



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS  
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

ALESANDRO ANSELMO PEREIRA

**JOGOS AFRICANOS: APRENDENDO COM  
ESTUDANTES DE ORIGEM AFRICANA  
MATRICULADOS NA UNIVERSIDADE FEDERAL DE  
SÃO CARLOS**

São Carlos - SP  
2019



ALESANDRO ANSELMO PEREIRA

**JOGOS AFRICANOS: APRENDENDO COM  
ESTUDANTES DE ORIGEM AFRICANA  
MATRICULADOS NA UNIVERSIDADE FEDERAL DE  
SÃO CARLOS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação do Centro de Educação e Ciências Humanas da Universidade Federal de São Carlos - UFSCar, como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Educação, sob orientação do Prof. Dr. Fernando Donizete Alves.

**São Carlos, julho de 2019.**



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS  
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO**

---

Folha de Aprovação

---

Assinaturas dos membros da comissão examinadora que avaliou e aprovou a Defesa da dissertação de mestrado do candidato Alesandro Anselmo Pereira, realizada em 10/04/2019.

---

Prof. Dr. Fernando Donizete Alves  
UFSCar

---

Prof. Dr. Fábio Ricardo Mizuno Lemos  
UFSCar

---

Profa. Dra. Yara Aparecida Couto  
UFSCar

---

Profa. Dra. Ilza Zenker Leme Joly  
UFSCar

Dedico esta conquista a Deus, à minha família e aos amigos por cada palavra de incentivo e encorajamento, por me amparar nos momentos de desânimo, me compreender quando precisei me ausentar, por me mostrar que podia ir um pouco mais além, quando só conseguia enxergar minhas limitações.

## **AGRADECIMENTOS**

Ao Professor Fernando Donizete Alves, orientador, pela competência científica e acompanhamento do trabalho, pela disponibilidade e generosidade reveladas ao longo destes anos de trabalho, assim como pelas críticas, correções e sugestões relevantes feitas durante a orientação.

Aos docentes do PPGE pela sua participação, colaboração, clareza, rigor ao longo do curso, porque sem eles não seria possível a realização deste trabalho.

Aos meus pais, por me terem dado educação, valores e por me terem ensinado a andar, José Anselmo Pereira e Antônia dos Santos Pereira.

Aos meus irmãos/as Júlio Cesar Pereira, Luiz Eduardo Anselmo Pereira, Alessandra Cristina Anselmo Pereira, Doralice Ap. Anselmo Pereira, Gislaine Anselmo Pereira, Leandro Anselmo Pereira que sempre me apoiaram e incentivaram para na formação pessoal e profissional.

Aos professores, servidores e colegas do Programa de Pós-Graduação em Educação pela solicitude e solidariedade perante minhas dificuldades.

Aos professores Ilza Zenker Leme Joly, Yara Aparecida Couto e Fábio Ricardo Mizuno Lemos, que aceitaram compor minha banca de qualificação e de defesa. Agradeço pelas sugestões e análises significativas incorporadas ao trabalho.

À colega e amiga de infância Patrícia Barros Moraes por me ter apresentado ao livro “Um Defeito de Cor”.

## RESUMO

A formação da cultura brasileira foi fortemente influenciada pelos povos africanos e, uma das contribuições desses hábitos, costumes e tradições foi a dos jogos que esses povos trouxeram ao Brasil. Por meio dos jogos os seres humanos criaram condições culturais e sociais de aprender brincando. Acreditamos que a importância da cultura africana se dá especialmente na formação do povo brasileiro, principalmente quando falamos em educação, as heranças, tradições são resultados das influências de cada cultura. Nesse sentido, o objetivo deste trabalho é identificar os jogos oriundos dos países dos estudantes africanos matriculados na Universidade Federal de São Carlos (UFSCar) e relacioná-los com os jogos africanos existentes na literatura. Utilizamos como método de trabalho a pesquisa qualitativa por meio da entrevista. A coleta de dados foi realizada por um instrumento denominado roteiro, que serviu como guia. Os depoimentos coletados foram registrados, transcritos e analisados. Como objetivo específico, pretende-se com este trabalho contribuir com processos de mudanças significativas em nossa sociedade brasileira, tais como, reconhecer e respeitar as diferentes culturas, compartilhar a riqueza cultural da África e disponibilizar os conteúdos dos jogos de origem africana para que possam servir como subsídio para o trabalho de outros/as educadores. Como resultado, foi observado que os jogos africanos fazem parte também dos jogos vivenciadas por pessoas de diferentes faixas etárias no Brasil. Percebe-se também que o lúdico é um tema cheio de consensos e de conflitos no campo da educação.

**Palavras-chaves:** África; jogos; lúdico; educação.

## **ABSTRACT**

The formation of Brazilian culture was strongly influenced by the African peoples and one of the contributions of these habits, customs and traditions was the games that these peoples brought to Brazil. Through games human beings have created cultural and social conditions of learning to play. We believe that the importance of African culture is especially evident in the formation of the Brazilian people, especially when we talk about education, inheritance, traditions are the result of the influences of each culture. In this sense, the objective of this work is to identify the games coming from the countries of African students enrolled in the Federal University of São Carlos (UFSCar) and relate them to the African games in the literature. We used qualitative research as a method of work through the interview. The data collection was performed by an instrument called script, which served as a guide. The testimonies collected were recorded, transcribed and analyzed. As a specific objective, this work intends to contribute to processes of significant changes in our Brazilian society, such as recognizing and respecting different cultures, sharing the cultural wealth of Africa and making available the contents of games of African origin so that they can serve as a subsidy for the work of other educators. As a result, it was observed that African games are also part of the games played by people of different age groups in Brazil. It is also noticed that the playful is a theme full of consensus and conflicts in the field of education.

**Keywords:** Africa; games; ludic.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 01 - Acompanhe meus pés.....	31
Figura 02 - Pegue a calda.....	31
Figura 03 - Saltando o feijão.....	32
Figura 04 - Escravos de Jó.....	33
Figura 05 – Mamba.....	34
Figura 06 - Pengo – Pengo.....	35
Figura 07 - Terra e Mar.....	35
Figura 08 – Obwisana.....	36
Figura 09 – Capoeira.....	37
Figura 10 – Mancala.....	38
Figura 11 – Senat.....	40
Figura 12 - Jogo da velha.....	40
Figura 13 - Bolinha de gude.....	42
Figura 14- Fanorona.....	43
Figura 14a – Fanorona.....	43
Figura 15 – Shisima.....	44
Figura 16 -Tsoro Yamatetu.....	44
Figura 17 – Dara.....	45
Figura 18 – Borboleta.....	46
Figura 19 – Yoté.....	47
Figura 20 – Queimada.....	48
Figura 21 - Pega – Pega.....	49
Figura 22 – Reizinho.....	49



## LISTA DE TABELAS

<b>Tabela 1</b> – Informações básicas da entrevista com estudantes africanos.....	60
---	----

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

<b>ABNT</b>	Associação Brasileira de Normas Técnicas
<b>IBGE</b>	Fundação Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
<b>UFSCar</b>	Universidade Federal de São Carlos
<b>PPGE</b>	Programa de Pós-Graduação em Educação
<b>PEC-G</b>	Programa Estudantes-Convênio de Graduação
<b>PEC-PG</b>	Programa Estudantes-Convênio de Pós-Graduação

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>12</b>
<b>Capítulo 1: A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA.....</b>	<b>16</b>
1.1 A cultura lúdica.....	18
1.2 Importância do lúdico para o desenvolvimento infantil.....	21
1.3 A cultura africana.....	23
1.4 Africanidade.....	26
1.4.1 Africanidades e o brincar no Brasil.....	28
1.5 O jogo e a brincadeira na infância.....	30
1.5.1 Acompanhe meus pés.....	31
1.5.2 Pegue a cauda.....	31
1.5.3 Saltando o feijão.....	32
1.5.4 Escravos de Jó.....	32
1.5.5 Mamba.....	34
1.5.6 Pengo – Pengo.....	35
1.5.7 Terra – mar.....	35
1.5.8 Obwisana.....	36
1.5.9 Capoeira.....	37
1.5.10 Mancala.....	39
1.5.11 Senat.....	40
1.5.12 Jogo da velha.....	41
1.5.13 Bolinha de gude.....	42
1.5.14 Fanorona.....	43
1.5.15 Shisima.....	44
1.5.16 Tsoro Yamatetu.....	45
1.5.17 Dara.....	46
1.5.18 Borboleta.....	46
1.5.19 Yoté.....	47
1.5.20 Queimada.....	48
1.5.21 Pega – Pega.....	49
1.5.22 Reizinho.....	50
1.5.23 Eu fui à África.....	51
<b>CAPÍTULO 2: SABERES DOS ALUNOS AFRICANOS REFERENTE AO CONTEÚDO JOGOS .....</b>	<b>52</b>
2.1 JUSTIFICATIVA.....	53
2.2 Programa de Estudantes Convênio de Graduação e de Pós-Graduação (PEC-G e PEC-PG).....	56
<b>Capítulo 3: MEMÓRIAS DOS ALUNOS AFRICANOS, FORTALECIMENTO E CONTRIBUIÇÃO PARA CAMPO DA EDUCAÇÃO.....</b>	<b>59</b>
<b>CONSIDERAÇÕES.....</b>	<b>70</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>72</b>
<b>BIBLIOGRAFIA CONSULTADA.....</b>	<b>74</b>
<b>ANEXO 1 – Roteiro de entrevista .....</b>	<b>80</b>
<b>ANEXO 2 – Termo de Consentimento livre e esclarecido.....</b>	<b>81</b>

## INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como pressuposto compartilhar a riqueza da cultura dos jogos africanos inseridos na cultura brasileira e utilizados como recursos educativos na educação básica. A relevância deste tema consiste no conhecimento já difundido de que, por meio dos jogos as pessoas expressam suas emoções, além de serem conteúdos facilitadores de aprendizado e conhecimento de uma cultura, possuindo particularidades em relação a sua origem. Além disso, por meio dos jogos, existe a possibilidade de romper com os estereótipos, podendo estar dirigidas para a preparação do âmbito educacional.

De acordo com Huizinga (1999, p. 6) “Os jogos e brincadeiras ultrapassam os limites físicos e psicológicos, uma vez que a maioria dos jogos tem algum significado, produzindo assim uma interação cultural, social e espontânea”. Segundo Prista et al. (1992), os jogos sempre estiveram voltados para o âmbito educacional e também na preparação para a vida. De acordo com Huizinga (1999) o jogo ultrapassa os limites da atividade física ou biológica, tendo capacidade de criar o equilíbrio, deslocando-se da imperfeição para uma perfeição temporária.

Conforme descreve Maranhão (2006), na cultura africana, os jogos e as brincadeiras, assim como em outras culturas, possuem algumas particularidades em relação a gênero, ou seja, praticados somente por meninas e outros por meninos, além da idade e do número de participantes. O autor ainda afirma ser fundamental levar em consideração o contexto em que se desenvolve a atividade, para haver compreensão e respeito à cultura, já que são momentos de reflexão e questionamentos que, embora, oscilem entre encanto e angústia, as primeiras deveriam ser encorajadas e as segundas eliminadas de nossa vida.

Considerando a afirmação do autor, sobre a importância de se compreender o jogo para além de suas regras de aplicação, mas também como instrumento para reconhecimento de outras culturas, percebe-se que a origem dos jogos está se perdendo no decorrer dos tempos, tendo em vista a tecnologia atual dos jogos de computadores e o crescimento industrial. Entretanto, se lembrarmos de que "qualquer pauzinho ou pedrinha" era transformado em atividade lúdica, transmitidas ao longo do tempo às novas gerações pela oralidade, essa origem pode ser reconhecida na história e na memória dos povos ainda hoje.

Tendo em vista esse cenário, pretende-se neste trabalho reconstruir informações sobre os jogos vivenciados na cultura africana e introduzidos como instrumentos lúdicos na educação brasileira. Pretende-se também entender quais são estes jogos, identificados tanto na literatura como na memória dos estudantes entrevistados, e reconhecer a sua origem cultural. Assim, o objetivo geral é identificar os jogos de origem africana e descrevê-los para, posteriormente, analisar quais as suas contribuições na cultura brasileira e no âmbito educacional, compreendendo seus contextos.

Para isso, a pesquisa foi realizada com estudantes de origem do continente africano, matriculados na Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), através dos Programas de Estudante-Convênio de Graduação e de Pós-Graduação (PEC-G e PEC-PG, respectivamente).

Utilizamos como método de trabalho, a pesquisa qualitativa por meio da entrevista. A coleta de dados foi realizada por um instrumento denominado roteiro, que serviu como guia. Os depoimentos coletados foram registrados em áudio e/ou vídeo, que posteriormente foram transcritos em sua íntegra e, em seguida, analisados e retirados a inferência contextual dos jogos e brincadeiras.

A ideia deste trabalho se delineou a partir das discussões durante as disciplinas *Estudos em Práticas Sociais e Processos Educativos I* e *Estudos Sobre o Jogo, o Brinquedo e a Brincadeira na Educação: abordagens teórico metodológicas* do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE) da UFSCar. O conteúdo abordado colaborou para a percepção e valorização da cultura africana relacionada aos jogos. Compreendemos no curso o quanto é importante que o professor tenha preparação e reflita sobre como trabalhar com a diversidade em sala e em outros espaços. O preparo e aprofundamento da temática poderão contribuir na valorização da diversidade de culturas que fazem parte da formação cultural brasileira, em especial a cultura africana, além de apresentar o conteúdo jogos como outra opção de práticas pedagógicas que possam contribuir na superação das desigualdades sociais e raciais.

Para isso, os educadores devem ter uma visão crítica e reflexiva sobre a intervenção com jogos em seu cotidiano, como, por exemplo, não permitindo a utilização de materiais que veiculam estereótipos relacionados aos afrodescendentes, com ideias racistas, pois, esses materiais, quando utilizados sem reflexão sobre sua origem e propósito, podem levar o docente a reforçar estereótipos já existentes e socialmente veiculados.

Em razão da história dos povos africanos no continente americano, abordar temáticas relacionadas aos conteúdos africanos implica refletir sobre sua origem e cultura com a finalidade de conhecer e aprender sobre a cultura desses povos e, assim, combater opiniões tendenciosas, veiculadas historicamente e reforçadas a todo momento na mídia.

Nesse sentido, a disciplina elucidou o quão notória é a importância das conquistas dos movimentos negros, pela enunciação de suas demandas histórico-culturais, na luta pela superação de uma forte hegemonia branca, marcada com a escravidão e a exploração, ao legitimar os sentidos de suas lutas.

Além da abordagem apresentada na disciplina, o tema deste trabalho estimula a importante discussão sobre o lugar da cultura afrodescendente na composição da cultura brasileira. Tal relevância apresenta-se fundamentada também na lei federal 10.639 de 2003 (BRASIL, 2004), que trata da obrigatoriedade do ensino da história e cultura africana e afro-brasileira, posteriormente complementada pela lei 11.465 de 2008 (BRASIL, 2008), que inclui a obrigatoriedade do ensino da história e cultura indígena em todas as escolas do país. Assim, compreender a origem dos jogos de origem do continente africano e as possibilidades de uso não apenas para a ludicidade na educação básica, mas também abordar a cultura desses povos e suas influências na constituição do Brasil, podem contribuir para diminuição de práticas racistas e estereotipadas no que se refere ao lugar que o negro tem ocupado na sociedade.

Dentro do exposto, surgiu a questão norteadora por meio da pergunta de pesquisa: “Quais são os jogos provenientes da cultura africana vivenciados pelos estudantes de origem africana matriculados na Universidade Federal de São Carlos?”.

Nesse sentido, este trabalho está estruturado em três capítulos. No capítulo 1, *A importância da ludicidade para o desenvolvimento da criança*, trataremos de conhecer como jogos da cultura africana influenciam na vida da criança e compreender como eles podem interferir no campo da Educação.

No capítulo 2, *Saberes dos alunos africanos referente ao conteúdo jogos*, vamos mostrar quais os procedimentos, caminhos percorridos para chegar nos resultados apresentados. O capítulo 3, *Memórias dos alunos africanos, fortalecimento e contribuição para o campo da educação*, traz a discussão sobre a cultura africana, apresentados pelos alunos africanos matriculados na UFSCar. Esses alunos trouxeram

relatos de vivências por intermédio dos jogos africanos, que por sua vez fizemos a relação com os conteúdos dos jogos africanos disponibilizados na literatura no Brasil.

Acreditamos que a relevância social deste estudo pode favorecer o conhecimento e o fortalecimento da identidade cultural africana, bem como subsidiar o desenvolvimento de conteúdos relacionados à africanidade no âmbito da Educação em geral, enfatizando o respeito à diversidade.

A justificativa da pesquisa está em também agregar conhecimentos que os estudantes de origem africana regularmente matriculados na UFSCar trouxeram de seus países, para que eles possam contribuir com suas lembranças e enriquecerem mais ainda nosso saber e cultura.

Acredito que essas especificidades precisam ser consideradas na prática educacional e cultural local que deve, portanto, valorizar e resgatar os saberes vindos da sociedade e que os estudantes trazem, fruto de sua vivência.

Os jogos e as brincadeiras são uma forma de manifestação do ser humano que ultrapassa todos os tempos e barreiras estabelecidos em nossa sociedade, desde sua criação na humanidade, mesmo com obstáculos impostos por raça, credos religiosidade, regimes políticos ou preconceituosos.

De forma simples e envolvente os jogos e as brincadeiras sempre estiveram presentes, dos nobres aos plebeus, dos doutores aos analfabetos. Eles agem de modo democrático e lúdico sem um tempo próprio para acontecer.

## **CAPÍTULO 1**

### **A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA**



## **Introdução**

Com os estudos da origem dos jogos e o conhecimento dos elementos de suas raízes, acreditamos que possam contribuir para nossa aprendizagem. Estudar esses elementos, que podem estar além das fronteiras, passando de geração em geração, pode permitir que essa riqueza de culturas não se acabarem no decorrer do tempo.

Com a implementação da lei federal nº 10.639 de 2003, a qual obriga o ensino da História e Cultura Afro-Brasileira na Educação Básica (BRASIL, 2004). Tal lei altera a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, estabelece a obrigatoriedade do ensino da História e Cultura Afro-Brasileira e Africana. Posteriormente complementada pela lei nº 11.465 de 2008 (BRASIL, 2008), que inclui a obrigatoriedade do ensino da história e cultura indígena em todas as escolas do país. Diante disso fica evidente a contribuição de povos originários na construção da sociedade brasileira, além de apresentar aos estudantes do ensino básico os conhecimentos das histórias africana, afro-brasileira, indígenas dentre outras.

No que diz respeito a área de Educação Física, os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs (BRASIL, 1997) mostram a relevância de ressaltar o:

[...] conhecer e valorizar a pluralidade do patrimônio sociocultural brasileiro. Nesse sentido, aspectos socioculturais de outros povos e nações, posicionando-se contra qualquer discriminação fundamentada em diferenças culturais, de classe social, de crença, de sexo, de etnia ou particularidades individuais e sociais (BRASIL, 1997. p. 164).

Em inferência a origem de alguns jogos brasileiros que está na cultura dos povos que colonizaram o país, Kishimoto (1993) indica a influência de três raças nos primeiros séculos de colonização: a raça negra, a raça vermelha e a raça branca, representadas pelos africanos, índios e os portugueses.

Gonçalves Junior (2007) aponta que há uma predominância do esporte como conteúdo. Essas práticas reduzem o universo da cultura corporal, reproduzindo o contexto cultural estadunidense e europeus. No entanto, o referido autor propõe outras atividades a serem exploradas como jogos, danças, lutas, oriundas de diferentes povos que construíram e constroem o Brasil.

A Educação Física permite que se vivenciem diferentes práticas corporais advindas das mais diversas manifestações culturais e se enxergue como essa variada combinação de influências está presente na vida cotidiana. As danças, esportes, lutas,

jogos e ginásticas compõem um vasto patrimônio cultural que deve ser valorizado, conhecido e desfrutado.

De acordo com os PCNs, é comum a prática de esportes nas aulas de Educação Física [...] (BRASIL, 1997) deixando de lado os jogos e brincadeiras onde contribuem para o conhecimento e convivência entre os alunos.

A Educação Física permite que se vivenciem diferentes práticas corporais advindas das mais diversas manifestações culturais e se enxergue como essa variada combinação de influências está presente na vida cotidiana. As danças, esportes, lutas, jogos e ginásticas compõem um vasto patrimônio cultural que deve ser valorizado, conhecido e desfrutado. Além disso, esse conhecimento contribui para a adoção de uma postura não preconceituosa e discriminatória diante das manifestações e expressões dos diferentes grupos étnicos e sociais e às pessoas que dele fazem parte (BRASIL, 1997, p. 28-29).

Além disso, mais do que foi citado acima, esse conhecimento contribui para a adoção de uma postura não preconceituosa e discriminatória diante das manifestações e expressões dos diferentes grupos étnicos e sociais e às pessoas que dele fazem parte.

### **1.1 A cultura lúdica**

De acordo com Brougere (1998), brincar não é algo espontâneo e, por isso, necessita ser aprendido. O autor defende a existência de uma cultura específica do brincar, que ele denomina de cultura lúdica. Segundo Brougere (1998), entende-se por cultura lúdica o conjunto de procedimentos que tornam possível a realização do jogo. Ela surge no contexto das relações interpessoais na qual o sujeito participa, em um momento de troca, em que cada indivíduo possui a sua cultura lúdica que são valores desenvolvidos nas relações sociais

Para Kishimoto (1994), a presença das atividades culturais e educacionais faz parte do processo educacional no Brasil há muito tempo, pois o conceito de brincar está internamente relacionado com a diversão, a exploração, a imaginação, a aprendizagem e a criatividade. Nesse sentido, a ideia de que jogos podem servir para educar, surge a partir do século XVIII. Isso porque os jogos podem ser utilizados também no campo da educação, uma vez que por eles se aprendem regras, conceitos e instruir-se a ganhar e a perder e ainda a conviver democraticamente com os outros.

As danças, esportes, lutas, jogos e ginásticas compõem um vasto patrimônio cultural que deve ser valorizado, conhecido e desfrutado. Além disso, esse conhecimento contribuiu para a adoção de uma postura não preconceituosa e discriminatória diante das manifestações e expressões dos diferentes grupos étnicos e sociais e às pessoas que dele fazem parte (BRASIL, 1997).

Conforme Nista-Piccolo e Moreira (2012, p. 39) “os movimentos podem auxiliar na construção da expressividade, na capacidade reflexiva e no reconhecimento dos seus potenciais e dos seus limites”. Nesse sentido:

A criança é um ser social que nasce com capacidades afetivas, emocionais e cognitivas. Tem desejo de estar próxima às pessoas e é capaz de interagir e aprender com elas de forma que possa compreender e influenciar seu ambiente. Ampliando suas relações, interações e formas de comunicação, as crianças sentem-se cada vez mais seguras para se expressar. (RCNEI, 1998, p. 21).

A aprendizagem, acentuam Nista-Piccolo e Moreira (2012), acontece por meio das interações sociais juntas às experiências significativas pelas quais uma pessoa vivencia. “As características que uma pessoa apresenta são formadas historicamente e socialmente e não apenas biologicamente herdadas” (NISTA-PICCOLO; MOREIRA 2012, p. 41).

As brincadeiras são elos integradores entre aspectos cognitivos, afetivos e sociais e sua preservação é fundamental como recurso para desenvolver e aperfeiçoar valores que fazem parte da cidadania, da construção do ser no mundo e sua relação com o outro. (MENESES, 2009, p. 28).

A brincadeira, portanto, é fundamental para uma vivência sadia no que diz respeito à aprendizagem, na construção e reconstrução de subjetividades e no processo de desenvolvimento como pessoa, como identidade em permanente transformação (VYGOTSKY, 1989).

Eiras, Meneses e Flôr (2018) afirmam que as culturas lúdicas exercem um papel central no desempenho escolar e que também podem contribuir na preparação das crianças para o mundo global, pois alimentam a colaboração, a comunicação, a criatividade e a confiança, entre outras competências. Alegam também que habilidades, a criação, a recriação e a transmissão da cultura lúdica ocorrem por meio de trocas intra

e inter geracionais: tanto a invenção quanto a difusão de práticas lúdicas requerem tempo, espaço e parceiros com quem aprender e ensinar a brincar.

Para Huizinga (1999, p. 38), o termo *jogo* não é passível de uma definição exata e é tomado como um fenômeno cultural que acompanha e marca a cultura desde o início da civilização, pois “[...] a cultura surge como uma forma de jogo, que ela é, desde seus primeiros passos, como que ‘jogada’”. O autor também diz que o jogo tem origem na palavra latina *ludus* e abrange “[...] os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar” (HUIZINGA, 1999, p. 29).

Desse modo, a importância dos jogos e brincadeiras para a aprendizagem dos esportes nas aulas de Educação Física. Segundo Ribeiro e Souza (2011, p. 24), o jogo é um recurso propício à construção do conhecimento, visto que para realizá-la a criança utiliza seu aparelho sensorio-motor, o movimento corporal e o pensamento incentivando o desenvolvimento de suas habilidades operatórias, ao mesmo tempo em que envolve a identificação, observação, comparação, análise, síntese e generalização e desenvolve suas possibilidades e a autoconfiança.

Na perspectiva do lúdico, rico para o desenvolvimento pessoal e para a convivência pode ser apropriado na Educação Física, tornando os sujeitos capazes de adotar cooperação como uma prática necessária a interação humana. Atividades lúdicas são um importante meio para iniciar mudanças dos valores sociais predominantes. (MOREIRA, 2010, p. 38).

A característica lúdica inserida nos jogos, destaca Meneses (2009, p. 34), proporciona um aprendizado mais prazeroso que envolve troca de ideias, contribuindo para a qualidade de vida.

Nista-Piccolo e Moreira (2012, p. 64) afirmam que “quem fica confinado em salas apertadas, sentado e imóvel em carteiras, milhares de horas durante boa parte da vida, aprende a ficar sentado nas cadeiras, de onde talvez nunca mais venha a se erguer”.

Para que a aula se torne significativa, acentua Meneses (2009, p. 38), é de fundamental importância compreender que o lúdico pode parecer para muitos uma atividade com características apenas de recreação e brincadeira, mas o perfil dos novos educandos ativos e comunicativos leva a nortear novas técnicas que proporcionem o ensino e a aprendizagem de maneira dinâmica.

O ser humano está sempre aprendendo, com toda a sua sensibilidade, imaginação, criatividade e inteligência. Quanto mais prazerosa é a situação melhor será a aprendizagem, pois esta será significativa. Nesse sentido, as atividades lúdicas desenvolvem a imaginação e faz com que o educando se sinta mais confiante e alegre nas aulas, acentua Teixeira (2012, p. 12).

Ao longo dos tempos os jogos foram, historicamente, dotados de múltiplos significados, sendo, por vezes, considerados como importantes não só no desenvolvimento de crianças, mas também influenciando a cultura local onde estão inseridos.

## **1.2 Importância do lúdico para o desenvolvimento infantil**

De acordo com Teixeira (2012, p. 14), a criança em fase pré-escolar observa tudo que está a sua volta, e passa a agir para aprender sobre as ações que realiza sobre os objetos ou coisas que a cercam. Assim, espontaneamente as crianças realizam as atividades, construindo, desconstruindo, no intuito de conhecer o mundo em sua volta, a afetividade e as relações sociais que o mesmo estabelece com seus colegas e com o meio que o cerca. Todo este desenvolvimento mostra que o jogar e o brincar desempenham um papel de relevante importância para desenvolvê-la em sua totalidade.

As atividades disponibilizadas para os estudantes precisam ser planejadas. Os materiais necessários para as brincadeiras precisam estar disponíveis e serem chamativos, de maneira a prender a atenção, para que assim possam brincar e adquirir conhecimento de forma mais prazerosa.

O trabalho com a ludicidade, enfatiza Teixeira (2012, p. 16), partindo das ações pedagógicas do professor deve valorizar os jogos, os brinquedos, as histórias infantis, a música e a poesia. O autor também ressalta, que o ambiente rico, onde exista a representação simbólica do mundo real é fundamental no processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Quanto mais se constrói o conhecimento com o lúdico, mais a criança aprende de maneira fácil, prazerosa e divertida, sem traumas ou cobranças.

Este estado lúdico, o brincar e jogar que estimulam a criatividade, autoconfiança, autonomia e curiosidade garantem uma maturidade ímpar e peculiar na aquisição e construção dos novos conhecimentos. O expressar lúdico faz com que as crianças deixem transparecer a espontaneidade e a criatividade inerentes a si,

aprendendo assim também, a lidar com situações, pensamentos e sentimentos de maneira espontânea e sem o medo de errar.

As crianças em idade pré-escolar começam a compreender as relações que estabelecem com as pessoas com as quais convive e passa a identificar a qual grupo ou situação a experiência já vivida e internalizada se encaixa melhor.

Pode-se observar o prazer das crianças nas atividades que exigem a exploração do ambiente ou situação que as cerca, no brincar e no jogar, utilizando as regras propriamente cobradas e no contato com diferentes tipos de materiais demonstrando a sua própria espontaneidade. Toda interação realizada com os objetos faz com que as crianças criem e recriem situações, podendo assim organizar as relações sociais e psíquicas. (NISTA-PICCOLO; MOREIRA, 2012, p. 68).

De acordo com Winnicott (1975), é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu. É no brincar que a criança mostra sua liberdade de criação. Seguindo com Winnicott (2012), a exploração fornece uma organização para a iniciação de relações emocionais e propicia o desenvolvimento de contatos sociais. Também é um meio para dominar as angústias, controlar ideias ou impulsos que conduzem à angústia, se não forem dominadas.

Vygotsky (1989) estabelece uma série de relações do indivíduo com o brincar, estabelece também conexões entre o sujeito e suas relações com o outro. Pontua a constituição do indivíduo, do seu “eu” a partir das relações que são estabelecidas com outros indivíduos por meio do brincar, do uso e do estabelecimento de novas regras que acabam acarretando novas relações e uma modificação no pensar.

Pensando nisso, a brincadeira infantil assume uma posição privilegiada para a análise do processo de constituição do sujeito e rompe com a visão tradicional de que é atividade natural de satisfação de instintos infantis.

Vygotsky (1989) apresenta o brincar como uma atividade em que são produzidos significados sociais e significados históricos daquele indivíduo e da sociedade em que ele está inserido.

Nessa mesma linha de raciocínio, argumenta Marrocos (2008, p. 12), que é brincando que se aprende a transformar e a usar os objetos do mundo, sem perder contato com a própria subjetividade. Brincar envolve uma atitude diferente, de poder realizar coisas e desafios, de não só se pensar.

### 1.3 A cultura africana

Hernandez (2005) mostra que a escravidão é uma prática que tem acompanhado a humanidade ao longo de sua existência muito antes da era cristã. Os motivos são os mais diversos possíveis, que podem ser justificados de acordo com a cultura adquirida em cada continente e em cada época, desde as expansões territoriais e econômicas, intolerância religiosa e cultural, pobreza, ganância, guerras. Sempre promovidas por povos que se julgam mais fortes e superiores a outro.

O autor diz que a escravidão no continente africano aconteceu de maneira diferente, pois nas maiorias dos casos não se tratava de escravidão, mas sim de servidão (HERNANDEZ, 2005). A servidão no continente africano era uma prática comum, principalmente nos locais onde existia muita seca, em que um povo se submetia a ser servo de outro que tinha mais alimentos em suas terras. Este povo dominador podia sustentar as mulheres e filhos em troca do trabalho, e assim submetiam os servos às suas leis.

Normalmente eram três importantes motivos que fizeram com que os próprios africanos capturassem seus semelhantes: a escassez de alimentação; o cumprimento da servidão como pena para algum crime cometido e/ou guerras e conflitos entre diferentes etnias.

Outro motivo, que também levava a servidão era quando uma pessoa cometia um crime e por sua vez, essa pessoa não era livre, tendo que se adaptar a regras da comunidade. No entanto, era mantido o direito de casar com pessoas e constituir família, de ter uma moradia, tendo acesso aos meios de produção. Nessa terra, onde vivia, era considerado membro da família de seus senhores. Hernandez (2005) também indica que existiam alguns grupos que sequestravam pessoas em outras tribos ou estados, provocando guerras. Quem perdia era submetido à servidão do povo vencedor.

Um importante dado é que o continente africano tinha um forte comércio interno de sementes, tecidos, algodão, trigo, especiarias e muitas riquezas minerais em seu solo. Isso atraiu rapidamente o interesse dos europeus em suas viagens de expansão e comércio. Eles se infiltraram rapidamente nos países à beira da costa do mar, por volta do ano de 1430 com a entrada portuguesa, com suas quinquilharias, trocando por pedras preciosas, tecidos e sementes (HERNANDEZ, 2005).

Mais tarde, viram a possibilidades de trocarem "humanos" por seus produtos, que eram, em sua maioria, sem valor para os europeus, mas que chamavam a atenção dos chefes africanos, como espelhos, por exemplo.

Posteriormente, Hernandez (2005) relata que esses europeus ofereceram armas para que os povos com os quais mantinham relações comerciais ficassem mais fortes, ao ponto de conquistarem outros povos e trocarem os conquistados como moeda de pagamento. Isso se tornou uma prática comum ao ponto de um povo invadir até as suas nações amigas para "vendê-las", estimulados pelos europeus. Com isso, enfraqueceram reinos e estados africanos, favorecendo a invasão europeia e a captura de mais negros africanos para serem vendidos para os demais continentes. Saíam navios cada vez mais carregados, em que a grande maioria dos escravizados morriam antes de chegar ao destino tratado pelos seus escravizadores.

Diante dos relatos, Hernandez (2005) mostra que o grande plano dos europeus em sua divisão do continente africano estava dando certo: tinham enfraquecido as grandes nações e reinos africanos, e estabeleceram o seu tipo de comércio e a dominação de exploração indiscriminada.

As rotas do tráfico entre portugueses, ingleses e franceses eram as mais diferentes possíveis, alimentando todos os países que se interessavam por mão de obra negra escravizada.

Uma vez chegados ao Brasil, os escravizados foram submetidos a trabalhos árduos e exaustivos, a torturas e castigos de maneira exemplarmente cruel, como forma de intimidação, para inibir qualquer tipo de revolta ou fuga.

O livro *Os negros não se deixaram escravizar*<sup>1</sup> retrata bem a luta e a resistência do negro à escravidão. Mesmo com todas as formas de castigos e torturas, eles não se deixavam intimidar, buscaram em seu corpo e sua cultura elementos que pudessem recriar a África em solo brasileiro, mesmo em situação desfavorável. Desenvolveram a capoeira, a arte de bater com o corpo sem armas. E para fortalecer o espírito, seu modo de existir e conceber o mundo, cultivaram o candomblé, no qual buscavam forças na devoção aos orixás para suportarem as constantes humilhações e subserviências.

---

<sup>1</sup> CUNHA JR., Henrique. Os negros não se deixaram escravizar: temas para as aulas de história dos afrodescendentes. **Revista Espaço Acadêmico**, n. 69, fev. 2007.



Ainda sob tais considerações, o autor comenta que, a obtenção de energia, para resistir ao trabalho árduo, veio da adaptação da culinária africana aproveitando os poucos alimentos que eram destinados a eles.

E para curar os constantes ferimentos e picadas de animais peçonhentos, a fitoterapia, através dos conhecimentos de ervas e plantas medicinais. Com isso, diz Hernandez (2005), que durante todo este período, a resistência contra a escravidão se dava de maneira isolada em diversas regiões do país, pois os escravocratas estrategicamente dificultavam ao máximo estas atitudes.

Ainda de acordo com o autor, os quilombos começaram a ser erguidos em diversas partes do Brasil. Estes lugares eram um dos únicos locais de refúgio e liberdade que aqueles que fugiam de seus cativeiros conseguiam.

Palmares foi um dos maiores quilombos existentes, funcionava com uma cidade e tinha um comércio interno e externo muito organizado, e resistiu por décadas aos ataques militares. Zumbi, um dos líderes de Palmares, foi um excelente estrategista militar, liderou seus homens contra o exército brasileiro até o dia 20 de novembro de 1695, quando foi vencido e morto. Sua cabeça foi cortada e essa data tornou-se marco histórico para todo o povo brasileiro como o dia nacional de luta pela liberdade, contra o racismo e discriminação do povo negro.

Hernandez (2005) diz que a liberdade veio de fato e de direito pela Lei Áurea, promulgada pela Princesa Isabel em 1888, que garantia o fim do período da escravidão para os cinco por cento de negros ainda escravizados. No entanto, nem um direito ou programa de integração do negro na sociedade brasileira foi criado, tendo como consequência, o início um período de exclusão, intolerância, discriminação racial e social e muitas dificuldades de acesso do povo negro aos bens culturais e estruturais da sociedade brasileira.

A população brasileira que é formada por 46,2% de negros, de acordo com os dados do IBGE de 2016, encontra-se, em sua maioria, em situação de miséria, morando em favelas, nas encostas dos grandes centros urbanos, e com grande resistência para se afirmar no mercado de trabalho, na rede pública e privada de ensino (HERNANDEZ, 2005).

Todo este processo leva ao início pela manutenção na sociedade brasileira dos estereótipos construídos e atribuídos ao povo negro durante o período da escravidão. A desvalorização da cultura, costumes, religião, culinária, vestimentas, cantos e danças.

Valores que precisam ser reconstruídos em nossa sociedade. E é tentando preencher um espaço nesta lacuna que este trabalho pretende colaborar.

#### **1.4 Africanidade**

O termo *africanidade* está relacionado às características étnico-culturais de experiências compartilhadas como valores históricos, sociais, econômicos, geográficos. Grande parte dos africanos utiliza símbolos com significados específicos que revelam a identidade a partir da qual determinada etnia se representa por meio dos seus valores, padrões de imagens, desenhos, além da predominância de cores.

Pensando na contextualização das histórias, estudando, pesquisando, refletindo sobre as diferentes culturas bem como as diversas etnias e origens de manifestações culturais, temos um percentual significativo de negros em nossa sociedade.

O Brasil é o segundo maior país em número de negros do mundo, perdendo somente para Nigéria, no entanto, o conhecimento e a origem da população afro no Brasil é escassa, restringindo somente ao tráfico negreiro, deixando de lado sua contribuição linguística, literária, cultural, econômica, social e política. Quando entendemos e valorizamos a africanidade, conseguimos enfim defender a importância do desenvolvimento de pesquisas abordando questões que expliquem a concreta e real história dos povos e vemos a essencialidade da demonstração da influência da história africana na história brasileira. (DA ROCHA, 2010, p. 12).

Para Oliveira (2003), as africanidades estabelecem-se nas Américas, trazendo a ancestralidade, princípios e valores africanos, com uma bagagem cultural incutida no inconsciente repertório de imagens dos africanos escravizados que se corporificou na música, na dança, na religião, na poesia, na língua e nos modos de ver o mundo e claro nas brincadeiras e jogos trazidos de lá.

O encontro de diferentes etnias e elementos culturais se fez presente, mas percebe-se que há predominância das características da matriz negro-africana sobre as outras matrizes, nos hábitos linguístico-culturais da população.

As africanidades são (re)processamentos pensados, produzidos no coletivo e nas individualidades, que deram novo teor às culturas de origem. A ideia de (re)elaboração tem o conteúdo da produção intelectual dos afrodescendentes. Introduce a ideia do pensado, do nacional, do produzido através de bases civilizadas importantes preexistentes às invasões europeias.

A (re)elaboração é o elemento dinâmico, parte da compreensão de novas realidades e dos novos embates políticos, ela é produção do novo. A (re)elaboração explica construções inexistentes nas culturas africanas presentes nas africanidades brasileiras. Entretanto, as bases constitutivas desta nova construção são dadas na diversidade cultural africana. (CUNHA JR, 2013, p. 12).

As africanidades brasileiras são oriundas das raízes africanas, são os modos de ser, de viver, de estar, dos negros brasileiros, são as marcas que trazem como brasileiros independentemente da ascendência étnica, hábitos e costumes cotidianos, como nos afirma Silva (2005, p. 28):

As Africanidades Brasileiras vêm sendo elaboradas há quase cinco séculos, na medida em que os africanos escravizados e seus descendentes, ao participar da construção da nação brasileira, vão deixando-nos outros grupos étnicos com que convivem suas influências e, ao mesmo tempo, recebem e incorporam as destes. Portanto, estudar as Africanidades Brasileiras significa tomar conhecimento, observar, analisar um jeito peculiar de ver a vida, o mundo, o trabalho, de conviver e de lutar pela dignidade própria, bem como pela de todos descendentes de africanos, mais ainda de todos que a sociedade marginaliza. Significa também conhecer e compreender os trabalhos e criatividade dos africanos e de seus descendentes no Brasil, e de situar tais produções na construção da nação brasileira. (SILVA, 2005, p. 28).

Os sujeitos ao narrarem suas memórias, deixam seus rastros, criam e recriam, destroem e constroem ao mesmo tempo suas percepções do mundo que o cercam.

Ao rememorar o sujeito reafirma o vivido, lembrando-se do passado, no presente, construindo o futuro, instrumentaliza sua ação, sendo assim vai construindo resistência visualizando o não visto, criando deslocamentos na sua vida.

Essas memórias são trazidas ainda hoje por jovens que vêm para nosso país agora em uma realidade diferente, em busca de autonomia profissional e acadêmica. O levantamento de dados pessoais, experiências vividas, atualmente constitui ainda um valor cultural inarrável de contribuição para nosso país.

### 1.4.1 Africanidades e o brincar no Brasil

Tendo em vista as diferentes matrizes culturais que constituem a sociedade brasileira, composta por descendentes de diferentes povos ou origens étnicas, dentre os quais africanos, indígenas, europeus, orientais, entre outros, o que observamos é que, diante dessa pluralidade de visões de mundo, prevalece uma referência cultural estabelecida como um paradigma de conhecimentos: o europeu.

Esta imposição cultural eurocêntrica percebida nas mais diversas instâncias, dentre elas, as sociais, as econômicas, históricas, políticas e principalmente educacionais, neste estudo em particular nos referimos à instituição escolar, a qual tem negligenciado os conhecimentos, a historicidade, a memória e as formas de ensinar e de aprender de grupos com descendência africana, compreendida neste estudo a partir das africanidade brasileira, cujo conceito expressa as raízes culturais brasileiras que têm origem e influência africana. (MARROCOS, 2008, p. 52).

Ao dizer *africanidades brasileira* estamos nos referindo às raízes da cultura brasileira que têm origem africana nos modos de ser, de viver, de organizar suas lutas, próprios dos negros brasileiros, e de outro lado, às marcas da cultura africana que, independentemente da origem étnica de cada brasileiro, fazem parte do seu dia a dia.

*Africanidades brasileira* ultrapassam o evento material, como um prato de sarapatel, uma congada, uma apresentação de capoeira. Elas se constituem nos processos que geraram tais dados e eventos, hoje incorporados pela sociedade brasileira. Também se constituem nos valores que motivaram tais processos e dos que deles resultaram.

Portanto, acentua Cunha Jr (2013, p. 24), para além da música, da comida, da dança, dos jogos e brincadeiras que mantêm e preservam um modo de viver, sentir e expressar, as africanidades também expressam a luta dos brasileiros descendentes de africanos contra a marginalização e opressão a que historicamente foram submetidos diante da supremacia da cultura europeia.

A escola como um agente socializador e de pluralidade cultural, tem um papel fundamental, acentua Winnicott (2012, p. 24). A escola é um espaço privilegiado para a promoção da igualdade e eliminação de toda forma de discriminação e racismo, por possibilitar em seu espaço físico a convivência de pessoas com diferentes origens étnicas, culturais e religiosas.

A desvalorização das africanidades brasileira no ambiente escolar começa a acontecer na Educação Infantil, pois é nessa fase que a criança começa a construir os valores de identidade, a ter consciência sobre a sua própria cultura e o convívio com o próximo.

Nista-Piccolo e Moreira (2012) citam que em experiências vivenciadas tem-se notado que cada vez mais que o brincar se apresenta fragmentado da vida da criança, percorrendo a escola de forma instrumentalizada, ou seja, de modo a atingir preceitos produtivos e de alcance de resultados externos à criança.

Essa situação encontra respaldo na concepção ocidental que envolve o brincar nessas sociedades, cujo pressuposto, descrevem os autores Nista-Piccolo e Moreira (2012, p.72), é um entendimento do brincar como prática desvinculada da existência, com tempo e lugar delimitados, como fenômeno alheio à vida cotidiana de quem o vivencia e o experimenta.

Em se tratando de um estudo com aporte nas africanidades brasileira não podemos nos eximir do esforço de desconstruir tais pressupostos sobre os jogos que não contemplam a cosmovisão africana.

No entanto, os PCN's indicam que: a Educação Física permite que se vivenciem diferentes práticas corporais advindas das mais diversas manifestações culturais presentes na vida cotidiana.

As danças, esportes, lutas, jogos e ginásticas compõem um vasto patrimônio cultural que deve ser valorizado, conhecido e desfrutado. E esse conhecimento contribui para a adoção de uma postura não preconceituosa e discriminatória diante das manifestações e expressões dos diferentes grupos étnicos e sociais e às pessoas que dele fazem parte.

## 1.5 O jogo e a brincadeira na infância

O conceito de brincar, segundo Sousa (2015), está internamente relacionado com a diversão, à exploração, à imaginação, à aprendizagem e à criatividade.

São vários os autores que defendem que as crianças quando brincam, representam o mundo à sua volta, imitam situações do dia a dia, reinventam momentos que tenham vivenciado e ainda constroem situações através da sua imaginação.

As competências que as crianças desenvolvem durante os atos de brincadeira ou jogos são inúmeros e variados. Estas competências serão fundamentais para a vida adulta das crianças e é por isso que é tão importante brincar e jogar na infância.

As brincadeiras também desenvolvem a autoestima e a autoconfiança que as crianças têm em si próprias e nas suas capacidades. Nesse sentido:

Jogos e brincadeiras são um tipo de linguagem que fazem parte da infância e possuem vínculos diretos com a cultura local, e tradições, a cultura africana, assim como em outras culturas, possui algumas peculiaridades e é fundamental levar em consideração o contexto em que se desenvolveram tais brincadeiras para haver compreensão e respeito à cultura. (TEIXEIRA, 2012, p. 26).

A maioria dessas brincadeiras e jogos é praticada em grupos e exigem a capacidade de cooperação para que se tornem divertidos. Mesmo quando envolve competição, as brincadeiras permitem a participação de muitas crianças jogando ao mesmo tempo, competindo em equipes ou individualmente.

A seguir, apresentamos o resultado de algumas pesquisas realizadas sobre alguns jogos de origem africana e afro-brasileira encontrados em algumas literaturas.

Os jogos africanos descritos a seguir foram retirados do portal de conteúdo informativo “Escola Educação”.

Alguns jogos africanos descritos a seguir foram retirados do portal de conteúdo informativo “Escola Educação”

### 1.5.1 Acompanhe meus pés

Figura 01 – Acompanhe meus pés



Fonte: <https://escolaeducacao.com.br/brincadeiras-africanas/>

Com origem no Zaire, nome oficialmente adotado para a República Democrática do Congo, a brincadeira representa uma excelente opção para trabalhar a memória das crianças. No sentido de brincar, elas podem formar um círculo enquanto o líder canta e bate palma. Em um determinado momento, ele para na frente de uma criança e faz um tipo de dança. Se ela conseguir imitar os passos será o próximo líder. Se não, este escolherá outra pessoa que novamente faça a dança, até que o novo líder seja definido.

A brincadeira dura o tempo estipulado pelo educador, ou até que as crianças se mostrem cansadas.

### 1.5.2 Pegue a cauda

Figura 02 – Pegue a cauda.



Fonte: <https://demonstre.com/pegue-a-cauda-nigeria/>

Para brincar dessa brincadeira que tem origem Nigeriana é muito simples. A turma é dividida em duas equipes, que formarão filas, com os coleguinhas se segurando pelos ombros ou cintura. A última pessoa da fila vai colocar um lenço em seu bolso ou cinto, e o objetivo é que a primeira conduza os demais para tentar agarrar o lenço. Vence a equipe que conseguir agarrá-lo primeiro.

### 1.5.3 Saltando o feijão

Figura 03 – Saltando o feijão.



Fonte: <http://emeivalneri.blogspot.com/2014/05/tarefa-6-da-gincana-solidaria.html>

De origem nigeriana, o único material necessário para desenvolver a brincadeira é uma corda. Um dos participantes será escolhido para ser o “balançador”, que será o responsável por girar uma corda no chão. Os demais formarão um círculo ao seu redor e quando o balançador gira a corda no chão os colegas devem saltá-la sem que sejam atingidos. Se isso acontecer, o participante estará fora da competição. Aquele que ficar por último será o vencedor.

### 1.5.4 Escravos de Jó

Figura 04 – Escravos de Jó





Fonte: <http://www.meucataventocolorido.com/2015/02/escravos-de-jo-aprenda-esta-brincadeira.html>

Uma das cantigas brasileiras mais conhecidas, a brincadeira pode ter inúmeras variações entre as regiões do Brasil. Para começar, é necessário ter ao menos dois participantes para brincar. Uma das formas mais conhecidas de brincar de escravos de Jó é a sincronização dos movimentos. Cada jogador recebe uma pedrinha e o objetivo é executar todos os movimentos sem errar nenhum.

Juntos, em formato de círculo, todos começam a cantar a música. Nas primeiras fases, as pedrinhas são transferidas para o colega que está do lado direito, ou seja, em sentido anti-horário.

Quando chegar no verso “Tira, põe, deixa ficar”, todos obedecem ao que diz a letra da música. No verso seguinte a passagem de pedrinhas é retomada, até que no trecho “Fazem zig-zig-zá” as pedras são movimentadas, mas sem entregá-las a ninguém.

Os jogadores que errarem algum movimento serão eliminados da competição, até que reste apenas o vencedor.

Confira, a letra mais tradicional da cantiga: Comparação com Oh, Oh bom Sani, Sania (somos crianças e brincamos com pedras)

“Escravos de jó

Jogavam cachangá

Tira, põe, deixa ficar

Guerreiros com guerreiros

Fazem zig-zig-zá

Guerreiros com guerreiros

Fazem zig-zig-zá”

### 1.5.5 Mamba

Figura 05 – Mamba.



<http://corporeidadeeludicidade.blogspot.com/2018/11/brincadeira-africana-mamba.html>

A brincadeira é tradicional da África do Sul. Para brincar de mamba é necessário delimitar um certo espaço no chão e todos que estiverem brincando devem ficar dentro do espaço. Somente um dos participantes ficará de fora. A mamba ficará correndo ao redor do espaço demarcado com o intuito de pegar quem estiver dentro dele.

Quando um deles for pego, ele precisa segurar nos ombros ou cintura da mamba e assim por diante. Somente o que está em primeiro lugar da fila poderá pegar os demais colegas, entretanto, os membros da fila poderão ajudá-lo, uma vez que eles não podem passar pelo corpo da cobra. Vence a brincadeira o último que for pego.

### 1.5.6 Pengo - Pengo

Figura 06 – Pengo – Pengo.



Fonte: <http://sheilalab.blogspot.com/2016/06/brincadeiras-de-origem-africana.html>

Antes de começar a brincadeira o educador escolherá duas crianças para serem os líderes. Quando eles forem escolhidos, cada um dos participantes se dirigirá até eles, que por sua vez, pedirão para os colegas escolherem entre carne e arroz ou azul e/ou verde.

Conforme as escolhas forem acontecendo, os participantes vão se posicionando atrás do líder que caracteriza sua escolha, formando uma fila ligada pelas mãos. Segurando as mãos dos oponentes, os líderes dão início a um cabo de guerra. Vence a equipe que conseguir arrastar o líder adversário.

### 1.5.7 Terra-mar

Figura 07 – Terra e mar



Fonte: <http://emeisalomao.educapx.com/6b-professoras-graca-e-assunta/brincadeiras-africanas.html>

Originária de Moçambique, a brincadeira é muito fácil de ser executada. Basta riscar uma extensa linha no chão. De um lado deve-se escrever a palavra “terra” e do outro lado, a palavra “mar”. No começo todos podem ficar na terra, porém, quando o professor gritar “mar” todos devem pular para o lado contrário. O procedimento vai se

repetindo, e o interessante é que as ordens sejam dadas cada vez mais rápidas, aqueles que foram errando o lado vão sendo eliminados, até que aquele que ficar por último seja o vencedor.

### 1.5.8 Obwisana

Figura 08 – Obwisana



Fonte: <https://nancymusic.com/SOM/2018/rhythm-of-the-rocks.pdf>

Sentados em círculo, os alunos passam uma pedra de mão em mão, batendo-a no chão conforme o ritmo da música a seguir.

“Obwisana sa nana  
Obwisana as  
Obwisana sa nana  
Obwisana as”

Podem ser usadas duas ou mais pedras, mas sempre passando aos colegas. A pedra não pode ficar parada, sem passar. As crianças desenvolvem a socialização com essa brincadeira e aprendem a criar amizade com as outras crianças.

Uma questão interessante desta brincadeira, que é cantada, é que ela ajuda a despertar a sonoridade e a coordenação entre a letra da música e o barulho feito pelas pedrinhas.

### 1.5.9 Capoeira

Figura 09 – Capoeira.



Fonte: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/como-surgiu-a-capoeira/>

A capoeira nasceu no século XVI, quando o Brasil era apenas uma colônia. A tática dos senhores de escravos era a de misturar negros/as de diferentes culturas e línguas, dificultando, assim, a comunicação entre eles. Porém, esses grupos sentiram imensa necessidade de desenvolver formas de proteção contra a violência dos colonizadores brasileiros.

Era proibido a eles praticar qualquer tipo de arte marcial, então se utilizaram do ritmo e movimentos de sua cultura africana, adaptando-as em forma de luta disfarçada de dança.

Enquanto os senhores de escravos governavam por meio da chibata, os/as negros/as utilizavam do conflito para lutar pela liberdade, a fuga e a organização dos quilombos, o que permitia a eles um modo próprio de viver que revigorou as culturas africanas negadas pela escravidão.

Mesmo separados pelo tempo/espaço os quilombos de antes mantêm ligação com a atualidade, a cultura dos negros/as de antes se conecta com a de hoje pela ancestralidade carregada ao longo da história.

Assim, os/as negros/as faziam política, quando sua prática que era chamada de luta foi disfarçada com cantos e palmas ritmadas, tornando-se dança. Fizeram sua política, ou seja, interferiram na vida de cada um e da coletividade. As formas de resistência à escravidão indicam rupturas nos modos como o poder é exercido.

Os negros/as não eram livres de corpo, mas sim de alma. Assim como as mentes, corpos podem ser educados. Afinal o corpo objetiva o sujeito. Os corpos são

marcadores que produzem identidades culturais. Os modos como fabricamos discursos acerca dos corpos produzem certas identidades corporais.

Portanto, a capoeira foi um instrumento importante na resistência física e cultural dos sujeitos escravizados e tinha como funções a preservação da ancestralidade de um povo, que ficou do outro lado do oceano, o alívio das tensões do trabalho desumano e a manutenção da saúde física e mental.

Após a abolição da escravidão, a capoeira foi instrumento de educação para os/as negros/as e o seu primeiro sustento, pois faziam apresentações em público em troca de dinheiro.

Ao criar a capoeira, o povo negro encontrou estratégias de conduzir a si e ao outro, expressando através do corpo, as palavras que não podiam ser ditas e os sentimentos que não podiam tolerar.

Trocaram a linguagem verbal por uma linguagem de ação e arte da sobrepujança, ou seja, o desejo de ir além. Inventaram, experimentaram a si mesmo, nas singularidades de suas travessias, muitas vezes, tortuosas.

Como o povo negro criou a capoeira nas entrelinhas do livro da vida e escreveu sua ancestralidade e historicidade na complexa Cultura Africana e Afro-brasileira, suas raízes são tão nobres que permitem ensinar e aprender. É tão grandiosa que mesmo quando a vogal se repete não lhe faltam atributos e adjetivos.

Atualmente, a prática da capoeira, luta em forma de arte, é uma ferramenta socializadora que integra os sujeitos na roda. A diáspora da capoeira é fantástica, está no mínimo em cento e cinquenta países dos cinco continentes e é praticada por homens, mulheres, crianças e idosos de todas as idades e credos.

Um dos atrativos para a sua prática é a valorização do corpo, com base filosófica de respeito mútuo. A valorização do corpo é fundamental na perspectiva negra e sobre ele se assenta toda uma rede de sentidos e significações.

A capoeira produz um elo com o passado, mas não o repete, transforma-se à medida que novos atores a praticam, novos discursos éticos e estéticos são produzidos.

Uma dimensão cultural tão rica e fortemente enraizada que, ao manter-se na memória popular e nas práticas culturais de grupos e sujeitos negros/as ou de outras origens étnico-raciais, assume o caráter de patrimônio imaterial da humanidade.

#### **1.5.10 Mancala**

Figura 10 – Mancala.



Fonte: [www.hoodamath.com/mobile/games/mancala.html](http://www.hoodamath.com/mobile/games/mancala.html)

O jogo africano Mancala vem de longa data, cerca de 7.000 anos, e, ao que tudo indica, é o “pai” dos jogos. Sua provável origem encontra-se no continente africano, mais precisamente no Egito. Atualmente é jogado em todos os continentes e difundido por meio de seus apreciadores e de educadores, em escolas e universidades. Mancala é um jogo de estratégia relacionado à sementeira.

Tem origem na palavra árabe “nagala” que significa “mover”. Simula o ato de semear, a germinação das sementes na terra, o desenvolvimento e a colheita. O movimento das sementes pelo tabuleiro era associado ao movimento celeste das estrelas, e o próprio tabuleiro simbolizava o “Arco Sagrado”. Além do valor histórico, o Mancala oferece forte potencial de aprendizado, uma vez que é um jogo que exige muita agilidade de pensamento para fazer boas jogadas.

Pode-se dizer que algumas variantes do jogo Mancala são mais complexas do que o xadrez, uma vez que a configuração do tabuleiro é atualizada a cada jogada. Cerca de trezentos professores, representantes indígenas da maior etnia brasileira, que tiveram a oportunidade de conhecer o Mancala, afirmam que, sem dúvida alguma, este jogo tem muito de “ciência”.

Segundo professores ticunas<sup>2</sup>, “povo indígena que habita a Amazônia brasileira”, jogar bem é uma ciência. Saber fazer boas jogadas, ter boas estratégias é a ciência do jogo. Mancala, o jogo oficial da África, conquistou neste continente excelentes

jogadores. Alguns fazem jogadas tão rápidas que é bastante difícil acompanhar os lances. Exímios jogadores conseguem até a façanha de participar de uma partida de Mancala de olhos fechados.

### 1.5.11 Senat

Figura 11 – Senat.



Fonte: <https://www.fascinioegito.sh06.com/senet.htm>

Os registros mais antigos a respeito de jogos se referem ao Senet. Neste jogo, dois competidores moviam seus peões em um tabuleiro quadriculado de 3 três por 10 dez casas. A partir do resultado obtido com a jogada de peças feitas em ossos ou gravetos, de função semelhante a dados. Aquele que obtivesse a maior quantidade de peças movida ao outro lado do tabuleiro era declarado o vencedor.

Muitos dos jogos populares no mundo todo têm origens em civilizações antigas. Os primeiros registros a respeito do Senat remontam à Pérsia, por volta de 2.000 a.C. No entanto, acredita-se também que o Gamão tenha sua origem tenha sido na China há quatro ou cinco mil anos, servindo inicialmente para outros propósitos antes de ser utilizado como forma de entretenimento.

Outros jogos até hoje populares, como o Xadrez e a Trilha, representam situações de guerra de mais de três mil anos atrás.

### 1.5.12 Jogo da velha

Figura 12 - Jogo da velha





Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo\\_da\\_velha](https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_da_velha)

O jogo da velha é um dos jogos mais antigos da humanidade; os primeiros registros dele são do século I antes de Cristo, no Império Romano, depois de algum tempo surgiu uma variante do jogo da velha tradicional, o jogo da velha 1-D.

O jogo da velha 1-D é um jogo disputado por dois jogadores em um tabuleiro  $1 \times N$ ; inicialmente, todas as casas do tabuleiro estão vazias. Os jogadores alternam-se desenhando uma cruz sobre uma casa vazia. O primeiro jogador que completar uma sequência de três ou mais cruzes em casas consecutivas ganha o jogo.

Isto é relativamente fácil para tabuleiros menores, mas para tabuleiros maiores, mesmo após várias jogadas, esta tarefa é mais difícil. Colocam-se as peças no tabuleiro (em número de 7 ou 12 para cada jogador), como na figura. Os jogadores jogam alternadamente, segundo as seguintes regras:

- Cada peça pode mover-se para qualquer ponto adjacente livre.
- Uma peça pode saltar por cima de outra e retirá-la do jogo, se estiver junto a essa peça e a casa do outro lado estiver vazia.
- É possível fazer múltiplas capturas.

O objetivo é eliminar as pedras do adversário.

Variante das regras:

- Uma peça não pode voltar para trás;
- Uma peça não pode voltar a uma casa onde já tenha estado;
- Quando uma peça chega ao final do tabuleiro, só se pode mexer para capturar. O jogo está ganho quando o adversário perdeu todas as suas peças, ou não pode jogar.

### 1.5.13 Bolinha de gude

Figura 13 – Bolinha de gude.



Fonte: <https://www.fazfacil.com.br/lazer/como-jogar-bolinha-de-gude/>

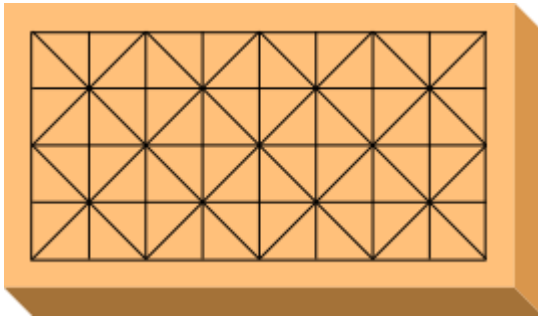
Em se tratando do levantamento histórico, não foi possível definir a origem das bolinhas de gude. As fontes, na maioria sites e blogs, apontam um jogo milenar, que provavelmente surgiu com a própria civilização.

Elas possuem o tamanho aproximado das atuais bolas de gude, porém não foram encontradas as modalidades brincadas pelos povos antigos. Na galeria de jogos do Museu Britânico, em Londres são expostas quatro bolas de vidro com o nome de “Glass gaming counters”, encontradas em um túmulo em meados da década de 60, provavelmente fabricadas em regiões próximas ao Mar Mediterrâneo (Egito e Síria) na Idade do Ferro, 40-20 anos a.C.

#### **1.5.14 Fanorona**

Fanorona é um jogo de tabuleiro de dois jogadores, originário de Madagascar e baseado no jogo Alquerque. O tabuleiro do jogo é composto de linhas verticais, horizontais e diagonais, cujas interseções são as casas do tabuleiro, conforme figura a seguir:

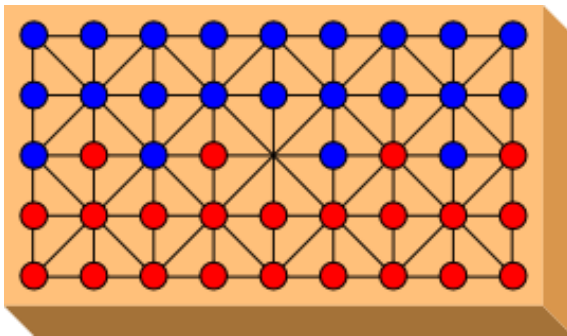
Figura 14 – Fanorona.



Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Fanorona>

Cada jogador controla 22 peças, que são posicionadas antes da partida, deixando vazia a casa central. Os adversários jogam alternadamente, movimentando uma peça de cada vez, podendo efetuar captura de peças adversárias. O jogador que ficar sem peças perde a partida.

Figura 14a – Fanorona



Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Fanorona>

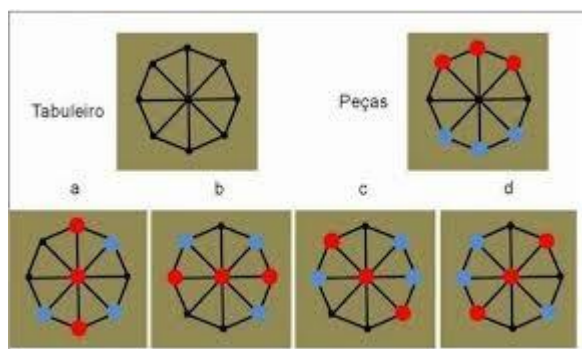
O movimento consiste em deslocar uma peça para uma posição vazia adjacente (que deve estar ligada à posição inicial por uma linha). Há dois modos de capturar peças adversárias: por aproximação e por afastamento.

Se a posição final do movimento for adjacente a uma peça adversária na direção do movimento, então a peça adversária e todas as outras peças adversárias adjacentes na direção do movimento são capturadas e saem do jogo (captura por aproximação).

A captura pode ainda ser feita ao se afastar de uma peça adversária adjacente na direção do movimento (captura por afastamento). Ao realizar uma captura, o jogador pode realizar outros movimentos de captura com a mesma peça na mesma jogada (exceto na primeira jogada do jogador na partida).

### 1.5.15 Shisima

Figura 15 – Shisima.



Fonte: [www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes\\_pde/2014/2014\\_utfpr\\_m\\_at\\_artigo\\_ludiane\\_glaucia\\_batista.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_utfpr_m_at_artigo_ludiane_glaucia_batista.pdf)

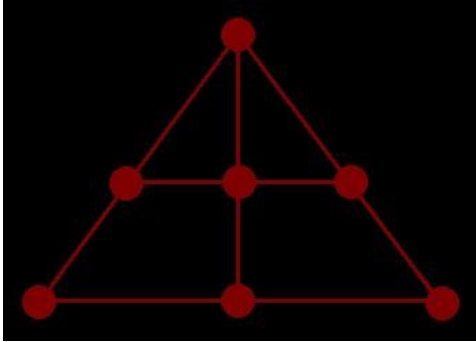
Shisima é um jogo de tabuleiro originário do Quênia. Para confeccionar o tabuleiro do jogo será preciso utilizar um retalho de emborrachado (EVA) de aproximadamente 20 cm x 20 cm e desenhar um octógono de 15 cm de diâmetro.

As peças podem ser feitas de tampinhas de garrafa pet e cada jogador terá três peças de mesma cor. Para começar, os jogadores tiram par ou ímpar. Na disposição inicial, as peças ficam no tabuleiro como indicado.

O jogador que iniciar a partida poderá movimentar sua peça pelo tabuleiro até a aresta mais próxima que estiver vazia, sem pular qualquer outra peça. O objetivo do jogo é posicionar as três peças alinhadas como se pode ver nas situações (a, b, c, d) onde o jogador de vermelho venceu as partidas.

### 1.5.16 Tsoro Yamatetu

Figura 16 – Tsoro Yamatetu



Fonte: <http://home.kpn.nl/wasse257/js/games/yematatu/yematatu.htm>

Tsoro tem origem no Zimbábue, um país no sul da África e deve seu nome a um complexo de construções antigas chamado de Grande Zimbábue ou “Grande Casa de Pedra” onde viviam os antigos governantes de um grande império conhecido por suas ricas minas de ouro.

Tsoro Yematatu significa “jogo de pedra jogado com três” e era jogado pelas crianças de Zimbábue, como o nome do jogo sugere, com pedras em tabuleiros desenhados no chão de terra.

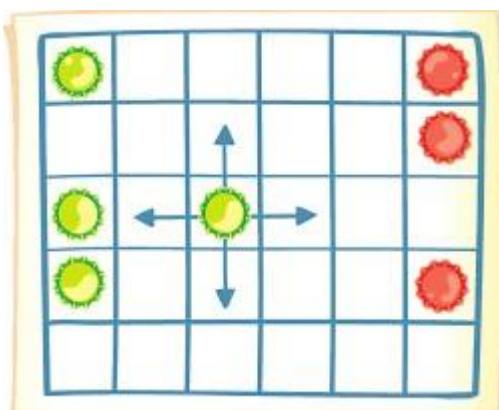
Hoje as crianças usam tampinhas de garrafas, comuns também por lá, mas continuam desenhando o tabuleiro no chão de terra.

### Material

O jogo é realizado em um tabuleiro, que contém um triângulo e é jogado por dois jogadores que possui umas 3 três peças. Cada jogador porta peças de um tipo de cor.

### 1.5.17 Dara

Figura 17 – Dara.



Fonte:file:///C:/Users/TCM/AppData/Local/Packages/Microsoft.MicrosoftEdge\_8wekyb3d8bbwe/TempS  
tate/Downloads/brincadeiras%20africanas%20(1).pdf

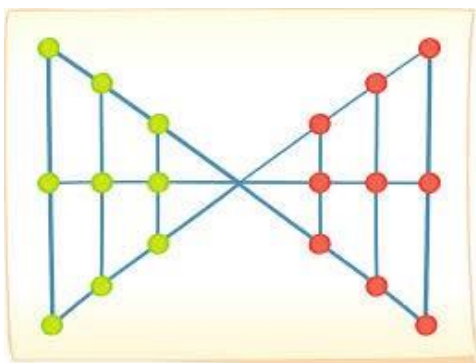
Os jogadores não podem ter mais de três peças em uma linha a qualquer momento. Uma linha feita no início do jogo, quando as peças estão sendo posicionadas, não vale. Somente uma peça por vez pode ser removida do jogo, mesmo que tenham sido feitas mais de uma linha com apenas um movimento.

Quando um jogador não pode mais fazer linhas, perde o jogo. Bons jogadores de Dara, na África, são altamente considerados. Eles viajam de aldeia em aldeia, desafiando os jogadores locais. Segredos do jogo são passados de geração em geração.

Este jogo treina a habilidade em ter raciocínio lógico rápido e deixa os jogadores mais dispostos em resolver contas e com isso a criança passa a gostar do ensino da matemática, facilitando assim, a resolução de problemas de forma simples e rápida.

### 1.5.18 Borboleta

Figura 18 – Borboleta.



Fonte:file:///C:/Users/TCM/AppData/Local/Packages/Microsoft.MicrosoftEdge\_8wekyb3d8bbwe/TempS  
tate/Downloads/brincadeiras%20africanas%20(1).pdf

Crianças em Moçambique denominam esse jogo de Borboleta por causa da forma do tabuleiro. Jogam dois participantes em cada tabuleiro, cada um com 9 nove peças. As peças de um e de outro jogador devem ser de cores diferentes. Podem ser usadas, como peças, tampinhas de garrafa.

Desenhe em E.V.A. ou cartolina dois triângulos com pontos de encontro. Marque os pontos em que as linhas se cruzam, exceto no ponto central, conforme a imagem.

Os jogadores colocam as suas nove peças de cada lado do tabuleiro de jogo, deixando o centro do espaço vazio. Os jogadores revezam-se para mover uma de suas peças para um espaço vazio adjacente. Um jogador pode saltar sobre o oponente se houver um espaço vazio seguido dele.

O jogador, então, adquire a peça do seu oponente. O jogador pode continuar movendo-se ou saltando com a mesma peça até que ele fique bloqueado.

Um jogador que tenha mais de um possível salto escolhe qual o movimento a tomar. Se um jogador não consegue fazer um movimento na sua vez de jogar, perde a peça. Vence o jogo o jogador que capturar todas as peças do seu oponente.

### 1.5.19 Yoté

Figura 19 – Yoté.



Fonte: <https://www.casadaeducacao.com.br/jogo-yote-em-madeira.113.html>

Yoté é um jogo de estratégia dos povos africanos. Ele pode ser praticado por dois ou mais jogadores (as) e é encontrado em vários países da África Ocidental, tais como Senegal, Guiné e Gâmbia.

Constitui-se em um material didático que busca resgatar a história dos afro-brasileiros, demonstrando sua importante contribuição nos diversos setores da nossa sociedade e se destina a todas as crianças, especialmente àquelas que estão em áreas remanescentes de quilombos.

O jogo conta a vida e a obra de personagens brasileiros, tais como: Chiquinha Gonzaga, Mãe Menininha, Pixinguinha, Zumbi dos Palmares, dentre outros. Além disso, abre a possibilidade de incluir personagens da própria localidade onde será utilizado e apresenta uma série de atividades pedagógicas e dicas para os educadores trabalharem uma infinidade de conteúdos no dia -a -dia da sala de aula.

Vale destacar que *Yoté – O Jogo da Nossa História* se divide em três etapas e que para avançar para a etapa seguinte, o jogador terá que vencer a etapa anterior, portanto, o jogador só avança se dominar os conteúdos relacionados à história de vida dos personagens apresentados no material.

O grande clímax do jogo é o estudante aprender mais sobre a História história de pessoas negras que desempenharam papéis ilustres no cenário brasileiro, além de aprender conteúdos relacionados à convivência humana, ao Português e à Matemática.

Esperamos que esse material sirva de estímulo para professores/as e alunos/as pensarem seu contexto social, e sua razão de ser no âmbito da sua família, da sua comunidade, da sua cidade e do seu país e que por meio dele, os alunos sintam o desejo de aprender a aprender, aprender a ser e aprender a conviver com seus pares.

### 1.5.20 Queimada

Figura 20 – Queimada.



Fonte: <https://brasilecola.uol.com.br/educacao-fisica/jogo-queimada.htm>

Como a queimada é um jogo ainda presente no dia a dia das escolas, suas regras e suas diversas possibilidades de nomenclatura. Na medida em que os estudantes se manifestam com relação às suas crenças e conhecimentos em relação ao jogo, também estamos atingindo questões atitudinais (COLL et al, 1998).

### 1.5.21 Pega-Pega



Figura 21 – Pega-pegas.

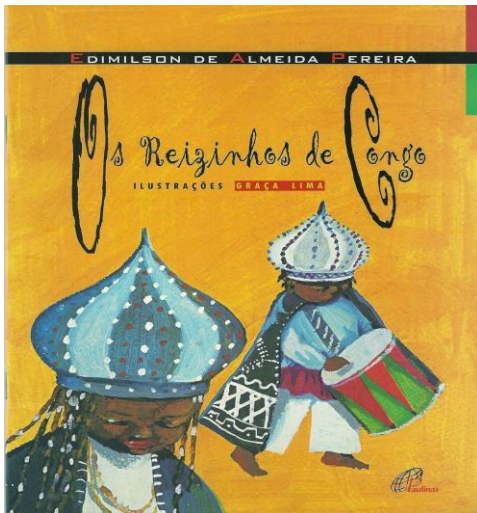


Fonte: <http://crinfancia.blogspot.com/2013/08/pega-pegas-ou-pique-pegas-informacoes-e.html>

Esta brincadeira se popularizou por todo o Brasil. Não sabe ao certo onde foi originada. Ela pode ser jogada por um número ilimitado de jogadores. De modo geral, eles estão divididos nos que capturam e nos que devem fugir. Cada variante do jogo possui uma forma diferente de se estabelecer como os demais serão pegos, em geral, por meio de um toque. Quem for tocado, automaticamente vira o pegador.

### 1.5.22 Reizinho

Figura 22 – Reizinho



Fonte: <http://tecnologiaescutatoria.blogspot.com/2014/11/>

Esta brincadeira nasce a partir das danças e festas das "congadas" suas origens remontam a República do Congo na África, quando os súditos faziam o cortejo aos Reis Congos, a fim de agradecer os seus governantes. No Brasil, os negros se identificaram imediatamente com santos negros como são Benedito, o Africano, Santa Efigênia, uma princesa etíope, e Nossa Senhora do Rosário, que foram uma forma encontrada pelos negros escravizados no Brasil para adaptar suas tradições às de origem lusitana. Os "monarcas" da festa tinham autoridade real sobre sua gente, os "reis" reproduziam o papel dos chefes africanos, que orientavam seus povos nos assuntos cotidianos e nas relações com o mundo invisível.

### **Desenvolvimento**

As crianças ficam dispostas em uma roda em pé, uma criança é escolhida como voluntária para sair da roda com a coroa do Rei, as demais crianças permanecem na roda. A voluntária escolhe uma para ser o Rei e a partir deste momento, todos passam a seguir suas ordens de comando, todos os movimentos e o que ele fizer todos devem repetir.

Então é chamada aquela criança que saiu com a coroa do rei, que ficará posicionada no centro da roda e deverá identificar quem é o rei, ou seja, aquele que esta está comandando as mudanças de movimento a qual o grupo está seguindo. Quando isto acontecer, ela o coroará e trocarão de lugar um com o outro e a brincadeira continua até que todas participem sendo rei ou enquanto durar a motivação.

### **1.5.23 Eu fui à África**

Esta brincadeira é excelente para começar a trabalhar os conceitos de africanidade, ou seja, reconhecer e conhecer o que tem e o que é o continente africano. É muito importante que se aplique nas crianças, essa brincadeira antes e depois de trabalhar os conteúdos. Observa-se que depois que se trabalhou estes conteúdos os resultados são muito interessantes e importantes para os educandos e para os educadores.

#### **Suas regras**

As crianças dispostas em uma roda em pé, ou sentados. O educador inicia a brincadeira, dizendo quem foi à África e viu uma pirâmide, e no sentido horário, o próximo do lado esquerdo continuará a brincadeira dizendo que foi à África e viu, mas antes ele tem que repetir o que o educador disse e falar mais o que ele viu. Assim, sucessivamente, todos vão repetindo o que as anteriores a ele disseram por ordem até chegar ao último que também terá de repetir o que todos disseram mais o que ele viu.

Essa atividade favorece o estudante a ter concentração e ficar mais ágil nas respostas e mostra caminhos em relação ao estudo de Geografia e História.

## **CAPÍTULO 2**

## **SABERES DOS ALUNOS AFRICANOS REFERENTE AO CONTEÚDO JOGOS**

### **2.1. JUSTIFICATIVA**

A relevância social do presente estudo pode favorecer o conhecimento e o fortalecimento da identidade cultural africana, bem como subsidiar o desenvolvimento de conteúdos relacionados à africanidade no âmbito da Educação em geral, o intuito é enfatizar o respeito à diversidade.

As disciplinas ajudaram a perceber e valorizar todas as culturas. Compreendemos no curso o quanto é importante que o professor tenha a preparação e saiba "trabalhar" com a diversidade em sala e em outros espaços, no entanto o aprofundamento da temática poder contribuir na valorização da outra cultura e em especial a cultura africana, tema central de estudo desta dissertação de mestrado.

Verifica-se no decorrer do estudo, nas inserções e intervenções realizadas nas disciplinas durante o curso no PPGE, que foi de grande importância refletir sobre a temática dos jogos de origem africana, apresentando práticas pedagógicas que superem as desigualdades sociais e raciais.

Com isso, os educadores devem ter uma visão crítica e reflexiva sobre a intervenção em seu cotidiano, não permitindo a utilização de materiais que veiculam como os estereótipos do afrodescendente e ou dos originários indígenas, o que, acontece no convívio social, resultando, assim, na utilização de materiais com ideias racistas disponibilizados na mídia, vídeos, jornais, etc., muitas vezes direcionados pelos próprios educadores, professores e ou facilitadores.

Sabe-se que não é fácil abordar certas temáticas relacionadas a conteúdos africanos. Percebemos que essa temática ainda hoje é muito polêmica e gera conflitos acirrados e debates. Penso que seja importante questionar os conteúdos de origem africana, combater opiniões radicais, ou dotadas de posições tendenciosas, veiculadas a todo momento na mídia.

Hoje em dia, o preceito de ensino brasileiro, vive um momento de discussões sobre a aplicação da lei federal 10.639 de 2003 (BRASIL, 2004), que trata da obrigatoriedade do ensino da história e cultura africana e afro-brasileira, posteriormente complementada pela lei 11.465 de 2008 (BRASIL, 2008), que inclui a obrigatoriedade do ensino da história e cultura indígena em todas as escolas do país.

A lei federal 10.639 de 2003 (BRASIL, 2004) chegou para ampliar e ajudar no entendimento, reflexão para elaboração do trabalho para dissertação de mestrado, entretanto, o aprendizado na disciplina enuncia as demandas educacionais de nossa população. Portanto esperamos que o conteúdo jogos de origem africana possa

fortalecer a conscientização, sabendo que ações contrárias podem remeter a reparações irreversíveis por danos psicológicos, materiais, sociais, políticos e educacionais sofridos pelo oprimido.

Vimos durante as disciplinas do curso de mestrado, que é notória a importância das conquistas dos movimentos negros, pela enunciação de suas demandas histórico-culturais, na luta pela superação de uma forte hegemonia branca, marcada com a escravidão e a exploração, ao legitimar os sentidos de suas lutas.

Foram apontados em minha vida momentos de dor, angústia, tristeza quando o assunto era relacionado aos negros e também momentos luminosos e de esperança como no curso de mestrado na troca de opiniões, relatos, experiências, sobre vários assuntos de estudos em salas de aula, cafezinhos e intervalos durante a disciplina. Onde foram anunciados objetivos comuns nos debates, apresentações e reflexões, momentos que estreitaram as amizades e aprendemos com os participantes no decorrer do curso de mestrado.

Percebi a importância de trabalhar em grupo o quanto aprendemos compartilhando informações, a ideia de escrever algo que nos remete a falta de produtos pedagógicos, onde nós não nos víamos, o que aprendemos não tinha sentido, imagens apresentadas onde não éramos valorizados, foi o sentimento, a angústia onde convivi a anos. Foi de grande valia, os testemunhos, histórias dos professores, dos colegas de sala, além das indicações referências de palestras, seminários, congressos, encontros e similares.

A justificativa da pesquisa está em também agregar conhecimentos que os estudantes de origem africana regularmente matriculados na UFSCar trouxeram de seus países para o Brasil, para que eles possam também contribuir com suas lembranças e enriquecerem mais ainda nosso saber e cultura.

Acredito que essas especificidades precisam ser consideradas na prática educacional e cultural local que deve, portanto, valorizar e resgatar os saberes vindos da sociedade e que os estudantes trazem, fruto de sua vivência.

Os jogos e as brincadeiras são uma forma de manifestação do ser humano que ultrapassa todos os tempos e barreiras estabelecidos em nossa sociedade, desde sua criação na humanidade, mesmo com obstáculos impostos por raça, credos religiosidade, regimes políticos ou preconceituosos.

De forma simples e envolvente os jogos e as brincadeiras sempre estiveram presentes, dos nobres aos plebeus, dos doutores aos analfabetos. Eles agem de modo democrático e lúdico sem um tempo próprio para acontecer.

O objetivo geral deste trabalho é identificar os jogos de origem africana com os estudantes africano matriculados na Universidade Federal de São Carlos (UFSCar) e relacioná-los com os jogos africanos existentes na literatura, além de analisar quais as suas contribuições na cultura brasileira compreendendo seus contextos. O objetivo específico pretende-se com este trabalho contribuir com processos de mudanças significativas em nossa sociedade brasileira, tais como, reconhecer e respeitar as diferentes culturas, compartilhar a riqueza cultural da África e disponibilizar os conteúdos dos jogos de origem africana para que possam servir de subsídio para o trabalho de outros/as educadores.

O presente trabalho trata-se de uma pesquisa qualitativa descritiva, realizada por meio de entrevista. Foram entrevistados cinco estudantes de origem africana matriculados na Universidade Federal de São Carlos. A coleta de dados foi realizada no período do mês de agosto a novembro de 2018, por meio de um instrumento denominado roteiro (Anexo 1), o qual serviu como guia para os encontros com tais estudantes.

Nesses encontros eles relataram e/ou descreveram suas experiências relacionadas à temática dos jogos e brincadeiras africanas, e seus depoimentos foram registrados em áudio e/ou vídeo e, posteriormente, transcritos e analisados no que concerne à inferência contextual dos jogos. A entrevista foi individual e realizada em local previamente combinado, conforme a disponibilidade e preferência do entrevistado.

A apresentação do projeto e do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) (Anexo 2), foi realizada antes de iniciar a entrevista. Após esta apresentação, a conversa foi conduzida com base no roteiro de entrevista, a fim de conhecer o entrevistado: nome, sexo, data de nascimento, estado ou província, etnia, descrição da região de nascimento e da ancestralidade e outras informações consideradas relevantes por sua relação com os problemas de pesquisa apresentados: Quais são os jogos de origem africana? Quais são as memórias e vivências relacionadas aos jogos africanos? Quais os sentimentos existentes em relação aos jogos africanos?

A organização dos dados coletados a partir das entrevistas foi pautada em Meihy (2002) e Ribeiro (2011) seguindo os passos de transcrição, o qual se trata da primeira mudança do código oral para o escrito, e de análise dos testemunhos.

Para tanto, foi utilizado um plano de análise seguindo as fases subsequentes: a leitura compreensiva do material selecionado que serve de baliza para análise, a interpretação do material coletado, a identificação das unidades que indicam os pontos de maior relevância elencados pelos colaboradores nas entrevistas e a categorização da análise de conteúdo.

## **2.2 Programa de Estudantes Convênio de Graduação e de Pós-Graduação (PEC-G e PEC-PG)**

No âmbito de acordo de cooperação técnico-cultural que o Brasil mantém desde os anos 70 com alguns países do continente africano, o município de São Carlos historicamente vem recebendo, por meio de suas duas universidades públicas – a Universidade de São Paulo (USP) e a Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), estudantes oriundos de alguns países da África no quadro do Programa Estudantes-Convênio de Graduação (PEC-G) e Programa Estudantes-Convênio de Pós-Graduação (PEC-PG), que são formados nas diferentes áreas de conhecimento (LEAL; MORAES, 2016).

O Brasil é um exemplo inscrito na história de como os lugares de encontro de culturas diferentes se tornam privilegiados na observação de culturas em movimento. As identidades na sociedade global se movem cada vez mais na direção e aceitação de sociedades interculturais, onde se evidencia uma interação de várias identidades étnicas e culturais.

Desde os anos 2000, houve mais de 9.000 selecionados no referido programa. A África é o continente de origem da maior parte dos estudantes, com 76% dos selecionados. Entre as nações africanas participantes do programa, destacam-se Cabo Verde, Guiné-Bissau e Angola.

Preenchendo alguns requisitos dentre os quais, a apresentação de documentos que atestem condições financeiras para se sustentarem no país, nota mínima 6,0 no histórico escolar de Ensino Médio ou equivalente e aprovação no Certificado de Proficiência em Língua Portuguesa para Estrangeiros (Celpe-Bras), jovens entre 18 e 25 anos podem concorrer a uma vaga que lhes dá o direito de se matricularem gratuitamente em um curso de graduação em uma universidade brasileira, sem terem de



passar pelo exame vestibular ou pelo Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), que hoje substitui alguns vestibulares em universidades federais.

Esses jovens vêm ao Brasil em busca de uma formação de qualidade e cerca de 80% querem retornar ao seu país de origem levando em sua bagagem não só um diploma, mas grande carga de experiências adquiridas aqui.

A internacionalização da educação superior tem sido um termo utilizado para expressar a dimensão transfronteiriça da educação superior, seja na graduação ou na pós-graduação.

O conceito abrange uma gama de atividades e iniciativas, segundo Leal e Moraes (2018), que são:

- Mobilidade estudantil e docente, intercâmbio de informações, projetos e programas internacionais;
- Acordos de cooperação bilaterais e multilaterais;
- Pesquisas conjuntas;
- Dupla diplomação;
- Formação integral no estrangeiro, bem como toda iniciativa com uma dimensão internacional e intercultural no processo de educação superior tanto em território nacional quanto estrangeiro.

O Programa de Estudantes Convênio de Graduação (PEC-G) surgiu na década de 1960, com o intuito de fomentar as relações de cooperação acadêmica entre o Brasil e os países em desenvolvimento. Inicialmente a cooperação se deu com os países da América Latina e depois com os da Ásia e da África.

Bolsas de estudos foram criadas para estudantes de graduação e pós-graduação de países em desenvolvimento para estudar em universidades brasileiras (PEC-G e PEC-PG, respectivamente).

Entre 2003 e 2010, o Brasil concedeu bolsas de estudo a 4300 estudantes de graduação provenientes de 20 países da África e a 237 estudantes de pós-graduação de 14 países africano.

Essa iniciativa ainda enfrenta desafios, especialmente no que se refere ao nível de graduação, como, por exemplo, níveis incompatíveis de ensino e a falta de recursos adequados para cobrir despesas de manutenção dos alunos no Brasil ao longo dos quatro a cinco anos de duração dos cursos (MUNDIAL et al, 2011).

Um dos principais objetivos da PEC seria firmar as articulações de ações nas políticas de promoção da igualdade racial no âmbito da educação e desenvolver parcerias em programas e ações que abordassem tanto políticas existentes no âmbito ético-racial quanto à implementação de uma educação antirracista, firmando assim o acesso a tal educação tanto na infância quanto na idade jovem e adulta.

## **CAPÍTULO 3**

### **MEMÓRIA DOS ALUNOS AFRICANOS, FORTALECIMENTO E CONTRIBUIÇÃO PARA CAMPO DA EDUCAÇÃO**

Para este trabalho contamos com a colaboração de cinco estudantes de origem africana, matriculados na Universidade Federal de São Carlos, cujas participações consistiram em compartilhar suas experiências pessoais com jogos.

Os encontros ocorreram de maneira aleatória, respeitando o tempo de cada indivíduo. Alguns estudantes foram convidados a participar da coleta de depoimentos durante seu percurso rotineiro na UFSCar, enquanto outros foram abordados durante as refeições no restaurante da universidade.

A tabela a seguir fornece informações básicas dos entrevistados, tais como nome fictício, etnia, país, e jogos descritos por eles.

**Tabela 1** – Informações básicas da entrevista com estudantes africanos.

	<b>Entrevistado</b>	<b>Etnia</b>	<b>PAÍS</b>	<b>Nome do Jogo</b>
1	Zac	Jurubá	Nigéria	Quadrado, Esconde – esconde, Cajú, Mankala.
2	Nélio	Balanta /Pepel	Guiné-Bissau	Ndulé ndulé, Brincadeira com fila
3	Pontika	Biombo	Guiné-Bissau	Jogo de malha(amarelinha), olho no céu, Passa anel.
4	Zenide		Cabo verde	Jogo Matada, Luminara, Apanhada, corrida de pneus, Futebol de botão.
5	Abstem	Kimbundo	São Tomé e Príncipe	Jogo 35 vitoria, Jogo de garrafa ou de areia.

A elaboração da proposta se deu com o objetivo de identificar os jogos africanos, dos estudantes de origem africana regularmente matriculados na Universidade Federal de São Carlos. Acredita-se que apesar das influências dos colonizadores, pressupomos ainda uma forte resistência das matrizes culturais africanas, por intermédios dos jogos provenientes dos povos originários.

Disponibilizamos, a seguir, as transcrições das entrevistas realizadas e adicionamos comentários que julgamos pertinentes para compreensão dos jogos descritos.

## **Entrevista 1: Nome fictício: Zac**

### Quadrados

Z: Meu nome é Zac, data de nascimento 02/02/1993, nasci na Nigéria, o nome do povo, Jurubá. Minha cidade é localizada no sudeste da Nigéria, perto do oceano atlântico, não tem muita montanha, mas o lugar é rodeado de árvores, á também os lugares que as pessoas moram, onde têm muitas plantas e matos. Hoje em dia o futebol dominou a população, trazendo uma grande importante ao esporte que é o futebol, pessoas jogam futebol em todos os lugares, na rua, escola, casa, em todos os lugares, você pode ver pessoa jogando futebol, mas temos outras brincadeiras de jogo também. É, sim uns quadrados e você iria pulando. Com um pé só ou os dois pés. Tem uns lugares que você não pode pisar, senão você perde. Entende? É muito interessante que as pessoas jogam muito bem, assim mesmo, mais ou menos e não lembro, muito bem.

Quadrados; é um jogo muito utilizado na comunidade, sendo possível jogar sozinho ou com um número ilimitado de pessoas. Pessoas de diferentes idades jogam este jogo, mas são as crianças que brincam mais. Essa atividade consiste em pular quadrados feitos na rua com um pé só em cada quadrado e passar por todos sem errar.

Cada jogador joga uma pedrinha, inicialmente no primeiro quadrado, devendo acertá-lo em seus limites. Em seguida pula, em um pé só nos outros quadrados até o último e retorna pulando da mesma forma até o segundo quadrado, de onde o jogador precisa apanhar a pedrinha do chão, sem perder o equilíbrio, e pular de volta ao ponto de partida. Não cometendo erros, joga a pedrinha no segundo quadrado e sucessivos, repetindo todo processo.

Z: Temos também outros jogos, não lembro o nome desse, mas a pessoa vai brincando com muitas ou poucas pessoas, uma pessoa fica e outra pessoa sai e esconde em lugar secreto, e a outra vai procurar correndo, quando achar uma, essa por sua vez ajuda a procurar, até pegar todas e inicia de novo. O primeiro pego vai ser o pegador.

Esse jogo tem como objetivo procurar as pessoas que estão escondidas, podendo apresentar variações dependendo de cada região. É similar ao popular jogo de esconde-esconde no Brasil, no qual o pegador conta até certo número com os olhos fechados e as outras pessoas se escondem. As pessoas que se esconderam têm que voltar ao lugar

onde a primeira pessoa contou e bater no ponto de partida para se salvar. O último a ser pego pelo pegador o substitui na próxima rodada da brincadeira.

### Caju

Z: Outro jogo, ele chama caju, você conhece, caju, fruta? Caju tem semente. Eu vou jogar com você a semente, a semente de caju. Dividi as sementes por igual com quem vai jogar, empilhamos garrafas ou latas em uma distância, nem muito longe e nem muito perto, quem conseguir derrubar todas as garrafas ou latas empilhadas ganha. Não tem quantidade certa de participantes, tem pessoas que ganham dinheiro com esse jogo.

Esse jogo consiste em derrubar um alvo para somar pontos. Para tanto, garrafas de plástico ou latas são posicionadas como alvo e uma quantidade de sementes de caju é dividida igualmente entre todos os participantes. Os jogadores marcam uma distância de mais ou menos quatro metros do alvo e então arremessam as sementes para derrubá-lo.

### Mankala

Z: Esse jogo parece que foi inventado por agricultores, então, quando os agricultores se encontram, cada um traz uma quantidade de sementes raras, então eles pegam uma colher e cavam, fazem buracos no chão na terra batida e cada lado tem seis buracos, e em cada buraco jogam alguns grãos de milho, um milho mestiço, um milho diferente, ou ele outro jogador traz feijão, então eles vão jogando e tem a habilidade de ir comendo as pedras dos outros, quer dizer, a semente do outro, e quando o outro volta pra casa, cheio de outros grãos diferentes, aí quando ele pega as sementes, esse levou embora, e quando paro de jogar, não quero mais jogar com aquela quantidade e tipo de semente, ele tem que apresentar outro tipo de grão, e então depois que ganho eu vou e planto no meu terreno.

A moeda entre os Ovimbundos, ela tem essa mágica, ela nasceu pra poder ganhar sementinhas. Sim, ao invés de ser dinheiro, é semente. E as crianças, brincam também, as crianças acabam brincando ao ver os adultos. As crianças não têm muita ideia das sementes, elas usam bolas, isso é bolinha de gude. Alguns adultos também, mas levavam muito a sério a brincadeira. Mas também percebemos que em alguns momentos as crianças também levaram a sério as bolinhas de gude. É chamada de moedas em Angola, no Senegal é Makau culturalmente, a gente pega uma colher para cavar, o original é no chão.

E o entrevistado termina com agradecimentos.

## **Entrevista 2: Nome fictício: Nélio**

N: Na parte da região, essa é outra vida, outra realidade, o meu pai eu não sei, porque nunca fui lá. Eu sou aquele menino que nasceu e cresceu na capital, quando eu vou para a cidade que minha mãe nasceu, onde tem pessoas criando vacas, animais, tem casa feita de barro, coberta de palha, tem zonas rurais onde cultivam o arroz.

Caçamos e outras coisas, e basicamente é uma estrutura assim, não é uma cidade, ela nasceu no interior, tipo bem afastado um pouquinho da capital, mas, com cultura mais tradicional, e sempre quando vou lá eles me chamam de Branco.

Porque eu cresci na capital tenho costumes tipo mais europeu, eles me chamam assim, mas o meu pai eu não posso descrever exatamente por que, têm algumas vezes eu vou para aquela zona, mas nunca cheguei na aldeia onde meu pai nasceu. Que tem costume diferente da minha mãe, eles cresceram na capital, mas minha mãe e o restante da comunidade sabem falar a língua, eu não sei não, só sei um pouquinho, principalmente minha mãe ela fala e eu entendo.

Quanto à dificuldade, é que eu não queria estudar na capital. Lembro que fui algumas vezes para a festa na cidade lá onde minha mãe nasceu, e a cidade do meu pai é muito mais longe, não sei por que tinha um tempo que ele trouxe a nossa vó aqui para morar em casa.

Bom o meu país tem vários grupos étnicos, tem jogos que não é de nosso grupo, mas você acaba aprendendo aquele jogo na socialização que a gente nas noites de lua cheia normalmente nos dias que estão escuros a gente fica em casa para ouvir histórias, os mais velhos contam histórias, geralmente quando eles querem que você não vai muito longe, chamam todos.

Um pano bem grande sentados no chão e eles vão contando histórias e todos ficam ouvindo e a maioria das vezes as histórias que eles vão contar, são histórias que tem muito a ver com lição para você aprender, aquilo para não andar a noite e, por exemplo, em noites de lua cheia, claro ai eles deixam você ir brincar.

Das brincadeiras tem umas que já vão se perdendo na memória, como que no outro dia eu cresci na capital, algumas coisas vou assimilando, tem umas brincadeiras, tem uma brincadeira essa é da língua mandinga ndue ndue ai você senta no chão e

estende o pé, e um vai cantar tocando os pés ... e no final da música a qual a perna tocar essa, por sua vez, dobra a perna e aí ela vai toca tocando até acabar, mas no final do jogo, nossa acabei esquecendo do jogo, eu não estou lembrando, mas só lembro, chega uma hora que fazem muitas para perguntas para vocês.

As crianças se sentam no chão ou um tapete grande com as pernas estendidas, então o mais velho canta “ndulé ndulé, ndulé papa, papa nse, nse yonco, yonco coli coli Yaya, Yaya maté, mate lu ntam” ao passo que toca nos dedos das crianças. Quando a música termina, a criança tocada por último dobra as pernas. A dinâmica se repete até que apenas uma criança fique com as pernas estendidas e tenha que responder a uma pergunta.

N: Mas tenho outra brincadeira que fazemos. Fazemos uma fila, eu e você vamos pegar um a um pela mão, e o pessoal vai, fazemos fila, e fazemos segurar mão, eles vão passando e os outros entraram na fila, quando o outro, a música acaba, descemos a mão e um fica preso, perguntamos ao entrevistado. Pegamos outros nomes como, por exemplo, vou dizer eu sou Carlos e você vai ser Antônio, e vamos perguntar Carlos ou Antônio?

Ele fala Carlos, vai entrar atrás de Carlos e caso falar Antônio vai atrás do Antônio, atrás de você e aí vamos depender daquele lugar, e vamos pegar na mão de um e do outro. Que tem mais leva vantagem, e fazemos uma linha no chão, e na sequência de mãos dados.

### **Entrevista 3: Nome fictício: Pontika**

#### Anel

P: Fazemos uma roda, e uma fileira por trás e corre e corre e você tem que adivinhar onde está o anel. Esse anel fica rodando com as pessoas. Você tem que adivinhar onde está o anel, com quem está. Se você não adivinhar até acabar a música, você perde.

#### Jogo de Malha

P: As crianças fazem esse desenho no chão, na verdade desenha um retângulo e 2 quadrados e um retângulo, retângulos e quadrados. Como é que funciona? Você tem é um jogo de malha tipo de uma cerâmica que se desenha muito bem, eu jogo por meio para ajudar na coordenação motora, você joga aqui. Coloca a primeira casinha aqui.



O jogo de malha funciona assim: você tem essa cerâmica bem desenhada, começa aqui a criança, escolhe uma casinha para dificultar mais o jogo, a criança lança e pula dentro da casinha com um pé, e 2 casinhas os 2 pés, vai até o fim, gira e faz o retorno, pega a malha que foi lançada e sai, quando a criança não pisa no risco e anda apenas com um pé, pode prosseguir, mas se lançar a malha e ela cair no risco por exemplo, aqui no meio, na lateral ou sair fora, perde e a próxima crianças vem.

A cerâmica é a mesma para todos, mas quando a criança lança e vai para os quadradinhos e/ou para os risquinhos a criança perde e dá vez para outra criança jogar e assim a outra criança vem e faz o mesmo percurso. Se a criança a 1 a 2 ou a 3 e na sequência não errar, prossegue, quando sai avança para Cima da casinha, e ai pisa aqui com o pé, pula pisa no quadradinho com 2 pés e sucessivamente, vai gira e volta, respeitando os quadradinhos, no retorno pega malha sem pisar no quadrado demarcado e sai, e ai vai assim até completar os quadradinhos.

Quando cumpre, anda, passa por todas as casinhas, a criança escolhe uma casinha para dificultar mais o jogo, você escolhe uma casinha e coloca seu boneco, essa aqui é sua propriedade porque você conquistou, você escolhe qualquer casa, geralmente para crianças mais inteligentes e querem dificultar mais, eles colocam aqui tipo desenha seu boneco aqui essa é sua propriedade, a próxima essa primeira que ganhou, escolheu aqui, quando vai começar a jogar lança, aqui a criança não pode pisar mais nas casas que foram demarcadas, propriedade de quem ganhou (conquistada).

A dona pode pisar em sua propriedade com os dois pés. Quando coloca a cerâmica em um local, esse local não pode ser pisado. A dificuldade vai aumentando à medida que as casas são conquistadas, caso errar o outro que assume, inicia o jogo, à medida que você vai conquistando o espaço, a pessoa começa pensar em conquistar outras casas a fim de dificultar o jogo do adversário.

### Olho no céu

P: É um jogo divertido, as crianças fazem uma roda e a criança que vai começar o jogo por consenso. Fica uma pessoa pelo lado de fora, com um objeto também que não seja muito pesada. Mande todas elas olharem para céu. A regra ninguém pode olhar para baixo.

#### **Entrevista 4: Nome fictício: Zenide**

##### Pedrinha matada

Z: jogamos muito quando éramos pequenos, penso que pouco jogado hoje apesar dos vídeos games, futebol, em áreas rurais creio que ainda jogam, era um jogo muito divertido. Número legal era de 10, 12 pessoas. Costumávamos jogar com muita gente, quanto mais pessoas, mais legal ficava, não tinha um número limitado de pessoas, com 2 ou 3 pessoas não era possível jogar.

O jogo era dividido em duas equipes, não tem um número máximo de pessoas, você pode ter até 30 pessoas jogando esse jogo. A gente precisa de materiais, necessita de pedrinhas ou bloquinhos, dependendo do tamanho do bloco, também sem a bola, a gente fazia de duas formas: a gente colocava as pedrinhas tipo pirâmides, o jogador ficava a mais ou menos cinco ou seis metros, e você tinha uma bola e se fosse pedrinhas muito você chutava a bola com os pés, você iria tentar acertar a torre se fosse pedrinhas mais pequenas você pegaria e todo mundo corria.

A equipe do cara que derrubou as pedrinhas o objetivo era reconstruir a torre e a outra equipe era pegar a bola e começar atirar no outro da equipa matando ele e não deixando eles construir a torre, marcando ponto e/ou você ganha uma rodada, se você não conseguisse construir você e a outra equipe tivesse toda morta você perderia. Se você conseguisse construir a torre.

A pessoa que você mata é a mesma que está empilhando. O objetivo de uma equipe é construir e a outra é não deixar construir. Basicamente é isso e depois inverte os papéis. O tempo é ilimitado, o jogo acaba na hora que você consegue construir a torre ou pirâmide ou também quando se mata toda a equipe adversária, a pessoa morta sai da brincadeira.

Aí fica assim, imagine só, dez pessoas com bola para montar e três para construir a torre, então, aí vem a estratégia, a pessoa nesse caso que está com a equipe de três participantes precisa ser muito rápido. Imagina que a equipe que tem dez participantes na equipe e 1 para construir a torre, teria que passar ser muito rápido com velocidade, para tentar tipo quase que, corrida de carro para você pegar uma pedrinha e quando você colocava uma ao mesmo tempo derruba a outra e depois que matas se o último, trocava as equipes.

E é assim, você não pode, por exemplo, o lugar onde a gente jogava não podia ir muito longe. Tinha que ser um espaço onde dava para correr. E deixa eu ver o que mais. A equipe da pessoa que vai empilhar é o jogador que vai chutar a bola e derrubar as pedrinhas e aí logo a outra equipe já pega a bola e começa a matar a hora que vê todo mundo correndo.

A equipe que vai matar tem que ter pontaria, tipo, você arremessa a bola depois, por exemplo, você arremessa a sua bola para mim, e ela não pegou, e vem outro cara da outra equipe pega a bola e arremessa de novo, vê outro cara passando, pega a bola de novo e arremessam, não pegam e é um tipo de jogo que vai.

Tem mais outra modalidade, por exemplo, esse aqui a gente jogava em um espaço mais delimitado, você pode pegar a bola e simplesmente arremessar, imagine você pegar 12 pessoas em um campo de futsal aqui na UFSCar, dividir em duas, duas equipes de 6. Imagine o espaço de 20 metros por 7 metros, a pessoa já fica morta, fica isolada, geralmente elas ficam no mesmo lugar .... você consegue ver quem já foi atingido.

Quanto ao material poderia ser uma madeirinha, bolas, pedrinhas, qualquer coisa onde você conseguisse lançar, teria que ser mais planas não pode ser qualquer pedrinha, você tem que fazer a torre, tem que empilhar, onde você pudesse empilhar, o jogo fica legal quando a equipe que tenta organizar, quando tento fazer o empilhamento eu vou lá e derrubou todas, ai tipo, as vezes o derrube das pedrinhas é um acidente.

Não tem perigo de machucar não, assim dependendo da, tem que jogar com pessoas que saibam jogar, tipo você não vai pegar a bola de tênis e atirar na pessoa com toda sua força, que vai machucar, mas na fragilidade você atingia a pessoa, porque a bola pode pegar em uma região do corpo que você não quer pegar nas partes menos sensíveis, mas no geral a galera costumava acertar as partes das costas das pernas, a parte de trás do corpo, você sabe? Não na parte da frente e é isso tipo, é muito raro, você ver uma bolada na parte da frente. Porque a gente falava, vamos jogar pedrinha, ou matar pedrinha.

### **Jogo Luminara (Lume, como em chamás).**

Z: Esse jogo é meio perigoso, geralmente fazíamos em época de São João e quem jogava eram os adultos. Você coloca o pneu pegando fogo, você tinha que saltar o fogo, por exemplo, acho que tinha uma plataforma para passar de ferro, e você tinha que

saltar e passar pelo pneu sabe então era meio perigoso, era um pneu de fogo, aqui por exemplo parecida com uma mesa em cima do pneu, tipo assim igual aquela coisa que os atletas usam, uma coisa fina, uma barreira e para dificultar ia aumentando essa mesa colocando mais coisas no fogo, você tinha que pular e tomar cuidado, você salta por cima do Lume, tem gente que já se machucou seriamente nesse jogo, então quem geralmente faz esse jogo não eram as crianças, que faziam esse jogo era os adultos, e faziam uns fogos menores para as crianças. Na verdade, é um folclore faz parte da cultura daquela data.

### **Matas (bolinhas de gude).**

Z: Lá era jogado com bolas de fibras. A gente queimava o plástico, aquele plástico resistente, a gente deixava esfriar, na verdade assim, queimava o plástico e colocava óleo nas mãos, tem pessoas que colocam luvas e pessoas que colocavam óleos tipo óleos de panelas, colocavam nas mãos e iam fazendo as bolas de fibras, as bolas de gudes de vidro geralmente eram para demonstrar que eram bonitas, porque eram bonitas, então você geralmente carregava 3, 4 bolas de vidros no bolso, e outra que você iria jogar e geralmente quando você perdia o jogo você dava sua bola para quem você perdeu o jogo, o seu adversário.

A bola de fibra é um pouco mais leve. Tem pessoas que faziam as bolas maiores, menores, então era isso as bolas de vidros em geral não têm conteúdo dentro, é só o vidro por fora e aquela coisa dentro, algumas são mágicas.

Quanto as regras, tinham três buracos na mesma direção quem chegasse primeiro no buraco, ganhava o jogo, mas para isso tinham as dificuldades, como exemplo, sua bolinha era afastada pelo outro jogador, quem chegava primeiro ganhava o jogo. Iniciava lançando a fim de ficar o mais próximo do buraco, respeitando a vez do colega. À medida que você acerta o buraco você continua jogando. Como estratégia e jogar contra a bola do adversário, deixando ele cada vez mais longe.

O jogo de Matas é similar ao jogo de bolinhas de gude no Brasil, e está ilustrado na Figura 13.

### **Jogo Panhada**

Z: Você conta até 20 olhando para a parede, e todos correm. Depois você sai atrás deles, pegando eles, eles que eram apanhados. Você corre até tocar o colega, passando a vez

para o outro e assim sucessivamente. O nome provavelmente vem do som ao pegar, fazíamos na parede ou assim ... eram três pessoas..... quem era diferente dos outros dois era o cara que iria apanhar os outros, ele contava até 10 enquanto corríamos, se ele batesse com a mão em qualquer parte seu corpo, então você virava o apanhador logo em seguida....

#### **Entrevista 5: Nome fictício: Abstem**

##### **Jogo 35 Vitória**

A: Nasci na capital do país cujo nome é cidade de São Tomé, moro no bairro Almeirim. Durante todo o tempo que morei em Almeirim, as boas lembranças são os amigos, as brincadeiras com os vizinhos, 35 vitória e jogo de garrafa ou jogo de areia foram os mais que joguei. Era o momento de lazer, em que brincava entre os vizinhos e irmãos. Durante os jogos, o clima de alegria e união era totalmente visível, foram tempos que deixou muitas saudades.

Normalmente jogávamos na escola no momento dos intervalos, em casa nos finais de semana ou no decorrer da semana, sempre que não tínhamos afazeres domésticos. 35 Vitória: uma bola feita com meia, e espaço aberto possível de desenhar a casa do jogo no chão.

35 Vitória é jogado em dois times sem limite de integrantes, porém é reportado como mais divertido se os times forem pequenos (de quatro a seis jogadores). O objetivo do jogo é conseguir completar 35 pontos sem que o outro time lhe cace com uma bola, geralmente feita de meia. Desenha-se um grande quadrado no chão, com 35 casas que preenchem o quadrado de lado a lado e vale um ponto cada uma. Um time deve se mover por entre as casas sem pisar em nenhuma linha, acumulando assim pontos, e o outro time deverá “caçar” os adversários jogando uma bola de meia neles.

##### **Jogo de garrafa ou areia**

A: Jogado entre dois times não com muitos integrantes, o objetivo é o time que estiver jogando conseguir encher e esvaziar uma garrafa com areia ao mesmo tempo que o time adversário vai tentando acertar com a bola.

## CONSIDERAÇÕES

A história dos povos africanos no Brasil fez com que fosse ressignificada a história desse país. Todo este processo foi realizado pelo povo africano e seus descendentes na condição de escravizados. Concluindo, sabe-se que é por meio da interação da criança com o meio que a circunda que acontece o mecanismo de modificação das estruturas cognitivas e a ampliação do conhecimento lógico e formal.

Essa é uma ação que se complementa no espaço social da escola, mas que teve seu começo no grupo familiar. Por isso, tanto o educador quanto os pais têm a tarefa de observar o que pode prejudicar o trabalho de inserção social da criança, tendo em vista a diversidade de ritmos e processos de aprendizagem dos educandos.

Inclusive por isso jamais tiveram direito ao reconhecimento de sua participação na formação das inúmeras riquezas, nas quais foram atribuídas a feitos europeus que aqui chegaram, desconstruindo e coisificando as imagens do povo negro, atribuindo estereótipos e nunca dando o direito desses se reconstruírem como cidadãos, mesmo depois de terminado o processo de escravização.

A educação brasileira teve um marco histórico a partir da implantação da lei 10.639/2003, que institui a obrigatoriedade do ensino da história cultura do povo africano e afro-brasileiro. Essa lei motivou inúmeros estudos e buscas em documentos que há anos estavam escondidos e engavetados ou simplesmente eram esquecidos, por considerarem ser irrelevantes.

Possibilitou o avanço de pesquisas e estimulou outros pesquisadores com novas perspectivas e com a possibilidade de muitos dos materiais produzidos serem utilizados por educadores no ensino de história do povo africano e afro-brasileiro em fatores esquecidos durante séculos.

Esse intercâmbio oferece as pistas necessárias para os educadores para entender comportamentos, atos das crianças e mais ainda, demonstrando que experiências que os educandos participaram em sala de aula que são significativas, ampliam sua percepção de mundo, permitindo-lhes a formulação de novas ideias e conceitos.

Através de sua ação os educadores e os pais auxiliam a criança a realizar o conhecimento do mundo com recursos, como a brincadeira, a conversa. Elas servem

para reforçar as palavras de simpatia e de acolhimento frente à insegurança infantil e também auxiliam a adaptação da criança no ambiente das escolas.

Isto fará com que os educandos negros e não negros possam vivenciar um pouco da cultura, do brincar e do jogar dos povos africano e afro-brasileiros, valorizando a autoestima dos educandos negros e desconstruindo as imagens construídas historicamente de preconceito contra o povo africano e afro-brasileiro.

Educadores e pais precisam entender a ação do brincar na educação infantil, pois dessa forma favorecem o percurso escolar da criança e auxiliam a superar problemas de relacionamento e de aprendizagem.

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. Acredito que esse entendimento é essencial ao educador, seja ele da pré-escola ou do ensino fundamental, pois a criança é única e merece receber o melhor em matéria de aprendizagem.

A conclusão desse trabalho possibilitará aos educadores de educação física, que atuam na educação básica. Acredita-se na qual além de ser utilizadas por especialistas de educação física, podem ser trabalhadas em todas as disciplinas, pois abordam de forma lúdica e científica a descoberta das belezas do conhecimento dos povos africano e afro-brasileiro.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Conselho Pleno. Parecer CNE/CP 3/2004. **Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino da História e da Cultura Afrobrasileira e Africana**. Brasília, Ministério da Educação, 2004.

BRASIL. **L. D. B. Lei 9394/96–Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L9394.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm). Acesso em: 06 fev. 2019.

BRASIL. Lei nº 10.639 de 9 de janeiro de 2003. Altera a Lei no 9.394/1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-brasileira”, e dá outras providências. **Diário Oficial da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF, 9 jan. 2003.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes médicas. 1998.

COLL, C.; POZO, J. I.; SARABIA, B.; VALLS, E. **Os Conteúdos na Reforma: Ensino e Aprendizagem de conceitos, procedimentos e atitudes**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

CUNHA JR., Henrique. Africanidades, afrodescendência e educação. In: TRINDADE, Azoild Loretto (org.) **Africanidades brasileiras e educação: salto para o futuro**. Rio de Janeiro: ACERP; Brasília: TV Escola, 2013. E-book.

DA ROCHA, José Geraldo. História da África e cultura afro-brasileira. **Revista Magistro**, Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras e Ciências Humanas – UNIGRANRIO, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, 2010. Disponível em: <http://publicacoes.unigranrio.edu.br/index.php/magistro/article/view/1017>. Acesso em: 20 maio 2018.

EIRAS, WAGNER DA CRUZ SEABRA; MENEZES, PAULO HENRIQUE DIAS; FLÔR, CRISTHIANE CARNEIRO CUNHA. Brinquedos e Brincadeiras na Educação em Ciências: Um Olhar para a Literatura da Área no Período de 1997 a 2017. **Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências**, v. 18, n. 1, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/rbpec/article/view/4720>. Acesso em: 23 nov. 2018.

GOMES, MARINEIDE DE OLIVEIRA. **Formação contínua, estatuto da prática e estágio na formação de educadores**. Formação de professores na Educação Infantil. São Paulo, Cortez, 2009.

HERNANDEZ, L., M., G., L. **A África na sala de aula**: São Paulo: Selo Negro, 2005.  
HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Perspectiva: São Paulo. 1999



KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação.** Rio de Janeiro: Vozes 1993.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1994.

LEAL, Fernanda Geremias; MORAES, Mário César Barreto. **Política Externa Brasileira, Cooperação Sul-Sul e Educação Superior: Uma perspectiva do PEC-G.** 2016. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v39n143/1678-4626-es-es0101-73302018174127.pdf>. Acesso em: 25 set. 2018.

MARANHÃO, Fabiano. **Jogos africanos e afro-brasileiros como possibilidades na formação de uma identidade cultural negra positiva.** 2006. Monografia (Licenciatura em Educação Física) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2006.

MARROCOS, Sônia Maria Santos. **Aspectos da dificuldade de aprendizagem.** Itabuna/BA: IMES/FTC – Faculdade de Tecnologia e Ciências, 2008.

MEIHY, José Carlos S. B. **Manual de História Oral.** 4 ed. São Paulo: Loyola, 2002.

MENESES, Michele Santos de. **O lúdico no cotidiano escolar da educação infantil: uma experiência nas turmas de grupo 5.** Juracy Magalhães: Salvador, 2009.

MOREIRA, A. F. B. **Antônio Flavio Moreira, pesquisador em currículo.** Belo Horizonte: Autêntica, 2010. (Coleção Perfis da Educação, 2).

NISTA-PICCOLO, Vilma Leni; MOREIRA, Wagner Wey. **Corpo em movimento na educação infantil.** São Paulo: Telos, 2012.

RIBEIRO, Katiuce Lucio; SOUZA, Selma Pereira de. **Jogos na Educação Infantil.** 2011. 45 f. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso de Pedagogia) - Escola Superior de Ensino Anísio Teixeira, Serra, 2011.

SILVA, Valdemar Félix da. **Congada de São Benedito, um auto de conversão na Lapa, música, dança e religiosidade.** 2005. Dissertação (Mestrado em Ciências da Religião) – Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2005.

SOUSA, Patrícia Alexandra Rebeca. **A importância de brincar.** Brincar e jogar na infância. 2015. 71 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Instituto Superior de Educação e Ciências (ISEC), Lisboa, 2015.

TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeira e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento.** Rio de Janeiro: Wak Editora, 2012.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade.** Tradução de José Octavio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

WINNICOTT, D. W. Por que as crianças brincam? *In: A criança e o seu mundo*. Rio de Janeiro: LTC, 2012. p. 64-75.

## **BIBLIOGRAFIA CONSULTADA**

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. v. 12, 2009.

ALVES, F. **Psicomotricidade: Corpo, Ação e Emoção**. Rio de Janeiro: Wake, 2003.

ANDRADE, Euzânia B. F. A busca do reencantamento do professor. In: ANGOTTI, Maristela. (Org.). **Educação Infantil: para que, para quem e por quê?** 3. ed. Campinas: Alínea, 2010. p.15-32.

ANTUNES, CELSO. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. 19. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

ARCE, ALESSANDRA (Org.). **Interações e brincadeiras na Educação Infantil**. Campinas, SP: Alínea, 2013.

ARIÈS, Philippe. **História social da educando e da família**. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2014.

ASSIS, Muriane Sirlene Silva de. Práticas de cuidado e de educação na instituição de educação infantil: o olhar das professoras. In: ANGOTI, Maristela (Org.). **Educação Infantil: para que, para quem e por quê?** Campinas, SP: Editora Alínea, 2010.

ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA EM EDUCAÇÃO. Parecer sobre o documento Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. **Revista Brasileira de Educação**, São Paulo, n. 7, p. 89-96. 1998.

AZEVEDO, Antonia Cristina Peluso de. **Brinquedoteca no diagnóstico e intervenção em dificuldades escolares**. 3. ed. Alínea: Campinas, 2010.

BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e educação infantil**. Salvador: EDUFBA, 2009.

BALABAN, N. **O início da vida escolar: da separação à independência**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1988.

BARDIN, LAURENCE. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.

BEMVENUTI, ALICE. et. al. **O lúdico na prática pedagógica**. Intersaberes: Curitiba, 2012.

BOMTEMPO, EDDA. **A brincadeira de faz de conta: lugar do simbolismo, das regras e do imaginário** (Org.). São Paulo: Cortez, 2011.

BRASIL. **Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental.** Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998, vols. 1, 2 e 3.

BRASIL. **Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil.** Brasília: MEC, SEB, 2010.

BRASIL. **Senado Federal.** Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, Imprensa Oficial, Brasília: 1988.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil /Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental.** Vol.1. Brasília: MEC\SEF, 1998.

BRENELLI, ROSELY PALERMO. **O Jogo como espaço para pensar:** a construção de noções lógicas e aritmética. Campinas: Papirus, 2015.

BROUGÈRE, Gilles. A educando e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Cengage Learning, 2013.

CAMPOS, Maria Malta.; ROSEMBERG, Fúlvia. **Critérios para um atendimento em creches que respeite os direitos fundamentais das crianças.** 6. ed. Brasília: MEC, SEB, 2009.

CANDAU, Vera Maria. **Magistério:** Construção cotidiana. 4 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

CARNEIRO, Claudineia Velozo Matias. **Jogo, brinquedo e brincadeira na educação Infantil.** Capivari: CNEC, 2012.

CLAVER, Ronald. **Escrever e brincar** – Oficinas de textos. 3. ed. Autêntica: Belo Horizonte, 2013.

CREPALDI, R. **Jogos, brinquedos e brincadeiras.** Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2010.

CORSARO, W. A. **Sociologia da Infância.** Tradução: Lia Gabriele Regius Reis. Porto Alegre: Artmed, 2011.

DANTAS, Heloysa. **Brincar e trabalhar.** In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). O brincar e suas teorias. São Paulo: Cengage Learning, 2013.

DUPRAT, Maria Carolina. **Ludicidade e educação infantil.** Pearson Education do Brasil: São Paulo, 2014. (Bibliografia Universitária Pearson).

FÁTIMA, A. **Como aplicar a psicomotricidade.** 3. ed. Rio de Janeiro: Wak, 2009.

FONSECA, Vitor. **Desenvolvimento psicomotor e aprendizagem.** Porto Alegre: Artmed, 2008.

FORTUNA, Tânia Ramos. O lugar do brincar na educação infantil. **Revista Pátio Educação Infantil**, ano IX, n. 27, p. 8-10, abr./jun. 2011.

FRANCISCO, L. S. **O papel da atividade lúdica no desenvolvimento infantil: contribuições de Elkonin**. Universidade Estadual de Maringá. Paraná/PR. 2011.

FREIRE, P. Considerações em torno do ato crítico de estudar. In: FREIRE, P. **Ação Cultural para a Liberdade e outros escritos**. 6. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.

FRIEDMANN. **Brincar na Educação Infantil: observação, adequação e inclusão**. São Paulo; Moderna; 2012.

GADOTTI, Moacir. **Educação e poder: introdução a pedagogia do conflito**. 13. ed. São Paulo Cortez, 2003.

GALLARDO, J. S. P. **Prática de ensino em educação física: a educando em movimento**. São Paulo: FTD, 2009.

GIROTTI, DANIELA. **Brincadeira em todo o canto: Reflexões e propostas para uma educação lúdica**. São Paulo: Petrópolis, 2013.

GONÇALVES JUNIOR, L. A motricidade humana no ensino fundamental. In: I Seminário Internacional de Motricidade Humana: passado-presente-futuro, 2007, São Paulo. **Anais...** São Paulo: ALESP, 2007.

GRANERO-GALLEGOS, A.; BAENA-EXTREMERA, A.; GÓMEZ-LÓPEZ, M.; ABRALDES, J. A. **Estudio psicométrico y predicción de la importancia de la Educación Física a partir de las orientaciones de meta (“Perception of Success Questionnaire -POSQ”)**. psicología: Reflexão e Crítica, v. 27, n. 3, 443-451, 2014.

HAYDT, Regina Célia C. **Didática Geral**. 8.ed. São Paulo: Ática, 2006.

HOFFMANN, Jussara. **Avaliação e Educação infantil: um olhar sensível e reflexivo sobre a criança**. Porto Alegre: Mediação, 2012. (Edição atualizada e ampliada).

KAMII, Constance. A construção da Autonomia na Educação Infantil. **Revista Pátio Educação Infantil**, n. 5, 1991.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos, Brinquedos e a Educação (Org)**. 14. Ed-São Paulo: Cortez, 2011.

LE BOULCH. **O desenvolvimento psicomotor do nascimento até 6 anos**. 3.ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1982.

LEVIN, E. **A clínica psicomotora: o corpo na linguagem**. 8.ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

LIMA, José Milton de. **A importância do jogo no desenvolvimento da criança na perspectiva da Teoria Histórico Cultural**. O Jogo como Recurso Pedagógico no contexto Educacional. Editora Cultura Acadêmica. São Paulo. 2008. p. 93-129.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem na escola e a questão das representações sociais**. Disponível em: [http://www.luckesi.com.br/textos/art\\_avaliacao/art\\_avaliacao\\_eccos\\_1.pdf](http://www.luckesi.com.br/textos/art_avaliacao/art_avaliacao_eccos_1.pdf). Acesso em: 08 fev. 2019.

LIBÂNEO, J. C. Educação: Pedagogia e Didática - o campo investigativo da pedagogia e da didática no Brasil: esboço histórico e busca de identidade. In: PIMENTA, Selma Garrido. **Didática e formação de professores: percursos e perspectivas no Brasil e Portugal**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

LIMA, M. J. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional**. São Paulo: Cultura Acadêmica: Pró-Reitoria de Graduação, 2008

MACEDO, L. O que não pode faltar na pré-escola. **Revista Nova Escola**: abril, ed. 217, nov. 2008.

MALUF, Angela Cristina M. **Atividades lúdicas para a educação infantil**. Editora Vozes Limitada, 2012.

MARQUES, Isabel. **Dança na escola: Arte e ensino**. Salto para o futuro. TV Escola. Boletim 2. Abril de 2012.

MEDEL, Cássia Ravena Mulin A. **Educação Infantil: da construção do ambiente às práticas pedagógicas**. Rio de Janeiro: Vozes, 2011.

MINAYO, M. **Quantitativo-Qualitativo: Oposição ou Complementaridade?** Caderno de Saúde Pública. Rio de Janeiro, p (3). 1993.

MIRANDA, SIMÃO. **Do fascínio do jogo à alegria do aprender nas séries iniciais**. São Paulo: Papirus, 2001.

MUNDIAL, BANCO et al. **Ponte sobre o Atlântico: Brasil e África Subsaariana: parceria Sul-Sul para o crescimento**. 2011.

MUNIZ, CRISTIANO ALBERTO. **Brincar e jogar: enlances teóricos e metodológicos no campo da educação matemática**. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

NEIRA, MARCOS G. **Ensino da educação física**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

OLIVEIRA, G. C. Contribuições da Psicomotricidade para a Superação das Dificuldades de Aprendizagem. In: SISTO, F. F. et al (Org.). **Atuação Psicopedagógica e Aprendizagem Escolar**. Rio de Janeiro: Vozes 1997.

OLIVEIRA, Vera Barros de. Brincar: caminho de saúde e felicidade. In: OLIVEIRA, Vera Barros de; SOLÉ, María Borja; Fortuna, Tânia Ramos. **Brincar com o outro: caminho de saúde e bem estar**. Petrópolis: Vozes, 2010.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos.** 7. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

PENTEADO, Heloísa D. **O jogo e formação de educadores: veideopsicodrama pedagógico** (Org.). 14. Ed-São Paulo: Cortez, 2011.

PERRENOUD, Philippe. **A prática reflexiva do ofício de professor: profissionalização e razão pedagógica.** Porto Alegre: Artmed Editora, 2002.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1978.

PIMENTA, Selma Garrido. (Org.). **Saberes pedagógicos e atividade docente.** 3. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

PRISTA, António; TEMBE, Mussá; EDMUNDO, Hélio. **Jogos de Moçambique.** Lisboa: Instituto Nacional de Educação Física, 1992.

QUEIROZ, Tania D; MARTINS, João Luís. **Pedagogia lúdica: jogos e brincadeiras de A a Z.** São Paulo: Rideel, 2011.

RAPOPORT, Andrea. **O Dia a Dia na Educação Infantil.** Porto Alegre: Mediação, 2012.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica.** Curitiba: Inter Saberes, 2012a.

RAYS, Oswaldo Alonso. A relação teoria e prática na didática escolar crítica. In: VEIGA, Ilma P. Alencastro (org). **Didática: o ensino e suas relações.** 7. ed. São Paulo: Papirus, 2003.

RIOS, T. **Compreender e ensinar: por uma docência da melhor qualidade.** São Paulo: Cortez, 2001.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O brincar na escola: metodologia lúdica vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas.** 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

SCHERMANN, E. O impossível na palavra que educa, normatiza e governa... e cura. In: ALBERTI, S.; POLLO, V. (orgs.). **Psicanálise e educação: Referências em Freud & Lacan** [Texto elaborado para a I Jornada de Psicanálise e Educação]. Rio de Janeiro: Escola Brasileira de Psicanálise, junho, 1996, p. 43-46.

SILVA, Joana F. M. da. **Atividades Ludopedagógicas e Intervenção Comunitária.** Lisboa: Universidade de Lisboa, 2012.

SOMMERHALDER, Aline; ALVES, Fernando Donizete. **Jogo e a educação infantil: muito prazer em aprender.** Curitiba: CRV, 2011.

SOUSA, A. B. **Educação pela arte e artes pela educação.** Lisboa: Instituto Piaget, 2003.

TARDIF, Maurice; GAUTHIER, Clermont. O professor como “ator racional” que racionalidade, que saber, que julgamento? *In: PERRENOUD, Philippe (Org.). Formando Professores Profissionais: Quais estratégias? Quais competências?* 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2001.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. *In: Educação em revista*, v. 7, n. 1/2, p. 1-16, 2006.

VALENÇA, V. **A sociologia da infância e a educação das educandos.** *Inter-Ação*, 35(1), 63-80. 2010.

VASCONCELLOS, Celso dos Santos. **Construção do conhecimento em sala de aula.** Cadernos Pedagógicos do Libertad. São Paulo: Libertad, 1994.

VENTURA, M. M. S. Atividades lúdicas: jogos e brincar promovem o desenvolvimento do pensar da criança. **Revista do Professor**, Porto Alegre. n. 103, p.05-08, jul/set. 2010.

WALLON, Henri. **A evolução psicológica da educando.** São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WAJSKOP, GISELA. **Brincar na Educação Infantil: uma história que se repete.** 9. ed. São Paulo: Cortez, 2012.

ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação.** Londrina: O autor, 2005.

## **ANEXO 1 - Roteiro de entrevista**

### **ROTEIRO PARA ENTREVISTA COM ESTUDANTES DO CONTINENTE AFRICANO MATRICULADOS NA UFSCar SOBRE JOGOS E BRINCADEIRAS AFRICANAS.**

**(Obs. Etnologia da palavra)**

Nome:

Nome fictício:

Curso:

Sexo:

Data de Nascimento:

Estado ou Província/ País de Nascimento:

Etnia(s) ancestral(is):

Descrição da região de nascimento e da ancestralidade (conte um pouco de sua história pessoal no contexto da comunidade de origem):

Outras informações que julgue relevante:

Nome do jogo:

Significado do nome do jogo na língua portuguesa:

Local de origem/prática (estado ou província/ país) do jogo:

Como foi para você vivenciar esses jogos e/ou brincadeiras africanas?

Contexto em que você jogava:

Objetivo do jogo:

Materiais para desenvolvimento do jogo:

Descrição do jogo:

Variações do jogo:

Ilustração para facilitar compreensão do jogo:

Qual origem desses jogos e ou brincadeiras?

Se esses jogos e brincadeiras que eles vivenciaram na infância ainda são presentes no cotidiano das crianças de hoje.

Com quem jogaram? Com quem aprendeu?



## ANEXO 2 - Roteiro de Entrevista

### Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Você, \_\_\_\_\_, está sendo convidado a participar do estudo sob a temática “Jogos e brincadeiras africanas - aprendendo com os estudantes de origem africana matriculados na Universidade Federal de São Carlos”, a qualquer momento antes da conclusão deste você poderá desistir de participar e retirar seu consentimento, sua recusa não trará nenhum prejuízo em sua relação como estudante com a instituição. O objetivo central deste estudo é identificar os jogos e brincadeiras africanas a partir da descrição e demonstração de estudantes do continente africano que estudam na Universidade Federal de São Carlos. Sua participação neste estudo consistirá em conceder uma entrevista, responder um questionário, além de descrever e demonstrar jogos e ou brincadeiras, bem como autorizar os registros, por meio de áudio, fotos (figuras) e filmagens para uso exclusivamente acadêmico-científico, podendo ser divulgados em congressos, simpósios, palestras e congêneres. Conforme a resolução 466/12, toda a pesquisa que envolve seres humanos oferece a possibilidade de riscos. Os riscos encontrados nesta pesquisa são de origem psicológica como constrangimentos e inibições; e de origem física como escorregões, quedas e tonturas durante a demonstração do tipo dos jogos e brincadeiras. Porém todos os cuidados serão considerados para evitá-los. Salientamos que poderá haver benefícios no sentido de favorecer o conhecimento e o fortalecimento da identidade cultural africana, bem como subsidiar o desenvolvimento de conteúdos relacionados aos jogos e brincadeiras africana no âmbito da Educação em geral, especialmente no sentido da compreensão e respeito à diversidade, além disso, seu nome será preservado e não identificado no trabalho. Você receberá uma cópia deste termo onde constam os dados documentais e o telefone do estudante, podendo tirar suas dúvidas sobre o desenvolvimento e a conclusão da Pesquisa.

\_\_\_\_\_  
Alesandro Anselmo Pereira

(RG: 20.757.438-8 / CPF: 145.402.188-83 / Tel.: (16)3372-3916 e (16) 99289-8449/ aluno regular do curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Educação, linha de pesquisa: Práticas Sociais e Processos Educativos/UFSCar, orientado pelo Prof. Dr. Fernando Donizete Alves).

Declaro que entendi os objetivos, riscos e benefícios de minha participação na pesquisa e concordo em participar.

São Carlos, \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_ .

Sujeito da Pesquisa: \_\_\_\_\_