



Fonte:mozafricaview.com

Jogos e Brincadeiras da Cultura Africana e Afro-Brasileira

Ariadine Rodrigues Barbosa¹
Cátia Cibele Bandeira dos Santos¹
Sidnei Rodrigues de Souza²
Marta Iris Camargo Messias da Silveira³

¹ Acadêmicas do curso de Licenciatura em Educação Física Universidade Federal do Pampa e Bolsistas do Programa Institucional de Iniciação a Docência-PIBID

² Acadêmico do curso de Licenciatura em Educação Física Universidade Federal do Pampa

³ Professora Doutora Coordenadora de área Pibid/Educação Física Unipampa, Coordenadora do Curso de Licenciatura em Educação Física/UNIPAMPA, Coordenadora do Curso de Especialização em História e Cultura Africana, Afro brasileira e Indígena Presidente da HiCABI - Comissão Especial de Estudos sobre a História e Cultura Afro brasileira e Indígena/UNIPAMPA, Coordenadora do NEAB/UNIPAMPA



NOVEMBRO NEGRO

JOGOS E BRINCADEIRAS DA CULTURA AFRICANA E AFRO-BRASILEIRA /

Barbosa.Ariadine Rodrigues; Santos. Cátia Cibele Bandeira dos; Souza.Sidnei Rodrigues de;
Silveira, Marta Iris Camargo Messias da.

-Material de apoio pedagógico e Material de apoio teórico.

Uruguaiana: RS-2014

APRESENTAÇÃO

Este material foi organizado com a finalidade de subsidiar as atividades do NOVEMBRO NEGRO organizadas pelos bolsistas grupo de Educação Física do Programa Institucional de Iniciação à Docência (PIBID) da Universidade Federal do Pampa campus Uruguaiana.

INTRODUÇÃO

A partir, da implementação da Lei Federal 10.639/0, o currículo da Educação Básica passa a conter a temática africana e afro-brasileira como conteúdo obrigatório, abordando a história e cultura destes.

Novembro é considerado o mês da Consciência Negra, sendo, dia 20 data de comemoração da Consciência Negra que coincide com o aniversário da morte de Zumbi dos Palmares (1655-1695), líder do Quilombo dos Palmares, no período colonial brasileiro. Contextualizando: No passado e no presente, as manifestações culturais representam uma forma de resistência. Para os escravizados, preservar a língua, as músicas, as histórias e a religião trazidas da África significava não aceitar passivamente sua condição. Hoje, os movimentos negros utilizam a cultura também como uma demarcação de sua identidade e, por consequência, de sua luta. Apesar disso, muitas de suas manifestações não são conhecidas da maior parte da população.

JUSTIFICATIVA

Afim de, ofertar tais práticas nas atividades organizadas pelo PIBID-NOVEMBRO NEGRO, fez necessário realizar uma pesquisa e um estudo para conhecer os jogos e as brincadeiras de matriz africana, como aprender este conteúdo riquíssimo e apropriar-se dele para reproduzidos nas escolas e posteriormente nas aulas de Educação Física Escolar.

Investigando o assunto é pertinente abordar o conceito de Jogo e Brincadeira, pois, a intenção é fazer que os indivíduos ao participarem produzam um conhecimento significativo e crítico, não apenas o fazer pelo fazer.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997) estabelecem que “jogo constituiu um momento de interação social bastante significativo, as questões de sociabilidade constituem motivação suficiente para que o interesse pela atividade seja mantido”. Sendo assim, jogos e brincadeiras devem ser visto com seriedade e atenção por parte dos profissionais da educação infantil e dos anos iniciais, pois através dessas atividades há possibilidade de relação entre corpo e mente nas práticas pedagógicas.

Para Cleber Junior (2013) utilizar o conceito de Lorenzini (2002) é explicar de forma resumida e sintetizada “o jogo é uma brincadeira com regras, e a brincadeira é um jogo sem regras”. A brincadeira ainda pode ser definida como toda e qualquer atividade espontânea, com regras simples e modificáveis com objetivo de divertimento e jogo é toda e qualquer atividade com regras fixas que tem como objetivo chegar a um vencedor ou um empate.

A realização da pesquisa sobre jogos e brincadeiras da cultura africana demonstrou que existem poucas produções e/ou livros sobre este assunto, dos conteúdos relacionados à matriz africana temos encontrados apenas registros formalizados da capoeira. Conforme Prista, Tembe e Edmundo (1992) referenciado Maranhão e Junior (ano 2009):

o jogo contribui no processo educativo e é entendido “como uma manifestação tão antiga quanto o próprio ser humano, possui múltiplas funções, ele pode ser comunicação e interiorização de norma e conveniência, diversificação dialética de tensões e distensões comportamentais, pode ser usado para libertação ou adestramento do corpo.

OBJETIVO

Realizar práticas corporais da cultura africana e afro-brasileira capazes de promover vivências e experiências e que contribuam no processo no processo educativo. Despertar a conscientização e valorização da cultura africana e afro-brasileira.

ATIVIDADES

A partir, da pesquisa e revisão de artigos, foram selecionados 10 jogos classificados em brincadeiras de atenção, brincadeiras de correr, brincadeiras

cantadas, porém, aplicados 8 atividades entre 1º ano do Ensino Fundamental ao 9º ano/8ª série.

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

Si Mama: ficar parado em pé / Kaa: abaixar
Ruka: pular/ Tembea: andar/ Kimbia: correr

Letra de “Si Mama”

Si Mama Kaa/ Si Mama Kaa
Ruka, ruka, ruka/ Si Mama Kaa
Tembea, tembea, tembea/ tembea, tembea, tembea
Ruka, ruka, ruka/ Si Mama Kaa
Kimbias, kimbias, kimbias/kimbias, kimbias, kimbias
Ruka, ruka, ruka/ Si Mama Kaa

1.2. PEGADOR: Reunir a turma e contar-lhes a origem da brincadeira “pegador”: As fugas incessantes dos negros para os quilombos fizeram surgir a figura do "capitão do mato". Era ele quem caçava os fugitivos. No jogo do "pegador", a figura central é esse caçador, que aparece no folclore da criança do Norte, do Sudeste e do Nordeste, redutos de negros escravos.



Fonte: Banco de dados-PIBID 2014

1.3. MATACUZANA (PRISTA; TEMBE; EDMUNDO, 1992): Consiste em lançar com as mãos pedrinhas ou castanhas de caju do solo para o alto. Os participantes podem ir formulando ou alterando as regras como: “jogar a semente para cima e pegar com a mão contrária”, “quem deixar cair à semente que jogou devolver as que ganharam em outras partidas”, etc.

Objetivo: Proporcionar às crianças aprendizado de jogo de cultura africana (ver Fig. 7) tipicamente praticado nas cidades de Maputo, Manica, Niassa e Tetê, localizadas em Moçambique. O jogo é semelhante a “Chincha” ou “Três Marias”, denominações mais utilizadas em Portugal e no Brasil.



Fonte: Banco de dados-PIBID 2014

1.4. BRINCADEIRA PEGUE O BASTÃO

Material: 15 a 20 cabos de vassouras

Adaptação de uma brincadeira do Egito. É necessário um bastão (ou cabo de vassoura) para cada jogador. Os jogadores formam um grande círculo.

Desenvolvimento: O objetivo é pegar o bastão mais próximo à sua direita antes de cair. Os jogadores devem manter seus bastões na vertical e a frente, com uma ponta tocando o chão. Quando o professor grita "trocar" todos os jogadores deixam seus bastões equilibrados e correm para pegar o próximo bastão à sua direita antes que ela caia no chão. Quando um jogador não consegue pegar o bastão antes que caia, ele está fora do jogo e deve levar o seu bastão. Quem não errar vence. **Variação:** Para deixar o jogo mais emocionante, podemos mudar o sentido que ocorre a troca de bastões, ao invés da direita, passamos a troca para a

esquerda. Podemos ainda ir paulatinamente aumentando a distância entre os jogadores.



Fonte: Banco de dados-PIBID 2014

1.5. ESCRAVOS DE JÓ (2 formas de brincar)

MATERIAL: bolinhas, 4 varas de taquara grande ou sem material.

Reunir a turma e contar-lhes a origem da brincadeira escravos de Jó: Jó é um personagem bíblico do antigo testamento que possuía uma grande paciência. Dai a expressão "Paciência de Jó". Segundo a Bíblia, Deus apostou com o Diabo que Jó, mesmo perdendo as coisas mais preciosas que possuía (filhos e fortuna) não perderia a fé. Nada indica que Jó tinha escravos e muito menos que jogavam o tal caxangá. Acredita-se que a cultura negra tenha se apropriado da figura para simbolizar o homem rico da cantiga de roda. Os guerreiros que faziam o zigue zigue zá, seriam os escravos fugitivos que corriam em ziguezague para despistar o capitão-do-mato. O mais difícil de entender é o que seria o caxangá. Segundo o dicionário Tupi-Guarani-Português, a palavra vem de caá-çangá, que significa "mata extensa".

Música:

Escravos de jó
Jogavam caxangá
Tira, põe,
Deixa ficar
Guerreiros com guerreiros
Fazem zig-zig-zá



Fonte: Banco de dados-PIBID 2014

Desenvolvimento 1:

Escravos de Jó jogavam caxangá (os jogadores vão passando as bolinhas um para o outro do lado direito, de forma que cada jogador fique sempre com uma bolinha só)

Tira, (cada um levanta a bolinha que está em suas mãos)

põe, (colocam a bolinhade novo no chão)

deixa ficar (apontam com o dedo para a bolinha no chão)

Guerreiros com guerreiros (voltam a passar a bolinha para a direita)

fazem zigue, (colocam a bolinha na frente do jogador à direita, mas não soltam)

zigue, (colocam a bolinha à frente do jogador à esquerda, mas não soltam)

zá (colocam a bolinha à frente do jogador à direita novamente)

Desenvolvimento 2: Ao cantar a música realizar movimentos corporais.

Escravos de jó (um passo para direita)

Jogavam caxangá (um passo para direita)

Tira (pular para trás)

põe (pular para frente)

Deixa ficar (permanecer no lugar ou abaixar)

Guerreiros com guerreiros (um passo para direita)

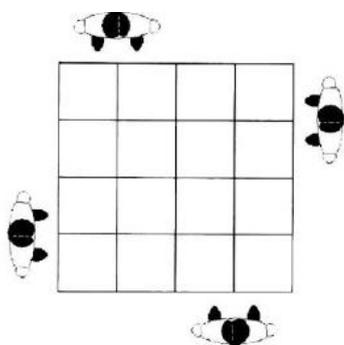
Fazem zig-zig-zá (um passo para direita)

Desenvolvimento 3: com as taquaras realizar pulos ao cantar a música sempre para a direita, ficando ora dentro do quadrado e ora fora. Conforme o vídeo.

1.6. AMARELINHA AFRICANA: A Amarelinha Africana , diferente da nossa tradicional amarelinha , não usa uma pedrinha , céu ou inferno e seu formato é diferente (vide figura abaixo). Não é uma brincadeira de competição , não há perdedores , e utiliza música . É necessário o número exato de quatro participantes têm que executar a coreografia de forma simétrica e ao mesmo tempo, por isso a necessidade de uma música . Na

EDUCAÇÃO FÍSICA

África existe festivais dessa amarelinha , cada grupo cria a sua coreografia e escolhe a música .



Fonte: figura da internet

Fonte: Banco de dados-PIBID 2014

1.7. BRINCADEIRA TERRA –MAR

Adaptação de uma brincadeira popular de Moçambique.

Uma longa reta é riscada no chão. Um lado é a "Terra" e o outro "Mar". No início todas as crianças podem ficar no lado da terra.

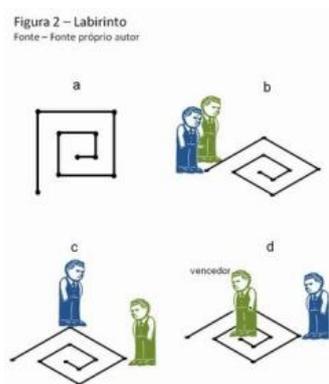
Variação: Depois que os jogadores já dominam os dois comandos podemos, para deixar o jogo mais emocionante, introduzir um terceiro elemento: o "ar". Ao ouvirem "ar" os jogadores devem dar um pulo, mas sem sair do lugar, ou seja, se estiverem no lado da terra permanecem nesse lado e se estiverem no lado do mar dão um pequeno salto e continuam no lado do mar.

1.8. LABIRINTO (MOÇAMBIQUE)

Material: giz

A brincadeira do Labirinto (Figura 2) é originária de Moçambique e possui uma dinâmica simples e interessante. Para começar é preciso que se faça um desenho do labirinto no chão (a). Os jogadores iniciam o jogo na primeira extremidade do desenho (b). Para seguir em frente tira-se par ou ímpar repetidas vezes. Toda vez que um jogador ganhar ele segue para a extremidade à frente. O jogador que chegar na última extremidade primeiro (d), vence a partida. Sugestões de variação: - Ao invés de tirar par ou ímpar para seguir em frente os jogadores

poderão utilizar o pedra, papel e tesoura. - Pode-se jogar com mais de duas crianças, mas para isso é preciso mudar a disputa de par ou ímpar para adedanha.



Fonte: figura da internet

Fonte: Banco de dados-PIBID 2014

REFERÊNCIAS:

_____. Jogos Africanos e Afro-brasileiros. Ludicidade Africana e Afro-Brasileira (LAAB). Disponível em: <http://www.laabufpa.com/jogos-africanos.html>

_____. Jogos de Origem Africana. Editora Positivo. Disponível em: http://www.editorapositivo.com.br/lib/ecobox/anexos/historia/3ano/unidade03/edp_ositivo_eco_his_ano3_un3_pl2_pdf2.pdf

Junior, Cleber Menna Leão. Manual de Jogos e Brincadeiras: atividades recreativas para dentro e fora da escola. Ed. Wak. RJ, 2013.

_____. Mapa do Brincar. Folha de São Paulo. Disponível em: <http://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/amarelinha/15-amarelinha-africana>

Cunha e Freitas. Débora Alfaia da & Cláudio Lopes de. Apostila de jogos Infantis Africanos e Afro-brasileiros. II Semana da Consciência Negra UFPA/CUNTINS 2010 – p. 1

_____. Revista Nova Escola-Unidos pela história e pela cultura. ED. Novembro de 2014. Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/consciencia-negra/africa-brasil/>



EDUCAÇÃO FÍSICA



MARANHÃO, Fabiano. Jogos africanos e afro-brasileiros nas aulas de Educação Física : processos educativos das relações étnico-raciais / Fabiano Maranhão. - São Carlos : UFSCar, 2009.

PEREIRA, Alesandro A.; GONÇ ALVES JUNIOR, Luiz; SILVA, Petronilha B. G. e. Jogos africanos e afro-brasileiros no contexto das aulas de educação física. In: XII Congresso da Association Internationale pour la Recherche Interculturelle (ARIC): diálogos interculturais: descolonizar o saber e o poder, 2009, Florianópolis.



EDUCAÇÃO FÍSICA





EDUCAÇÃO FÍSICA

