A INFLUÊNCIA DOS JOGOS AFRICANOS NA CULTURA BRINCANTE BRASILEIRA

MARIA LUCIENE DA SILVA

RESUMO

Os brinquedos e brincadeiras tradicionais fazem parte de todas as culturas, estão presentes no cotidiano de várias pessoas e são transmitidos de geração em geração. O resgate dos brinquedos e brincadeiras tradicionais é uma forma de valorizar a cultura lúdica de um povo e os nossos antepassados, pois eles estão caindo em esquecimento devido à influência da tecnologia que tem mudado os modos de brincar e a urbanização dos espaços acompanhada de todas as suas consequências exacerbadas. Percebemos que na cultura angolana o lúdico tradicional está muito mais presente que na cultura brasileira e que há uma grande influência da cultura lúdica angolana nos brinquedos e brincadeiras tradicionais brasileiras. Segundo Cascudo (1984) e Kishimoto (1999 e 2003), os jogos tradicionais infantis fazem parte da cultura popular, expressam a produção espiritual de um povo em uma determinada época histórica, são transmitidos pela oralidade e sempre estão em transformação, incorporando as criações anônimas de geração para geração.

Palavras Chave: Crianças; brincadeiras; resgate.

INTRODUÇÃO

Ao discutirmos a importância da educação antirracismo no contexto de educação formal e não-formal estamos falando sobre contar histórias dos povos em múltiplas perspectivas. Isso tem relação direta com a construção da autoestima das crianças negras, sobretudo, e das não negras, a partir de referenciais e identidades com sentimentos de valorização sobre a negritude. Além disso, garantimos direitos às crianças e jovens de conhecer suas origens, independentemente da cor da pele.

A lei nº 11.645/2008, que tornou obrigatório o ensino da História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena no currículo escolar nacional, trouxe à discussão a mudança de abordagem das escolas ao reconsiderar e rever conteúdos, livros didáticos, datas comemorativas, grandes personalidades e eventos históricos. Porém, somente a lei não bastou, pois as questões que envolvem o racismo são bem mais profundas e as relações étnico-raciais são fundamentais para a manutenção da profunda desigualdade do atual sistema econômico brasileiro.

É preciso dar acesso aos professores e aos alunos às vivências lúdicas da cultura africana e afro-brasileira. Reduzindo assim equívocos e preconceitos em relação às questões raciais e concretizar os objetivos antidiscriminatórios da atual Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), no 9.394/96 (CUNHA, 2016).

OS JOGOS DE MATRIZ AFRICANA E SUA INFLUÊNCIA NO BRASIL

Sabemos que a escola é um espaço que se encontram diferentes variantes culturais e é nela que a formação e aprendizado dos alunos de fato devem acontecer.

Nesse contexto destacamos a grande influência africana na cultura brasileira, não apenas com jogos e brincadeiras, mas também através da culinária, vocabulário, danças, músicas, religião e mais. Algumas contribuições não são relacionadas à cultura africana devido à aculturação, onde ocorre a mistura que, a certa altura, é difícil saber de onde vieram, é o caso por exemplo das brincadeiras. Porém a aculturação dos jogos e brincadeiras pode ter sido um fenômeno conhecido de resistência cultural.

A persistência da existência desses jogos foi fruto da tradição oral e da transmissão de conhecimento entre as gerações (KISHIMOTO, 2013).

Dessa forma, as atividades desenvolvidas não podem ser isoladas buscando de uma forma prazerosa unir as disciplinas teóricas com a ludicidade.

Sendo assim, trabalhar com os jogos africanos no dia a dia da escola trará inúmeros benefícios, pois a criança aprenderá de maneira divertida e educativa, estimulando a competitividade e ainda valorizando a origem da brincadeira demonstrando que a prática está no imaginário popular de todos os povos.

> [...] um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competência. (SILVEIRA; BARONE, 1998, p. 02).

Ao fim o professor só tem a lucrar utilizando os jogos e brincadeiras africanas, seja para simples divertimento e/ou como forma didática de introduzir um novo assunto, pois partindo das brincadeiras poderá aguçar a curiosidade nos alunos, buscando assim proporcionar um conhecimento que muitas vezes não é abordado adequadamente nos

espaços escolares, contribuindo significativamente para o avanço dos seus discentes.

Portanto, os jogos possibilitam aos alunos apropriarem-se de conteúdos brincando. [...] jogos e brincadeiras são excelentes formas de aprendizado. Através deles pode-se simular situações, desenvolver a criatividade, a imaginação, a interação e a socialização. O brincar, é mais do que diversão, é uma forma de interagir com a realidade, principalmente para as crianças. Vygotsky (1987).

O PERCURSO PARA A VALORIZAÇÃO DA HISTÓRIA E CULTURA AFRO-BRASILEIRA

As discussões e a valorização das tradições, história e cultura afro-brasileira alcançaram espaço na sociedade graças a diversos movimentos sociais que aconteceram por diversas décadas, em todo país.

Entretanto, podemos destacar os Fóruns Nacionais de luta por moradia na década de 70, a participação popular da década de 80, que, segundo Silva e Pereira (2013), são expressões que ocorreram na música, na dança, na religião e nos movimentos negros que buscaram e ainda buscam por um fortalecimento e valorização do afro-brasileiro na educação. Esses movimentos acontecem em três momentos específicos: O primeiro momento manifesta-se através da emergência das subjetividades; o segundo caracterizado pela formação de ações coletivas voltadas para a denúncia da discriminação e desigualdade raciais, e, por fim, o terceiro constitui-se pela elaboração de projetos de iniciativas que visam aumentar as oportunidades sociais dos negros na sociedade, levando a institucionalização das iniciativas civis. (RIOS, 2008, p. 64). Esses movimentos foram significativos para identificar e dar voz a problemas tanto educacionais, a partir da inserção da cultura afro-brasileira na sociedade, quanto de atitudes de interiorização, falta de identidade, discursos pejorativos sobre o papel do negro na sociedade, na política, nos campos sociais de expressão econômica e política que aconteceram durante anos, e resultaram num longo caminho até chegar na legitimação da Lei 10.639/03. Os autores Silva e Pereira (2013) ressaltam que somente com o esforço de alguns políticos, mas, também, respondendo à pressão do movimento negro, a Lei 10.639/03 recebe seu primeiro grande impulso, com a aprovação em março de 1999, do Projeto de Lei n.º 259, o qual estabelece a obrigatoriedade da inclusão no currículo oficial da rede de ensino, da temática História e Cultura Afro-Brasileira.

Iniciativas governamentais surgiram como marcos de discussões sobre o direito a educação e respeito à diversidade étnico-cultural e racial para a sociedade, segundo (BRASIL, 2014, p.13), Em 2009, o Ministério da Educação aprovou o Plano Nacional de Implementação da Lei n° 10.639/2003, que define atribuições, metas e períodos de execução para a implementação de toda essa legislação aos sistemas de ensino, aos governos federal, estadual, municipal e do Distrito Federal, aos Núcleos de Estudos Afro-Brasileiros, aos Fóruns de Educação e Diversidade Étnico-Racial, aos níveis e modalidades de ensino e à educação em áreas remanescentes de quilombos.

A PRÁTICA PEDAGÓGICA E AS BRINCADEIRAS AFRO-BRASILEIRAS

O professor ao inserir na sua prática pedagógica atitudes positivas, e em destaque neste estudo, as brincadeiras afro-brasileiras, através de levantamentos de informações, pesquisas, discussões, debates entre outros, permite o acesso ao conhecimento da história da qual faz parte, além de possibilitar as crianças, segundo (CANDAU 2011, p.28), "um processo de desconstrução de práticas naturalizadas e enraizadas". Para tal, é importante destacar que esta prática pedagógica perpassa pela formação do professor, como discute Veiga (2011), há uma necessidade imediata de investir na formação e capacitação dos professores, com a prioridade que os educadores tenham suporte em sua ação pedagógica para lutar e superar desconstrução de identidades, e com isso transformar a escola em um espaço de aprendizagem através de diálogos, de forma que as diferentes etnias e formas de expressão cultural sejam valorizadas. Para tanto, é necessário que os profissionais de educação aprimorem sua formação e estudos que lhes permitam conhecer o processo histórico da formação de nossa sociedade, entendendo os conceitos que foram construídos durante esse processo, como raça, etnia, escravidão e tantos outros, com a intenção de obter conhecimento para poder trabalhá-los com os alunos, promovendo a construção necessária à formação da identidade deles Rosolem e Guerra (2013).

A partir da sanção da Lei 10.639/03, que direciona a prática pedagógica do professor junto à prática da cultura afro-brasileira nas salas de aula, surge uma possibilidade para que todas as crianças, não só os negros, mas também os pardos, brancos, índios ou qualquer outra cor de pele, raça, credo ou gênero, possam conhecer e aprofundar mais sobre a sua cultura, identificar-se com ela e produzir atitudes positivas, segundo Brandão e Trindade (2010). É preciso que os profissionais estabeleçam novas metas em sua formação. Segundo Rosolem e Guerra (2013), preparando-se para se re-

conhecerem também como pertencentes e valorizadores da História e Cultura Afro-Brasileira, e dessa forma possam compreender o que aponta a lei.

Mas, para isso, é importante que conheçam a fim de se emanciparem do processo de desconstrução e construção de práticas que contemplem a formação dos alunos. Portanto, faz-se necessária a desconstrução e construção de ações com o propósito de gerar novos saberes que correspondam à necessidade dos educandos. Rosolem e Guerra (2013).

Muitos professores e boa parte das escolas só comemoram o dia da consciência negra como marco de uma representação cultural, Almeida (2013), deixando de levar às crianças a compreensão sobre o que houve até chegar essa data, quais os motivos, movimentos, discussões para se ter um dia dedicado à consciência negra.

É notória a necessidade de se revisitar o que está sendo discutido na formação de professores, como também dentro da escola devem ser revistos o currículo e o Projeto Político Pedagógico (PPP), para que se possa ampliar a percepção sobre o papel do negro na sociedade e a formação da cultura afro-brasileira.

É indispensável que mestres/educadores/pesquisadores investiguem sobre as relações raciais entre os principais atores sociais – professor (a) /alunos (as) - a fim de encontrar caminhos que possam contribuir para uma educação mais igualitária, mais justa, que valorize a diversidade e assim coopere para a construção de uma educação de qualidade para o país, (VEIGA, 2011, p. 8).

Estamos no momento de buscar novos métodos de como e do que ensinar nas escolas. Somente é possível percorrer caminhos que levem à definição de outro modelo de cidadania para a educação brasileira através do envolvimento do conjunto de atores sociais, centralizando sempre nas relações de igualdade. Contudo, vale ressaltar como destaca Rosolem e Guerra (2013), trabalhar com a História e Cultura Afro-Brasileira é extenso e árduo, envolve por parte do professor estudo, pesquisa, desenvolver novos saberes aos conceitos e conteúdos trabalhados nas salas de aula, como também a parceria da escola, dos alunos, das famílias e do Estado. É importante que haja identificação da sociedade, já que é direito das crianças conhecerem, valorizarem e sentirem-se pertencentes à cultura da qual fazem parte. Refletir e criar ações pedagógicas que levem a conhecer a herança cultural da sociedade é fundamental para se chegar ao reconhecimento e à valorização da diversidade que compõe esta mesma sociedade (ROSOLEM E GUERRA 2013, p. 83). No contexto escolar, as brincadeiras estão sempre presentes como ferramentas para o ensino e aprendizagem.

Para Almeida (2003), as atividades lúdicas na educação, que envolvem os jogos, brinquedos e brincadeiras, devem influenciar e contribuir na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio e permanente. Contudo, ao abordar as questões afro-brasileiras é necessário que os professores vivenciem as brincadeiras ligadas à cultura das crianças para que possam ter a oportunidade de revisitar momentos históricos e espaços do brincar de diferentes gerações. De acordo com (SILVA E CARVALHO, 2012, p. 6), não é por acaso que o brincar é tão importante no desenvolvimento das crianças, pois é através das brincadeiras que as formas de comportamentos são experimentadas e socializadas na interação. Isso ocorre de maneira gratuita com a criança, a aprendizagem se dá naturalmente no convívio com a família e junto à comunidade. É nesse contexto que ela troca experiências e vai interiorizando os valores e costumes do seu grupo social, e assim irá internalizando e criando sua própria cultura.

Por meio das brincadeiras é possível trabalhar valores culturais, experimentar e conhecer novas culturas e costumes, seja na escola, na rua ou em casa, porém, é preciso que o professor busque conhecer e saber fazer uso dessa atividade como ferramenta de conhecimento e aprendizado.

Silva e Carvalho (2012) afirmam que é necessário que o professor retrate as brincadeiras tradicionais no ambiente escolar, de forma que possa contemplar momentos de brincadeiras livres, dando possibilidade às crianças conhecerem sua cultura e outras culturas, que é viva e não deve ser esquecida ou até mesmo apagada da memória, as quais devem ser passadas para as novas gerações, para que os alunos sejam autores desta construção, compreendendo a importância de realizar ações promotoras de respeito e valorização de toda a diversidade que compõe a sociedade, repudiando quaisquer tipos de preconceitos e discriminações (ROSOLEM E GUERRA 2013, p.71).

Brincar de amarelinha, de elástico, capitão, entre outras brincadeiras, que segundo Souza, Silva e Melo (2012) são brincadeiras consideradas afro-brasileiras, não é apenas produzir divertimento e lazer, pois, segundo Brougere (1998), ao brincar as crianças adquirem, vivenciam e constroem sua cultura brincando.

Países como: São Tomé e Príncipe, Guiné-Bissau, Moçambique, Angola e Cabo Verde possuem brincadeiras que fazem parte intrínseca da diversidade brasileira. Brincadeiras como: Escravos de Jó, Barra manteiga, Pega-pega, pular corda, podem ser utilizadas em sala para que os alunos brinquem e reconheçam como os negros brinca-

vam. E garantem trabalhar o pertencimento e a autonomia dos alunos, sendo um mediador de práticas pedagógicas, contribuindo para a formação da criança. Souza, Silva e Melo (2012).

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO ESPAÇO ESCOLAR

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras fazem parte do universo infantil e são imprescindíveis para o desenvolvimento das crianças, tanto cognitiva como emocionalmente, pois por meio dessas atividades as mesmas se apropriam dos conceitos que são necessários socialmente. Nesse sentido, a Educação Infantil, primeira etapa da Educação Básica tem como objetivo possibilitar por meio de atividades lúdicas o desenvolvimento integral dos alunos.

Em relação a isso o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), acrescenta que: Para se desenvolver, portanto, as crianças precisam aprender com outros, por meio dos vínculos que estabelece.

Se as aprendizagens acontecem na interação com as outras pessoas, sejam elas adultos ou crianças, elas também dependem dos recursos de cada criança. Dentre os recursos que as crianças utilizam, destacam-se a imitação, o faz-de-conta, a oposição, a linguagem e a apropriação da imagem corporal (p. 21).

A ludicidade faz parte do universo infantil e o ato de brincar possibilita que a criança desenvolva a atenção, memória, imitação, afetividade, motricidade, cognição, criatividade e a capacidade de se relacionar com as pessoas que fazem parte de seu cotidiano.

Percebe-se diante disso, a relevância que os jogos, os brinquedos e as brincadeiras exercem no desenvolvimento infantil, pois os mesmos permitem que as crianças interajam com os mais variados objetos e se socializem com as diferenças, sejam elas sociais, econômicas ou étnicas.

Cabe destacar que nem sempre a criança foi vista como um ser que merece atenção diferenciada, por estar em processo de formação. “A concepção de criança é uma noção historicamente e consequentemente vem mudando ao longo dos tempos, (...)”. (BRASIL, 1998, p.21). Para a sociedade, essa visão foi se transformando, fazendo com que a concepção de infância fosse aos poucos sendo aceita socialmente. A esse respeito, Santos (1999) afirma que: Nessa nova visão, a criança como cidadã caracteriza-se por um sujeito ativo, onde a situação sociocultural, as condições econômicas, o sexo e a etnia exercem grande influência sobre ela e seu comportamento.

Dessa forma, o conceito de crianças passa a não ser único, mas depende de vários fatores, do contexto onde ela está inserida (p. 9). Essa nova maneira de perceber a criança e suas especificidades possibilitou que as atividades desenvolvidas pelas mesmas tivessem um novo olhar, evidenciando dessa forma, que tais atividades apresentam um caráter lúdico. De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), brincar é uma das atividades mais importantes para o desenvolvimento da criança, pois as brincadeiras permitem que a criança se comunique por meio de gestos, sons e posteriormente pelo faz-de-conta.

A brincadeira de faz-de-conta auxilia o desenvolvimento da imaginação e socialização, por meio da interação e da experimentação de papéis sociais e, das regras que fazem parte da sociedade. Segundo Garanhani (2012) Conforme o desenvolvimento avança a relação da criança com o meio facilita a discriminação das formas de se comunicar, sendo que o andar e a fala desencadeiam um salto qualitativo no desenvolvimento da pequena infância, possibilitando uma maior autonomia e independência na investigação do espaço e dos objetos que nele se encontram.

Os objetos e a ainda a esse respeito Cória-sabini e Lucena (2016) mencionam que as brincadeiras, por fazerem parte do universo infantil, possibilitam a satisfação dos interesses e desejos das mesmas. Por meio das brincadeiras as crianças liberam as energias, criam, imaginam, fortalecem e estimulam a socialização, como mencionado anteriormente. Nesse sentido, as instituições de ensino representam espaços que podem contribuir significativamente para o desenvolvimento global dos alunos, oportunizando aos mesmos acessos a ambientes organizados e pensados para atender as especificidades infantis, como: sala de jogos, brinquedotecas e outros. Porém, a falta desses espaços não impede a realização dessas atividades, que podem ser desenvolvidas no parquinho, no pátio e na sala de aula. Existe uma infinidade de jogos e brincadeiras que podem ser realizados dentro do espaço educacional, pois além de atender as características infantis, as mesmas auxiliam no desenvolvimento de habilidades necessárias para o desenvolvimento das mais diversas áreas do conhecimento como a matemática.

JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS E DE ORIGEM AFRICANA

Conforme Vygotsky (1984): “...jogos e brincadeiras são excelentes formas de aprendizado. Através deles pode-se simular situações, desenvolver a criatividade, a ima-

ginação a interação e a socialização. O brincar, é mais do que diversão, é uma forma de interagir com a realidade, principalmente para as crianças. É pela brincadeira que a criança recria, interpreta e estabelece relações com o mundo em que vive, realizando desejos que não podem ser satisfeitos no mundo real".

SHISIMA

Objetivo: mover as peças de modo que forme uma linha reta.

Participantes: a partir de dois jogadores.

Shisima é um jogo de estratégia que tem sua origem no Quênia. Para iniciar a partida, os jogadores deverão sentar-se um de frente para o outro. Cada participante receberá três peças que deverão ser colocadas em cada lado oposto.

Um jogador, por vez, move uma de suas peças pela linha, até o espaço vazio. A finalidade é movimentar as peças no tabuleiro de modo que se crie uma linha reta com elas. O primeiro que colocar as suas peças em linha reta vencerá a partida. É importante lembrar que, se um jogador repetir o mesmo movimento por três vezes, a partida se encerrará com um empate. Com isso, um novo jogo é iniciado.

Shisima quando é usado sem um fim para a aquisição de conhecimentos específicos de uma determinada área curricular (Matemática) pode ser considerado um jogo educativo amplo por oportunizar a experiência lúdica do ser brincante entre o manuseio das peças e o ouvir seus colegas enquanto jogam. A função do jogo é também aproximar sujeitos, permitir as manifestações imaginárias e a socialização de histórias, conquistas e, por fim, lidar com as emoções. O perder e o ganhar fazem parte do jogo, fazem parte do brincar e, nessa ação lúdica, abrem-se outras possibilidades de interação.

Dicas Brincantes:

- O tabuleiro pode ser desenhado em uma folha, rabiscado no chão ou em qualquer outra superfície propícia.
- As peças podem ser sementes, tampinhas de garrafa, bolinha de papel amassada ou até objetos pequenos.

OSANI

Objetivo: relatar objetos e coisas redondas.

Participante: a partir de três participantes.

A brincadeira Osani tem origem da República Democrática do Congo, da floresta de Ituri. Esta brincadeira possui significados e conhecimentos milenares. Os participantes sentam-se juntos, uns dos outros, com as pernas esticadas para o centro do círculo. Lembre-se de que os pés devem estar alinhados, formando uma muralha protetora. Aí o brincar começa! Cada participante deve dizer o nome de algo redondo: -Olho! diz o menino. -Sol! -Lua! -Planeta Terra!... A pessoa que não consegue falar o nome de algo redondo deve sair da brincadeira. A criança ou o adulto que conseguir ir até o final é a que vencerá o Osani.

Você sabia que a brincadeira é a expressão da linguagem e da cultura. É por meio dela que nos constituímos em sujeitos e construímos a nossa identidade social e cultural. Há inúmeras formas de brincar e se relacionar com o mundo, o universo, a natureza e os territórios que estão inseridos. Brincar é criar vínculo. É se envolver com as nossas imaginações e com aqueles que nos convidam a brincar. Nessa perspectiva, a brincadeira acontece em pé, sentado, com os olhos abertos, com os braços levantados e qualquer outro movimento. Portanto, o corpo também é um elemento lúdico e necessário na arte de brincar. Dito isso, as crianças sentam-se em roda, os adultos se juntam e participam da brincadeira, o Osani pode propiciar toda essa experiência lúdica.

MAMBA

Objetivo: fugir da cobra, sendo o último a ser pego.

Participantes: a partir de cinco pessoas.

Mamba é originário da África do Sul. Para realizar essa brincadeira, primeiramente, devem-se marcar e estabelecer os limites da área do jogo. Após isso, um jogador deve ser escolhido para ser Mamba (cobra).

O participante que for eleito cobra deverá correr ao redor da área marcada tentando apanhar os outros. Quando um dos demais participantes for pego, ele segurará sobre os ombros ou a cintura do jogador que representa a cobra e, assim, o ajudará na caça dos outros jogadores sucessivamente. Somente o primeiro jogador (a cabeça da serpente) pode pegar outras pessoas. Os outros jogadores do corpo podem ajudar não permitindo que os adversários passem, pois estes não podem passar pelo corpo da serpente. O último que for pego vencerá. A brincadeira Mamba nos leva por meio dos seus aspectos lúdicos a criar associações, a desenvolver as habilidades intelectuais e motoras onde põe em evidência o ato de correr, pegar, pular que fazem parte das aptidões físicas. Assim, também, a reflexão de solucionar os conflitos que surgirem entre ganha e perde a própria brincadeira, saben-

do que ela resgatará o valor da cooperação. Outro aspecto que podemos perceber é a inversão de papéis, na qual, uma hora, o participante está fugindo da cobra para não ser pego, já na outra, ele faz parte da cobra e ajuda a capturar os demais participantes. O mais encantador de brincadeiras nesse sentido é a liberdade para ser "herói" e "vilão" em um curto período.

Dica Brincante:

• Para inovar na brincadeira, os participantes que forem pegos poderão ter de passar por debaixo das pernas do que foi escolhido como cobra, em vez de somente irem segurar no ombro.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sabe-se que jogos e brincadeiras são fundamentais no desenvolvimento infantil, dessa forma devem estar presentes nos espaços educacionais, sendo de extrema relevância que os professores trabalhem com efetividade e qualidade tal tema. Sendo assim, buscando oportunizar a igualdade entre as pessoas de todas as raças, faz-se necessário construir uma educação que venha de encontro com o que está presente na atual Lei de Diretrizes e Bases da Educação. Contudo, para alcançar esse objetivo os docentes devem trabalhar em sala de aula a cultura do povo africano, e também abordar essa temática através dos jogos e brincadeiras. O uso dos jogos como meio didático pode ajudar para uma aprendizagem significativa, desde que os alunos sejam envolvidos neste processo como protagonistas. Assim é possível enfatizar as brincadeiras como sendo uma ação específica do ser humano, possibilitando um aprendizado efetivo promovido no espaço escolar mediante a participação ativa do aluno, como menciona Vygotsky (1987), a brincadeira é uma atividade prazerosa onde as crianças usam a sua imaginação e fazem novas conexões e ressignificando a construção de novos saberes.

Nesse contexto, os jogos e brincadeiras de origem africana são uma importante ferramenta no espaço escolar, vindo a somar significativamente com as demandas atuais do currículo, contribuindo para a formação de um ser humano capaz de valorizar a diversidade étnica-cultural, trabalhar a autoestima do aluno negro, bem como reduzir o preconceito institucional.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Kakopi, Kakopi: Brincando e jogando com as crianças de vinte países africanos | por Rogério Andrade Barbosa (Autor), Marilia Pirillo (Ilustrador)

ALVES, Luiza. Maíres Silva. Brincadeiras e jogos de raízes africana e indígena em poço redondo (se). Monografia (Graduação em Educação Física) – Centro Universitário AGES. Paripiranga, 2021.

ANNUNCIATO, Pedro; KRAUSE, Maggi. Um jogo para semear, colher e

contar. Nova Escola, s.d. Disponível em https://novaescola.org.br/conteudo/9104/um-jogopara-semear-colher-e-contar. Acesso em: 29/01/2022.

BRASIL, Diretrizes curriculares nacionais para educação das relações étnicas-raciais e para o ensino de história e cultura afro-brasileira e africana. Brasília, DF: SECAD, 2004.

BRASIL, Ministério da Educação, 1997. Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental. Brasília, MEC/SEF.

BRASIL. Lei 10.639/2003, de 9 de janeiro de 2003. Altera a Lei nº 9. 394, de 20 de dezembro de 1996. Diário Oficial da União, Poder Executivo, Brasília.

BRASIL. Lei 11.645/08 de 10 de março de 2008. Diário Oficial da União, Poder Executivo, Brasília, 18 de abril de 2010.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

CUNHA, Débora Alfaia da. Brincadeiras africanas para a educação cultural. Edição do autor Castanhal, PA, 2016.

DIAS, Filhos Antônio Jonas. Africanidades: Jogos, brincadeiras e cantigas. São Paulo – SP: Ciranda Cultural, 2011.

FERREIRA, Ricardo Frankllin; CAMARGO, Amilton Carlos. As relações cotidianas e a construção da identidade negra. Psicologia: Ciências e Profissão, vol. 31, n. 2, p. 374389, 2011. Disponível em: https://doi.org/10.1590/S1414-98932011000200013 Acesso: 28/01/2022.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Fundamentos de metodologia científica. 5.ed. São Paulo: Atlas, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). O Brincar e suas teorias. São Paulo: Cengage Learning, 2013.

MARANHÃO, Fabiano. Jogos Africanos e Afro-Brasileiros nas Aulas de Educação Física: Processos Educativos das Relações Étnico-Raciais. São Carlos: UFSCar, 2009.

MARQUES, João Paulo. Amarelinha Africana. Todo estudo, s. d. Disponível em https://www.todoestudo.com.br/educacao-fisica/amarelinha-africana. Acesso em 05/02/2022.

GONÇALVES, Vanessa Oliveira. Relações étnico-raciais no ensino de ciências da natureza – Uma análise dos livros didáticos dos anos finais do ensino fundamental. Anápolis, 2020. Dissertação (Mestrado – Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Ensino de Ciências) — Câmpus Central – Sede: Anápolis – CET, Universidade Estadual de

Goiás, 2020.

Disponívelem:<https://www.bdtd.ueg.br/bitstream/tede/735/2/1_Dissertacao_Vanessa_202

0.pdf> Acesso em 23/01/2022.

PERSIGUELO, Adriana Leite; IVANO, Rogério. Jogos e brincadeiras na formação das culturas africana e afro-brasileira: integração e valorização da história. Governo do Paraná – Os Desafios Da Escola Pública Paranaense Na Perspectiva Do Professor Pde. p. 1-

13. 2013.

SILVEIRA, Sidnei Renato; BARONE, Dante Augusto Couto. Jogos Educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Informática. Curso de Pós-Graduação em Ciências da Computação. 1998.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. A formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

Graduada em Educação Física-Licenciatura pela Unicentro, Graduada em Educação Física-Bacharelado pela Unicentro, e Pós-Graduada em Fisiologia do Exercício Aplicada a Atividade Física PUC-PR. ORCID: 0000-0003-4465-3225.

Pós-graduação – Gestão escolar: supervisão e orientação. Graduação – Pedagogia – magistério para a educação básica. ORCID: 0000-0001-5578-8534.

Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual de Ponta Grossa. Especialista em magistério 1º e 2º graus; Especialista em Educação a Distância. Professora da Educação Básica pela Secretaria Municipal de Educação de Ponta Grossa. Tem experiência na área de tutoria pelo Núcleo de Tecnologia em Educação a Distância (NUTEAD) – UEPG.