

JOGOS DE MATRIZ AFRICANA NO ENSINO MÉDIO COMO FERRAMENTA DE EDUCAÇÃO ANTIRRACISTA E VALORIZAÇÃO DA CULTURA AFRO-BRASILEIRA

Maria Clara Costa Nobre ¹
Hugo Garcia de Lima ²

INTRODUÇÃO

O racismo estrutural, que permeia várias camadas da sociedade brasileira, é um reflexo das heranças históricas de um passado colonial e escravocrata, que continua a gerar desigualdades raciais e culturais. No âmbito educacional, essas disparidades se evidenciam tanto na falta quanto na abordagem superficial da história e cultura africana e afro-brasileira nos currículos escolares. Isso contribui para a perpetuação de estereótipos e para a ocultação das contribuições dos povos africanos na construção do Brasil. Nesse contexto, a educação antirracista se apresenta como uma exigência ética, social e pedagógica, direcionando ações que fomentem o respeito à diversidade, o reconhecimento das identidades negras e a valorização da cultura afrodescendente como elemento fundamental para a formação da cidadania e da democracia.

A promulgação da Lei n.º 10.639/2003, que modifica a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei n.º 9.394/1996), constitui um marco essencial nesse processo, ao tornar obrigatória a incorporação da História e Cultura Afro-Brasileira e Africana nos currículos da Educação Básica. Essa lei visa quebrar a invisibilidade histórica que foi imposta à população negra e promover uma educação que valorize a igualdade racial, a diversidade cultural e a luta contra o preconceito. Contudo, a implementação dessa lei nas escolas ainda se depara com obstáculos, como a ausência de capacitação docente apropriada, a escassez de recursos pedagógicos específicos e a demanda por abordagens inovadoras que atraiam o interesse dos alunos.

Nesse cenário, os jogos e brincadeiras africanas se apresentam como eficazes ferramentas pedagógicas, capazes de integrar o ensino de conteúdos culturais e

¹Maria Clara Costa Nobre (Acadêmica do curso de Licenciatura em Sociologia do Centro universitário UniFatecie - Polo Banabuiú - CE) Email: mcn123@gmail.com;

²Hugo Garcia de Lima (Graduado pelo Curso de Licenciatura em Geografia do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Ceará - Campus de Quixadá - CE) Email: hugo.g14.ifce@gmail.com.



históricos com atividades lúdicas e participativas. Essas atividades permitem que os alunos se conectem com as tradições, valores e conhecimentos dos povos africanos, promovendo um aprendizado mais significativo e o desenvolvimento de atitudes respeitadas e empáticas. A ludicidade, elemento fundamental dessas práticas, favorece um aprendizado mais afetivo e colaborativo, incentivando a reflexão acerca da diversidade cultural e da importância da África na construção da identidade brasileira.

Com base nessa perspectiva, foi criada a Feira de Jogos Africanos, atividade final da disciplina eletiva Jogos e Africanidades, realizada em 2024 na Escola de Ensino Médio de Tempo Integral Jacob Nobre de Oliveira Benevides, localizada em Banabuiú, Ceará. A proposta envolveu a exibição e mediação de diversos jogos e brincadeiras africanas pelos estudantes da disciplina eletiva, engajando toda a comunidade escolar em um processo de aprendizado coletivo e intercultural. O objetivo da ação foi integrar o saber histórico e cultural à prática pedagógica divertida, criando um ambiente que valorizasse a cultura afro-brasileira e africana, fortalecesse a identidade dos alunos e combatesse o racismo.

Assim, o objetivo deste artigo é examinar o uso de jogos africanos como ferramenta pedagógica no Ensino Médio, enfatizando sua importância para fomentar a educação antirracista e para o reconhecimento da cultura africana como componente essencial na formação dos alunos.

METODOLOGIA

Esta pesquisa é classificada como um estudo qualitativo e descritivo, realizado na forma de um relato de experiência pedagógica. A atividade ocorreu na Escola de Ensino Médio de Tempo Integral Jacob Nobre de Oliveira Benevides, situada em Banabuiú, Ceará, com alunos do Ensino Médio inscritos na disciplina eletiva Jogos e Africanidades, ao longo do ano letivo de 2024.

O processo metodológico foi estruturado em fases teóricas e práticas. Primeiramente, foi elaborado um planejamento pedagógico com o objetivo de abordar a cultura africana e afro-brasileira, de acordo com as Leis n.º 9.394/1996 e n.º 10.639/2003, bem como as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais (DCNERER, 2004). Nesse período, os estudantes participaram de aulas expositivas e interativas, utilizando vídeos, textos e debates sobre história, memória, racismo estrutural e valorização da identidade negra, com o objetivo de criar uma base conceitual sólida sobre o assunto.



Na próxima etapa, os alunos foram convidados a investigar jogos e brincadeiras tradicionais africanas, utilizando o livro "Brincadeiras africanas para a educação cultural" (CUNHA, 2016) como referência. Dentre as práticas escolhidas, Amarelinha, Teca Teca, Comboio, Borboleta, Labirinto e Êxodo se destacaram. Nesta etapa, foram realizadas leituras, sínteses e contextualizações históricas e culturais de cada jogo, além da adaptação das regras e dos materiais para o ambiente escolar, empregando materiais recicláveis.

Em seguida, os estudantes organizaram de forma colaborativa a Feira de Jogos Africanos, que ocorreu na quadra da escola. Nesse evento final, as turmas tiveram a responsabilidade de apresentar e mediar os jogos para outros estudantes, professores e convidados, explicando de onde vieram, o que significam e como se joga. Durante o evento, notou-se a interação entre os participantes, a colaboração entre os mediadores e o público, além do envolvimento na experiência prática das brincadeiras. O espaço foi projetado para combinar aprendizado, diversão e intercâmbio cultural, criando um ambiente educacional dinâmico e inclusivo.

As observações diretas e registros fotográficos das atividades foram os instrumentos de coleta de dados empregados. As falas espontâneas dos estudantes durante as aulas e a feira também foram levadas em conta.

A análise dos dados foi realizada de forma qualitativa, com o objetivo de entender os significados que os alunos atribuíam à participação nas atividades e de como a experiência com os jogos africanos contribuiu para o reconhecimento da cultura africana, o fortalecimento da identidade cultural e o incentivo ao respeito à diversidade.

REFERENCIAL TEÓRICO

A construção de uma educação comprometida com a equidade racial e a valorização da diversidade cultural constitui um dos principais desafios da escola contemporânea. Nesse sentido, a educação antirracista assume um papel central, pois busca desnaturalizar o racismo presente nas estruturas sociais, culturais e institucionais, promovendo a formação crítica e cidadã dos estudantes. Segundo Nilma Lino Gomes (2005), uma educação antirracista implica reconhecer as desigualdades raciais e atuar intencionalmente para superá-las, valorizando as identidades negras e combatendo os estereótipos que historicamente marginalizam os sujeitos afrodescendentes. Para a autora, a escola deve ser um espaço de resistência e reconstrução de saberes, onde o conhecimento seja um instrumento de emancipação e transformação social.



As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana (DCNERER, 2004) reforçam esse compromisso ao orientar as instituições de ensino a desenvolver práticas pedagógicas que reconheçam as contribuições dos povos africanos e afro-brasileiros na formação da sociedade. Tais diretrizes têm como base a Lei nº 10.639/2003, que determina a obrigatoriedade do ensino da História e Cultura Afro-Brasileira e Africana em todos os níveis da educação básica. Conforme destaca Petronilha Beatriz Gonçalves e Silva (2004), a implementação efetiva dessa lei exige mais do que a inserção de novos conteúdos, requer uma reconfiguração do currículo, da formação docente e das práticas pedagógicas, de modo que o protagonismo negro seja reconhecido e valorizado.

Os jogos africanos, representam uma forma concreta de integrar o ensino da cultura africana com metodologias ativas e participativas. Ao resgatar brincadeiras tradicionais como *Borboleta*, *Labirinto*, *Amarelinha Teca Teca*, *Comboio* e *Êxodo*, conforme apresentadas por Débora Alfaia da Cunha (2016), é possível criar espaços educativos que valorizam o corpo, o movimento e a coletividade, aspectos fundamentais das culturas africanas. Tais práticas configuram-se como estratégias decoloniais, enquanto rompem com a lógica eurocentrada do ensino, reconhecendo outras formas de conhecimento e expressão cultural.

Assim, integrar os jogos africanos à prática pedagógica significa reconhecer a ludicidade como elemento de resistência e de valorização das identidades negras. Ao promover o diálogo entre culturas, essas atividades contribuem para a formação de sujeitos críticos, conscientes de sua história e abertos à diversidade, princípios essenciais para a consolidação de uma educação antirracista, inclusiva e transformadora.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A realização da Feira de Jogos Africanos representou um momento significativo de aprendizagem, integração e valorização cultural no contexto escolar. Os resultados observados demonstraram o envolvimento ativo dos estudantes em todas as etapas da experiência, desde o planejamento até a mediação dos jogos, evidenciando o potencial das práticas lúdicas para promover uma educação crítica e participativa. A curiosidade dos alunos em conhecer mais sobre as origens, os significados e os valores culturais presentes nas brincadeiras africanas revelou o interesse em compreender o continente africano para além dos estereótipos historicamente difundidos.



Durante as aulas preparatórias e a realização da feira, foi possível identificar mudanças na percepção dos estudantes sobre a cultura africana. Muitos relataram surpresa ao descobrir a diversidade e a riqueza simbólica das tradições africanas, percebendo que a África não é um continente homogêneo ou limitado a narrativas de pobreza e escravidão. Esse reconhecimento do valor civilizatório africano, como propõe Kabengele Munanga (2010), foi um passo importante para desconstruir visões preconceituosas e construir um olhar mais plural e respeitoso sobre as heranças culturais afro-brasileiras.

Os jogos, além do caráter lúdico, mostraram-se ferramentas pedagógicas eficazes na construção de saberes culturais e sociais. A ludicidade permitiu que os estudantes aprendessem de maneira prazerosa e significativa, integrando aspectos cognitivos, motores e afetivos. Conforme Moysés Kuhlmann Jr. (2002), o brincar na escola favorece a expressão, a criatividade e a socialização, enquanto promove aprendizagens duradouras. A atividade também se mostrou uma prática decolonial, ao promover a valorização de saberes e tradições africanas historicamente marginalizadas no currículo escolar.

Em termos práticos, observou-se que a Feira de Jogos Africanos proporcionou um ambiente de alegria, engajamento e pertencimento. Os estudantes demonstraram orgulho em representar e valorizar a cultura africana, o que se refletiu nas falas e atitudes durante o evento. Professores e visitantes também se envolveram nas atividades, promovendo uma interação intergeracional e interdisciplinar. O uso de materiais recicláveis e o apoio de recursos digitais evidenciaram a criatividade e a capacidade de adaptação dos participantes, além de reforçar a importância de práticas sustentáveis no ambiente escolar.

De modo geral, os resultados evidenciam que o uso dos jogos africanos contribuiu para o fortalecimento da identidade cultural, o respeito à diversidade e a compreensão crítica sobre o racismo e suas estruturas. A prática reafirmou que a educação antirracista, conforme defendem Gomes (2017) e Munanga (2005), não se resume a inserir conteúdos no currículo, mas exige vivências pedagógicas que sensibilizem e mobilizem os sujeitos. A experiência demonstrou, ainda, que a ludicidade, quando aliada à intencionalidade educativa, pode atuar como uma ponte entre o conhecimento e a emancipação, favorecendo uma aprendizagem significativa, criativa e humanizadora.

Assim, a Feira de Jogos Africanos configurou-se como um espaço de educação para a diversidade e o reconhecimento das africanidades, contribuindo para a formação de



estudantes mais críticos, empáticos e conscientes de seu papel na construção de uma sociedade antirracista e plural.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização da Feira de Jogos Africanos, no âmbito da disciplina eletiva Jogos e Africanidades, revelou-se uma prática pedagógica potente e transformadora para a promoção de uma educação antirracista no Ensino Médio. Ao integrar ludicidade, cultura e reflexão crítica, a experiência possibilitou aos estudantes compreenderem a riqueza da cultura africana e afro-brasileira, reconhecendo-a como parte fundamental da formação da identidade nacional.

Os jogos e brincadeiras, para além do entretenimento, mostraram-se instrumentos pedagógicos capazes de provocar aprendizagens significativas, fortalecendo valores como o respeito, a solidariedade e o reconhecimento da ancestralidade. Essa vivência dialoga com as perspectivas de Nilma Lino Gomes e Kabengele Munanga, ao afirmar que o enfrentamento ao racismo na escola exige práticas educativas que valorizem as matrizes africanas e afro-brasileiras, promovendo a reconstrução simbólica e afetiva das identidades.

Como perspectiva futura, propõe-se a ampliação da proposta para outras disciplinas e turmas, consolidando um trabalho contínuo de valorização da cultura africana no currículo escolar. Também se faz necessária a promoção de formações docentes que favoreçam o aprofundamento teórico e metodológico sobre a temática, assegurando a efetividade das Leis nº 10.639/2003 e nº 11.645/2008.

Assim, reafirma-se a relevância social e educacional de reconhecer a cultura africana como elemento constitutivo da identidade brasileira, contribuindo para uma escola mais plural, inclusiva e comprometida com a equidade racial.

Palavras-chave: Cultura afro-brasileira e africana. Jogos e brincadeiras. Educação antirracista. Eletivas.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, ano 134, n. 248, p. 27833-27841, 23 dez. 1996.



BRASIL. Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira”. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, ano 140, n. 8, p. 1, 10 jan. 2003.

BRASIL. Ministério da Educação (MEC). Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana. Brasília, DF: MEC, 2004.

CUNHA, Débora Alfaia da. Brincadeiras africanas para a educação cultural. Curitiba: Appris, 2016.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GOMES, Nilma Lino. Educação, identidade negra e formação de professores. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2017.

HOOKS, Bell. Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade. Tradução de Marcelo Brandão Cipolla. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2017.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KUHLMANN JR., Moysés. História do jogo e da educação. Campinas: Autores Associados, 2002.

MUNANGA, Kabengele. Rediscutindo a mestiçagem no Brasil: identidade nacional versus identidade negra. Petrópolis: Vozes, 2005.

