

Escola Municipal Dilma Cecília da Silva

HERANÇA LÚDICA

Compartilhando Jogos e Brincadeiras de nossas raízes

Itapissuma, PE

2024



Adrielly Beatriz da Silva

Grazielle Ketilen da Silva Carneiro

Joyce Vitória Alves, Maurício Mikael da Silva

Sávio Luiz de Lima

Maria Luiza Barros da Costa

HERANÇA LÚDICA

Compartilhando Jogos e Brincadeiras de nossas raízes

Relatório apresentado à 8ª FEMIC - Feira Mineira de Iniciação Científica.

Orientação da Prof. Maria Luiza Barros da Costa

Itapissuma, PE

2024



RESUMO

A riqueza cultural do Brasil é composta por diversas influências, entre as quais as tradições africanas e indígenas ocupam um lugar de destaque. Estas culturas possuem um vasto repertório de jogos e brincadeiras que, além de promoverem diversão, carregam significados profundos e valores comunitários. O presente projeto busca integrar essas práticas tradicionais no ambiente escolar, proporcionando aos alunos uma experiência educativa que valoriza a diversidade cultural e fortalece a identidade coletiva apresentando o lado científico dentro das tradições dos povos Indígenas e Africanos. O projeto tem como principais objetivos preservar e divulgar jogos e brincadeiras tradicionais de matrizes africanas e indígenas, preenchendo lacunas destas práticas no currículo de Educação Física escolar, enriquecendo as aulas com atividades lúdicas e culturais sendo possível a elaboração e execução por parte das turmas de todas as modalidades. Além disso, visa promover a conscientização e o respeito pela diversidade cultural entre os alunos e desenvolver habilidades físicas, cognitivas e sociais através de jogos e brincadeiras tradicionais. A prática de jogos tradicionais ajuda a preservar e transmitir conhecimentos ancestrais, que são parte essencial da identidade cultural brasileira.

Portanto, o projeto é justificado pela necessidade de integrar essa herança lúdica no ambiente educacional, promovendo um aprendizado significativo e inclusivo. A pesquisa será realizada em 03 etapas: Pesquisas bibliográficas acerca das culturas originárias a serem abordadas, elaboração de oficinas com a prática dos jogos e brincadeiras com objetivo de apresentar a temática para o público infantil da Escola Dilma Cecília e avaliar a eficiência destes materiais adaptados no ambiente Escolar, e por último a elaboração e produção de todo o material do manual ilustrativo para ser feita a divulgação na comunidade de Botafogo atingindo o Município de Itapissuma, a princípio fortalecendo a identidade coletiva e promove uma educação mais inclusiva e diversificada.

Palavras-chave: Cultura Afro-Indígena; Integração cultural; Educação física Escolar



SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
2 JUSTIFICATIVA	
3 OBJETIVO GERAL	8
4 METODOLOGIA	9
5 RESULTADOS OBTIDOS	10
6 CONCLUSÕES OU CONSIDERAÇÕES FINAIS	11
REFERÊNCIAS	12



1 INTRODUÇÃO

A pluralidade cultural do Brasil é fruto de um processo histórico marcado pela interação de diversas tradições, entre as quais se destacam as heranças das culturas indígenas e africanas. Estas culturas não apenas moldaram a identidade nacional, mas também apresentam um vasto repertório de práticas lúdicas, como jogos e brincadeiras, que carregam valores comunitários e ensinamentos ancestrais. No entanto, a presença dessas tradições no contexto escolar, especialmente na disciplina de Educação Física, ainda é muito recente e pouco organizada, o que mostra que há uma falta de valorização e preservação desse patrimônio cultural nas práticas pedagógicas (DE ANDRADE, 2019).

Os jogos e brincadeiras tradicionais possuem uma função educativa que vai além do entretenimento, pois permitem a transmissão de conhecimentos, o fortalecimento de identidades e o desenvolvimento de habilidades físicas e sociais. Segundo Macamo e Pinto (2016), essas práticas refletem os valores coletivos e a cosmovisão dos povos que as originaram, oferecendo oportunidades para que alunos experimentem, de forma lúdica, aspectos importantes como a cooperação, a solidariedade e o respeito à diversidade. A presença desses elementos no currículo escolar contribui para a formação de uma cidadania ativa e consciente, ao passo que promove a inclusão e o combate à discriminação cultural.

Diante desse cenário, o presente projeto tem como objetivo integrar os jogos e brincadeiras tradicionais de matrizes africanas e indígenas ao currículo de Educação Física, proporcionando aos alunos uma vivência prática e significativa dessas tradições. A proposta busca não apenas preservar e divulgar essas manifestações culturais, mas também enriquecer o processo de ensino-aprendizagem com atividades que estimulem habilidades cognitivas e socioemocionais. A produção de um manual ilustrativo será uma das principais estratégias para facilitar a aplicação dessas práticas no ambiente escolar, oferecendo aos docentes uma ferramenta que sistematize o uso dos conteúdos e promova a continuidade dessas experiências nas aulas e na comunidade.



A metodologia do projeto é estruturada em etapas que incluem pesquisa bibliográfica, oficinas práticas e a elaboração do manual, visando garantir que o processo de integração das práticas culturais ao contexto pedagógico seja eficiente e alinhado às necessidades da escola e da comunidade local. Essa abordagem não apenas contribui para o desenvolvimento integral dos alunos, mas também fortalece a identidade coletiva e promove uma educação mais inclusiva e diversificada. Como apontam DE ANDRADE (2019) e Macamo e Pinto (2016), o uso de jogos tradicionais na Educação Física é uma forma potente de conectar as tradições culturais com a realidade contemporânea, criando um ambiente de aprendizagem que valoriza o passado e prepara para os desafios do futuro.

Portanto, este projeto se apresenta como uma ação relevante e necessária para a construção de um espaço educativo mais inclusivo, onde as diferentes culturas que compõem a identidade brasileira sejam reconhecidas e valorizadas. Ao integrar as tradições africanas e indígenas ao ambiente escolar, a iniciativa promove o resgate de um patrimônio cultural essencial e contribui para a formação de cidadãos mais conscientes, empáticos e preparados para atuar em uma sociedade plural e diversa.



2 JUSTIFICATIVA

Este projeto é importante porque valoriza a diversidade cultural e fortalece a identidade coletiva, integrando jogos e brincadeiras de matrizes africanas e indígenas ao ambiente escolar. Essas práticas preservam conhecimentos ancestrais e enriquecem o ensino, promovendo inclusão e respeito às diferenças. Além de desenvolver habilidades físicas e sociais nos alunos, o projeto contribui para um ambiente mais acolhedor e diverso.



3 OBJETIVOS

3.1 Objetivo geral

Preservar e divulgar jogos e brincadeiras tradicionais de matrizes africanas e indígenas, integrando essas práticas ao currículo de Educação Física. Buscar enriquecer as aulas com atividades lúdicas e culturais, promover a conscientização e respeito pela diversidade cultural.

3.2 Objetivos específicos

- Desenvolver habilidades físicas, cognitivas e socioemocionais
- Promover a conscientização e o respeito pela diversidade cultural
- Fortalecer a identidade coletiva e a inclusão social



4 METODOLOGIA

Iniciamos com uma pesquisa bibliográfica sobre culturas africanas e indígenas, focando em seus jogos e brincadeiras tradicionais. Essa pesquisa fundamenta teoricamente o trabalho e identifica práticas relevantes para serem aplicadas nas oficinas.

Na elaboração das oficinas, serão criadas atividades para crianças da Escola Dilma Cecília, proporcionando um espaço de aprendizado e experimentação. A eficácia dos jogos será avaliada a partir das reações e engajamento dos alunos.

Um manual ilustrativo será desenvolvido, reunindo as informações obtidas na pesquisa e nas oficinas. Este material didático trará instruções claras e ilustrações para facilitar a compreensão dos jogos e depois será compartilhado com a comunidade de Botafogo e outras escolas de Itapissuma, fortalecendo a identidade cultural local.

A coleta ocorrerá por meio da observação das oficinas, identificando reações e dificuldades dos alunos, além da aplicação de questionários para avaliar o impacto das atividades e levantar sugestões de melhoria. Também será feita a análise dos materiais produzidos pelas crianças, como desenhos e relatos, para verificar as habilidades adquiridas.

O projeto envolve alunos da Escola Dilma Cecília, que participarão das oficinas, e professores de Educação Física, que poderão usar as atividades em suas aulas. A comunidade de Botafogo também será beneficiada com o manual, promovendo o uso dos jogos em práticas culturais.

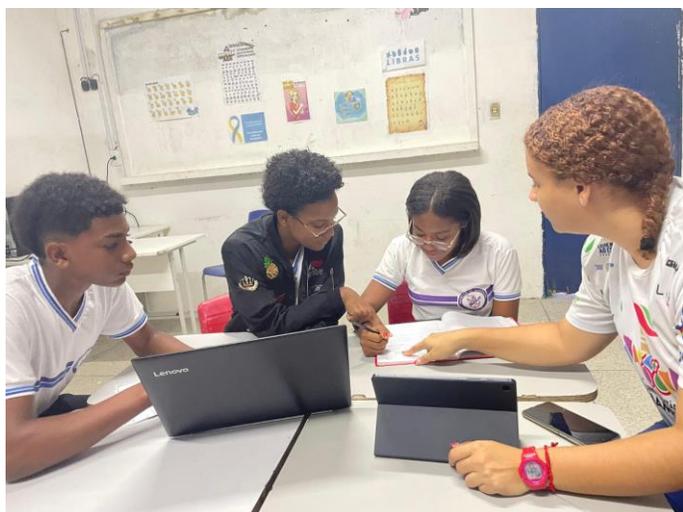




5 RESULTADOS OBTIDOS

O projeto alcançou resultados significativos ao integrar jogos e brincadeiras de matrizes africanas e indígenas no ambiente escolar, promovendo uma educação mais inclusiva e enriquecedora.

O funcionamento do projeto baseou-se em uma lógica integrada, onde cada etapa contribuiu para o sucesso da próxima. A pesquisa inicial forneceu embasamento teórico para as oficinas, e estas, por sua vez, geraram feedbacks práticos para a elaboração do manual. O manual atuou como um elo entre professores e alunos, facilitando a replicação das atividades e garantindo que o aprendizado fosse contínuo e significativo. Dessa forma, o projeto não apenas preservou e renovou práticas culturais, mas também promoveu inclusão, pertencimento e valorização da diversidade em todas as fases do processo educativo e na interação com a comunidade.





6 CONCLUSÕES OU CONSIDERAÇÕES FINAIS

As conclusões ou considerações finais são muito mais que uma síntese de pesquisa. Trata-se de uma parte do relatório que sistematiza todos os processos do trabalho.

São lembradas todas as questões relevantes desde a ideia inicial até o último teste realizado. É importante cruzar os dados das diferentes etapas: façam com que cada objetivo encontre seu respectivo resultado e faça comentários a respeito de cada um. Citem as soluções encontradas para solucionar os problemas que surgiram durante o desenvolvimento do projeto e como elas resolveram essas novas necessidades.

Por fim, façam um balanço geral mostrando a proposta funcionou/alcançou/aconteceu como o esperado, ou não. Reforçamos mais uma vez que o processo científico é um caminho de descobertas e erro faz parte. Essas informações não podem ser ocultadas no relatório.

É importante dizer que não se deve fazer juízo de valores subjetivos nesta etapa, tais como “O grupo ficou muito satisfeito em ajudar...” ou “Ficamos felizes por conseguir...”. A pesquisa científica deve ser sempre objetiva e deve mostrar as contribuições para a área em que será inserida. Se você deseja mostrar sua satisfação particular em ter trabalhado no seu projeto, você pode elaborar uma carta de agradecimento para esse fim ou colocar relato de experiências nos anexos.

Também não é comum fazer citações de outros autores nas conclusões ou considerações finais. A conclusão diz respeito apenas ao seu trabalho.



REFERÊNCIAS

DE ANDRADE, Leonardo Carlos. Prática pedagógica histórico-crítica e educação física: uma experiência com os jogos indígenas e africanos. Cadernos de formação RBCE, v. 10, n. 1, 2019.

MACAMO, Arestides Joaquim; PINTO, Fábio Machado. Jogos e brincadeiras africanas e afro-brasileiras na educação física escolar: um relato de experiência. Cadernos de Estudos e Pesquisa na Educação Básica, Recife, v. 2, n. 1, p. 360-370, 2016.