



Licenciatura em
**ARTES
VISUAIS**
com ênfase em
DIGITAIS

Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE
Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia

Brinquedos e brincadeiras: uma influência de África em nosso cotidiano

Amaralina Câmara da Paixão

Camaçari
2021



AMARALINA CÂMARA DA PAIXÃO

Brinquedos e brincadeiras: uma influência de África em nosso cotidiano

Monografia apresentada junto à Unidade de Educação a Distância e Tecnologia – EADTec/UFRPE como requisito parcial para conclusão do curso de Licenciatura em Artes Visuais com ênfase em Digitais.

Orientadora: Profa. Me. Elizabeth Cristina Rosendo Tomé da Silva

Camaçari
2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal Rural de Pernambuco
Sistema Integrado de Bibliotecas
Gerada automaticamente, mediante os dados fornecidos pela autora

P149b Paixão, Amaralina Câmara da
Brinquedos e brincadeiras: uma influência de África em nosso cotidiano / Amaralina
Câmara da Paixão. 2021.
68 f. : il.

Orientadora: Elizabeth Cristina Rosendo Tome da Silva.
Inclui referências e apêndice(s).

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal Rural de
Pernambuco, Licenciatura em Artes Visuais, Recife, 2021.

1. Ludicidade. 2. Cultura Lúdica. 3. Brinquedos e Brincadeiras. 4. Influência Africana. 5.
Educação. 6. Relações Étnicos-Raciais. I.
Silva, Elizabeth Cristina Rosendo Tome da, orient. II. Título

CDD 700

FOLHA DE APROVAÇÃO

Amaralina Câmara da Paixão

Brinquedos e brincadeiras: uma influência de África em nosso cotidiano

Monografia apresentada junto à Unidade de Educação a Distância e Tecnologia – EADTec/UFRPE como requisito parcial para conclusão do curso de Licenciatura em Artes Visuais com ênfase em Digitais.

Aprovada em 15/10/2021

Banca Examinadora:

Me. Elizabeth Cristina Rosendo Tomé da Silva - UFRPE
Presidente e Orientadora

Me. Karla Danielle Santos de Oliveira - UFRPE
Examinadora

Me. Lilian Débora de Oliveira Barros - UFRPE
Examinadora

Dedico esta formação a mim mesma, pois em muitos momentos precisei enfrentar obstáculos tenebrosos que tentaram drenar minhas forças. Contudo, não me dei por vencida e prossegui, resisti e continuei caminhando. De igual modo, dedico à minha filha Aila Micaela, que mesmo inconsciente me trouxe esperança e renovo no caminhar. E por fim, porém mais importante, dedico ao meu Deus, que me ajudou, não desistiu de mim e me mostrou a possibilidade do novo amanhã a cada amanhecer.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família, em especial à Aila Micaela, minha filha, pela esperança renovada, e à Lidiane Paixão pelo inestimável incentivo e por todo o apoio nos instantes finais desta jornada. Aos meus colegas de turma, principalmente aos guerreiros de equipe, pela amizade, pelo apoio, companheirismo e por todas as aprendizagens vivenciadas nesta caminhada.

Manifesto também meus agradecimentos aos meus professores, tutores e aos membros da coordenação do curso de Licenciatura em Artes Visuais com ênfase em Digitais, da EADTec/UFRPE, pelo apoio, cuidado e profissionalismo, e em especial à professora Jacilene Santos por cada dica de ouro, pelo apoio e empatia nos semestres iniciais (suas dicas e aprendizagens são tesouros para a vida). Obrigada por tudo. Ao professor Felipe Brito e ao tutor presencial Gleidson Oliveira, vocês são seres humanos incríveis! Fui imensamente agraciada com vocês nesses últimos semestres. Pretendo ser um pouco de vocês em minha jornada como docente.

Às instituições de ensino, as quais estive vinculada ao longo de minha trajetória acadêmica e a própria UFRPE que contribuíram e agregaram possibilidades concretas em minha formação.

E por fim, finalizo agradecendo à professora Renata Araújo pelas orientações iniciais deste trabalho (infelizmente as adversidades nos afastaram), à professora Lilian Barros pelas observações e críticas no desfecho deste trabalho, e em especial à minha orientadora Elizabeth Rosendo, pelo carinho, empatia e profissionalismo. Muito obrigada!

Não é o brinquedo que contém a ludicidade, apesar de convidar a ela. É o indivíduo que a traz como possibilidade e a materializa quando se encontra plenamente envolvido na vivência lúdica, seja ela um jogo, uma dança ou qualquer coisa que mobilize suas forças criativas. Experiência que permite uma flexibilidade e uma alegria produtiva, não em sentido econômico, mas individual e social, porque possibilita o estabelecimento de novos patamares de convivência, baseados na alegria de estar vivo e de partilhar um mundo com os outros. (CUNHA, 2016, p. 14-15).

RESUMO

Este trabalho nasce do desejo de identificarmos as influências e contribuições dos povos africanos em nossa cultura lúdica tradicional, e quais dessas intervenções poderíamos extrair elementos que enriqueçam e propiciem uma educação mais abrangente e aliançada a cultura lúdica nas vivências e aprendizagens formais e não formais. Nesse sentido, nossas pesquisas buscaram identificar brinquedos e brincadeiras de origem africana, quais desses influenciaram nossa cultura lúdica tradicional, e partindo dessa base, investigar quais elementos essenciais para formação do ser humano estariam embutidos nessa cultura do brincar e quais desses elementos conseguiríamos explorar em práticas pedagógicas na educação básica. Nessa vertente, buscamos refletir sobre como a educação, a ludicidade e a cultura lúdica afro-brasileira/africana poderiam influenciar positivamente na desconstrução dos estereótipos e favorecer nos processos de ensino/aprendizagens. Nosso referencial teórico contemplou discussões acerca da importância da ludicidade e da cultura lúdica na formação do ser humano, buscando respaldo em alguns intelectuais, estudiosos e pesquisadores como Froebel, Huizinga, Caillois, Luckesi, Brougère, Kishimoto, Vygotsky, Freire, Gomes, Cunha dentre outros. Além de informações pertinentes nas bases normativas sobre o brincar e as relações étnico-raciais na educação. Nesse entendimento, adotamos como procedimento metodológico duas pesquisas, sendo uma bibliográfica e outra de sondagem. Ressaltamos, que os dados obtidos nas pesquisas indicaram que a cultura lúdica e o estado lúdico robustecem e oportunizam um melhor desenvolvimento do ser humano, assim como o fomento das aprendizagens e fortalecimento das heranças identitárias.

Palavras-chave: Ludicidade. Cultura Lúdica. Brinquedos e Brincadeiras. Influência Africana. Educação. Relações Étnicos-Raciais.

RESUMEN

Este trabajo nace del deseo de identificar las influencias y aportes de los pueblos africanos en nuestra cultura lúdica tradicional, y de cuáles de estas intervenciones podríamos extraer elementos que enriquezcan y brinden una educación más integral que esté alineada con la cultura lúdica en lo formal y no formal. -Experiencias y aprendizajes formales. En este sentido, nuestra investigación buscó identificar juguetes y juegos de origen africano, cuáles de estos influyeron en nuestra cultura lúdica tradicional, y a partir de esta base, investigar qué elementos esenciales para la formación del ser humano estarían incrustados en esta cultura del juego y cuáles de estos elementos podríamos explorar en las prácticas aspectos pedagógicos en la educación básica. En este aspecto, buscamos reflexionar sobre cómo la educación, la alegría y la cultura lúdica afrobrasileña / africana podrían influir positivamente en la deconstrucción de estereotipos y favorecer los procesos de enseñanza / aprendizaje. Nuestro marco teórico incluyó discusiones sobre la importancia de la alegría y la cultura lúdica en la formación del ser humano, buscando el apoyo de algunos intelectuales, académicos e investigadores como Froebel, Huizinga, Caillois, Luckesi, Brougère, Kishimoto, Vygotsky, Freire, Gomes, Cunha. entre otros. Además de información pertinente sobre bases normativas sobre el juego y las relaciones étnico-raciales en educación. En este entendimiento, adoptamos dos investigaciones como procedimiento metodológico, una bibliográfica y otra de relevamiento. Destacamos que los datos obtenidos en las investigaciones indicaron que la cultura lúdica y el estado lúdico fortalecen y brindan oportunidades para un mejor desarrollo del ser humano, así como el estímulo al aprendizaje y fortalecimiento de las herencias identitarias.

Palabras clave: Alegría. Cultura lúdica. Juguetes y juego. Influencia africana. Educación. Relaciones étnico-raciales.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1	- Resposta da questão 01	34
Gráfico 2	- Resposta da questão 02.....	35
Gráfico 3	- Resposta da questão 03.....	35
Gráfico 4	- Resposta da questão 04.....	36
Gráfico 5	- Resposta da questão 05.....	36
Gráfico 6	- Resposta da questão 06.....	37
Gráfico 7	- Resposta da questão 07.....	38
Gráfico 9	- Resposta da questão 10.....	40
Gráfico 10	- Resposta da questão 11.....	41
Gráfico 11	- Resposta da questão 12.....	42

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Lista das atividades Lúdicas Africanas	29
Tabela 2 - Palavras-chave da Pesquisa Bibliográfica, no estágio 01.....	31
Tabela 3 - Resposta da questão 08, da pesquisa de sondagem	39
Tabela 4 - Completa das Atividades Lúdicas de origem africana	57

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
2 ESTADO DA ARTE.....	16
2.1 A importância da Ludicidade e da Cultura Lúdica, conjunturas e informações pertinentes.....	16
2.2 Relações Étnicos-Raciais na Educação e o Brincar nos moldes normativos	22
2.3 Influências e Contribuições africanas em nossa Cultura Lúdica.	27
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	31
3.1 Pesquisa Bibliográfica.....	31
3.2 Pesquisa de Sondagem	33
4 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS	34
4.1 Descrição de usabilidade das atividades lúdicas tradicionais afro-brasileiras e menção de suas possíveis influenciadoras de origem africana.....	43
4.1.1 Brincadeira de gude - Africanas: Kudoda, do Zimbábue; Umphuco, no Continente Africano; Kokon, da Somália.....	44
4.1.2 Rolando círculo ou pneu - Africanas: Conduzindo aros, de Uganda; Rolar o pneu, de Angola.	44
4.1.3 Cabo de guerra - Africana: Pengo Pengo, de Uganda.....	44
4.1.4 Prisioneiro - Africanas: Kasha mu bukondi/ Caça ao antílope , do Congo; Prisioneiro, de Uganda.....	45
4.1.5 Boca de forno - Africana: Beyné, da Guiné.	45
4.1.6 Estátua - Africana: SiMama Kaa, da Tanzânia.	45
4.1.7 Bambolê - Africana: Bambolê , do Egito.....	45
4.1.8 Caça ao objeto escondido ou Quente-frio - Africanas: Pilolo , Mbube Mbube ambos de Gana.....	46
4.1.9 Andar de patinete ou Escorregar com o papelão - Africana: Banyoka, da Zâmbia e do Zaire.	46
4.1.10 Escravos de Jó - Africanas: Chigora Danda , de Zimbabuê; Trecho , da África do Sul.....	46

4.1.11 Perna de pau ou Andador de latas - Africana: Pernas de Pau, do Dogon. .46	
4.1.12 Morto-vivo - Africanas: Terra Mar, de Moçambique; Neéz degúiaan, do Marrocos.....	47
4.1.13 Acompanhe meus pés, Desafio da dança ou Coreografia ritmada/cantada - Africanas: Acompanhe meus pés , do Zaire; Nyaga Nyaga Nya, de Moçambique.	47
4.1.14 Cinco Marias, Bugalha ou Sete pedrinhas - Africanas: Pombo ou Matacuza, de Gana.....	47
4.1.15 Lenço atrás, Fita ou Objeto atrás - Africanas: O silêncio é de ouro, do Egito; Antoakyire , de Gana.....	48
4.1.16 Batata quente - Africana: Obwisana, de Gana.....	48
4.1.17 O gato e o rato - Africana: Kameshi Ne Mpuku, do Congo.	48
4.1.18 Polícia e ladrão - Africana: Matambula, de Angola.	48
4.1.19 Garrafão - Africana: Mbilirafiki , da Tanzânia.....	49
4.1.20 Mãe da rua - Africana: Da Ga, de Gana e da Nigéria.	49
4.1.21 Pular corda - Africana: Pular corda, do Egito.	49
4.1.22 Cama de gato - Africana: Cama de gato, no Continente africano.	50
4.1.23 Dama - Africana: Seega, do Egito.....	50
5 CONCLUSÃO	51
REFERÊNCIAS.....	53
APÊNDICES.....	57

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho é fruto, inicialmente, de uma curiosidade em identificarmos quais influências e contribuições os nossos ancestrais africanos trouxeram para nossa cultura lúdica tradicional e quais dessas intervenções tão importantes na formação do brasileiro foram suprimidas e/ou renomeadas pela versão da “história única” (Adichie, 2019). Contudo, também tínhamos como meta investigar e refletir sobre como a arte-educação poderia contribuir com a cultura lúdica e a formação do indivíduo. Entretanto, percebemos no desenrolar das pesquisas, não se tratar da arte-educação ou relações étnicos-raciais em consonância com a cultura lúdica, e sim, da educação de forma mais abrangente e os elos oportunizados pela mesma.

Diante disso, salientamos que a nossa abordagem da arte-educação neste trabalho será de forma conceitual. Pois, entendemos que a arte-educação assim como as artes visuais não se apresentam apenas em artefatos ou produtos acabados, mas também no conceito, no contexto, no histórico, no cultural, nos elementos intrínsecos, simbólicos, filosóficos, científicos dentre tantos outros conforme aprendizagens marcantes das disciplinas de Estética, Semiótica e outras durante este curso.

Dessa forma, as nossas indagações sofreram alguns ajustes, e nossa temática se mostrou evidente para a educação e a cultura lúdica, nas vivências e aprendizagens formais e não formais. E passamos a considerar como problemas de pesquisa as seguintes inquietações: Qual a importância da cultura lúdica e da ludicidade na formação e desenvolvimento do ser humano? Quais contribuições da cultura lúdica africana mesclaram-se a nossa cultura lúdica tradicional? Quais elementos intrínsecos aos brinquedos e brincadeiras e ao ato de brincar favorecem para o desenvolvimento do ser humano em plenitude? E como a educação e os processos de ensino/aprendizagens podem corroborar nas desconstruções dos estereótipos e fomentar o pertencimento às nossas raízes identitárias?

Nesse viés, entendemos que precisávamos a priori identificar quais brinquedos e brincadeiras pertencentes à cultura africana, influenciaram a nossa cultura lúdica tradicional, condição que se estabilizou como o nosso objetivo geral.

De igual modo, se mostrou imprescindível associarmos duas outras condições, as quais se fixaram como objetivos específicos, sendo elas: investigar quais elementos da cultura lúdica e do estado lúdico, poderíamos explorar em práticas pedagógicas da educação básica, e refletir sobre como a educação e a cultura lúdica

afro-brasileira/africana poderiam influenciar positivamente na desconstrução dos estereótipos e favorecer nos processos de ensino/aprendizagens sobre pertencimento e herança identitária.

Diante disso, nosso referencial teórico, aqui apresentado como estado da arte, se mostrou congruente para três abordagens, as quais nos permitiram lidar com diferentes segmentos de informações, proporcionando integralidade ao projeto. Nomeamos seus capítulos da seguinte forma: A importância da ludicidade e da cultura lúdica, conjunturas e informações pertinentes, tópico motriz deste trabalho e que nos permitiu conhecer algumas concepções históricas, teóricas e resultados de estudos sobre essa cultura do brincar. Relações étnico-raciais na educação e o brincar nos moldes normativos, tópico das bases normativas e críticas sobre essa abordagem na educação brasileira. E por fim, influências e contribuições africanas em nossa cultura lúdica, o tópico embrionário deste trabalho e essencial para o desenvolvimento da pesquisa de sondagem.

Em nossos procedimentos metodológicos, desenvolvemos duas pesquisas, sendo uma bibliográfica, para identificação dos brinquedos e brincadeiras de origem africana e informações pertinentes sobre a cultura lúdica, e outra de sondagem, por meio de questionário eletrônico, tendo como público alvo docentes da educação básica, os quais nos permitiram uma certa validação dos possíveis elementos intrínsecos da cultura do brincar, os quais poderíamos explorar em práticas pedagógicas por intermédio dos brinquedos e brincadeiras afro-brasileiras/africanas.

2 ESTADO DA ARTE

Diante das inquietações e dos objetivos considerados para o desenvolvimento deste trabalho, buscamos fundamentar nossa proposta sob a ótica de uma cultura lúdica que está além da atividade do brincar, na qual a ludicidade é vivenciada em sua plenitude, e o estado lúdico é concebido em sua totalidade.

2.1 A importância da Ludicidade e da Cultura Lúdica, conjunturas e informações pertinentes

É interessante ressaltarmos neste primeiro momento que os termos ludicidade e cultura lúdica, embora sejam objetos de estudo na área das ciências sociais e sejam discutidos entre os intelectuais e estudiosos, estes termos sofrem demasiada divergência de concepção no senso comum. Diante disso, vale considerar que em nossas pesquisas preliminares, encontramos uma certa dificuldade em nos referenciar solidamente sobre os termos e sobre a pauta desta seção. Percebemos no desenrolar das pesquisas não haver um consenso entre os pesquisadores sobre um conceito único que abarque tudo o que a ludicidade e a cultura lúdica podem ser. Contudo, em meio às buscas, conseguimos vislumbrar autores/conteúdos que convergiram em nosso ideário. Nesse sentido, salientamos, que a nossa intenção consiste não apenas em explicar a importância dos termos, mas também entender seus significados.

Diante disso, se faz necessário neste primeiro momento, entendermos o que é cultura lúdica e como esta se caracteriza. Desse modo, segundo Brougère (2011), a cultura lúdica possui um conjunto de códigos simbólicos, nos quais são gerados via relações interpessoais por intermédio da brincadeira, formando uma identidade, uma ordem, um código de valores específicos da cultura do brincar. Ele também argumenta que se constrói cultura do brincar à medida em que se vive a ludicidade nas atividades lúdicas. Além disso, Brougère (1998), também nos apresenta algumas considerações sobre este assunto, em:

A cultura lúdica é, então, composta de um certo número de esquemas que permitem iniciar a brincadeira, já que se trata de produzir uma realidade diferente daquela da vida cotidiana: os verbos no imperfeito, as quadrinhas,

os gestos estereotipados do início das brincadeiras compõem assim aquele vocabulário cuja aquisição é indispensável ao jogo. (BROUGÈRE, 1998, p. s/d)

Vale ressaltar, ainda segundo Brougère (2011), algumas características tecidas por ele numa análise das relações estabelecidas entre o conjunto da cultura lúdica e suas consequências sob uma perspectiva antropológica, na qual ele tenta conceituar a cultura do brincar. Conforme apresentamos, em:

A cultura lúdica é, antes de tudo, um conjunto de procedimentos que permitem tornar o jogo possível. [Em razão disso] [...]. A cultura lúdica compreende evidentemente estruturas de jogo que não se limitam às de jogos com regras. O conjunto das regras de jogo disponíveis para os participantes numa determinada sociedade compõe a cultura lúdica dessa sociedade e as regras que um indivíduo conhece compõem sua própria cultura lúdica. O fato de se tratar de jogos tradicionais ou de jogos recentes não interfere na questão, mas é preciso saber que essa cultura das regras individualiza-se, particulariza-se. Certos grupos adotam regras específicas. A cultura lúdica não é um bloco monolítico, mas um conjunto vivo, diversificado conforme os indivíduos e os grupos, em função dos hábitos lúdicos, das condições climáticas ou espaciais. (BROUGÈRE, 2011, p.24).

Nessa perspectiva, Brougère (1998, p. s/d), ainda acrescenta que “a cultura lúdica se apodera de elementos da cultura do meio ambiente da criança para aclimatá-la ao jogo”, gerando um “duplo movimento interno e externo”. Tal qual Luckesi (2000, p. 21), adiciona mais um elemento, afirmando que o “brincar, jogar, agir ludicamente, exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo”, pois, segundo ele, “a atividade lúdica não admite divisão, e as próprias atividades lúdicas, por si mesmas, nos conduzem para esse estado de consciência”. À vista destas concepções teóricas, podemos compreender que o estado lúdico assim como as atividades lúdicas da cultura lúdica, não ocorrem do vazio, provém de experiências subjetivas alicerçadas nos repertórios sociais e culturais, proporcionando experiências em plenitude.

Nesse entendimento, vale ressaltar que nos prelúdios ao termo cultura lúdica e ludicidade, muitos estudiosos já se dedicavam, de certa forma, à compreensão dos efeitos e engendramentos oportunizados pelas atividades lúdicas para com o

desenvolvimento do ser humano, nas suas mais variadas possibilidades, principalmente durante sua fase tenra.

Nesse sentido, se faz relevante destacar as contribuições do pedagogo alemão Friedrich Froebel (1782-1852), tido como um dos mais importantes intelectuais do séc. XIX na área da ludicidade para formação humana nos processos de aprendizagens infantis. Froebel considerava a fase da infância uma etapa muito importante e decisiva na formação do ser humano, e foi ele, o criador do jardim de infância. Ele reflexionava as brincadeiras como uma etapa primordial na educação, na qual os seus processos de aprendizagens não poderiam ser impostos, fazendo-se necessário respeitar os estágios de capacidade e absorção do conhecimento de cada indivíduo. Antecipando as ideias do suíço Jean Piaget (1896-1980). Conforme afirmam Arce (2004); Ferrari (2008); Kishimoto (2010).

Segundo Arce (2004, p. 10) O jogo para Froebel, representava "a autoatividade e a unidade vital respeitando o desenvolvimento infantil". Suas teorias eram centralizadas na "unidade vital" representada pelo (Ser humano, Deus e Natureza). O que resultaria na "autoeducação" um conceito posteriormente difundido pelo movimento da Escola Nova, de Maria Montessori (1870-1952) e Célestin Freinet (1896-1966), dentre outros, segundo Ferrari (2008).

À vista disso, vale enfatizar que Froebel, foi pioneiro ao admitir o jogo/brincadeira como uma atividade que permite às crianças se expressarem ao mundo. Segundo Arce (2004), Froebel percebeu que "as crianças envolvidas pela atividade lúdica se sentem mais livres para criticar, argumentar e criar". Ela também destaca como esse pesquisador concebia o jogo e a sua importância para o desenvolvimento, em:

O jogo seria também a principal fonte do desenvolvimento na primeira infância, que para ele é o período mais importante da vida humana, um período que constitui a fonte de tudo o que caracteriza o indivíduo, toda a sua personalidade. Por isso, Froebel considera a brincadeira uma atividade séria e importante para quem deseja realmente conhecer a criança. (ARCE, 2004, p.13)

Um outro aspecto interessante era a forma como ele compreendia as crianças. Segundo Froebel (1887), "cada criança é única ou singular". Em seu livro "A educação do homem", o autor explica as expertises da ludicidade, aqui representada como

brincadeira e a importância para o desenvolvimento humano, se vivida em sua plenitude. Conforme explica, em:

A brincadeira é a fase mais alta do desenvolvimento da criança e do desenvolvimento humano neste período; pois ela é a representação auto-ativa do interno – representação do interno, da necessidade e do impulso internos. A brincadeira é a mais pura, a mais espiritual atividade do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típica da vida humana como um todo – da vida natural interna escondida no homem e em todas as coisas. Por isso ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso interno e externo, paz com o mundo. Ela tem a fonte de tudo o que é bom. A criança que brinca muito com determinação auto-ativa, perseverantemente até que a fadiga física proíba, certamente será um homem determinado, capaz do auto-sacrifício para a promoção do bem-estar próprio e dos outros. Não é a expressão mais bela da vida neste momento, uma criança brincando? – uma criança totalmente absorvida em sua brincadeira? – uma criança que caiu no sono tão exausta pela brincadeira? Como já indicado, a brincadeira neste período não é trivial, ela é altamente séria e de profunda significância. Cultive-a e crie-a, oh, mãe; proteja-a e guarde-a, oh, pai! Para a visão calma e agradável daquele que realmente conhece a Natureza Humana, a brincadeira espontânea da criança revela o futuro da vida interna do homem. As brincadeiras da criança são as folhas germinais de toda a vida futura; pois o homem todo é desenvolvido e mostrado nela, em suas disposições mais carinhosas, em suas tendências mais interiores. (FROEBEL, 1887, p. 55-56)

Na contrapartida das ideias de Froebel, Vygotsky, acreditava numa abordagem socioconstrutivista em relação as atividades lúdicas da infância para com o desenvolvimento infantil, na qual se apoiava numa perspectiva materialista dialética entre o indivíduo e a sociedade. Ele entendia que a imaginação imersa nas brincadeiras infantis só ocorria devido a uma resposta da criança em representar o mundo que lhe cercava. Desse modo, segundo Vygotski (1984, p. 117), a atividade lúdica “é muito mais a lembrança de alguma coisa que realmente ocorreu do que imaginação”. O psicólogo bielorusso também não acreditava numa "essência humana de origem divina e espiritual", como afirma Arce (2004). Um outro fator interessante na perspectiva vygotskiana, era o desenvolvimento cognitivo da criança está relacionado ao meio da sua interação social, no qual o educador, a

escola, as circunstâncias sociais tinham importante papel para com esse desenvolvimento. Afirmado por Arce, em:

O desenvolvimento infantil é um processo dialético [...] uma revolução que implicaria mudanças qualitativas na vida da criança. Esse processo não pode ser separado assepticamente da inserção da criança na sociedade e do reflexo desta nas necessidades da criança, em seus motivos e em seu desenvolvimento intelectual. (ARCE, 2004, p.18).

Entretanto, para Huizinga, em seu livro *Homo Ludens* de 1999, as atividades lúdicas possuem características histórico-sociais não como uma pura representação dos estímulos sociais, e sim como um elemento funcionante da cultura, ou seja, o jogo/brincadeira são elementos da cultura em si, mas contendo características próprias. Alguns “aspectos do jogo em Huizinga: cultura, linguagem e mito, que se sustentam os pilares do brincar, da brincadeira (ações), do jogo e da ludicidade”, conforme afirma Silva (2018, p. 151). Segundo Huizinga (1999) o jogo/brincadeira “ultrapassa os limites da atividade física ou biológica, tendo capacidade de criar o equilíbrio, deslocando-se da imperfeição para uma perfeição temporária”. Nos quais (idem, p. 6) “Os jogos e brincadeiras ultrapassam os limites físicos e psicológicos, uma vez que a maioria dos jogos tem algum significado, produzindo assim uma interação cultural, social e espontânea”, proporcionando alterações em “[...] alguns dos seus traços morais ou intelectuais, [...] ao acentuar os perfis daqueles que se dedicam a esse jogo”, como afirma Caillois (1990, p. 102). Uma conclusão interessante, está em Menezes (2009), quando afirma:

As brincadeiras são elos integradores entre aspectos cognitivos, afetivos e sociais e sua preservação é fundamental como recurso para desenvolver e aperfeiçoar valores que fazem parte da cidadania, da construção do ser no mundo e sua relação com o outro. (MENESES, 2009, p. 28).

Em suma, e ainda nos aspectos das atividades lúdicas, de acordo com Silva (2012, p. 11), vale ressaltar que “a ludicidade nos estimula no sentido de desenvolvermos diferentes habilidades no campo da expressão e criatividade”. Nessa perspectiva, o pacto pela educação na idade certa brasileiro, apresenta a importância da ludicidade e das atividades lúdicas, quando afirma:

Desse modo, do ponto de vista físico, cognitivo e social, as brincadeiras trazem grandes benefícios para a criança. Como benefício físico, o lúdico satisfaz as necessidades de crescimento da criança, de desenvolvimento das habilidades motoras, de expressão corporal. No que diz respeito aos benefícios cognitivos, brincar contribui para a desinibição, produzindo uma excitação intelectual altamente estimulante, desenvolve habilidades perceptuais, como atenção, desenvolve habilidades de memória, dentre outras.

Em relação aos benefícios sociais, a criança, por meio do lúdico, representa situações que simbolizam uma realidade que ainda não pode alcançar e aprendem a interagir com as pessoas, compartilhando, cedendo às vontades dos colegas, recebendo e dispensando atenção aos seus pares. Aprendem, ainda, a respeitar e a serem respeitadas. (BRASIL, 2012, p. 7).

Diante do exposto, acrescentamos ainda uma informação importante sobre a ludicidade. Em nossas buscas sobre a ludicidade em si, encontramos expertises atribuídas somente a ela. Luckesi (1998; 2000; 2002; 2014) nos apresenta trabalhos riquíssimos sobre o assunto. Importa observar, a priori, que para este pesquisador a ludicidade é um "estado interno do sujeito que age e/ou vivência situações lúdicas" (LUCKESI, 2002, p. 03). Em sua obra "Ludicidade e experiências lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna" de 2002, o autor nos traz uma perspectiva para ludicidade, nos "apresentando três possibilidades de usos das atividades lúdicas na vida do ser humano, a partir de três abordagens diferentes: psicanalítica, piagetiana e biossistêmica" (idem, p. 07). Ressaltamos que esse trabalho, assim como os outros do autor sobre ludicidade são bem fundamentados. Tendo dito, salientamos que sobre o ponto de vista de Luckesi, a ludicidade vem sendo tratada/abordada simplesmente como mais uma forma de atividade lúdica, o que, para o autor, essa ligação é incoerente, conforme explica em:

Primeiro sobre ludicidade. Usualmente os textos disponíveis, que abordam a questão da ludicidade, tratam-na, predominantemente, sob a ótica de seu papel na vida humana: no desenvolvimento humano, nos processos de ensino-aprendizagem, nos processos terapêuticos, na recreação, no divertimento, no lazer; ou, então, abordam repertórios de atividades lúdicas, descrevendo como realizá-las; e existem ainda muitos outros estudos sociológicos ou históricos sobre esse fenômeno. Pouco, porém, se tem

tratado da ludicidade e das atividades lúdicas de um ponto de vista interno e integral. (LUCKESI, 2002, p. 01)

O que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. [...] Enquanto estamos participando verdadeiramente de uma atividade lúdica, não há lugar, na nossa experiência, para qualquer outra coisa além dessa própria atividade. Não há divisão. Estamos inteiros, plenos, flexíveis, alegres, saudáveis. (idem, p. 02)

[...] Ludicidade, a meu ver, é um fenômeno interno do sujeito, que possui manifestações no exterior. Assim, ludicidade foi e está sendo entendida por mim a partir do lugar interno do sujeito. (idem, p. 03)

Além disso, Luckesi (2014) informa que nem todas as atividades socioculturais coletivas indicadas como lúdicas, são lúdicas de fato. Pois, a ludicidade é intrínseca ao sujeito. Logo, seu estado de plenitude é mutável, e diferenciado de acordo ao sujeito que a vivência. Conforme afirma, em:

Dessa forma, não existem atividades que, por si, sejam lúdicas. Existem atividades. Ponto. Elas serão qualificadas como lúdicas (ou não) a depender do sujeito que as vivencia e da circunstância onde isso ocorre. Então, rir de uma boa piada pode ser extremamente lúdico, mas alguém contar-nos uma piada, ao nosso ouvido, enquanto estamos a assistir uma conferência tem um caráter de invasão, desrespeito e chatice; certamente, nada lúdico. E, dessa forma, por diante. (LUCKESI, 2014, p.16)

Nesse sentido, Luckesi (2014, p.18), acrescenta que “a ludicidade pode se fazer presente em todas as fases da vida”, podendo ser vivenciada nas “mais simples às mais complexas atividades e experiências humanas”, advindo “de qualquer atividade que faça os nossos olhos brilharem”. Desse modo, “o que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivência em seus atos” Luckesi (1998, p. 22). Logo, a ludicidade é a felicidade em sua essência.

2.2 Relações Étnicos-Raciais na Educação e o Brincar nos moldes normativos

Falar das relações étnicos-raciais em nosso país é um assunto muito denso e tenso; historicamente doloroso, injusto e maligno em muitas faces, justamente por se tratar de uma nação que abraçou o escravagismo por séculos. Muitos foram os

movimentos, lutas, guerras... Contudo, focaremos em recortes pontuais sobre as relações étnico-raciais na educação e o brincar nos moldes normativos, partindo da Constituição de 1988, na qual se possibilitou o nascimento da segunda LDB.

Primordialmente, se faz necessário ressaltar que nossa carta magna vigente, a Constituição de 1988, em seu Título II - Dos Direitos e Garantias Fundamentais, Capítulo II, Art. 6º, estabelece como Direitos Sociais “a educação, [...] e à infância [...] na forma desta Constituição”. Destacamos apenas esses dois termos, pois são os mais relevantes para o nosso projeto no referido artigo, e um melhor desenvolvimento do pensamento. Sendo assim, um pouco depois, promulgou-se a LEI Nº 8.069, em 1990, na qual estabelece em seu Título II - Dos Direitos Fundamentais, Capítulo II - Direito à Liberdade, ao Respeito e à Dignidade, Art. 16º, inciso “IV - brincar, praticar esportes e divertir-se”. A criança e ao adolescente já estavam sendo vistos como cidadãos com direitos dentro de suas expertises motoras, porém suas etnias (cor da pele) ainda eram um entressonho.

Em seguida é promulgada a nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação, LEI Nº 9.394, em 1996, na qual estabelece em seu Título II - Dos Princípios e Fins da Educação Nacional, Art. 3º, inciso “XII - consideração com a diversidade étnico-racial”. Vale salientar, segundo Gomes (2011, p.113), “tanto na Constituinte quanto na elaboração da nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação (lei n. 9.394/96), houve participação marcante da militância negra nos anos 1980”. Contudo, “nem a Constituição de 1988 nem a LDB incluíram, de fato, as reivindicações desse movimento em prol da educação”, nas quais acabaram “sendo inseridas de maneira parcial e distorcida nos textos legais”.

Outro fator importante explanado por Gomes (2011, p.113), consiste nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) de 1995 e 1996, nos quais incluíram o tema transversal: pluralidade cultural, em que “as questões da diversidade foram estabelecidas em uma perspectiva universalista de educação e de política educacional”, e a “questão racial, no entanto, diluía-se no discurso da pluralidade cultural”. Nota-se nessas breves explicações um silencioso e ensurdecido engendramento contrário a educação e valorização da nossa diversidade étnico-racial, e superação da desigualdade, e combate ao racismo, e respeito às etnias formadoras do povo brasileiro.

O patrono da educação brasileira, Paulo Freire, resumiria esses contextos na seguinte citação:

Quem, melhor que os oprimidos, se encontrará preparado para entender o significado terrível de uma sociedade opressora? Quem sentirá, melhor que eles, os efeitos da opressão? Quem, mais que eles, para ir compreendendo a necessidade da libertação? Libertação a que não chegarão pelo acaso, mas pela práxis de sua busca; pelo conhecimento e reconhecimento da necessidade de lutar por ela. Luta que, pela finalidade que lhe derem os oprimidos, será um ato de amor, com o qual se oporão ao desamor contido na violência dos opressores, até mesmo quando esta se revista da falsa generosidade referida. (FREIRE, 1987, p. 08)

Nesse sentido, vale considerar ainda segundo Freire (1987), numa sociedade de estrutura desigual, com um sistema dominante injusto, alienante, se estabelece uma “ordem”, uma “fonte geradora” e “permanente desta generosidade que se nutre da morte, do desalento e da miséria”. Questões que se refletem também no silêncio das instituições e na omissão das bases normativas.

Além disso, Gomes (2007, p. 23), nos convida a refletir sobre a importância das discussões frente ao currículo, pois é no currículo, segundo a autora que se “incorporam, com maior ou menor ênfase, debates sobre os conhecimentos escolares, os procedimentos pedagógicos, as relações sociais, os valores e as identidades dos nossos alunos e alunas”. Gomes ainda enfatiza que se faz necessário “clareza sobre a concepção de educação que nos orienta”, pois existe uma “relação estreita entre o olhar e o trato pedagógico da diversidade e a concepção de educação que informa as práticas educativas” (p.18). Nessa perspectiva, se faz imprescindível, compreendermos os seguintes aspectos, conforme explica a autora, em:

Um bom caminho para repensar as propostas curriculares para infância, adolescência, juventude e vida adulta poderá ser uma orientação que tenha como foco os sujeitos da educação. A grande questão é: como o conhecimento escolar poderá contribuir para o pleno desenvolvimento humano dos sujeitos? Não se trata de negar a importância do conhecimento escolar, mas de abolir o equívoco histórico da escola e da educação de ter como foco prioritariamente os “conteúdos” e não os sujeitos do processo educativo. Discutir a diversidade no campo da ética significa rever posturas, valores, representações e preconceitos que permeiam a relação estabelecida com os alunos, a comunidade e demais profissionais da escola. (GOMES, 2007, p. 33)

Permeando esse entendimento, nos prelúdios da alteração da LDB em 2003, ocorreu uma reforma nos PCNs, em 1997, nos quais passaram a integrar os documentos referenciais à Pluralidade Cultural. A diversidade étnica, passa a ser vista como um importante conhecimento, e não uma vertente dos temas transversais. Dessa forma, as diversidades cultural e étnico-racial passariam a interagir com outras áreas do conhecimento, além de referenciar em seu próprio eixo os parâmetros “necessários” previsto para uma melhor construção do conhecimento. Em suma, gostaríamos de deixar destacado um trecho dos referidos PCNs, em seu volume 10.1, tópico da pluralidade cultural, quando faz um questionamento sobre o “ensinar Pluralidade Cultural ou viver Pluralidade Cultural?” Respondendo, da seguinte maneira:

Pela educação pode-se combater, no plano das atitudes, a discriminação manifestada em gestos, comportamentos e palavras, que afasta e estigmatiza grupos sociais. Contudo, ao mesmo tempo em que não se aceita que permaneça a atual situação, em que a escola é cúmplice, ainda que só por omissão, não se pode esquecer que esses problemas não são essencialmente do âmbito comportamental, individual, mas das relações sociais, e como elas têm história e permanência. O que se coloca, portanto, é o desafio de a escola se constituir um espaço de resistência, isto é, de criação de outras formas de relação social e interpessoal mediante a interação entre o trabalho educativo escolar e as questões sociais, posicionando-se crítica e responsabilmente perante elas. (BRASIL, 1997, p.39-40)

Ademais, desejamos abrir um parêntese para o Referencial Curricular Nacional de 1998, para educação infantil, na qual estabelece o Brincar como “uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia” (BRASIL, 1998, p. 22). À vista disso, Kishimoto (2010), ao analisar as diretrizes desse referencial curricular, enfatiza, que “as práticas pedagógicas devem garantir experiências diversas” (p. 03), nas quais também, precisam propiciar “vivências éticas e estéticas com outras crianças e grupos culturais, para favorecer a identidade e a diversidade” (p. 10). Valendo reforçar, segundo a autora, que os “eixos norteadores das práticas pedagógicas devem ser as interações e a brincadeira” (p. 03). Nesse expoente, as brincadeiras possibilitam “formas de expressão” e “oportunidades” para as crianças manifestarem sua “individualidade”, sua “identidade”, pois, cada uma

possui especificidades e devem ser respeitadas. Conforme explica sobre diversidade e educação, em:

A diversidade inclui a singularidade de cada criança. Não posso oferecer a mesma prática para todas: crianças diferem entre si, cada uma é diferente da outra, ainda que apresentem algumas características comuns a seus grupos culturais. Isso exige a observação de cada criança, não apenas ao ser admitida na creche, mas a qualquer momento, para ampliar, todos os dias, as oportunidades de educação. (KISHIMOTO, 2010, p. 11)

Nesse contexto, de tentativa da equidade nas relações e no trato da diversidade étnico-racial e cultura em nosso país, não podemos desmerecer a maciça participação do Movimento Negro para os desdobramentos e tessitura normativas e políticas públicas em andamento e que estavam por vir.

Nesse entendimento, promulga-se a Lei n. 10.639, em 2003, na qual se altera a LDB, Lei n. 9394/96. Estabelecendo em seu Art. 26º a obrigatoriedade do “ensino sobre História e Cultura Afro-Brasileira”.

Ao analisar as conjunturas do movimento, Gomes (2011, p. 115), destaca que “em 2004, o Parecer CNE/CP 03/2004 e a Resolução CNE/CP 01/2004 são aprovados pelo Conselho Nacional de Educação”, nos quais se “regulamentam e instituem as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana”.

Entretanto, a Lei n. 10.639/03 foi modificada e a LDB, Lei n. 9394/96, novamente alterada quando promulgada a Lei n. 11.645, em 2008. Na qual se estabelece em seu Art.26ºA, a obrigatoriedade do “estudo da história e cultura afro-brasileira e indígena”, em seus incisos 1 e 2 não houve alteração do texto original, apenas agregou-se as informações pertinentes à nova mudança. Nos quais, podemos conferir o texto, em:

§ 1º O conteúdo programático a que se refere este artigo incluirá diversos aspectos da história e da cultura que caracterizam a formação da população brasileira, a partir desses dois grupos étnicos, tais como o estudo da história da África e dos africanos, a luta dos negros e dos povos indígenas no Brasil, a cultura negra e indígena brasileira e o negro e o índio na formação da sociedade nacional, resgatando as suas contribuições nas áreas social, econômica e política, pertinentes à história do Brasil.

§ 2º Os conteúdos referentes à história e cultura afro-brasileira e dos povos indígenas brasileiros serão ministrados no âmbito de todo o currículo escolar,

em especial nas áreas de educação artística e de literatura e história brasileiras.

E por fim, concluiremos essa seção com mais marco na trajetória da diversidade étnica-racial, a saber o Estatuto da Igualdade Racial sob a Lei n. 12.288, de 2010. Sendo uma sintetização de princípios e regras jurídicas que visam reprimir e auxiliar nas questões raciais em nosso país. Destacamos, que o referido estatuto, em seu capítulo II, seção II, Art. 11º em diante, na mesma seção, reforça princípios e ações relacionados à educação.

Seguramente, vale salientar uma breve expressão da Nilma Lino Gomes, quando nos convoca mais uma vez a refletir sobre as políticas educacionais e nossa diversidade étnica-racial, em:

É sempre bom destacar que os movimentos sociais têm como intenção política atingir de forma positiva toda a sociedade e não somente os grupos sociais por eles representados. Em sociedades pluriétnicas e multirraciais como o Brasil, os avanços em prol da articulação diversidade e cidadania poderão ser compreendidos como ganhos para a construção de uma democracia, de fato, que tenha como norte político a igualdade de oportunidades para os diferentes segmentos étnico-raciais e sociais e supere o tão propalado mito da democracia racial. (GOMES, 2012, p. 106)

2.3 Influências e Contribuições africanas em nossa Cultura Lúdica.

Esta seção tem por finalidade, apresentar brinquedos e brincadeiras de origem africana, e realizar um comparativo com as nossas atividades lúdicas tradicionais. Entretanto, vale considerar que estamos numa sociedade multiétnica e vivenciamos contextos históricos gritantes de degradação humana/cultural de algumas etnias, sobretudo, a preta. O que certamente, propiciou um certo empobrecimento no quantitativo e na qualidade dos registros históricos sobre as influências e contribuições africanas em nossa cultura lúdica. Todavia, o fato de estarmos inseridos na cultura enquanto nativos, e vivenciado a cultura lúdica quando criança/jovens, nos permite traçar um comparativo em nossas próprias vivências e de gerações anteriores a nossa. De certo, ao analisarmos as atividades lúdicas atuais e históricas do continente africano, e traçando esse comparativo, encontramos muitas dessas

brincadeiras e brinquedos semelhantes aos nossos. Em resumo, Cunha (2016), nos mostra uma conclusão sobre essa situação, em:

Assim, não é possível delimitar a ludicidade negra a um conjunto fechado de brinquedos, folguedos e brincadeiras. Em verdade, nem é possível falar de uma ludicidade exclusivamente africana ou afro-brasileira, em virtude dos processos de trocas e misturas culturais, muitas vezes violentos, impostos pela colonização da África e pela lógica da Diáspora. Mesmo neste contexto de difícil precisão histórica, a ludicidade africana e afro-brasileira se afirma como um elemento importante aos estudos culturais porque evidencia a capacidade de resistência, criação e recriação dos negros, no Brasil e no mundo. (CUNHA, p.16, 2016)

E falando em resistência étnica e cultural, vale considerar os modos e possibilidades de perpetuidade dessa herança cultural. Sem esquecer que o Brasil é o maior país em população preta fora da África, segundo dados da Fundação Palmares em 2019. Essa herança não consiste somente nos fenótipos, mas também no jeito de falar, andar, ser, relacionar, crer, ninar, enfim, são infinitas possibilidades. Segundo Freyre (2006, p. 367), essa herança cultural africana é visível “em tudo que é expressão sincera de vida, traz quase todos a marca da influência negra”. Desse modo, Cunha (2016, p.24) afirma que ao “reconhecer, valorizar e positivar a ancestralidade africana, que caracteriza o povo brasileiro”, permitiremos aos educandos “se perceberem herdeiros dessa cosmovisão e próximos culturalmente da criança dos países africanos”. A autora acrescenta, que esse processo de reconhecimento e de experimentação das atividades lúdicas africanas “surgem como uma profunda experiência intercultural e intracultural. Um encontro alegre com a cultura do “outro” e um mergulho em nossas próprias raízes culturais, híbridas e multicoloridas”.

Nesse contexto, se faz necessário salientarmos que as atividades lúdicas africanas possuem singularidades marcantes. Conforme apresentado por Cunha, em:

[...] brincadeiras populares africanas [...] jogos tradicionais apresentam algumas características e particularidades, como a predominância de brincadeiras coletivas e altamente desafiadoras, do ponto de vista da motricidade, cognição e do trabalho em grupo, e integradoras, na perspectiva da corporeidade individual. (Cunha, 2016, p.23)

Nesse entendimento, desenvolvemos uma tabela listando atividades lúdicas de origem africana, pontuando elementos importantes em cada uma delas, além de marcar quais dessas atividades são semelhantes ou compatíveis com as nossas. Usamos como base principal para composição desta tabela, os mapeamentos desenvolvidos por Débora Alfaia da Cunha, em seu livro “Brincadeiras africanas para a educação cultural”, de 2016; o da Valéria da Silva Trindade, em seu livro "Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor", de 2016; e buscas dos termos nas bibliotecas acadêmicas e no Google. Entretanto, vale salientar que além dessas bases, fizemos pesquisas de verificação/validação das atividades lúdicas encontradas para checagem se eram realmente de origem africana.

Diante disso, vale destacar que a nossa intenção consiste em identificarmos quais brinquedos e brincadeiras de origem africana influenciaram nossa cultura lúdica e quais elementos intrínsecos nessa cultura do brincar poderiam ser explorados em práticas pedagógicas. Outra consideração importante, é o fato de não acrescentarmos em nossa listagem as atividades lúdicas afro-brasileiras/africana de cunho racista ou criadas em tempos da escravidão. Como também, acreditamos não ser interessante nesse momento realizarmos uma descrição de usabilidade dessas atividades. Contudo, selecionamos algumas atividades da nossa cultura lúdica tradicional para esse feito, as quais podem ser conferidas na seção 4.1 do capítulo de apresentação dos resultados.

Ademais, ressaltamos que conseguimos catalogar 73 tipos de atividades lúdicas de origem africana. Formamos uma tabela contendo suas nomenclaturas, origens, características, elementos intrínsecos, semelhança com qual no Brasil e outros aspectos. Disponibilizamos a referida tabela em sua íntegra nos apêndices. Nesta seção, porém, só apresentaremos a lista dos nomes das atividades lúdicas de origem africana que encontramos.

Tabela 1 - Lista das atividades Lúdicas Africanas

Nº	Nome	Nº	Nome	Nº	Nome
1	TERRA MAR	26	MAMBA	51	MBUBE MBUBE
2	O SILÊNCIO É DE OURO	27	DA GA	52	MWINDAJI NA SWALA
3	NEÉZ DEGUÍAN	28	PEGUE A CAUDA	53	POMBO OU MATACUZA

4	FOGO NA MONTANHA	29	KASHA MU BUKONDI/ CAÇA AO ANTÍLOPE	54	KUDODA
5	PEGUE O BASTÃO	30	AHM TOTRE	55	UMPHUCO
6	CONCENTRAÇÃO AO NÚMERO	31	ANTOAKYIRE	56	KOKON
7	NTSA E WOTSWANG LE LESAPO	32	SANKATANA	57	GUTERA URIZIGA
8	BANYOKA	33	MBILIRAFIKI	58	NSIKWI
9	MEU QUERIDO BEBÊ	34	TENGLACH	59	MATAMBULA
10	COMBOIO	35	ESTRELAS E COLETORES	60	ATENHA NO CÍRCULO
11	LABIRINTO	36	BEYNÉ	61	TARUMBETA
12	ÊXODO	37	KAMESHI NE MPUKU (O GATO E O RATO)	62	ESCOLHA A PEDRA
13	DOSU	38	PRESO NA LAMA	63	MANCALA
14	PILOLO	39	LITOTI	64	DITHWAI
15	BALABBURO	40	TXILA	65	KAKOPI
16	IGBA-ITA	41	KEWIRGEI	66	SIMAMA KAA
17	ACOMPANHE MEUS PÉS	42	KICK E CATCH	67	ZAMA ZAMA
18	NYAGA NYAGA NYA	43	JOGO DE GARRAFINHAS	68	BAMBOLÊ
19	FTIFTI	44	NDOMA	69	OBWISANA
20	DOSZAIL	45	ROLAR O PNEU	70	PERNA DE PAU
21	AMPE	46	CONDUZINDO AROS	71	PULAR CORDA
22	BIVOEEBUMA	47	PENGO PENGO	72	SEEGA
23	SALTANDO FEIJÃO	48	PRISIONEIRO	73	CAMA DE GATO
24	CHIGORA DANDA	49	NDULE NDULE		
25	TRECHO	50	MOTO KUMAPIRRI		

Fonte: Amaralina Paixão, 2021

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para desenvolvimento deste capítulo, consideramos como proposta metodologia duas pesquisas. Sendo uma bibliográfica, na qual traçamos buscas para identificação das atividades lúdicas africanas e informações pertinentes sobre as abordagens apresentadas neste trabalho. E a outra, de sondagem, por meio de questionário eletrônico, tendo como público alvo docentes da educação básica, rede pública e privada da região metropolitana de Salvador.

3.1 Pesquisa Bibliográfica

Para desenvolvimento das pesquisas bibliográficas foi criado um roteiro, no qual traçamos possíveis rotas e passos para sua viabilidade. E esta fase da metodologia foi dividida em três estágios. Em seu primeiro estágio, fizemos buscas por palavras chaves nas bibliotecas Scielo e BDTD em dois períodos temporais e os critérios foram estabelecidos igualmente para ambas. Buscamos pelos termos: brinquedos africanos, ludicidade africana, brincadeiras africanas e ludicidade afro-brasileira, os quais consideramos interessantes nesse momento inicial da pesquisa, tendo como tempo os períodos de 5 e 10 anos. Criamos pastas de arquivos para cada biblioteca e subpastas para cada palavra-chave, além do demonstrativo e fichamentos das obras que se enquadraram em nosso critério de pesquisa. Consideramos como obras satisfatórias, os artigos e dissertações que trouxessem conteúdos sobre cultura lúdica e ludicidade africanas/afro-brasileiras. Porém, vale destacar que somente três obras encaixaram-se em nossa proposta nesta fase. Conforme tabela demonstrativa, abaixo:

Tabela 2 - Palavras-chave da Pesquisa Bibliográfica, no estágio 01

Pesquisa Bibliográfica _ Estágio 01						
BDTD						
Nº	Palavras-Chave	1ª BUSCA 2015-2021	Resultado Satisfatório	2ª BUSCA 2001-2021	Resultado Satisfatório	Conclusão

1	BRINQUEDOS AFRICANOS	3	0	4	1	1
2	LUDICIDADE AFRICANA	9	1	19	1	2
3	BRINCADEIRAS AFRICANAS	9	0	16	0	0
4	LUDICIDADE AFRO-BRASILEIRA	4	0	10	0	0
SCIELO						
Nº	Palavras-Chave	1ª Busca 2015-2021	Resultado Satisfatório	2ª Busca 2001-2021	Resultado Satisfatório	Conclusão
1	BRINQUEDOS AFRICANOS	7	0	15	0	0
2	LUDICIDADE AFRICANA	4	0	6	0	0
3	BRINCADEIRAS AFRICANAS	14	0	20	0	0
4	LUDICIDADE AFRO-BRASILEIRA	12	0	22	0	0
Total dos satisfatórios:						3

Fonte: Amaralina Paixão, 2021

O segundo estágio, ocorre quando obtemos os resultados das primeiras buscas. Diante de um quadro de escassez de material os quais nos norteassem, chegamos num dilema. Entretanto, optamos ler as obras que fundamentaram as três obras resultantes do estágio um, assim como seguir o roteiro e pesquisar no referencial bibliográfico dos planos de ensino, das disciplinas de: Educação das Relações Étnico-Raciais, Arte e Diversidade, e Arte, Cultura e Sociedade. Disciplinas cursadas ao longo do curso e que já tínhamos como material de apoio em nosso mapa mental. Nesses caminhos, visitamos muitas obras/autores sendo alguns relevantes para nossa proposta, outros que abriram possibilidades e nos deram embasamentos e direcionamentos de modo mais amplo. Porém, em termos de aprofundamento mais focado em nosso tema, esse foi percebido de modo mais satisfatório a partir das leituras de Kishimoto.

Por fim, o terceiro estágio, ocorreu quando vimos a necessidade de ordenar nossos achados e continuar nas buscas, agora, porém, direcionadas. Nesse sentido, criamos 4 pastas arquivos para os nossos achados no desenvolvimento bibliográfico,

as quais foram classificadas em: Biblioteca Normativa (materiais legislativos e que normatizam a educação), Biblioteca Base (obras fundamentais e que dialogam diretamente com a cultura lúdica), Biblioteca Complementar (obras necessárias e que foram relevantes para complementar esse trabalho) e Material de Apoio (obras diversas sobre educação, conteúdos/atividades/planos de ensino de algumas disciplinas cursadas no curso, anotações pertinentes ao longo das pesquisas, fichamentos, dentre outros).

3.2 Pesquisa de Sondagem

Em nossa pesquisa de sondagem, elaboramos um questionário eletrônico, no qual tivemos como público alvo professores da educação básica, rede pública e privada da região metropolitana de Salvador. Nossa meta era basicamente sondar esses profissionais sobre seus conhecimentos em relação às atividades lúdicas africanas e suas influências em nossa cultura lúdica tradicional; se eles conheciam a Lei 10.639/03, se desenvolvem atividades embasadas na referida lei e se estariam acessíveis em adotar as atividades lúdicas africanas em suas práticas pedagógicas. Nessa perspectiva, também sondamos se os mesmos conseguiriam identificar os elementos intrínsecos da cultura lúdica, os quais poderiam ser explorados em práticas pedagógicas por intermédio dos brinquedos e brincadeiras afro-brasileiras/africanas. O questionário foi estruturado em 17 perguntas, sendo 5 de identificação, 11 objetivas e 1 dissertativa. O referido questionário foi divulgado pelo aplicativo de mensagens Whatsapp e por e-mail. Sua validação foi estabelecida por e-mail do entrevistado, e permaneceu aberto para o público por um período de duas semanas, ou seja, 15 dias.

4 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

Reservamos esse tópico para apresentarmos os resultados obtidos com a pesquisa de sondagem. Contudo, ao final deste, pontuamos outros resultados relacionados às experiências vividas. Dessa forma, damos continuidade com o mencionado anteriormente, no qual, tivemos um retorno de 10 educadores de instituições públicas e privadas, de diferentes áreas do conhecimento, porém, 3 desses ligados às artes visuais. Estes profissionais atuam na educação básica, nos níveis do ensino fundamental 1, ensino fundamental 2, ensino médio e o EJA, em turnos variados, sendo que alguns deles em mais de um nível.

Diante desse cenário, fizemos as seguintes perguntas aos docentes:

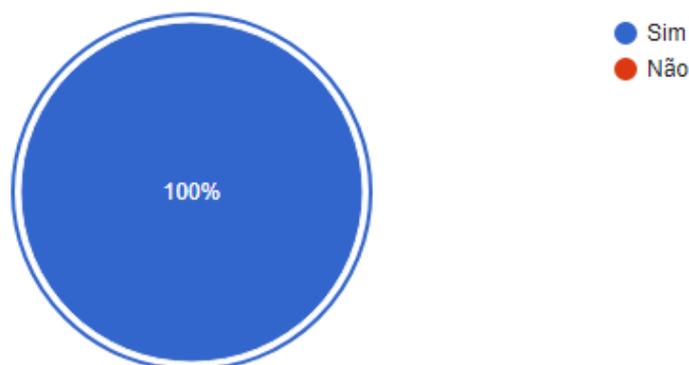
1) Você sabe o que é cultura lúdica?

Todos afirmaram que sim, conforme gráfico, em:

Gráfico 1 - Resposta da questão 01

Você sabe o que é cultura lúdica?

10 respostas



Fonte: Questionário elaborado pela autora, 2021

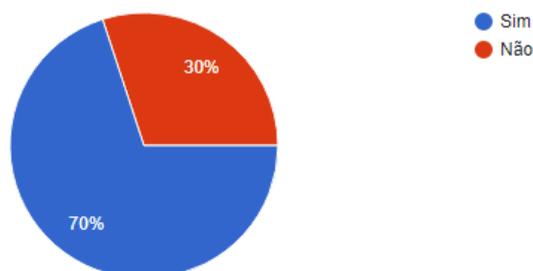
2) Você saberia identificar quais brinquedos e brincadeiras africanos influenciaram nossa cultura lúdica?

Tivemos 7 respostas positivas e 3 negativas, conforme gráfico:

Gráfico 2 - Resposta da questão 02

Você saberia identificar quais brinquedos e brincadeiras africanos influenciaram nossa cultura lúdica?

10 respostas



Fonte: Questionário elaborado pela autora, 2021

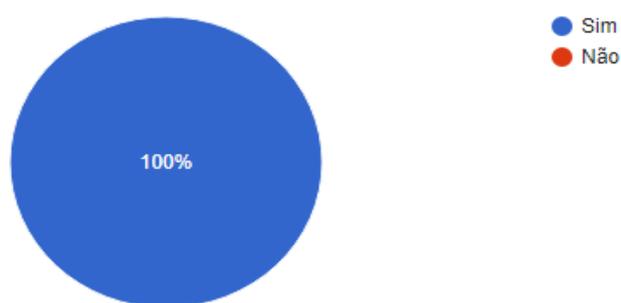
3) Enquanto docente e/ou observador da comunidade escolar, você conhece a Lei 10.639/2003?

Todos afirmaram que sim.

Gráfico 3 - Resposta da questão 03

Enquanto docente e/ou observador da comunidade escolar, você conhece a Lei 10.639/2003?

10 respostas



Fonte: Questionário elaborado pela autora, 2021

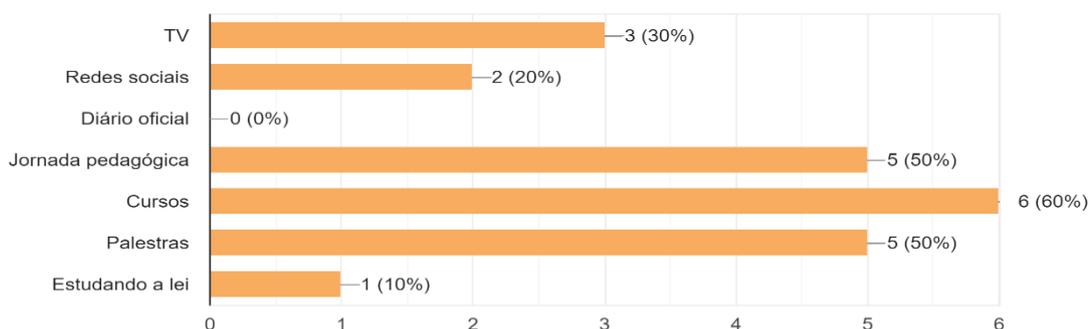
4) Com o objetivo de requalificar o ensino/aprendizagem em nosso país, tornando-o mais verídico e condizente com a nossa realidade, desde 2003 a Lei 10.639 foi implantada nas escolas para trabalhar sobre o ensino da história e cultura afro-brasileira e africana, ressaltando a importância dessa cultura para

a formação e identidade do povo brasileiro. Como você tomou conhecimento desta lei?

A metade dos entrevistados responderam que foi por meios do senso comum. Conforme explana o gráfico abaixo:

Gráfico 4 - Resposta da questão 04

Com o objetivo de requalificar o ensino/aprendizagem em nosso país, tornando-o mais verídico e condizente com a nossa realidade, desde 2003 a L...ileiro. Como você tomou conhecimento desta lei:
10 respostas



Fonte: Questionário elaborado pela autora, 2021

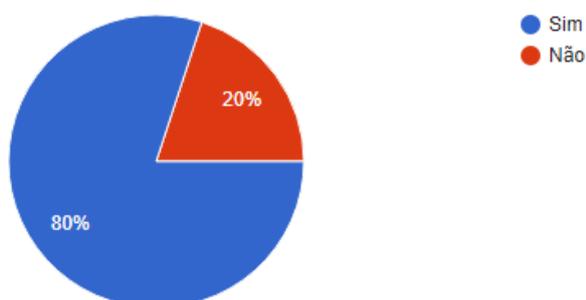
5) Você já participou de atividades para o trato da Lei 10.639/2003, a fim de utilizar os conhecimentos adquiridos em sua prática pedagógica?

Oito dos entrevistados informaram que sim, e já desenvolvem em suas práticas pedagógicas abordagens fundamentadas na referida lei, conforme gráfico:

Gráfico 5 - Resposta da questão 05

Você já participou de atividades para o trato da Lei 10.639/2003, a fim de utilizar os conhecimentos adquiridos em sua prática pedagógica?

10 respostas



Fonte: Questionário elaborado pela autora, 2021

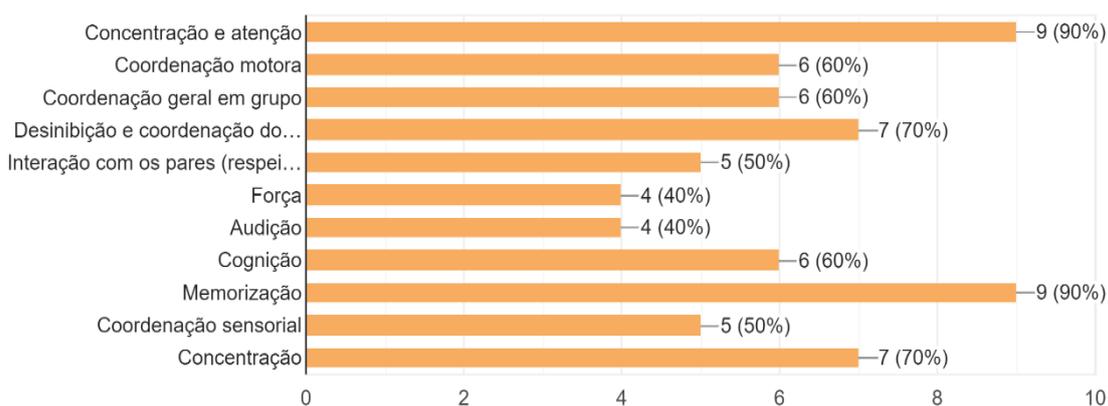
6) Sobre os principais elementos para o desenvolvimento humano, os quais podemos explorar com os brinquedos e brincadeiras (aqui só destacamos alguns). Quais desses você já trabalhou e/ou observou no ambiente escolar?

Todos os elementos foram selecionados de alguma forma. Tendo maior destaque para concentração, atenção e memorização com 9 votos cada um e na contrapartida força e audição com 4 votos cada. Segue demonstrativo com as respostas no gráfico a seguir:

Gráfico 6 - Resposta da questão 06

Sobre os principais elementos para o desenvolvimento humano, os quais podemos explorar com os brinquedos e brincadeiras (aqui só destacamos ... já trabalhou e/ou observou no ambiente escolar?

10 respostas



Fonte: Questionário elaborado pela autora, 2021

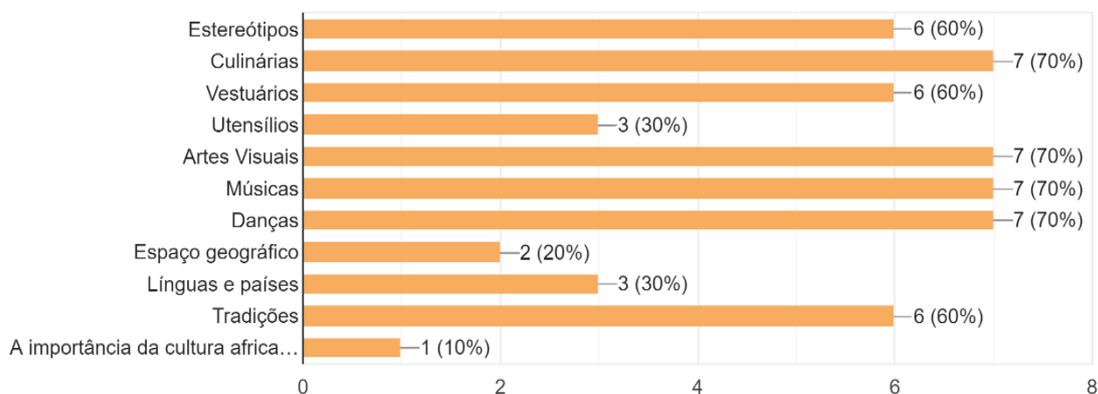
7) Em sua perspectiva, quais desses elementos você considera importante no trato dos conteúdos abordados em sala sobre a cultura africana?

Nessa questão apresentamos elementos e situações culturais. A culinária, artes visuais, músicas e danças foram os mais votados, com 7 votos cada. Em segundo lugar ficaram os estereótipos, vestuários e tradições, com 6 votos cada. Entretanto, a importância da cultura africana na formação do povo brasileiro, o elemento mais importante na sondagem dessa questão e colocado de forma proposital só teve 1 voto. Conforme exposto no gráfico abaixo:

Gráfico 7 - Resposta da questão 07

Em sua perspectiva, quais desses elementos você consideraria importante no trato dos conteúdos abordados em sala sobre a cultura africana:

10 respostas



Fonte: Questionário elaborado pela autora, 2021

8) No art. 26A, inciso 2º, da Lei 10.639/2003, explana que "os conteúdos referentes à História e Cultura Afro-Brasileira serão ministrados no âmbito de todo o currículo escolar, em especial nas áreas de Educação Artística, Literatura e História Brasileira". Entretanto, entendemos que a interdisciplinaridade enriquece e favorece nos processos de ensino/aprendizagem. Nesse sentido, você poderia destacar uma ou mais disciplinas que poderiam dialogar com essa temática?

Essa foi uma questão aberta e os docentes puderam expressar livremente quais disciplinas eles consideravam aptas e que dialogassem com os engendramentos da interdisciplinaridade na temática proposta. Nesse sentido, a maioria das disciplinas do currículo escolar da educação básica foram mencionadas, além de outros termos relacionados à educação. Tendo um maior destaque para as disciplinas de geografia com 4 citações, seguida de português com 3 citações, ciências, educação física, artes e história com 2 citações cada uma, além do termo música também mencionado e com 2 citações, e outras disciplinas e termos mencionados pelos docentes tiveram uma citação cada.

Vale mencionar, uma colocação feita por um desses professores, quando afirma que em "um processo interdisciplinar todas as disciplinas tem condições de serem trabalhadas cada uma dentro da sua especificidade". Nesse exposto,

estruturamos uma tabela com base nas respectivas respostas (disciplinas e termos), os quais podem ser conferidos, em:

Tabela 3 - Resposta da questão 08, da pesquisa de sondagem

RESPOSTAS DOS DOCENTES		
Pesquisa de sondagem - Questão 8ª		
Nº	Disciplinas	Citadas
1	Ciências	2
2	Geografia	4
3	Educação Física	2
4	Língua estrangeira	1
5	Português	3
6	Artes Visuais	1
7	Artes	2
8	História	2
9	Literatura	1
10	Matemática	1
11	Sociologia	1
Outros termos		
12	Música	2
13	Dança	1
14	Todas as áreas de humanas	1
15	Linguagens	1
16	Exatas	1
17	Todas as disciplinas	1
18	Ciências Biológicas	1

Fonte: Amaralina Paixão, 2021

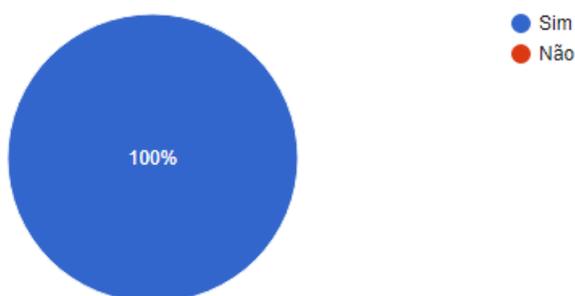
9) Sob a perspectiva da interdisciplinaridade, você consideraria trabalhar com diferentes abordagens, incluindo os brinquedos e brincadeiras no trato da cultura e história afro-brasileira?

Todos foram unânimes e afirmaram que sim, conforme gráfico:

Gráfico 8 - Resposta da questão 09

Sob a perspectiva da interdisciplinaridade, você consideraria trabalhar com diferentes abordagens, incluindo os brinquedos e brincadeiras no trato da cultura e história afro-brasileira?

10 respostas



Fonte: Questionário elaborado pela autora, 2021

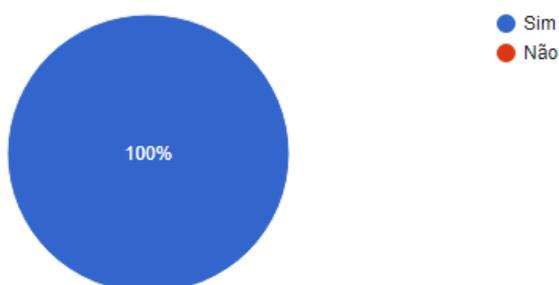
10) Em sua concepção, você consideraria valiosa a utilização das brincadeiras de origem africana como instrumento de valorização cultural no desenvolvimento dos seus alunos?

Todos afirmaram que sim, conforme gráfico, em:

Gráfico 9 - Resposta da questão 10

Em sua concepção, você consideraria valiosa a utilização das brincadeiras de origem africana como instrumento de valorização cultural no desenvolvimento dos seus alunos?

10 respostas



Fonte: Questionário elaborado pela autora, 2021

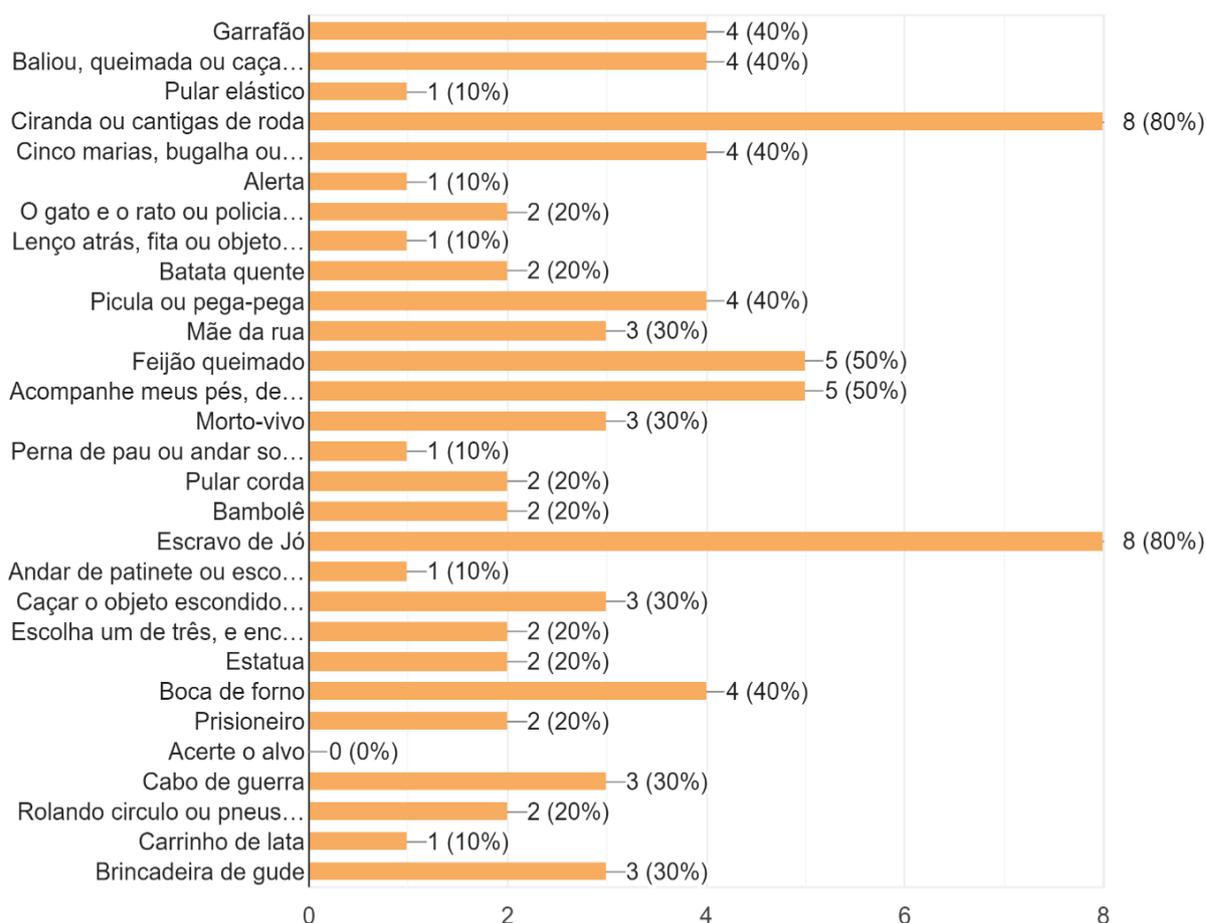
11) Sobre a cultura lúdica, você conseguiria identificar algumas brincadeiras das nossas vivências lúdicas influenciadas pela África?

Nessa questão, apresentamos 29 atividades lúdicas tradicionais brasileiras. Nas quais 28 foram selecionadas de alguma forma e apenas 1 não obteve nenhuma participação. 8 atividades foram selecionadas com 2 votos cada, em seguida 6 que tiveram 1 voto cada. Contudo, vale destacar que 2 atividades receberam a maioria dos votos sendo 8 para cada uma, e o intrigante está na atividade escravos de Jó; talvez não pela atividade em, mas pela nomenclatura da referida atividade, assim como à atividade ciranda ou cantigas de roda. Conforme exposto no gráfico abaixo:

Gráfico 10 - Resposta da questão 11

Sobre a cultura lúdica, você conseguiria identificar algumas brincadeiras das nossas vivências lúdicas influenciadas por África?

10 respostas



Fonte: Questionário elaborado pela autora, 2021

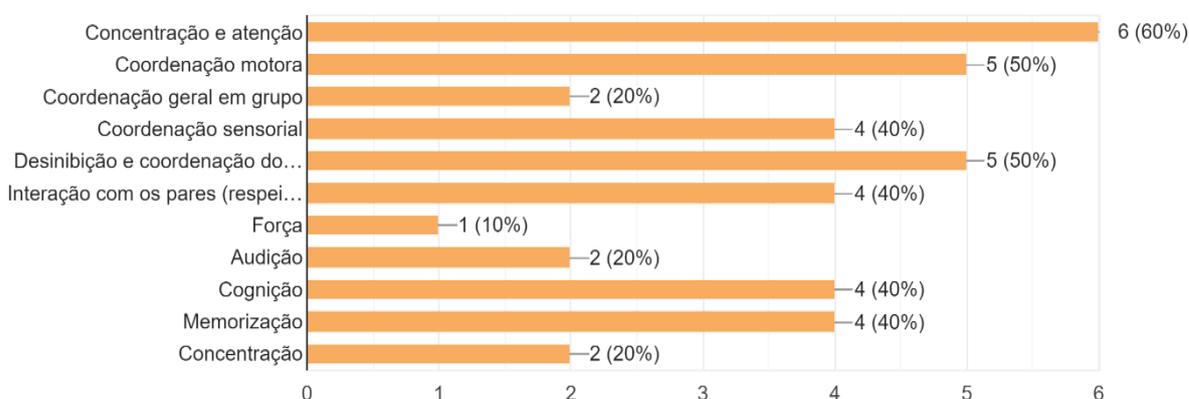
12) Sobre a cultura lúdica africana, podemos afirmar que existem centenas de variações, as quais são classificadas em dezenas de modalidades específicas

para exploração e apreciação no tocante ao desenvolvimento do ser humano. Nesse sentido, quais elementos disponibilizados pela cultura lúdica afro-brasileira e africana, em seus brinquedos e brincadeiras (aqui só destacamos alguns elementos), você consideraria trabalhar em suas práticas pedagógicas ou indicar para um amigo docente?

Apresentamos alguns elementos intrínsecos da cultura lúdica para os docentes. Todos os elementos foram selecionados de certa forma. E mais uma vez os elementos concentração e atenção foram os mais votados com 6 votos. Porém percebemos que coordenação motora, desinibição e coordenação do próprio corpo foram os segundos mais votados com 5 votos cada. Em contrapartida, o elemento força ficou mais uma vez em último lugar com apenas 1 voto. Conforme demonstrado no gráfico a seguir:

Gráfico 11 - Resposta da questão 12

Sobre a cultura lúdica africana, podemos afirmar que existem centenas de variações, as quais são classificadas em dezenas de modalidades específicas pedagógicas ou indicar para um amigo docente:
10 respostas



Fonte: Questionário elaborado pela autora, 2021

Os docentes de modo geral nos proporcionaram um desfecho favorável aos nossos questionamentos de sondagem. Principalmente, em relação aos elementos intrínsecos. Entretanto, salientamos que embora estivessem abertos e dispostos para inserção dessa temática, assim como as atividades lúdicas africanas em sala de aula e práticas pedagógicas, em certos momentos eles apresentaram divergências nas respostas e entendimento fundamentado no senso comum, além de posicionamentos aparentemente não intencionais de oposição à cultura africana assim como

reafirmação das conjunturas negativas dessa cultura. Contudo, vemos como fator positivo esses profissionais se mostrarem acessíveis e disponíveis em abordar nossa temática em suas práticas pedagógicas, embora, haja uma necessidade no aprofundamento dos conhecimentos críticos e relevantes sobre o assunto.

Vale ressaltar uma outra consideração, agora relacionada às nossas vivências de pesquisas e buscas para fundamentação da nossa proposta. Percebemos uma baixa na quantidade de materiais disponíveis, os quais fossem criticamente construídos e bem fundamentados. E por causa dessa situação, nosso cronograma estendeu-se mais tempo do que o esperado. Entretanto, dentre os materiais utilizados sobre os tipos de atividades lúdicas de origem africana, conseguimos catalogar 73 dessas atividades, sendo todas passíveis de experimentação em processos de ensino/aprendizagem formal e informal. Vale considerar, que dentre elas, 45 foram identificadas como compatíveis ou semelhantes às nossas atividades lúdicas tradicionais, as quais podem ser conferidas na tabela 4 dos apêndices e na seção 4.1 que tem como proposta apresentar um comparativo e usabilidade de algumas dessas atividades.

Sobre os elementos intrínsecos e importantes para o desenvolvimento do ser humano, conseguimos observá-los e catalogá-los durante as leituras de cada uma das atividades lúdicas pesquisadas. Sobretudo, nos modos como essas atividades são desenvolvidas e suas exigências para com os brincantes. Dessa forma, podemos destacar os seguintes elementos: Concentração e atenção; Coordenação motora; Coordenação geral em grupo; Desinibição e coordenação do próprio corpo (danças, coreografias, dramatizações, etc.); Interação com os pares (respeito nas relações interpessoais); Força; Audição; Cognição; Memorização; Coordenação sensorial; Concentração; Estratégia; Equilíbrio; dentre outros. Observamos que podem ser percebidos mais de um desses elementos num único tipo de atividade.

4.1 Descrição de usabilidade das atividades lúdicas tradicionais afro-brasileiras e menção de suas possíveis influenciadoras de origem africana

Esta seção tem por finalidade apresentar algumas atividades lúdicas tradicionais brasileiras, as quais, possivelmente foram influenciadas por outras de origem africana. Discorreremos sobre a usabilidade dessas brincadeiras e brinquedos, assim como pontuaremos quais foram suas influenciadoras e países de origem. Nesse

sentido, vale salientar que para cada atividade lúdica apresentada a seguir existem várias maneiras de brincar, e em sua maioria são desenvolvidas em grupo.

4.1.1 Brincadeira de gude - Africanas: Kudoda, do Zimbábue; Umphuco, no Continente Africano; Kokon, da Somália.

Uma variação da brincadeira de gude é começar fazendo uma marcação no chão de uma forma geométrica, círculo ou triângulo. Os jogadores colocam suas gudes dentro da marcação. Contasse dois passos para longe da forma onde devesse fazer uma nova marcação, agora, em forma de linha reta no chão, delimitando-se o ponto inicial da partida. Cada jogador deve estar de posse de uma gude que será utilizada para capturar as outras gudes. A gude é posicionada por entre os dedos indicador e o polegar. O indicador é o dedo apoiador e fica na posição fechada. Já o polegar, o dedo que lança a gude em direção às outras que estão no chão. O jogador só passa a oportunidade para o outro jogador quando errar e não capturar mais gude. Cada gude capturada equivale um ponto para o jogador capturador. Ganha quem capturar mais gudes.

4.1.2 Rolando círculo ou pneu - Africanas: Conduzindo aros, de Uganda; Rolar o pneu, de Angola.

Nessa brincadeira a criança vai usar como brinquedo objetos grandes em formato de aro. Como pneus, jantes, bambolês e rodas de bicicleta, por exemplo. Esses objetos serão conduzidos com as mãos ou com o auxílio de uma vara que pode ser um cabo de vassoura. Seu desenvolvimento pode ser em formato de competição, como corrida ou ainda em modo espontâneo/livre.

4.1.3 Cabo de guerra - Africana: Pengo Pengo, de Uganda.

Para desenvolvimento dessa brincadeira, será necessário uma corda e um grupo de jogadores que deve se dividir em duas equipes. Cada equipe deve se posicionar em cada lado e extremo da corda. No meio da corda deverá ser feito um nó ou um amarrado com uma fita, e no chão uma marcação em formato de linha reta para delimitar o espaço de cada equipe. Cada equipe deverá puxar a corda em favor do seu lado. Ganha a equipe que atrair a equipe adversária para o seu lado da marcação.

4.1.4 Prisioneiro - Africanas: Kasha mu bukondi/ Caça ao antílope, do Congo; Prisioneiro, de Uganda.

Essa brincadeira é bem versátil e começa formando duas equipes, em seguida deve-se fazer três marcações no chão em forma de linha reta. Uma reta no centro e outras duas com uns dois metros de distância da linha do centro. É escolhido um jogador de cada equipe para o desafio. A brincadeira consiste em cada jogador do desafio, se aproximar da linha do centro, tendo como objetivo puxar o jogador adversário para o seu lado da marcação. O jogador perdedor do desafio, se torna prisioneiro da equipe adversária. Ganha quem conseguir puxar mais jogadores.

4.1.5 Boca de forno - Africana: Beyné, da Guiné.

Nessa brincadeira uma criança é escolhida para ser o líder e as outras serão os seus liderados. A criança líder, deverá fazer pedidos aos liderados, os quais, podem ser à busca de objetos ou desafios. Obs. o liderado que não conseguir cumprir o que foi solicitado, deverá pagar uma prenda.

4.1.6 Estátua - Africana: SiMama Kaa, da Tanzânia.

Uma variação bem legal, é dançar conforme a música e seguindo os comandos de um líder. Em um momento inesperado pelos jogadores, deve-se parar à música e os jogadores devem ficar imóveis, permanecendo na posição em que estavam quando a música parou, como estátuas. O líder pode fazer alguns movimentos nas estátuas, assim como situações para distrair os jogadores que devem continuar imóveis. Quem se mexer, sai da brincadeira.

4.1.7 Bambolê - Africana: Bambolê, do Egito.

O brinquedo é utilizado para rolar em partes do próprio corpo, tais como: cintura, pescoço, braços dentre outras. Este brinquedo pode ser usado por diversão ou como atividade esportiva.

4.1.8 Caça ao objeto escondido ou Quente-frio - Africanas: Pilolo, Mbube Mbube ambos de Gana.

Essa brincadeira tem por finalidade esconder um objeto que deverá ser procurado pelos jogadores. Quando um jogador chega perto do objeto escondido, se pronuncia quente, caso esteja longe, se pronuncia frio. Os jogadores podem estar vendados ou não. Ganha quem encontrar o objeto escondido primeiro.

4.1.9 Andar de patinete ou Escorregar com o papelão - Africana: Banyoka, da Zâmbia e do Zaire.

A brincadeira começa com um ou mais jogadores sentados sobre um suporte, que pode ser um pedaço grande de papelão ou um patinete. Os jogadores se posicionam um atrás do outro ou cada um em seu próprio suporte. Os suportes devem estar de preferência no topo de uma ladeira ou alto de um morro ou ainda, em algo que seja íngreme. O objetivo da brincadeira pode ser uma corrida entre os jogadores ou simplesmente escorregar por diversão.

4.1.10 Escravos de Jó - Africanas: Chigora Danda, de Zimbabuê; Trecho, da África do Sul.

Uma variação dessa brincadeira é dançar simplesmente conforme a música e seguindo os comandos de um líder. Ou ainda, numa proposta mais desafiadora em composição de quatro jogadores ou mais, sendo uma parte dos brincantes sentados e outra de pé, duas varas ou cabos de vassoura. Obs. mínimo de quatro brincantes, sendo dois sentados e dois em pé. Os jogadores sentados devem segurar duas varas cada um em sua extremidade e movimentá-las conforme o ritmo da cantiga dos escravos de Jó. Os participantes de pé, dançam a mesma cantiga, porém se movimentando entre os movimentos das varas, feitos pelos participantes sentados. O desafio está para os jogadores em pé, os quais não devem errar os passos.

4.1.11 Perna de pau ou Andador de latas - Africana: Pernas de Pau, do Dogon.

O objetivo dessa brincadeira é andar sobre latas ou com pernas de pau. Aqui falaremos sobre o andador de lata. Esse brinquedo é construído com uma corda e duas latas de mesmo tamanho e que suportem o peso do jogador brincante. Uma sugestão de como fazer este brinquedo é assim: Com as duas latas limpas e

devidamente inspecionadas para evitar acidentes, são feitos dois furos nas laterais de cada lata com distâncias de 1cm da parte onde ficará os pés do jogador. A corda deve ter medidas iguais e duplicadas numa volta, respeitando uma medição proporcional a cintura do jogador. Obs. o meio da corda será o apoio das mãos, suas extremidades devem atravessar os furos feitos nas latas, e as amarrações de fixação devem estar por dentro de cada lata. Depois de fixar as cordas em cada lata e verificar se estão seguras e bem firmes, é só subir nas latas, segurar as cordas e sair andando.

4.1.12 Morto-vivo - Africanas: Terra Mar, de Moçambique; Neéz degúiaan, do Marrocos.

Nessa brincadeira, os participantes podem se organizar de forma aleatória ou posicionados em fila. Um líder dará os comandos morto ou vivo, sendo o comando morto para os participantes agacharem e o comando vivo para levantarem. Quanto mais rápido forem pronunciados os comandos, mais dinâmica fica a brincadeira.

4.1.13 Acompanhe meus pés, Desafio da dança ou Coreografia ritmada/cantada - Africanas: Acompanhe meus pés, do Zaire; Nyaga Nyaga Nya, de Moçambique.

Uma das maneiras de brincar é dançar seguindo os passos de coreografia realizados por outro participante e adicionar novos passos. Os passos desafiados e os acrescentados devem ser realizados por todos. O ciclo se renova a cada resposta e contrarresposta das coreografias desafiadas. Ganha quem não errar os passos.

4.1.14 Cinco Marias, Bugalha ou Sete pedrinhas - Africanas: Pombo ou Matacuza, de Gana.

Nessa brincadeira será necessário pedrinhas e um ou dois jogadores. Todas as pedrinhas devem estar no chão e o jogador sentado próximo para iniciar a brincadeira. Se inicia a brincadeira jogando uma pedra para cima, e à medida que esta pedra vai e volta, o jogador deve pegar uma outra pedra do chão e apanhar à que jogou sem deixar cair no chão. Repete os movimentos até encher as mãos de pedra sem deixar cair. Outra variação, é repetir os meus movimentos de jogar a pedra para cima, porém ao invés de guardar as pedras do chão na mão, o jogador passa essas pedras em ordem crescente na quantidade por baixo de um semi arco feito com os dedos indicador e polegar da outra mão, no chão.

4.1.15 Lenço atrás, Fita ou Objeto atrás - Africanas: O silêncio é de ouro, do Egito; Antoakyire, de Gana.

Para desenvolvimento dessa brincadeira, os jogadores devem ficar sentados formando um círculo ou uma fila indiana na lateral. Um jogador será o líder e fica de pé. O líder se movimenta dando voltas ao redor dos outros jogadores. Quando passando por detrás dos jogadores, o líder deve deixar o lenço/objeto cair próximo de um dos jogadores. Quando o líder voltar para frente dos jogadores sem o objeto nas mãos, quem ele deixou o lenço próximo deve levantar-se e dar uma volta completa ao redor dos outros jogadores, bem rápido, pois o líder que também deverá dar essa volta não sente em seu lugar. Caso o líder sente-se no lugar do jogador que levantou, este estará fora da brincadeira ou ficará no lugar do líder. Outra variação é fazer toques bem sutis no jogador, caso este perceba, segue o mesmo desfecho.

4.1.16 Batata quente - Africana: Obwisana, de Gana.

Nessa brincadeira, os participantes sentam-se formando um círculo. Com o uso de uma bola, os participantes cantam ou seguem uma música passando a bola, porém, quando a música parar, o jogador que estiver de posse da bola, estará fora da brincadeira.

4.1.17 O gato e o rato - Africana: Kameshi Ne Mpuku, do Congo.

Nessa brincadeira um grupo formam uma espécie de labirinto com movimentos dos braços. Sendo que horas estarão com braços estendidos e tocando no jogador da frente, e horas com os braços estendidos e tocando no jogador do lado. Eles devem seguir os comandos de um líder que observa o trajeto do rato e do gato. Dois jogadores fazem o rato e o gato. O gato deve perseguir o rato, porém os outros jogadores devem bloquear o acesso para gato, conforme orientação do líder.

4.1.18 Polícia e ladrão - Africana: Matambula, de Angola.

Essa brincadeira é uma simulação de guerra ou combate. Podendo ser em formato de guerra ou como combate de polícia e ladrão em zona urbana. Fica a critério dos jogadores. A regra consiste em vivenciar essa simulação.

4.1.19 Garrafão - Africana: Mbilirafiki, da Tanzânia.

Para iniciar a brincadeira, é desenhado no chão um retângulo com uns três metros de comprimento no mínimo, sendo que numa das laterais menores, a linha não se completa deixando um espaço aberto no meio, pois, essa abertura será a boca do garrafão. Os jogadores devem se dividir em fugitivos e o pegador. Os fugitivos ficam dentro do garrafão, podendo sair pelas laterais pulando de um pé só ou pela boca do garrafão correndo normalmente. O pegador só pode sair pela boca, e também só entra por ela. O objetivo do pegador é pegar os fugitivos e não permitir que eles passem pela boca do garrafão. O pegador corre em todas as direções dentro do garrafão, porém, do lado de fora só poderá seguir em um único sentido, estando obrigado a dar uma volta completa ao redor do garrafão sempre que decidir seguir por um dos seus lados. Caso um dos fugitivos seja apanhado, este será o novo pegador e se reinicia a brincadeira com todos dentro do garrafão.

4.1.20 Mãe da rua - Africana: Da Ga, de Gana e da Nigéria.

Em um lugar espaçoso, são feitas duas linhas paralelas e distantes uma da outra por uns quatro passos largos. Os jogadores se dividem em dois grupos, os quais devem ficar depois de cada linha. Um jogador será a mãe da rua, e fica no espaço entre as duas linhas. O objetivo da mãe da rua é pegar os jogadores que tentarem passar de um lado a outro. Os jogadores de cada lado podem atravessar a rua, porém pulando de um pé só. Quem for apanhado será a próxima mãe da rua.

4.1.21 Pular corda - Africana: Pular corda, do Egito.

A corda é o brinquedo dessa brincadeira. Com uma corda medindo meio metro a mais que a altura do jogador brincante, deve-se segurar nas extremidades da corda, uma ponta para cada mão. As mãos movimentam a corda em giros ao redor do corpo, tendo as mãos como eixo, e o pular em sincronia quando a corda terminar de bater no chão. Os movimentos são feitos em sincronia com os pulos. Essa atividade pode ser praticada individualmente ou em grupo, por diversão ou como modalidade esportiva.

4.1.22 Cama de gato - Africana: Cama de gato, no Continente africano.

Para essa brincadeira é preciso dois jogadores e um pedaço de barbante. O barbante deve medir pelo menos um metro, devendo unir suas extremidades formando uma corrente fechada. Coloca-se a corrente nas mãos, sem dar voltas e afastando uma mão da outra, sendo o outro jogador quem inicia os movimentos, como se dividisse a corrente sem tocar nas mãos do jogador adversário. Os movimentos são alternados entre os jogadores. A brincadeira só termina quando não conseguir realizar mais nenhum movimento.

4.1.23 Dama - Africana: Seega, do Egito.

A dama é um jogo de tabuleiro. É composta por uma mesa marcando 64 casas, 8 por 8 entre brancas e pretas, com 20 peças brancas e 20 peças pretas, sendo preciso dois jogadores para desenvolver o jogo. O objetivo do jogo é chegar nas casas de linha base, no campo adversário, e quando isso ocorre, a peça se torna em dama. Durante o trajeto para se chegar ao campo adversário, as peças do oponente pode ser capturada, se houver casa vazia na sequência da peça que deseja capturar. As peças assim como as damas andam na diagonal. As peças não podem voltar, só em caso de captura, mas a dama anda em linha corrida para frente e voltando. Obs. não pode pular duas peças sequenciadas. Ganha quem capturar mais e chegar mais vezes na linha base do campo adversário.

5 CONCLUSÃO

Nosso trabalho contemplou discussões e informações pertinentes sobre a cultura lúdica, ludicidade, atividades lúdicas, influências e contribuições africanas em nossa cultura lúdica tradicional, elementos intrínsecos e importantes para o desenvolvimento do ser humano em plenitude, normativas sobre as relações étnico-raciais na educação, assim como o direito de brincar e os posicionamentos e percepções do docente da educação básica em abordagem à nossa temática.

Salientamos em desenlace, que a cultura lúdica é fruto da cultura em si; todavia não se reporta a ela, pois, embora receba influências e seja uma ramificação, esta possui elementos e códigos simbólicos engendrados exclusivamente por si. Desse modo, Freire (2001, p. 40), nos afirma que “ninguém nasce feito. Vamos nos fazendo aos poucos, na prática social de que tornamos parte”, nos moldando para o senso comum, sendo mais um dos mesmos ou nos transformando, mutando e nos tornando exclusivos. É o caso da cultura lúdica e dos efeitos desta em seus praticantes. Outro aspecto pertinente, consiste em nossos direitos e apropriações do que seja nosso por herança. As influências e contribuições africana em nossa sociedade, seja na cultura lúdica, seja em nossa identidade étnica, são direitos. E ponto. O nosso patrono Paulo Freire, nos traz uma reflexão para esse direito, quando diz:

[...] se faz necessário, neste exercício, lembrar que cidadão significa indivíduo no gozo dos direitos civis e políticos de um Estado e que cidadania tem que ver com a condição de cidadão, quer dizer, com o uso dos direitos e o direito de ter deveres de cidadão. (Freire, 2001, p.45).

Ademais, em relação aos objetivos deste trabalho, conseguimos identificar mais quarenta atividades lúdicas de origem africana, as quais, dialogam com nossa cultura lúdica tradicional, além de investigar e pontuar em todas as setenta e três atividades catalogadas, os seus elementos intrínsecos e que enriquecem as práticas pedagógicas de ensino/aprendizagem. Também, refletimos ao longo do trabalho sobre como a educação, a cultura lúdica, o estado lúdico, as atividades lúdicas afro-brasileira/africana poderiam influenciar positivamente na desconstrução dos estereótipos e favorecer nos processos de ensino/aprendizagens sobre pertencimento e herança identitária. Pois, entendemos que a nossa problemática de pesquisa, assim como os nossos objetivos, conseguiram encontrar caminhos por meio do

conhecimento crítico, das leis de reparação e nos engendramentos viabilizados pela educação, seja forma, seja informal.

Concluirmos num todo, que tudo passa pelo conhecimento crítico e este, é o primeiro passo para descortinar, apresentar propostas e construir melhores processos de aprendizagem na educação.

REFERÊNCIAS

- CUNHA, Débora Alfaia da. **Brincadeiras africanas para a educação cultural**. Castanhal, PA: Edição do autor, 2016.
- ADICHIE, Chimamanda Ngozi. **O perigo de uma história única**. Companhia das letras. Companhia das Letras, 2019.
- FROEBEL, Friedrich. **A educação do homem**. Nova York: Appleton, 1887.
- VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.
- ARCE, Alessandra. **O jogo e o desenvolvimento infantil na teoria da atividade e no pensamento educacional de Friedrich Froebel**. Cad. Cedes, vol. 24, n. 62, p. 9-25, Campinas, 2004. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ccedes/a/B6KxNMPyJTCD6kW7LYjN5zJ/?format=pdf&lang=pt> Acesso em: 20/09/2021
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Perspectiva: São Paulo. 1999.
- SILVA, Claudionor Renato da. **Johan Huizinga e o conceito de lúdico: contribuição da filosofia para a literatura infantil matemática**. Educación Vol. XXVII, N° 52, 2018, pp. 140-159 / ISSN 1019-9403. UFT) /Campus de Arraias, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.18800/educacion.201801.008> Acesso em: 28/08/2021
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- MENESES, Michele Santos de. **O lúdico no cotidiano escolar da educação infantil: uma experiência nas turmas de grupo 5**. Juracy Magalhães: Salvador, 2009.
- SILVA, José Nunes da. **Brincando e aprendendo: alternativas didáticas para crianças do campo**. Brasília, DF: MEC, SEB, 2012.
- BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: **Ludicidade na sala de aula: ano 1**. Brasília, DF: MEC, SEB, 2012b. Disponível em: http://www.piraquara.pr.gov.br/aprefeitura/secretariaseorgaos/educacao/uploadAddress/Unidade_04_Ano_01%5B3635%5D.pdf Acesso em: 01/09/2021
- LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e formação do educador**. Revista Entreideias, v. 3, n. 2, p. 13-23, Salvador, 2014.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e experiências lúdicas**: uma abordagem a partir da experiência interna. In: PORTO, Bernadete de Souza (Org.). Educação e Ludicidade – Ensaios 02, GEPEL/FACED/ UFBA, p. 22-60, Salvador, 2002. Disponível em: <http://www.luckesi.com.br/> Acesso em: 04/06/2021.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade**. in: Interfaces da Educação, Cadernos de Pesquisa – Núcleo de Filosofia e História da Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, UFBA, vol. 2, no. 1, pág. 09-25, Salvador, 1998.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil** (1988). Brasília, DF: Senado Federal, 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm. Acesso em: 02/10/2021.

BRASIL. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, 16 de julho de 1990. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8069.htm. Acesso em: 01/10/2021.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, 23 de dezembro de 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm. Acesso em: 01/10/2021.

GOMES, Nilma Lino. **Diversidade étnico-racial, inclusão e equidade na educação brasileira**: desafios, políticas e práticas. RBPAE – v.27, n.1, p. 109-121, jan./abr. 2011

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GOMES, Nilma Lino. **Indagações sobre currículo**: diversidade e currículo. Brasília: Ministério da Educação Básica. 2007. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/indag4.pdf> Acesso em: 20/09/2021.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**: introdução aos parâmetros curriculares nacionais / Secretaria de Educação Fundamental. Volume 01 – Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf> Acesso em: 04/10/2021.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**: pluralidade cultural, orientação sexual / Secretaria de Educação Fundamental. Volume 10.1 – Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro101.pdf> Acesso em: 04/10/2021.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil** - Formação Pessoal e Social. Brasília: MEC/SEF, v.1 1998. <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume1.pdf> Acesso em: 01/10/2021.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil** - Formação Pessoal e Social. Brasília: MEC/SEF, v.2 1998. <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume2.pdf> Acesso em: 01/10/2021.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. Denominação da LDBN: Educação Infantil composta pelas creches, pré-escolas ou instituições similares. ANAIS DO I SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO – Perspectivas Atuais Belo Horizonte, 2010.

BRASIL. **Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003**. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira”, e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, 10 de janeiro de 2003. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/L10.639.htm. Acesso em 01/10/2021.

BRASIL. **Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008**. Inclui no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-brasileira e Indígena”. Diário Oficial da União, Brasília, 11 de março de 2008. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11645.htm. Acesso em: 02/10/2021.

BRASIL. **Lei nº 12.288, de 20 de julho de 2010**. Estatuto da Igualdade Racial. Brasília, 2010. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2010/lei/l12288.htm Acesso em: 05/10/2021.

Gomes, Nilma Lino. **Relações étnico-raciais, educação e descolonização dos currículos**. Currículo sem Fronteiras, v.12, n.1, pp. 98-109, Jan/Abr 2012. Disponível em:

http://www.apeoesp.org.br/sistema/ck/files/5_Gomes_N%20L_Rel_etnico_raciais_educ%20e%20descolonizacao%20do%20currículo.pdf Acesso em: 20/09/2021.

BROUGÈRE, Gilles. **A criança e a cultura lúdica**. Rev. Fac. Educ. [online]. 1998, vol.24, n.2, pp. 103-116. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S0102-25551998000200007> Acesso em: 28/05/2021.

BROUGÈRE, Gilles. **A Criança e a Cultura Lúdica**. In: KISHIMOTO, T. M. (org.). O Brincar e suas Teorias. 2. Ed. São Paulo: Pioneira, 2011

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras**: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese”, in Educação e Ludicidade, Coletânea Ludopedagogia Ensaios 01, organizada por Cipriano Carlos Luckesi, publicada pelo GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, 2000.

TRINDADE, Valéria da Silva. **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE**_ Produções didáticas-pedagógicas. Caderno PDE; Versão online ISBN 978-85-8015-094-0; Volume II; Paraná, 2016.

FREYRE, Gilberto. **Casa Grande & Senzala**. 51ª Edição. Global, Brasil, 2006.

FREIRE, Paulo. **Política e educação**: ensaios. 5. ed - São Paulo, Cortez, 2001. (Coleção Questões de Nossa Época; v.23)

FERRARI, Márcio. **Friedrich Froebel, o formador das crianças pequenas**. Matéria publicada no site Nova Escola, em 01 de Outubro de 2008. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/96/friedrich-froebel-o-formador-das-criancas-pequenas> Acesso em: 20/09/2021.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Cultura lúdica da infância**. Entrevista para o programa complementar ao curso de Pedagogia Univesp/ Unesp. Gravada em 2010. Disponível em: Parte 1 <https://www.youtube.com/watch?v=09w8a-u-AUU> e Parte 2 <https://www.youtube.com/watch?v=QomXuPFJc8c> Acesso em: 03/09/2021.

BRASIL. **Palmares Fundação Cultural**. Disponível em: <https://www.palmares.gov.br/?p=53773> Acesso em: 21/09/2021.

APÊNDICES

Apêndice 1

Tabela 4 - Completa das Atividades Lúdicas de origem africana

BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS DE ORIGEM AFRICANA								
Nº	Nome	Origem	Tipo	Característica	Desenvolve-se	Elemento	Brasil	Observações
1	Terra Mar	Moçambique	Brincadeira	Jogo	Coletivo	Concentração e Atenção	Morto Vivo	
2	O silêncio é de ouro	Egito	Brincadeira	Jogo	Coletivo	Concentração e Atenção	Penas nas costas	
3	Mééz deguiaa	Marrocos	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Concentração e Atenção	Morto Vivo	
4	Fogo na montanha	Tanzânia	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Concentração e Atenção		
5	Pegue o Bastão	Egito	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Concentração e Atenção		
6	Concentração ao número	Egito	Brincadeira	Jogo	Coletivo	Memória, Concentração e Atenção	Nome desconhecido	Usávamos nomes
7	Nisa e Watswang Le Lesapo	Botswana	Brincadeira	Jogo	Coletivo	Memória, Concentração e Atenção	Nome desconhecido	Usávamos cores
8	Banyoka	Zâmbia e do Zaire	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Coordenação e Agilidade	Nome desconhecido	Ficávamos em cima do papelão ou patinete
9	Meu quando bebê	Nigéria	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Desenho, Percepção e Atenção		
10	Comboio	Botswana	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Coordenação		
11	Labirinto	Moçambique	Jogo	Jogo	Coletivo	Perspicácia e Sorte		
12	Éxodo	Guiné	Jogo	Jogo	Coletivo	Perspicácia e Sorte		
13	Dosu	Benin	Brincadeira	Jogo	Coletivo	Perspicácia, Agilidade e Sorte		
14	Pilolo	Gana	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Agilidade	Caça ao tesouro	
15	Balaburo	Eritreia	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Sorte e Perspectiva		
16	Ngba-ita	Nigéria	Brincadeira	Jogo	Coletivo	Coordenação e Sorte		
17	Acompanhe meus pés	Zaire	Brincadeira	Dança e Coreografia	Coletivo	Memória, Concentração e Atenção	Desafio da dança	
18	Nyaga Nyaga Nya (com MakeTume)	Moçambique	Brincadeira	Dança e Coreografia	Coletivo	Atenção e Ritmo	Desafio da dança	
19	Fliti	Eritreia	Brincadeira	Dança e Coreografia	Coletivo	Memória, Coordenação e Força		
20	Doszail	Zimbábue	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Memória, Coordenação e Força	Nome desconhecido	Semelhante ao bater das mãos coreografando
21	Ampe	Gana	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Atenção e Ritmo		
22	Bivoebuma	Camarões	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Memória, Coordenação e Ritmo		
23	Saltando feijão	Nigéria	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Concentração e Atenção		
24	Chigora Danda	Zimbábue	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Coordenação e Ritmo	Escravo de jó	
25	Trecho	África do Sul	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Coordenação e Ritmo	Escravo de jó	
26	Mamba	África do Sul	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Cooperação e Agilidade	A corrente que pega a gente	
27	Da Ga	Gana e na Nigéria	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Agilidade	Mãe da rua	
28	Pegue a cauda	Nigéria	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Cooperação e Agilidade		
29	Kasha mu bukoni/ caça ao antilope	Congo	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Agilidade	Prisioneiro	
30	Ahm Tetre	Gana	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Atenção e Agilidade	Dança das cadeiras	Porém a versão deles é melhor
31	Antoakyire	Gana	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Atenção e Agilidade	Lenço atrás	
32	Sankatana	Lesoto	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Memória, Atenção e Agilidade		
33	Milirafiki	Tanzânia	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Atenção e Agilidade	Garrafinha	
34	Tenglach	Argélia	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Atenção e Agilidade	Guardião	Mas usávamos objetos
35	Estrelas e coletores	Zaire	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Atenção e Agilidade	Captura	
36	Beyné	Guiné	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Atenção e Agilidade	boca de forno	
37	Kameshi Ne Mpuku (o gato e o rato)	Congo	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Atenção e Agilidade	O gato e o Rato	
38	Preso na lama	África do Sul	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Atenção e Agilidade	Nome desconhecido	Pega e congela
39	Uloti /meu Deus/bolada	Moçambique	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Atenção e Agilidade	Nome desconhecido	Usávamos sandália também para empilhar
40	Txila	Argélia	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Cooperação e Agilidade		
41	Kewirge	Quênia	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Coordenação e Agilidade		
42	Kick e Catch	Marrocos	Brincadeira	Jogo	Coletivo	Concentração e Agilidade		Semelhante ao randbool
43	Jogo de Garrafinhas	Angola	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Concentração, Agilidade e Atenção		
44	Idoma	África do Sul	Brincadeira	Jogo	Coletivo	Concentração, Agilidade e Atenção		
45	Rolar o pneu	Angola	Brincadeira	Brincadeira	Individual	Atenção e Coordenação		Rolando Pneu e aros com com vara
46	Conduzindo aros	Uganda	Brincadeira	Brincadeira	Individual	Atenção e Coordenação		Rolando Pneu e aros com as mãos
47	Pengo Pengo	Uganda	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Força	Cabo de guerra	
48	Prisioneiro	Uganda	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Força e Agilidade	Prisioneiro	
49	Ndule Ndule	Guiné Bissau	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Força		
50	Moto kumapiri	Malawi	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Força e Atenção		
51	Mbube Mbube	Gana	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Concentração e Atenção	Quente e frio	
52	Mwindaji na Swala	Tanzânia	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Concentração, Atenção	Cabra cega	
53	Pombo ou Matacuza	Gana	Brincadeira	Brincadeira	Individual	Coordenação, Agilidade, Atenção	Sete pedrinhas	
54	Kudoda	Zimbábue	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Atenção, Coordenação	Brincadeira de gude	
55	Umphuco	Continente africano	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Atenção, Coordenação	Brincadeira de gude	
56	Kokon	Somália	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Atenção, Coordenação	Brincadeira de gude	
57	Gutera Uriziga	Ruanda	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Atenção, Agilidade		
58	Nsikwi	Nigéria	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Cooperação, Agilidade	Pique bandeira	
59	Matambula	Angola	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo		Polícia e ladrão	
60	Atenha no círculo	África do Sul	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Memória, Atenção, Agilidade		Lança, corrida, estátua e pega
61	Tarumbeta	Tanzânia	Jogo	Jogo	Coletivo	Calculo, Lógica, Atenção		
62	Escolha a pedra	Libéria	Jogo	Jogo	Coletivo	Calculo, Lógica, Atenção		
63	Mancala	Egito	Jogo	Jogo	Coletivo	Cognição, Lógica, Estratégia		
64	Dithwai	África do Sul	Jogo	Jogo	Coletivo	Atenção, Memória		
65	Kakopi	Uganda	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo			
66	SiMama Kaa	Tanzânia	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Atenção	Estátua	
67	Zama Zama	Tanzânia	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Atenção, Ritmo		
68	Bambolé	Egito	Brinquedo	Brinquedo	Individual	Força, Ritmo	Bambolé	
69	Owisana	Gana	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Atenção, Ritmo	Batata quente	
70	Perma de Pau	Dogon	Brinquedo	Ritual	Individual	Equilíbrio, Coordenação, Atenção	Perma de pau, Andador de lata	
71	Pular Corda	Egito	Brinquedo	Brincadeira	Coletivo	Atenção, Coordenação	Pular corda	
72	Seega	Egito	Jogo	Jogo	Coletivo	Cognição, Lógica, Estratégia	Dama	
73	Cama de Gato	Continente africano	Brincadeira	Jogo	Coletivo	Atenção, Estratégia	Cama de gato	

Fonte: Amaralina Paixão, 2021

Tabela 4 - Completa das atividades lúdicas de origem africana
Novo modo de apresentação - Parte 01

BRINQUEDOS E BRINCADERAS DE ORIGEM AFRICANA								
Nº	Nome	Origem	Tipo	Característica	Desenvolve-se	Elemento	Brasil	Observações
1	Terra Mar	Mocambique	Brincadeira	Jogo	Coletivo	Concentração e Atenção	Morto Vivo	
2	O silêncio é de ouro	Egito	Brincadeira	Jogo	Coletivo	Concentração e Atenção	Penas nas costas	
3	Nez de galian	Marracos	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Concentração e Atenção	Morto Vivo	
4	Fogo na montanha	Tanzânia	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Concentração e Atenção		
5	Pegue o Bastão	Egito	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Concentração e Atenção		
6	Concentração ao numero	Egito	Brincadeira	Jogo	Coletivo	Memória, Concentração e Atenção	Nome desconhecido	Usávamos nomes
7	Nisa e Wolswang Le Lesapo	Botswana	Brincadeira	Jogo	Coletivo	Memória, Concentração e Atenção	Nome desconhecido	Usávamos cores
8	Banyoka	Zâmbia e do Zaire	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Coordenação e Agilidade	Nome desconhecido	Ficávamos em cima do papelão ou palmite
9	Meu querido bebê	Nigéria	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Desenho, Percepção e Atenção		
10	Comboo	Botswana	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Coordenação		
11	Labirinto	Mocambique	Jogo	Jogo	Coletivo	Persepicacia e Sorte		
12	Exodo	Guiné	Jogo	Jogo	Coletivo	Persepicacia e Sorte		
13	Dosu	Benin	Brincadeira	Jogo	Coletivo	Persepicacia, Agilidade e Sorte		
14	Piolo	Gana	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Agilidade	Caça ao tesouro	
15	Balaburo	Etíria	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Sorte e Persepicacia		
16	Igba-ta	Nigéria	Brincadeira	Jogo	Coletivo	Coordenação e Sorte		
17	acompanhe meus pés	Zaire	Brincadeira	Dança e Coreografia	Coletivo	Memória, Concentração e Atenção	Desafio da dança	
18	Nyaga Nyaga Nya (com MakeTune)	Mocambique	Brincadeira	Dança e Coreografia	Coletivo	Atenção e Ritmo	Desafio da dança	
19	Fifi	Etíria	Brincadeira	Dança e Coreografia	Coletivo	Memória, Coordenação e Força		
20	Doszail	Zimbábue	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Memória, Coordenação e Força	Nome desconhecido	Semelhante ao bater das mãos coreografando
21	Ampe	Gana	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Atenção e Ritmo		
22	Bwoebuma	Camarões	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Memória, Coordenação e Ritmo		
23	Salandro feijão	Nigéria	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Concentração e Atenção		
24	Chigoga Danda	Zimbábue	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Coordenação e Ritmo	Escravo de jó	
25	Trecho	África do Sul	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Coordenação e Ritmo	Escravo de jó	
26	Mamba	África do Sul	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Coordenação e Agilidade	A corrente que pega a gente	
27	Da Ga	Gana e na Nigéria	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Agilidade	Mãe da na	
28	Pegue a cauda	Nigéria	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Coordenação e Agilidade		
29	Kasha mu bukond/ caça ao antilope	Congo	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Agilidade	Prisioneiro	
30	Arim Taire	Gana	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Atenção e Agilidade	Dança das cadeiras	Porém a versão deles é melhor
31	Antioakyire	Gana	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Atenção e Agilidade	Lenço atrás	
32	Sankatana	Lesoto	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Memória, Atenção e Agilidade		
33	Militafiki	Tanzânia	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Atenção e Agilidade	Garralão	
34	Tenglach	Argélia	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Atenção e Agilidade	Guardião	Mas usávamos objetos
35	Estradas e coletores	Zaire	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Atenção e Agilidade	Captura	
36	Bevré	Guiné	Brincadeira	Brincadeira	Coletivo	Atenção e Agilidade	boca de fimo	

Tabela 4 - Completa das atividades lúdicas de origem africana
Novo modo de apresentação - Parte 02

37	Kameshi Ne Mpuku (o gato e o rato)	Congo	Brimcadeira	Brimcadeira	Coletivo	Atenção e Agilidade	O gato e o Rato	
38	Peso na lama	África do Sul	Brimcadeira	Brimcadeira	Coletivo	Atenção e Agilidade	Nome desconhecido	Pega e congela
39	Litoti /'meu Deus/'bolada	Mozambique	Brimcadeira	Brimcadeira	Coletivo	Atenção e Agilidade	Nome desconhecido	Usamos sandália também para empilhar
40	Txila	Argélia	Brimcadeira	Brimcadeira	Coletivo	Cooperação e Agilidade		
41	Kewingei	Quênia	Brimcadeira	Brimcadeira	Coletivo	Coordenação e Agilidade		
42	Kick e Catch	Marrocos	Brimcadeira	Jogo	Coletivo	Concentração e Agilidade		Semelhante ao randpool
43	Jogo de Garranhas	Angola	Brimcadeira	Brimcadeira	Coletivo	Concentração, Agilidade e Atenção		
44	Ndoma	África do Sul	Brimcadeira	Jogo	Coletivo	Concentração, Agilidade e Atenção		
45	Rotar o pneu	Angola	Brimcadeira	Brimcadeira	Individual	Atenção e Coordenação		Rolando Pneus e aros com com vara
46	Conduzindo aros	Uganda	Brimcadeira	Brimcadeira	Individual	Atenção e Coordenação		Rolando Pneus e aros com as mãos
47	Pengo Pengo	Uganda	Brimcadeira	Brimcadeira	Coletivo	Força	Cabo de guerra	
48	Prisioneiro	Uganda	Brimcadeira	Brimcadeira	Coletivo	Força e Agilidade	Prisioneiro	
49	Ndile Ndile	Guiné Bissau	Brimcadeira	Brimcadeira	Coletivo	Força		
50	Moto kumapiri	Malawi	Brimcadeira	Brimcadeira	Coletivo	Força e Atenção		
51	Mbube Mbube	Gana	Brimcadeira	Brimcadeira	Coletivo	Concentração e Atenção	Quente e frio	
52	Mwindaaji na Swala	Tanzânia	Brimcadeira	Brimcadeira	Coletivo	Concentração, Atenção	Cabra cega	
53	Pumbo ou Malacuzza	Gana	Brimcadeira	Brimcadeira	Individual	Coordenação, Agilidade, Atenção	Sete pedrinhas	
54	Kudoda	Zimbábue	Brimcadeira	Brimcadeira	Coletivo	Atenção, Coordenação	Brimcadeira de gude	
55	Umphuco	Continente africano	Brimcadeira	Brimcadeira	Coletivo	Atenção, Coordenação	Brimcadeira de gude	
56	Kokon	Somália	Brimcadeira	Brimcadeira	Coletivo	Atenção, Coordenação	Brimcadeira de gude	
57	Guleira Uzizga	Ruanda	Brimcadeira	Brimcadeira	Coletivo	Atenção, Agilidade	Pique bandeira	
58	Nsikwi	Nigéria	Brimcadeira	Brimcadeira	Coletivo	Cooperação, Agilidade		
59	Matambula	Angola	Brimcadeira	Brimcadeira	Coletivo		Pólicia e ladrão	
60	Atenha no círculo	África do Sul	Brimcadeira	Brimcadeira	Coletivo	Memória, Atenção, Agilidade		Lança, corria, estátua e pega
61	Tarumbeta	Tanzânia	Jogo	Jogo	Coletivo	Calcio, Lógica, Atenção		
62	Escolha a pedra	Libéria	Jogo	Jogo	Coletivo	Calcio, Lógica, Atenção		
63	Mancala	Egito	Jogo	Jogo	Coletivo	Cognição, Lógica, Estratégia		
64	Dihwai	África do Sul	Jogo	Jogo	Coletivo	Atenção, Memória		
65	Kakopi	Uganda	Brimcadeira	Brimcadeira	Coletivo			
66	Silama Kaa	Tanzânia	Brimcadeira	Brimcadeira	Coletivo	Atenção	Estátua	
67	Zama Zama	Tanzânia	Brimcadeira	Brimcadeira	Coletivo	Atenção, Ritmo		
68	Bambolé	Egito	Brimcadeira	Brimcadeira	Individual	Força, Ritmo	Bambolé	
69	Odwisara	Gana	Brimcadeira	Brimcadeira	Coletivo	Atenção, Ritmo	Batata quente	
70	Perna de Pau	Dogon	Brimcadeira	Ritual	Individual	Equilíbrio, Coordenação, Atenção	Perna de pau, Andador de lata	
71	Pilar Corda	Egito	Brimcadeira	Brimcadeira	Coletivo	Atenção, Coordenação	Pilar corda	
72	Seega	Egito	Jogo	Jogo	Coletivo	Cognição, Lógica, Estratégia	Dama	
73	Camã de Gato	Continente africano	Brimcadeira	Jogo	Coletivo	Atenção, Estratégia	Camã de gato	

Apêndice 2 - Questionário de sondagem com os docentes da educação básica

13/10/2021 20:22 Brinquedos e brincadeiras: uma influência de África em nosso cotidiano

Brinquedos e brincadeiras: uma influência de África em nosso cotidiano

O presente questionário tem como primícias sondar as vivências, opiniões e observações sobre a cultura lúdica afro-brasileira e africana em nosso cotidiano e na comunidade escolar.

Gostaria de salientar, que embora estejamos coletando informações de identificação (nome e e-mail), os mesmos não serão utilizados nem transcritos no TCC.

***Obrigatório**

1. Como você se chama? *

2. Seu e-mail? *

3. Qual vínculo você possui com a comunidade escolar? *

Marque todas que se aplicam.

Sou docente

Fui docente

Só trabalho com a comunidade escolar

Apenas estagiei

4. Grau de ensino: *

Marque todas que se aplicam.

Educação infantil

Ensino fundamental 1

Ensino fundamental 2

Ensino médio

Outro: _____

https://docs.google.com/forms/d/1E_w8nCd-XpdRdiyUZyn1_UB8QOV3ZYERM4c3bkJJDLI/edit 1/9

13/10/2021 20:22

Brinquedos e brincadeiras: uma influência de África em nosso cotidiano

5. Instituição: **Marque todas que se aplicam.* Particular Pública**6. Você sabe o que é cultura lúdica? ****Marcar apenas uma oval.* Sim Não

"Quando reconheço o outro, reconheço também a mim mesmo" Ubuntu.

**Cultura Lúdica**

A cultura lúdica é, antes de tudo, um conjunto de procedimentos que permitem tornar o jogo possível. [Em razão disso], a cultura lúdica é, então, composta de um certo número de esquemas que permitem iniciar a brincadeira, já que se trata de produzir uma realidade diferente daquela da vida cotidiana: os verbos no imperfeito, as quadrinhas, os gestos estereotipados do início das brincadeiras compõem assim aquele vocabulário cuja aquisição é indispensável ao jogo. A cultura lúdica compreende evidentemente estruturas de jogo que não se limitam às de jogos com regras. O conjunto das regras de jogo disponíveis para os participantes numa determinada sociedade compõe a cultura lúdica dessa sociedade e as regras que um indivíduo conhece compõem sua própria cultura lúdica. O fato de se tratar de jogos tradicionais ou de jogos recentes não interfere na questão, mas é preciso saber que essa cultura das regras individualiza-se, particulariza-se. Certos grupos adotam regras específicas. A cultura lúdica não é um bloco monolítico mas um conjunto vivo, diversificado conforme os indivíduos e os grupos, em função dos hábitos lúdicos, das condições climáticas ou espaciais (BROUGÈRE, 2011, p.24).

13/10/2021 20:22

Brinquedos e brincadeiras: uma influência de África em nosso cotidiano

7. Você saberia identificar quais brinquedos e brincadeiras africanos influenciaram nossa cultura lúdica? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

8. Enquanto docente e/ou observador da comunidade escolar, você conhece a Lei 10.639/2003? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

9. Com o objetivo de requalificar o ensino/aprendizagem em nosso país, tornando-o mais verídico e condizente com a nossa realidade, desde 2003 a Lei 10.639 foi implantada nas escolas para trabalhar sobre o ensino da história e cultura afro-brasileira e africana, ressaltando a importância dessa cultura para a formação e identidade do povo brasileiro. Como você tomou conhecimento desta lei: *

Marque todas que se aplicam.

TV

Redes sociais

Diário oficial

Jornada pedagógica

Cursos

Palestras

Outro: _____

13/10/2021 20:22

Brinquedos e brincadeiras: uma influência de África em nosso cotidiano

10. Você já participou de atividades para o trato da Lei 10.639/2003, a fim de utilizar os conhecimentos adquiridos em sua prática pedagógica? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

11. Sobre os principais elementos para o desenvolvimento humano, os quais podemos explorar com os brinquedos e brincadeiras (aqui só destacamos alguns). Quais desses você já trabalhou e/ou observou no ambiente escolar? *

Marque todas que se aplicam.

Concentração e atenção

Coordenação motora

Coordenação geral em grupo

Desinibição e coordenação do próprio corpo (danças, coreografias, dramatização, etc.)

Interação com os pares (respeito nas relações interpessoais)

Força

Audição

Cognição

Memorização

Coordenação sensorial

Concentração

13/10/2021 20:22

Brinquedos e brincadeiras: uma influência de África em nosso cotidiano

12. Em sua perspectiva, quais desses elementos você consideraria importante no trato dos conteúdos abordados em sala sobre a cultura africana? *

Marque todas que se aplicam.

- Estereótipos
- Culinárias
- Vestuários
- Utensílios
- Artes Visuais
- Músicas
- Danças
- Espaço geográfico
- Línguas e países
- Tradições

Outro: _____

13. No art. 26A, Inciso 2º, da Lei 10.639/2003, explana que "os conteúdos referentes à História e Cultura Afro-Brasileira serão ministrados no âmbito de todo o currículo escolar, em especial nas áreas de Educação Artística, Literatura e História Brasileira". Entretanto, entendemos que a interdisciplinaridade enriquece e favorece nos processos e ensino/aprendizagem. Nesse sentido, você poderia destacar uma ou mais disciplinas que poderiam dialogar com essa temática? *
- _____

14. Sob a perspectiva da interdisciplinaridade, você consideraria trabalhar com diferentes abordagens, incluindo os brinquedos e brincadeiras no trato da cultura e história afro-brasileira? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

13/10/2021 20:22

Brinquedos e brincadeiras: uma influência de África em nosso cotidiano

15. Em sua concepção, você consideraria valiosa a utilização das brincadeiras de origem africana como instrumento de valorização cultural no desenvolvimento dos seus alunos? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

13/10/2021 20:22

Brinquedos e brincadeiras: uma influência de África em nosso cotidiano

16. Sobre a cultura lúdica, você conseguiria identificar algumas brincadeiras das nossas vivências lúdicas influenciadas por África? *

Marque todas que se aplicam.

- Garrafão
- Baliou, queimada ou caçador
- Pular elástico
- Ciranda ou cantigas de roda
- Cinco marias, bugalha ou sete pedrinhas
- Alerta
- O gato e o rato ou policia e ladrão
- Lenço atrás, fita ou objeto atrás
- Batata quente
- Picula ou pega-pega
- Mãe da rua
- Feijão queimado
- Acompanhe meus pés, desafio da dança ou coreografia ritmada/cantada
- Morto-vivo
- Perna de pau ou andar sobre latas
- Pular corda
- Bambole
- Escravo de Jó
- Andar de patinete ou escorregar no papelão
- Caçar o objeto escondido ou quente-frio
- Escolha um de três, e encontre o objeto escondido
- Estátua
- Boca de forno
- Prisioneiro
- Acerte o alvo
- Cabo de guerra
- Rolando círculo ou pneus com as mãos
- Carrinho de lata
- Brincadeira de gude

Outro: _____

13/10/2021 20:22

Brinquedos e brincadeiras: uma influência de África em nosso cotidiano

17. Sobre a cultura lúdica africana, podemos afirmar que existem centenas de variações, as quais são classificadas em dezenas de modalidades específicas para exploração e apreciação no tocante ao desenvolvimento do humano. Nesse sentido, quais elementos disponibilizados pela cultura lúdica afro-brasileira e africana, em seus brinquedos e brincadeiras (aqui só destacamos alguns elementos), você consideraria trabalhar em suas práticas pedagógicas ou indicar para um amigo docente: *

Marque todas que se aplicam.

- Concentração e atenção
- Coordenação motora
- Coordenação geral em grupo
- Coordenação sensorial
- Desinibição e coordenação do próprio corpo (danças, coreografias, dramatização, etc.)
- Interação com os pares (respeito nas relações interpessoais)
- Força
- Audição
- Cognição
- Memorização
- Concentração

Fim do questionário

Agradecemos imensamente sua colaboração. Muito obrigada!

13/10/2021 20:22

Brinquedos e brincadeiras: uma influência de África em nosso cotidiano

"Eu sou porque nós somos" Ubuntu!



Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários