

Metodologia:

Para se estabelecer uma (com)vivencia entre a CEP e a CDP envolvidas neste projeto, tivemos como base epistemológica para o procedimento de ação formação (CHARLIER, 2001; VOSGERAU, 2005) a perspectiva multirreferencial (ARDOINO, 1998; 2000), e a etnometodologia (GARFINKEL, 1967; COULON, 1995), como trajeto metodológico, tendo como procedimentos de ação: a participação completa (GOLD, 1969) em atividades dessas comunidades; aplicação de entrevistas com membros dessas comunidades; realização de círculos de conversas (ALMEIDA e ARAUJO, 2010) com diferentes membros; Oficinas pedagógicas (CANDAU, 1995; PRALON DE SOUZA, 2006). Trabalhamos com experienciações dos processos de produção, transformação e socialização do conhecimento em cada comunidade. Todos os registros dos procedimentos foram feitos pelo meio de diário de campo e gravações em áudio e video e foram estudados conforme o método de análise contrastiva (FRÔES BURNHAM, 2002), envolvendo: análise vertical; horizontal e transversal.

Resultados:

Foram desenvolvidas atividades pedagógicas para o intercâmbio e para a mediação das relações recíprocas de ensinar/aprender entre as duas comunidades - CDP e CEP; dentre essas atividades foram realizadas oficinas de planejamento de ação pedagógica, circulos de leitura e produção de registros para a construção processual da memória dos grupos, a partir das quais foi produzida a cartilha Rirantí - Memórias e Histórias do Grupo de Mulheres do Alto das Pombas. Esta cartilha foi construída como recurso pedagógico para a difusão da memória do Grupo de Mulheres, sendo que sua elaboração foi produzida em conjunto com o(a)s aluno(a)s da ACCS EDC H36 - Produção do conhecimento e relações ensinar/aprender em comunidade (Turma 2013.2) FACED /UFBA. Foram construídos também outros materiais de suporte pedagógico para o Projeto Erê - Oficinas de Arte, Educação e Cidadania, que tem como objetivo melhorar o desempenho de crianças na escola formal, além de empoderá-las através do desenvolvimento de competências de lecto-escrita, com de recursos lúdicos e da arte tais como: jogos, brinquedos, músicas, desenhos, colagens, teatro, dança.





