

JOGOS E BRINCADEIRAS EM PROJETOS SOCIAIS DE APLICAÇÃO EM COMUNIDADE REMANESCENTE DE QUILOMBO

Ingrydh França Pereira¹
Carolina Mariana de Souza Costa²
Ana Beatriz Reis de Sousa³
Josefina Costa⁴
Alex Fabiano Santos Bezerra⁵

RESUMO

O estudo teve como objetivo analisar a aplicação metodológica dos jogos e brincadeiras em um projeto social nomeado “Olimpíadas do Brincar ao Jogar III”. Esse projeto foi idealizado e desenvolvido pelo Instituto Formação – Centro de Apoio Acadêmico à Educação Básica (FCAEB), que é uma instituição sem fins lucrativos que tem a missão de investir em educação e no desenvolvimento de pessoas e seus territórios. O projeto foi realizado em uma comunidade remanescente de quilombo da Ilha do Cajual, na cidade de Alcântara – MA. A metodologia utilizada foi a pesquisa de campo através da observação sistemática, com intuito de conhecer aspectos da realidade. Para isso, foi utilizado um roteiro de observação organizado a partir das categorias de análise do estudo, tais como: a ocorrência de jogos de matriz africana, envolvimento das crianças nos jogos e a relação dos jogos com o processo de aprendizagem. Os resultados apontaram que o “Projeto Olimpíadas do Brincar ao Jogar III” trouxe uma série de benefícios para os participantes tais como interações sociais entre eles e os professores, contato com novas práticas esportivas e materiais esportivos, desenvolvimento da coordenação motora, aumento da autoestima e confiança, fortalecimento de valores e integração social. Apesar dos benefícios associados ao projeto, não foi identificado a utilização de jogos de matriz africanas que poderia promover momentos de aprendizado sobre ancestralidade e o fortalecimento dos laços e diversidade dos povos africanos e o entendimento do papel dos povos na construção da cidadania. A realização de projetos sociais causa grande impacto na vida da comunidade que o recebe, além de agregar conhecimento aos profissionais que atuam durante a sua execução.

Palavras-chave: Cultura, Jogos e brincadeiras, Remanescentes de Quilombo.

INTRODUÇÃO

As comunidades remanescentes de quilombos representam uma parte significativa da história e da cultura do Brasil, sendo constituídas predominantemente por descendentes de escravos que resistiram a opressão da escravidão. Durante um período

¹ Graduada do Curso de Educação Física da Universidade Federal do Maranhão - UFMA, ingrydhedf@gmail.com;

² Graduanda do Curso de Educação Física da Universidade Federal do Maranhão- UFMA, carolina.mariana@discente.ufma.br;

³ Graduanda do Curso de Educação Física da Universidade Federal do Maranhão - UFMA, abr.sousa@discente.ufma.br;

⁴ Graduada do Curso de Educação Física da Universidade Federal - UFMA, josefinapaco2019@gmail.com;

⁵ Professor orientador: Doutor em Educação - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - UNESP, alex.fabiano@ufma.br

em que a injustiça e a crueldade eram uma realidade inescapável para muitos, esses grupos encontraram refúgio e liberdade em matas isoladas e diversos locais afastados dos grandes centros e das fazendas, por todo território brasileiro e em outros países.

As comunidades remanescentes de quilombos, enfrentam uma luta constante para que suas terras ancestrais sejam reconhecidas. Essa é uma missão de suma importância para garantir a proteção de seus direitos e a preservação da valiosa herança cultural que floresce nesses territórios.

Essa cultura é transmitida pela oralidade de geração em geração, trazendo consigo a riqueza da motricidade, influenciada por tradições culturais, práticas agrícolas, formas de locomoção e estilos de vida distintos. A dança, a música e as expressões artísticas desempenham um papel fundamental na cultura quilombola, incorporando movimentos corporais específicos que desempenham um papel essencial em rituais e celebrações. Além disso, os jogos e brincadeiras têm um lugar importante na vida cotidiana dessas comunidades. Nas comunidades remanescentes de quilombo, os jogos e brincadeiras realizam um papel importante na preservação das raízes culturais e na promoção da identidade e coesão comunitária. Além disso, muitas dessas atividades refletem a relação dessas comunidades com a natureza e a história de luta contra a escravidão.

Essas atividades que muitas vezes são marcadas pelo esquecimento devido a poucas unidades escolares quilombolas não são apenas fontes de diversão e entretenimento, mas também meios essenciais para transmitir conhecimentos, valores e tradições culturais.

Porém, dentro dessas comunidades, surgem desafios complicados que influenciam suas jornadas. Um dos principais obstáculos é a dificuldade de chegar a essas áreas devido a fatores geográficos difíceis, o isolamento social e o racismo. Isso leva a uma ausência notória de políticas públicas nessas regiões. Além disso, é importante considerar a falta de oportunidades educacionais e a pouca exposição às mídias.

Diante dessa complexidade, surge uma questão importante: que abordagens podem ser adotadas para enfrentar os diversos desafios que persistem a partir do passado e ainda afetam essas comunidades? É fundamental explorar estratégias que abordem as barreiras geográficas, o isolamento social, o racismo, bem como criar oportunidades de educação e promover o acesso às mídias para garantir o desenvolvimento sustentável e a preservação das ricas tradições culturais nas comunidades remanescentes de quilombos. Além disso, a cooperação entre as comunidades, o governo e organizações sociais pode

desempenhar um papel crucial na superação desses desafios históricos e na promoção de um futuro mais inclusivo e equitativo para essas comunidades.

O presente estudo tem como objetivo analisar a aplicação de jogos e brincadeiras em comunidades quilombolas da Ilha do Cajual, promovido por uma organização social sem fins lucrativos. Ele busca identificar jogos culturais de origem africana no projeto "Olimpíadas do Brincar", caracterizar a resistência das crianças a jogos de outras culturas e examinar a relação entre o ensino dessas atividades e o aprendizado em outras áreas do conhecimento.

O foco no ensino e aprendizagem das crianças não se limita apenas a questões educacionais, mas também engloba o respeito e valorização de sua herança cultural. A integração de elementos culturais nos processos de ensino pode tornar a aprendizagem mais significativa e envolvente, aumentando o interesse das crianças e sua conexão com o conteúdo. Além disso, ao preservar a ancestralidade cultural, o estudo contribui para a transmissão Inter geracional de valores e tradições, reforçando a identidade das futuras gerações.

A busca por novas experiências enriquecedoras visa não apenas expandir o repertório cultural das crianças, mas também proporcionar abordagens pedagógicas inovadoras que se alinhem às demandas contemporâneas. A incorporação de práticas culturais tradicionais com práticas atuais permite uma abordagem educacional mais completa e diversificada, preparando as crianças para enfrentar os desafios do mundo moderno de maneira respeitosa às suas raízes.

Por fim, a justificativa deste estudo reside na sua capacidade de trazer impactos positivos para as pessoas e para a comunidade, bem como enriquecer o processo de ensino e aprendizagem das crianças por meio da preservação cultural e da introdução de experiências inovadoras. O estudo pretende ser um passo em direção à construção de um ambiente educacional que valorize a cultura, promova a educação e integre práticas contemporâneas de forma harmoniosa e enriquecedora.

A seguir abordaremos a metodologia, incluindo o contexto, as características e os participantes do estudo, bem como os instrumentos e procedimentos utilizados para coletar dados. Por fim, realizaremos a análise e discussão dos resultados obtidos.

METODOLOGIA

A pesquisa está centrada na Comunidade Remanescente de Quilombo Ilha do Cajual, localizada na Baía de São Marcos, em estreita proximidade com o município de Alcântara no Estado do Maranhão. (Ilha do Cajual, 2021). Essa comunidade é conhecida por ser um sítio paleontológico significativo, segundo moradores, a Ilha abriga cerca de 250 moradores distribuídos por pequenas vilas.

A Vila Tijuca foi o local selecionado para o estudo. O acesso a essa vila envolve, em um primeiro momento, uma breve travessia de canal de mar por meio de canoa em tempo estimado de cinco minutos. A segunda etapa envolve deslocamento em mata nativa da ilha, com tempo estimado de uma hora e meia. É fundamental enfatizar a notável beleza que acompanha todo o percurso, bem como a diversidade impressionante de espécies vegetais que enriquecem a paisagem.

O estudo enquadra-se dentro da abordagem de pesquisa qualitativa com o delineamento de pesquisa descritiva (Triviños, 1987). A pesquisa descritiva tem o propósito de explorar e descrever o ambiente da Ilha do Cajual em relação à prática de jogos através de projetos que utilizam o esporte como uma ferramenta de lazer e aprendizado. A escolha pelo enfoque descritivo se justifica pela intenção de obter um retrato detalhado e compreensivo da dinâmica existente na ilha, no contexto da aplicação de projetos esportivos.

Nesse sentido, a pesquisa buscará mapear e documentar as atividades esportivas e de lazer realizadas na comunidade, bem como analisar como esses projetos influenciam o cotidiano dos moradores e contribuem para o desenvolvimento social e educacional. A abordagem descritiva permitirá capturar nuances, práticas e percepções relacionadas à adoção do esporte como uma forma de enriquecer a vida na Ilha do Cajual.

Os participantes desse estudo foram 16 crianças residentes na Vila Tijuca e nas proximidades da praia na Ilha do Cajual. Essas crianças têm idades compreendidas entre seis e 15 anos e estão inscritas no projeto esportivo intitulado "Olimpíadas do Brincar e Jogar III".

O projeto Olimpíadas do Brincar ao Jogar foi concebido durante a preparação das Olimpíadas realizadas no Brasil em 2016. A ideia era ampliar o radar de crianças e jovens brasileiros, desde a escola, para outras modalidades esportivas, além do futebol: handebol, vôlei, basquete, badminton, atletismo, lutas. Ao mesmo tempo, propõe

trabalhar as brincadeiras tradicionais e a relação entre o brincar e o jogar. (Formação, 2023).

O instrumento de coleta de dados escolhido para esta pesquisa foi a observação direta. A observação foi conduzida no ambiente do entorno da escola e outros ambientes de convívio das crianças. É justamente nesses locais que aconteciam as atividades do projeto "Olimpíadas do Brincar ao Jogar".

Através desse método, os pesquisadores tiveram a oportunidade de observar as crianças participantes em suas interações e envolvimento nas atividades esportivas do projeto. A observação direta permitiu capturar comportamentos, reações e dinâmicas sociais no contexto real em que ocorrem as atividades esportivas. Esse método proporcionou uma visão valiosa sobre a vivência das crianças nas atividades propostas pelo projeto social. Com isso, pode-se compreender os impactos do jogo e do brincar, e do esporte em forma de lazer e educação na Ilha do Cajual.

Os procedimentos de coleta de dados foram planejados ao longo de um período de cinco meses, que envolveu o período de setembro de 2021 a fevereiro de 2022, em que aconteceram as ações do projeto "Olimpíadas do Brincar ao Jogar III" na Ilha do Cajual.

As observações ocorreram em encontros quinzenais, especificamente às sextas-feiras, no intervalo de tempo das 09:00 às 11:30 horas. Nesses momentos, foram notadas as interações e participações das crianças nas atividades esportivas do projeto, que abrangiam, desde a chegada das crianças até o término das atividades.

Ao longo das sessões de observação, foram registrados comportamentos, interações sociais, níveis de participação e reações das crianças durante as atividades esportivas. Esses registros forneceram uma percepção significativa sobre como o projeto impactou as crianças, suas reações emocionais e a maneira como se engajaram nas atividades proporcionadas pelo projeto "Olimpíadas do Brincar ao Jogar III".

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados foram organizados a partir das categorias de análise presentes no estudo com base nos objetivos específicos da pesquisa, retirando as partes relevantes da descrição da observação realizada. Assim, os dados serão apresentados em forma palavras-chave encontradas na descrição da observação, e postas no texto em quadro explicativo.

O planejamento de ações educativas deve considerar elementos essenciais para prever, executar e organizar cada etapa, especialmente em projetos sociais, onde é crucial avaliar potenciais dificuldades. A pesquisa sobre o Projeto Olimpíadas do Brincar enfatizou aspectos como Organização e Planejamento, a relação das atividades com a escola, a vestimenta adequada para as práticas e o uso de Equipamentos de Proteção Individual (EPI) pela equipe executora, como pode ser observado no quadro 1 a seguir:

Quadro 1 - RESULTADOS REFERENTES AO PLANEJAMENTOS DAS AÇÕES DO PROJETO.

Categories	Palavras-chave da Descrição
Organização e Planejamento	<ol style="list-style-type: none"> 1) aulas eram previamente planejadas aproximadamente uma semana antes da viagem à Ilha; 2) plano de aula específico para o dia de atividade; 3) planejamento feito de acordo com disposição espacial das atividades; 4) consideração em relação a disponibilidade de materiais e os objetivos do ensino.
Relação com a Escola	<ol style="list-style-type: none"> 1) servia para alocar os materiais esportivos; 2) ponto de encontro entre os alunos e os professores; 3) não havia atividades direcionadas à exploração da escola.
Vestimenta para as Práticas	<ol style="list-style-type: none"> 1) uso de vestimenta própria das crianças do lugar; 2) o projeto não fornecia nem vestimentas de identificação e calçados. 3) uso de coletes fornecidos durante as atividades
Uso de EPI	<ol style="list-style-type: none"> 1) a Ilha do Cajual não fazia uso de EPIs; 2) a equipe adotou medidas de segurança como forma de proteger a comunidade.

Fonte: Elaboração própria (2023)

O planejamento das atividades do projeto "Olimpíadas do Brincar ao Jogar III" era feito cerca de uma semana antes de cada visita à Ilha do Cajual, adaptando-se às necessidades das crianças identificadas pelos professores. A escolha do local e a disponibilidade de material esportivo também eram fatores importantes. Em um período desafiador pós-pandemia, observou-se que os moradores da ilha não usavam Equipamentos de Proteção Individual (EPI), mas a equipe decidiu utilizar máscaras e álcool em gel, demonstrando compromisso com a segurança de todos, em conformidade com recomendações da Organização Mundial da Saúde (OMS).

É válido ressaltar que a organização e planejamento são essências para a atuação do professor, neste ponto Moura e et al. (2021) afirma a necessidade das intervenções pedagógicas acontecerem respeitando e considerando 11 princípios metodológicos: a) interação; b) contextualização; c) Dimensões do conteúdo; d) valorização das

experiências dos alunos; e) diversidade de vivências; f) problematização, g) autonomia e criatividade; h) ludicidade; i) compreensão e transferência de habilidade; j) modificação estrutural do conteúdo e k) utilização de recurso tecnológicos.

Moura e et al. (2021, p. 37) afirmam que “É necessário que as ações do professor possam proporcionar aos estudantes uma reflexão crítica sobre os jogos desenvolvidos durante as aulas. Jogar por jogar não promove avanços no campo pedagógico e nem no processo de ensino aprendizagem”, ressaltando o quanto é fundamental as intencionalidades no ato pedagógico.

Nos primeiros encontros, as crianças mostraram entusiasmo, curiosidade e enfrentaram desafios enquanto se familiarizavam com as atividades. A pesquisa considerou a receptividade das crianças às atividades e aos professores, bem como sua percepção dos movimentos básicos fundamentais, que pode ser analisado no quadro 2 abaixo:

QUADRO 2 - RESULTADOS REFERENTE AS ATIVIDADES INICIAIS DO PROJETO.

Categories	Palavras-chave da Descrição
Receptividade por parte da Crianças as atividades e aos professores.	<ol style="list-style-type: none"> 1) as crianças exibiam um comportamento tímido; 2) demonstravam pouca interação com os professores; 3) maior parte do tempo as crianças ficavam caladas; 4) nas rodas de conversa os professores conseguiram estabelecer uma interação mais intensa; 5) todas as crianças e jovens participaram ativamente do começo ao final das aulas.
Percepção dos Movimentos básicos fundamentais das crianças	<ol style="list-style-type: none"> 1) habilidades notáveis na execução de atividades envolvendo corridas e chutes; 2) notável dificuldade por parte dos alunos na realização de outros movimentos, como saltar, arremessar e manusear uma bola; 3) não tinham vivencias de atividades e jogos tradicionais de suas comunidades.

Fonte: Elaboração própria (2023)

Os resultados mostram que a participação ativa de crianças e jovens em todas as aulas é um indicador positivo de sucesso do projeto, sugerindo que as atividades foram adaptadas para engajar os participantes e superar a timidez, isto parte do processo de pensar e contextualizar como apresentar novos conteúdos e atividades as crianças, rompendo com pensamentos educacionais tradicionais, já tão conhecidos.

Neste ponto Moura e et al. (2021, p. 30) defendem que ao “Romper com a tradição antiga das escolas tradicionais faz com que as crianças produzam um ambiente lúdico, desenvolvendo pensamentos, expressões, lidando com sentimentos aprendendo a viver coletivamente e articular as individualidades para compor grupos.”,

A diversificação das práticas esportivas enriquece o desenvolvimento físico e cognitivo, permitindo que as crianças explorem suas preferências esportivas. Além disso, foram identificadas categorias importantes a partir das observações, como o potencial dos espaços utilizados, as adaptações das práticas motoras na ilha, os jogos preferidos e aqueles que apresentaram dificuldades, a percepção de movimentos especializados, a manipulação de materiais esportivos e a interação social nas atividades propostas, destacado no quadro 3:

QUADRO 3 - RESULTADOS REFERENTES A PRÁTICAS MOTORAS REALIZADAS NO PROJETO.

Categorias	Palavras-chave da Descrição
Uso dos recursos naturais e espaço físico na aplicação das atividades.	1) uso de recursos naturais como as árvores que serviram como suporte para a instalação do equipamento de slackline; 2) uso de galhos para marcações no solo de terra batida; (3) o local de atividade era um ambiente ao ar livre; 3) densa presença de árvores em seu entorno.
Potencial dos espaços usados e não usados. (Práticas corporais)	1) apenas um local foi utilizado 2) o espaço em questão consistia em uma área de campo aberto com solo de terra batida, cercado por residências locais, a escola da comunidade e várias formas de vegetação. 3) havia desafios naturais, como raízes ligeiramente elevadas e pedras no local de atividades. 4) outros locais como a escola, campos abertos, a praia e outros espaços em outras comunidades não foram utilizados.
Adaptação de materiais da ilha nas práticas motoras	1) utilização de varas de árvores, previamente soltas, como uma técnica de equilíbrio no contexto do slackline por conta própria das crianças; 2) não havia uma rede de vôlei disponível então solicitou-se a confecção de uma rede de vôlei a uma pessoa da comunidade, essa rede de vôlei não pôde ser utilizada durante o projeto devido ao atraso na sua entrega; 3) poderiam ter sido explorados outros recursos naturais disponíveis na ilha.
Atividades Realizadas pelo projeto	1) as atividades desenvolvidas ao longo do projeto, incluíram-se jogos e brincadeiras tais como pega bandeira, queimada, sete pecados, esconde-esconde, vários tipos de cola, gato e rato, morto e vivo; 2) atividades que trabalham a contagem de números e nomes de frutas; 3) brincadeiras cantadas como laranja madura, corre cutia, bom barquinho e ombro, cabeça, joelho e pé; 4) modalidades esportivas como rugby, futebol, handebol, iniciação ao voleibol; 5) poderia ter sido desenvolvidos jogos de matriz africana; 6) outras possibilidades poderiam ser exploradas durante o projeto, por exemplo, trilhas de aventura, modalidades esportivas como basquete, salto com vara, salto em distância, salto em altura, corrida sobre barreira e salto triplo.

<p>Jogos que as crianças mais gostavam de praticar.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) as atividades mais apreciadas pelas crianças englobavam principalmente aquelas relacionadas à corrida, incluindo corridas simples, corridas com obstáculos e corridas com objetivos específicos; 2) maior facilidade na execução das atividades de corrida; 3) o futebol também se destacou como uma prática amplamente desenvolvida na Ilha do Cajual, sendo uma atividade muito popular entre as crianças; 4) atividades mais desafiadoras e não tão convencionais, como o slackline, foram igualmente bem recebidas.
<p>Jogos que as crianças mais tinham dificuldade em realizar</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) enfrentaram maiores desafios na execução de jogos e atividades que demandavam habilidades manuais; 2) o handebol, rugby, vôlei e outras atividades que envolviam o manejo, o drible, a passagem e o arremesso de bolas; 3) atividades como o badminton e a queimada também demonstraram níveis de dificuldade superiores em comparação com outras práticas esportivas; 4) as crianças enfrentaram desafios em atividades que envolviam conceitos de letras, números, variedades e nomes de frutas.
<p>Percepção da associação de movimentos especializados para o esporte</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) a metodologia empregada envolveu a revitalização de jogos e brincadeiras populares; 2) reintrodução do jogo da queimada, que foi adaptado de forma a desenvolver habilidades específicas relevantes para a modalidade do handebol; 3) o jogo da cola foi adotado como uma ferramenta para a iniciação esportiva no contexto da corrida; 4) pega a bandeira foi adaptado para ensinar os princípios e habilidades do rugby.
<p>Manipulação de matérias esportivas do projeto e materiais encontrados na Ilha.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) as crianças enfrentaram desafios significativos na manipulação de materiais esportivos específicos bolas utilizadas em modalidades como handebol, basquete, vôlei e rugby; 2) o manuseio dos materiais empregados no badminton, tornou-se claro que as crianças apresentavam limitações no que se refere à coordenação motora fina e ao desenvolvimento dos membros superiores; 3) notou-se que na Ilha já existiam duas traves de pequeno porte fincadas no solo; 4) traves eram utilizadas em jogos de futebol pelos moradores da Ilha do Cajual; 5) essas traves foram reaproveitadas e empregadas em atividades de futsal e estafetas, com o objetivo de acertar chutes ao gol.
<p>Interação social nas atividades propostas</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) as crianças mais jovens eram mais participativas nas atividades em comparação às crianças um pouco mais velhas, particularmente aquelas com idades em torno de 14 e 15 anos; 2) os participantes tinham uma boa capacidade de relacionamento entre si; 3) em algumas situações, essas crianças mais velhas optavam por apenas observar as atividades; 4) a interação entre alunos e professores foi muito positiva, pois os alunos respeitavam os professores e seguiam os comandos; 5) notou-se que os meninos, independentemente da idade, tendiam a se relacionar menos com as meninas, mantendo uma certa distância e hesitação nas interações; 6) no entanto, as atividades desenvolvidas em grupo foram geralmente bem recebidas; 7) o projeto não incluiu desafios que promovessem a busca de soluções em grupo para problemas específicos.

No Quadro 3, observou-se que todas as atividades do projeto ocorreram em um único local, uma extensa área de terra batida com desafios naturais, como raízes e pedras. A escola da Ilha do Cajual serviu como armazenamento dos equipamentos e ponto de encontro entre crianças e professores. Apesar de outros espaços, como campos abertos e a praia, não serem utilizados, o local escolhido ofereceu um contato direto com a natureza, permitindo atividades variadas e a participação dos pais.

Dentro das atividades planejadas eram sempre planejadas ensinar através dos jogos e isso nos ajudar a fortalecer o que Moura e et al. (2019) encontraram em suas pesquisas destacando que muitos profissionais preferem utilizar as oficinas de jogos como estratégias metodológicas de ensino para trabalhar com os esportes coletivos e outras práticas corporais.

A exploração de novos ambientes poderia enriquecer a experiência das crianças, incentivando-as a compartilhar conhecimentos sobre a Ilha. Durante a prática de *slackline*, as crianças usaram galhos de árvores como apoio para o equilíbrio. Moura e et al. (2018) denunciam, que as Práticas Corporais de Aventura (PCA), compõem um conjunto de práticas corporais que são marcantes dentro das sociedades, entretanto não são abordadas na rotina das crianças, ao trabalhar esse conteúdo no projeto, desperta as crianças para perceberem as potencialidades em seu entorno.

O kit de materiais não incluía uma rede de vôlei, que foi solicitada a um morador, mas não chegou a ser utilizada devido ao atraso na entrega.

A culminância do projeto integrou as atividades diárias dos alunos, ressaltando o desenvolvimento físico, cognitivo e social. Isso permitiu que os estudantes compreendessem a importância do exercício e da coordenação motora, promovendo um estilo de vida ativo e a autonomia em diversas situações.

QUADRO 4 - RESULTADOS REFERENTES AS CULMINÂNCIAS DO PROJETO

Categorias	Palavras-chave da Descrição
Culminância do Projeto com as atividades de vida diária dos alunos	1) as crianças começaram a incluir as atividades aprendidas durante seu cotidiano; 2) antes as crianças só praticavam brincadeiras associadas ao futebol; 3) após o contato com outras atividades começaram por exemplo a incluir jogos e brincadeiras envolvendo o vôlei no seu dia – dia; 4) uma melhora na coordenação motora fina dos alunos durante o projeto.

Fonte: Elaboração própria (2023)

Os resultados do Quadro 4 mostram que as crianças começaram a integrar as atividades aprendidas em seu cotidiano, o que indica um impacto positivo do projeto em

suas vidas. A inclusão de jogos e brincadeiras relacionados ao vôlei demonstra que o projeto diversificou suas experiências esportivas e estimulou o interesse por diferentes modalidades.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Utilizar jogos e brincadeiras em projetos sociais é uma ferramenta eficaz para conectar-se com crianças e ensinar conhecimentos gerais, especialmente em comunidades quilombolas. O projeto "Olimpíadas do Brincar ao Jogar III", realizado na Ilha do Cajual, buscou oferecer novas experiências, mas não incluiu jogos culturais de origem africana, apesar da importância de preservar essa cultura. A inclusão desses jogos poderia fortalecer a identidade e autoestima das crianças, promovendo respeito pela diversidade.

É essencial conhecer as características e costumes da comunidade antes de implementar um projeto, para garantir um planejamento adequado. Além disso, a continuidade das atividades é crucial para o aprendizado, já que interrupções podem prejudicar o desenvolvimento pedagógico. Para evitar pausas, é importante adotar estratégias que assegurem um fluxo contínuo de aprendizado, como planejamento antecipado e capacitação de profissionais.

O projeto trouxe novos conhecimentos para a comunidade, apresentando uma diversidade de práticas corporais que podem e devem ser vivenciadas em suas rotinas, entretanto dentro de suas ações não houve uma articulação que reforçassem o conhecimento já produzido e composto dentro de tradições da própria comunidade, um dos pontos que cabe ser refletido para ações futuras.

REFERÊNCIAS

FORMAÇÃO. **Olimpíadas do brincar ao jogar.**, 2023. Disponível em: <https://formacao.org.br>. Acesso em 11 outubro de 2023.

MOURA, D. L.; et al. **Dialogando sobre o ensino da educação física:** práticas corporais de aventura na escola. Curitiba: CRV, 2018 (coleção dialogando sobre o ensino da educação física – volume 4)



MOURA, D. L.; et al. **Dialogando sobre o ensino da educação física:** esportes coletivos na escola. Curitiba: CRV, 2019 (coleção dialogando sobre o ensino da educação física – volume 5)

MOURA, D. L.; et al. **Dialogando sobre o ensino da educação física:** jogo na escola. Curitiba: CRV, 2021 (coleção dialogando sobre o ensino da educação física – volume 7)

TRIVIÑOS, A. N. S. **Pesquisa qualitativa.** São Paulo: Atlas, 1987