



JOGO DE MATRIZ AFRICANA SHISIMA EM AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ESTÁGIO CURRICULAR OBRIGATÓRIO: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Victor Hugo Dos Santos Mendonça¹.

Tiago Lembi Oliveira².

Amanda Vanessa Souza Albertini³.

Rhyan Azevedo Camargo⁴.

Érika Nishiiye Laperuta⁵.

Ângela Pereira Teixeira Victoria Palma⁶.

Linha de estudo: 2

Forma de Apresentação

(X) Comunicação Oral

() Poster

Resumo

O estágio curricular obrigatório se constitui como uma das primeiras experiências do estudante da licenciatura em atuar como professor, fato que também auxilia na construção da identidade profissional, assim, esta experiência aconteceu, sendo e parte como integrante do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência do subprograma de Educação Física da Universidade Estadual de Londrina (PIBID-EDF-UEL), e também no estágio curricular obrigatório. É importante ressaltar que o PIBID antecipou essa aproximação com o contexto escolar, e favoreceu de forma expressiva, desde o planejamento até a implementação das aulas. O presente trabalho não foi dentro do Programa, e sim no estágio obrigatório, a escolha da professora se deu por colaboradora por ter acompanhado seus trabalhos durante a permanência do projeto. A escola se localiza em um bairro periférico, e que apresenta grande diversidade cultural e socioeconômica, devido receber alunos de diferentes assentamentos urbanos e imigrantes. O conteúdo ensinado estava previsto no Projeto Pedagógico Curricular da Secretaria Municipal de Educação e definido como jogos de origem afro-brasileiros, e diante disso se colocou como proposta o estudo sobre o jogo *Shisima*, que é um jogo africano de tabuleiro. No primeiro momento os estudantes analisaram os integrantes da

¹ Graduando em Educação Física Licenciatura, Bolsista PIBID, Universidade Estadual de Londrina - UEL, victor.hugo.santos0@uel.br.

² Graduando em Educação Física Licenciatura, Bolsista PIBID, Universidade Estadual de Londrina - UEL, tiago.lembi.oliveira@uel.br.

³ Graduando em Educação Física Licenciatura, Bolsista PIBID, Universidade Estadual de Londrina - UEL, amanda.souzaaaa@uel.br.

⁴ Graduando em Educação Física Licenciatura, Bolsista PIBID, Universidade Estadual de Londrina - UEL, rhyan.azevedo.camargo@uel.br.

⁵ Mestre em Educação, Docente supervisora de área PIBID, Membro do grupo LaPEF- GEPEF – UEL Professora da rede Municipal e Estadual de Londrina, erikanis@gmail.com;

⁶ Professora no curso de Educação Física – licenciatura na UEL. Coordenadora do PIBID da área de Educação Física. Coordenadora do Laboratório de Pesquisas em Educação Física Escolar – LaPEF – GEPEF - UEL.



sala, suas origens e diversidade cultural, e em sequência foram feitas falas sobre os negros no Brasil e sua relevância na cultura e história do país. Posteriormente, iniciamos o estudo sobre o jogo, sua origem, regras, estratégias; foram feitas reconstruções e avaliações das aprendizagens. Todo esse conjunto de aulas nos demonstrou indicadores de uma aprendizagem consciente, ativa e relevante para o alunado nos quais se engajaram nas atividades e nas questões tiveram respostas coerentes, e relatos de ações que foram além da sala de aula, em intervenções com seus familiares e amigos, contra o racismo recreativo, portanto, podemos afirmar que as aulas favoreceram na ampliação e construção de seus saberes.

Palavras chave: Educação Física; Formação docente; Estágio curricular obrigatório; jogos afro-brasileiros.

Introdução

Este artigo é um relato de experiência que teve início com a aproximação proporcionada pelo Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), no Subprograma de Educação Física da Universidade Estadual de Londrina (PIBID-EDF-UEL), e se consolidou durante a realização do estágio curricular obrigatório do curso de graduação em Educação Física – Licenciatura da mesma instituição. A experiência foi desenvolvida por meio de aulas de Educação Física implementadas com duas turmas do 5º ano do Ensino Fundamental – anos iniciais, em uma escola da Rede Municipal de Londrina, Paraná.

O estágio obrigatório por vezes exigiu do estudante o ensino de conteúdos que ainda não tiveram acesso na formação inicial, e o conflito de terem que planejar e criar meios de ensino para algo desconhecido. Para que isso ocorra ele precisa compreender que ser profissional exigirá um estudo contínuo, não são ofertados pela matriz curricular universitária, desta maneira, estudamos sobre a Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008, alterada na Lei nº 10.639/2003, tornando obrigatória a abordagem da História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena, em todas as escolas de educação básica. Essa legislação exige que o ensino dessas culturas seja inserido a todos os componentes curriculares, incluindo a Educação Física, com o objetivo de resgatar e valorizar as contribuições desses grupos para a formação dos estudantes. Na atuação da Educação Física, isso pode se expressar no ensino



de manifestações culturais afro-brasileiras: nas danças, lutas, jogos e todos os outros elementos que podem ser incorporadas no currículo, descentralizando a cultura europeia como única construtora de conhecimento, e consideramos que a inclusão da cultura afro-brasileira no currículo escolar, especialmente nas aulas de Educação Física, é essencial para promover o respeito à diversidade e a valorização das raízes históricas do Brasil.

Diante desse preceito que a escolha do tema: Jogos de Matrizes Africanas e indígenas, está contemplado no Projeto Pedagógico Curricular da Secretaria Municipal de Educação de Londrina, para o componente Educação Física. Contudo, sua preparação e desenvolvimento necessitavam de uma compreensão mais ampliada de políticas afirmativas sobre o ensino da cultura africana na escola. Para planejarmos as aulas colocamos como principal problema: Como abordar e ressignificar a relação entre a cultura africana e a cultura local nas aulas de Educação Física nos anos iniciais do Ensino Fundamental I?

Outro ponto de indagação se deve ao contexto no qual a escola se insere, pois, ela se situa em um bairro periférico da cidade com crianças oriundas diferentes assentamentos urbanos e imigrantes principalmente vindos da Venezuela. Para isso colocamos como objetivo: Apresentar uma construção de um conjunto de aulas de Educação Física, para o ensino do conteúdo jogo relacionado à cultura afro-brasileira.

O jogo serviu como meio de ressaltar os bens culturais e históricos que esses povos trouxeram durante sua diáspora para o Brasil, e que, mesmo diante de tanta repressão sofrida, ainda se mantém e deve ser perpetuada. O conceito de jogo, segundo Huizinga (2014), se trata de uma atividade livre, prazerosa, com regras e sem interesses materiais. No contexto educacional, Kishimoto (2021, apud Silva e Soares, 2023) destaca que o jogo educativo se junta à diversão e aprendizado, tornando o ensino mais envolvente para os estudantes. Cleophas, Cavalcanti e Soares (2018, apud Silva e Soares, 2023) classificam-no em jogo didático, que adapta jogos existentes para objetivos educacionais, e jogo pedagógico, criado especificamente para ensinar. Portanto, o jogo educativo acaba sendo uma ótima ferramenta para demonstrar a importância da diversidade cultural, e negar o preconceito e racismo.

Metodologia

Esta pesquisa adota o método de observação participante (Richardson, p.261), o observador não se coloca como espectador do fato, eles interagem na mesma posição das demais pessoas a serem estudadas. Como o estágio foi desenvolvido com os estudantes compondo duplas, sempre foi possível observar como as turmas interagiram durante o ensino, de uma forma mais precisa, além daquele que estava conduzindo a aula “professor”. Essa abordagem metodológica se revelou apropriada, pois possibilitou uma análise minuciosa e detalhada da aplicação do jogo *Shisima*, em um contexto específico, aulas de Educação Física conduzida por futuros professores em situação de estágio curricular obrigatório. O enfoque recai sobre a compreensão das dinâmicas ocorridas durante a implementação do jogo, permitindo uma reflexão aprofundada sobre os aspectos e efeitos dessa experiência no ambiente educativo.

A concepção da Educação Física adotada fundamenta-se no currículo oficial do município de Londrina, o qual serve como diretriz para a elaboração das sequências de aulas, intervenções pedagógicas, objetivos e finalidades desse componente curricular. Esse currículo orienta as práticas educativas, assegurando que os conteúdos e abordagens estejam alinhados às diretrizes e necessidades locais e comunga com os mesmos princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A Educação Física na BNCC compõe a área de Linguagens, fato que ocorre nos currículos do Ensino Fundamental de todo Brasil. Segundo a BNCC, o objetivo da Área de Linguagens é que os estudantes participem de práticas de linguagens diversificadas, se apropriando das especificidades, mas sem perder a visão do todo no qual estão inseridas. (BRASIL, 2017).

Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, a Educação Física tematiza as práticas corporais, especialmente aquelas relativas às culturas infantis tradicionais e contemporâneas. Em Londrina (Londrina, 2023), a organização curricular do conhecimento da Educação Física escolar é estruturada a partir de três Núcleos de Concentração - Cultura Corporal de Movimento e as Práticas Corporais, Cultura Corporal de Movimento e a Corporeidade e Cultura



Corporal de Movimento e a Saúde. Os objetivos de aprendizagem para cada um dos Núcleos de Concentração são estruturados de forma a contemplar a fase em que o estudante se encontra.

O jogo utilizado no estudo foi o *Shisima*, que é um jogo de estratégia tradicional africano do povo *Tiriki*, do Quênia. Seu nome significa "água em movimento", representando a fluidez dos movimentos no tabuleiro, que é formado por três linhas cruzadas em um ponto central, criando uma estrela de oito pontas. Cada jogador possui três peças e o objetivo é alinhá-las em linha reta antes do adversário, exigindo velocidade de raciocínio e estratégia. O jogo é comparado a outras formas clássicas de jogos de alinhamento, como o jogo da velha, mas com suas particularidades

As duas turmas dos 5º anos C e D, eram compostas pela média de 30 alunos, no qual o tema foi desenvolvido em uma sequência de cinco aulas. A maioria dos estudantes demonstrou uma participação ativa e engajamento nas atividades propostas, o que evidenciou um ambiente de aprendizado positivo e envolvente. Destacaram-se dois alunos venezuelanos – uma menina e um menino – que, conforme estabelecido pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN), foram integrados de maneira satisfatória ao contexto escolar. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9.394/1996 (Brasil, 1996), assegura o direito à educação para todos, incluindo imigrantes e refugiados, independentemente de sua documentação. Ambos apresentaram poucas dificuldades, tanto nas explicações quanto na adaptação à língua local, demonstrando uma boa inserção no ambiente educacional e ressaltando a eficácia da instituição na promoção da inclusão e da diversidade.

As sequências de aulas apresentadas pelos quadros abaixo, tem algumas observações e análises dos momentos de aprendizagem.

1ª Aula

Na primeira aula, bem como nas demais aulas, foi apresentado o objetivo das aulas e o conteúdo (Quadros 1, 2, 3 e 4), com uma breve introdução ao jogo *shisima*, com o objetivo de contextualizar a cultura africana em relação ao seu ambiente geográfico. Os alunos foram provocados a refletir sobre diversos aspectos, com base nos conhecimentos prévios que possuíam



acerca do contexto geográfico, histórico e das riquezas imersas na cultura africana. Destacamos que, durante a atividade, os alunos tiveram a oportunidade de localizar, no globo terrestre, o país em que o jogo *Shisima* se origina, bem como identificar as semelhanças entre a cultura africana e a brasileira.

Quadro 1 – Apresentação do Planejamento da aula

Conteúdo: Jogo Africano Shishima
Objetivo: Identificar e contextualizar o jogo africano Shishima, promovendo o entendimento da cultura queniana e incentivando a comparação com outros jogos conhecidos pelos alunos.
Avaliação: A avaliação será realizada por meio de autoavaliação oral e escrita, baseada nas atividades propostas e executadas, com foco na identificação, contextualização cultural e na capacidade de refletir sobre as diferentes culturas.

Fonte: os autores

2ª Aula

Nesta aula foram disponibilizados aos estudantes, folhas de papel sulfite e tampas de garrafa PET, e os alunos foram orientados a realizar a dobradura do papel e a elaborar o desenho do tabuleiro do jogo *Shisima*. Subsequentemente, foram ensinados acerca das regras fundamentais que regem o referido jogo. Quando as crianças confeccionam seus próprios brinquedos e objetos a partir dos recursos disponíveis, elas estabelecem uma conexão mais profunda com tais itens, valorizando não apenas o produto final, mas também o processo de criação. Esse envolvimento no ato de construção favorece um aprendizado mais significativo e imersivo, pois promove a criatividade e a autonomia. Paulo Freire, em sua obra *Pedagogia da Autonomia*, enfatiza que "[...] ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou construção" (FREIRE, 1996, p. 25). De tal modo, que a elaboração de brinquedos próprios fortalece o vínculo da criança com o processo de aprendizagem, promovendo um sentimento de pertencimento e de apropriação desse processo educativo.



Quadro 2 - Apresentação do Planejamento da aula

Conteúdo: Jogo Africano Shishima
Objetivo: Confeccionar o tabuleiro de Shisima e jogar com as regras do jogo. Revisar o conteúdo da aula anterior e proporcionar aos alunos a prática do jogo Shisima.
Habilidades: (EF35EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares de salão e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico-cultural.

Avaliação: Construção do tabuleiro e das peças, e observação das regras no jogo.

Fonte: os autores

3ª Aula

Na terceira aula, à medida que todos os alunos confeccionavam seus tabuleiros, foram convidados a aplicar estratégias no jogo *Shisima*. Realizou-se uma competição interna, na qual as duplas se enfrentaram, sendo que cada uma teve três oportunidades para definir o vencedor (sistema de melhor de três). À medida que os vencedores eram definidos, aguardavam as próximas fases ou rodadas, enquanto os desclassificados competiam entre si. A grande decisão dos enfrentamentos ocorreu na lousa. O ambiente da sala foi marcado por um crescente ritmo competitivo, aliado ao prazer e à alegria de jogar, além de promover o autodesafio.

Quadro 3 – Apresentação do Planejamento da aula

Conteúdo: Shisima
Objetivo: Elaborar estratégias e vivenciar a competição no jogo Shisima, proporcionando uma experiência enriquecedora e desafiadora.



Avaliação: Promover a elaboração de estratégias e a vivência da competição no jogo Shisima, propiciando uma experiência não apenas enriquecedora, mas também desafiadora. Neste contexto, será fundamental observar e analisar criticamente as táticas empregadas pelos participantes, instigando reflexões sobre as abordagens adotadas.

Fonte: os Autores

4ª Aula

Nesta aula, foi desenvolvido o jogo Shisima, denominado "Peça Humana", no qual, os estudantes assumiram o papel das peças do jogo. A turma foi dividida em duas equipes, sendo que os três primeiros membros de cada equipe seguravam cones de cores diferentes, a fim de facilitar a visualização e a identificação entre as equipes. O tabuleiro foi representado no chão da quadra esportiva, utilizando arcos que formavam um octógono, simbolizando o formato geométrico do tabuleiro.

O jogo foi inicialmente conduzido de acordo com as regras tradicionais, mas, posteriormente, foram introduzidas três variações para tornar a dinâmica mais interessante. A primeira variação permitiu que as peças pulassem uma casa (ou arco), a segunda variação possibilitou que os estudantes trocassem de posição entre os arcos do tabuleiro, e, por fim, cada estudante recebeu uma numeração de acordo com o número total de membros das equipes. Utilizando operações matemáticas, os estudantes resolviam as equações e, com base no resultado, corriam até o arco correspondente, colocando o cone sobre o respectivo arco.

Quadro 4 – Apresentação do Planejamento da aula

Conteúdo: Shisima
Objetivo: Elaborar estratégias e vivenciar o jogo Shisima em proporções maiores e dinâmicas com movimento corporal.



Avaliação: Promover a elaboração de estratégias e a vivência em proporções maiores e dinâmicas com movimento corporal no jogo Shisima, propiciando uma experiência não apenas enriquecedora, mas também desafiadora. Neste contexto, será fundamental observar e analisar criticamente as táticas empregadas pelas equipes participantes, instigando reflexões sobre as abordagens adotadas.

Fonte: os Autores

5ª Aula

Nesta aula foi feita uma revisão por meio de diálogo com a sala de todos os conteúdos estudados no trimestre, e que elementos sobre as etnias aconteceram por meio das problematizações feitas, sobre o crescimento corporal e igualdade entre os seres humanos, indiferente de sua origem, negando a criação do conceito de “raça”, conceitos sobre os jogos indígenas e africanos e a atualidade de sua prática, as criações de jogos de raciocínio lógico como o jogo Shisima por meio de povos africanos.

Também foi aplicada uma avaliação denominada Ficha Avaliativa (Quadro 5) que demonstrou a qualidade das aprendizagens dos estudantes

Quadro 5 – Ficha Avaliativa aplicada aos estudantes

ESCOLA MUNICIPAL DE LONDRINA	
ESTUDANTE: _____	
ESTUDANTE: _____ TURMA: 5º _____	
LONDRINA, _____ DE _____ DE 2024.	
PROFESSORA: _____ VALOR: 4,0 PONTOS	
FICHA AVALIATIVA: EDUCAÇÃO FÍSICA	
3º TRIMESTRE	
<p>COMPOSIÇÃO CORPORAL: CRESCIMENTO.</p> <p>1. O SER HUMANO POSSUI ALGUMAS FASES DE CRESCIMENTO, EM QUE A ESTATURA (ALTURA) PODE SER MODIFICADA E AUMENTAR, ASSIM, ASSINALE A RESPOSTA CORRETA: (0,5 PONTOS)</p> <p>(A) DURANTE A INFÂNCIA TEMOS UM CRESCIMENTO ACENTUADO (GRANDE) DE PESO E ESTATURA (ALTURA). (B) NA FASE DA ADOLESCÊNCIA NÃO TEM MUDANÇA NA ESTATURA (ALTURA). (C) QUANDO ADULTO PERDEMOS PESO E ALTURA. (D) O IDOSO POSSUI A MAIOR FASE DE CRESCIMENTO.</p> <p>2. ESCREVA A SEQUÊNCIA CRONOLÓGICA DO CRESCIMENTO (FASES DO DESENVOLVIMENTO). (0,5 PONTOS)</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>A- _____ B- _____</p>	<p>4. O JOGO SHISIMA TEM REGRAS E MOVIMENTAÇÕES ESPECÍFICAS QUE DEVEM SER SEGUIDAS PARA A REALIZAÇÃO, DESTE MODO, ASSINALE A RESPOSTA QUE CORRESPONDE AO JOGO: (0,5 PONTOS)</p> <p>A) VENCE QUEM CAPTURAR O MAIOR NÚMERO DE PEÇAS DO ADVERSÁRIO. B) O OBJETIVO DO JOGO É FORMAR A SEQUÊNCIA DE TRÊS PEÇAS NA MESMA LINHA. C) A JOGADA PODE SER CONTÍNUA, SALTITANDO A PEÇA DO ADVERSÁRIO. D) BLOQUEAR O ADVERSÁRIO É UMA FALTA NO JOGO, E NÃO PODE SER REALIZADO.</p> <p>ESPORTES DE INVASÃO FUTSAL E FUTEBOL</p> <p>5. OS ESPORTES DE INVASÃO RECEBEM ESSE NOME PELO FATO DE ENTRAR NO TERRITÓRIO ADVERSÁRIO PARA MARCAR PONTO, ASSIM COLOQUE V DE VERDADEIRO E F DE FALSO NAS ALTERNATIVAS: (0,5 PONTOS)</p> <p>A- () FUTSAL É A REDUÇÃO DO NOME FUTEBOL DE SALÃO. B- () ESPORTE COLETIVO QUE DEPENDE DE TODOS. C- () O GOLEIRO PODE FAZER GOL. D- () AS FALTAS SÃO COMUNS AO ESPORTE, POR ISSO NÃO TEM PUNIÇÃO. E- () OS CHUTES DEVEM SER FEITOS FORA DA ÁREA DO GOL.</p>



<p>C- _____ D- _____</p> <p>JOGOS AFRO-BRASILEIROS</p> <p>3. MUITOS JOGOS REALIZADOS ATUALMENTE PELAS CRIANÇAS BRASILEIRAS SÃO DE ORIGEM AFRICANAS E INDÍGENAS: ASSIM ASSINALE A RESPOSTA CORRETA. (0,5 PONTOS)</p> <p>A) PODEMOS AFIRMAR QUE SÃO JOGOS ULTRAPASSADOS E QUASE DESCONHECIDOS. B) EM TODAS OS JOGOS O QUE SE PREDOMINA É A FORÇA MUSCULAR. C) OS JOGOS PODEM SOFRER ALTERAÇÃO, DEVIDO AO ESPAÇO E TEMPO, PORÉM A SUA ESSÊNCIA SE MANTÉM, POR ESSA RAZÃO SER IMPORTANTE O SEU ESTUDO. D) NÃO EXISTEM MAIS JOGOS DE ORIGEM AFRICANOS NO BRASIL.</p>	<p>6. A ORIGEM DO ESPORTE FUTEBOL, COMO MODALIDADE DE COMPETIÇÃO FOI NA INGLATERRA, E DESDE QUE CHEGOU AO BRASIL SE TORNOU INTEGRANTE DA CULTURA, ASSIM, COLOQUE O <u>NOME</u> DE UM TIME BRASILEIRO, SEU <u>MASCOTE</u>, E QUAL A <u>REGIÃO</u> QUE ELE PERTENCE. (0,5 PONTOS)</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>7. DESENHE A QUADRA DE FUTSAL COM SUAS LINHAS, E COLOQUE NÚMERO CORRETO DE UM TIME DENTRO DA QUADRA, COM OS NOMES DAS POSIÇÕES DOS JOGADORES: (1,0 PONTOS) No verso da folha!</p>
---	--

BOM TRABALHO!

Fonte: Os autores

Brincadeiras e Jogos de Salão: Shisima

- Explica, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos de salão e populares tradicionais do Brasil, detalhando suas características e a importância desse patrimônio histórico-cultural na preservação das diversas culturas.
- Planeja e utiliza estratégias para resolver desafios nas brincadeiras e jogos.
- Propõe, individual e/ou coletivamente, reelaborações de novas regras, fases e movimentos para a prática dos jogos estudados.
- Constrói o próprio brinquedo (objeto/tabuleiro/peças) para usufruir do jogo ou brincadeira.

Quadro 6 – Planejamento Pedagógico para o Ensino de Jogos de Matrizes africanas

DIRETORIA PEDAGÓGICA / GERÊNCIA DE ENSINO FUNDAMENTAL APOIO PEDAGÓGICO DE EDUCAÇÃO FÍSICA			
<p>5EF0002</p> <p>Brincadeiras e Jogos de salão: <i>Mancala ou Shisima</i></p>	<p>- Explica, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita) as brincadeiras e os jogos de salão e populares e tradicionais do Brasil, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico-cultural na preservação das diferentes culturas.</p>	<p>- Participa com autonomia das práticas das brincadeiras e Jogos de matrizes indígena e africana e Jogos de salão estudados, observando as regras e respeitando os colegas.</p> <p>- Planeja e utiliza estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos.</p>	<p>- Propõe alternativas para a prática de jogos e brincadeiras em diferentes contextos.</p> <p>- Constrói o próprio brinquedo (objeto/tabuleiro/peças) para usufruir do jogo ou brincadeira.</p>



	<p>- Explica, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita) os jogos de salão. Reconhece a possível origem dos jogos estudados.</p>	<p>- Propõe individual e/ou coletivamente reelaborações de novas regras, fases e movimentos para a prática dos jogos estudados.</p>	

Fonte: Orientação Pedagógica Londrina (Quadros - Currículo),2024.

Resultados e Discussão

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) é uma iniciativa que une a Política Nacional de Formação de Professores do Ministério da Educação tendo vínculo com à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), de acordo com o Ministério da Educação (Brasil, 2011) o programa teve início no ano de 2007 e tem como objetivo incentivar a iniciação à docência, visando para o aperfeiçoamento da formação de docentes em nível superior e para a melhoria da qualidade da educação básica pública brasileira. Desse modo, o programa fortalece a relação entre teoria e prática, contribuindo para o aperfeiçoamento da formação de docentes em nível superior.

A metodologia utilizada pela mesma, dialoga diretamente com os princípios de Freire (2011), que defende a educação como um processo libertador, baseado no diálogo e na problematização da realidade. Segundo Freire, "Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção" (Freire, 2011, p. 25). Isto é, a supervisora promove nos licenciandos a assumirem um papel ativo e reflexivo na sua formação docente, viabilizando uma prática que vai além da mera reconstrução de conteúdo, mas que busca a transformação social por meio da educação.



Dessa forma, a escola se configura como um espaço de inclusão, diversidade e comprometimento, sempre visando atender às necessidades pedagógicas e sociais de seus alunos, respeitando as condições e especificidades de cada família e contexto social. Participamos de todas as atividades propostas, tanto como auxiliar quanto como orientar, acompanhando o desenvolvimento das atividades de Educação Física e possibilitando o suporte necessário para que os alunos se sentissem à vontade para explorar as práticas corporais, o que permite afirmar ser contextualizada com a cultura africana, ser integrante do cotidiano e dos conteúdos estudados na escola. O jogo foi explorado de diferentes formas, a maneira tradicional (origem africana) e reconstruído pela turma (afro-brasileira), e essa organização didática favoreceu na compreensão sobre essa temática.

Podemos afirmar, que todos os alunos das duas turmas sabem realizar o jogo, foi feita uma avaliação individualizada e observamos cada aluno em diferentes momentos, e ressaltamos dois discentes estrangeiros estavam integrados à turma do 5º ano C, provenientes de um assentamento, que diante da falta do domínio da língua portuguesa, esses estudantes precisaram se adaptar às explicações fornecidas, sendo que a utilização de demonstrações se mostrou uma alternativa eficaz para promover um melhor entendimento por parte deles.

Concluimos, que essa temática precisa ser mais abordada na formação inicial, como também é de responsabilidade do profissional docente buscar o conhecimento de diferentes fontes, sejam pesquisas, eventos, debates e não aguardar que seja inserido de forma direta nas disciplinas acadêmicas. Quanto a implementação e avaliação de todo o processo ficou evidente a comoção dos alunos na aprendizagem desse conteúdo, e a mobilização além da sala de aula, com integração de amigos e familiares na aprendizagem do jogo.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9394/96**, de 20 de dezembro 1996. Brasília: MEC. Disponível em: <http://www.mec.gov.br/legis/pdf/LDB.pdf>. Acesso em 22/09/2024.



BRASIL. Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008. Altera a Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003, que estabelece a obrigatoriedade do ensino da História e Cultura Afro-Brasileira, para incluir também a História e Cultura Indígena no currículo escolar. Diário Oficial da União, Brasília, 10 mar. 2008. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/11645.htm. Acesso em: 11 mar. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília 2017.

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

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. Tradução de Sérgio Milliet. São Paulo: Perspectiva, 2014.

PREFEITURA MUNICIPAL DE CURITIBA. Cópia de Jogos de tabuleiro. [Curitiba], 2023. 1 arquivo PDF. Disponível em: <https://mid.educacao.curitiba.pr.gov.br/2023/6/pdf/00420110.pdf>. Acesso em: 12 mar. 2025.

LONDRINA. Orientações Pedagógicas 2023. Quadros de conteúdo e objetivos. Disponível em: <https://padlet.com/priscilaoliveira04/educa-o-f-sica-ovpdxh7lmnkagy5l>. Acesso em: 20 fev 2024.

RICHARDSON, R. J. **Pesquisa social: métodos e técnicas.** 4. ed., rev., atual. e ampl. Atlas. São Paulo, 2017.

SILVA, C. S. DA.; SOARES, M. H. F. B. Estudo bibliográfico sobre conceito de jogo, cultura lúdica e abordagem de pesquisa em um periódico científico de Ensino de Química. **Ciência & Educação**, v. 29, p. e23003. Bauru, 2023.