

MODALIDADE: (X) PIBID () Residência Pedagógica () Pró-Licenciatura () Demais licenciaturas

JOGOS E BRINCADEIRAS AFRO-BRASILEIRAS: construção de materiais didáticos digitais na Educação Física escolar

**Divina Isabel de Souza¹; Isabella Iasmin dos Santos²; Miguel José Nunes Borges Sousa³;
Maria Eduarda Alves⁴; Paloma Ribeiro⁵; Érica Rondinelli⁶**

RESUMO

Entendemos que as possibilidades de construção de materiais didáticos digitais são fundamentais para construção da autonomia do/a professor/a, auxílio ao processo de ensino-aprendizagem, aproveitamento do discente. O presente trabalho é um relato de experiência sobre a construção de um material didático digital, e-book, para uma proposta pedagógica dos jogos afro-brasileiros na Educação Física escolar. Trata-se de uma pesquisa de cunho qualitativo com abordagem documental, estruturada pelo Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologias do Sul de Minas Gerais (IFSULDEMINAS) *Campus* Muzambinho. Abordou os temas jogos e brincadeiras afro-brasileira e a utilização de transmídias, que pautaram a elaboração de um e-book como resultado de um material didático para professores de Educação Física do ensino fundamental.

Palavras-chave: PIBID; Ensino Remoto; Materiais alternativos.

1 INTRODUÇÃO

A Educação Física, como componente curricular da escola, precisa tratar os jogos e brincadeiras afro-brasileiras a partir de uma intencionalidade ético-político-pedagógica, que contemple o saber fazer, assim como o saber sobre a prática corporal e sua relação cultura corporal de movimento e reconhecimento das identidades culturais. No entanto, mesmo após a implementação da Lei Federal nº 10.639/2003, que trata desse tema e tornou obrigatória sua presença nos documentos oficiais, poucos estudos e propostas pedagógicas direcionam seu olhar para essa temática (MOCHI, 2019).

A pandemia da Covid-19, que se instaurou no Brasil em março de 2020, levou a população a manter-se em distanciamento social, fazendo com que as escolas adotassem o ensino remoto. Devido

¹ Licencianda em Educação Física, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais (IFSULDEMINAS) *Campus* Muzambinho. E-mail: isabeldivina1234@gmail.com

² Licencianda em Educação Física, IFSULDEMINAS *Campus* Muzambinho. E-mail:isabellabalbino007@gmail.com

³ Licenciando em Educação Física, IFSULDEMINAS *Campus* Muzambinho. E-mail: miguelsousa274@gmail.com

⁴ Licencianda em Educação Física, IFSULDEMINAS *Campus* Muzambinho. E-mail: dudaalvs29@gmail.com

⁵ Licencianda em Educação Física, IFSULDEMINAS *Campus* Muzambinho. E-mail:palomaribeiro1201@gmail.com

⁶ Docente, Escola Municipal Frei Florentino. E-mail: ericamonteiri@gmail.com

a esse fato, a organização das aulas tornou-se um desafio para os professores. Neste sentido, o presente trabalho tem como objetivo relatar uma experiência sobre a construção de um material didático digital, e-book, para uma proposta pedagógica dos jogos afro-brasileiros na Educação Física escolar.

2 MATERIALE MÉTODOS

A construção do e-book contou com a participação de cinco bolsistas, uma supervisora e o coordenador do Pibid - subprojeto Educação Física, que mobilizados pelos desafios do ensino remoto devido à pandemia da Covid-19 decidiram produzir materiais didáticos digitais com temáticas relevantes e estratégias de ensino mais próximas da realidade escolar.

A primeira etapa do trabalho correspondeu à escolha do tema, decidiu-se por escolher esse tema, pois era um assunto com poucos materiais didáticos desenvolvidos para a Educação Física. A segunda etapa foi de levantamento da bibliografia e discussão sobre possíveis tematizações em formato digital. Essa etapa contou com produções de vídeos, jogos digitais, textos e atividades pedagógicas adaptadas.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os jogos digitais, de acordo com Schuytema (apud LUCHESE; RIBEIRO, 2009), são uma forma de atividade lúdica que podem favorecer o processo de aprendizagem, além de possibilitarem a construção narrativa contextualizada de nossas ações pedagógicas. Os jogos digitais neste trabalho possibilitaram uma tematização contextualizada dos jogos da cultura afro-brasileira.

Para Mochi (2019, p. 2), “Os jogos possibilitam que as crianças se apropriem de conceitos matemáticos brincando, além disso, o lúdico permite que as crianças conheçam brincadeiras antigas e de outras culturas, dentre essas podemos destacar a cultura africana e afro-brasileira.

Ainda segundo a autora, existem dificuldades que são encontradas no planejamento de atividades práticas, por exemplo, as brincadeiras e os jogos africanos e afrobrasileiros, que acabam sendo aplicados apenas em datas comemorativas como no dia da Consciência Negra (MOCHI, 2019).

Com isso, pensamos em uma forma de poder ajudar os professores de Educação Física utilizando métodos de aplicação de jogos e brincadeiras afro-brasileiras de forma presencial, híbrida e remota. Os jogos tematizados no e-book foram: Labirinto africano, Meu querido bebê, Yoté africano, Amarelinha africana/Teca Teca e Jogo da GA.

Os jogos são importantes atividades para o conhecimento da cultura lúdica afro-brasileira e, também, para a construção do raciocínio lógico e operativo. Por outro lado, atividades como Meu querido bebê e a Amarelinha africana ou Teca Teca podem desenvolver a empatia e a cooperação. Por fim, o jogo da GA possibilita a construção da criatividade e vivências corporais com temas da cultura afro-brasileira.

Sabemos, de acordo com Mochi (2019), que:

O ensino da História e Cultura Africana e Afro-brasileira deve ser trabalhado nas séries iniciais e educação infantil, no entanto, essa temática não é abordada adequadamente nos espaços educacionais, pois os professores encontram dificuldade para discutir e apresentar esse tema em sala de aula, seja pela falta de conhecimento ou pelo racismo ainda impregnado em nossa sociedade (MOCHI, 2019, p. 1).

Trabalhar com jogos e brincadeiras da cultura afro-brasileira é uma oportunidade de aprendizado desse tema no ambiente escolar. Salientamos a importância do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência para a Educação Física escolar, considerando o trabalho realizado com ênfase no ensino, pesquisa e extensão, que nos possibilita vivenciar a docência, colocando nossos aprendizados em prática e enriquecendo nossa formação. A partir dessa experiência ofertada aos licenciandos do curso de Educação Física, foi possível praticar os aprendizados, o que foi muito rico para todos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Construir uma proposta de intervenção para as aulas de jogos e brincadeiras afro-brasileiras, que fosse possível tanto para o ensino remoto quanto para o ensino presencial, foi desafiador para o grupo. Perante o estudo realizado foi possível mostrar o quão benéfico o ensino de jogos e brincadeiras pode ser para a formação dos alunos. Compreendemos que os jogos e brincadeiras de matrizes africanas e afro-brasileiras devem estar presentes nos conteúdos escolares, pois neles existem uma grande potencialidade para o aprendizado ético, político e social do aluno.

Entendemos ser importante que nossa prática pedagógica amplie a visão reducionista de trabalhar as brincadeiras afro-brasileiras apenas em dias festivos, como o Dia da Consciência Negra, e passe a tratar com a devida importância o tema, cujo conteúdo é carregado de marcadores socioculturais capazes de ampliar saberes e experiências, contribuindo, assim, para a formação de alunos mais conscientes, críticos e autônomos.

Desse modo, entendemos que este projeto possa ser de grande importância e relevância para a Educação Física escolar, visto que, além do desenvolvimento das brincadeiras afro-brasileiras, também pode proporcionar o desenvolvimento de conteúdos digitais, que, por sua vez, acabam tornando o conteúdo mais atrativo e dinâmico, pois se relaciona com as experiências de mundo vividas pelas novas gerações.

AGRADECIMENTOS

Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES – Brasil.

REFERÊNCIAS

LUCCHESI, Fabiano; RIBEIRO, Bruno. **Conceituação de Jogos Digitais**. 2009. Disponível em: <https://www.dca.fee.unicamp.br/~martino/disciplinas/ia369/trabalhos/t1g3>. Acesso em: 06 mar. 2022.

MOCHI, Elaine Aparecida dos Santos. Jogos e brincadeiras africanas e afro-brasileiras no espaço escolar. **Revista NEIAB**, v. 3, n. 1, 2019. Disponível em: <http://sites.uem.br/neiab/revista-neiab/artigo-3.pdf>. Acesso em: 27 fev. 2022.