BRINCADEIRAS AFRO-BRASILEIRAS E AFRICANAS COMO PRÁTICAS EDUCATIVAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

VALÉRIA PEREIRA GONZAGA

RESUMO

Existe a obrigatoriedade do ensino da História e Cultura Africana e Afro-brasileira a serem trabalhadas na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental. Mas, é público que estas abordagens temáticas não estão sendo executadas nas instituições de ensino como deveriam. Diante das dificuldades relacionadas, encontramos a falta de materiais didáticos adequados para abordar os temas, falta do conhecimento ou interesse dos professores e até mesmo o racismo estrutural que ainda percorre a mentalidade de nossa sociedade. Nos planejamentos pedagógicos escolares, dificilmente se encontra perspectivas de mudança nestes pareceres e quando é sugerido uma agenda com estas perspectivas, os olhares tornam-se questionadores. Isso, intrinsicamente é uma postura de intolerância à inclusão nos âmbitos escolares. Devido a estes fatores é necessário que a comunidade educacional se revitalize e aprofunde estas práticas, de maneira que os jogos e brincadeiras africanas e afro-brasileiras, sejam aplicados de forma didática e utilizados como ferramentas de desenvolvimento humano. Enriquecendo a visão cultural e histórica que foi apagada por três séculos e valorizando significativamente a identidade da população negra no Brasil. Assim, esta pesquisa objetiva apresentar a fundamental importância dos jogos e brincadeiras africanas e afro-brasileiras nos espaços escolares, sua influência no desenvolvimento infantil e seu relacionamento na sociedade em que vive.

Palavras-chave: Jogos; Brincadeiras; Africanas; Afro-brasileiras; práticas.

INTRODUÇÃO

Descrito no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998). “Quando utilizam a linguagem do faz-de-conta, as crianças enriquecem sua identidade, porque podem experimentar outras formas de se pensar, ampliando suas concepções sobre as coisas e pessoas ao desempenhar vários papeis sociais ou personagens. Na brincadeira, vivenciam concretamente a elaboração e negociação de um sistema de representação dos diversos sentimentos, das emoções e das construções humanas”. (p.23).

Os jogos e brincadeiras sempre fizeram parte da cultura das crianças. Pensadores e estudiosos analisam os jogos e brincadeiras como forma de desenvolvimento espontâneo. A

ludicidade é o primeiro contato com o aprendizado e a socialização. E nestes contextos é que as crianças se baseiam para criar suas identidades e compreensão da sociedade em que vive.

Segundo Praxedes (2010 apud MOCHI, 2019, p. 48), “como a escola é o espaço privilegiado de socialização e de convivência, é nela que se deve iniciar a nossa formação para a convivência com o outro não-idêntico, o diferente”. A escola deve ser o exemplo de como queremos que seja a convivência nas outras esferas da vida social.

No fim do século 19, o psicólogo e filósofo francês Henri Wallon (1879-1962), o biólogo suíço Jean Piaget (1896-1980) e o psicólogo bielo-russo Lev Vygotsky (1896- 1934) buscavam compreender como os pequenos se relacionavam com o mundo e como produziam cultura. (BIBIANO, 2021).

Com os jogos e brincadeiras, as crianças se desenvolvem, segundo estudos de Piaget (1984 apud EDUCAÇÃO, 2021), Piaget “atribui relevante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil. É brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos”.

Já, Wallon (2007, p. 67 apud VIANA et al Sousa, 2013), diz que, “a criança repete nas brincadeiras as impressões que acabou de viver. Reproduz, imita. Para as menores, a imitação é a regra das brincadeiras. A única acessível a elas enquanto não puderem ir além do modelo concreto, vivo, para ter acesso à instrução abstrata. Pois, inicialmente, sua compreensão é apenas uma assimilação do outro a si e de si ao outro, na qual a imitação desempenha precisamente um grande papel, (...) a imitação não é qualquer uma, é muito seletiva na criança”. Segundo Vygotsky (apud SILVA, 2021), o desenvolvimento cognitivo do aluno se dá por meio da interação social, ou seja, de sua interação com outros indivíduos e com o meio.

Jogos e brincadeiras visam melhorar o relacionamento das crianças, vistos que as brincadeiras aproximam as pessoas, melhoram a coordenação motora e física e traz conhecimento cultural. Os jogos e brincadeiras são fortes instrumentos para apresentar conteúdos que proporcionem às crianças, aprendizados matemáticos, científicos, sociais e culturais. Segundo MOCHI (2019), “Nesse contexto não podemos deixar de mencionar a importância dos jogos e brincadeiras africanas, pois as mesmas auxiliam na valorização das crianças negras inseridas no ambiente escolar, seja na educação infantil, bem como, em todos os níveis de escolarização”.

A utilização de jogos e brincadeiras africanas e afro-brasileiras na educação são primordiais para a evolução da sociedade brasileira no enfrentamento ao racismo estrutural. Educar as crianças com paridade cultural, desde a introdução escolar proporciona a inserção qualitativa de informações e conhecimentos sociais e culturais relativos à diversidade étnica que compõem a população brasileira. Contribuindo para o bom desenvolvimento do caráter humano de cada indivíduo em formação.

Apresentar e compartilhar todo conteúdo característico que possa ser utilizado para dirimir a restrição dos valores históricos e culturais de influência africana, é extremamente urgente. Pois, a atual conjuntura reivindica ações imediatas para mudar os parâmetros, na qual a sociedade brasileira conduz os tratamentos desiguais entre seus cidadãos, por diferente da sua cor de pele.

DESENVOLVIMENTO

O jogo na História: o jogo faz parte da história, centenas de anos antes de cristo, como diz CARNEIRO "Os povos antigos ao praticarem os jogos, desenvolveram suas culturas, seus costumes" (2003, p. 12). Para João Amado, o jogo apresenta em seu livro 'Universo de brinquedos populares', tem o objetivo de valorizar a cultura popular, cita que; "a simplicidade do gesto ou dos gestos de produção e aproveitamento é aparente porque oculta a marca 8 de um longo percurso de séculos, ou até mesmo de milênios, constituindo-se como aspectos riquíssimos da memória coletiva da humanidade, admiravelmente conservados e fielmente transmitidos por gerações e gerações de crianças e jovens". (AMADO, 2002, p. 9).

O jogo surgiu no séc. XVI com o intuito de aprender as letras, diz as primeiras pesquisas realizadas pela Roma e Grécia, já no cristianismo olha se o jogo com a ideia de memorização, disciplinar e obediência, devido a esses acontecimentos os jogos foram vistos como imoral e ofensivos. As brincadeiras sempre foram vistas como um passo tempo para a criança, uma coisa fútil, por isso por algum tempo não era considerada uma forma de aprendizagem, foi quando Rousseau apresentou uma mudança profunda da criança de uma visão positiva de sua atividade espontânea. Depois do Renascimento em 1453, durante a idade média no século XIV, o jogo deixou de ser somente passa tempo e foi incluído no cotidiano das crianças, jovens e adultos como diversão, passa tempo e facilitador de que favorece a inteligência e o desenvolvimento. (NALLIN, 2005).

Pinturas arqueológicas mostram que antigamente já foram encontrados jogos que os gregos e romanos jogavam, exemplo: pião. As bonecas foram encontradas no séc. lX A.C, Souza cita "nas ruinas Incas do Peru, arqueólogos encontraram vários brinquedos infantis". (SOUZA, 20065). Algumas brincadeiras já eram bem conhecidas pelos adolescentes gregos como jogar bola na parede construída de bexiga de animais e coberto com capa de couro, o cabo de guerra era bem conhecido pelos Atenas e o jogo de pique pega ou pegador e um jogo bem presente em diversas culturas. (LOPES, 2006). "Acontece a mesma coisa com as cantigas de roda, indícios da era do Círculo Mágico, quando povos precedentes festejavam acontecimentos importantes formando círculos". Com essa formação, as pessoas demonstravam seus desejos e emoções dançando e cantando. Pensavam que, em círculo, todos eram iguais e não tinha discussão pela liderança, porque assim, todos ficavam no mesmo plano e se viam mutuamente (SOUZA, 2005).

Para KISHIMOTO (1993), afirma que os jogos foram transmitidos de pais para filhos, quando diz que. "A tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincavam de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Esses jogos foram transmitidos de geração em geração por meio de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil". O jogo utilizado como ferramenta de aprendizagem foi desenvolvido nos Estados Unidos na década de 50, por dar resultados tão positivo, chegou ao Brasil por volta dos anos 80.

JOGO DA EDUCAÇÃO

Embasado na lei de diretrizes e bases de educação nacional de 1996, LDB lei de 9394/96 e no ECA 8069/90 (estatuto da criança e do adolescente), brincar na educação infantil nessa primeira etapa cita que parágrafo IV do artigo 15 o direito à liberdade compreende "brincar, praticar esportes e divertir-se", ações que podem ser desenvolvidas no ambiente escolar. Declaração dos direitos da criança de 1959 e fortalecido pela convenção dos direitos da criança de 1989 que reconhece o descanso, o lazer, brincar, as atividades recreativas livres e a plena participação na vida cultural e artísticas. Art. 31. Os Estados Partes respeitarão e promoverão o direito da criança de participar plenamente da vida cultural e artística e encorajarão a criação de oportunidades adequadas, em condições de igualdade, para que participem da vida cultural, artística, recreativa e de lazer. (República, 1990).

ENSINO APRENDIZAGEM

Os jogos e brincadeiras relacionam a motivação sensorial necessária para que as crianças possam descobrir novas habilidades e desenvolver as que já obtém. Trabalhar es-

tes objetivos de maneira lúdica e divertida, tornam as atividades mais satisfatórias em sua execução. Pois, podem manifestar seu imaginário e construir cenas de suposição. Sempre seguindo as regras que compõem as determinações do jogo ou brincadeira. Segundo BRUINI 2021 "A brincadeira constitui um incentivo ao desenvolvimento de novas habilidades e a busca de novas explicações, pois, para as crianças, é sempre mais agradável trabalhar sobre situações imaginárias e hipotéticas".

Os jogos e brincadeiras fundamentam práticas de liberdade, proporcionando aprendizado com alegria, disseminando prazer ao mesmo tempo que se absorve conhecimentos. Em suas respectivas ações, relacionam diretrizes de autonomia. Entre estes, estão relacionados discernimentos que constroem as personalidades das crianças. Brincar não impõe limite de criação e o jogo transpõe desafios que movimentam os estímulos mentais. Assim dizendo, a ludicidade contrapõe a todas as exigências estipuladas por algum regulamento. Diante disso, os jogos e brincadeiras são mecanismos que unem estes dois eixos em uma conexão que produz a evolução humana epistemológica. Como diz BRUINI (2021), "Nesse sentido, o lúdico tem caráter de liberdade e subversão da ordem que contrapõe a lógica da produtividade; indica pistas para definição de papéis sociais e da cultura humana subjetiva".

As brincadeiras libertam os pensamentos e criatividade das crianças, estimulando sua própria imaginação e causando interesse nas fantasias do outro. Ao mesmo tempo que agrega símbolos e significados que compreendem a leitura do mundo. Essa conjectura relaciona os dois âmbitos que ao longo do seu desenvolvimento serão atribuídos separadamente. Os jogos e brincadeiras se caracterizam como uma fase no processo de crescimento cognitivo. Contribuindo para a formação mental e física das crianças. Garantindo que seus atributos como indivíduo estejam capacitados para assimilar todo e qualquer forma de aprendizado futuro.

Da mesma forma, no ensino aprendizagem fazem parte do processo de associação do meio em que vivem. Corroborando para a inserção da criança no âmbito social. Desenvolvendo e evoluindo como cidadão de direito, absorvendo conhecimentos de sua cultura e história.

Quando consideramos a EI, com que olhar pensamos e refletimos as histórias dos bebês e das crianças em geral, e as histórias de crianças negras, indígenas ou imigrantes em particular? É preciso atentar para a formação identitária na EI, uma vez que se trata de crianças de zero a seis anos de idade. É no contexto das diversas formas de socialização que as diferenças negativadas ou positivadas se estabelecem e despertam os sentimentos de rejeição ou empatia em relação aos pares (CIDADE, 2019).

INFLUÊNCIA AFRICANA NOS JOGOS E BRINCADEIRAS

Dentre o diversificado universo infantil, existem inúmeras brincadeiras que tem origem em países africanos e estás raízes não são esclarecidas. Estás atividades se enquadram de acordo com a Lei 10.639/2003, que exige a aplicação de referências históricas e culturais afrobrasileiras e africanas.

Devido aos acontecimentos históricos que relacionam a colonização do Brasil, onde envolvem três diferentes povos, temos os indígenas que são originários da terra, os portugueses que impuseram sua colonização, e diferentes povos africanos que foram trazidos e escravizados por quase 300 anos. Por consequência destes fatos, durante todo desenvolvimento social da sociedade brasileira, a população foi influenciada por todas as manifestações culturais destas principais etnias. O povo africano no Brasil, teve maior influência em quase todas as manifestações culturais e os mais diversos jogos e brincadeiras estão presentes até hoje.

Segundo PEREIRA et al. (2017), "Assim, fazendo um recorte da influência da cultura negra, percebe-se que, a mesma não se resume apenas na cor da pele ou na culinária, mas abrange aspectos bem maiores e, um desses está justamente nos jogos e brincadeiras visando resgatar um traço forte da cultura africana, em especial, as brincadeiras".

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIAS AFRICANAS NA ESCOLA

Ninguém nasce preconceituoso, mas sabemos que as relações sociais afetam o desenvolvimento de todos os indivíduos. Como todos sabem, a sociedade atual mantém um diagnóstico de racismo estrutural e isso afeta o comportamento de sociabilidade das crianças. Diante disso, trabalhar a compreensão destes parâmetros tem fundamental importância para na infância, para que o racismo seja dizimado. FERREIRA 2019, diz que; "As questões raciais são estruturantes porque fazem parte da construção das nossas sociedades. As subjetividades que nos compõem — os nossos preconceitos, por exemplo — acabam construindo as relações sociais que estabelecemos. E essas relações estão impregnadas de uma construção histórica equivocada, que mantém a população negra em posição de subalternidade".

A evasão escolar tem em sua maioria pessoas pretas e pardas, isso ocorre pelo longo processo de discriminação durante o percurso escolar. Nos apontamentos de ABE (2018 apud PAIVA, 2020), Entre a população preta ou parda, a taxa de analfabetismo das pessoas de 15 anos ou mais é de 9,1%, en-

quanto o mesmo indicador é de 3,9% na população branca. Entre a população negra ou parda, a proporção de pessoas de 25 anos ou mais com pelo menos o Ensino Médio completo é de 40,3%. Já entre os brancos, o índice é de 55,8%. Esse período tem grande influência na vida social e desenvolvimentos dos jovens e tudo começa no ensino infantil, onde os posicionamentos antirracistas devem ser trabalhados intrinsecamente, para que as crianças cresçam sem nenhum tipo de preconceito. Por isso, é importante compartilhar, desde os primeiros anos de convívio social das crianças que a cultura da sociedade em que vive é plural, com importantes influências africanas e indígenas.

BRINCADEIRAS DE ATENÇÃO

Terra-mar (Moçambique) - Uma longa reta deve ser riscada no chão. De um lado se escreve “Terra” e do outro “Mar”. No início todas as crianças podem ficar no lado da terra. Ao ouvirem: mar! Todos devem pular para o lado do mar. Ao ouvirem: terra! Pulam para o lado da terra. Quem pular para o lado errado sai. O último a permanecer sem errar vence.

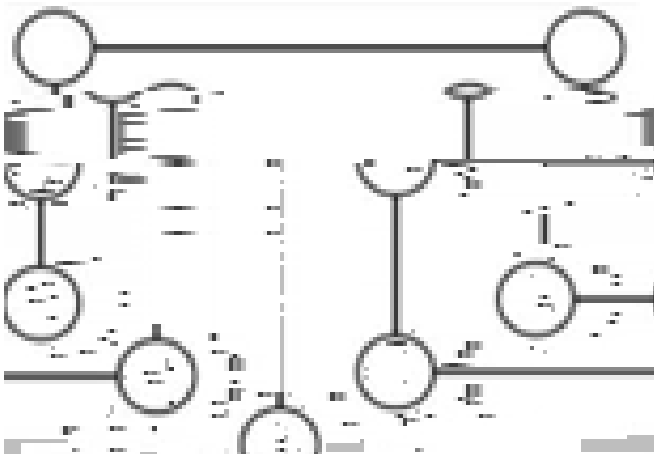
Fogo na montanha (Tanzânia) - Escolha um líder. Os jogadores pensam em uma

“palavra-chave”, como “barco”, por exemplo. Todos os jogadores ficam de costas. O líder grita “Fogo na montanha” e todos os jogadores pulam e respondem “Fogo”, mas permanecem de costas. Então o líder grita “Fogo no rio” os jogadores respondem “Fogo”, mas não pulam. O líder tenta imaginar vários lugares diferentes para o fogo e sempre os jogadores respondem

“fogo” sem pular. Só pulam ao comando “fogo na montanha”. O líder pode dizer a palavrachave a qualquer momento, como parte de uma frase, tipo “fogo no barco azul”. Quando a palavra-chave for dita todos os jogadores devem pular e virar para frente gritando “fogo”. Quem errar os movimentos sai do jogo. O último vence.

Pegue o Bastão (Egito) - É necessária uma vara para cada jogador. Os jogadores formam um grande círculo. O objetivo é pegar o bastão mais próximo à sua direita antes de cair. Estes devem manter suas varas na vertical e a frente, com uma ponta tocando o chão. O dirigente grita a palavra "trocar". Todo mundo deixa sua vara equilibrada e corre para a próxima à sua direita e tenta pegá-la antes que ela caia no chão. Se um jogador não consegue pegar a vara antes que caia ele está fora do jogo e deve levar o seu bastão. O último a permanecer sem errar vence.

Labirinto (Moçambique) - Com uma pedra em uma das mãos, sem que o outro saiba, os jogadores colocam-se de frente um para o outro. Na aresta inicial do “Labirinto” são colocadas duas pedras diferentes, sendo uma de cada jogador. O jogador que tem a pedra estende as mãos ao colega, tendo este que adivinhar em qual das mãos está. Se conseguir a sua peça é deslocada em uma aresta do labirinto. Caso contrário, a peça do outro é que será movimentada. Este procedimento repete-se até que a pedra de um dos jogadores chegue à última aresta e ganhe o jogo.



Fonte: Educação Física – Jogo africano labirinto – Conexão Escola SME (goiania.go.gov.br) Pág. 1 Acesso: 2023

Acompanhe meus pés (Zaire) - As crianças estão em um círculo. O líder canta e bate palmas. Ele, para de cantar na frente de uma das crianças e realiza algum tipo de dança. Se a criança conseguir copiar os passos ela se torna o novo líder. Se não conseguir o líder escolhe outra criança e repete a dança. Como variação, a troca também pode ocorrer caso a criança escolhida erre o passo.

Ampe (Gana) - Um jogador é o líder. Os outros estão em um semicírculo, o líder fica de frente para o jogador que se encontra em uma das extremidades do grupo. O líder e o jogador batem palmas, pulam, e depois saltam e colocam um pé à frente. Se os dois colocarem o mesmo pé para frente, o líder está fora e o jogador vira líder. Se colocarem os pés diferentes, o líder se move para o próximo jogador e começa a mesma rotina. Um ponto é marcado cada vez que o líder é bem-sucedido. Cada jogador toma um rumo como um líder. Ganha quem obtiver mais pontos.

Meu querido bebê (Nigéria) - Um jogador é escolhido e sai. Os outros escolhem outro jogador para ser o 'bebê'. O 'Bebê' deita no chão e os outros jogadores desenham o seu contorno. O 'Bebê' se junta aos outros jogadores. O jogador que saiu volta e tenta determinar quem é o "bebê", baseado no contorno desenhado. Se acertar pontua e continua em uma nova rodada.

Caso contrário outro assumirá o seu lugar. Ganha quem conseguir mais pontos.

BRINCADEIRAS DE CORRER

Mamba (África do Sul) - Marque e estabeleça os limites. Todos devem permanecer dentro dos limites. Escolha um jogador para ser a mamba (cobra). A cobra corre ao redor da área marcada e tenta apanhar os outros. Quando um jogador é pego, ele segura sobre os ombros ou a cintura do jogador que representa a cobra e assim 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 não foi pego vence.

Da Ga (Gana e Nigéria) - Da Ga significa "jiboia". Risque um quadrado ou retângulo que será a "Casada Cobra". Escolha um jogador para ficar dentro e ser "a Serpente". Todos os outros jogadores devem ficar próximos à linha do quadrado. A cobra tenta tocar nos jogadores. Se tocado, o jogador junta-se a cobra no interior do quadrado. De mãos dadas e usando apenas a mão livre eles tentam tocar outros jogadores. O último que não foi pego vence.

Pegue a Cauda (Nigéria) - 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 no 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 for apenas duas equipes ganha quem pegar primeiro.

Iitoti ou “meu Deus” (Maputo e Niassa, cidades de Moçambique) – Neste jogo há duas equipes. Uma é a construtora e a outra a destruidora. O campo é divido entre as equipes. As equipes chutam ou arremessam a bola dentro dos dois campos. A equipe construtora deve apanhar as latas distribuídas na quadra e montar no seu lado do campo uma pirâmide. A destruidora tenta impedir chutando a bola para destruir a pirâmide. Quando o jogador que está montando as latas é atingido pela bola da equipe adversária este está fora ou impedido de continuar porque ficou colado. A equipe destruidora tenta recuperar a bola e, em seguida, colar ou expulsar o construtor seguinte. As equipes revessam na função de destruir e construir.

Kameshi Mpuku Ne (O Gato e o Rato) - Originou-se com o povo Luba, do Congo. Os jogadores se organizam em linhas e colunas iguais (4x4, 5x5 etc.) deixando um espaço de aproximadamente um metro entre eles. Em cada linha os alunos ficam de mãos dadas. A seguir são escolhidos três alunos (o coordenador, o rato e o gato). Para iniciar o jogo, o gato persegue o rato entre as linhas formadas pelos jogadores. Quando o coordenador gritar “parar o rato” os jogadores soltam as mãos do colega da linha e seguram nas mãos dos jogadores da coluna. Isso muda a direção dos corredores. O rato e o gato devem ficar atentos às mudanças constantes entre linha linhas e colunas. O jogo termina quando o rato for pego, ou o tempo limite for atingido.

BRINCADEIRAS DE FORÇA

• Pengo-Pengo (Uganda) - Há dois líderes. Cada criança, por sua vez vai até os líderes e estes a pedem para escolher entre carne e arroz ou azul e verde. Após a escolha da criança, esta vai para trás do líder que representa a sua escolha. Depois que todas as crianças escolherem, estas formam uma fila atrás do seu líder agarradas pelas mãos ou cintura. Os líderes, segurando as mãos um do outro, iniciam um cabo de guerra. Ganha quem arrastar o líder da equipe adversária.

BRINCADEIRAS DE SALTAR

Saltando o feijão (Nigéria) - Escolha um jogador para girar uma corda no chão. Este será o “balancador” e os outros jogadores formarão um círculo em torno dele. Este, balança a corda perto do chão e os jogadores devem pular para não serem atingidos pela corda. Caso isto aconteça o jogador estará fora do jogo. O jogo continua até que haja apenas um jogador o qual será o vencedor.

Chigora Danda (Zimbabué) - Pode ser originário da Índia, porque neste país “danda” significa "pole" ou “vara longa "e há um jogo chamado de Guli Danda. No entanto, a “danda” africana se caracteriza por ser ritmada, algo típico dos jogos da África. Coloque duas varas sobre a terra paralela uma à outra. A terceira vara é colocada na transversal formando um “H”. Dois jogadores sentam-se próximos das extremidades da barra transversal (polo-cruz). Os dois jogadores sentados levantam a vara transversal para cima e para baixo, batendo nas paralelas. O terceiro jogador pula sobre a vara. O ritmo é dado pelas palmas. O início é lento. As palmas aumentam e diminuem mudando o ritmo do jogo. O jogo termina quando o terceiro jogador não consegue saltar sobre o polo-cruz.

BRINCADEIRAS DE AUDIÇÃO

• Mbube Mbube (Gana) - “Imbube” é uma das palavras Zulu para "leão". "Mbube" é chamar o leão. Neste jogo as crianças estão ajudando o leão a capturar o impala. O jogo inicia com todos formando um grande círculo. Dois jogadores são escolhidos (um para

ser o leão e o outro o Impala). De olhos vendados os dois são girados e afastados. O leão deve ficar dentro do círculo e se mover para pegar o impala que também pode se mover. Quando o leão se aproxima do impala, as crianças devem cantar "Mbube, mbube", mais alto e mais rápido. Se o leão se afastar cantam mais baixo e lento.

BRINCADEIRAS DE LANÇAMENTO

Pombo (Gana) - Sete pedras são colocadas no chão. A criança escolhe uma pedra e joga para o ar. Enquanto a pedra está no ar, ela pega outra do monte (com a mesma mão) e depois pega a pedra que foi jogada para o ar antes de cair. Coloca as pedras de volta no chão. O jogador joga a pedra para o ar novamente. Desta vez, ele deve pegar duas pedras e depois pegar a pedra que foi lançada e assim sucessivamente. Se não conseguir passa a vez ao outro jogador.

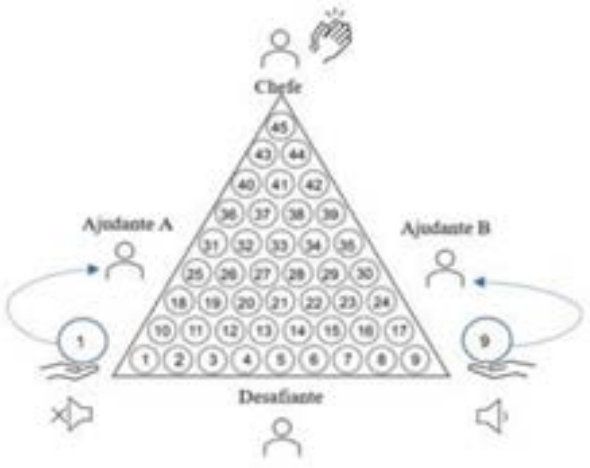
Kudoda (Zimbábue) - Os jogadores se sentam em um círculo. Colocam 20 bolinhas dentro de uma tigela. O primeiro jogador tem uma bolinha e joga para o ar. Ele então tenta retirar quantas bolinhas ele pode de dentro da tigela antes de pegar a bolinha atirada. Os jogadores se revezam. Quando todas as bolinhas forem recolhidas, a pessoa que estiver com mais bolinhas é o vencedor.

Umphuco (Da palavra ukuphuca "jogar para puxar") - Algumas pedras são colocadas em um buraco raso. Cada jogador tem uma pedra pelo menos três vezes maior do que as pedras colocadas no buraco, com está, ele tenta tirar as pedras menores do buraco. Um por um, cada jogador lança a pedra maior no buraco e recolhe as pedras menores que saíram do buraco. O jogador que pegar mais pedras ganha.

Gutera Uriziga (Ruanda) - Equipamentos: um grande aro (bambolê, roda de bicicleta etc.) e bastões (cabo de vassoura, bambu etc.). Objetivo: lançar os bastões no aro e acumular mais pontos. Uma criança é escolhida como líder. Todos os jogadores estão ombro a ombro em uma linha reta segurando suas varas. O líder rola o aro. Os jogadores tentam jogar as varas através do aro em movimento.

BRINCADEIRAS DE COGNIÇÃO

Tarumbeta (Tanzania) - Pegue 45 grãos (feijão ou tampinhas de garrafa pet). Antes do jogo, os 45 grãos ficarão dispostos no chão para formarem um triângulo. A linha de baixo tem 9 grãos, a próxima tem 8, a seguinte tem, e assim sucessivamente até ficar somente um grão. Ao todo são nove linhas (ver figura). Quatro crianças sentam-se ao redor do triângulo. O jogador no 18 topo é o “chefe” ou o árbitro. Dois jogadores sentam-se em cada lado do triângulo e são os removedores. O quarto senta sena parte inferior do triângulo de costas para o jogo. Ele é o “desafiado”.



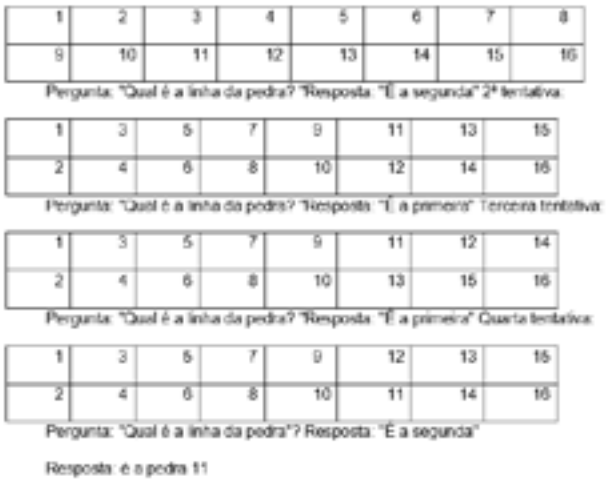
Fonte: https://journalofmathematicsandculture.files.wordpress.com/2021/06/152-article_6-1.pdf Pág. 4 Acesso: 2023

Os removedores se revezam para retirar os grãos mais próximos ao seu lado da primeira linha que está sendo esvaziada. Depois de vazia, a segunda linha é esvaziada e assim sucessivamente. O chefe bate as mãos, ou outro barulho previamente combinado, e o “desafiado” deve gritar o número do feijão, que foi apanhada, sem olhar para o triângulo. No entanto, o desafiante não pode gritar quando o primeiro feijão de cada linha for removido. Ele deve ficar em silêncio. Exemplo: O removedor dois retira o feijão 1, que é o mais próximo a ele. O chefe bate palmas, mas o “desafiado” não grita, porque é o primeiro feijão da fila. O removedor três retira o feijão 9. O “chefe” bate palmas e o “desafiado” grita "nove". Em seguida, é removido o feijão 2, o chefe bate palmas e o “desafiante” grita "dois". Isto continua para os grãos 8, 3, 7, 4, 6 e 5. Estes serão retirados até a primeira fila esvaziar. O feijão dez é removido, o chef bate palmas e o “desafiante” permanece em silêncio, porque é o feijão em primeiro lugar na segunda fila. O “desafiante” grita os feijões 17, 11, 16, 12, 15, 13 e 14. O jogo continua até o feijão 45. Para facilitar, os iniciantes podem começar com 10 pedras.

Escolha a pedra (Libéria) - O objetivo é escolher a pedra correta. O primeiro jogador vira-se de costas para o jogo enquanto os outros escolhem uma pedra. As pedras são numeradas de 1 a 16 e organizadas em duas linhas, como ao lado. Depois disso, o jogador se vira e tenta adivinhar o número escolhido. Ele só pode perguntar “qual é a linha da pedra”? Os jogadores respondem apenas “primeira” ou “segunda”. Após a primeira resposta, o jogador pode mover todas as pedras impares para a primeira linha e deixar as pedras pares na segunda e perguntar, qual é a

linha da pedra? E todos os outros respondem “primeira” ou “segunda”. O jogador pode rearrumar as pedras até 4 ou 5 vezes. Sempre arrumando em duas linhas e perguntado em qual a pedra se encontra. Se ele adivinha a pedra correta, recebe um ponto. O vencedor é o jogador que tiver o maior número de pontos depois de um número acordado de rodadas.

1ª tentativa:



Fonte: https://livroaberto.ufpa.br/jspui/bitstream/prefix/196/1/Livro_BrincadeirasAfricanasEducacao.pdf Pág. 101 Acesso: 2023

BRINCADEIRAS CANTADAS

Kakopi (Uganda) - Todos, menos o líder, sentam-se em uma linha reta ou em círculo com suas pernas estendidas e cantam. Enquanto estão cantando o líder aponta para cada uma das pernas das crianças. Quando a música acaba o líder está apontando para a perna de uma criança, esta deve dobrar a perna. Quando ambas as pernas de uma criança devem ser dobradas ela está fora. O último a ficar com uma perna estendida ganha.

Si Mama Kaa (Tanzânia) - Em círculo ou espalhados os alunos dançam obedecendo as instruções da música que está em Suaíle, um dos idiomas falados na Tanzânia.

Si Mama: ficar parado em pé

Kaa: abaixar

Ruka: pular

Tembea: andar

Kimbia: correr

Si Mama Kaa/ Si Mama Kaa

Ruka, ruka, ruka/ Si Mama Kaa

Tembea, tembea, tembea/ tembea, tembea, tembea

Ruka, ruka, ruka/ Si Mama Kaa

Kimbia, kimbia, kimbia/kimbia, kimbia, kimbia Ruka, ruka, ruka/ Si Mama Kaa.

Zama Zama (Tanzania) - Em círculo ou espalhados os alunos marcam o ritmo batendo nas coxas. A ordem do líder de “dois” os jogadores devem levantar alternadamente cada perna e bater palmas embaixo da perna suspensa. A ordem “Três” os jogadores levantam alternadamente cada perna e batem palmas embaixo da perna suspensa. Assim sucessivamente.

(Zama zama: um tempo que passou).

Zama Zama/ lê, lê, lê, lê, lê/Zama (2x)

Wel zama one Toto/ lê, lê, lê, lê, lê / zama“dois” Um, dois, lê, lê, lê, lê, lê / zama.

Zama Zama/ lê, lê, lê, lê, lê/Zama (2x)

Wel zama one Toto/ lê, lê, lê, lê, lê / zama“três” Um, dois, três, lê, lê, lê, lê, lê / zama.

Obwisana (Gana) - do idioma Akan. Em círculo os alunos passam de mão em mão uma pedra batendo no chão no ritmo da música. Podem ser utilizadas duas ou mais pedras com a mesma dinâmica de bater no chão no ritmo e depois passar para o colega ao lado.

Obwisana sa nana

Obwisana as

Obwisana sa nana Obwisana as “Vovó eu machuquei o meu dedo na pedra”.

L’abe igi orombo (Nigéria) - do idioma Yoruba.

“Sob a árvore de laranja.

Sempre que jogamos nossos jogos Estamos felizes, estamos animados.

Sob a árvore de laranja

Laranja, laranja Laranja, laranja.

L’abe igi orombo

N’ibe l’agbe nsere wa

Inu wa dun, ara wa ya

L’abe igi orombo

Orombo, orombo

Orombo, orombo

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com os estudos realizados, dispomos de diversos autores que compreendem a primeira infância como a base fundamental da construção do ser humano para o seu desenvolvimento e evolução na sociedade. Estes pareceres demonstram que estão relacionados os aprendizados motores e cognitivos, que se propõem a cooperar para suas experimentações nas habilidades e discernimento das ações civilizatórias. Diante destes fatores, podem aprender, compreender e aprimorar seus conceitos éticos, morais e pragmáticos, que estabelecem os contextos sociais sob os quais vivem e estão submetidos.

O ser infantil se desenvolve a partir do meio em que vive e seus pares, utilizando inicialmente das perspectivas de imitação. Consequentemente, usufruindo estes aprendizados como fonte de inspiração para os seus comportamentos sociais. Os apontamentos que estipulam as práticas ativas de aprendizado no âmbito educacional infantil, congrega que os jogos e brincadeiras e seus intrínsecos ensinamentos pedagógicos são importantes para desenvolver diversos conceitos de ensino aprendizagem e por isso, devem ser utilizados de maneira que insiram as crianças adequadamente em seu meio social.

Estes princípios essenciais distribuem-se no conviver, brincar, explorar, participar, expressar, conhecer e organizar. Respeitar a autonomia das crianças e seu espaço é muito importante. Estimulando a autoconfiança e fazê-la entender que não precisa ter medo de errar, porque aprender é experimentar. Desenvolver a autoestima das crianças é elaborar e proporcionar uma escalada em sua independência, praticando atividades em conjunto para que a frente ela execute sozinha e sinta-se estimulada para aderir novas ações individuais.

As rotinas e organização do ambiente educacional transmite segurança para as crianças executarem suas atividades e estabelecer horários e regras diárias para as respectivas atividades contribuem para o desenvolvimento social do educando. Na atual conjuntura, pouco se vê nas aplicações de jogos e brincadeiras, a utilização de atividades relacionadas a Lei 10.639/03, que estabelece a história e cultura afro-brasileira e africana no ensino básico. Mas, sabe-se que historicamente as maiores influências na cultura brasileira de forma geral vem de matrizes afroindígenas. Muito se fala na interação da lei nos âmbitos escolares, mas pouco se atribui nos planos pedagógicos educacionais. E assim, onde há uma vasta gama de possibilidades para incluir no desenvolvimento cultural das crianças, encontrasse uma defasagem histórica e cultural nos jogos e brincadeiras.

Os jogos e brincadeiras africanas têm diferentes estímulos em suas práticas e podem contribuir para uma diversidade de fatores. Em suas modalidades encontramos jogos e brincadeiras de força, correr, pular, lançar, que contribuem para a mobilidade e coordenação motora. Também encontramos algumas de cognição que trabalha a memória, atenção, identificação e jogos matemáticos. Assim, como existem os jogos e brincadeiras cantadas que necessitam utilizar a fala e audição, estimulando a interação, coletividade e expressão.

A maioria dos jogos e brincadeiras no Brasil são característicos das origens afro e indígenas, e isso é inegável. O apagamento histórico e cultural das influências africanas no Brasil, contundentemente afetou o reconhecimento de sua importância na sociedade brasileira. A inserção adequada destes dispositivos na educação infantil é fundamental para descontruir o preconceito e discriminação social instituído em nossa sociedade. Formando cidadãos que reconhecem suas origens e interculturalidade ancestral. Respeitando as diferenças e compreendendo que faz parte deste contexto étnico brasileiro.

Reproduzindo por meio de seus aprendizados, o entendimento que não se deve discriminar o que faz parte da sua própria história. Compreendendo e apropriando-se intelectualmente de toda e qualquer cultura existente em sua sociedade multiétnica e laica, na qual ele está relacionado.

E assim, compartilhando deste entendimento, para que contribua para a reestruturação social de um Brasil que ainda dissemina preconceitos. Através de um sistema institucionalmente racista e fragmentado. Como dizia MANDELA (1995 apud LIDICE, 2020), “Ninguém nasce odiando outra pessoa pela cor de sua pele, por sua origem ou ainda por sua religião. Para odiar, as pessoas precisam aprender, e se podem aprender a odiar, elas podem ser ensinadas a amar”.

(Nelson Mandela,1995).

REFERÊNCIAS

BIBIANO, Bianca. A teoria da Diversão. Nova Escola. Disponível em:

https://novaescola.org.br/conteudo/7787/a-teoria-da-diversao. Acessado em: 05 de maio de 2023.

BRUINI, Eliane da Costa. Jogos e Brincadeiras no Processo de Ensino Aprendizagem. Brasil Escola. Disponível em: https://educador.brasilescola.uol.com.br/orientacaoescolar/jogos-brincadeiras-no-processo-

-aprendizagem.htm. Acesso em: 05 de maio de 2023.

CUNHA, Débora Alfaia. Brincadeira Africanas Para a Educação Cultural. Livro Aberto – UFPA. 2016. Disponível em: https://livroaberto.ufpa.br/jspui/bitstream/prefix/196/1/Livro_BrincadeirasAfricanasEducacao. pdf. Acessado em: 05 de maio de 2023.

DARC. Por que, Levar Brincadeiras Africanas Para a Escola. Larissa. 13 de outubro de 2019. Nova Escola. Disponível em: https://box.novaescola.org.br/etapa/2/educacao-fundamental-1/caixa/8/leve-as-brincadeiras-africanas-para-sua-sala/conteudo/18550. 06 de maio de 2023.

EDUCAÇÃO. Colunista Portal. Concepção de Brincar e Aprender na Visão de Piaget e

Vygotsky. Portal Educação, 2021. Disponível em: https://siteantigo.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/concepcao-do-brincareaprender-na-visao-de-piaget-e-vygotsky/32223. Acesso em: 06 de maio de 2023.

EDUCAÇÃO, Ministério. Referencial Curricular Nacional para a Educação Fundamental: Formação pessoal e Social. 1998. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume2.pdf. Acessado em: 07 de maio de 2023. EDUCAÇÃO, Portal. Origem dos Jogos e Brincadeiras. Portal Educação. Disponível em:

https://siteantigo.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/origem-dos-jogosebrincadeiras/32269. Acesso em: 08 de maio de 2023.

Educação, Prefeitura de Goiânia. Educação Física – Jogo Africano Labirinto. Conexão Escola. 22 de abril de 2022. Disponível em: https://sme.goiania.go.gov.br/conexaoescola/eaja/educacao-fisica-jogo-africano-labirinto/. Acessado em: 08 de maio de 2023.

ESCOLA, Nova. 5 Brincadeiras Africanas Para Você Ensinar aos Seus Alunos. Nova

Escola. Disponível em: https://box.novaescola.org.br/etapa/2/educacao-fundamental-

1/caixa/8/leve-as-brincadeiras-africanas-para-sua-sala/conteudo/18551. Acesso em: 09 de maio de 2023.

FERREIRA, Maria Teresa. Enfrentamento ao Racismo: O que é Racismo Estrutural. Brasil de Direitos. 26 de agosto de 2019. Disponível em: https://www.brasildedireitos.org.br/noticias/488-o-que-

racismoestrutural?utm_source=google&utm_medium=ads&utm_campaign=search&gclid=Cj wKCAjwuvmHBhAxEiwAWAYj-PHASoIKO2NtKdgsb_5hhVIYHNDe5JgPLGSjpD0V1LKp6Ci-5tOdBoC7J0QAvD_BwE. Acessado em: 09 de maio de 2023.

LÍDICE, Roberta. Preconceito Racial: O Retrocesso de Uma Sociedade. 24 de novembro de

2020. Empório do Direito. Disponível em:

https://emporiododireito.com.br/leitura/artigopreconceito-racial-o-retrocesso-de-umasociedade. Acessado em: 10 de maio de 2023.

MOCHI, Elaine Aparecida dos Santos. Jogos e Brincadeiras Africanas e Afro-Brasileiras no espaço escolar. Revista NEAB, vol. 03, N. 01, 2019. Disponível em: http://sites.uem.br/neiab/revista-neiab/artigo-3.pdf. Acessado em: 10 de maio de 2023.

PAIVA, Gustavo. O racismo Estrutural na Escola e a Importância de Uma Educação Antirracista. CENPEC Educação. 11 de novembro de 2020. Disponível em:

https://www.cenpec.org.br/noticias/o-racismo-estrutural-na-escola-e-a-importancia-deumaeducacao-antirracista. Acessado em: 11 de maio de 2023.

PEREIRA, Elivelton Oliveira. SANTOS, Thaiss Brito. OLIVEIRA, Paulo Ricardo Amaral. SILVA, Terezinha Amaral de Jesus. Jogos e Brincadeiras: a influência da cultura africana na escola através de oficina. 20 de dezembro de 2017. IV CONEDU. Disponível em: https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/37288. Acessado em: 11 de maio de 2023.

RAMOS, Antônio Francisco. SILVA, Ciro Miguel Labrada. Potencialidades

Etnomatemáticas do Jogo de Tarumbeta. Journal of Mathematics and Culture. Junho de 2021. Disponível em: https://journalofmathematicsandculture.files.wordpress.com/2021/06/152-article_6-1.pdf. Acessado em: 09 de maio de 2023.

BABEL, Torre. Cartilha Reúne Dezenas de Jogos e Brincadeiras Africanas. Torre de Babel. 17 de maio de 2019. Disponível em: https://torredebabel.com.br/site/cartilha-reune-dezenas-dejogos-e-brincadeiras-africanas/. Acessado em: 12 de maio de 2023.

REPÚBLICA, Presidência. Convenção dos Direitos da Criança. Planalto, 14 de setembro de 1990. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1990-1994/d99710.htm. Acessado em: 12 de maio de 2023.

SILVA, André Luis Silva. Teoria de Aprendizagem de Vygotsky. Info Escola 2021. Disponível em: https://www.infoescola.com/pedagogia/teoria-de-aprendizagem-de-vygotsky/. Acessado em: 13 de maio de 2023.

SME. São Paulo Currículo da Cidade: Educação Infantil. SME. São Paulo, SME, COPED, 2019. https://educacao.sme.prefeitura.sp.gov.br/wp-content/uploads/2019/10/cceducacaoinfantil.pdf. Acesso em: Acessado em: 13 de maio de 2023.

VIANA, Flávia Roldan. SOUSA, Francisco Edison Eugênio. Vamos brincar? As Contribuições Teóricas de Piaget, Vygotsky e Wallon Para o Uso de Jogos no Ensino de Matemática. Sociedade Brasileira de Educação Matemática, 18 de julho de 2013. Disponível em: http://sbem.iuri0094.hospedagemdesites.ws/anais/XIENEM/pdf/104_81_ID.pdf.

Acessado em: 13 de maio de 2023.