papert, 1994; Resnick, 2017), o projeto procurou fortalecer práticas educativas inovadoras, colaborativas e afetivas. Dessa forma, “Oba! É Baobá!” constituiu-se como uma experiência que ultrapassa o ensino de conteúdos disciplinares, promovendo reflexões sobre identidade, ancestralidade e sustentabilidade, em diálogo com os princípios da educação para as relações étnico-raciais.

Diante desse cenário, este artigo tem como objetivo analisar a experiência pedagógica do projeto “Oba! É Baobá!”, destacando suas contribuições para a formação cidadã, crítica e inclusiva dos estudantes, em consonância com as diretrizes da educação antirracista e ambiental. Pretende-se discutir como a abordagem interdisciplinar e o uso das tecnologias digitais favoreceram a construção de saberes significativos e o engajamento das crianças, reafirmando o papel da escola como espaço de valorização da diversidade e de construção de novas narrativas sobre o pertencimento cultural.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

EDUCAÇÃO PARA AS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS E O VALOR DA ANCESTRALIDADE

A educação antirracista no Brasil tem avançado gradualmente, especialmente a partir da promulgação da Lei nº 10.639/2003, que tornou obrigatório o ensino da história e da cultura africana e afro-brasileira na educação básica. Esta lei representa um marco legal fundamental, pois obriga as instituições de ensino a estruturarem currículos que valorizem a diversidade étnico-racial, promovam a reflexão crítica sobre o racismo e favoreçam a construção de identidades positivas nos estudantes. Antes da lei, o currículo escolar frequentemente reproduzia uma perspectiva

eurocêntrica, negligenciando as contribuições dos povos africanos e afro-descendentes na formação da sociedade.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana fornecem orientações detalhadas para a implementação desses conteúdos, destacando a importância de práticas pedagógicas que integrem diferentes áreas do conhecimento, promovam a desconstrução de estereótipos e estimulem a cidadania crítica.

Já a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018) consolida esses princípios ao definir competências gerais e específicas relacionadas à valorização da diversidade cultural, à consciência histórica e ambiental e ao respeito aos direitos humanos, criando um espaço curricular favorável para projetos interdisciplinares como “Oba! É Baobá!”, ao

promover uma educação voltada ao seu acolhimento, reconhecimento e desenvolvimento pleno, nas suas singularidades e diversidades. Além disso, a escola, como espaço de aprendizagem e de democracia inclusiva, deve se fortalecer na prática coercitiva de não discriminação, não preconceito e respeito às diferenças e diversidades (Brasil, 2018, p.14).

Abaixo segue uma relação das áreas curriculares, objetos de conhecimento e habilidades abordadas na BNCC, trabalhadas no projeto Obá! É Baobá!:

A. Temática Ancestralidade, Identidade e Lendas (Cultura Afro-Brasileira) - A narrativa da lenda do Baobá e o foco na ancestralidade se inserem nas áreas de Ciências Humanas (História e Geografia) e Linguagens (Arte/Português).

Área Curricular	Unidade Temática / Objeto de Conhecimento	Habilidade (3º ano) e Contexto
História	Mundo pessoal: meu lugar no mundo / Ações e o sentido do tempo	O trabalho em História nos Anos Iniciais busca o reconhecimento do “Eu”, do “Outro” e do “Nós”. O 3º ano começa a analisar processos mais longínquos. O projeto garante que os alunos se reconheçam em sua formação étnica, valorizando as contribuições dos povos africanos como “artífices da própria história do Brasil”.
Geografia	O sujeito e seu lugar no mundo	Espera-se que os alunos percebam e compreendam a dinâmica de suas relações sociais e étnico-raciais, identificando-se com sua comunidade e respeitando os diferentes contextos socioculturais. A lenda do Baobá contextualiza o pertencimento.
Arte	Artes Visuais; Artes Integradas	O ensino de Arte nos Anos Iniciais deve assegurar a expressão criativa por meio da ludicidade, com foco nas culturas infantis. O projeto trabalha a criação (o fazer artístico). A linguagem artística (como lendas, música e dança, conforme Moura e Lopes da Silva) contribui para a formação integral.
Língua Portuguesa	Campo Artístico-Literário	A progressão do conhecimento se dá pela ampliação das práticas de linguagem e da experiência estética e intercultural. Lendas e histórias orais, como a do Baobá, podem ser usadas para que os alunos escutem e recontem histórias, desenvolvendo a oralidade e a imaginação.

B. Uso de Tecnologias Educacionais e Metodologias Ativas - O uso de Lego® e softwares de desenho cumpre o papel de usar a tecnologia para a produção de sentidos e alinha-se à metodologia de Nilma Lino Gomes, que valoriza o aprendizado pela ação (“pôr a mão na massa”).

Área Curricular	Objeto de Conhecimento / Habilidade (3º ano)	Contexto BNCC para Anos Iniciais
Linguagens (Português)	Produção de textos (escritos, multissemióticos); Campo das Práticas de Estudo e Pesquisa	A BNCC incentiva a mobilização de práticas da cultura digital e o uso de diferentes linguagens e mídias para expandir as formas de produzir sentidos e realizar projetos autorais e coletivos. O 3º ano trabalha com a produção de textos (EF03LP22), incluindo o uso de meios digitais, áudio ou vídeo, em colaboração. O uso de softwares e Lego® (que pode envolver a construção de maquetes ou representações visuais) integra o uso de recursos multissemióticos.
Arte	Artes Integradas	Espera-se que o aluno crie suas próprias produções utilizando diversos materiais e recursos tecnológicos, desenvolvendo a autoria (coletiva e individual).
Matemática	Probabilidade e Estatística / Álgebra	Embora o 3º ano não tenha foco em tecnologia como os anos finais, o uso de tecnologias digitais é previsto, como no auxílio à pesquisa e organização de dados em gráficos básicos (EF03MA28). A BNCC sugere que materiais como jogos e softwares são essenciais para a compreensão e utilização das noções matemáticas.

C. Sustentabilidade e Formação Cidadã - O foco na sustentabilidade e formação cidadã está ligado à dimensão ética e social.

Área Curricular	Unidade Temática / Objeto de Conhecimento	Habilidade e Contexto
Ciências da Natureza	Matéria e Energia / Vida e Evolução	A formação deve ser pautada na sustentabilidade socioambiental. Nos Anos Iniciais, busca-se construir as primeiras noções sobre materiais, incluindo a construção coletiva de propostas de reciclagem e reutilização de materiais, e estimular hábitos saudáveis e sustentáveis (como o plantio de sementes, implícito no projeto).

Área Curricular	Unidade Temática / Objeto de Conhecimento	Habilidade e Contexto
Competências Gerais	Exercício da Cidadania e Respeito	O projeto contribui para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva. O Ensino Fundamental deve focar na compreensão da cidadania como exercício de direitos e deveres e o repúdio às injustiças, essenciais para a formação antirracista.
Geografia	Natureza, Ambientes e Qualidade de Vida	Nos Anos Iniciais, o aluno deve desenvolver a percepção das temáticas ambientais, identificando e comparando características de lugares, e a presença/ ausência de serviços básicos, fundamentando as ações em princípios democráticos.

Os estudos de Nilma Lino Gomes (2012) enfatizam que a educação das relações étnico-raciais deve promover o reconhecimento da diversidade cultural, a construção de identidades positivas e a formação de sujeitos críticos. Gomes argumenta que uma educação transformadora depende de práticas que valorizem a memória, a ancestralidade e a experiência cotidiana dos estudantes, permitindo que se sintam representados e reconhecidos.

Pensar na inserção política e pedagógica da questão racial nas escolas significa muito mais do que ler livros e manuais informativos. Representa alterar os valores, a dinâmica, a lógica, o tempo, o espaço, o ritmo e a estrutura das escolas. Significa dar subsídios aos professores, colocá-los em contato com as discussões mais recentes sobre os processos educativos, culturais, políticos (Gomes, , p.153).

Complementando essa perspectiva, Kabengele Munanga (2005) destaca a importância do reconhecimento da herança africana para a constituição de sujeitos conscientes de seu papel social e histórico. Munanga reforça que a valorização da cultura africana é essencial para combater o racismo estrutural e construir uma sociedade mais equitativa.

Identificar e corrigir a ideologia, ensinar que a diferença pode ser bela, que a diversidade é enriquecedora e não é sinônimo de desigualdade, é um dos passos para a reconstrução da auto-estima, do auto-conceito, da cidadania e da abertura

para o acolhimento dos valores das diversas culturas presentes na sociedade. (Silva, 2005, p. 31)

Dessa forma, a articulação entre legislação, diretrizes curriculares e contribuições teóricas possibilita a construção de práticas pedagógicas que promovam aprendizagens significativas, conectadas à realidade dos estudantes e à valorização de suas identidades culturais. O trabalho com a lenda do baobá, nesse contexto, permite integrar ancestralidade, coletividade, consciência ambiental e educação antirracista, constituindo uma prática educativa transformadora.

TECNOLOGIAS DIGITAIS E APRENDIZAGEM CRIATIVA NA PRÁTICA PEDAGÓGICA

As transformações tecnológicas que marcam a contemporaneidade desafiam a escola a repensar suas metodologias, superando modelos transmissivos e incorporando práticas que estimulem a autonomia, a colaboração e o protagonismo dos estudantes. Nesse cenário, as metodologias ativas e a aprendizagem criativa emergem como caminhos potentes para a construção de saberes significativos, pois valorizam o fazer, o experimentar e o aprender em contexto.

O pensamento de Seymour Papert (1994) é central nessa discussão. Ao propor o construcionismo, Papert defende que o aprendizado ocorre de forma mais efetiva quando o estudante se engaja na criação de produtos tangíveis e pessoais, utilizando a tecnologia como meio de expressão e construção do conhecimento. A ideia de “aprender fazendo” valoriza a curiosidade e o erro como etapas do processo criativo, aproximando o ato de aprender da experiência lúdica e significativa. Essa perspectiva é ampliada por Mitchel Resnick (2017), criador do conceito de aprendizagem criativa, que enfatiza quatro pilares – projetos, pares, paixão e pensamento lúdico (play) – como elementos essenciais para promover uma educação inovadora e afetiva.

No contexto do projeto “Oba! É Baobá!”, o uso de recursos tecnológicos e de linguagens diversas – como blocos de encaixe Lego®, softwares de desenho e apresentações multimídia – contribuiu para que os estudantes explorassem a lenda do baobá de maneira interativa e autoral. As atividades envolveram a criação de narrativas, a representação visual de elementos da história e a reconstrução simbólica da árvore como ícone de resistência e vida. Tais práticas dialogam com a concepção de que a tecnologia, quando usada de forma crítica e criativa, potencializa experiências de aprendizagem que integram cognição, emoção e imaginação (RESNICK, 2017).

Dessa forma, a aprendizagem mediada por tecnologias digitais não se restringe ao desenvolvimento de habilidades técnicas, mas se configura como espaço de expressão cultural e social. Ao articular ancestralidade e inovação, o projeto reafirmou a potência da escola como lugar de criação e de construção de sentidos sobre o mundo, contribuindo para a formação de sujeitos capazes de pensar, sentir e agir de maneira ética e solidária.

METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa, do tipo relato de experiência, centrada na análise de uma prática pedagógica desenvolvida com estudantes do 3º ano do Ensino Fundamental. Essa abordagem possibilita compreender os sentidos e significados atribuídos pelos sujeitos às ações educativas, valorizando o contexto, as interações e os processos formativos vivenciados (LÜDKE; ANDRÉ, 1986). Assim, mais do que buscar generalizações, o estudo pretende evidenciar as aprendizagens, os desafios e as potencialidades que emergiram da experiência.

CONTEXTO E PARTICIPANTES

A experiência foi realizada na Unidade Tecnológica (Utec) Gregório Bezerra, escola integrante da Rede Municipal de Ensino do Recife, que atende turmas do Ensino Fundamental e desenvolve ações voltadas à

integração de recursos tecnológicos no currículo. Participaram do projeto estudantes de uma turma do 3º ano do Ensino Fundamental, com faixa etária entre oito e nove anos, acompanhados pela professora regente e pelas educadoras responsáveis pelo desenvolvimento da proposta. O espaço da Utec, por articular práticas pedagógicas inovadoras e o uso de tecnologias digitais, mostrou-se favorável à realização de atividades que envolvessem ludicidade, criatividade e experimentação.

ETAPAS DO PROJETO “OBA! É BAOBÁ!”

O projeto teve como eixo norteador a lenda do baobá, árvore simbólica das culturas africanas, associada à sabedoria, à ancestralidade e à resistência. As atividades foram organizadas em etapas integradas, que envolveram múltiplas linguagens e áreas do conhecimento:

Contação da lenda e roda de conversa – momento inicial de sensibilização, no qual as crianças ouviram e dialogaram sobre a lenda do baobá, relacionando-a à temática da cultura afro-brasileira e à importância das árvores para o meio ambiente.

Produções visuais e escritas – elaboração de desenhos, cartazes e pequenas narrativas inspiradas na história, incentivando a expressão artística e o registro das aprendizagens.

Figura 1. Releitura da lenda do baobá, com a desenho e escrita da história. Fonte: Acervo das pesquisadoras.

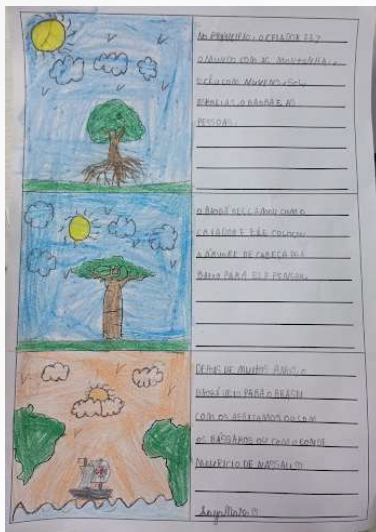


Figura 2. Releitura da lenda do baobá. Desenho livre. Fonte: Acervo das pesquisadoras.



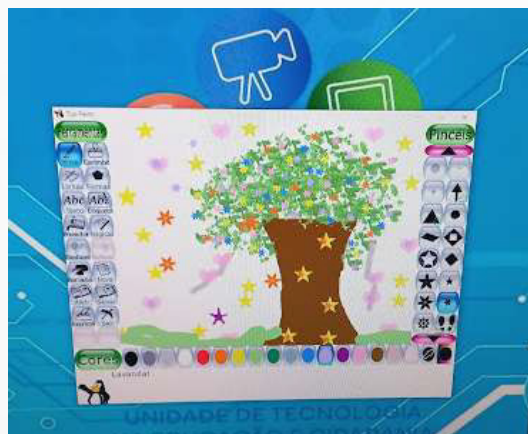
Releitura da lenda com blocos de encaixe (Lego®) – atividade de criação coletiva, em que os estudantes representaram cenas da história utilizando peças de construção, articulando imaginação, planejamento e colaboração.

Figura 3. Releitura da lenda do baobá, com uso dos blocos de encaixe. Fonte: Acervo das pesquisadoras.



Uso de softwares de desenho e tecnologias digitais – produção de ilustrações e registros digitais da experiência, explorando o potencial criativo e multimodal dos recursos tecnológicos disponíveis na Utec.

Figura 4. Releitura da lenda do baobá, com a desenho no software Tuxpaint. Fonte: Acervo das pesquisadoras.



Vivência em campo: visita a um baobá real – visita guiada a um espaço da cidade do Recife onde há um baobá, permitindo a observação direta, o contato com o ambiente natural e o fortalecimento das relações entre cultura e natureza.

Figura 5. Visita a um baobá, na Praça da Várzea, no entorno da Utec. Fonte: Acervo das autoras.



Plantio de sementes e reflexão final – culminância do projeto com a plantação simbólica de sementes de baobá, representando a continuidade do aprendizado e o compromisso com a sustentabilidade e a ancestralidade.

Figura 6. Plantio de sementes do baobá. Fonte: Acervo das autoras.



Cada etapa foi planejada de forma a integrar conteúdos curriculares – como Língua Portuguesa, Ciências, Artes e Tecnologias –, e a promover aprendizagens ativas, nas quais as crianças atuaram como protagonistas do processo. As atividades combinaram momentos de escuta, diálogo e criação, respeitando os tempos e as expressões individuais e coletivas.

INSTRUMENTOS E PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE

Os dados que fundamentam este relato foram obtidos por meio de observações diretas, registros escritos (anotações de campo e reflexões pedagógicas) e produções dos estudantes (textos, desenhos e construções com blocos). Esses materiais permitiram compreender como as crianças se envolveram nas atividades e quais sentidos atribuíram às experiências vividas.

A análise foi orientada pela interpretação descritiva e reflexiva dos registros, buscando identificar evidências de aprendizagens, atitudes e interações que expressassem a assimilação dos conceitos trabalhados – ancestralidade, diversidade cultural, sustentabilidade e criatividade. Essa leitura interpretativa foi ancorada no diálogo com o referencial teórico, de modo a relacionar a prática educativa às contribuições dos autores Nilma Lino Gomes, Kabengele Munanga, Seymour Papert e Mitchel Resnick.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O desenvolvimento do projeto “Oba! É Baobá!” revelou-se uma experiência pedagógica potente por articular ludicidade, tecnologia e ancestralidade de forma integrada e significativa. As atividades propostas possibilitaram que os estudantes não apenas compreendessem conteúdos escolares, mas também vivenciassem aprendizagens contextualizadas, que dialogavam com suas emoções, valores e identidades. Segundo Ausubel (2003), a aprendizagem significativa ocorre quando novos conhecimentos se relacionam, de modo não arbitrário, com estruturas cognitivas já existentes no aluno, adquirindo sentido pessoal e relevância afetiva. Nesse sentido, o projeto favoreceu a construção de significados autênticos, ancorados na experiência e na cultura dos estudantes.

Desde os primeiros encontros, observou-se alto nível de engajamento e curiosidade das crianças diante da narrativa da lenda do baobá. A contação da história, acompanhada de rodas de conversa e produções artísticas,

despertou questionamentos sobre as origens africanas, a simbologia da árvore e o valor da preservação ambiental. As falas e os registros demonstraram que os estudantes estabeleceram conexões entre o enredo da lenda e aspectos de suas próprias vivências, reconhecendo o baobá como símbolo de força, resistência e sabedoria – elementos que remetem a valores humanos universais e à valorização das raízes culturais afro-brasileiras.

O uso de recursos tecnológicos, como os blocos de encaixe Lego® e os softwares de desenho, potencializou a expressão criativa e a autoria das crianças. Nas releituras da lenda com os blocos, por exemplo, os grupos mobilizaram habilidades de planejamento, cooperação e comunicação, reconstruindo cenas da história com base em interpretações próprias. Essa prática se aproxima da proposta construcionista de Papert (1994), para quem aprender é construir algo compartilhável, envolvendo o pensamento, o corpo e a emoção em um mesmo processo criativo. Ao projetar suas ideias no espaço concreto, as crianças transformaram a aprendizagem em experiência viva e afetiva.

A etapa de visita a um baobá real representou um momento de forte impacto simbólico e emocional. O contato direto com a árvore, sua imponência e história, reforçou o elo entre os saberes da tradição africana e a realidade dos estudantes, ampliando o sentido das atividades anteriores. Muitos expressaram admiração e respeito pela natureza, associando a experiência à importância do cuidado ambiental e da preservação da vida. Essa vivência favoreceu uma aprendizagem experiencial, em que o conhecimento é construído por meio da interação entre ação e reflexão, em consonância com o pensamento de David Kolb (1984).

Ao final do percurso, o plantio das sementes de baobá simbolizou não apenas a culminância das aprendizagens, mas também a internalização dos valores trabalhados ao longo do projeto: ancestralidade, resistência, sustentabilidade e esperança. As crianças compreenderam o gesto de plantar como um ato de continuidade e compromisso com o

futuro, demonstrando que a experiência ultrapassou os limites do conteúdo escolar e alcançou dimensões éticas e afetivas da formação cidadã.

Os resultados observados indicam que o projeto promoveu uma aprendizagem significativa e afetiva, sustentada em três pilares principais:

Conexão cultural e identitária, ao valorizar as raízes afro-brasileiras e possibilitar que os estudantes se reconhecessem como sujeitos históricos e culturais;

Integração criativa entre tecnologia e ludicidade, que ampliou as possibilidades de expressão, colaboração e autoria;

Vivência interdisciplinar, que uniu arte, linguagem, ciências e tecnologia em torno de um tema mobilizador e socialmente relevante.

Tais resultados confirmam a importância de práticas pedagógicas que unam ancestralidade e inovação, reconhecendo o valor dos saberes tradicionais e o potencial das tecnologias digitais na promoção de aprendizagens profundas. Como destaca Mitchel Resnick (2017), quando os estudantes aprendem com propósito, em um ambiente de colaboração e ludicidade, desenvolvem não apenas competências cognitivas, mas também sensibilidade, empatia e senso de pertencimento.

Dessa forma, a experiência do projeto “Oba! É Baobá!” evidencia que a escola pode se constituir em espaço de resistência, criação e reconstrução simbólica, onde a aprendizagem se torna significativa porque é humana, conectada à cultura, ao território e às histórias que cada criança carrega consigo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto “Oba! É Baobá!” evidenciou o potencial transformador das práticas pedagógicas que articulam ancestralidade, tecnologia e ludicidade na formação das crianças. A experiência demonstrou que a integração entre recursos digitais, narrativas culturais e vivências práticas pode favorecer aprendizagens mais amplas, que envolvem não apenas o domínio cognitivo, mas também dimensões afetivas, sociais e éticas. A

partir do contato com a lenda do baobá, os estudantes construíram saberes que dialogam com sua realidade e desenvolveram novas formas de compreender o mundo, reconhecendo-se como sujeitos culturais e agentes de transformação.

Ao longo do processo, observou-se que o uso das metodologias ativas e da aprendizagem criativa contribuiu para o engajamento dos estudantes, permitindo que cada um se tornasse protagonista da própria aprendizagem. As tecnologias digitais, quando empregadas de maneira crítica e sensível, atuaram como mediadoras de expressão e reflexão, possibilitando a criação de produtos que uniram imaginação, colaboração e significado. Nessa perspectiva, o projeto materializou a visão de Papert (1994) e Resnick (2017) de que a aprendizagem se torna mais profunda quando o aluno cria, experimenta e compartilha, colocando sua identidade e emoções em jogo no processo educativo.

Sob a ótica da educação das relações étnico-raciais, o projeto reafirmou a importância de práticas escolares que valorizem a cultura afro-brasileira e promovam o combate ao racismo de forma efetiva. Inspirados em Nilma Lino Gomes (2012) e Kabengele Munanga (2005), compreende-se que reconhecer a ancestralidade africana nas escolas não é apenas uma ação pedagógica, mas um compromisso ético com a justiça social e com a construção de uma sociedade plural. Nesse sentido, a lenda do baobá tornou-se mais que um conteúdo: foi um elo simbólico entre passado e futuro, entre memória e esperança, entre raízes e novos saberes.

Os resultados dessa vivência indicam que o aprendizado significativo emerge quando o ensino parte de experiências reais, emocionalmente envolventes e culturalmente situadas. Através do diálogo entre arte, ciência e tecnologia, as crianças experimentaram a aprendizagem como um ato de criação e pertencimento. Assim, o “Oba! É Baobá!” reafirma o papel da escola pública como espaço de invenção, diversidade e cidadania, capaz de formar sujeitos críticos, criativos e conscientes de suas responsabilidades no mundo.

Como perspectiva futura, destaca-se a possibilidade de ampliar o projeto para outras turmas e contextos educativos, fortalecendo o trabalho interdisciplinar e o uso de tecnologias em práticas voltadas à educação antirracista e ambiental. Além disso, a experiência reforça a importância de políticas públicas que assegurem formação docente continuada e condições estruturais para o desenvolvimento de projetos inovadores. Cultivar o baobá, nesse sentido, é também cultivar a esperança de uma educação que reconhece as raízes, acolhe as diferenças e floresce em novos modos de aprender e ensinar.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Inaldete Pinheiro de. Construindo a auto-estima da criança negra. In: MUNANGA, Kabengele (org.). **Superando o racismo na escola**. 2. ed. rev. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade, 2005.

AUSUBEL, David P. **Aquisição e retenção de conhecimentos**: uma perspectiva cognitiva. Lisboa: Plátano Edições Técnicas, 2003.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 10 out. 2025.

BRASIL. **Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003**. Altera a Lei nº 9.394/1996 para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira”. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 10 jan. 2003.

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana**. Brasília: MEC/SECAD, 2004.

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

GOMES, Nilma Lino. **Educação, identidade negra e formação de professores**: um olhar sobre as práticas de implementação da Lei 10.639/03. Educação e Sociedade, Campinas, v. 33, n. 120, p. 1195-1212, out./dez. 2012.

KOLB, David A. **Experiential learning: experience as the source of learning and development. Englewood Cliffs:** Prentice-Hall, 1984.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação:** abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.

MEC. **Educação e relações étnico-raciais:** orientações e ações para a implementação da Lei nº 10.639/03. Brasília: MEC/SECAD, 2006.

MORAN, José Manuel. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora:** uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 15-33.

MUNANGA, Kabengele. **Rediscutindo a mestiçagem no Brasil:** identidade nacional versus identidade negra. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças:** repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artmed, 1994.

RESNICK, Mitchel. **Jardim de infâncias para a vida toda: por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos.** Porto Alegre: Penso, 2017.

SILVA, Ana Célia. Construindo a auto-estima da criança negra. In: MUNANGA, Kabengele (org.). **Superando o racismo na escola.** 2. ed. rev. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade, 2005.

TAVARES, Maria Aparecida da Silva Bento. **Educação antirracista:** caminhos abertos pela Lei 10.639/03. Brasília: MEC/SECAD, 2005.

UNESCO. **Diretrizes sobre educação antirracista e diversidade cultural.** Paris: UNESCO, 2019.