

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO  
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE - CCBS  
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

**ERIKA CAROLINE FERREIRA DA SILVA**

**APLICAÇÃO DE JOGOS DE MATRIZ AFRICANA:** relato de experiência com alunos  
do segundo ano do ensino fundamental

São Luís

2020

**ERIKA CAROLINE FERREIRA DA SILVA**

**APLICAÇÃO DE JOGOS DE MATRIZ AFRICANA:** relato de experiência com alunos  
do segundo ano do ensino fundamental

Trabalho de conclusão de curso apresentado  
como requisito parcial para obtenção do Grau  
de Licenciado em Educação Física da  
Universidade Federal do Maranhão.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dra. Juciléa Neres Ferreira

São Luís

2020

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo (a) autor (a).  
Núcleo Integrado de Bibliotecas/UFMA

Silva, Erika Caroline Ferreira da.

**APLICAÇÃO DE JOGOS DE MATRIZ AFRICANA:** relato de experiência com alunos do segundo ano do ensino fundamental/ Erika Caroline Ferreira da Silva. - 2020.

42 f.

Orientador (a): Juciléa Neres Ferreira.

Monografia (Graduação) - Curso de Educação Física, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2020.

1. Educação Física. 2. Jogos de matriz Africana. 3. Identidade. 4 Reconhecimento.

I. Ferreira, Juciléa Neres. II. Título.

ERIKA CAROLINE FERREIRA DA SILVA

**APLICAÇÃO DE JOGOS DE MATRIZ AFRICANA:** relato de experiência com alunos  
do segundo ano do ensino fundamental

Trabalho de conclusão de curso apresentado  
como requisito parcial para obtenção do Grau  
de Licenciado em Educação Física da  
Universidade Federal do Maranhão.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dra. Juciléa Neres Ferreira

Aprovado em: \_\_\_/ \_\_\_/\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA**

---

Profa. Dra. Juciléa Neres Ferreira (Orientadora)  
Universidade Federal do Maranhão

---

EXAMINADOR(A) 2

---

EXAMINADOR(A) 3

A Deus, a minha família, ao meu amor, e a todos que de alguma forma contribuíram para a realização deste trabalho.

## AGRADECIMENTOS

A Deus primeiramente, por ter me dado a vida, pois sem Ele nada seria possível.

À minha família, principalmente aos meus pais, que sempre me deram força e muitos puxões de orelha dos quais foram necessários para eu ser que sou hoje.

A minha querida orientadora Profa. Dra. Juciléa Neres Ferreira, por não ter desistido de mim e ter me dado todo suporte necessário para a construção deste trabalho.

Ao meu amor Karolyne da Luz dos Santos, pela parceria, companheirismo e por estar ao meu lado sempre, me dando força e me incentivando a continuar.

Aos meus queridos professores Alex Fabiano, Josléa Rodrigues e Elizabeth Santana, pelo carinho e por sempre acreditarem no meu potencial.

Aos meus queridos amigos e alunos, pelas sábias palavras de incentivo e por não me deixarem desistir.

Agradeço também às minhas amigas Hannah Alethia, Laina Caroline e Isabelle Ramos pela ajuda e força na construção deste trabalho.

A coordenação do curso de Licenciatura em Educação Física, especialmente ao Bruno Toledo, que sempre se mostrou atento e prestativo nas resoluções das dúvidas e questões burocráticas relacionadas ao curso e a este trabalho de conclusão.

À banca examinadora pela paciência na leitura e contribuições a cerca deste trabalho.

E por fim, à Universidade Federal do Maranhão e todos os projetos de pesquisa e extensão dos quais participei, por me proporcionarem experiências incríveis que me fizeram ser quem sou hoje.

A menos que modifiquemos a nossa maneira de pensar, não seremos capazes de resolver os problemas causados pela forma como nos acostumamos a ver o mundo.  
(Albert Einstein)

## RESUMO

O presente trabalho tem o objetivo de verificar a aplicação dos jogos e brincadeiras de matriz africana, as respostas das crianças e as habilidades desenvolvidas no entendimento da autoimagem e reconhecimento enquanto indivíduo negro. Trata-se de um relato de experiência de um programa aplicado sob a forma de doze aulas com uma turma de 23 alunos do 2º ano do ensino fundamental menor de uma escola municipal de São Luís - MA. Foram utilizados brincadeiras e jogos de matriz africanas com o objetivo de auxiliar os alunos a construírem sua identidade. Após a intervenção, os resultados foram registrados pela mudança observada através das falas, da forma de se comportar nos intervalos e no tratamento entre as crianças. Ainda há muito a ser trabalhado para que as crianças se apropriem dessa identidade e a defendam de forma significativa. Acreditamos que a intervenção por meio das atividades propostas sejam um caminho para iniciar este dialogo e fortalecer a identidade destes alunos.

**Palavras-chave:** Educação física. Jogos de matriz Africana. Identidade. Reconhecimento.

## ABSTRACT

This work aims to verify the application of African matrix games and play, children's responses, and the skills developed in understanding self-image and recognition as a black individual. It is an experience report of a program applied in the form of twelve classes with a class of 23 students from the lower elementary school of a municipal school in São Luís - MA. African games and games were used in order to help the students to build their identity. After the intervention, the results were registered by the change observed through the speech, the way of behaving in the breaks and the treatment among the children. There is still much work to be done in order for children to take ownership of this identity and defend it in a meaningful way. We believe that the intervention through the proposed activities is a way to initiate this dialogue and strengthen the identity of these students.

**Keywords:** Physical education. Educational games. African matrix. Identity. Recognition.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>9</b>
<b>2 OBJETIVO.....</b>	<b>12</b>
<b>2.1 Objetivo geral .....</b>	<b>12</b>
<b>2.3 Objetivos específicos .....</b>	<b>12</b>
<b>3 REFERENCIAL TEORICO.....</b>	<b>13</b>
<b>3.1 O brincar e a infância .....</b>	<b>13</b>
<b>3.2 O jogo dentro e fora da esola .....</b>	<b>15</b>
<b>3.3 Jogos de matriz africana .....</b>	<b>16</b>
<b>3.4 Temática racial na escola .....</b>	<b>22</b>
<b>4 METODOLOGIA .....</b>	<b>24</b>
<b>5 RESULTADOS E DISCUSSÃO.....</b>	<b>26</b>
<b>6 CONCLUSÃO .....</b>	<b>32</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>33</b>
<b>APÊNDICES .....</b>	<b>36</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Os jogos exprimem sua relevância no contexto afetivo, cognitivo e motor da criança, e em sua prática sempre há algo em movimento, seja o corpo, palavras, pensamentos, objetos, brinquedos ou instrumentos, ele nos permite descobrir coisas novas a cada instante. Segundo Fink (2008), o jogo é parte da vida que cada pessoa conhece a partir do interno, da sua experiência, ou seja, é algo vivido, explorado e sentido, por cada um, individualmente e/ou coletivamente. Nesse interim cabe destacar que:

Os jogos podem ser denominados também como tradicionais ou populares, sejam eles praticados por adultos ou pela população infantil, principalmente por crianças integrantes de famílias menos privilegiadas. Estes ocorrem com frequência em calçadas, ruas, quintais, terrenos baldios e pátios escolares, ao passo que aqueles se tornam parte da vida cotidiana de seus praticantes em seus momentos de tempo livre e oportunidade de encontro grupal. (MELLO, 2006, p. 1).

Conforme o autor, pode-se dizer que estes jogos têm relação com o lugar em que são praticados, podendo ser sustentado por povos tradicionais, como: indígenas, quilombolas, camponeses, ribeirinhos, pescadores, caiçaras, sertanejos, caboclos, entre outros.

Para que uma brincadeira seja reconhecida como tradicional após sua criação, ela precisa ser mantida num determinado período, até que se torne parte do folclore e da história de um povo ou região (CERQUEIRA; PERFEITO, 2011). Os jogos e as brincadeiras tradicionais são essenciais para que haja manifestações espontâneas da cultura popular, sabendo que a função principal será consolidar a vivência da cultura infantil para o desenvolvimento social da criança (KISHIMOTO, 2005).

Uma das funções da Educação Física é fazer o resgate da teoria e da prática dos jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais e de herança africana, que antigamente eram passados de geração em geração e, hoje, não são muito praticados por crianças, principalmente da região urbana. Resgatar essas brincadeiras e jogos mostrará aos alunos que existem outras formas de diversão e com vantagens motoras, psicológicas e sociais (TRINDADE, 2016).

As crianças, enquanto se divertem, constroem e validam esse conhecimento que está presente nessas brincadeiras e no cotidiano delas, e a partir dessa vivência, se desenvolvem. Brandão (2002) afirma que os saberes são frutos das experiências de vida, considerando os diferentes aspectos sociais e estão vinculados ao senso comum, a partir das vivências práticas do cotidiano. Logo, os saberes lúdicos são aqueles que provêm das brincadeiras e dos jogos das crianças, considerando todos os elementos e ações lúdicas envolvidos nesses contextos.

As brincadeiras podem ser vividas por crianças e adultos, mesmo sendo categorizadas como “infantis”. Algumas dessas atividades já não ocorrem na comunidade, sendo referências de memória, por isso a ideia de resgate destas, para que não se perca ainda mais essa cultura.

Dentro da classificação de jogos, há os jogos de matriz africana que são uma importante ferramenta para garantir que essa tradição histórica e cultural do povo negro seja mantida, entendida e respeitada. Por conta disso, faz-se necessário haver na escola a preservação dessa identidade negra, a qual vá de encontro à manutenção da história, ensinada e vivida por todos nos livros didáticos. A escola, ao representar o ideal de uma comunidade justa, pode e deve aproveitar-se da discussão de situações de problemas reais, a ponto de tornar-se mais ativa, que considere a construção do conhecimento e o desenvolvimento da moralidade em ambientes de ampla discussão da diversidade, bem como da vivência prática dessas situações, de valorização da história, cultura e equidade entre as pessoas.

A partir disso, a pergunta que norteia esse trabalho é: como possibilitar a utilização dos jogos para contribuir com a autoimagem e reconhecimento da criança como indivíduo negro?

Nessa perspectiva, objetivamos reconhecer a possível contribuição dos jogos e brincadeiras de matriz africana para o fortalecimento da autoimagem e auto reconhecimento da criança enquanto indivíduo negro em uma escola do município de São Luís – MA. Além disso, buscamos também: analisar a importância dos jogos populares de matriz africana na formação do indivíduo; identificar como as crianças reagem à aplicação dos jogos e brincadeiras de matriz africana e verificar as possíveis mudanças em relação ao auto reconhecimento da criança enquanto indivíduo negro.

Diante desta problemática, procurou-se discutir a partir da utilização de instrumentos como os Jogos de matriz africana, de que forma as crianças se auto reconhecem enquanto indivíduo negro, o que nos leva a refletir sobre diversos fatores sociais e culturais, que transcendem barreiras para além dos muros da escola.

A escola também deve enfatizar a história e os valores afro-brasileiros e quilombolas no exercício da vida cotidiana escolar, na resolução dos conflitos sociais e dilemas infantis, Trazer para as aulas o conteúdo da História e da cultura Afro-Brasileira e Africana para fazer cumprir o grande objetivo proposta pela nova lei, que é fazer com que possamos refletir sobre a discriminação racial, valorizar a diversidade étnica, gerar debates, estimular valores e comportamentos de respeito e solidariedade.

O jogo também pode auxiliar a desenvolver cognitivamente o aspecto moral das crianças, através de trocas ocorridas entre os envolvidos no jogo, estimulando o respeito ao adversário, a cooperação com os membros da equipe, entre outros. O conhecimento sobre esses jogos é hereditário, logo, o pai ensina a seu filho o que aprendera com seu progenitor, e assim o filho deverá ensinar ao seu descendente o que aprendeu com seu pai. Mas, é possível observar que hoje, infelizmente, muito do que se viveu tem se perdido.

Em março de 2003, o governo sancionou a Lei nº 10.639/03-MEC, que altera a Lei Diretrizes e Bases da Educação nacional (LDB) e estabelece as Diretrizes Curriculares para a implementação da mesma. A 10.639 instituiu a obrigatoriedade do ensino da História da África e dos africanos no currículo escolar do ensino fundamental e médio. Essa decisão resgata historicamente a contribuição dos negros na construção e formação da sociedade brasileira.

Motivada pelas experiências vivenciadas durante o curso, principalmente na disciplina de Jogos, brinquedos e brincadeiras, através de sua prática pedagógica nas escolas e comunidades, foram iniciadas as primeiras leituras que fundamentaram a construção desta pesquisa, progredindo assim para a presente monografia. Essa pesquisa baseia-se na necessidade de incentivar o auto reconhecimento e a apropriação da identidade negra para as crianças de uma comunidade escolar de forma fundamentada e justificada.

O presente estudo estrutura-se da seguinte forma: após a introdução foram apresentados os objetivos gerais e específicos da pesquisa, na terceira seção foi discutido o brincar e a infância, como esta relação se dá e quais os benefícios para o crescimento das crianças; na quarta seção foi feita a discussão sobre “o jogo dentro e fora da escola”, como esse jogo é visto nos dois ambientes; a seguir falaremos sobre os “jogos de matriz africana” e exemplificaremos os mais conhecidos dentro das aulas de Educação Física; na sexta seção discutimos sobre a “temática racial na escola”, como esse tema é tratado pelos professores e alunos e após foi discutida a metodologia utilizada para a construção deste estudo, e em seguida os resultados e discussões e a conclusão.

## **2 OBJETIVO**

### **2.1 Objetivo Geral**

Estudar a aplicação dos jogos e brincadeiras de matriz africana e as respostas das crianças e as habilidades desenvolvidas no entendimento da autoimagem reconhecimento enquanto indivíduo negro.

### **2.3 Objetivos específicos**

Analisar a importância dos jogos populares de matriz africana na formação do indivíduo;

Identificar como as crianças reagem à aplicação dos jogos e brincadeiras de matriz africana;

Verificar as possíveis mudanças em relação ao reconhecimento e autoimagem da criança enquanto indivíduo negro.

### 3 REFERENCIAL TEÓRICO

#### 3.1 O brincar e a infância

Na infância, o brincar é uma das formas das crianças interagirem entre si e fazerem as suas descobertas, pois é a maneira mais simples delas aprenderem sobre o ambiente em que estão inseridas. Esta também é uma das formas delas descobrirem a como se defender. Além disso, as dinâmicas exercidas durante essa interação irão ajuda-las a ter um crescimento saudável, evitando doenças que podem ocorrer devido à falta de prática dessas atividades (BORBA, 2006).

É nesse período da infância que as crianças começam a descobrir o mundo e ter experiências que vão ajudar em todo o seu desenvolvimento. A partir daí o brincar torna-se um dos principais meios de interação entre elas e o meio ambiente.

Durante o século XVI, realizaram-se os primeiros estudos sobre jogos. Nesse período, esse método era utilizado para a compreensão da escrita, mas assim como hoje, onde tudo o que é novo é mais importante, estes foram perdendo a sua personalidade. A partir desse momento o cristianismo trouxe uma visão pecaminosa acerca dessas brincadeiras e descaracterizou as atividades mais disciplinadoras. No entanto, durante o Renascimento, o jogo passou a ter novamente a sua aceitação, sendo utilizado como forma de aprendizagem entre crianças, jovens e adultos (SILVA, 2015).

Segundo Darido (2003), os jogos enquanto patrimônio cultural da humanidade, aplicam-se aos jogos e brincadeiras tradicionais como: não serem escondidos da criança, não exigirem espaço ou material sofisticado, variação na complexidade das regras, idade específica para se agrupar, havendo a necessidade do método global tornando-se prazerosos e divertidos aos que participarem, sendo assim, todos teriam acesso a esses jogos.

Com o avanço da tecnologia temos visto que as crianças têm passado mais tempo usufruindo de aparelhos de última geração e esquecendo-se de se relacionar entre si. Em um mundo que falta tempo para que as pessoas consigam realizar suas tarefas pessoais, os pais têm investido em produtos caros para ocupar os filhos dentro de casa (MARQUES, 2013).

Substancialmente, a sociedade tem analisado os problemas aderidos pela falta de lazer e convívio pessoal. O direito da criança às brincadeiras, garantidos através da Organização das Nações Unidas - ONU, Estatuto da Criança e Adolescente - ECA, e pela Constituição Brasileira, é uma importante saída para que se possa traçar um novo perfil dentro das escolas, um incentivo

às práticas deixadas por nossos antepassados em vista da sociedade em que estamos adaptados (BRASIL, 2016).

A brincadeira como forma de divertimento na escola, é típico da criança que tende a vê-la como uma atividade natural sem compromissos, planejamentos e seriedades, não para o professor, que ao contrário, vai utilizá-lo como ferramenta para que este aprenda brincando, envolvendo comportamentos espontâneos no jogo do conhecimento e, conseqüentemente nas relações humanas na escola.

Além disso tem-se a opção de deixar com que as crianças construam seu próprio brinquedo, pois fazendo isso elas colocam nele um valor que é inestimável, quando comparado aos brinquedos industrializados, além de que nele há um alto valor cultural, o que faz deste uma espécie de conquista para elas, além de trazer fortemente esse processo criador e de ressignificação e construção de recursos para buscar e manter o prazer e a satisfação nas vivências lúdicas. Assim, os diferentes objetos, aos olhos e fazeres das crianças, tornam-se brinquedos.

Segundo Brougère (2008), o brinquedo é dotado de um forte valor cultural, se definimos a cultura como o conjunto de significações produzidas pelo homem. Logo, percebemos como ele é rico de significados que permitem compreender determinada sociedade e cultura.

O brincar traduz o real para realidade infantil. Ajuda a suavizar a impressão que a criança tem dos adultos, contribuindo assim para a diminuição do sentimento de impotência das crianças em relação aos adultos. Portanto, ao brincar suas sensibilidades são desenvolvidas.

No âmbito interno do jogo os jogadores buscam experimentar de novo, mas sempre haverá algo que sai do controle, que desestabiliza e que provoca reelaborações, no interstício de uma jogada e outra, ou de um encontro e outro, podendo assim haver mudanças em suas regras, daí também advém o fato de ser tão interessante.

O processo do brincar deve estar em constante movimento. À medida em que se brinca, os indivíduos trabalham, caminham e estão o tempo todo em movimento, permitindo que se estabeleça um diálogo amplo com a História e a Educação e sua relação com a cultura e realidade local, a possibilitar, pelo respaldo de cunho etnográfico desenvolvido em campo, observar e analisar jogos, brinquedos, brincadeiras (o lúdico) como um “[...] sistema de significados culturais.” (GEERTZ, 1989, p. 58).

Vemos então jogos e brincadeiras populares como uma forma de se exercitar considerando um importante fator de promoção à saúde. As evidências têm mostrado a inatividade física associada à mortalidade, obesidade, depressão, demência, ansiedade e

alterações do humor, dentre outras doenças que estão associadas as crianças (GUALANO; TINUCCI, 2011).

Ao se estimular uma criança a praticar os jogos, brinquedos e brincadeiras na infância, têm-se um desenvolvimento maior em todos os aspectos da vida destas se comparado àquelas que estão mais conectadas às tecnologias. Além da comunidade onde vive, a escola também é o ambiente onde esses jogos devem ser praticados.

### **3.2O jogo dentro e fora da escola**

Constantemente ouvimos a palavra “jogo” em nosso dia-a-dia e sua compreensão pela sociedade pode ser observada de diferentes maneiras, uma vez que seu uso faz referência a suas características, notando-se um entendimento do que é jogo e do que não é.

O jogo é um importante fator no processo de desenvolvimento social da criança, o que lhe compete descobrir coisas novas e vivenciá-las a todo instante no contexto a que se inserem, em diferentes lugares, e se faz presente também dentro da escola. “Os PCN’s de Educação Física ressaltam que dentre as produções dessa cultura corporal, algumas foram incorporadas pela Educação Física em seus conteúdos: o jogo, o esporte, a dança, a ginástica e a luta. ” (BRASIL, 2001, p. 26).

Para Huizinga (2012) o jogo está presente em toda a sociedade, e qualquer atividade que possa ser constituída e reconhecida como voluntária, realizada numa relação de tempo e espaço que permita a evasão da realidade, permeada por regras, poderá ser considerada como jogo, desde que tais características estejam voltadas à busca ou venham ao encontro do lúdico nas ações individuais ou coletivas. Nesse aporte:

O primeiro contato com o jogo se dá ainda no início da infância, quando a criança se encontra em um momento de incessante investigação do ambiente, na busca da modificação desse meio, por meio de brinquedos, brincadeiras, jogos ou simplesmente pela manipulação de objetos. Nota-se que entre tantos motivos que podem levar o homem a buscar o jogo, a formação de sua própria cultura surge como elemento fundamental (HUIZINGA, 2012, p. 87).

Em uma visão mais ampla sobre os jogos, observa-se que estes validam o desenvolvimento biopsicossocial desde o nascimento ao decorrer de sua trajetória, sendo uma ação notada através da sua coletividade, identidade recorrência, conflito e tradição. (SCHLINDWEIN; LATERMAN; PETERS, 2017). Nessa continuidade, cabe destacar que:

É possível observar a diversidade do jogo em diferentes comunidades e momentos históricos, desde a Grécia e Roma, passando pela Idade Antiga e também pelos Astecas. Ao jogo podem ser atribuídos valores religiosos, artísticos, de espetáculo e, sobretudo sagrado, com o sentido de ritual (presente nas várias sociedades citadas).

Foi somente no final da Idade Média que o jogo ganhou uma conotação de frivolidade, descaracterizando sua importância social, sendo marcado como uma atividade improdutiva e, portanto, desprovida de importância frente aos novos valores vigentes (BROUGÈRE, 1998, p. 32).

O jogo configura-se nas representações que cada indivíduo expressa frente aos conhecimentos adquiridos. Ao observar uma criança empilhando blocos de madeira em forma de casas ou prédios, por exemplo, pode-se notar uma simulação de objetos previamente vistos por essa criança, ou seja, essa brincadeira está levando-a à formulação de um novo símbolo, pois o jogo só se caracteriza como atividade lúdica quando é desnecessário, que esteja sendo praticado voluntariamente. A compreensão, o valor e o interesse pelo jogo são elementos que se resumem nas características particulares do indivíduo. Por mais ampla que seja a sua utilização, desde suas possibilidades de uso pedagógico até suas representações sociais, o jogo apresenta significado singular para cada praticante.

A cultura pode ser caracterizada como responsável pela formação de um jogo, ou pode ser responsável pela formação de um indivíduo, e ainda que esse seja responsável pela formação de uma nova cultura.

A escola, nas últimas décadas, tem se construído não apenas como espaço de formação de saberes escolares (os chamados conteúdos), mas como construtora de conhecimentos socioculturais. Nesse sentido, a criança, ao ser inserida na instituição escolar, deve se sentir acolhida, pois, além de espaço das aprendizagens formais, o ambiente escolar colabora para compartilharmos “[...] valores, crenças, hábitos e preconceitos raciais, de gênero, de classe e de idade.” (GOMES, 2012, p. 40). Por isso, “Nas escolas, as crianças que têm valores culturais diferentes recebem como educação religiosa, na maioria das vezes, valores que não contemplam a diversidade religiosa e a riqueza das diferenças culturais.” (MUNANGA 2005, p. 10).

### **3.3 Jogos de matriz africana**

No que tange aos jogos tradicionais há uma multiplicidade de termos que se assemelham a estes – jogos populares, jogos regionais, jogos autóctones, jogos ancestrais, brincadeiras tradicionais, brincadeiras populares, entre outros – que podem contribuir para especificar sentidos do jogo, quem joga, como joga, onde joga. Se são jogos que fazem parte do passado, que podem ser reinterpretados, e é um conhecimento passado entre gerações, pode-se então dizer que este é um jogo tradicional.

Para adentrar na essência das atividades de maneira a reconhecê-las como jogo é preciso compreender os olhares abrangentes sobre tais manifestações entendendo que:

[...] o jogo deve ser definido como uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento. Um jogo em que fossemos forçados a participar deixaria imediatamente de ser jogo. Tornar-se-ia uma coerção, uma obrigação de que gostaríamos de nos libertar rapidamente. Obrigatório ou simplesmente recomendado, o jogo perderia uma das suas características fundamentais, fato de o jogador a ele se entregar espontaneamente, de livre vontade e por exclusivo prazer, tendo a cada instante a possibilidade de optar pelo retiro, pelo silêncio, pelo recolhimento, pela solidão ociosa ou por uma atividade mais fecunda. (CALLOIS, 1990, p. 26).

Historicamente, a África é um continente marcado pela exploração e exportação, tanto de sua gente quanto de suas riquezas por todo o mundo. Na época do Brasil colonial, a vinda a partir da exploração de sua gente foi marcada com grande influência na cultura com seus valores de tribos e os passatempos nas famílias africanas, imprescindíveis hoje por todos os brasileiros, afrodescendentes. Nesse sentido,

A verdadeira história do povo negro não é contada e isso aprofunda a alienação tanto dos professores quanto das crianças. Elas abrem os livros e leem a história de outros povos e não veem a sua. Alguns livros didáticos falam do papel do negro no Brasil como escravo, mas não mostram sua participação concreta na sociedade brasileira, as grandes lideranças, os movimentos, seu espaço na economia, cultura, entre outros. O negro não só trabalhou em plantações, trabalhou nas artes, na mineração. Aliás, foram eles que ensinaram os portugueses as técnicas de mineração. Todavia os livros didáticos, em sua maioria, silenciaram diante da história do negro. (MUNANGA, 2005, p. 27).

Conforme afirma Silva (2011), a contribuição cultural dos africanos é visível nas populações das regiões onde esses povos se localizaram e vem se expandindo rapidamente nas regiões onde predominam povos descendentes de outras raças e etnias. [...] independentemente da cor de sua pele, pelo seu jeito de andar, de falar, de dançar, de comer, de rir, de sentar. Os africanos contribuíram de forma grandiosa para formação da cultura brasileira, sendo esta em diversos aspectos, como na dança, música, religião, jogos, brincadeiras, culinária e idioma.

Ainda de acordo com Silva (2011), a tradição oral africana deixou impressa no inconsciente coletivo as marcas de civilizações milenares e de culturas diversas dos povos africanos, que aqui recriadas se constituem nos valores afro-brasileiros, conservados e expandidos hoje através do povo negro. Antepassados africanos das diversas etnias nos legaram um universo cultural que constitui a tradição viva, repassada de pais para filhos num processo dinâmico de transmissão e recriação.

Não obstante a esses prelúdios culturais, estão os jogos africanos que apresentam suas especificidades dos países do continente africano e a sua prática em nossas escolas quilombolas constitui um marco legal de caráter educacional e sociocultural, pois além de regras, objetivos, habilidades, prazer, motivação, improdutividades, não se espera resultados,

mas a participação, eles naturalmente valorizam nossos povos remanescentes quilombolas do Brasil.

O jogo tradicional sempre deve ser resgatado e preservado não apenas como um patrimônio lúdico nacional, mas também como modo de valorizá-lo sob a ótica educacional, pois os jogos, brincadeiras e brinquedos populares são parte da cultura, e são transmitidos de geração para geração. Também, manifesta que muitos desses brinquedos e brincadeiras preservam sua estrutura inicial; outros se modificam, recebendo novas características (FRIEDMANN, 1996).

Dentre os jogos que têm sua origem na cultura africana, podemos destacar as brincadeiras que são inferidas pelo autor Trindade, (2016) e que serão descritas a seguir:

- **Amarelinha tradicional**

Risque o desenho escolhido no chão, com um pedaço de giz, sorteia-se para saber a ordem de cada jogador, cada um deve ter sua própria pedra. O primeiro a jogar fica de pé, na frente da casa número 1, ou dentro da casa do inferno, se houver uma, ele começa jogando a pedrinha na casa 1, a casa onde está a pedra não pode ser pisada, é preciso pular por cima dela, e então vai pulando num pé só, ou, no caso de ter 2 casas lado a lado, um pé em cada casa, percorrendo as casas até o céu, quando o jogador chegar no céu, coloca os dois pés no chão, e em seguida, volta pulando todo o trajeto, até a casa número anterior à pedra, chegando lá, tem de pegar de volta a pedra, sem perder o equilíbrio, se estiver em um pé só, tem de ficar assim, e pegar a pedra e retornar ao início do jogo (TRINDADE, 2016).

Se conseguir, coloca a pedra na casa 2 e percorre de novo todo o trajeto, colocando de cada vez a pedra no número seguinte até chegar ao número 10, se perder o equilíbrio e pisar com os 2 pés numa casa só, ou pisar fora do desenho, perde a vez para o jogador seguinte, ganha quem conseguir percorrer todas as casas com a pedra sem perder a vez, o que não é uma tarefa fácil. Obs.: Perde a vez, quem:

- Esquecer de pegar a pedra de volta ou não conseguir pegá-la;
- Colocar os dois pés no chão numa casa só;
- Entrar na casa onde deixou a pedra cair;
- Deixar a pedra cair na casa errada (TRINDADE, 2016).

- **Queimada**

Dividir uma quadra ou espaço em dois campos iguais do mesmo tamanho. Escolha os participantes e divida-os em dois times, cada time escolhe um jogador para ficar atrás da linha de fundo do campo adversário, este não pode queimar no início do jogo, somente após

que alguém de seu time seja queimado, ele vai para dentro do campo e este assume seu lugar, começando então a queimar (TRINDADE, 2016).

Os jogadores que estão no campo podem queimar ou seja acertar a bola no adversário, se o adversário agarrar a bola, não é queimado e continua o jogo podendo queimar os adversários, se a bola bater no chão e depois na pessoa, não é queimada, ganha quem queimar o maior número de pessoas do time adversário, cada pessoa queimada vai para atrás da linha de fundo do campo adversário, e continua tentando queimar de trás da linha de fundo. Lembrando que não pode ultrapassar os limites do campo para tentar fugir da bola (TRINDADE, 2016).

- **O gato e o rato**

As crianças de mãos dadas, formam um círculo, ficando uma dentro do círculo (rato) e outra fora do círculo (gato). As crianças giram e o gato pergunta às crianças: seu ratinho está em casa? Não, senhor! A que horas ele volta? Às oito horas ou (qualquer outra hora), aí o gato vai andando em volta da roda e perguntando: Que horas são? Uma hora. Que horas são? Duas horas. Que horas são? Três horas, e quando chegar na hora determinada pelo grupo, às crianças param de rodar e o gato lhe pergunta: Seu ratinho já chegou? Sim senhor! Dãome licença que eu quero entrar? Sim senhor! Começa então a perseguição do gato ao rato que as crianças ajudam a esconder, facilitando sua entrada e saída do círculo e dificultando a passagem do gato. O jogo termina quando o gato conseguir pegar o rato (TRINDADE, 2016).

- **Lenço atrás**

Os alunos formam um círculo, sentados, é escolhido um aluno para começar, este corre em torno do círculo gritando: lenço atrás, e os do círculo respondem: corre mais, lenço atrás, corre mais, ele escolhe um e joga o lenço atrás dele, este imediatamente deve levantar e correr atrás e tentar pegá-lo antes que sente no seu lugar, se não conseguir toma o lugar do lado de fora do círculo e começa gritando : lenço atrás, e os outros respondem: corre mais e assim por diante até que todos tenham participado da brincadeira (TRINDADE, 2016).

- **Chicotinho queimado**

Jogo de roda e corrida onde circula um chicotinho que é arremessado nas pernas de quem perde o jogo. Como a brincadeira é a crônica da vida, presume-se que essa brincadeira de alguma forma é alusiva ao castigo atribuído aos escravos. O que caracteriza a brincadeira africana é a forma de se brincar (TRINDADE, 2016).

- **Barra manteiga**

Quanto mais pessoas, melhor, em uma quadra, traçam-se no chão duas linhas paralelas com uma distância de 8 aos 15 metros. O jogo começa com os participantes de cada time enfileirados lado a lado nas respectivas linhas. Os adversários ficam de frente uns para os outros. Um jogador do time que começar sai da linha e se dirige até a do time rival. Os adversários estendem a mão coma palma para cima e ele bate em cada uma seguindo o ritmo da música: “Barra manteiga, na fuça da nega, minha mãe mandou bater nesta daqui 1, 2, 3! ”. A última batida é mais forte e o jogador deverá correr de volta para seu time (TRINDADE, 2016).

O dono da mão, por sua vez, corre atrás e tenta pegar o adversário antes que este atravesse a linha, antes de dar a batida final, o jogador pode demorar o tempo que julgar necessário para tentar pegar o outro de surpresa e ter tempo de fugir, se conseguir, o rival que o perseguiu passa a fazer parte de seu time, se for pego, ele é quem vai para o outro time. Ganha a equipe que chegar ao fim do tempo estabelecido com o maior número de jogadores, se não houver limite de tempo, o jogo segue até que o último jogador de seu time seja pego (TRINDADE, 2016).

- **Pegue a cauda**

Os jogadores se dividem em equipes. Cada equipe forma uma fila segurando pelo ombro ou cintura. O último jogador coloca um lenço no bolso ou cinto. A primeira pessoa na linha comanda a equipe na perseguição e tenta pegar uma ‘cauda’ de outra equipe. Ganha quem pegar mais lenços. Se houver apenas duas equipes, vence quem pegar primeiro (TRINDADE, 2016).

- **Terra-mar**

Uma longa reta tem de ser riscada no chão. De um lado escreve-se “terra”, e do outro “mar”. De início, todas as crianças podem ficar no lado da terra. Quando o orientador disser – mar! Todos devem pular para esse lado. O professor ou aluno que estiver ditando a brincadeira vai variando os dizeres, e quem ficar no lado errado está fora. O último a permanecer sem errar, vence (TRINDADE, 2016).

- **Pegador ou pegador**

Reunir a turma e contar-lhes a origem da brincadeira “pegador”: As fugas incessantes dos negros para os quilombos fizeram surgir a figura do "capitão do mato". Era ele quem caçava os fugitivos. No jogo do "pegador", a figura central é esse caçador, que aparece no folclore da criança do Norte, do Sudeste e do Nordeste, redutos de negros escravos. O grupo escolhe quem

vai ser o pegador, os participantes correm livremente, enquanto o pegador tenta pegá-los, quando isso acontece quem foi pego é o próximo pegador (TRINDADE, 2016).

- **Mãe da rua**

Delimita-se o espaço da brincadeira, podendo-se ser um espaço no chão de 6X6 metros ou rua, ou quadra, divide-se os alunos em 2 equipes, cada uma de um lado da quadra, rua, espaço, atrás das linhas, escolhe o “Pegador”, este fica no meio da rua, os que estão atrás das linhas devem tentar atravessar para o outro lado, seguindo as orientações do pegador:

- Atravessar com um pé só
- Atravessar com os dois pés unidos
- Atravessar na posição de quatro apoios
- Passo de elefante (imitar um elefante)
- Passo de macaco (imitar um macaco), etc...
- Quem for pego ajudará o pegador (TRINDADE, 2016).

- **Pular elástico**

Para realização da brincadeira é necessário um elástico de aproximadamente 2 metros, com as pontas unidas. É disputado no mínimo por três crianças: duas prendem o elástico, enquanto as demais, uma por vez, saltam o elástico, cumprindo a seguinte sequência:

1- A criança salta o elástico, que no início do jogo é preso na altura dos calcanhares das duas crianças, sempre caindo, batendo com os pés ao mesmo tempo e cumprindo a seguinte série de saltos: - para dentro do elástico esticado; - em cima do elástico; - afastando um quarto de voltas, cruzando o elástico na altura dos seus calcanhares e saltando para fora do elástico;

2- Cavalgada: à mesma série acima, só que a batida dos pés sobre o elástico deve ser alternada (primeiro um pé, e após um curto intervalo de tempo o outro);

3- Num pé só: a mesma série;

4- Ceguinho: a mesma série de olhos fechados.

Após essa sequência, o elástico passa da altura dos calcanhares à dos joelhos e cintura, até chegar às axilas. Vencerá quem chegar a um grau maior de dificuldade. As crianças que errarem substituirão aquelas que estão mantendo o elástico esticado (TRINDADE, 2016).

Todos esses jogos foram utilizados construção das aulas, a maioria destes já conhecidos pelos alunos. Durante a aplicação foi enfatizado sua origem e dada uma atenção maior quanto a observação da execução dos alunos, principalmente o “pegador ou pega-pega”.

### **3.4 Temática racial na escola e na educação física**

O Ministério da Educação, comprometido com a pauta de políticas afirmativas do governo federal, vem instituindo e implementando um conjunto de medidas e ações com o objetivo de corrigir injustiças, eliminar discriminações e promover a inclusão social e a cidadania para todos no sistema educacional brasileiro (BRASIL, 2004, p. 5).

Por intermédio da criação da Lei nº 10.639/03 e 11.645/08 estreitaram-se os laços entre a história, cultura afro-brasileira e educação. Apesar desta relação ainda ser um pouco delicada devido ao fato de que em algumas brincadeiras ainda existem camuflados preconceitos e discriminação, educadores podem se descobrir preconceituosos e discriminadores, silenciando-se diante de situações que podem ferir a integridade moral da criança, ou por não saber como agir ou por não saber identificar tal ato.

São muitos desafios enfrentados pelos espaços escolares refletidos à luz das resistências docentes, da ausência de uma abordagem interdisciplinar no ensino da temática africana e afro brasileira em sala de aula até nas narrativas docentes que ratificam sobre a existência do ensino da temática afro-brasileira e africanas nas datas comemorativas.

Educação das relações étnico-raciais pode ser compreendida por processos educativos que permitam a superação de preconceitos raciais, estimulem práticas livres de discriminação e contribuam para as lutas por equidade social entre os indivíduos que compõem a nação brasileira (SILVA; VERRANGIA, 2010).

O termo “étnico racial” refere-se à dimensão cultural, ou seja, tradições, ancestralidades, religiões e linguagens de um determinado grupo social, além ainda de se referir às características fenotípicas, visivelmente ou socialmente atribuídas (GOMES, 2012; SANTOS; MACHADO, 2008). Nessa continuidade:

Refere-se, também, a um processo educativo que favoreça que negros e não negros construam uma identidade étnico-racial positiva. Para tanto, é preciso que a história dos afro-brasileiros e dos africanos seja compreendida de forma não distorcida, o que inclui a valorização das significativas contribuições que eles deram para o desenvolvimento humano e, particularmente, para a construção da sociedade brasileira. (SILVA; VERRANGIA, 2010, p. 711).

Atitudes de preconceito e discriminação racial aparecem com frequência no cotidiano da sociedade e nas mais variadas situações e instituições, dentre elas a escola. A educação escolar pode, nesse sentido, ser mantenedora e promotora de juízos e conflitos acerca destas relações.

Para que as crianças construam uma autoestima sobre sua identidade, é necessário fazer o caminho de volta, buscando a memória. Isto é, resgatar as histórias coletivas, para assim refazer a história individual. Essas ações passam pela elaboração de um trabalho consistente, onde a escola, seus agentes e a comunidade trabalhem essas questões de forma integrada, pois como destaca a Resolução CNE/CP nº01/2014, em seu artigo 3º. (BRASIL, 2004, não paginado).

A educação das relações Étnico-raciais e o estudo da História e Cultura Afro-Brasileira, e História e Cultura Africana, será desenvolvida por meio de conteúdos, competências, atitudes e valores a serem estabelecidos pelas instituições de ensino e seus professores, com apoio e supervisão dos sistemas de ensino, entidades mantedoras e coordenações pedagógicas, atendidas as indicações, recomendações e diretrizes explícitas no parecer CNE/CP 03/2014. (BRASIL, 2004, não paginado).

Desta forma sendo incumbência da escola e de seus professores trazer a temática das relações Étnico-raciais e dos estudos da História e Cultura Afro-Brasileira, e História e Cultura Africana dentro dos espaços institucionais de ensino no cotidiano de seus alunos contribuindo para um reconhecimento identitário.

## 4METODOLOGIA

Segundo José Filho (2006, p.64), “[...] o ato de pesquisar traz em si a necessidade do diálogo com a realidade a qual se pretende investigar e com o diferente, um diálogo dotado de crítica, canalizador de momentos criativos”. Nessa continuidade, Gil (2010) também corrobora sobre a elucidação de pesquisa. Isto posto enfatiza-se que:

A pesquisa inicia-se pela fase exploratória, que consiste em uma caracterização do problema, do objeto, dos pressupostos, das teorias e do percurso metodológico. Não busca resolver de imediato o problema, mas caracterizá-lo a partir de uma visão geral, aproximativa do objeto pesquisado. Tal fase fez-se necessária por se tratar de “um tema pouco explorado, tornando-se difícil sobre ele formular hipóteses precisas e operacionalizáveis”. (GIL, 2010, p.43).

Pesquisas descritivas permitem reconhecer as peculiaridades de uma população ou fenômeno, tendo o intuito de estabelecer relações entre os acontecimentos estudados (CERVO; BERVIAN, 2002). Segundo Ander-Egg (1978apud Lakatos e Marconi, 2010, p. 17) a pesquisa científica é um “[...] procedimento reflexivo sistematizado, controlado e crítico, que permite descobrir novos fatos ou dados, relações ou leis, em qualquer campo do conhecimento. ”

Este estudo trata-se de um relato de experiência em que descrevemos precisamente a experiência das aulas aplicadas com as crianças do segundo ano do ensino fundamental de uma escola do município de São Luís – MA. O conteúdo abordado nas aulas foi jogos de matriz africana e traz grande contribuição à discussão, troca e proposição de ideias para o entendimento da temática.

O relato é feito de modo contextualizado, com objetividade e aporte teórico exigindo que o pesquisador mergulhe na dinâmica da realidade na qual o seu fenômeno investigativo se manifesta e, assim, compartilhe de forma mais completa possível essa realidade investigada, participando dos hábitos sociais, dos rituais, das práticas cotidianas, enfim, da cultura objeto de análise.

Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, uma vez que procura respostas para questões muito particulares, pois considera um universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis (MINAYO, 1994).

O significado cultural do estudo nem sempre é explícito e manifesto, e muitas vezes precisa ser explicitado pelo pesquisador. A pesquisa qualitativa não pode restringir-se aos

fenômenos descritos, mas devem ser reconstruídos em suas implicações latentes, em seus pressupostos não revelados de imediato.

Para a realização dessa pesquisa, foi selecionada uma turma do ensino fundamental menor, crianças do segundo ano, um total de 23 alunos. A escolha do público alvo deu-se pela importância de se trabalhar a valorização da cultura e identidade do negro na sociedade desde a infância, uma vez que todos devem aprender e respeitar a cultura de todos. As crianças foram caracterizadas de acordo com a percepção da pesquisadora a respeito do fenótipo de cada uma, se negras ou brancas.

A pesquisa foi realizada a partir dos seguintes procedimentos: foi realizada uma visita para reconhecimento da escola; buscou-se a autorização da direção da escola; foi realizado um contato inicial com a professora da turma e ambiente para aplicação das atividades.

Em seguida, foram feitas algumas rodas de conversa com a turma, para que fosse possível compreender a percepção que as crianças têm da sua autoimagem. Neste momento, as primeiras impressões acerca de como eles se veem “no mundo” foram registradas através de conversas e gravações. A partir desta roda de conversa foram feitas gravações de áudio com o smartphone para que fossem registradas as mudanças em relação às falas dos alunos, logo após estas conversas foram transcritas para um documento em Word.

Na etapa seguinte foram aplicados os jogos de matriz africana já descritos no capítulo 3.3 deste trabalho, que foram realizados em várias aulas. Após alguns dias de aplicação das atividades, deu-se uma pausa na prática e posteriormente foi realizada a coleta de dados para a análise dos resultados onde se obteve o resultado final da aplicação, observando-se o comportamento das crianças em relação aos objetivos buscados.

A coleta de dados constitui-se em uma fase que visa buscar os dados sobre a realidade pesquisada a partir de diferentes técnicas (BARROS; LEHFELD, 1986). A coleta foi realizada no período de 11 de novembro a 19 de dezembro de 2019.

A Secretaria de Educação – SEMED, a direção, a coordenação e a professora da escola, autorizaram a realização da intervenção e pesquisa, bem como as crianças do 2º. Ano e seus responsáveis, através da assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e do Termo de Assentimento Livre e Esclarecido. Nós assumimos o compromisso de não divulgação dos nomes dos participantes da escola, seguindo também de demais preceitos éticos. Foram realizadas doze aulas regulares em cronograma realizado junto à escola, coordenação pedagógica e em horários regulares cedidas pela professora da turma. Como recursos didáticos

foram utilizados: cordas, elásticos, fitas de cetim coloridas, giz, jornais amassados e a quadra da escola, onde foram aplicados os jogos e brincadeiras de matriz africana.

## **5 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A partir do cumprimento da metodologia, obteve-se as considerações pertinentes acerca deste trabalho de conclusão de curso. Estabeleceu-se uma retrospectiva. Ao iniciar as aulas, houve muitas dificuldades na aplicação dos jogos e no controle dos alunos, pois os mesmos só queriam jogar futebol. Após alguns dias de aulas, os alunos começaram a se interessar pelos jogos, por perceberem o quanto eram interessantes e chamativos, além de entenderem - após algumas conversas-que não era apenas uma aula de Educação Física. Os objetivos específicos foram necessários para a concretização da pesquisa porque conduziram quais passos e escolhas deveriam ser feitas dentre um variado leque de informações.

No primeiro dia da aplicação de atividades com os alunos, foi feita o seguinte diálogo que será transcrito a seguir:

**Pesquisadora:** Crianças, o que é ser negro para vocês?

**Criança branca 1:** é uma coisa ruim tia, principalmente quando alguém na rua chama as pessoas de negro.

**Pesquisadora:** mas por que vocês acham que ser negro é ruim?

**Criança negra 1:** professora, lá na minha rua tem um menino que é pretinho, assim quase da cor de... “citou uma aluna negra da turma”, (iniciou-se uma discussão, quase uma briga entre os alunos), que toda vez que os meninos passam, ficam chamando ele de pretinho, só porque ele é negro.

**Criança branca 2:** mas professora, eles ficam xingando as crianças de negro, e isso é errado. A gente não pode xingar as pessoas.

**Criança negra 2:** professora, eu sou negra, eu me amo e amo meu cabelo, não ligo pra essas crianças não.

**Pesquisadora:** o que vocês acham que a cor preta representa? Vocês costumam utilizar o preto nos desenhos?

**Criança negra 1:** Tia, a cor preta só serve pra desenhar, aí a gente pinta com os lápis da cor de pele, que fica mais bonito.

**Criança Branca 3:** o preto a gente usa pra pintar o cabelo tia, mas não muito, porque fica feio.

**Criança branca 4:** eu acho a cor preta muito feia, prefiro pintar com uma cor mais bonita.

**Pesquisadora:** se vocês tivessem que dizer se a cor preta era boa ou ruim, o que vocês diriam?

**Crianças:** ruim, tia!

Mesmo após os avanços legais alcançados através da criação das leis percebeu-se que ainda há uma limitação de abordagem em sala de aula. Tratar sobre auto reconhecimento e autoimagem das crianças enquanto indivíduo negro, foi delicado e demandou cuidado e atenção, pois não foram apenas brincadeiras e execução de jogos para o entretenimento destes, mas sim, para auxiliarem os alunos a (re) construir a identidade de si por meio das práticas recreativas.

Observou-se que a maioria dos alunos de pele parda ou negra tinham um desconhecimento acerca da autoimagem que possuíam, negando sua identidade por acreditarem ser *bullying* ou uma espécie de xingamento ser preto, promovendo assim um encadeamento de reações adversas e promoção de comportamentos desfavoráveis em sala de aula. A partir daí, com as primeiras observações sendo feitas através da verbalização entre esses alunos, tal diagnóstico foi transferido para a orientadora, a qual fez sugestões acerca dos mecanismos a serem postos no ambiente escolar.

A maioria dos jogos de matriz africana já era conhecida pelos alunos, pois são aqueles jogos que grande parte das pessoas brincam, porém ninguém sabe quem criou ou sua origem. Destaca-se que a principal diferença entre a aplicação dessas brincadeiras no cotidiano e a aplicação nas aulas desse estudo é que sempre destacávamos a origem desses jogos, qual o seu objetivo naquele momento do brincar e a sua relação com a identidade de matriz africana.

Um exemplo desses jogos é pular corda, onde existem muitas variações desta brincadeira, podendo bater a corda primeiro para frente, depois para trás, quem pular mais vezes com os dois pés, com um pé só, dando uma certa quantidade de pulos para frente e depois para trás, etc. Ainda pode-se destacar o “pega – pega”, que é outra brincadeira comum, mas as pessoas não sabem sua real origem, onde os alunos ficarão dispostos no espaço delimitado, será escolhido um aluno para ser o pegador, este tentará colar os outros, resultando em quem for colado passa a ser o pegador. Brincadeiras estas que foram realizadas e podem ser vistas nas figuras 01 e 02 a seguir:

Figura 01 - Crianças pulando corda



Fonte: A autora (2019)

Figura 02 - Crianças brincando de pega-pega



Fonte: A autora (2019)

Sempre ao final de cada aula os alunos se reuniam em círculo para discutirmos sobre a aula, seus objetivos, o enfoque no fortalecimento da autoimagem e reconhecimento de sua identidade negra, além da discussão sobre algumas situações que haviam acontecido

durante a aplicação dos jogos. Quando as atividades eram feitas precisando serem divididas em grupos, os alunos já sabiam quem escolher, porém, eles sempre eram misturados para evitar a exclusão. Havia também nessa turma um menino com TEA (transtorno do espectro autista), este ficava muito feliz com as aulas e as crianças o incluíam nas atividades.

Durante o processo de aplicação das aulas, a convite da pesquisadora, foi realizado uma oficina sobre RUANDA, sua história e cultura. Esta palestra foi proferida pela professora Karolyne da Luz dos Santos, que trabalha com esporte educacional em uma organização não governamental – ONG Instituto Formação.

Os alunos se mostraram extremamente motivados a conhecer as histórias de outros países. Inicialmente começou sua participação com os alunos em sala de aula, explicando sobre o Instituto Formação e algumas de suas ações e intercâmbios internacionais. Este possui uma rede que trabalha com todos os continentes e países específicos em cada continente, sendo Ruanda um destes, localizada no continente africano.

Após mostrar sua localização no globo terrestre as crianças ficaram impressionadas por ser um país tão pequeno. Logo em seguida fez algumas dinâmicas em sala de aula e seguiu com os alunos para a quadra. Na quadra aplicou alguns jogos dos citados no capítulo 5 deste trabalho, gerando mais entusiasmo e envolvimento dos alunos na prática.

Figura 03–Oficina sobre Ruanda em sala de aula.



Fonte: A autora (2019)

Após as doze aulas aplicadas, e a oficina, notou-se uma melhora no comportamento dos alunos, que foi observado através do comportamento destes nas aulas e nos intervalos. No último dia de aula foram feitas algumas perguntas e eles para sondar o conhecimento adquirido nessas aulas, que foi transcrito a seguir destacando as respostas importantes para esta pesquisa:

**Pesquisadora:** Crianças, chegamos ao nosso último dia de aula, o que nós aprendemos durante todos esses dias?

**Crianças:** Várias brincadeiras, tia.

**Pesquisadora:** Vocês podem me falar quais?

**Crianças:** Pular corda, elástico, mãe da rua, pega-pega...

**Pesquisadora:** Vocês já conheciam?

**Crianças:** Só algumas, a gente brinca de pega-pega no recreio.

**Pesquisadora:** Quais dessas atividades que fizemos vocês não conheciam?

**Crianças:** Pegar a fita, aquela da bola de colocar atrás da gente, a da serpente.

**Pesquisadora:** Vocês conseguem me dizer sobre o que falamos durante esse tempo que estive aqui?

**Crianças:** Sobre os jogos dos negros, da África.... Sobre o racismo... A gente tem que gostar da nossa cor... “Os negros são importantes, tia”...

**Pesquisadora** E quais as contribuições que eles trouxeram para nós?

**Crianças:** Muitas coisas boas... “Eles trouxeram os jogos pra gente”...

...precisamos respeitar as pessoas que não são da mesma cor que a gente.

...A gente tem que gostar de como nós somos, e não podemos deixar que alguém nos “xingue” pela nossa cor.

**Criança negra:** Eu amo minha cor tia, eu sou maravilhosa, e eu não deixo mais mamãe alisar meu cabelo, quero ele lindo, assim desse jeito.

Diante do exposto, nós podemos perceber que a aplicação dos jogos de matriz africana contribuiu para a autoimagem e autoreconhecimento das crianças de forma lúdica, visto que apenas a constituição de uma Lei não ajuda nesta construção, mas sim, é necessário que esta esteja sendo aplicada através de intervenções na escola. A criação de projetos nessa temática, a capacitação dos professores acerca da cultura africana pode contribuir como forma de fornecer ferramentas de luta para estes, visto que a concepção das crianças ainda está sendo formada.

Conhecer a cultura de outros povos faz com que a criança esteja preparada para enfrentar os desafios da vida acadêmica, além de quebrar convencionalismos incutidos na sociedade, formar cidadãos mais fortes e resistentes a quaisquer tipos de preconceitos. As

crianças reagiram de forma positiva à aplicação dos jogos de matriz africana, e surpresas em saber que as brincadeiras as quais estão acostumadas têm esta origem.

Compreender sua história e a cultura de seu povo auxilia na concepção do seu convívio social, de sua aceitação, de sua autoimagem e autoreconhecimento, desta forma considera-se que tanto a escola, quanto os professores devem proporcionar uma diversificação de modo que se entenda sobre sua cultura e de outros povos.

## 6 CONCLUSÃO

O objetivo principal deste trabalho foi reconhecer a possível contribuição dos jogos e brincadeiras de matriz africana para o fortalecimento da autoimagem e autoreconhecimento da criança enquanto indivíduo negro. A discussão se deu a partir da análise das falas das crianças onde inicialmente percebeu-se que estas não tinham quase algum conhecimento a respeito de suas origens negras, algumas nem se reconheciam como crianças negras, não tinham conhecimento a respeito dos jogos de matriz africana ou se quer sabiam que as brincadeiras que utilizam no cotidiano têm essa origem.

A criação da lei 10.639 foi um grande avanço para a inserção da cultura africana na escola, não só a cultura africana, mas as outras culturas também. Quanto mais conhecimento a criança adquirir na escola, melhor ela se tornará durante a sua vida, aprendendo assim a respeitar e valorizar sua cultura e a do outro. O que falta nas escolas é um envolvimento maior dos professores com essa temática, que deve ser incluída nas aulas não só na teoria, mas na prática também.

Ao desenvolver esse projeto na escola foi possível perceber a realidade instalada na comunidade escolar, onde mesmo estando localizada em uma comunidade com grande incidência de pessoas negras, pouco se observou falar sobre essa cultura. Através desse projeto encontrou-se a facilidade de inserir essa cultura de forma descontraída, trazendo assim para as crianças o prazer de aprender jogando.

Após a intervenção feita através dos jogos e brincadeiras de matriz africana conseguiu constatar uma mudança de comportamento das crianças, observada através das falas, da forma de se comportar nos intervalos e na forma de tratar os colegas de classe. Ainda há muito a se fazer para que as crianças se apropriem dessa identidade e a defendam de forma significativa.

Por fim este trabalho trouxe a oportunidade de mostrar às crianças meios de fortalecer o imaginário de forma lúdica para que elas formem seu caráter e princípios basilares, e assim identifiquem o ambiente e a realidade em que vivem, respeitando as qualidades e diferenças da sua cultura e da cultura do próximo, bem como explicitar que através da aplicação de jogos e brincadeiras de matrizes africanas é possível introduzir discussões étnico raciais dentro do ambiente escolar.

## REFERÊNCIAS

- BORBA, A M. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. *In*: BEAUCHAMP, Jeanete; PAGEL, Sandra Denise; Nascimento, Aricélia Ribeiro do. **Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília: FNDE, 2006.
- BRANDÃO, C. R. **A educação como cultura**. Campinas, SP: Mercado das Letras, 2002.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação das relações étnico-raciais e para o ensino de história e cultura afro-brasileira e africana**. Brasília: MEC, 2004.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação física**. Brasília: DF: MEC/SEF, 2001.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC, SEF, 1998.
- BRASIL. Secretaria Nacional de Promoção dos Direitos das Crianças e Adolescentes. **ECA 25 anos: + direitos – redução**. Brasília: Secretaria Nacional de Promoção dos Direitos das Crianças e Adolescentes, 2016.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2008.
- BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**, [S.l.], v. 24, n. 2, p. 103-116, 1998. Disponível em: [https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-25551998000200007](https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-25551998000200007). Acesso em: 22 out. 2020.
- CALLOIS, R. **Os homens e os jogos: a máscara e a vertigem**. Lisboa (PT): Cotovia, 1990.
- CERQUEIRA, P.; PERFEITO, R. Os jogos tradicionais infantis auxiliando no desenvolvimento global da criança. **Revista Digital**, Buenos Aires, ano 16, n. 160, set. 2011. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd160/os-jogos-tradicionais-infantis-da-crianca.htm>. Acesso em: 22 set. 2020.
- CERVO, A. L.; BERVIAN, P. A. **Metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Makron Books, 2002.
- DARIDO, S. C.. **Educação física na escola: questões e reflexões**. Rio de Janeiro: Editora Guanabara Koogan S.A, 2003.
- FINK, E O. d.G. M.: **Oasi del gioco**. Porto Alegre: Raffaello Cortina Editore, 2008.
- FRIEDMANN, A. B. **Crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.
- GEERTZ, Clifford. **Uma descrição densa: por uma teoria interpretativa da cultura. A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 1989.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5 ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GOMES, N. L. Relações étnico-raciais, educação e descolonização dos currículos. **Currículo sem Fronteiras**, [s.l.], v.12, n.1, p. 98-109, jan./abr. 2012. Disponível em: [http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/formacao\\_acao/relacoes\\_etnico\\_raciais\\_educacao\\_descolonizacao\\_curriculos.pdf](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/formacao_acao/relacoes_etnico_raciais_educacao_descolonizacao_curriculos.pdf). Acesso em: 27 out. 2020.

GUALANO, B.,; TINUCCI, T.. Sedentarismo, exercício físico e doenças crônicas. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, n. 25, p. 37-43, 2011. Disponível em: [https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1807-55092011000500005](https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1807-55092011000500005). Acesso em: 15 nov. 2020.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Trad. MONTEIRO, João Paulo. São Paulo: Ed.

JOSÉ FILHO, M.; DALBÉRIO, O. (Org.). **Desafios da pesquisa**. Franca: Ed. UNESP FHDSS, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 6ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. **Fundamentos de metodologia científica**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MACHADO, V. **Ilê Axé: vivências e invenção pedagógica: as crianças do Opó Afonjá**. Salvador: Edufba, 1999.

MARCONDES, M. I.; TEIXEIRA, E.; OLIVEIRA, I. A.. **Metodologias e técnicas de pesquisa em educação**. Belém: EDUEPA, 2010.

MARQUES, C. A. **Dicionário histórico-geográfico da província do Maranhão**. 2 ed. Rio de Janeiro: Fon-Fon e Seleta, 1970.

MARQUES, C. G. **Comunicação científica: alicerces, transformações e tendências**. São Paulo: LABCOMbooks, 2013.

MEIRELES, M. M. **História do Maranhão**. 2. ed. São Luís: Fundação Cultural do Maranhão, 1980.

MELLO, A. M. **Jogos tradicionais e brincadeiras infantis**. Rio de Janeiro, 2006.

MINAYO, M. C. de S. **Metodologia o caminho do pensamento e a prática exercida na abordagem da realidade: pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Rio de Janeiro: Vozes, 1994.

MUNANGA, K. Origem e histórico do quilombo na África. **Revista USP**, [S. l.], n. 28, p. 56-63, 2005. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/28364>. Acesso em: 27 out. 2020.

SANTOS, S. Q. dos S. e; MACHADO, V. L. de C. Políticas públicas educacionais: antigas reivindicações, conquistas (Lei 10.639) e novos desafios. **Ensaio: aval. pol. públ. Educ.**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 58, jan./mar. 2008 Disponível em:

[https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-40362008000100007&script=sci\\_abstract](https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-40362008000100007&script=sci_abstract). Acesso em: 22 out. 2020.

SCHLINDWEIN, L. M.; LATERMAN, I., PETERS, L. **A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola**. Florianópolis: Prodocência/ufsc, 2017. Disponível em: <https://nupedoc.paginas.ufsc.br/files/2017/10/A-CRIAN%C3%87A-E-O-BRINCAR-Ebook.pdf>. Acesso em: 22 out. 2020.

SILVA, A. C. da. **A representação social do negro no livro didático: o que mudou? por que mudou?**. Salvador: EDUFBA, 2011.

SILVA, T. A. da C. **Jogos e brincadeiras na escola**. São Paulo: Kids Move Fitness Programs, 2015.

TRINDADE, Valéria da Silva. Jogos, Brinquedos e Brincadeiras da Cultura Africana. *In: Os desafios da escola pública paranaense: produção político-pedagógica*. Almirante Tamandaré: Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2016.

VERRANGIA, D.; SILVA, Petronilha Beatriz Gonçalves. Cidadania, relações étnico-raciais e educação: desafios e potencialidades do ensino de Ciências. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 36, n. 3, p. 705-718, 2010. Disponível em: [https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1517-97022010000300004&script=sci\\_abstract&tlng=pt](https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1517-97022010000300004&script=sci_abstract&tlng=pt). Acesso em: 22. out. 2020.

## **APÊNDICES**

**APÊNDICE A - DECLARAÇÃO DE ACEITE**

Declaro que a aluna Erika Caroline Ferreira da Silva, do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Maranhão, tem autorização para desenvolver o projeto de pesquisa intitulado “**APLICAÇÃO DE JOGOS DE MATRIZ AFRICANA EM UMA ESCOLA NA REGIÃO DE SÃO LUÍS – MA:** uma experiência com alunos do segundo ano do ensino fundamental”, durante o mês de outubro/novembro do ano de 2019.

São Luís, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2019.

---

**Secretaria Municipal de Educação – SEMED**

## APÊNDICE B - TERMO DE ASSENTIMENTO

Você está sendo convidado (a) como voluntário(a) a participar da pesquisa “**APLICAÇÃO DE JOGOS DE MATRIZ AFRICANA EM UMA ESCOLA NA REGIÃO DE SÃO LUÍS – MA:** uma experiência com alunos do segundo ano do ensino fundamental”. Neste estudo pretendemos estudar como a prática dos jogos africanos pode ajudar no resgate e valorização da cultura dos povos africanos, conscientizando sobre sua importância no processo socioeducativo. O presente trabalho tem como objetivo reconhecer a possível contribuição dos jogos e brincadeiras de matriz africana para o fortalecimento da autoimagem e autoreconhecimento da criança enquanto indivíduo negro em uma escola do município de São Luís – MA. Para este estudo foi adotado o (s) seguinte (s) procedimento (s): Inicialmente foi realizada uma roda de conversa na qual discutimos sobre a identidade e reconhecimento e suas origens, uma breve conversa sobre cultura africana, aplicação dos jogos de matriz africana e finalmente a observação do cotidiano escolar.

Para participar deste estudo, o responsável por você deverá autorizar e assinar um termo de consentimento. Você não terá nenhum custo, nem receberá qualquer vantagem financeira. Você será esclarecido (a) em qualquer aspecto que desejar e estará livre para participar ou recusar-se. O responsável por você poderá retirar o consentimento ou interromper a sua participação a qualquer momento. A sua participação é voluntária e a recusa em participar não acarretará qualquer penalidade ou modificação na forma em que é atendido (a) pelo pesquisador que irá tratar a sua identidade com padrões profissionais de sigilo. Você não será identificado em nenhuma publicação. Este estudo apresenta risco mínimo, isto é, o mesmo risco existente em atividades rotineiras como conversar, tomar banho, ler etc. Apesar disso, você tem assegurado o direito a ressarcimento ou indenização no caso de quaisquer danos eventualmente produzidos pela pesquisa.

Os resultados estarão à sua disposição quando finalizada. Seu nome ou o material que indique sua participação não será liberado sem a permissão do responsável por você. Os dados e instrumentos utilizados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável por um período de 5 anos, e após esse tempo serão destruídos. Este termo de consentimento encontra-se impresso em duas vias, sendo que uma cópia será arquivada pelo pesquisador responsável, e a outra será fornecida a você.

Eu, \_\_\_\_\_, portador (a) do documento de Identidade \_\_\_\_\_, fui informado (a) dos objetivos do presente estudo de maneira clara e detalhada e esclareci minhas dúvidas. Sei que a qualquer momento poderei solicitar novas informações, e o meu responsável poderá modificar a decisão de participar se assim o desejar. Tendo o consentimento do meu responsável já assinado, declaro que concordo em participar desse estudo. Recebi uma cópia deste termo assentimento e me foi dada a oportunidade de ler e esclarecer as minhas dúvidas.

São Luís, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2019.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do (a) menor

\_\_\_\_\_  
Assinatura do (a) pesquisador(a)

Em caso de dúvidas com respeito aos aspectos éticos deste estudo, você poderá consultar:

Pesquisador (a) Responsável: Erika Caroline Ferreira da Silva

Endereço: Unidade 101, rua 02, casa 24. Cidade Operária. São Luís (MA)

Fone: (98) 987786531 / E-mail: erikacfsilva@hotmail.com

A primeira fase do projeto foi o período de pesquisa sobre práticas corporais africanas ou afro-descendentes (em específicos jogos e brincadeiras) para seleção e estruturação das aulas. Este período foi um período difícil, pois tive muitas dificuldades em encontrar produções que explicitassem jogos e brincadeiras africanas e/ou afro brasileiras. Essa dificuldade certamente se deu pela forma ou concepção de “educação” que os africanos possuem: a oralidade.