



Projeto Raízes em jogo: Jogos de Tabuleiro como Recurso Pedagógico Sustentável

Project Roots at Play: Board Games as a Sustainable Educational Resource

Kerginaldo Lima Guilherme Júnior

Secretaria de Educação do Estado do Ceará, <https://orcid.org/0009-0005-1120-9920>,

kerginaldo.junior@prof.ce.gov.br

Lucas Abreu Machado

Secretaria de Educação do Estado do Ceará, <https://orcid.org/0009-0009-6080-6827>,

lucas.machado@prof.ce.gov.br

Resumo

O projeto “Raízes em Jogo” foi desenvolvido na Escola Estadual de Educação Profissional Monsenhor José Aloysio Pinto, em Sobral–CE, com turmas do 1º ano dos cursos técnicos em Administração, Desenho da Construção Civil, Desenvolvimento de Sistemas e Redes de Computadores. O presente relato tem como objetivo socializar e analisar a experiência pedagógica do projeto “Raízes em Jogo”, evidenciando suas contribuições para a valorização das relações étnico-raciais e para a consolidação de uma educação antirracista na Educação Física escolar. Busca-se inspirar outros professores a desenvolverem práticas semelhantes que articulem ludicidade, diversidade cultural e sustentabilidade, reafirmando o papel da escola como espaço de transformação social e respeito à pluralidade. A metodologia incluiu quatro aulas por turma, nas quais os estudantes produziram, estudaram e praticaram os jogos. Os resultados evidenciaram elevado engajamento, compreensão das regras e do contexto histórico-cultural, além de despertar interesse por outras manifestações da cultura corporal.

Palavras-chaves: Educação Física; Jogos africanos; Sustentabilidade.

Abstract

The “Roots in Play” project was developed at the Escola Estadual de Educação Profissional Monsenhor José Aloysio Pinto, in Sobral, Ceará, with first-year students from the technical programs in Administration, Civil Construction Design, Systems Development, and Computer Networks. This experience report aims to share and analyze the pedagogical experience of the “Roots in Play” project, highlighting its contributions to the appreciation of ethnic-racial relations and the consolidation of an anti-racist education within school Physical Education. It also seeks to inspire other teachers to develop





similar practices that combine playfulness, cultural diversity, and sustainability, reaffirming the role of the school as a space for social transformation and respect for plurality. The methodology involved four classes per group, during which students created, studied, and played the games. The results revealed high levels of engagement, solid understanding of the rules and historical-cultural context, and increased interest in other forms of body culture.

Keywords: Physical Education; African Games; Sustainability.

1 Introdução

O projeto “Raízes em Jogo” teve origem em uma intervenção realizada durante a Semana da Consciência Negra de 2023, nas aulas de Educação Física. Naquele momento, os alunos conheceram a história e as regras de dois jogos africanos Tsoro Yematatu e Shisima, logo em seguida, puderam vivenciá-los em tabuleiros confeccionados pelo professor. A forte receptividade, marcada pelo engajamento e pelo interesse dos estudantes, motivou a continuidade e o aprimoramento da proposta.

Assim, o presente relato de experiência tem como objetivo socializar e analisar a experiência pedagógica do projeto “Raízes em Jogo”, destacando suas contribuições para a valorização das relações étnico-raciais e para o fortalecimento de uma educação antirracista no contexto da Educação Física escolar. Busca-se, ainda, inspirar outros professores a desenvolverem práticas pedagógicas inovadoras que articulem ludicidade, diversidade cultural e sustentabilidade, promovendo aprendizagens críticas e inclusivas. A intenção é divulgar uma proposta didática acessível e replicável, capaz de fortalecer o compromisso da escola com a equidade, a cidadania e o reconhecimento das matrizes africanas na cultura corporal.

Com base nesse êxito inicial, em 2025 a experiência foi ampliada e sistematizada como projeto pedagógico, incorporando a participação ativa dos alunos na confecção dos tabuleiros com materiais recicláveis. Esse processo, além de favorecer a compreensão das origens culturais dos jogos, estimulou a criatividade, a expressão identitária e a consciência ambiental dos participantes, promovendo um diálogo entre cultura, ludicidade e sustentabilidade.

A reformulação possibilitou integrar dimensões conceituais (história, origem e regras dos jogos) e procedimentais (produção e prática), ampliando o





protagonismo estudantil e fortalecendo aprendizagens significativas. O projeto demonstrou o potencial da Educação Física para articular saberes culturais, sociais e ambientais, superando sua tradicional vinculação a práticas esportivas hegemônicas e tecnicistas.

O uso de jogos de tabuleiro como recurso pedagógico é uma prática que resgata o valor lúdico do aprendizado, algo fundamental para o desenvolvimento humano. Segundo Huizinga (2001), o jogo é um elemento intrínseco à cultura humana, agindo como uma manifestação essencialmente livre e capaz de criar ordem e ritmo. Essa perspectiva é reforçada por Tizuko Kishimoto (1996), que defende a importância do jogo como um meio para o desenvolvimento integral da criança, tanto em aspectos cognitivos quanto socioemocionais. Ao utilizar os jogos africanos Tsoro Yematatu e Shisima, o projeto Raízes em Jogo integra essa visão lúdica com o resgate de práticas culturais ancestrais, promovendo aprendizagens que são ao mesmo tempo divertidas, críticas e colaborativas.

A criação dos jogos de tabuleiro africanos a partir de recursos acessíveis representa, portanto, uma iniciativa inovadora e interdisciplinar. Além de resgatar práticas culturais ancestrais, promove aprendizagens lúdicas, críticas e colaborativas, envolvendo conteúdos de história, arte, matemática e Educação Física. Favorece ainda o fortalecimento da identidade cultural, a cooperação, o respeito às regras e o desenvolvimento cognitivo e socioemocional.

Desenvolvido na Escola Estadual de Educação Profissional Monsenhor José Aloysio Pinto, em Sobral-CE, o projeto consolidou-se como espaço de valorização da diversidade cultural e da sustentabilidade. Ele se justifica pelo compromisso da escola com a formação crítica e cidadã, bem como pelo cumprimento da Lei nº 10.639/2003, que estabelece a obrigatoriedade do ensino da história e cultura africana e afro-brasileira. Apesar de sua relevância, ainda existem dificuldades na efetiva implementação da lei, seja pela escassez de materiais pedagógicos, seja pela falta de metodologias criativas que aproximem os estudantes dessa temática.





Nesse sentido, a proposta articula-se também às demandas contemporâneas por práticas educativas que promovam a consciência ambiental. O reaproveitamento de materiais recicláveis na produção dos tabuleiros revelou-se estratégia eficiente para integrar a educação ambiental à prática pedagógica, favorecendo a construção de valores ligados ao cuidado com o meio ambiente e à sustentabilidade.

No campo específico da Educação Física, o projeto amplia o conceito de ludicidade, mostrando que a área não se restringe apenas ao desenvolvimento motor, mas contribui para a formação integral dos estudantes. Essa perspectiva está em consonância com a BNCC e as Diretrizes Curriculares Nacionais, que defendem uma Educação Física capaz de contemplar a diversidade da cultura corporal.

Por fim, a experiência com materiais recicláveis rompe com a dependência de recursos industrializados e de alto custo, incentivando a criatividade, a autonomia e o protagonismo dos alunos. Tal prática conecta a Educação Física a pautas urgentes, como a economia circular, a responsabilidade social e a valorização da diversidade cultural.

Assim, o projeto se justifica pela necessidade de integrar cultura, sustentabilidade e educação em propostas pedagógicas significativas. Sua socialização em espaços científicos reforça a importância de experiências inovadoras que dialogam com os desafios atuais da educação e apontam caminhos para o fortalecimento de práticas mais críticas, inclusivas e transformadoras.

2 Metodologia

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa de caráter descritivo e interventivo, fundamentada na abordagem cultural da Educação Física (NEIRA; NUNES, 2009). A proposta buscou valorizar manifestações da cultura corporal historicamente marginalizadas e promover práticas pedagógicas inovadoras, com ênfase na diversidade cultural e na sustentabilidade.

O projeto foi desenvolvido no primeiro semestre de 2025 na Escola Estadual de Educação Profissional Monsenhor José Aloysio Pinto, em Sobral-CE. Os





sujeitos participantes foram estudantes do 1º ano dos cursos técnicos em Administração, Desenho da Construção Civil, Desenvolvimento de Sistemas e Redes de Computadores. Cada turma foi organizada em nove equipes, com até cinco integrantes, totalizando a produção de dezoito tabuleiros por sala.

A intervenção teve duração de quatro aulas por turma, estruturadas em quatro etapas:

1º encontro - Explanação conceitual: apresentação da história, origem e significados culturais dos jogos africanos Tsoro Yematatu e Shisima.

2º encontro - Aprendizagem das regras e prática inicial: vivências nos tabuleiros confeccionados pelo professor para familiarização com a dinâmica.

3º encontro - Confeção dos tabuleiros: produção coletiva em equipes, utilizando materiais recicláveis recolhidos pelos próprios estudantes e pela comunidade escolar.

4º encontro - Socialização e vivência coletiva: apresentação dos tabuleiros, partidas entre as equipes e rodas de conversa para reflexão crítica.

O instrumento de coleta de dados foi a observação direta do processo pedagógico, complementada por relatos espontâneos dos estudantes durante rodas de conversa. A técnica de análise utilizada foi a análise de conteúdo, considerando as dimensões propostas pela BNCC (compreensão, análise, reflexão sobre a ação, experimentação, protagonismo comunitário, fruição, construção de valores e uso/apropriação), de modo a avaliar os avanços conceituais, procedimentais e atitudinais.

Quanto aos aspectos éticos, todos os participantes foram informados sobre os objetivos da atividade e participaram de forma voluntária, sem qualquer forma de prejuízo acadêmico aos que eventualmente optassem por não se engajar. O projeto respeitou os princípios éticos da pesquisa em educação, assegurando o anonimato dos estudantes em eventuais registros e publicações.

3 Resultados e Discussão





O projeto “Raízes em Jogo” buscou integrar cultura, ludicidade e sustentabilidade no contexto escolar, ampliando aprendizagens significativas e diversificando os conteúdos da Educação Física. A intervenção foi planejada para desenvolver competências em três dimensões.

Na dimensão conceitual, esperava-se que os estudantes compreendessem a história, a origem e os significados culturais dos jogos africanos Tsoro Yematatu e Shisima, relacionando-os à valorização da cultura afro-brasileira e africana, em consonância com a Lei nº 10.639/2003.

Na dimensão procedimental, a meta foi aprimorar habilidades cognitivas, motoras e sociais, tanto na confecção dos tabuleiros quanto na vivência dos jogos. O trabalho em equipe possibilitou a aplicação de estratégias, tomadas de decisão coletivas, criatividade e autonomia, especialmente por meio do uso de materiais recicláveis.

Já a dimensão atitudinal visou fortalecer valores de cooperação, respeito às regras, protagonismo estudantil, consciência ambiental e valorização da diversidade cultural. A expectativa era que os alunos reconhecessem a importância da participação ativa e refletissem sobre seu papel social em uma escola inclusiva e sustentável.

A análise considerou indicadores como: participação dos alunos nas atividades, qualidade dos tabuleiros confeccionados, percepção do aprendizado por meio de relatos e questionários, além da identificação de mudanças no engajamento e no interesse pela cultura africana e pela sustentabilidade. Os resultados confirmaram o alcance desses objetivos. Observou-se alta participação e envolvimento dos estudantes, demonstrando interesse genuíno pela temática e assumindo papel de protagonistas no processo de aprendizagem.

Na dimensão conceitual, os alunos compreenderam a história e a relevância cultural dos jogos, relacionando-os à legislação que garante o ensino da cultura afro-brasileira e africana. Além disso, o projeto despertou curiosidade sobre outras manifestações corporais de matrizes africanas e indígenas, ampliando o repertório cultural e evidenciando a potencialidade da Educação Física como espaço de valorização da diversidade.





Na dimensão procedimental, todos os tabuleiros atenderam às expectativas pedagógicas. A confecção a partir de materiais recicláveis estimulou a criatividade, o planejamento e a cooperação, além de consolidar práticas sustentáveis. A vivência dos jogos reforçou a ludicidade e a aplicação de estratégias coletivas, enriquecendo a aprendizagem.

Na dimensão atitudinal, destacou-se o desenvolvimento de valores como cooperação, respeito às regras, protagonismo estudantil e consciência ambiental. O projeto mostrou que a Educação Física pode ultrapassar a prática esportiva tradicional, promovendo aprendizagens críticas e integrais.

Em síntese, os resultados demonstram que a combinação entre abordagem cultural, ludicidade e sustentabilidade favorece a formação integral dos estudantes. O projeto possibilitou a compreensão das regras e significados dos jogos africanos, despertou interesse por outras expressões culturais, incentivou práticas pedagógicas criativas e sustentáveis e consolidou o protagonismo estudantil. Assim, a experiência reafirma o potencial da Educação Física como componente curricular comprometido com a diversidade, a cidadania e a sustentabilidade.

A análise aprofundada dos resultados também permitiu constatar um fortalecimento notável dos vínculos interpessoais e do trabalho em equipe. Durante a fase de confecção dos tabuleiros, as equipes precisaram negociar ideias, dividir tarefas e resolver problemas de forma colaborativa, o que intensificou a coesão do grupo. A prática dos jogos, por sua vez, exigiu não apenas o entendimento das regras, mas também a aplicação de estratégias coletivas e o respeito mútuo entre os participantes. Esse processo prático e lúdico demonstrou que a Educação Física, quando pautada em uma abordagem cultural, pode ser um ambiente propício para o desenvolvimento de competências socioemocionais, essenciais para a convivência em sociedade e para a construção de um ambiente escolar mais cooperativo.

Além dos resultados diretamente relacionados aos objetivos do projeto, a experiência gerou um impacto positivo na comunidade escolar como um todo. A visibilidade dos tabuleiros criados pelos alunos em corredores e espaços de convívio,





bem como a participação de outros estudantes e professores nas partidas, transformou o projeto em um catalisador de diálogo sobre a cultura afro-brasileira e a sustentabilidade.

A iniciativa de coletar materiais reciclados na comunidade escolar reforçou a importância da responsabilidade compartilhada e do cuidado com o meio ambiente, ampliando a discussão para além das salas de aula. Esse efeito demonstra a capacidade de projetos pedagógicos inovadores em transcender o currículo formal e influenciar positivamente a cultura escolar e o seu entorno.

O projeto “Raízes em Jogo” demonstrou o potencial da Educação Física escolar como espaço de construção de saberes que articulam cultura, ludicidade, sustentabilidade e protagonismo estudantil. Ao trabalhar com os jogos africanos Tsoro Yematatu e Shisima, utilizando materiais recicláveis na confecção dos tabuleiros, foi possível valorizar a diversidade cultural, promover práticas pedagógicas inovadoras e fomentar reflexões críticas acerca da presença das matrizes africanas e indígenas no currículo escolar.

Os resultados evidenciaram que a intervenção alcançou seus objetivos: os estudantes compreenderam tanto a história quanto às regras dos jogos, mostraram elevado engajamento, produziram materiais funcionais e pedagógicos de qualidade e, sobretudo, ampliaram o interesse em conhecer outras manifestações da cultura corporal.

Nesse processo, verificou-se a importância da Educação Física em sua dimensão cultural, conforme defendem Neira e Nunes, ao possibilitar experiências significativas que superam a visão restrita ao esporte de rendimento e abrem espaço para práticas corporais historicamente marginalizadas. Além disso, o uso de materiais recicláveis trouxe um duplo impacto: de um lado, favoreceu a consciência ambiental e a sustentabilidade dentro do espaço escolar; de outro, potencializou a criatividade dos alunos, que se tornaram agentes ativos na produção de seus próprios recursos didáticos. Essa vivência reforçou o sentido de pertencimento, a cooperação e a valorização do trabalho coletivo.

Assim, conclui-se que o projeto não apenas contribuiu para o ensino de jogos tradicionais africanos, mas também reafirmou a Educação Física como disciplina





comprometida com a diversidade, a cidadania e a formação integral dos estudantes. A experiência vivida aponta para a importância de iniciativas semelhantes, que aliem currículo crítico, valorização cultural, sustentabilidade e práticas pedagógicas inovadoras, fortalecendo a escola como espaço plural, democrático, inclusivo e sustentável.

4 Considerações Finais

O projeto “Raízes em Jogo” demonstrou o potencial da Educação Física escolar como espaço de construção de saberes que articulam cultura, ludicidade, sustentabilidade e protagonismo estudantil. Ao trabalhar com os jogos africanos Tsoro Yematatu e Shisima, utilizando materiais recicláveis na confecção dos tabuleiros, foi possível valorizar a diversidade cultural, promover práticas pedagógicas inovadoras e fomentar reflexões críticas acerca da presença das matrizes africanas e indígenas no currículo escolar.

Os resultados evidenciaram que a intervenção alcançou seus objetivos: os estudantes compreenderam tanto a história quanto às regras dos jogos, mostraram elevado engajamento, produziram materiais funcionais e pedagógicos de qualidade e, sobretudo, ampliaram o interesse em conhecer outras manifestações da cultura corporal. Nesse processo, verificou-se a importância da Educação Física em sua dimensão cultural, conforme defendem Neira e Nunes (2009), ao possibilitar experiências significativas que superam a visão restrita ao esporte de rendimento e abrem espaço para práticas corporais historicamente marginalizadas.

Além disso, o uso de materiais recicláveis trouxe um duplo impacto: de um lado, favoreceu a consciência ambiental e a sustentabilidade dentro do espaço escolar; de outro, potencializou a criatividade dos alunos, que se tornaram agentes ativos na produção de seus próprios recursos didáticos. Essa vivência reforçou o sentido de pertencimento, a cooperação e a valorização do trabalho coletivo.

Assim, conclui-se que o projeto não apenas contribuiu para o ensino de jogos tradicionais africanos, mas também reafirmou a Educação Física como disciplina





comprometida com a diversidade, a cidadania e a formação integral dos estudantes. A experiência vivida aponta para a importância de iniciativas semelhantes, que aliem currículo crítico, valorização cultural, sustentabilidade e práticas pedagógicas inovadoras, fortalecendo a escola como espaço plural, democrático, inclusivo e sustentável.

Referências

BRACHT, Valter. **Educação Física e aprendizagem social**. Porto Alegre: Magister, 1999.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 26 ago. 2025.

BRASIL. **Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003**. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, estabelecendo a obrigatoriedade do ensino da história e cultura afro-brasileira e africana na educação básica. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 10 jan. 2003.

GOMES, Nilma Lino. **Educação, identidade negra e formação de professores: entre práticas e discursos**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

JACOBI, Pedro Roberto. **Educação ambiental: o desafio da construção de um pensamento crítico, complexo e reflexivo**. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 31, n. 2, p. 233-250, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. 2. ed. São Paulo: Pioneira, 1996.

MUNANGA, Kabengele. **Rediscutindo a mestiçagem no Brasil: identidade nacional versus identidade negra**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2005.

NEIRA, Marcos Garcia. **Educação Física cultural**. São Paulo: Cortez, 2011.

NEIRA, Marcos Garcia; NUNES, Mário Luiz Ferrari. **Educação Física cultural: inspiração para a prática pedagógica**. Jundiaí: Paco Editorial, 2009.





SOARES, Carmen Lúcia et al. **Metodologia do ensino de Educação Física**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1992.

