

## **Jogos e brincadeiras: a influência da cultura africana na escola através de oficina**

Elivelton de Oliveira Pereira (1); Thaiss Brito Santos(2); Paulo Ricardo Amaral Oliveira(3);  
Terezinha de Jesus Amaral da Silva(4)

- (1) Graduando em Pedagogia pela Universidade Estadual do Maranhão- UEMA/ [eliveltonoliver@hotmail.com](mailto:eliveltonoliver@hotmail.com)
- (2) Graduanda em Pedagogia pela Universidade Estadual do Maranhão- UEMA/ [thayssbritosantos@gmail.com](mailto:thayssbritosantos@gmail.com)
- (3) Graduando em Pedagogia Pela Universidade Estadual do Maranhão- UEMA/ [ricoliver@gmail.com](mailto:ricoliver@gmail.com)
- (4) Mestra em Educação pela Universidade Federal do Maranhão- UFMA/  
[amaraldasilvaterezhadejesus@gmail.com](mailto:amaraldasilvaterezhadejesus@gmail.com)

### **Resumo:**

Este estudo surgiu como um desejo de resgatar indicativos do legado da cultura africana, em especial os seus jogos e brincadeiras que configuram na cultura brasileira. A lei 10.693/2003 surgiu sete anos após a promulgação da Lei 9.394/96 que instituiu as Diretrizes e Bases Nacionais da educação (LDB), tendo como principal intuito a obrigatoriedade do ensino de História Afro-brasileira nas escolas. Com os objetivos de trazer uma nova maneira de se trabalhar essa disciplina, de forma lúdica e atrativa, ofertar novas possibilidades didáticas aos docentes e promover a interação entre as crianças participantes foram feitos estudos e propostas oficinas de jogos e brincadeiras africanas que reuniram atividades de percepção motora, raciocínio lógico e pro atividade em uma escola pública municipal de São Luís do Maranhão situada nas adjacência da Universidade Estadual do Maranhão e uma escola comunitária de um dos bairros periféricos de São Luís. Foram selecionadas três turmas de quarto ano do Ensino Fundamental, após diversos encontros entre grupo para realizar um levantamento bibliográfico sobre os conceitos do brincar e jogar e suas relações com a cultura africana, partimos para uma observação participante na escola em que em reunião com direção, coordenação e docentes montamos um cronograma de atividades obedecendo o já estabelecido pela escola, em seguida, em visita às turmas pudemos estar mais perto da realidade e rotina das salas. Assim, apresentamo-nos às crianças, dialogamos e justificamos o motivo de nossa estada na escola nesse período. Na semana seguinte, retornamos para a aplicação do projeto sendo viabilizado para nós o primeiro horário de aula, 07 h: 30 min às 09 h: 30 min, nos dias 24,25 e 26 de Outubro de 2016. Ao darmos início às oficinas em cada turma, primeiramente, explanamos um pouco do contexto do que é o jogar e o brincar, sua importância e como as crianças africanas brincavam em tempos passados contando com a participação dos próprios alunos nas construções dos conceitos iniciais, além de, tratar na roda de discussão o seu dia a dia fazendo um paralelo entre o seu contexto e o contexto da criança africana no passado. Na divisão de jogos e brincadeiras que foram trabalhados, priorizamos inicialmente jogos de raciocínio e concentração

como o shishima e a mancala; com os alunos divididos em duplas apresentamos a origem da mancala e do shishima, explicando as regras para todos, Em seguida, dividimos as salas em círculos para apresentarmos as brincadeiras propostas que foram: terra- mar e fogo na montanha – ambas trabalham noções de espaço, lateralidade, atenção e raciocínio; Meu querido bebê, a qual propõe uma noção de percepção corporal; Mbubi Mbubi dá ênfase ao exercício dos cinco sentidos e, por fim, escravos de Jó, que vem trabalhando os movimentos corporais e coordenação motora fina. O mesmo trabalho foi realizado na escola comunitária anteriormente citada, alcançando-se 100% da participação de professores e alunos da educação infantil e ensino fundamental. O trabalho continua com outros projetos.

**Palavras- chave: Cultura africana, Jogos e Brincadeiras, Prática Escolar**

### **Introdução**

Sabe-se que cada um dos cinco continentes e seus respectivos países possuem suas especificidades no que tange a língua, dialetos, vestimentas, culinária, danças e entre outros e a união desses elementos forma-se uma cultura daquela localidade podendo ser compartilhada, e para, além disso, podendo agregar valores e costumes de outras culturas. No Brasil, por exemplo, até meados do Século XV, o único povo que habitava nossas terras eram os indígenas, os quais com a chegada dos portugueses sofreram um grande choque cultural, que sucessivamente foi se expandindo aos negros, alemães, italianos e holandeses que chegaram algum tempo depois.

Na Lei 9.394/96 que instituiu as diretrizes e bases da educação nacional, em seus artigos 26 parágrafo quarto e artigo 26-A tratam da incorporação dentro do ensino da história do Brasil as contribuições das várias etnias, incluindo as africanas, e da obrigatoriedade do ensino de história afro-brasileira e indígena no ensino básico respectivamente, reforçam a necessidade de se investir em meios pedagógicos para se trabalhar diversos temas como danças, dialetos e costumes através de momentos práticos em sala de aula ou extraclasse.

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. Desta forma, em conformidade com a lei 10.639/2003 a equipe do projeto elaborou uma oficina reunindo algumas formas de brincar da criança africana; cuja mesma teve como

principal objetivo: proporcionar às professoras e aos alunos subsídios teóricos e práticos, os quais farão com quem os mesmos percebam semelhanças da cultura africana com a nossa, além de criar mecanismos didáticos para se trabalhar a disciplina de forma lúdica em sala de aula.

### **Conceitos de brincar e jogar**

No ato de brincar ou jogar com os colegas de sala de aula ou mesmo em um fim de tarde, com os vizinhos da mesma faixa etária e primos, as crianças não fazem ideia do quanto o “cola-ajuda”, pique-esconde, pular corda, jogo da velha, a amarelinha, “manchete” contribuem para o desenvolvimento motor e cognitivo delas. Pode-se dizer que o mesmo acontece com as pessoas que estão fora do campo acadêmico, os quais não realizam pesquisas de extensão ou, simplesmente, as pesquisas restritas à coleta de dados, pois veem o brincar e o jogar como meras ações que têm como principal função: a movimentação do corpo. Contudo, com um olhar acadêmico, o grupo deste projeto percebeu que àqueles jogos e brincadeiras do cotidiano carregam consigo uma bagagem cheia de movimentos que levam a criança ao aperfeiçoamento do equilíbrio do corpo, desenvolvimento da coordenação motora, à organização do raciocínio lógico e, principalmente, ao aperfeiçoamento da atenção e percepção.

Para Kishimoto (2008) apesar de não haver um conceito formal para jogo e brincadeira, é necessário conhecer as características que demarcam e diferenciam ambas. Por exemplo, o jogo sempre terá regras bem definidas que nortearão para se alcançar um objetivo final (conquistar algo, ganhar ou perder); é resultado de um sistema linguístico que está dentro de um contexto social, ou seja, um mesmo jogo pode adquirir finalidades diferentes, conceitos diferentes, regras diferentes, cujos estes irão depender de como a cultura daquela determinada região ou país o incorporará; o jogo também pode ser visto como um objeto, o qual pode variar no modo de confecção e no material utilizado, no entanto, o sentido original e a intencionalidade do jogo permanecem.

Diferente do jogo, a brincadeira entra com um caráter mais livre e sem compromisso de seguir regras e atingir um objetivo final, além de possibilitar a criança a criar ambientes lúdicos onde a mesma pode ressignificar os signos e atribuir conceitos. Os pesquisadores Rolim, Guerra e Tassigny apud Vygotsky (2008) ratificam que é por meio do brincar que a criança desenvolve sua capacidade de lidar com situações concretas, pois o brinquedo possibilita a criança a projetar-se em diversas situações do mundo real e refletir sobre meios de intervenção nessas situações.

Além de utilizar o ponto de vista de Vygotsky a respeito da brincadeira no desenvolvimento infantil, Moyles (2002) afirma que as crianças brincam por variados motivos, os quais dependem acima de tudo das experiências do dia a dia, estado emocional, estimulação e criatividade. A autora afirma também que a finalidade da brincadeira é variável de acordo com a realidade da criança, que vai desde uma fuga da realidade vivida até uma atividade de relaxamento para o tempo ocioso; tudo dependerá do contexto em que a criança está inserida, da sua fase e do seu momento.

Diante disso, é importante compreender que o brincar é um direito por configurar uma necessidade essencial ao desenvolvimento psicomotor da criança, independente da cultura e do contexto em que está inserida; alinhando-se, porém, a ideia de que a cultura, também, permite a diversidade de processos nas aprendizagens expressas nas relações sociais que favorecem a construção de conhecimentos diversos e inclusivos, em favor da garantia da cidadania a partir do brincar.

### **A relação entre a Lei 10.639/2003 e o brincar**

A história africana gradativamente ganha notoriedade no que tange ao seu ensino, pois se torna necessário uma história contada diferentemente daquelas referenciadas nos livros de História, que muitas vezes só privilegiam a escravidão, quando o assunto é o povo africano. Com o intuito de romper com isso, em 2003 é aprovada a Lei 10.639, que instituiu, para todas as escolas, o estudo da História e Cultura Afro-Brasileira, sancionada pelo presidente Luiz Inácio Lula da Silva. Essa lei é de fundamental importância, pois deu novas referências para o próprio ensino da história, trazendo a importância do povo africano para a constituição do povo brasileiro, em suas origens. Através do currículo e suas possibilidades de adequar-se a qualquer contexto, enfatizando a elaboração dos Parâmetros Curriculares Nacionais- PCN's, criar mecanismos para se trabalhar a diversidade em sala de aula ganhou novas possibilidades e subsídios teóricos.

Em uma Sociedade multicultural faz-se de extrema importância que essa diversidade esteja presente também em sala de aula e para isso os Parâmetros Curriculares Nacionais- PCNs possui várias seções que tratam de temas transversais, ou seja, temas que atravessam os conteúdos didáticos e dentre eles está o de pluralidade cultural, que traz um olhar mais aprofundado de como se pode trabalhar com a diferença de culturas e para além, como o aluno pode correlacionar e tratar de forma concisa e respeitosa essas diferenças e ainda situar-se quanto ao surgimento histórico de suas raízes culturais.

A temática da Pluralidade Cultural diz respeito ao conhecimento e à valorização de características étnicas e culturais dos diferentes grupos sociais que convivem no território nacional, às desigualdades socioeconômicas e à crítica às relações sociais discriminatórias e excludentes que permeiam a sociedade brasileira, oferecendo ao aluno a possibilidade de conhecer o Brasil como um país complexo, multifacetado e algumas vezes paradoxal.

(Parâmetros Curriculares Nacionais: Pluralidade cultural e Orientação sexual, 2000)

Vygotsky acredita que o desenvolvimento do Homem é algo socialmente construído através de suas interações com o outro e o brincar assume importante instrumento de mediação nessas interações, proporciona o desenvolvimento de funções psicológicas importantes para a criança além de favorecer um treino de autonomia, pois através do brincar a mesma tem a possibilidade de projetar uma realidade vivida em seu momento de lazer.

A criança passa a criar uma situação ilusória e imaginária, como forma de satisfazer seus desejos não realizáveis. Esta é, aliás, a característica que define o brincar de um modo geral. A criança brinca pela necessidade de agir em relação ao mundo mais amplo dos adultos e não apenas ao universo dos objetos a que ela tem acesso [...] Mesmo havendo uma significativa distância entre o comportamento na vida real e o comportamento no brincar, a atuação no mundo imaginário e o estabelecimento de regras a serem seguidas criam uma zona de desenvolvimento proximal, na medida que impulsionam conceitos e processos em desenvolvimento (Rego, 1995, p. 82)

Perceber que por trás de uma História tecnicamente fragmentada existiu e, ainda existe, realidades, costumes e práticas semelhantes a nossa, possibilita que a criança amplie o seu conhecimento sobre sua realidade, de onde pode ter vindo sua origem histórica e principalmente, tomar conhecimento das mais diversas significações que suas brincadeiras podem adquirir em outras culturas.

### **Metodologia**

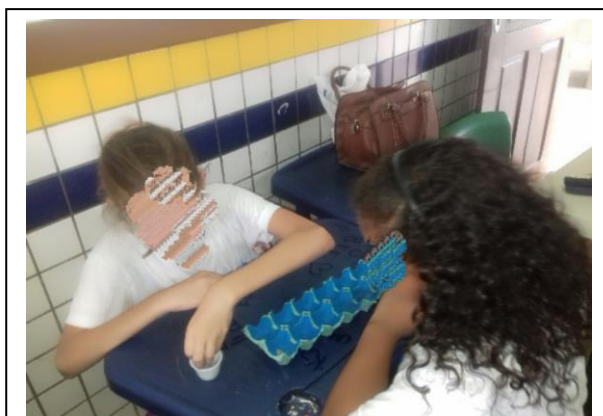
Para a elaboração da oficina foram-se lançado mão de uma pesquisa qualitativa com métodos que partiram de uma abordagem inicial com o levantamento de referencial bibliográfico. Para Marconi e Lakatos (2003) antes de qualquer estudo aplicado em Campo deve-se ter uma pesquisa bibliográfica para saber como se encontra o objeto de estudo, seus processos históricos e sua contextualização atual.

Logo após partimos para uma observação participante na escola em que em reunião com direção, coordenação e docentes montamos um cronograma de atividades obedecendo o já estabelecido pela escola, em seguida em visita as turmas pudemos estar mais perto da realidade e rotina das salas, nos apresentamos as crianças, dialogamos e justificamos o motivo de nossa visita.

Na semana seguinte retornamos para a aplicação do projeto sendo viabilizado para nós o primeiro horário de aula, 07 h: 30 min às 09 h: 30 min, nos dias 24,25 e 26 de Outubro de 2016. Ao darmos início às oficinas em cada turma, primeiramente, explanamos um pouco do contexto do que é o jogar e o brincar, sua importância e como as crianças africanas brincavam em tempos passados contando com a participação dos próprios alunos nas construções dos conceitos iniciais, além de tratar na roda de discussão o seu dia a dia fazendo um paralelo entre o seu contexto e o contexto da criança africana no passado e presente.

Na divisão de jogos e brincadeiras que foram trabalhados, priorizamos inicialmente jogos de raciocínio e concentração como o shishima e a mancala; com os alunos divididos em duplas apresentamos a origem da mancala e do shishima, explicando as regras para todos, os alunos não demonstraram grande dificuldade na apreensão da sistemática dos jogos fazendo inclusive uma comparação com jogos conhecidos e utilizados por eles.

**Figura 1. Mancala**



Fonte: Pereira, 2016

**Figura 2. Shishima**



Fonte: Pereira, 2016.

Em seguida, dividimos as salas em círculos para apresentarmos as brincadeiras propostas que foram: terra- mar e fogo na montanha – ambas trabalham noções de espaço, lateralidade, atenção e

raciocínio; Meu querido bebê, a qual propõe uma noção de percepção corporal; Mbubi Mbubi dá ênfase ao exercício dos cinco sentidos e, por fim, escravos de Jó, que vem trabalhando os movimentos corporais e coordenação motora fina.

**Figura 3. Terra e Mar**



**Figura 4. Meu querido Bebê**



**Figura 5. Mbubi Mbubi**



**Figura 6. Escravos de Jó**



Durante os jogos, as crianças não demonstraram dificuldades muito acentuadas, e mesmo aquelas que não compreendiam as regras na teoria ao observar o momento prático rapidamente se engajavam na brincadeira.

### **Resultados e discussões**

- A Oficina foi bem aceita por toda a comunidade escolar – gestores (as), professores (as) e aluno(a)s os quais foram receptivos e nos deixaram à vontade durante o desenvolvimento da mesma;
- Observou-se a compreensão das crianças quando foi explicada, de modo sucinto, a História dos Negros no Brasil. As mesmas relacionaram os Jogos e Brincadeiras Africanas ao Projeto acerca das brincadeiras populares que as professoras desenvolveram na semana do dia da criança;
- As Oficinas puderam ser realizadas conforme o planejamento efetuado pela mesma, sendo assim em nenhum momento houve necessidade de uma adequação de tempos para cada brincadeira ou redução do quantitativos de brincadeiras com as crianças, proporcionando assim uma aplicação bem efetiva;
- As crianças conseguiram relacionar algumas brincadeiras e jogos com as do Brasil, como por exemplo, o Shisima (semelhante ao jogo da velha) e Terra-Mar (semelhante à brincadeira Morto-Vivo);
- O Shisima e a Mancala (jogos) foram confeccionados com materiais reciclados, cujos estão ao alcance das crianças.
- Em Dezembro de 2016 a Oficina foi Ministrada no XI Encontro Maranhense de Estudantes de Pedagogia realizado Na Universidade Estadual do Maranhão- UEMA. Campus VI.

### **Considerações Finais**

Ao final das oficinas se pode notar primeiramente, uma grande expectativa do corpo docente por novas ideias e metodologias que pudessem acrescentar de forma positiva ao que já vinha sendo trabalhado, mas que, no entanto, já não vinha refletindo o mesmo efeito no aprendizado dos alunos, pois segundo alguns docentes por já está sendo trabalhada a mesma metodologia a um certo tempo a mesma já não era um atrativo para os alunos. Com a elaboração do material da oficina totalmente acessível a todos, pois todos eram feitos com material reciclável e instruções bem simples em relação aos jogos e brincadeiras, pudemos mostrar a esses docentes e crianças o quanto o brincar pode ser acessível a partir do momento em que a criança pode confeccionar o seu próprio brinquedo e prazeroso pois, possibilita uma maior interação entre as mesmas, aquisições de



habilidades, um aprendizado mais relacionado ao mundo das crianças, desenvolvimento da atenção e o raciocínio, como outras competências.

Ao levarmos uma oficina com Jogos e brincadeiras africanas tivemos a possibilidade de mostrar “algo novo” que ao decorrer do processo as próprias crianças perceberam que muitas delas estão presentes em seu dia-a-dia dentro de suas brincadeiras, e que isso se deve a um fator chamado influência e construção cultural, logo, ao perceberem que o brincar é algo universal e comum a crianças de todas as localidades a discussão que deixamos a alunos e professores foi justamente de como brincando conseguimos enxergar a realidade presente e a passada além de entender o mundo a qual estamos imersos tudo de forma lúdica, dinâmica e criativa.

### **Referências Bibliográficas**

BRASIL, **Lei 10.639/2003, de 09 de Janeiro de 2003. Altera a lei 9.394/ 96 , de 20 de Dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases nacionais da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e cultura afro-brasileira”**. Brasília, DF, 2003. Não paginado. Disponível em: [www. Planalto. Gov. br](http://www.planalto.gov.br). Acesso em 21/11/2016

BARBOSA, Ariadine Rodrigues, et al. **Jogos e Brincadeiras da Cultura Africana e Afro-Brasileira. Material de apoio pedagógico e material de apoio teórico**. Uruguaiana: RS- 2014;

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org), et al. **Jogo e Brinquedo, Brincadeira e Educação**. 11 ed- São Paulo: Cortez, 2008;

Lakatos, Eva Maria, **Fundamentos de metodologia científica 1** Marina de Andrade Marconi, - 5. ed. - São Paulo : Atlas 2003.

Lei 9.394/96, **Lei de Diretrizes e Bases Nacionais da Educação**. - 12ª Edição- Brasília: Câmara dos Deputados, edições Câmara, 2016;

MOYELES, Janet R. **Só Brincar? O papel do Brincar na Educação Infantil**. Tradução de Maria Adriana Veronese- Porto Alegre, Artmed, 2002.

PEREIRA, Elivelton de, **Fotos de arquivo pessoal**, 2016.

REGO, Tereza Cristina. **Vygotsky: uma perspectiva Histórico- cultural da Educação-**  
Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.