

FACULDADE UNINA

ANA CARLA MOTTA PEREIRA

PROJETO DE APLICAÇÃO

**Intervenções práticas no interior da escola: contribuições para
estudantes e/ou professores**

Orientação: Sandra Mara de Lara

Coorientação: Amanda De Lima De Almeida

**CAMPINA DA LAGOA/PARANÁ
2021**

1. DADOS DO ESTUDANTE

Nome completo: Ana Carla Motta Pereira.

Cidade: Campina da Lagoa.

Estado: Paraná.

Curso: Licenciatura em Pedagogia.

2. Linha Geral dos projetos: Intervenções práticas no interior da escola: contribuições para estudantes e/ou professores.

3. TEMA DO SEU PAP

O uso dos jogos e brincadeiras da cultura afro-brasileira como recursos metodológicos.

4. SITUAÇÃO-PROBLEMA

A Educação básica deve ser um espaço de conhecimentos e aprendizados, o que se aprende em sala de aula deve estar de acordo com o PPP escolar e incluir diferentes formas de culturas para que os educandos conheçam e saibam valorizar os diferentes povos o qual a nação brasileira é formada. Para que isso aconteça pode fazer uso de jogos e brincadeiras que façam parte da cultura africana, por exemplo, que é cheia de riquezas e nos trouxe muitas contribuições.

Percebe-se que muitos educadores não valorizam os diferentes tipos de culturas existentes e não utilizam destas como metodologias de ensino. Ao participar de diferentes formas de se expressar e brincar que fazem parte de outras etnias a criança aprende a valoriza e compreende o mundo. Nestes momentos de interações, os jogos e brincadeiras vindas de diferentes lugares, são importantes na aprendizagem.

5. JUSTIFICATIVAS

Pessoal: Desde criança interessei-me pela cultura africana e durante o curso de Licenciatura em Pedagogia, percebi que esta cultura afro-brasileira tem muito a oferecer para o trabalho em sala de aula, como a jogos e brincadeiras principalmente no ensino infantil e fundamental. Essa área é muito interessante, ao compreendermos

que todos somos diferentes e temos muito a oferecer para as crianças podemos utilizar dessa cultura tão rica como metodologia de ensino. Os jogos e brincadeiras fazem com que a criança aprenda sem perceber, o que facilita o trabalho do professor.

Para tanto farei um projeto explicando o quanto à metodologia utilizando jogos e brincadeira afro-brasileiras é uma importante ferramenta de ensino que facilita o desenvolvimento infantil.

Teórico: Hoyuelo cita Loris Malaguzzi, "é necessário que estejamos convencidos, nós, os adultos, de que as crianças não possuem apenas direitos, mas que são portadoras de uma cultura própria. Que tem capacidade de elaborar cultura, que podem construir sua cultura e contaminar a nossa." (Hoyuelos, 2004, p.56)

Então de acordo como o autor utilizar atividades como jogos e brincadeiras da cultura afro-brasileira é uma forma de misturar diferentes culturas em sala de aula, fazendo com que a criança compreenda que faz parte da diversidade cultural existente no nosso país.

Para Oliveira (2000, p. 67) a criança desenvolve a "imaginação, a criatividade, a socialização, a expressão, a discussão, reciprocidade, capacidade de solucionar problemas e desenvolve formas de comportamentos e de cooperação". Tudo isso ocorre enquanto está brincando. Cabe ao professor organizar estratégias e encontrar um caminho para inserir as diferentes culturas nessas brincadeiras.

Prática: O presente projeto demonstrará que o uso de jogos e brincadeiras oriundos da cultura afro-brasileira é um recurso metodológico extremamente importante para educação e necessário para que as crianças compreendam o conceito de diversidade cultural.

6. OBJETIVOS

Geral:

Demonstrar a importância de se usar jogos e brincadeiras da cultura afro-brasileira como recursos metodológicos.

Específicos:

I. Demonstrar que jogos e brincadeiras da cultura afro-brasileira são necessários para a compreensão de diversidade cultural que os educandos irão adquirir.

II. Explicar que através desses recursos metodológico o aprendizado se torna mais interessante para a criança.

7. REVISÃO DE LITERATURA

Este estudo surgiu com a proposta de resgatar indicativos do legado da cultura africana, em especial os seus jogos e brincadeiras que configuram na cultura brasileira. A lei 10.693/2003 surgiu sete anos após a promulgação da lei 9.394/96 que instituiu as diretrizes e bases nacionais da educação (LDB), tendo como principal intuito a obrigatoriedade do ensino de história afro-brasileira nas escolas. Com os objetivos de trazer uma nova maneira de se trabalhar essa disciplina, de forma lúdica e atrativa.

Conforme Vygotsky (1984): "...jogos e brincadeiras são excelentes formas de aprendizado. Através deles pode-se simular situações, desenvolver a criatividade, a imaginação a interação e a socialização. O brincar, é mais do que diversão, é uma forma de interagir com a realidade, principalmente para as crianças. É pela brincadeira que a criança recria, interpreta e estabelece relações com o mundo em que vive, realizando desejos que não podem ser satisfeitos no mundo real".

Como Vygotsky disse o brincar é uma forma da criança se interagir com a sua realidade, podemos usar também para contar a história dos nossos antepassados. Não é só, os jogos e brincadeiras africanas, tem uma história, que for passada de geração para geração. Os escravos, negros nos deixaram riquezas, na cultura brasileira, na comida, na dança, nas vestimentas nos jogos e nas brincadeiras, que muitos não sabem que foram os nossos antepassados 'negros' que nos deixaram.

Segundo Cascudo (1984) e Kishimoto (1999 e 2003), os jogos tradicionais infantis fazem parte da cultura popular, expressam a produção espiritual de um povo em uma determinada época histórica, são transmitidos pela oralidade e sempre estão em transformação, incorporando as criações anônimas de geração para geração.

"O jogo, como uma manifestação lúdica, é uma prática social na qual os (as) envolvidos (as) criam e recriam, constroem e reconstroem, dão significados e resinificados e que se desenvolvem em diferentes contextos, que não apenas o escolar" (BENTO, et al, 2011, p. 10217).

Ao abrirmos esta seção afirmando que todas as pessoas jogam e brincam, compreendemos que definir jogo e brincadeira, no âmbito deste projeto, torna-se fundamental; lembramos, porém, que, segundo Kishimoto (1996), a designação de um conceito “não tem por objetivo compreender a realidade, mas manipulá-la simbolicamente pelos desejos da vida cotidiana” (p. 16).

Tendo assim, possibilidades didáticas aos docentes e promover a interação entre as crianças, com propostas de oficinas de jogos e brincadeiras africanas que reuniram atividades de percepção motora, raciocínio lógico.

8. ESTRATÉGIAS DE AÇÃO

Estratégia de ação 1: Proporcionar algumas atividades que possam ser realizadas através do método lúdico, como ensino aprendizagem.

Os jogos e brincadeiras tem o poder de despertar o interesse das crianças de maneira sutil e agradável, proporcionando um apreendido prazeroso . “A brincadeira é atividade física ou mental que se faz de maneira espontânea e que proporciona prazer a quem a executa”. (QUEIROZ, 2003, pg.158).

Neste momento será realizado jogos de origem africana como o Mancala e o tsoro, será feito primeiro uma aula de conhecimentos gerais sobre o que os alunos já sabem sobre a cultura africana , com ajuda de slides , mostrar umas algumas curiosidades sobre o continente africano e suas riquezas, os alunos trocaram experiências já vividas sobre o tema . Tanto na culinária nas vestimentas entre outros.

Estratégia de ação 2: Ensinar um pouco da cultura africana , através de jogos e brincadeiras utilizando materias reciclados.

Neste segundo momento explicarei como será confeccionado os jogos e os matérias que deveram ser usado para colocar o jogo em prática. Mancala é uma família de tabuleiro, jogada ao redor do mundo, jogos de sementeira ou jogos de contagem e captura. Os alunos receberam uma caixa de ovos e os mesmos vão colorir com tinta guaches uma parte de uma cor e outro lado de outra, o mesmo fará com os copinhos descartáveis que tem o nome no jogo de Oásis.

Para o jogo também vai necessitar de pedrinhas ou sementes. O jogo precisa de dois jogadores, quem começa escolhe uma das cavas do seu campo, pega todas as sementes dela e as distribui, uma a uma, nas cavas seguintes, caminhando no sentido anti-horário.

Se passar pelo próprio oásis, o jogador deixa uma semente nele e segue colocando as demais no campo adversário, mas nunca no oásis de lá. Vence o adversário que conseguir captura mais pedrinhas ou sementes.

Para que os alunos entendam bem o jogo a professora precisa ensinar de maneira individual. É uma construção contínua, comparável à edificação de um grande prédio que, na medida em que se acrescenta algo, ficará mais sólido, ou à montagem de um mecanismo delicado, cujas fases gradativas de ajustamento conduziram a uma flexibilidade e uma mobilidade das peças tanto maiores quanto mais estável se tornasse o equilíbrio. (PIAGET, 1990 p.12)

9. CRONOGRAMA

| Atividade | Fevereiro | Março | Abril | Maior |
|--|-----------|-------|-------|-------|
| Proporcionar algumas atividades que possam ser realizadas através do método lúdico para o ensino aprendizagem. | x | | x | x |
| Ensinar um pouco da cultura africana, através de jogos e brincadeiras utilizando materiais reciclados. | | x | | x |

10. RECURSOS

| Atividade | Recursos |
|--|--|
| Proporcionar algumas atividades que possam ser realizadas através do método lúdico para o ensino aprendizagem. | caixas de papelão, caixa de ovos, copinhos descartáveis, cola, tintas guaches, sementes ou pedrinhas e data show |
| Ensinar um pouco da cultura africana, através de jogos e brincadeiras utilizando materiais reciclados. | caixas de papelão, caixa de ovos, copinhos descartáveis, cola, tintas guaches, sementes ou pedrinhas e data show |

11. RESULTADOS ESPERADOS

Os jogos e brincadeiras tem o poder de despertar o interesse das crianças de maneira sutil e agradável, proporcionando um aprendizado prazeroso. “A brincadeira é atividade física ou mental que se faz de maneira espontânea e que proporciona prazer a quem a executa”. (QUEIROZ, 2003, pg.158). Além dos jogos matemáticos serem uma maneira de ensinar regras, ser um alto incentivo informativo de entender e enfrentar desafios, criar estratégias e o entender que podasse perder ou ganhar.

Na concepção de Piaget, o jogo é em geral a assimilação que se sobressai à acomodação, uma vez que o ato da inteligência leva ao equilíbrio entre a assimilação e a acomodação, sendo a última prorrogada pela imitação. Conforme a criança vai se socializando o jogo vai adquirindo regras ou então a imaginação simbólica se adapta de acordo com as necessidades da realidade. O símbolo de assimilação individual dá espaço às regras coletivas, objetivos ou aos símbolos representativos ou a todos (NEGRINE, 1994).

Também além de desenvolver o jogo em si, com as crianças o principal enredo será falar sobre a cultura africana, a origem dos jogos africanos, como eram jogados nas aldeias e entre outras curiosidades



Fonte: Autora (2021)



Fonte: Autora (2021)

12. REFERÊNCIAS

A importância do lúdico na educação infantil. Disponível em: <
<https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm>>. Acesso em 20/09/2021.

BEZERRA, Ilaneide Marques Souto; JUNIOR, Eduardo Souza Bezerra; ARAUJO, Ilani Marques Souto; PIRES, Maria Zenilda Barroso. **Jogos e brincadeiras no contexto de sala de aula.** Disponível em:
https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD1_SA8_ID10675_24092019121803.pdf . Acesso em 09/10/2021.

QUEIROZ, T. D. **Dicionário Prático de Pedagogia** São Paulo: Rideel, 2003. Disponível em : <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/jogos-brincadeiras-na-construcao-das-aprendizagens-crianca.htm>. Acesso em 12/10/2021

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.
PIAGET, J. *Seis estudos de Psicologia.* Rio de Janeiro: Forense Universitária Ltda, 1990, p.12. [Links]. Acesso em 20/09/2021.

Proposta pedagógica: brincadiquê? na cultura afro brasileira. Disponível em:
file:///C:/Users/Ana%20Rosa/Downloads/PROJETO_BRINCADIQUE_NA_CULTURA_AFRO_BRASILEIRA.pdf Acesso em 20/09/2021.

NEGRINE, Airton. Concepção o jogo em Vygotski: uma perspectiva psicopedagógica. *Rev. Movimento*, n. 02, ano 02, 1995. Acesso dia 24.10.2021 às 18.02.
<https://www.efdeportes.com/efd195/jogos-para-piaget-wallon-e-vygotski.htm> . Acesso dia 24.10.2021 .

13. LINK PARA VISUALIZAÇÃO DA APRESENTAÇÃO FINAL